

**Laurent Di Filippo**

**Ernestine, département R&D – CREM (EA 3476), Université de Lorraine**

**Les références aux récits médiévaux scandinaves dans les jeux contemporains**

Lorsque la chanteuse Helen Bøksle interprète le thème principal du jeu de rôle en ligne massivement multi-joueurs *Age of Conan : Hyborian Adventures*, elle reprend plusieurs vers réarrangés d'un des poèmes médiévaux islandais les plus connus, la *Völuspá*. Cet exemple montre que des éléments issus des sources de ce qu'on appelle souvent les « mythes nordiques » se retrouvent dans les productions des industries culturelles. De nombreuses autres références auraient ainsi pu être choisies et peuvent servir de base pour mieux comprendre les phénomènes culturels et leurs dynamiques. En effet, des manuscrits médiévaux aux jeux contemporains, l'histoire de la réception des récits nordiques et de leurs composantes aide à mieux comprendre les processus de transmission de la culture et ses transformations. En s'appuyant sur des données empiriques, plusieurs pistes théoriques sont envisageables pour aborder les différentes dimensions qu'implique l'analyse culturelle.

### ***Les Nords médiévaux : quelles sources pour les œuvres contemporaines ?***

Les notions de mythes ou de mythologie nordique ne renvoient pas à une œuvre particulière ni à un corpus fixe de documents. Bien que certains textes, comme l'*Edda* en prose de Snorri Sturluson ou encore le recueil appelé l'*Edda poétique*, aient acquis un statut canonique, l'idée qu'il existe une mythologie nordique bien définie s'est construite au cours du temps. Mais de nombreux textes existent et, aujourd'hui, les productions ludiques font référence à des sources variées. Ainsi, un livre supplément intitulé *Uppsala*, pour le jeu de rôle papier *Yggdrasil* publié par l'éditeur 7<sup>e</sup> Cercle, s'appuie sur l'*Histoire des Archevêques de Hambourg* d'Adam de Brême. De son côté, la série de jeux vidéo *Suikoden*, appartenant au genre des J-RPG (jeux de rôle japonais), construit son intrigue autour des runes de pouvoir, faisant référence à un poème de l'*Edda poétique*, les *Hávamál*, autant qu'aux pierres runiques et autres objets archéologiques gravés de runes. Ajoutons que plusieurs auteurs dont les récits ont servi de base à des jeux considéraient *Beowulf* comme un récit nordique, alors que ce texte n'apparaît pas dans les manuels récents dédiés aux mythes nordiques. Il n'existe donc pas de liste définitive et arrêtée de récits médiévaux scandinaves que l'on pourrait considérer comme exhaustive et qui fournirait les seules sources légitimes dans lesquelles puiser.

### ***L'histoire de la réception : vers une approche sociologique***

À cette variété des sources s'ajoute un second problème : celui de l'histoire de leur réception sur le plan diachronique. En effet, la diffusion de ressources culturelles des récits médiévaux aux jeux récents n'est ni directe, ni linéaire. Ainsi Margaret Clunies Ross et Lars Lönnroth (1999) ont-ils proposé une division en cinq périodes de la réception des mythes nordiques. Toutefois, il convient de rester vigilant car, comme le disait Jacques Le Goff (2014, p. 37), la périodisation est « artificielle et provisoire ». Une étude précise de la réception des mythes nordiques tend à montrer qu'on a affaire à un phénomène de « continuité non linéaire » (Di Filippo, 2016). Ce constat s'applique aussi à l'étude de la réception d'œuvres récentes, comme les écrits classés dans le genre de la *fantasy*. On peut citer ici une nouvelle écrite par Robert E. Howard pour son héros Conan intitulée « La fille du géant du gel », qui contient de nombreuses références aux récits médiévaux scandinaves. Tout d'abord refusée par l'éditeur du magazine *Weird Tales*, elle est partiellement réécrite et

le nom du héros est changé (Louinet, 2015). Ce n'est que plus tard, dans les années 1950, qu'elle réintègre la série des nouvelles de Conan. Aujourd'hui, elle est considérée comme canonique au point d'être utilisée dans des manuels de jeu vidéo pour faire la promotion des aventures du fameux barbare et son contenu est adapté sur de nombreux supports ludiques de la franchise. D'un point de vue sociologique, il est alors possible d'aborder les usages contemporains du Nord sous l'angle des « mondes de l'art » dans lesquels s'inscrivent les œuvres. Autrement dit, le chercheur doit envisager « le réseau de tous ceux dont les activités, coordonnées grâce à une connaissance commune des moyens conventionnels de travail, concourent à la production des œuvres qui font précisément la notoriété du monde de l'art » (Becker, 1982, p. 22). Il constate alors que ce qu'Howard S. Becker appelle l'« amont » et l'« aval » de l'œuvre fait l'objet de tensions qui participent à définir un canon. Ces négociations contribuent à apporter de la légitimité et de la reconnaissance à certaines créations.

