



HAL
open science

Fantasy et panthéon nordique dans Donjons et Dragons

Laurent Di Filippo

► **To cite this version:**

Laurent Di Filippo. Fantasy et panthéon nordique dans Donjons et Dragons. *Fantasy Art and Studies*, 2019, *Pop Norse*, 6, pp.67-76. hal-02157138

HAL Id: hal-02157138

<https://hal.science/hal-02157138>

Submitted on 9 Jul 2019

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.



FANTASY ET PANTHÉON NORDIQUE DANS DONJONS ET DRAGONS

Laurent Di Filippo

Laurent Di Filippo est docteur en études scandinaves et en sciences de l'information et de la communication. Il a fait sa thèse sous la direction du Professeur Jacques Walter de l'Université de Lorraine, et du Professeur Jürg Glauser de l'Université de Bâle. Il est membre associé de l'unité mixte de recherche Dynamiques Européennes (DynamE – UMR 7367, Université de Strasbourg/CNRS) et du Centre de Recherche sur les Médiations (CREM – EA 3476, Université de Lorraine).

Laurent Di Filippo holds a PhD in Scandinavian Studies and Information and Communication Sciences. His dissertation was supervised by Professor Jacques Walter from the Université de Lorraine (France) and Professor Jürg Glauser from the University of Basel (Switzerland). He is an associate member of the research unit Dynamiques Européennes (DynamE – UMR 7367, Université de Strasbourg/CNRS) and of the Centre de Recherche sur les Médiations (CREM – EA 3476, Université de Lorraine).

Le succès de Thor au cinéma dans les films de la franchise Marvel, la présence d'Odin dans la série télévisée inspirée par le roman de Neil Gaiman *American Gods*, ou encore la menace de trolls et autres créatures nordiques dans de nombreux jeux fournissent quelques exemples des multiples références aux récits médiévaux scandinaves que l'on retrouve dans les productions des industries culturelles et créatives. Ils témoignent de l'importance de mener des travaux sur ces appropriations contemporaines de cultures traditionnelles. Toutefois, bien que de plus en plus d'études sur la réception des mythes nordiques dans les cultures populaires et médiatiques s'intéressent à la littérature, aux bandes dessinées, aux séries télévisées¹, très peu s'intéressent aux jeux et aux activités ludiques. De plus, lorsqu'elles s'y attardent, elles concernent quasi

exclusivement les jeux vidéo, alors que les jeux traditionnels, non numériques, sont laissés de côté².

Prenant acte de cet état de fait, je propose, dans ce texte, d'aborder la question des références aux récits médiévaux scandinaves dans les jeux de rôle papier, et plus précisément dans *Donjons et Dragons* (abrégié D&D), paragon du jeu de *fantasy* et carrefour de la culture populaire contemporaine. Je m'intéresserai plus spécifiquement aux suppléments consacrés aux dieux de différentes mythologies, afin d'interroger les processus de réception de la mythologie nordique dans un jeu contemporain. Cet exemple permettra de comprendre de façon plus large les représentations des mythes nordiques dans la culture populaire suivant trois angles : les

1 Pour ne citer que quelques exemples : David Clark, Carl Phelpstead (ed.), *Old Norse made New. Essays on the Post-medieval Reception of Old Norse Literature and Culture*, Londres, Viking Society for Northern Research, 2007 ; Jón Karl Helgason, *Echoes of Valhalla. The Afterlife of the Eddas and Sagas*, Londres, Reaktion Books, 2017 ; Margaret Clunies Ross (ed.), *The Pre-Christian Religions of the North. Research and Reception, Volume II: From c. 1830 to the Present*, Turnhout, Brepols, 2018 ; Laurent Di Filippo, Laura Müller-Thoma, « Mythologie nordique », in Anne Besson (dir.), *Dictionnaire de la fantasy*, Paris, Vendémiaire, 2018, p. 279-281.

2 Laurent Di Filippo, *Du mythe au jeu. Approche anthropo-communicationnelle du Nord. Des récits médiévaux scandinaves au MMORPG Age of Conan: Hyborian adventures*, Thèse en sciences de l'information et de la communication et en études scandinaves, Université de Lorraine/Université de Bâle, 2016 ; Victoria Elisabeth Cooper, *Fantasies of the North : Medievalism and Identity in Skyrim*, Thèse de doctorat en études anglophones, Université de Leeds, 2016 ; Shirley N. McPhaul, *Vikings and Gods in Fictional Worlds. Remediation of the Viking Age in Narrative-Driven Video Games*, Mémoire de Master en Études scandinaves, Université d'Islande, 2016 ; Lysiane Lasausse, *Norse Mythology in Video Games: Part of immanent Nordic Regional Branding*, Mémoire de Master en Arts, Université d'Helsinki, 2018.

manières dont le supplément *Gods, Demi-Gods and Heroes* contribue à rendre les dieux jouables et renouvelle le « potentiel d'efficacité »³ des récits mythiques ; les représentations que le supplément véhicule concernant les différentes mythologies qu'il présente et comment celles-ci contribuent à l'uniformisation et l'universalisation de la notion de mythe ; les sources variées auxquelles l'ouvrage fait référence, jusqu'aux plus récentes, et la tentative qu'il constitue de reconstruire un ensemble cohérent.

