



HAL
open science

La mythologie nordique dans Donjons & Dragons Entre réception et stéréotypes

Laurent Di Filippo

► **To cite this version:**

Laurent Di Filippo. La mythologie nordique dans Donjons & Dragons Entre réception et stéréotypes. Festival Fest'Ain d'histoire 2018, Noémie Budin, Oct 2018, Chazey-sur-Ain, France. pp.74-90. hal-02910410

HAL Id: hal-02910410

<https://hal.science/hal-02910410>

Submitted on 4 Aug 2020

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

A hand is holding a white coffee cup filled with a latte, featuring a white leaf-like latte art design. The cup sits on a yellow-lined notebook. To the left of the cup is a large black silhouette of a dragon. To the right is a black silhouette of a knight in full armor, holding a sword and a shield. A black pen lies on the notebook in the foreground. The background is a wooden surface.

SOUS LA DIRECTION
DE NOÉMIE BUDIN

LES
CLICHÉS DANS
L'HISTOIRE

ACTES DU COLLOQUE FEST'AIN D'HISTOIRE 2018

Didaskalie

NUMÉRIQUE

LES CLICHÉS DANS L'HISTOIRE

Les actes du colloque Fest'Ain d'histoire 2018

Sous la direction de Noémie Budin

Les Clichés dans l'histoire, les actes du colloques Fest'Ain d'Histoire 2018, sont diffusés gratuitement en numérique.

Cet ouvrage est également disponible en version papier à cette adresse.

Bonne lecture !

Didaskalie

Collection sous la direction de Jean-Laurent Del Socorro

OUVRAGE RÉALISÉ SOUS LA DIRECTION DE NOÉMIE BUDIN

© Didaskalie, avril 2020

www.facebook.com/AssoDidaskalie

Photo de couverture © Rich McCor, 2020

Design de couverture : Cindy Canévet

ISBN : 978-2-9571423-1-6

SOMMAIRE

Préface - #Fadh 2018

Une lecture trompeuse de l'histoire

La couleur dans l'art grec

Le mythe de la bataille décisive

Une mauvaise réputation historique

Sacrées sorcières !

Doux comme un Viking

L'Histoire dans les médias contemporains

La mythologie nordique dans Donjons & Dragons

Terre plate et Âges obscurs

La vulgarisation de l'Histoire dans Confessions d'Histoire

Postface - La vulgarisation en France

Remerciements

TROISIÈME PARTIE

**L'HISTOIRE DANS LES MÉDIAS
CONTEMPORAINS**

?

Laurent Di Filippo est maître de conférences en sciences de l'information et de la communication, il est également docteur en études scandinaves. Ses recherches portent sur la réception des mythes nordiques dans les médias contemporains et plus particulièrement les jeux. Il s'intéresse également à d'autres sujets tels que le transmédia, les constructions de monde, la réflexivité et l'épistémologie des sciences humaines et sociales.

?

La
MYTHOLOGIE NORDIQUE
dans
DONJONS & DRAGONS

Entre réception et stéréotypes

*

Laurent Di Filippo

Centre de recherche sur les médiations (CREM, EA 3476, université de Lorraine)

Dans le monde des *Royaumes oubliés*, l'un des univers du jeu de rôle *Advanced Dungeons & Dragons* (AD&D), les aventuriers peuvent traverser la « Forêt du cri du troll [*Trollbark Forest*] », franchir les collines appelées les « Griffes du troll [*Trollclaws*] », visiter la ville de Baldur's Gate ou encore rencontrer des suivants du dieu Tyr. Dans cet univers comme dans de nombreux autres, ils pourront croiser la route de barbares qui deviennent plus forts par leur rage, combattre des nains « duergar » et des « worgs », ou même voyager dans le multivers, c'est-à-dire l'espace cosmologique qui, en plus du monde de base, rassemble un ensemble de dimensions parallèles de paradis et d'enfers, pour atteindre le plan de Gladsheim. Toutes ces références, dont AD&D regorge, renvoient lecteurs et joueurs aux récits médiévaux scandinaves que nous appelons aujourd'hui les mythes nordiques.

Dans ce chapitre, j'évoquerai le sujet de la réception des récits médiévaux scandinaves dans *Donjons & Dragons* (D&D), à partir d'analyses de contenu et de l'histoire de l'édition du jeu. Ce faisant, j'analyserai différentes dimensions du jeu qui impliquent des références à ces récits, en m'appuyant sur plusieurs exemples qui définiront quatre grands axes : les personnages, les monstres, la géographie et l'espace des univers de jeu et enfin les suppléments historiques, qui brouillent la frontière entre faits et fiction. Ce parcours permettra de mieux cerner comment le jeu oscille entre emprunts à des stéréotypes bien connus et nouvelles adaptations.

