



AVERTISSEMENT

Ce document est le fruit d'un long travail approuvé par le jury de soutenance et mis à disposition de l'ensemble de la communauté universitaire élargie.

Il est soumis à la propriété intellectuelle de l'auteur. Ceci implique une obligation de citation et de référencement lors de l'utilisation de ce document.

D'autre part, toute contrefaçon, plagiat, reproduction illicite encourt une poursuite pénale.

Contact : ddoc-theses-contact@univ-lorraine.fr

LIENS

Code de la Propriété Intellectuelle. articles L 122. 4

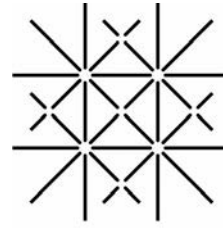
Code de la Propriété Intellectuelle. articles L 335.2- L 335.10

http://www.cfcopies.com/V2/leg/leg_droi.php

<http://www.culture.gouv.fr/culture/infos-pratiques/droits/protection.htm>



**UNIVERSITÉ
DE LORRAINE**



**UNI
BASEL**

École doctorale Fernand-Braudel (ÉD 411)
Centre de recherche sur les médiations (ÉA 3476)

Seminar für Nordistik
Philosophisch-Historische Fakultät

Du mythe au jeu

**Approche anthropo-communicationnelle du Nord.
Des récits médiévaux scandinaves
au MMORPG *Age of Conan: Hyborian Adventures***

*Thèse pour le doctorat en cotutelle internationale
en Sciences de l'information et de la communication
et en Études nordiques*

présentée et soutenue le 4 novembre 2016 par

Laurent Di Filippo

dirigée par

Messieurs les Professeurs Jacques Walter et Jürg Glauser

Jury

M^{me} Anne Besson, Professeure en Littérature comparée, Université d'Artois

M^{me} Maude Bonenfant, Professeure en Communication, Université de Québec à Montréal (rapporteure)

M. David Douyère, Professeur en Sciences de l'information et de la communication, Université François-Rabelais de Tours

M^{me} Marie-Pierre Fourquet-Courbet, Professeure en Sciences de l'information et de la communication, Université d'Aix-Marseille (rapporteure)

M. Jürg Glauser, Professeur en Philologie nordique, Universität Basel (co-directeur de thèse)

M. Jürgen Mohn, Professeur en Sciences religieuses, Universität Basel

M. Jacques Walter, Professeur en Sciences de l'information et de la communication, Université de Lorraine (directeur de thèse)

Sommaire

Remerciements	4
Introduction – Juxia le rhinoceros berserker	11
1 – Catégorisations et universalisations des mythes	32
2 – Constructions diachroniques du Nord	94
3 – Appropriations littéraires d’une géographie imaginée eurocentrée	150
4 – Une franchise à succès entre mondes de l’art et transmédia	204
5 – Stratégies identitaires ludiques et références nordiques	240
6 – Cadre fictionnel et trame narrative	283
7 – Géographie ludique et structurations de l’espace numérique	316
8 – Évolutions du support et stabilisations	363
9 – Variétés et généricités dans le bestiaire et les combats	389
10 – Articuler les temporalités de l’activité ludique	426
Conclusions	474
Bibliographie	492
Index	531
Table des matières	540
Résumés	545

Remerciements

Une thèse, c'est un peu comme une bonne aventure, on doit faire face à des obstacles, mais on rencontre aussi au détour d'un chemin des compagnons de route qui nous aident à les franchir. On peut penser à la fameuse Communauté de l'anneau, ou aux compagnons de Dragonlance, mais même Conan n'aurait pas accompli tant d'exploits sans l'aide de Zelata, de Taurus ou de Valéria, et sa réputation ne serait pas la même s'il n'avait pas rencontré Bêlit. Et pourtant, c'est toujours son nom qui apparaît sur la couverture...

Alors, bien que cette thèse soit « présentée et soutenue par Laurent Di Filippo », ce travail n'aurait pas été possible sans le soutien de nombreuses personnes que je tiens à remercier à présent.

