

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

laurent@di-filippo.fr

Dynamiques Européennes, Université de Strasbourg
CREM, Université de Lorraine

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 ; Gunnel, 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.

Bibliographie indicative

Sources primaires

Donjons et Dragons, à partir de 1974, TSR Inc.

- *Gods, Demi-Gods, and Heroes*, 1976, TSR Inc.

Advanced Donjons et Dragons, à partir de 1977, TSR Inc.

- *AD&D – Player's Handbook*, 1978, TSR inc.
- *AD&D - Deities and Demigods*, 1980, TSR inc.
- *AD&D - Legends and Lore*, 1984, TSR inc.
- *AD&D 2 – Legends and Lore*, 1990, TSR Inc.

Donjons et Dragons 3rd edition, à partir de 2000, Wizards of the Coast.

- *D&D 3 – Deities and Demi-Gods*,

Donjons et Dragons 4th edition, à partir de 2008, Wizards of the Coast.

- *Dragon Magazine*, colonnes « Deities & Demigods » puis « Channel Divinity », Wizards of the Coast.
- *Dungeon Magazine*, colonnes « Deities & Demigods », Wizards of the Coast.

Donjons et Dragons 5th edition, à partir de 2014, Wizards of the Coast.

- *D&D 5 – Player’s Handbook*, 2014, Wizards of the Coasts.
- *D&D 5 – Dungeon Master’s Guide*, 2014, Wizards of the Coasts.

Bibliographie indicative

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

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

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

Briens Sylvain, 2016, « Boréalisme. Le Nord comme espace discursif », *Études germaniques*, n° 282, p. 179-188.

Brink Stefan, 2007, « 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, p. 105-136.

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

Chartier Daniel, 2018, *Qu’est-ce que l’imaginaire du Nord ? Principes éthiques*, Montréal/Harstad, Imaginaire Nord/Arctic Arts Summit.

Di Filippo Laurent, 2016a, « 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.

Di Filippo Laurent, 2016b, *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.

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

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

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

Johnson Harold, Winter Steve, Adkison Peter, Stark Ed, Archer Peter, 2004, *30 Years of Adventure : A Celebration of Dungeons and Dragons*, Renton, Wizards of the Coast.

Nordberg Andreas, 2012, « 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, p. 119-151.

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

Helgason Jón Karl, 2017, *Echoes of Valhalla. The Afterlife of the Eddas and Sagas*, London,

Reaktion Books.