Dans cette perspective, la recherche contemporaine sur les jeux, et plus largement sur les médias, permet notamment d'étudier les

manières dont les récits anciens se transmettent partiellement ou entièrement, et de reconstituer les parcours de ces emprunts culturels. Elle permet également de comprendre comment les nouveaux supports médiatiques et ludiques adaptent et donnent de nouvelles significations aux éléments de culture traditionnelle en les intégrant à de nouveaux cadres. Enfin, elle ouvre des perspectives sur les modes de construction d'un imaginaire relatif au passé, même lorsque celui-ci apparaît au sein de mondes fictionnels appartenant au genre de la *fantasy*, comme le montrent les recherches sur le thème du médiévalisme.

Mythes nordiques et personnages dans l'évolution de D&D

Donjons & Dragons (D&D) fut créé par Gary Gygax et Dave Arneson et publié par l'entreprise TSR en 1974, et il est le premier jeu de rôle ayant connu un succès commercial¹. Durant une partie de jeu de rôle, les joueurs incarnent les personnages principaux d'une histoire dirigée par un maître de jeu qui en fournit le cadre et construite par les interactions majoritairement faites à l'oral entre les participants².

Lors de la création d'un personnage pour D&D, les joueurs en choisissent la race et la classe. La première correspond à une classification qui, dans les règles de base, comprend les êtres humains, nains, elfes, demi-elfes, gnomes, et halfelins, l'équivalent du hobbit de Tolkien. Quant à la classe, elle correspond peu ou prou à la fonction du personnage : combattant, magicien, clerc ou brigand.

Les nains et les elfes font partie de la réception contemporaine des récits médiévaux scandinaves à travers l'influence de plusieurs auteurs de *fantasy* comme J. R. R. Tolkien³ et Poul Anderson⁴. Toutefois, en plus des représentations tirées de cette *fantasy* plutôt classique que l'on retrouve dans plusieurs univers de jeux tels

¹ Shannon Appelcline, *Designers & Dragons. A History of the Roleplaying Game Industry. The 70's*, Silver Spring, Evil Hat Production, 2014 ; Shannon Appelcline, *Designers & Dragons. A History of the Roleplaying Game Industry. The 90's*, Silver Spring, Evil Hat Production, 2014.

² Olivier Caïra, *Jeux de rôle. Les forges de la fiction*, Paris, CNRS Éditions, 2007.

³ Rudolf Simek, *Mittelerde: Tolkien und die germanische Mythologie*, München, C.H. Beck, 2005.

⁴ Jon Peterson, *Playing at the World: A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures, from Chess to Role-Playing Games*, San Diego, Unreason Press, 2012.

que *Greyhawk*, *Lancedragon*, *Les Royaumes oubliés*, il existe de nombreuses variations autour des races de personnages jouables. Par exemple, certains univers de AD&D croisent le genre de la *fantasy* avec d'autres genres, comme la fiction post-apocalyptique. Dans un cadre de ce type, appelé *Dark Sun*, les joueurs trouvent des tribus d'elfes nomades qui courent dans le désert au lieu de se cacher au fond de leur forêt.

Dans la troisième édition de D&D apparaît la classe de personnage du barbare parmi les classes principales du *Manuel du joueur*. La description suivante introduit sa présentation :

« Ces combattants courageux et téméraires sont natifs des étendues gelées du nord ou des jungles cauchemardesques du sud. Selon les régions, les peuples civilisés les désignent sous le nom de barbare, *baresarks* ou *berserkers* (de *ber*, dérivé de *björn*, et *serkr*, qui, dans leur langue rugueuse, signifient respectivement "ours" et "chemise") et les accusent de tous les crimes⁵. »

Dans cette citation, dont la partie linguistique n'apparaît pas dans la version originale du jeu, le traducteur fait une référence directe aux « *berserkir* » norrois en s'appuyant sur l'étymologie du mot. Il établit de la sorte un rapport direct entre les personnages barbares du jeu et les « *berserkir* » des traditions littéraires scandinaves médiévales⁶, qui apparaissent dans les sagas islandaises tantôt comme garde rapprochée du roi, tantôt comme vagabonds que le héros affronte dans des versions plus tardives.

Notons toutefois que ces personnages n'ont pas toujours été présents dans les différentes versions de D&D. Dans la première édition de 1974, les *berserkers* faisaient partie de la liste des ennemis et des monstres. Quant à la première tentative de proposer la classe de barbare, elle date de 1977, mais l'article ne fut pas écrit par les créateurs de D&D. Une version officielle est proposée par Gary Gygax en juillet 1982, dans le magazine *Dragon*, organe de presse lié au jeu, et republiée dans un supplément officiel en 1985. Cette version est principalement un mélange entre Conan, le personnage de fiction

⁵ *D&D 3 - Player's Handbook*, p. 24.