En premier lieu, je remercie mes deux directeurs :

- le professeur Jacques Walter, pour son dynamisme, pour son enthousiasme et pour son incroyable don à pointer du doigt les écueils et les vides d'un travail qui peut toujours être amélioré. À de nombreuses reprises, il a su remettre à sa place, de manière fine et subtile, le doctorant souvent trop sûr de lui que je suis.
- Le professeur Jürg Glauser, pour son écoute attentive et ses précieux conseils. Malgré ma manière parfois peu académique de m'adresser à lui en Suédois, je n'en ai pas moins un profond respect pour son travail et pour la confiance qu'il m'a témoignée, tout d'abord en m'acceptant comme doctorant puis en m'invitant à participer à plusieurs de ses projets. Tack ska du ha, Jürg !

Pour mener à bien ce travail, j'ai eu le plaisir d'intégrer le Centre de recherche sur les médiations de ce qui était à l'époque l'Université Paul Verlaine de Metz et qui est devenue aujourd'hui l'Université de Lorraine. Nul doute que faire partie d'une équipe exigeante et dynamique comme celle-ci a grandement contribué à ce travail. Je remercie tous les membres du laboratoire, chercheurs et personnels administratifs, pour leur accueil et pour leur soutien de tous les instants, notamment au sein de l'équipe Pixel dont je faisais partie et avec qui j'ai eu l'occasion de travailler régulièrement, ainsi que les membres de Praxitexte qui m'avaient invité en tant que discutant lors d'un séminaire.

Merci aussi à Aude Meziani et à tous les personnels de la vie doctorale de l'Université qui nous enlèvent régulièrement de vilaines épines administratives du pied.

Bien que j'y ai été moins présent, je remercie tous les membres du département d'Études nordiques de l'Université de Bâle qui m'ont toujours accueilli en leur sein et grâce à qui j'ai pu participer à plusieurs journées doctorales et à diverses conférences me permettant de consolider les connaissances sur la matière nordique. Je remercie également le professeur Jürgen Mohn d'avoir accepté d'être co-référent auprès de l'Université de Bâle.

Ce travail est l'aboutissement de réflexions qui avaient commencé durant mes années de licence

LIG et de Master Plurilinguisme et Interculturalité de l'Université de Strasbourg. Je remercie mes enseignants d'alors, qui, durant ces cinq années, m'ont encouragé dans les différents travaux qui formaient les prémices de ce qu'allait devenir cette thèse. Je remercie également tous mes collègues étudiants qui partageaient avec moi les bancs de la fac à cette époque, avec une pensée particulière pour Marie, Amandine et pour Huib, confrère et, entre deux cours, rival une manette à la main.

Grâce à une bourse d'un an de l'Institut Suédois, *Svenska Institutet*, j'ai eu la chance de passer ma première année de thèse à l'Université d'Uppsala en Suède, dans le département *Informatik och Media*. Je tiens à remercier Else Nygren de m'avoir soutenu lors de la mise en place de ce projet et tout au long de mon séjour (Tusen tack Else!), ainsi que tous les membres du département pour leur accueil.

Je remercie tout spécialement Patrick Prax dont j'ai partagé le bureau pendant un an. Patrick, thank you so much for sharing your office with me. It was a real pleasure to have a friend like you by my side during my stay in Sweden. Talking about games, discussing research topics, preparing courses together and trying to make it as entertaining as possible for our students made my visit worthwhile (I haven't tried juggling yet). I'm glad that you've succeeded with your own research and I really hope to work with you again and to see you and your family more often.

Je remercie les collègues du département Information et communication de l'Université de Lorraine – Site de Metz de m'avoir accueilli comme attaché temporaire d'enseignement et de recherche durant deux années. Ces fonctions m'ont permis de mieux comprendre certains arcanes du monde universitaire.