### ***Le Nord imaginé***

L'imaginaire du Nord ainsi construit au cours du temps montre pour sa part certaines tendances stéréotypées bien connues appelées « persistance du familier » par Lorenzo DiTommaso (2006) dans son étude comparée de plusieurs textes de *Fantasy*. Les théories du climat présentes depuis l'antiquité et dont Montesquieu s'est fait l'écho se retrouvent dans la mise en scène des univers de nombreux jeux contemporains dont l'organisation spatiale renvoie à une forme d'eurocentrisme. Pour reprendre les termes d'Edward Said (2003[1978]), cette « géographie imaginée » associe le milieu avec des caractéristiques sociales et culturelles des individus qui le peuplent. Ces « procédures de structuration » (Bensa, 2006) qui superposent des caractéristiques socio-culturelles à un environnement particulier servent alors à la constructions de catégories et de points de rencontre pour les univers de jeux : différents peuples ou différentes nations d'un univers, leur répartition, leurs frontières, les guerres qu'ils connaissent, etc. Le jeu de rôle papier *Les secrets de la septième mer/Seventh Sea* illustre parfaitement l'idée de « géographie imaginée eurocentrée » par son monde, Théah, dont les différentes nations sont inspirées de pays européens. Le récent succès du financement participatif de sa seconde édition montre que l'usage de tels stéréotypes ne rebute pas les joueurs. Dans de telles configurations, le Nord est généralement considéré comme un espace habité par des barbares, figure d'altérité pour les gens du Centre ou du Sud. En proposant l'idée d'Orientalisme, Edward Said suggérait que les images de l'orient étaient avant tout produites par l'occident pour son propre usage. Sur ce principe, plusieurs chercheurs français ont alors parlé de « Boréalisme » afin de désigner « le Nord comme espace discursif, produit par et pour le Sud » (Briens, 2016). Les représentations contemporain du Nord dans de nombreux univers de jeux héritent directement de ces stéréotypes millénaires et il faut alors chercher à comprendre comment le Nord contribue à des configurations plus globales par son positionnement par rapport au reste du monde.

### ***Des références et mises en scène multiples***

La mise en scène de contrées nordiques n'est toutefois pas la seule façon dont apparaissent des représentations contemporaines des « Nord médiévaux ». En réalité, les références aux récits médiévaux scandinaves se manifestent de multiples manières, sur des plates-formes variées et dans des genres bien différents, si bien qu'il est impossible d'en citer tous les exemples. Je me contenterai de citer ici quelques possibilités qui ouvrent des pistes

théoriques elles aussi variées, afin de montrer une partie de l'étendue des analyses qu'elles permettent d'aborder.

En plus des paroles de chanson évoquées en introduction, les joueurs d'*Age of Conan: Hyborian Adventures* peuvent rencontrer Juxia, le rhinocéros Berserker. Son qualificatif questionne l'idée que les berserker sont forcément humains, des guerriers d'Odin comme il est dit dans *l'Histoire des rois de Norvège* de Snorri. Il faut alors tenir compte de la diffusion culturelle de cette figure et des emprunts linguistiques dont elle a fait l'objet dans le monde anglo-saxon (Olsson, 2007). Dans ce même jeu, Niord, un membre de la famille des Vanes dans *l'Edda en prose*, fait partie du groupe des Aesir et a une apparence humaine, se situant ainsi dans la continuité des écrits d'Howard. Par opposition, dans le jeu de science-fiction *Starcraft II*, Odin est un robot militaire géant.

Les représentations du personnage de Thor utilisé dans les jeux vidéo récents de la franchise Marvel copient les traits de l'acteur Chris Hemsworth, qui incarne le héros dans les films, ainsi que son costume. On observe alors un phénomène d'« intermédialité », où un support médiatique sert de référence à un autre (Müller, 2000). De même, lorsque des jeux vidéo LEGO mettent en scène les héros du *Seigneur des anneaux*, la forme des personnages très géométrique (tête cylindrique, corps et jambes rectangulaires) est caractéristique des figurines pour enfants. Les emprunts aux récits médiévaux scandinaves se diffusent par un processus de « remédiation » (Bolter et Grusin, 1999), c'est-à-dire qu'un médium reprend les codes d'un autre médium. Ici, plus précisément, un support vidéoludique reprend les codes d'une gamme de jouets.