⁶ Anatoly Liberman, *In Prayer and Laughter. Essays on Medieval Scandinavian and Germanic Mythology, Literature, and Culture*, Moscou, Paleograph Press, 2016.

pulp créé par Robert E. Howard, et des inspirations historiques. Rappelons que le film *Conan le Barbare*, qui met en scène Arnold Schwarzenegger, sort sur les écrans en avril 1982. Pour leur part, les berserkers apparaissent comme sous-classe dans le magazine *White Dwarf* en 1980. Il s'agit d'une version non officielle, comme le précise l'article. Ils n'arriveront officiellement dans des suppléments du jeu que dans les années 1990. Autrement dit, barbares et berserkers n'étaient pas liés à l'origine comme ils le sont dans la troisième édition. C'est pourquoi, pour le chercheur qui s'intéresse à ces questions, il est nécessaire de prendre en compte l'histoire de l'édition de D&D pour voir comment ces rapports se sont construits dans le temps.

Les liens entre berserkers et barbares sont d'autant plus marqués dans la troisième édition du jeu, où le barbare fait partie des classes de base. On peut en effet y lire la description de la capacité principale du barbare, sa « rage » :

« Quand le besoin s'en fait sentir, le barbare peut entrer dans une rage destructrice. Dans cet état, il devient incroyablement plus fort et plus résistant, mais son mépris du danger l'empêche de se défendre efficacement⁷. »

Cette capacité reprend l'idée que l'on trouve dans *L'Histoire des rois de Norvège* de Snorri Sturluson, selon laquelle les *berserkir* scandinaves étaient des hommes d'Odin, que le dieu rendait fort comme des bêtes sauvages et que ni le feu ni le fer ne pouvaient blesser⁸. Cette capacité était appelée en vieux norrois le « *berserker-gang* », terme que François-Xavier Dillman a traduit par « fureur des guerriers fauves » en empruntant la traduction du terme « *berserkr* » à Georges Dumézil. Dans la filiation lointaine de cette source littéraire, les guerriers barbares de nombreux jeux contemporains possèdent la capacité de s'enrager afin de devenir beaucoup plus puissants au combat.

Par la suite, dans la quatrième édition de D&D, le barbare ne fait plus partie des classes du premier livre de base, mais il fait son retour dans la cinquième édition. Dans cette dernière version, l'illustration

⁷ D&D 3 - *Player's Handbook*, p. 25.

⁸ Snorri Sturluson, *L'Histoire des rois de Norvège* (trad. François-Xavier Dillmann), Paris, Gallimard, coll. « L'Aube des peuples », 2000, p. 60.

de la classe de barbare montre un guerrier de type nordique avec des cheveux blonds, dans un décor fait de montagnes enneigées, et, en haut de la page, des pierres gravées d'étranges symboles font penser à des pierres runiques. À ces images s'ajoute la présentation de la classe, introduite par l'exemple suivant où le climat, l'équipement, l'animal et le monstre cités forment un ensemble d'éléments que l'on retrouve régulièrement dans les stéréotypes des peuples et des mythes nordiques :

« Un humain de haute taille s'avance au travers du blizzard, enveloppé d'épaisses fourrures, une lourde hache à la main. Il éclate de rire alors qu'il se précipite sur le géant du givre qui a osé braconner dans le troupeau d'élan de sa tribu⁹.] »

Le rire du guerrier face au danger correspond à une mise en scène du courage des barbares n'ayant pas peur d'affronter la mort.

Une autre référence intervient dans la manière de faire évoluer son personnage en choisissant une voie appelée « la voie du Berserker » qui renvoie encore une fois au « *berserker gang* » norrois :

« Pour certains barbares, la rage est un moyen d'atteindre un but, et ce but n'est autre que la violence. Animé par une furie débridée, le berserker suit une voie poisseuse de sang. Quand vous entrez dans la rage du berserker, vous vous délectez du chaos de la bataille, au point d'en oublier votre santé et votre bien-être¹⁰. »

D&D est un exemple parmi beaucoup d'autres dans la culture populaire où les barbares sont associés aux berserkers. D'autres exemples apparaissent dans des jeux vidéo bien connus tels que *Diablo* ou *Age of Conan*. Dans le cas de *Donjons & Dragons*, il aura fallu plusieurs années d'évolution pour que la présentation des berserkers passe d'ennemi à personnage jouable, mais elle semble bien installée à présent. Cet exemple montre que pour étudier un tel jeu, les chercheurs doivent prendre en considération l'hétérogénéité des

⁹ Collectif, *Player's Handbook*, Renton, Wizards of the Coast, 2014.

¹⁰ *Ibid.*

données au cours du temps. Plus généralement, cet exemple illustre le fait que le jeu est un phénomène culturel dynamique, c'est-à-dire que, tout en faisant usage de stéréotypes relativement fixes, le jeu évolue. La prise en compte de ces variations au fil des éditions permet de mieux définir la présence plus ou moins importante de références aux mythes nordiques dans le jeu selon les périodes.