Les divinités dans *Donjons et Dragons* : rendre les dieux jouables et renouveler leur « potentiel d'efficacité »

Les jeux de rôle apparaissent dans leur forme contemporaine au début des années 1970 aux États-Unis, principalement dans le sillage des « jeux de guerre de stratégie [*wargames*] »⁴. *Donjons et Dragons*, créé par Gary Gygax et Dave Arneson, est souvent considéré comme le premier d'entre eux et comme un parangon des jeux de *fantasy*⁵. Il offre aux joueurs la possibilité d'interpréter et de faire évoluer leurs personnages dans un cadre général basé approximativement sur l'Europe médiévale, auquel s'ajoutent des éléments surnaturels inspirés par la littérature de *fantasy*.

La première édition de *Donjons et Dragons* fut publiée en 1974 et fut complétée dans les années qui suivirent par plusieurs suppléments dédiés à la magie, à la description de deux univers de jeu⁶ et par un supplément

3 Hans Blumenberg, « Wirklichkeitsbegriff und Wirkungspotential des Mythos », *Poetik und Hermeneutik*, n° 4, 1971, p. 11-66 ; trad. fr. Stéphane Dirschauer, *La Raison du mythe*, Paris, Gallimard, « Bibliothèque de Philosophie », 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.

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

6 Dans la première édition de *Donjons et Dragons*, les univers des jeux sont en réalité plutôt des suppléments de règles que des descriptions de cadre fictionnels comme

portant sur les divinités et les héros. Intitulé *Gods, Demi-Gods and Heroes* et publié en 1976, ce dernier supplément contient les descriptions de nombreuses mythologies et croyances en provenance d'aires culturelles et historiques variées, ainsi que des mythologies provenant de la littérature de *fantasy* : égyptienne, indienne (hindoue), grecque, celte, nordique, finlandaise, hyborienne (d'après l'Âge hyborien des aventures de Conan par Robert E. Howard), melnibonéenne (d'après les aventures d'Elric par Michael Moorcock), mexicaine et d'Amérique centrale, et, enfin, « de l'Est [Eastern] » regroupant principalement des références aux traditions religieuses chinoises. Dans ce volume, les dieux nordiques sont décrits pour la première fois pour D&D. Ce supplément participe donc directement de la réception des récits médiévaux scandinaves.

Chaque divinité, héros ou créature est présentée à la façon dont les monstres étaient décrits dans les ouvrages précédents de la gamme⁷. Ils se voient ainsi attribuer une classe d'armure, des points de vie, des niveaux en tant que mage, guerrier ou psioniques. Autrement dit, de nombreuses caractéristiques permettent de rendre ces êtres *jouables*.

L'objectif de ce quatrième et dernier supplément est expliqué dans la préface : « 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 ? [*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?*] ». Pour les auteurs du supplément et pour l'entreprise T.S.R., il s'agit donc de montrer à quel point certaines campagnes de jeu atteignent un niveau absurde en matière de puissance.

il en paraîtra par la suite.

7 David M. Ewalt, *Of Dice and Men: The Story of Dungeons & Dragons and The People Who Play It*, New York, Scribner, 2013, p. 109.

D'après Jon Peterson⁸, Tim J. Kask, auteur de la préface suit le rejet de Gygax pour les personnages trop puissants et les campagnes de trop haut niveau qui contribuent à faire perdre sa signification au jeu. Pourtant, dans le jeu de base, il n'y avait pas de limite de progression. Shannon Appelcline, rapportant les propos de Kask, suggère que cette question s'est posée suite au courrier d'un maître de jeu dont les « personnages-joueurs » s'étaient rendus au Valhalla et avaient terrassé tous les dieux nordiques, les Valkyries et détruit le pont arc-en-ciel reliant Asgard à Midgard, Bifrost.

Suite à cela, les auteurs de *Donjons et Dragons* essaient de réguler les pratiques selon leur propre vision. Or, d'après Shannon Appelcline, ce livre aurait eu en partie l'effet inverse, en faisant des divinités des challenges ultimes pour les aventuriers de haut niveau pour qui les monstres classiques ne représentaient plus de dangers suffisants⁹. En effet, les divinités sont décrites en suivant les modes de structuration et les mécaniques ludiques du jeu, de même que des monstres, des objets magiques ou des sortilèges. En procédant de la sorte, les auteurs donnent les moyens aux maîtres de jeu et aux joueurs de rendre les divinités agissantes et jouables dans le cadre du jeu.