Je suis fier d'avoir été membre de l'AJC CREM, dont j'ai eu l'honneur d'être Responsable informatique puis Président. Grâce à ses membres, dont la plupart sont aujourd'hui devenus des amis, l'AJC fut un espace hautement créateur d'opportunités et d'enrichissement personnel pour qui s'en donnait la peine. Je remercie tous ceux qui ont participé à ses activités et tout particulièrement ceux qui m'ont suivi et soutenu dans des projets parfois un peu fous. Mention spéciale à Émilie et Antho pour m'avoir accompagné et souvent supporté. Je remercie également Nathalie d'avoir accepté de reprendre le flambeau, je ne pouvais pas rêver de personne plus compétente et volontaire dans ces fonctions.

Merci aussi à notre « parrain », Stéphane Gorla, correspondant de l'AJC auprès du laboratoire, qui suit de près les travaux de l'association et n'est jamais avare de bons conseils, sur le plan scientifique comme sur le plan institutionnel.

Ces années de thèse ont aussi été l'occasion de lancer et de diriger un certain nombre de projets. Merci aux co-organisateurs et à tous leurs participants de l'ouvrage collectif *La position du doctorant. Trajectoires, engagements, réflexivité*, du colloque « Dispositifs transmédiatiques, convergence, constructions des publics », dont les actes vont (enfin) bientôt paraître, et du colloque « Des jeux traditionnels aux jeux numériques ». Merci également aux collègues jeunes chercheurs toulousains que j'ai eu le plaisir d'accompagner dans le projet de publication sur l'interdisciplinarité en SIC.

À tous les collègues jeunes chercheurs devenus des amis, Veronika, le camarade Clément, Marion, Lukas, Julien, et tous les autres.

Je tiens à remercier Thomas Mohnike, qui a été présent bien avant le début de cette thèse et qui l'a suivie de ses débuts jusqu'à son aboutissement. Merci de m'avoir fait confiance en me faisant

intervenir à diverses occasions lors de cours et de séminaires. J'espère être à la hauteur de la tâche que tu m'as confiée.

Je pense aussi au groupe de chercheurs réunis autour de lui dans le cadre du travail sur le projet ReNordic, Gabriela, Giacomo et Pierre-Brice. Même si les demandes de financement n'ont pas abouti, nos réunions étaient des moments clefs de réflexion et de partage sur la réception des mythes nordiques dans ses multiples facettes. Je leur dois nombre de développements de cette thèse.

Je remercie également Patrick Schmoll et les fidèles participants des séminaires « Société terminale » puis « Anthropologie des techniques », et tout spécialement Michel, Serge, Laurence et Gilles. Ces séminaires ont été l'occasion de réfléchir à de nombreux thèmes de recherches liés à nos intérêts communs et tout particulièrement le jeu. J'ai pu à plusieurs occasions y présenter des recherches qui posaient certains des fondements de cette thèse, puis les amender et les approfondir grâce à vos retours. Merci pour vos remarques, toujours bienveillantes et attentives, et pour nos sorties post-séminaires qui font que les relations humaines dépassent de loin les simples relations de travail.

Je remercie également tous les membres, passés et présents, du comité de rédaction de la revue *ζ Interrogations ?*, dont je fais partie aujourd'hui. Le travail au sein de la revue m'a beaucoup appris sur les exigences attendues d'un travail de recherche et m'a grandement fait progresser.

Au sein de cette équipe, je tiens à remercier tout particulièrement ma "marraine", Audrey Tuillon Demésy, qui m'a proposé de rejoindre le comité. Je suis ravi de travailler avec toi aujourd'hui et de préparer le prochain numéro de la revue. Trouver des personnes avec qui le travail se passe aussi bien est rare. J'espère que nos collaborations se poursuivront encore longtemps à l'avenir !

Merci aux participants du projet de carnet hypothèse *Mundus Fabula*, qui a vu le jour cette année. En espérant qu'il puisse nourrir avec pertinence les réflexions autour des constructions de mondes.

Merci à Aurélie Choné de m'avoir engagé, lorsque j'étais étudiant de Master, comme assistant pour le programme MISHA Villes invisibles. Ces fonctions m'ont permis de mettre très tôt un pied dans le monde de la recherche.

Durant mes dernières années de thèse, j'ai eu l'occasion de suivre et de participer au séminaire ISPIM. Merci à ses membres et particulièrement à Catherine Allamel-Raffin et Jean-Luc Gangloff pour leur accueil.