Monstres et histoire de la réception

Une fois leur personnage créé, les joueurs peuvent entamer leurs aventures. Très fréquemment, ils auront à faire face à des adversaires durant des combats. Une grande variété d'ennemis est mise à disposition des maîtres de jeu dans un ouvrage appelé *Le Bestiaire monstrueux*. Dans ce catalogue de créatures, plusieurs monstres sont inspirés par les récits médiévaux scandinaves. Selon les éditions, on retrouvera les berserkers, dont nous avons parlé précédemment, les trolls, les worgs, les duergars ou « nains gris », une version sombre des nains, qui, comme les berserkers, étaient un type d'adversaire devenu une race de personnage jouable optionnelle en 1985, les dragons, ou encore les nécrophages, appelés en anglais « *wight* », des créatures mortes-vivantes inspirées par les sagas islandaises.

Il est important de souligner ici que ces créatures ne sont pas reprises de manière directe aux sources norroises ou à leurs traductions. Par exemple, les nécrophages ou « *wights* » sont dérivés de l'être des Gagals, en anglais *barrow-wight*, du *Seigneur des anneaux* de J.R.R Tolkien, qui s'appuyait lui-même sur la traduction d'une saga islandaise faite en anglais par William Morris et Erik Magnusson. Les worgs, des loups géants inspirés des « wargs » de Tolkien mais dont le nom a dû être modifié pour des problèmes de droits, rappellent le mot en vieux norrois « *varg* » qui peut faire référence aux loups dans ce qu'il a de violent ou désigner un hors-la-loi. Quant aux trolls et à leur pouvoir de régénération, ils sont tirés de l'ouvrage de Poul Anderson *Trois cœurs, trois lions*, dans lequel le héros Holger, aux côtés de ses compagnons de route, la femme-cygne Alionara et le nain Hugi, affronte un troll capable de guérir constamment de ses blessures.

Ces exemples montrent que pour comprendre l'histoire de la réception des récits médiévaux scandinaves, les chercheurs et chercheuses doivent suivre les processus de transmission comme des

emprunts qui se font progressivement, étape par étape et dont les influences s'entrecroisent. Les créateurs de jeu, très souvent, ne s'appuient pas directement sur les textes médiévaux. C'est pourquoi, afin de comprendre plus précisément les processus culturels de transmission qui vont des sources médiévales aux productions des industries culturelles contemporaines, il est nécessaire de comprendre les diverses transformations par lesquelles les éléments empruntés sont passés. Ces transformations peuvent être le résultat de traductions ou d'adaptations. Ce processus d'évolution continue qui implique à la fois permanence et changement est appelé le « travail sur le mythe [*Arbeit am Mythos*] » par le philosophe allemand Hans Blumenberg¹¹.

Construction de l'espace et mythes nordiques : de l'échelle régionale à l'échelle cosmique

La Côte des Épées est une région du cadre de campagne appelé *Les Royaumes oubliés* qui constitue sans doute l'univers le plus populaire de D&D aujourd'hui. Dans le monde de cet univers de jeu se trouve une forêt appelée « La forêt du cri du troll », ou « *Trollbark Forest* » et des collines appelées les « Griffes du troll » ou « *Trollclaws* », déjà citées en introduction de ce chapitre. Leur nom provient des rumeurs selon lesquelles on trouve beaucoup de trolls dans ces régions. Dans cet exemple, une créature du jeu, inspirée par les récits médiévaux scandinaves à travers la littérature de *fantasy* de Poul Anderson, donne son nom aux toponymes fictionnels désignant des lieux où les personnages-joueurs peuvent s'aventurer.

Au-delà de références toponymiques ponctuelles, les récits médiévaux scandinaves influencent aussi la conception de la cosmologie de D&D. Le multivers du jeu est composé de différents plans d'existence qui peuvent être interprétés comme des mondes parallèles, des dimensions ou encore de multiples paradis et enfers relatifs aux axiologies morales du jeu. Autrement dit, l'agencement des plans les uns par rapport aux autres est construit autour des grands principes qui structurent et définissent la morale dans tous

¹¹ Hans Blumenberg, *Arbeit am Mythos*, Frankfurt am Main, Suhrkamp, 1979, rééd. 2001.

les univers de jeu : les axes bien/mal et loi/chaos, que l'on appelle l'alignement et sur lesquels je vais revenir plus bas.

Très tôt, en 1977, Gary Gygax, un des deux créateurs de D&D, a écrit un article, dans le magazine *The Dragon*, à propos des différents plans d'existence, dans lequel on peut voir apparaître le nom « Gladsheim¹² », terme qui renvoie à une des résidences d'Odin dans les sources nordiques. Peut-être qu'une source indirecte de l'auteur du jeu est la *Grímnismál*, un poème de *L'Edda poétique*¹³, dans lequel Gladsheim semble être la maison d'Odin où se trouve le Valhalla, contrairement à *L'Edda en prose* où Gladsheim est un hall avec douze sièges et un trône pour Odin. Reste encore à découvrir d'où Gygax tirait précisément cette information. Parmi les autres plans listés, le lecteur trouve notamment les Sept Paradis, le Terrain de Chasse, l'Olympe, l'Élysée, les Limbes, le Pandémonium, les Abysses, le Tartare, Hadès, la Géhène, les Neufs Enfers, l'Achéron, le Nirvana, et l'Arcadie. Tous ces noms font référence à diverses traditions culturelles, principalement grecques, mais également amérindiennes, chrétiennes, hindoues, et des inventions littéraires plus récentes.