Ces exemples renvoient aux idées de la chercheuse suédoise Ingrid Boström¹⁰. Dans un article qui évoque les rapports entre jeux de rôle sur table, religion et « vision du monde [Världsbild] », elle suggère que les oppositions axiologiques entre le bien et le mal ou le chaos et la loi sont représentées par des personnages, des monstres, des dieux et demi-dieux qui contribuent, à travers la narration et les structurations ludiques, à

les rendre agissantes dans le cadre d'une mise en scène fictionnelle. L'auteure montre également que, comme dans d'autres loisirs, les récits mythiques s'adaptent à de nouvelles formes et contribuent avant tout au divertissement des individus. Les références font ainsi l'objet d'une adaptation à un nouveau cadre qui contribue à leur donner de nouvelles significations. Ce phénomène peut être interprété suivant l'idée proposée par le philosophe allemand Hans Blumenberg, qui parle de « *Wirkungspotential* », terme que l'on peut traduire par « potentiel d'efficience » ou « potentiel d'efficacité »¹¹. Les significations se construisent dans la situation particulière de leur usage et c'est pourquoi le philosophe affirme que « la significativité [...] est un résultat, non pas une réserve constituée : les mythes ne signifient pas "toujours déjà" ce que leur interprétation et leur élaboration en font, mais s'enrichissent à partir des configurations dans lesquelles ils entrent ou auxquelles ils sont rapportés »¹². Contrairement aux théories qui mettent en avant un soi-disant retour aux origines et un sens premier ou un « réenchantement du monde », ces exemples confirment l'idée de Blumenberg selon laquelle les nouveaux usages sont plutôt à considérer comme une distanciation par rapport à des soi-disant origines, qui sont de toute façon toujours inatteignables.

Représentations des mythes nordiques : une mythologie parmi d'autres ?

Contribution à l'uniformisation et l'universalisation de la notion de mythe

Le premier supplément dédié aux dieux et les éditions ultérieures présentent les panthéons les uns à la suite des autres, suggérant alors une forme d'équivalence de différentes « mythologies ». Dans la préface de *Gods, Demi-Gods and Heroes*, Tim Kask

8 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, p. 567.

9 <https://www.drivethrurpg.com/product/17177/ODD-Supplement-IV-Gods-Demigods-Heroes-oe?it=1>, consulté le 10/01/2019.

10 Ingrid Böström, « Religion och världsbild i fritidsrollspel », *Barnboken*, vol. 28, n° 1, 2005, p. 20-22.

11 Hans Blumenberg, art. cit., p. 62.

12 *Ibid.*, p. 154-155.

donne d'ailleurs une définition générique de la mythologie : « La mythologie est défini comme 'un ensemble de mythes, plus précisément : des mythes qui traitent des dieux, des demi-dieux et des héros d'un peuple en particulier, et qui impliquent généralement des éléments surnaturels' [*Mythology is defined as 'a body of myths, especially: the myths dealing with the gods, demi-gods and heroes of a particular people, usually involving the supernatural'*] »¹³. Une telle définition envisage la mythologie comme un ensemble englobant composé de différents récits et suggère que ce modèle se retrouverait dans toutes les cultures présentes dans le supplément. Or, comme le rappelle Philippe Borgeaud, « ce que nous appelons mythe correspond en effet à différentes catégories de récits indigènes »¹⁴. Par l'assimilation qu'il propose, le supplément pour D&D participe donc aux processus d'uniformisation et d'universalisation de la notion de mythe, qui tendent à homogénéiser les représentations de différentes cultures.

Dans mes travaux de thèse, j'ai appelé ce type de phénomènes des processus d'universalisation, que j'ai définis comme « les procédés par lesquels, par abstraction et assimilation, une idée ou un phénomène est présenté comme étant valide en tout temps et en tous lieux »¹⁵. En effet, la notion de mythe appliquée aux récits médiévaux scandinaves est une construction tardive datant du début du XIX^e siècle qui ne traduit pas correctement les termes vernaculaires en vieux norrois servant à désigner ces récits¹⁶.

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

14 Philippe Borgeaud, « Mythes », in Régine Azria, Danièle Hervieu-Léger (dirs), *Dictionnaire des faits religieux*, Paris, Presses universitaires de France, 2010, p. 779.

15 Laurent Di Filippo, *Du mythe au jeu. Approche anthropo-communicationnelle du Nord. Des récits médiévaux scandinaves au MMORPG Age of Conan: Hyborian adventures*, Thèse en sciences de l'information et de la communication et en études scandinaves, Université de Lorraine/Université de Bâle, 2016, p. 92.

16 Laurent Di Filippo, « Des récits médiévaux scandinaves aux mythes nordiques : catégorisations et processus d'universalisation », in Chloé Delaporte, Léonor Graser, Julien Péquignot (dir.), *Penser les catégories de pensée. Arts, médias et cultures*, Paris, L'Harmattan, « Ouverture Philosophique », 2016, p. 115-133.

Une autre conséquence de la manière dont l'ouvrage est composée est qu'il rassemble différentes traditions culturelles. La mise en équivalence de ces différentes traditions dans un même ouvrage aboutit à des formes particulières de syncrétisme qu'il s'agit également de mieux définir. Ici, les manières de réunir des références aux origines variées au sein d'un même volume peuvent être interrogées. Le lecteur aura ainsi affaire à 1) des processus de *juxtaposition*, qui consistent à placer les unes à côté des autres différentes traditions culturelles religieuses ou systèmes de croyances, 2) des processus de *catalogage*, qui consistent à faire des listes de divinités et de créatures en les classant, et 3) des processus de *hiérarchisation*, qui, renvoyant à l'idée de panthéon, consistent à situer les figures divines les unes par rapport aux autres par ordre d'importance. Tous ces procédés se retrouvent de diverses manières bien au-delà des seuls manuels de jeu, dans des ouvrages tels que les dictionnaires ou encyclopédies des mythes et légendes du monde, souvent destinés au grand public. Ils permettent alors d'envisager de façon plus générale les représentations des mythologies dans la culture populaire.