Je remercie aussi tous les membres de l'association Doxtra où mes activités associatives doctorales se poursuivent aujourd'hui. Ce que vous faites pour les jeunes chercheurs en SHS n'a pas de prix.

Merci à Aurore et aux membres du comité d'organisation des Rencontres nationales de la FNCAS 2008, lors desquelles j'avais eu l'opportunité de présenter ma toute première conférence, et que je retrouve toujours avec joie autour de bons repas.

Je remercie tous les étudiants que j'ai eu le plaisir d'avoir en cours et qui m'ont appris à être un meilleur pédagogue. Par vos retours, vos questionnements, vos critiques, vos demandes de précisions, vous m'avez aidé à être plus clair dans mes explications.

Il me faut également remercier les membres du groupe Facebook « Jeux vidéo – Recherches », animé par Yann Leroux, pour la veille scientifique et les discussions qui s'y tiennent, qui m'ont

permis de prendre connaissance de nombreuses références utiles dans le cadre de ce travail.

Je remercie toutes les personnes qui ont répondu positivement, lors d'une rencontre ou simplement suite à un échange par mail, lorsque je leur demandais de me fournir une référence, un article ou tout autre document qui pouvait faire avancer mes recherches et qui n'était pas accessible d'une autre manière. La liste serait bien trop longue à faire ici, mais il est important de dire que sans eux, ce travail n'aurait pas été le même. Vous reconnaîtrez sans doute votre contribution au détour d'une note de bas de page. Merci pour votre aide précieuse !

Bien entendu, je remercie les joueurs qui m'ont accueilli sur *Age of Conan: Hyborian Adventures* et avec qui j'ai parcouru l'Âge hyborien numérique et affronté ses dangers ! De l'éphémère Garde Imirienne, en passant par le Clan Arkenstone, dont je remercie les membres pour leur participation à mes petites expériences pas toujours réussies, pour finir chez Les disciples de l'Oracle et l'alliance Arallu avec qui nous sommes allés jusqu'à faire tomber la tête du vil sorcier stygien Thoth-Amon ! Je pense aussi aux autres joueurs, amis et ennemis, croisés en jeu. Je garde des souvenirs impérissables des longues soirées en votre compagnie. Merci pour tout ce que vous m'avez appris, j'espère n'avoir pas trahi ce qui fait l'attrait de notre loisir.

Cette thèse ne serait pas ce qu'elle est sans tous les joueurs que j'ai eu l'occasion de rencontrer. Depuis mon club de jeu de rôle sarrebourgeois La Main-occulte, à tous ceux croisés autour d'une table, merci d'entretenir la flamme.

À tous les copains, merci pour votre fidélité et merci d'avoir cru en moi ! Aux irréductibles, Ben chou² bien entendu, Tibo, Sahand, JR et Pode le Lointain, les membres de l'association Amaranthe, mais aussi tous les amis du QG, à Raphaël et Bertrand toujours présents, et à Jacques et aux fidèles anciens lycéens qui, chaque année, continuent à être là pour fêter Noël (par contre, il va falloir trouver une nouvelle blague maintenant !).

Je remercie tout spécialement Johanna, qui a partagé mon quotidien ces deux dernières années et qui connaît mieux que quiconque les tracas de vivre avec un doctorant en fin de thèse. Tu as tenu le coup même si je n'ai pas toujours été très disponible et souvent préoccupé. Pour ton soutien dans tous mes travaux, pour tes relectures attentives dans les dernières semaines de mise au point du manuscrit et pour ta présence rassurante dans les moments de doute, merci Chérie.

Je remercie toute ma famille pour leur compréhension et pour leur soutien. J'ai hâte de pouvoir vous montrer le résultat final. Peut-être qu'il donnera des idées à Maximilien dans quelques années...

Enfin, j'ai une pensée toute particulière pour celle sans qui je ne serai pas là, qui me soutient depuis plus de trente-quatre ans dans tous mes projets et qui n'a pas émis le moindre doute le jour où je lui ai dit que je recommençais mes études dans une toute nouvelle branche. Merci Maman !