L'exemple des plans du multivers est intéressant pour comprendre comment de nouvelles significations peuvent être associées à des références culturelles anciennes. En effet, la recherche ne doit pas se contenter de retrouver des relations entre les sources et les usages contemporains, mais elle doit montrer comment les éléments empruntés prennent de nouvelles significations dans le cadre de nouveaux médias. Pour ce faire, on peut observer les principes selon lesquels les plans sont organisés les uns par rapport aux autres.

Un an après l'écriture de cet article, Gary Gygax en réutilise les bases dans son manuel du joueur pour AD&D et ajoute que Gladsheim incorpore « Asgard, Valhalla, Vanaheim, etc¹⁴. », plusieurs noms relatifs aux mythes nordiques. Il précise que l'alignement du plan est « chaotic good neutrals » soit chaotique bon neutre. Pour comprendre ce que ces termes signifient, il faut revenir à la question des principes moraux qui organisent l'univers

¹² Gary Gygax, « Planes The Concepts of Spatial, Temporal and Physical Relationships in D&D », *The Dragon*, 1977, n° 8, p. 4-5.

¹³ Carolyne Larrington, *The Poetic Edda*, Oxford, Oxford University Press, coll. « Oxford World's Classics », 1996.

¹⁴ Gary Gygax, *Advanced Dungeons and Dragons Player's Handbook*, Lake Geneva, TSR, 1978.

évoqué précédemment. Un diagramme mis à disposition des lecteurs montre comment les plans sont situés dans le multivers. Le plan primaire, qui désigne les mondes d’aventure classiques tels que *Les Royaumes oubliés*, est positionné au centre du diagramme et les plans extérieurs, dont Gladsheim fait partie, sont placés autour de celui-ci. Leur position renvoie à un découpage qui suit les règles de l’alignement. Comme je l’ai précisé plus haut, dans D&D, l’alignement est l’organisation axiomatique des principes moraux de l’univers. Il est composé de deux oppositions, premièrement un axe vertical bien/mal, et deuxièmement un axe horizontal loi/chaos. Ce second principe est inspiré des œuvres de Poul Anderson, qui a lui-même inspiré Michael Moorcock, une autre influence littéraire de D&D. Ces deux axes permettent de faire un découpage donnant neuf possibilités allant de loyal bon à chaotique mauvais. Dans le schéma des plans évoqué précédemment, Gladsheim se trouve à la position où se rencontrent les types d’alignements chaotique bon et chaotique neutre.

Loyal bon	Neutre bon	Chaotique bon
Loyal neutre	Neutre	Chaotique neutre
Loyal mauvais	Neutre mauvais	Chaotique mauvais

Le placement des différents plans cités précédemment sur le schéma des alignements montre donc comment l’espace cosmologique est pensé et organisé par Gary Gygax. À titre d’exemple, le Nirvana est un plan loyal neutre, l’Élysée est neutre bon quand Gladsheim est chaotique bon/neutre. Suivant cette répartition, les divinités nordiques sont présentées comme plus chaotiques que les divinités grecques et hindoues. En procédant de la sorte, les auteurs donnent de nouveaux sens aux différents éléments issus de cultures traditionnelles. Pour bien faire ressortir les significations du modèle, il ne faut donc pas seulement étudier les références aux récits médiévaux scandinaves, mais aussi comment elles sont utilisées en relation avec d’autres traditions.

Ces quelques idées jetées par Gary Gygax à la fin des années 1970 furent longuement développées dans un supplément publié en 1987 appelé *Manual of the Planes*, qui détaille le multivers sur cent trente pages. Dans cet ouvrage, Gladsheim est toujours le nom du plan chaotique et il est expliqué qu’il est composé de trois strates :

Asgard, Muspellheim et Nidavellir. Ce plan est présenté comme la demeure des dieux nordiques. Toutefois, le lecteur apprend aussi que Niflheim, le monde des morts des mythes nordiques, est une strate du plan Hadès et qu'il est dirigé par Hel. Yggdrasil, l'arbre qui soutient les neuf mondes dans les sources norroises, devient pour sa part un moyen de voyager entre les plans. Les références se multiplient alors à partir des bases posées dix ans auparavant par le créateur du jeu.