Représentations d'un panthéon nordique : modes d'organisation et structure

L'organisation interne du supplément de *Donjons et Dragons* révèle certaines représentations liées à ce qu'on appelle couramment les mythes nordiques. Le lecteur retrouve une forme de hiérarchisation des dieux. Ainsi peut-on lire qu'« Odin est le dieu principal de cette catégorie de divinités [*Odin is the suprême among this class of Gods*] »¹⁷ et que Thor « est le deuxième en importance à la suite de son père Odin [*is the second in importance only to his father Odin*] ». Les divinités sont alors présentées sous la forme d'un panthéon hiérarchisé qui les situe les unes par rapport aux autres selon leur importance.

17 Robert J. Kuntz, James M. Ward, *op. cit.*, p. 22.

C'est également ce modèle que l'on retrouve dans de nombreux ouvrages et dictionnaires grand public, qui les présentent comme un ensemble de croyances bien arrêtées.

Or, depuis un certain nombre d'années, les études scandinaves ont questionné cette représentation de l'organisation structurée des puissances nordiques¹⁸. C'est l'idée même qu'il existait quelque chose comme une « religion nordique » ou une « religion germanique » qui est remise en question dans ces travaux¹⁹.

Dans sa définition, Tim J. Kask rattachait chaque mythologie à un peuple spécifique. Les différentes éditions du volume consacré aux dieux reprendront cette idée, notamment dans la version publiée en 1990. Dans celle-ci, les auteurs évoquent la « culture viking ». Ils cherchent ainsi à renforcer le sentiment d'historicité des éléments présentés, et donc de véracité des propos. À cela s'ajoute une illustration de maison longue scandinave, accompagnée de son plan à côté de laquelle on peut voir une pierre runique sur laquelle on distingue un combat entre Thor et le serpent de Midgard²⁰. Ce faisant, les auteurs insistent sur le rapport entre le contenu du livre et la période médiévale, plus particulièrement la période viking. Or, les sources à notre disposition, au premier rang desquelles on trouve l'*Edda en prose* ou l'*Edda poétique*, datent du XIII^e siècle, c'est à dire plus de deux siècles après la fin de la période viking. L'assimilation que les auteurs font entre les deux périodes participe à la représentation populaire que les informations contenus dans les manuscrits médiévaux correspondent aux croyances des vikings.

L'*Edda en prose* est souvent considérée comme l'une des principales sources

d'information sur la mythologie nordique à notre disposition, et fait office de « version autorisée [*authorized version*] », selon les termes de Christopher Abram²¹. Or, de nombreux travaux ont montré les disparités spatiales²², mais aussi historiques, culturelles et sociales²³ dans la répartition des croyances. Terry Gunnell a particulièrement insisté sur une remise en question de l'idée même qu'il y ait eu un panthéon nordique à la manière dont le présente l'auteur de l'*Edda en prose*²⁴. Gunnell a justement questionné la place d'Odin comme dieu suprême parmi les divinités nordiques. Il avait dans un premier temps suggéré qu'Odin avait pu servir de « préparation » à l'arrivée du christianisme et dans l'acceptation d'un dieu supérieur²⁵. Plus récemment, il a interrogé la place qu'Odin avait réellement dans les pratiques des Islandais du Moyen Âge, montrant que les textes à notre disposition donnent une place beaucoup plus importante à Thor et Freyr notamment lorsque les sources évoquent des rituels. Odin devrait plutôt être considéré comme un dieu mis en avant par les poètes de cours, qui officiaient également à l'étranger, notamment auprès de rois danois, où Odin avait une importance plus grande²⁶. La hiérarchie proposée par des auteurs comme Snorri Sturluson ne doit donc

21 Christopher Abram. *Myths of the Pagan North. The Gods of the Norsemen*, Londres/New York, Continuum, 2011, p. 207. On trouve un exemple très concret de valorisation de cette œuvre par rapport à d'autres textes chez Régis Boyer, *Les Vikings*, Paris, Plon, 1992, p. 342.

22 Stefan Brink, « How Uniform was the Old Norse Religion? », in Judy Quinn, Kate Heslop, Tarrin Wills (ed.), *Learning and Understanding in the Old Norse World: Essays in Honour of Margaret Clunies Ross*, Turnhout, Brepols, 2007, p. 105-136.

23 Andreas Nordberg, « Continuity, Change and Regional Variation in Old Norse Religion », in Catharina Raudvere, Jens Peter Schjødt (ed.), *More Than Mythology: Narratives, Ritual Practices and Regional Distribution in Pre-Christian Scandinavian Religions*, Lund, Nordic Academic Press, 2012, p. 119-151.

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

25 Terry Gunnell, « From One High-One to Another », art. cit., p. 153.

26 Terry Gunnell, « How High was the High One ? », in Stefan Brink, Lisa Collinson (eds.), *Theorizing Old Norse Myth*, Turnhout, Brepols, 2017, p. 105-129.