Pour finir, je dédie ce travail à Simon-Pierre, à Philippe, à ma grand-mère Marie et à tous ceux qui, partis toujours trop tôt, continuent de nous accompagner tels des héros mythiques veillant sur nous et dont le souvenir quotidien tient à bonne distance la terreur de ne pas voir aboutir notre travail.

Du fond du cœur, merci à tous.

Laurent

« Der Reiz des Neuen geht in den Genuß des Verstehens dadurch über, daß es als Kühnheit gegenüber dem Alten und als beziehbar auf dieses verstanden wird. »

« C'est lorsqu'on le comprend comme une hardiesse vis-à-vis de l'ancien et en relation avec lui que l'attrait du nouveau débouche sur la jouissance de la compréhension. »¹

1. Hans Blumenberg, « Wirklichkeitsbegriff und Wirkungspotential des Mythos », *Poetik und Hermeneutik*, 1971, n°4, p. 28 ; trad. fr. Stéphane Dirschauer, *La Raison du mythe*, Paris, Gallimard, « Bibliothèque de Philosophie », 2005, p. 53-54.

Introduction - Juxia le rhinoceros berserker

Au fin fond du *Paikang*, dans « le district de *T'ian'an* », se trouve un rhinocéros appelé « Juxia le berserker ». C'est le second *boss* de la zone et il faut le vaincre rapidement afin de pouvoir continuer à avancer dans l'instance. Selon Ieronon :

« Il semble qu'il fasse un peu n'imp avec l'aggro après chaque Empalement et puis il faut gérer les adds qui ont semble-t'il chacun des effets spécieux (par exemple je crois que le Quilin fait ch... les casters avec des interrupts façon demon de Po Sha). »²

Arrêtons nous un instant... Un *berserker* n'est-il pas, comme il est dit dans l'*Histoire des rois de Norvège*³, ou *Heimskingla*, un homme d'Odin, un guerrier fort comme un ours et un taureau qui ne craint ni le feu ni le fer et dont Georges Dumézil avait traduit le nom par « guerrier-fauve »⁴ ? Comment un rhinocéros peut-il alors être un berserker ? Entretient-il un lien avec les *berserkir* de la mythologie scandinave ? Où se situent exactement le *Paikang* et le *District de T'ian'an*, des noms dont on reconnaît la consonance asiatique ? Et où se trouve ce rhinocéros plus particulièrement ? De qui – ou de quoi – est-il le « boss » ? Qui est Ieronon et qu'entend-il exactement par « aggro », « adds », « caster », des termes qui semblent participer à définir la manière de se comporter face à « Juxia le berserker » ?

Pour répondre brièvement, Juxia est un monstre que l'on peut affronter dans *Age of Conan: Hyborian Adventures* (abrégié AOC), un jeu de rôle en ligne massivement multi-joueurs basé sur les aventures de Conan, le personnage barbare inventé par l'auteur texan Robert Ervin Howard, dont la première nouvelle paraît en 1932 et dont les aventures furent adaptées sur de nombreux supports. Comme beaucoup d'autres jeux, *Age of Conan: Hyborian Adventures* regorge de références qui renvoient à d'autres œuvres qui l'ont précédé, non seulement parce qu'il est le fruit d'une adaptation, mais aussi parce que la forme qu'il adopte le situe dans un contexte spécifique au croisement de nombreuses autres productions et de nombreux genres. C'est pourquoi le terme berserker cité précédemment n'est qu'un exemple parmi tant d'autres qui peuvent être mis en relation avec les sources de ce qu'on appelle la mythologie nordique.

2. Extrait tiré du forum de l'alliance Arallu, une alliance de plusieurs guildes présentes sur *Age of Conan: Hyborian Adventures*, et provenant d'un post sur les stratégies du *District de Tian'an*, une instance du jeu.