En 1995, un cadre de campagne complet, intitulé *Planescape*, est publié pour proposer de jouer dans le multivers décrit par le *Manuel of the Planes* sorti huit ans plus tôt. Dans cette version, Gladsheim a été renommé Ysgard et il est toujours décrit comme un plan chaotique qui abrite les divinités nordiques. Ce cadre de campagne fut longuement développé à travers de nombreux suppléments, dont un décrivant plus spécifiquement les plans chaotiques. Il permettait ainsi aux maîtres du jeu et aux joueurs d'en apprendre plus sur Ysgard et ses habitants, à savoir les dieux nordiques et leurs suivants. Dans ce supplément, le lecteur peut notamment voir une illustration de valkyrie qui reprend les codes des costumes de l'opéra de Richard Wagner *L'Anneau des Nibelungen*, qui ont marqué durablement les représentations des peuples nordiques jusqu'à nos jours. La valkyrie, chevauchant un cheval ailé, porte un casque à cornes, une longue cape et tient dans sa main une lance. Cet exemple montre, lui aussi, qu'il est important de tenir compte des réceptions intermédiaires pour comprendre les représentations contemporaines et les stéréotypes qui forment l'imaginaire du Nord aujourd'hui.

Autre exemple notable, une citation que l'on trouve sur une page du livre disant : « *It's a perfect day to die, just like yesterday, and the day before* [c'est un jour parfait pour mourir, exactement comme hier, et le jour qui précédait] ». Cette citation illustre le fait que les habitants du plan d'Ysgard n'ont pas peur de la mort. En effet, ces derniers reviennent à la vie dès le lendemain. Cette citation renvoie aux sources nordiques où il est dit que les guerriers valeureux morts au combat et choisis par Odin pour le rejoindre après la mort au Valhalla combattent tous les jours, festoient la nuit et ceux qui meurent durant ces combats reviennent à la vie pour recommencer ce cycle jusqu'au moment de la bataille finale, le *Ragnarök*. Cette représentation du courage face à la mort violente fait également partie des stéréotypes liés aux habitants du Nord médiéval et à leurs dieux.

En plus de l'étude de stéréotypes, l'analyse du jeu permet d'observer des formes d'hybridation culturelle, c'est-à-dire des éléments qui mélangent plusieurs traditions. Par exemple, le fait que Niflheim soit une partie de l'Hadès, ou encore que les « Einheriar » qui, dans les sources norroises, sont les hommes morts au combat choisis par les valkyries pour rejoindre Odin, peuvent dans le jeu servir d'autres dieux que les dieux nordiques. Ce terme s'applique alors à tout esprit humanoïde employé par les puissances ou divinités des plans extérieurs en tant que servants, guerriers, patrouilleurs ou gardes. Autrement dit, il peut exister dans le jeu des Einheriar servant les dieux grecs. Cet exemple nous montre que loin de respecter un canon ou un dogme strict, les auteurs et concepteurs de jeu transforment et adaptent les références de provenances variées, n'hésitant pas à les articuler voire à les fusionner dans de nouvelles formes.

Les suppléments entre faits et fictions

Certains suppléments du jeu *Donjons & Dragons* mettent en scène de manière plus spécifique la période médiévale scandinave et les croyances supposées sur cette aire culturelle et historique. Ils nous permettent alors de mieux saisir comment les médias contemporains, dont les jeux font partie, façonnent nos représentations du passé.

Le premier supplément choisi dans le cadre du présent chapitre s'intitule *Gods, Demi-Gods & Heroes* et fut publié en 1976 pour la première édition de *Donjons & Dragons*. Cet ouvrage présente une liste de divinités issues de traditions historiques et culturelles non fictionnelles, qui sont présentées comme les croyances de différentes cultures, dont celles des territoires du nord de l'Europe, aux côtés des mythes de la Grèce antique, de l'Égypte ancienne, des peuples celtes, des hindous et bien d'autres. Pour les intégrer dans le jeu, les auteurs de l'ouvrage leur ont donné des caractéristiques, comme un score de force, un niveau, des objets magiques, des pouvoirs et d'autres capacités¹⁵.

¹⁵ Sur les suppléments consacrés aux dieux dans D&D, je renvoie le lecteur à un article accessible en ligne : Laurent Di Filippo, « Fantasy et panthéon nordique dans *Donjons et Dragons* », *Fantasy Art and Studies*, n° 6, 2019, p. 67-76.

L'objectif de départ de ce livre était de montrer à quel point il est ridicule d'avoir des campagnes dont les personnages sont si puissants et qui ont atteint des niveaux si élevés qu'ils pourraient facilement tuer n'importe qui voire n'importe quel dieu. Au début du livre, on peut lire la citation suivante : « *This is our last attempt to delineate the absurdity of 40+ level characters. When Odin, the All-Father has only(?) 300 hit points, who can take a 44th level Lord seriously?* [Ceci est notre dernière tentative pour démontrer l'absurdité d'avoir des personnages de niveaux supérieurs à 40. Quand Odin, le père de tout, a seulement (?) 300 points de vie, qui peut prendre au sérieux un seigneur de niveau 44 ?] ». On comprend grâce à cette citation que les créateurs ont voulu poser ici certaines limites, bien que le jeu de base ne posait pas de restrictions à la progression des personnages. Concernant la réception des mythes nordiques, on notera de façon intéressante que les auteurs ont choisi de citer Odin comme point de comparaison et exemple d'un dieu particulièrement puissant. L'ouvrage perpétue ainsi la tradition que l'on retrouve chez Snorri Sturluson¹⁶, disant qu'Odin est le père des dieux nordiques et que les divinités font partie d'un panthéon bien organisé. Bien que largement répandue, cette représentation est aujourd'hui discutée dans la recherche en études scandinaves¹⁷.