18 Thomas A. Dubois, *Nordic Religions in the Viking Age*, Philadelphie, University of Pennsylvania Press, 1999.

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

20 James M. Ward, Troy Denning, *Legends and Lore*, Lake Geneva, T. S. R., 1990, p. 174.

pas être considérée comme représentative d'une prétendue religion scandinave.

Cette mise en perspective des suppléments de jeux contemporains par les études récentes sur les récits médiévaux scandinaves permet d'éclairer la part d'« oubli » inhérente à tout processus de transmission culturelle et aux dynamiques mémorielles²⁷. Comme je l'ai montré à propos des zombies, la culture populaire, dont les jeux font partie au même titre qu'un grand nombre d'ouvrages destinés à un public de non-spécialistes, propose des représentations parfois très éloignées des origines dont elles se réclament pourtant²⁸.

Entre emprunts multiples et « continuité non linéaire »

Bien que l'*Edda en prose* semble être le modèle de référence utilisé pour le chapitre nordique de ce manuel de jeu sur les dieux, le lecteur peut constater que des références sont faites à d'autres textes. En effet, il est précisé qu'Odin peut inspirer ses suivants et les faire entrer dans une rage de berserker. Cette capacité se base sur un passage de *L'Histoire des rois de Norvège* disant que les hommes d'Odin allaient à la bataille furieux comme des bêtes et que cette fureur était appelée « *berserker gangr* »²⁹. Cette référence a inspiré de nombreux personnages barbares et berserker dans divers types de jeux. Parmi les monstres nordiques qui sont décrits, le lecteur retrouve les géants, et notamment Vafthrunder, qui renvoie au géant du poème *Vafþrúðnismál* de l'*Edda poétique*³⁰. Aux

27 Paul Ricœur, *La Mémoire, l'histoire, l'oubli*, Paris, Seuil, « Points. Essais », 2000 ; Laurent Di Filippo, « Contemporary Popular Culture », in Jurg Glauser, Pernille Hermann, Stephen A. Mitchell (ed.), *Handbook of Pre-Modern Nordic Memory Studies*, Berlin, De Gruyter, 2018, p. 348-354.

28 Laurent Di Filippo, « Le zombie des jeux de rôle. Au croisement des traditions haïtiennes, germano-scandinaves et chrétiennes », communication présentée lors de la journée d'étude « Zombie : mythe ou réalité ? » organisée lors du festival *Ludinam*, Besançon, France, 26 mai 2017.

29 Snorri Sturluson, *L'Histoire des rois de Norvège*, trad. fr. François-Xavier Dillmann, Paris, Gallimard, « L'aube des peuples », 2000, p. 60.

30 Carolyne Larrington, *The Poetic Edda*, Oxford,

côtés des divinités et des monstres, se retrouve également Sigurd, héros de la *Saga des Völsungar*³¹. Bien que son récit soit aussi raconté dans l'*Edda en Prose*, les auteurs du supplément évoquent la saga en la nommant « The Sigurd Saga »³². Les éditions ultérieures de ce volume mentionnent également le héros Beowulf.

Comme on peut le constater, les sources auxquelles renvoie ce supplément sont multiples. Les informations sont toutefois présentées dans *Gods, Demi-Gods and Heroes* comme un ensemble cohérent. De ce fait, une telle présentation efface le contexte socio-historique de production de chacune d'elle et les différences ou incohérences qui peuvent exister entre les différentes versions d'une même histoire. Christopher Abram note que « les approches universalistes de la mythologie ont tendance à ignorer le fait que nous n'avons pas accès à la forme 'originale' ou 'pure' d'un mythe. Chaque mythe que nous lisons a été écrit ou enregistré d'une certaine façon : écrit, parlé, dessiné ou joué par une personne en particulier, un jour particulier, en un lieu particulier, et pour une raison particulière »³³. Les ouvrages tels que les suppléments de D&D contribuent à diffuser auprès des lecteurs cette version universaliste simplifiée dans la culture populaire. En effet, la présentation décontextualisée des informations ne permet pas de se rendre compte des objectifs de certaines sources. Par exemple, loin de constituer un livre de croyances, *L'Edda en prose* est un manuel de poésie dans lequel l'auteur enjoint

Oxford University Press, « Oxford World's Classics », 1996, rééd. 2014, p. 36.

31 Jesse L. Byock, *The Saga of the Volsungs. The Norse Epic of Sigurd the Dragon Slayer*, Berkeley, University of California Press, 1990, rééd. Londres, Penguin, « Penguin Classics », 1999.

32 Robert J. Kuntz, James M. Ward, *op. cit.*, p. 32.

33 « *Most significantly, universalist approaches to mythology tend to disregard the fact that we have no access to the 'original', 'pure' form of a myth. Every myth that we read has been written or recorded in some other way : written, spoken, drawn or acted out by a particular person on a particular day, in a particular place, for a particular reason.* », ma traduction. Christopher Abram, *op. cit.*, p. 1.

précisément à ne pas croire ce qui est écrit³⁴. *L'Edda poétique* est pour sa part un recueil de poèmes. Ces sources sont d'ailleurs mises par écrit par des auteurs chrétiens et fortement influencées par le christianisme. Selon Christopher Abram, le renouveau de l'intérêt pour la poésie au XIII^e siècle en Islande correspondait essentiellement à un « exercice d'antiquaires dans un milieu chrétien »³⁵.