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

4. Georges Dumézil, *Mythes et dieux des Germains*, Paris, Librairie Ernest Leroux, 1939, p. 79-91.

À partir de cette première observation, on peut s'interroger sur la nature de ce type d'éléments et la manière dont ils continuent à être utilisés, actualisés et à circuler aujourd'hui. Les mythes nordiques et les peuples auxquels on les attribue, à savoir les anciens Scandinaves, en pensant plus particulièrement aux Vikings, ont longtemps inspiré, et continuent d'inspirer, les œuvres de *fantasy* et leurs dérivés. En 1957, à la fin de la préface de la traduction du roman *Vigdis la farouche* de Sigrid Undset, intitulée « Les Vikings ont-ils découvert l'Amérique ? », Jacques Bergier, un homme qui a œuvré à la découverte de nombreuses œuvres de science-fiction et de *fantasy* en France, croyait avoir reconnu un chef viking dans le personnage de Conan :

« Notons pour terminer que l'admirable écrivain Robert Evans [*sic*] Howard avait fait entre 1930 et 1936, une tentative imaginative pour reconstituer l'épopée Viking, sous forme d'une série de romans, de poèmes épiques et de nouvelles, sur un chef Viking, le roi Conan. Nous espérons qu'un jour, l'œuvre remarquable de cet auteur, qui par certains côtés est comparable à Poe et Lovecraft, sera révélée au public français. »⁵

Déjà dans cette deuxième moitié des années 50, Jacques Bergier tissait un lien entre Conan le Cimmérien et les peuples de la Scandinavie ancienne. Mon souhait serait alors que le lecteur, arrivé à la fin de ce travail, soit capable non seulement de pointer les erreurs de Jacques Bergier dans ce petit paragraphe (qu'on lui pardonnera), mais surtout de mieux comprendre comment une telle assimilation a pu se produire⁶.

I – UNE QUESTION ENTRE CULTURE ET COMMUNICATION

L'exemple de Juxia et les propos de Jacques Bergier amènent à s'interroger sur les réappropriations contemporaines d'éléments provenant de traditions ou de cultures anciennes. Les exemples ne manquent pas et, au-delà des cas particuliers, ils conduisent à l'analyse des processus par lesquels nos mondes contemporains se sont constitués à partir de ressources du passé tout en renouvelant leurs usages. La problématique du travail qui sera développé au long des dix chapitres qui vont suivre peut alors être formulée de la sorte : comment les éléments de mythologie nordique sont-ils devenus des composants du jeu de rôle en ligne massivement multi-joueurs *Age of Conan: Hyborian Adventures* ?

Posée ainsi, la question s'appuie sur un allant de soi qu'il est difficile de mettre en doute, à savoir que les récits que l'on désigne par le syntagme « mythes nordiques » ou « mythologie nordique » ont précédé la conception du MMORPG basé sur les récits de l'auteur texan. En toute logique, si l'on accepte que le déroulement de l'histoire suit le passage du temps, cette affirmation tient de l'évidence et il ne s'agira pas de la remettre en question. En revanche, l'assimilation, ou la mise en rapport de récits anciens avec une production culturelle contemporaine fait surgir plusieurs

5. Jacques Bergier, « Les Vikings ont-ils découvert l'Amérique ? », in Sigrid Undset, *Vigdis la farouche*, Paris, Éditions de la bibliothèque mondiale, « Bibliothèque mondiale », 1957, p. 9. Je remercie Jacques Walter de m'avoir fourni cette référence.

6. Le rôle de Jacques Bergier dans la découverte de Robert Ervin Howard en France sera traité plus en détail dans le troisième chapitre.

questions annexes : sur quelles sources se basent les connaissances des récits du passé dont nous parlons ? Qu'impliquent les manières dont ces connaissances se sont formées ? Comment ces sources ont-elles été transmises jusqu'à fournir des composants pour des productions culturelles contemporaines ? Comment ces éléments sont-ils utilisés dans les productions récentes ? Ces quelques questions montrent d'ores et déjà la nécessité de tenir compte de la situation à partir de laquelle nous observons les processus historiques. Autrement dit, il est nécessaire de prendre en considération les manières dont une vision contemporaine du passé s'est construite et les rapports que le présent entretient avec lui.

