

---

# Les dieux nordiques : panthéons et avatars scandinaves dans Donjons et Dragons

Laurent Di Filippo\*<sup>1,2</sup>

<sup>1</sup>Centre de Recherche sur les Médiations (CREM-EA3476) – Université de Lorraine – UFR Sciences Humaines et sociales SHS - Metz Université de Lorraine - site de Metz, Ile du Saulcy 57045 METZ, France

<sup>2</sup>Dynamiques européennes – université de Strasbourg, Centre National de la Recherche Scientifique : UMR7367 – France

## Résumé

Premier jeu de rôle ayant connu un succès commercial, *Donjons et Dragons - D&D* (TSR Inc. 1974), emprunte des éléments à de nombreuses traditions historiques et aires culturelles. Un des premiers suppléments pour D&D, *Gods, Demi-Gods and Heroes*, proposait aux joueurs une large palette de panthéons historiques et littéraires, parmi lesquels se trouvaient les dieux des récits médiévaux scandinaves. Depuis ce premier ouvrage, le panthéon nordique apparaît dans toutes les versions du jeu jusque dans l'édition la plus récente, à savoir la cinquième édition (WOTC, 2014). À partir d'un corpus de suppléments de D&D dédiés aux divinités, cette communication propose donc d'étudier comment ce jeu de rôle contribue à la réception des mythes nordiques. Par une analyse de contenu de ces ouvrages, il s'agira de mettre en lumière différentes dimensions du " travail sur les mythes " (Blumenberg, 1979) au sein du jeu.

Dans une première partie, je m'intéresserai à l'histoire de l'édition de D&D et à l'évolution des représentations des divinités médiévales scandinaves, afin de saisir l'objectif des auteurs du jeu et le travail effectué sur la matière nordique. Ce premier axe permettra de mettre en avant les dynamiques culturelles propres au jeu et leurs effets sur la réception des mythes nordiques (Di Filippo, 2016a, 2016b).

Dans une seconde partie, j'étudierai les processus de construction d'une version canonique des mythes nordiques dans la culture populaire. Les suppléments présentent les récits de façon plus ou moins homogène et reprennent l'idée de l'existence d'un panthéon, idée critiquée aujourd'hui dans les études nordiques (Brink, 2007, Nordberg, 2012 ; Gunnell, 2015). Ce faisant, ils véhiculent l'idée de l'existence d'une version canonique des mythes nordiques, qui invite à se demander quelle version des mythes nordiques est retenue dans le cadre du jeu.

Enfin, dans une troisième partie, je me pencherai plus spécifiquement sur les rapports que le jeu établit avec les cultures scandinaves et les manières dont il contribue à la construction d'un imaginaire nordique médiéval spécifique (Briens, 2016 ; Chartier, 2018). En effet, les ouvrages font le lien avec les cultures d'origine de différentes mythologies et, dans le cas des mythes nordiques, les peuples médiévaux scandinaves et les vikings.

---

\*Intervenant

**Mots-Clés:** jeux, mythologie, réception, industries culturelles, transmission, imaginaire