En plus de la multiplicité des sources médiévales, les références peuvent parfois provenir de productions plus récentes. À titre d'exemple, les illustrations des dieux, comme celles des valkyries, sont très inspirées par les costumes de l'opéra de Wagner. Les casques ailés, tels qu'on peut en voir un exemple sur la représentation d'Odin de l'édition de 1984, comme les casques à cornes, sont une représentation issue de l'œuvre du compositeur allemand³⁶. S'ajoute à cela que, dans la version D&D de 1976, Loki est présenté comme le fils adoptif d'Odin³⁷. Or, cette filiation ne se retrouve pas dans les textes du Moyen Âge, mais est une invention des *comics* américains Marvel. Dans les versions suivantes, à commencer par l'édition de 1980 pour *Advanced Dungeons and Dragons* (abrégé AD&D), Loki est présenté comme le frère de sang d'Odin³⁸, ce qui correspond au poème eddique intitulé *Lokasenna*³⁹. Puis dans une version ultérieure, il est dit que Loki est autorisé à rester pour les grands services qu'il a rendu à Asgard⁴⁰.

Première conséquence : ces exemples montrent que les processus de réception ne sont pas des emprunts directs des productions ludiques contemporaines aux

sources médiévales, mais qu'ils sont une recombinaison de sources multiples et d'emprunts à des sources intermédiaires parfois récentes. C'est ce que j'ai appelé dans mes travaux de thèse un processus de « continuité non-linéaire »⁴¹ durant lequel « les différentes étapes [...] donnent lieu à des productions faisant référence à de multiples étapes passées »⁴². Cette idée permet de penser à la fois le phénomène de continuité historique et diachronique de la transmission et le fait qu'il ne s'agit pas d'un simple enchaînement chronologique où une étape ne ferait référence qu'à la précédente.

Seconde conséquence : à ces emprunts variés s'ajoute l'évolution des différentes éditions de ce supplément au cours du temps. Jusqu'à la version pour la seconde édition de *Advanced Dungeons and Dragons*, le contenu tend à s'étoffer, comme dans le reste des livres de la gamme. Ce constat avait déjà été fait à propos du bestiaire monstrueux⁴³, recueil des créatures monstrueuses qui peuplent les univers de D&D, et de la description de la cosmologie, du multivers et ses différents plans d'existence mis en scène dans ce jeu de rôle. Dans les différentes éditions, les références aux mythes nordiques prennent parfois une place importante dans les illustrations, comme le montre la couverture de *Legends and Lore* paru en 1984, qui représente Odin chevauchant Sleipnir. Cette illustration grand format et en couleur sera reprise dans les pages intérieures de l'édition suivante, parue en 1990. Dans le volume publié pour la troisième édition de *Donjons et dragons*, seuls trois panthéons sont décrits⁴⁴ : 1) Grec appelé « Olympian », 2) égyptien, « Pharaonic », 3) nordique, « Asgardian ». Cette présence suggère l'importance des récits nordiques dans l'imaginaire mythique ludique. Dans

34 Laurent Di Filippo, *op. cit.*, p. 49.

35 « *an antiquarian exercise in a Christian milieu* », ma traduction. Christopher Abram, *op. cit.*, p. 11.

36 Johnni Langer, « The Origins of the Imaginary Viking », *Viking Heritage*, n° 4, 2002, p. 7-9.

37 Robert J. Kuntz, James M. Ward, *op. cit.*, p. 26.

38 Robert J. Kuntz, James M. Ward, *Deities and Demigods*, Lake Geneva, T. S. R., 1980, p. 120.

39 Carolyne Larrington, *op. cit.*, p. 82.

40 James M. Ward, Troy Denning, *Legends and Lore (2e)*, Lake Geneva, T. S. R., 1990, p. 183.

41 Laurent Di Filippo, *op. cit.*, p. 147.

42 *Ibid.*, p. 476.

43 Laurent Di Filippo, « Le zombie des jeux de rôle... », art. cit.

44 Redman Rich, Williams Skip, Wyatt James, *Deities and Demigods*, Renton, Wizards of the Coast, 2002.

la quatrième édition de D&D, les dieux nordiques n'apparaîtront pas en tant que tel et aucun supplément n'est spécifiquement dédié aux divinités et panthéons. Toutefois, des allusions aux mythes nordiques se retrouvent dans certains ouvrages, tels que le Manuel des Plans⁴⁵. Le plan appelé Chernoggar est présenté comme le lieu d'une bataille où deux armées s'affrontent. Le lendemain matin, les morts sont ramenés à la vie pour continuer à se battre dans un cycle infini de violence. Cette description rappelle celle des Einherjar des récits médiévaux scandinaves, guerriers choisis par les Valkyries pour rejoindre Odin au Valhalla et combattre toute la journée et festoyer la nuit, puis recommencer de la même façon le jour suivant. Enfin dans la cinquième édition, aucun supplément dédié aux divinités n'a été proposé jusqu'à présent, suite à un changement radical de stratégie commerciale de la part de l'éditeur. Toutefois les panthéons, parmi lesquels on retrouve le panthéon nordique, sont évoqués dans le *Manuel des joueurs* et dans le *Guide du maître*.