Aborder la problématique de cette manière permet d'ancrer la réflexion dans la thématique plus large de la culture. En effet, comme le souligne Jean Caune, « si la culture est un fait de société, il n'y a de culture que manifestée, transmise et vécue par l'individu. La culture existe d'abord comme héritage et nous sommes dans l'obligation pour la comprendre d'analyser les modes de transmission de cet héritage qui sont parties intégrantes de la culture »⁷. Présenté de cette manière, il semble effectivement que les réappropriations contemporaines d'éléments provenant des traditions scandinaves anciennes relèvent bien d'une problématique culturelle. Il convient toutefois de rester vigilant lorsqu'on aborde cette notion qui a connu de nombreux développements⁸. Michel de Certeau distingue six emplois différents qui orientent les points de vue de celui qui l'utilise et des recherches scientifiques qui s'y attachent, en fonction de leur angle d'analyse :

« Le terme de *culture* intervient dans “diffusion de la culture”, “culture de masse”, “politiques de la culture”, etc. On peut en distinguer divers emplois, caractéristiques d'approches différentes. Il désignera ainsi :

- a. les traits de l'homme “cultivé” [...]
- b. un patrimoine des “œuvres” à préserver [...]
- c. l'image, la perception ou la compréhension du monde propre à un milieu (rural, urbain, indien, etc.) ou à un temps (médiéval, contemporain, etc.) [...]
- d. les comportements, institutions, idéologies et mythes qui composent les cadres de référence et dont l'ensemble, cohérent ou non, caractérise une société à la différence des autres [...]
- e. l'acquis, en tant qu'il se distingue de l'inné. [...]
- f. un système de communication, conçu d'après les modèles élaborés par les théories du langage verbal. [...] »⁹

Chacune de ces définitions implique un type de positionnement et de questionnement. Par exemple, « retenir ici le sens d, c'est déterminer un niveau d'analyse, dans le but de spécifier une

7. Jean Caune, *Culture et communication : convergences théoriques et lieux de médiation*, Grenoble, Presses universitaires de Grenoble, « La communication en plus », 1995, rééd. 2006, p. 12.

8. Denys Cuche, *La Notion de culture dans les sciences sociales*, Paris, La Découverte, « Repères », 1996, rééd. « Grands repères », 2010.

9. Michel de Certeau, *La Culture au pluriel*, Paris, Union générale d'édition, 1974, rééd. Luce Giard (éd.), Paris, Seuil, 1993, p. 167.

manière de traiter le problème »¹⁰. Ces multiples acceptions du terme correspondent donc à des manières différentes d'envisager l'objet du travail de recherche, voire ne sont pas compatibles, suivant que l'on considère la culture comme les traits d'un homme, un patrimoine d'œuvres ou comme les cadres de référence d'une société. Plutôt que de donner une définition *a priori* qui risquerait d'enfermer le raisonnement dans une idée toute faite et qui risquerait de ne laisser paraître que les observations voulant bien entrer dans le cadre ainsi posé, il me semble plus pertinent de voir, dans une démarche qui se veut empirique, en quoi les phénomènes étudiés se rattachent à l'une ou l'autre de ces définitions, voire même en proposent de nouvelles. Ce type de méthode permet de saisir les dimensions que favorisent les individus sur lesquels porte l'enquête et d'éclairer ainsi certaines visions du monde qui sous-tendent les objets de l'étude, ainsi que les expériences qu'en font les sujets.

II – APPROCHE ANTHROPO-COMMUNICATIONNELLE ET INTERDISCIPLINARITÉ

En tant que phénomènes manifestés, transmis, partagés, vécus par les individus, les réappropriations de ressources anciennes dans les productions contemporaines relèvent aussi d'une problématique communicationnelle. Dans les différents emplois du terme culture, Michel de Certeau mentionne d'ailleurs le fait que cette notion peut renvoyer à un système de communication. Pour Jean Caune, les deux phénomènes sont liés :