L'usage de figures mythiques nordiques peut également renvoyer à des formes de syncrétisme. Par exemple, Odin apparaît dans la série de jeux vidéo *Final Fantasy* aux côtés de nombreux autres figures provenant de différents mythes, contes et légendes du monde et même des récits arthuriens. Dans un même ordre d'idée, *Donjons et Dragons*, souvent considéré comme l'ancêtre du jeu de rôle papier, mettait également en scène l'aire culturelle médiévale scandinave et ses mythes aux côtés d'autres aires culturelles, par exemple dans des suppléments tels que *Deities and Demigods*, devenu *Mythes et Légendes*, ou encore le supplément *Vikings*, de la collection « Historical reference ». Ces suppléments contribuent alors à la réification d'une période historique et géographique particulière et de ses récits aux côtés d'autres aires culturelles, dans une vision relativiste et souvent anhistorique.

Ces derniers exemples permettent aussi de montrer que les jeux vidéo ne sont pas les seuls supports pertinents pour aborder notre problématique. De nombreux jeux de plateau mettent également en scène des Vikings dans des jeux de type puzzle, comme *Vikings – Au cœur du Maelström* ou dans des jeux de stratégie et de conquête, notamment dans la série « ... of the North Sea » de l'auteur Néo-Zélandais, Shem Philipps.

Les possibilités d'étude sont donc nombreuses et s'enrichissent continuellement puisque, comme l'a montré Edgar Morin (1962), industries culturelles ont besoin de renouvellement continu pour leurs productions et sont prises dans des dynamiques où s'articulent à la fois la permanence et le changement. Plutôt que de chercher des règles générales, il s'agit alors de comprendre comment ces deux dimensions s'articulent et contribuent aux processus de transmission culturelle.

## Bibliographie

- BECKER Howard S. (1982), *Art Worlds*, Berkeley, The University of California Press.

- BECKER Howard S. (2013), "Quelques implications de l'équation Art=Travail pour la sociologie de l'art", dans PERRENOUD Marc (dir.), *Les mondes pluriels de Howard S. Becker. Travail sociologique et sociologie du travail*, Paris, La Découverte, p. 117-126.
- BENZA Alban (2006), *La Fin de l'exotisme. Essais d'anthropologie critique*, Toulouse, Anacharsis.
- BESSON Anne (2007), *La fantasy*, Paris, Klincksieck.
- CLUNIES ROSS Margaret et LÖNNROTH Lars (1999), « The Norse Muse : Report from an international Research project », *Alvismál*, n° 9, p. 3-28.
- DI FILIPPO Laurent (2016), *Du mythe au jeu. Approche anthropo-communicationnelle du Nord. Des récits médiévaux scandinaves aux mythes nordiques*, thèse en sciences de l'information et de la communication et en études scandinaves, Université de Lorraine/Université de Bâle.
- DiTOMMASO Lorenzo (2006), "The Persistence of the Familiar: The Hyborian World and the Geographies of Fantastic Literature", dans SZUMSKYJ B. (éd.), *Two-Gun Bob. A Centennial Study of Robert E. Howard*, New York, Hippocampus Press, p. 107-119.
- HOWARD Robert E. (2006 [1934]), « The Frost-Giant's Daughter », dans JONES S. (éd.), *The Complete Chronicles of Conan. Centenary edition*, Londres, Gollanz, p. 818-825.
- LE GOFF Jacques (2014), *Faut-il vraiment découper l'histoire en tranches ?*, Paris, Seuil.
- LOUINET P. (2015), *Le guide Howard*, Chambéry, ActuSF.
- MORIN Edgar (2008 [1962]), *L'Esprit du temps : essai sur la culture de masse*, Paris, Armand Colin/INA.
- MÜLLER Jürgen E. (2000), « L'intermédialité, une nouvelle approche interdisciplinaire : perspectives théoriques et pratiques à l'exemple de la vision de la télévision », *Cinémas : revue d'études cinématographiques / Cinémas: Journal of Film Studies*, n° 2-3, vol. 10, p. 105-134.
- OLSSON Caroline (2007), « La Fantasy et l'héritage nordique, sources et motifs », dans BESSON Anne et WHITE-LE GOFF Myriam (dir.), *Fantasy, le merveilleux médiéval aujourd'hui : actes du colloque du CRELID, Université d'Artois (Arras), avec la collaboration de "Modernités médiévales"*, Paris, Bragelonne, p. 169-180.
- PARSONS Deke (2015), *J.R.R. Tolkien, Robert Howard and the Birth of Modern Fantasy*, Jefferson (NC), McFarland & Co.
- SAID Edward W. (2003 [1978]), *Orientalism*, Londres, Penguin, 2003.
- SHANKS Jeffrey (2013), « Hyborian Age Archeology. Unearthing Historical and Anthropological Foundations », dans PRIDA Jonas (éd.), *Conan Meets the Academy. Multidisciplinary Essays on the Enduring Barbarian*, Jefferson (NC) et Londres, MacFarland & Co.
- Snorri Sturluson (1987), *Edda*, trad. FAULKES Anthony, Londres, Everyman.