Les différentes éditions auxquelles les jeux de rôle donnent lieu sont un autre élément important de leur modèle économique. Coralie David souligne que le jeu de rôle est un « objet fictionnel intrinsèquement évolutif »⁴⁶. Plutôt que des ajouts constants, de nombreux jeux de rôle, au premier rang desquels on trouve *Donjons et Dragons*, fonctionnent selon un système de nouvelles éditions qui servent à actualiser le système de jeu, son univers, son esthétique⁴⁷. Comme nous l'avons vu, les références mythiques qu'ils contiennent évoluent elles aussi au cours du temps. Chaque expression est ainsi considérée comme une « stabilisation temporaire »⁴⁸. Toutefois, contrairement aux jeux vidéo en ligne ou à d'autres supports numériques pour lesquels

les mises à jours rendent parfois inaccessibles les versions antérieures des supports, les publications papier des jeux de rôle sur table peuvent constituer un ensemble d'archives.

Conclusion

L'étude des suppléments consacrés aux divinités a montré dans quelle mesure ceux-ci sont représentatifs de l'imaginaire souvent présent dans la culture populaire concernant les mythes nordiques. En ce sens, ils constituent un bon point de départ pour étudier les représentations contemporaines liées à ces traditions et renvoient à des questions posées dans le domaine des études scandinaves, afin de montrer les écarts qu'il existe entre représentations populaires et connaissances scientifiques⁴⁹. Ces écarts mettent en lumière les phénomènes d'oubli et de transformation qui animent la culture, ainsi que l'attribution de nouvelles significations à des éléments culturels lorsqu'ils intègrent de nouveaux usages et de nouveaux cadres. Les différences mises en lumière pourraient à l'avenir inviter les chercheurs scandinavistes à imaginer de nouvelles manières de diffuser les connaissances produites dans le champ universitaire. Dans cette optique, nul doute que les jeux pourraient constituer un support de choix.

45 Collectif, *Le Manuel des plans*, Renton, Wizards of the Coast, 2009.

46 Coralie David, *Le Jeu de rôle sur table : l'interactivité de la fiction littéraire*, thèse de doctorat en Littérature générale et comparée, Université de Paris 13, 2015, p. 143.

47 *Ibid.*, p. 146

48 Laurent Di Filippo, *op. cit.*, p. 388.

49 Bernard Walliser, « Introduction », in Bernard Walliser (dir.), *La Distinction des savoirs*, Paris, EHESS, 2015, p. 7-8.

Références

Sources primaires

- Kuntz Robert J., Ward James M., *Gods, Demi-Gods and Heroes*, Lake Geneva, T. S. R., 1976.
- Kuntz Robert J., Ward James M., *Deities and Demigods*, Lake Geneva, T. S. R., 1980.
- Kuntz Robert J., Ward James M., *Legends and Lore*, Lake Geneva, T. S. R., 1984.
- Ward James M., Denning Troy, *Legends and Lore (2e)*, Lake Geneva, T. S. R., 1990.
- Redman Rich, Williams Skip, Wyatt James, *Deities and Demigods*, Renton, Wizards of the Coast, 2002.
- Collectif, *Le Manuel des plans*, Renton, Wizards of the Coast, 2009.
- Collectif, *Player's Handbook*, Renton, Wizards of the Coast, 2014.
- Collectif, *Dungeon Master's Guide*, Renton, Wizards of the Coast, 2014.

Sources norroises

- Snorri Sturluson, *Edda*, trad. en. Anthony Faulkes, Londres, Everyman, 1987.
- Larrington Carlyne, *The Poetic Edda*, Oxford, Oxford University Press, « Oxford World's Classics », 1996.
- Snorri Sturluson, *L'Histoire des rois de Norvège*, trad. fr. François-Xavier Dillmann, Paris, Gallimard, « L'aube des peuples », 2000.
- Byock Jesse L., *The Saga of the Volsungs. The Norse Epic of Sigurd the Dragon Slayer*, Berkeley, University of California Press, 1990, rééd. Londres, Penguin, « Penguin Classics », 1999.