Notons enfin que, depuis la création de *Donjons & Dragons*, presque toutes les éditions ont vu publier leur supplément à propos des dieux. La couverture de la version pour la première édition de AD&D montre d'ailleurs Odin chevauchant Sleipnir, son cheval à huit pattes, mettant les mythes nordiques au premier plan de cet ouvrage.

Le second exemple provient d'une série de suppléments publiée pour la seconde édition de AD&D, qui proposait de jouer dans un cadre de « *fantasy* historique¹⁸ ». Cette série est composée de sept

¹⁶ Snorri Sturluson, *Edda* (trad. Anthony Faulkes), Londres, Everyman, 1987.

¹⁷ Terry Gunnell, « From One High-One to Another: The Acceptance of Óðinn as Preparation for the Acceptance of God », dans Leszek Slupecki et Rudolf Simek, *Conversions: Looking for Ideological Change in the Early Middle Ages*, Vienna, Fassbaender, 2013, p. 153-178 ; Terry Gunnell, « Pantheon? What Pantheon? Concepts of a Family of Gods in Pre-Christian Scandinavian Religions », *Scripta Islandica*, n° 66, 2015, p. 55-76 ; Terry Gunnell, « How High Was the High One? », dans Stefan Brink et Lisa Collinson (éd.), *Theorizing Old Norse Myth*, Turnhout, Brepols, 2017, p. 105-129.

¹⁸ David « Zeb » Cook, *HR1 - Vikings Campaign Sourcebook*, Lake Geneva, TSR, 1991, p. 8.

ouvrages qui présentent plusieurs périodes historiques et régions géographiques : les Vikings, le temps de Charlemagne, les Celtes, l'Europe des ^{xvi}/_{xvii}^e siècles (dans une ambiance de cape et d'épée), l'Empire romain, l'Antiquité grecque et, enfin, les croisades. Certains de ces livres avaient été produits pour fonctionner par paires de factions opposées, comme celui sur les Vikings et celui sur Charlemagne, ou encore celui sur Rome face à celui concernant les Celtes.

Le supplément de campagne viking propose un cadre pour jouer un personnage nordique pendant la période viking. Il offre des options spécifiques pour le joueur comme de nouvelles classes de personnage, telles que le « berserker » et le « *runecaster* [lanceur de runes] ». Ce dernier utilise un nouveau système de magie, créé pour l'occasion, basé sur les runes, les caractères de l'alphabet scandinave que l'on retrouve sur de nombreuses pierres taillées. Dans ce supplément, les références aux écrits médiévaux comme les sagas et les *Eddas* et aux traces archéologiques sont évidemment très présentes et permettent notamment de comprendre comment construire un cadre historique pour un jeu de *fantasy*¹⁹.

Ces deux suppléments ont pour objectif d'introduire des éléments historiques et culturels dans le jeu. De tels ouvrages invitent le chercheur à analyser les frontières entre faits et fiction et à s'interroger sur les manières dont elles sont négociées dans les productions de la culture populaire. En effet, ces productions contribuent à la constitution de représentations sociales et de stéréotypes liés à un imaginaire du Nord médiéval. Ces représentations peuvent être analysées sous l'angle de la « nordicité » ou du « boréalisme », deux concepts utilisés dans la recherche à propos des représentations du Nord pour comprendre comment ce Nord imaginé et imaginaire sert de modèle d'altérité pour ceux qui l'utilisent. Comme on le voit dans les exemples présentés ici, il convient d'étudier les éléments nordiques des jeux de rôle non pas comme des entités isolées, mais comme des parties d'un ensemble plus large qui emprunte à de nombreuses autres traditions.

¹⁹ Pour une analyse détaillée de cet ouvrage, je renvoie le lecteur intéressé au chapitre que j'y ai consacré, présent dans un ouvrage également publié chez ActuSF : Laurent Di Filippo, « La mise en scène ludique de l'Histoire : l'époque viking comme cadre de jeu pour *Advanced Dungeons and Dragons* », dans Anne Besson (dir.), *Fantasy et Histoire*, Épinal, Publications des Imaginales, Chambéry, ActuSF, 2019, p. 391-414.