Travaux de recherche

- Abram Christopher, *Myths of the Pagan North. The Gods of the Norsemen*, Londres/New York, Continuum, 2011.
- Appelcline Shannon, *Designers & Dragons. A History of the Roleplaying Game Industry. The 70's*, Silver Spring, Evil Hat Production, 2014.
- Blumenberg Hans, « Wirklichkeitsbegriff und Wirkungspotential des Mythos », *Poetik und Hermeneutik*, n° 4, 1971, p. 11-66 ; trad. fr. Stéphane Dirschauer, *La Raison du mythe*, Paris, Gallimard, « Bibliothèque de Philosophie », 2005.
- Borgeaud Philippe, « Mythes », in Régine Azria, Danièle Hervieu-Léger (dirs), *Dictionnaire des faits religieux*, Paris, Presses universitaires de France, 2010, p. 779-785.
- Böström Ingrid, « Religion och världsbild i fritidsrollspel », *Barnboken*, vol. 28, n° 1, 2005, p. 11-23.
- Brink Stefan, « How Uniform was the Old Norse Religion? », in Judy Quinn, Kate Heslop, Tarrin Wills (ed.), *Learning and Understanding in the Old Norse World: Essays in Honour of Margaret Clunies Ross*, Turnhout, Brepols, 2007, p. 105-136.
- Caïra Olivier, *Jeux de rôle. Les forges de la fiction*, Paris, CNRS Éditions, 2007.
- Clark David, Phelpstead Carl (ed.), *Old Norse made New. Essays on the Post-medieval Reception of Old Norse Literature and Culture*, Londres, Viking Society for Northern Research, 2007.
- Clunies Ross Margaret (ed.), *The Pre-Christian Religions of the North. Research and Reception, Volume II: From c. 1830 to the Present*, Turnhout, Brepols, 2018.
- Cooper Victoria Elisabeth, *Fantasies of the North : Medievalism and Identity in Skyrim*, Thèse de doctorat en études anglophones, Université de Leeds, 2016.

- David Coralie, *Le Jeu de rôle sur table : l'interactivité de la fiction littéraire*, thèse de doctorat en Littérature générale et comparée, Université de Paris 13, 2015.
- Di Filippo Laurent, « Des récits médiévaux scandinaves aux mythes nordiques : catégorisations et processus d'universalisation », in Chloé Delaporte, Léonor Graser, Julien Péquignot (dir.), *Penser les catégories de pensée. Arts, médias et cultures*, Paris, L'Harmattan, « Ouverture Philosophique », 2016, p. 115-133.
- , *Du mythe au jeu. Approche anthropo-communicationnelle du Nord. Des récits médiévaux scandinaves au MMORPG Age of Conan: Hyborian adventures*, Thèse en sciences de l'information et de la communication et en études scandinaves, Université de Lorraine/Université de Bâle, 2016.
- , « Le zombie des jeux de rôle. Au croisement des traditions haïtiennes, germano-scandinaves et chrétiennes », communication présentée lors de la journée d'étude « Zombie : mythe ou réalité ? » organisée lors du festival *Ludinam*, Besançon, France, 26 mai 2017.
- , « Contemporary Popular Culture », in Jurg Glauser, Pernille Hermann, Stephen A. Mitchell (ed.), *Handbook of Pre-Modern Nordic Memory Studies*, Berlin, De Gruyter, 2018, p. 348-354.
- Di Filippo Laurent, Muller-Thoma Laura, « Mythologie nordique », in Anne Besson (dir.), *Dictionnaire de la fantasy*, Paris, Vendémiaire, 2018, p. 279-281.
- Dubois Thomas A., *Nordic Religions in the Viking Age*, Philadelphie, University of Pennsylvania Press, 1999.
- Ewalt David M., *Of Dice and Men: The Story of Dungeons & Dragons and The People Who Play It*, New York, Scribner, 2013.
- Gunnell Terry, « From One High-One to Another : The Acceptance of Óðinn as Preparation for the Acceptance of God », in Leszek Slupecki, Rudolf Simek, *Conversions : Looking for Ideological Change in the Early Middle Ages*, Vienna, Fassbaender, 2013, p. 153-178.
- , « Pantheon? What Pantheon? Concepts of a Family of Gods in Pre-Christian Scandinavian Religions », *Scripta Islandica*, n° 66, 2015, p. 55-76.
- , « How High Was the High One ? », in Stefan Brink, Lisa Collinson (eds.), *Theorizing Old Norse Myth*, Turnhout, Brepols, 2017, p. 105-129.
- Helgason Jón Karl, *Echoes of Valhalla. The Afterlife of the Eddas and Sagas*, Londres, Reaktion Books, 2017.
- Langer Johnni, « The Origins of the Imaginary Viking », *Viking Heritage*, n° 4, 2002, p. 7-9.
- Lasausse Lysiane, *Norse mythology in video games: part of immanent Nordic regional branding*, Mémoire de Master en Arts, Université d'Helsinki, 2018.
- McPhaul Shirley N., *Vikings and Gods in Fictional Worlds. Remediation of the Viking Age in Narrative-Driven Video Games*, Mémoire de Master en Études scandinaves, Université d'Islande, 2016.
- Nordberg Andreas, « Continuity, Change and Regional Variation in Old Norse Religion », in Catharina Raudvere, Jens Peter Schjødt (ed.), *More Than Mythology: Narratives, Ritual Practices and Regional Distribution in Pre-Christian Scandinavian Religions*, Lund, Nordic Academic Press, 2012, p. 119-151.
- Peterson Jon, *Playing at the World: A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures, from Chess to Role-Playing Games*, San Diego, Unreason Press, 2012.
- Ricœur Paul, *La Mémoire, l'histoire, l'oubli*, Paris, Seuil, « Points. Essais », 2000.
- Walliser Bernard, « Introduction », in Bernard Walliser (dir.), *La Distinction des savoirs*, Paris, EHESS, 2015, p. 7-24.