Pour conclure

Les références aux récits médiévaux scandinaves tiennent une place substantielle dans *Donjons & Dragons* et elles apparaissent dans le jeu sous de nombreux aspects. Considérer le jeu comme un phénomène culturel nous amène à aborder la réception contemporaine des récits médiévaux scandinaves sous différents angles. Premièrement, elle est le résultat d'un processus historique de transmission et de transformation. Deuxièmement, elle contribue à un système dynamique et, par conséquent, évoluant et produisant des expressions hétérogènes. Troisièmement, elle participe à l'organisation interne des structures de jeu aux côtés de références à d'autres traditions. Quatrièmement, elle produit des représentations sociales et un imaginaire du Nord médiéval spécifique.

À présent, il est nécessaire pour la suite des recherches d'approfondir ces différents points, et bien entendu, de nombreux autres peuvent être ajoutés, tels qu'une analyse socio-anthropologique des manières de jouer au JDR et de s'approprier les références mythiques, car les manières dont les joueurs s'approprient les références impactent les phénomènes de réception. Il est également nécessaire de travailler sur les créateurs de jeux et les sources sur lesquelles ils s'appuient. Ce chapitre a montré à plusieurs reprises que de nombreux éléments nous étaient encore inaccessibles pour comprendre le plus finement possible les chemins qu'empruntent les éléments de mythes nordiques dans leur diffusion. De même, mieux étudier les contextes de production sera également utile, lorsqu'ils apparaissent aux États-Unis, mais aussi lorsqu'ils sont diffusés et traduits, afin de voir ce qui change d'une langue à l'autre. Comme on le comprend, ce n'est que le début de l'aventure !

*

Bibliographie :

Sources primaires :

David « Zeb » Cook, *HR1 - Vikings Campaign Sourcebook*, Lake Geneva, TSR, 1991.

Robert J. Kuntz et James M. Ward, *Gods, Demi-Gods and Heroes*, Lake Geneva, T. S. R., 1976.

Robert J. Kuntz et James M. Ward, *Legends and Lore*, Lake Geneva, T. S. R., 1984.

Collectif, *Player's Handbook*, Renton, Wizards of the Coast, 2014

Gary Gygax, « Planes The Concepts of Spatial, Temporal and Physical Relationships in D&D », *The Dragon*, 1977, n° 8.

Gary Gygax, *Advanced Dungeons and Dragons Player's Handbook*, Lake Geneva, TSR, 1978.

Sources norroises :

Carolyne Larrington, *The Poetic Edda*, Oxford, Oxford University Press, coll. « Oxford World's Classics », 1996.

Snorri Sturluson, *Edda* (trad. Anthony Faulkes), Londres, Everyman, 1987.

Snorri Sturluson, *L'Histoire des rois de Norvège* (trad. François-Xavier Dillmann), Paris, Gallimard, coll. « L'aube des peuples », 2000.

Travaux de recherche :

Shannon Appelcline, *Designers & Dragons. A History of the Roleplaying Game Industry. The 70's*, Silver Spring, Evil Hat Production, 2014.

Shannon Appelcline, *Designers & Dragons. A History of the Roleplaying Game Industry. The 90's*, Silver Spring, Evil Hat Production, 2014.

Hans Blumenberg, *Arbeit am Mythos*, Frankfurt am Main, Suhrkamp, 1979, rééd. 2001.

Olivier Caïra, *Jeux de rôle. Les forges de la fiction*, Paris, CNRS Éditions, 2007.

Gary Alan Fine, *Shared Fantasy – Role Playing Games as Social Worlds*, Chicago, University of Chicago Press, 2001 [1983].

Laurent Di Filippo, « Fantasy et panthéon nordique dans *Donjons et Dragons* », *Fantasy Art and Studies*, n° 6, 2019, p. 67-76.

Laurent Di Filippo, « La mise en scène ludique de l'Histoire : l'époque viking comme cadre de jeu pour *Advanced Dungeons and Dragons* », dans Anne Besson (dir.), *Fantasy et Histoire*, Épinal, Publications des Imaginales, Chambéry, ActuSF, 2019, p. 391-414.

Terry Gunnell, « From One High-One to Another: The Acceptance of Óðinn as Preparation for the Acceptance of God », dans Leszek Slupecki et Rudolf Simek (éd.), *Conversions: Looking for Ideological Change in the Early Middle Ages*, Vienna, Fassbaender, 2013, p. 153-178.

Terry Gunnell, « Pantheon? What Pantheon? Concepts of a Family of Gods in Pre-Christian Scandinavian Religions », *Scripta Islandica*, n° 66, 2015, p. 55-76.

Terry Gunnell, « How High Was the High One ? », dans Stefan Brink, et Lisa Collinson (éd.), *Theorizing Old Norse Myth*, Turnhout, Brepols, 2017, p. 105-129.

Anatoly Liberman, *In Prayer and Laughter. Essays on Medieval Scandinavian and Germanic Mythology, Literature, and Culture*, Moscou, Paleograph Press, 2016.

Jon Peterson, *Playing at the World: A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures, from Chess to Role-Playing Games*, San Diego, Unreason Press, 2012.

Rudolf Simek, *Mittelerde: Tolkien und die germanische Mythologie*, München, C.H. Beck, 2005.