« En réalité, culture et communication forment un étrange couple. L'une ne va pas ni ne s'explique sans l'autre. Les phénomènes ne sont ni emboîtés, l'un contenant l'autre – la culture se présentant comme un contenu véhiculé par la communication – ni situés dans des plans parallèles, en correspondance analogique. Aucune figure de la dualité : complémentarité, opposition ou différence ne vérifie le rapport d'inclusion réciproque qui fait qu'un phénomène de culture fonctionne aussi comme processus de communication ; qu'un mode de communication soit également une manifestation de la culture. »¹¹

Le présent travail de thèse a pour objectif d'étudier les phénomènes culturels en ce qu'ils peuvent être articulés à l'étude de processus ou de modes de communication. Il a été effectué dans le cadre d'un doctorat en co-tutelle internationale qui s'inscrit dans deux disciplines différentes : les Sciences de l'information et de la communication (SIC), en France, et les Études nordiques, en Suisse. Ces dernières correspondent aux Études scandinaves qui se retrouvent dans les parcours français de langues vivantes sous l'intitulé LLCE, pour « Langues, littératures et civilisations étrangères »¹². Autrement dit, cette discipline met en avant l'apprentissage de langues et de cultures étrangères à travers l'étude de leurs littératures et de leurs histoires. L'analyse linguistique, littéraire et historique y tient donc une grande place.

10. *ibid.*, p. 168.

11. Jean Caune, *op. cit.*, p. 18.

12. Hélène François, « Le soi, le même et l'autre : regard sur la position de civilisationniste », in Laurent Di Filippo, Hélène François, Anthony Michel (dir.), *La Position du doctorant. Trajectoires, engagements, réflexivité*, Nancy, Presses universitaires de Nancy, « Questions de communication. Série actes », 2012, p. 29-50.

Le sous-titre donné à ce travail le caractérise comme une approche *anthropo-communicationnelle*. Il me faut préciser que le choix du titre ne fut arrêté qu'une fois que j'approchais de la fin de ce travail de thèse. Pourtant, une partie des références choisies pour définir cette approche avait été retenue très tôt dans mon parcours¹³. En effet, j'ai reconnu assez rapidement vouloir m'inscrire dans une branche des SIC appelée « anthropologie de la communication » qui, comme j'aurai l'occasion de l'expliquer plus en détail, trouve certains de ses fondements dans l'anthropologie culturelle américaine¹⁴. De plus, je faisais miens les positionnements épistémologiques et les apports théoriques d'Edward Sapir, d'Erving Goffman et de chercheurs partageant certaines de leurs perspectives, bien que se situant dans d'autres disciplines, comme Howard S. Becker et d'autres.

Sans refaire un historique exhaustif de l'anthropologie de la communication, on peut néanmoins noter que, pour justifier le rapprochement entre anthropologie et études de communication, plusieurs chercheurs en SIC citent le passage de Claude Lévi-Strauss dans son introduction à l'œuvre de Marcel Mauss¹⁵ : « D'autre part, en s'associant de plus en plus étroitement à la linguistique, pour constituer un jour avec elle une vaste science de la communication, l'anthropologie sociale peut espérer bénéficier des immenses perspectives ouvertes à la linguistique elle-même, par l'application du raisonnement mathématique à l'étude des phénomènes de communication »¹⁶. Seulement, dans sa note de bas de page, c'est aux théories de Norbert Wiener sur la cybernétique et à celles de Claude Shannon et Warren Weaver sur les théories mathématiques de la communication que l'anthropologue structuraliste fait référence. Et pour cause, dans le paragraphe d'où cette citation est extraite, Lévi-Strauss dit « former l'espoir de [la] mathématisation progressive »¹⁷ des phénomènes sociaux¹⁸ car, selon lui, « un grand nombre de problèmes ethnologiques et sociologiques, soit sur le plan de la morphologie, soit même sur le celui de l'art ou de la religion, n'attendent que le bon vouloir des mathématiciens qui, avec la

13. Alors que je complète les dernières parties manquantes de ce texte, je constate avec plaisir que mon tout premier article « Construire des ponts par l'observation participante » anticipait déjà un certain nombre de points que j'allais développer plus tard. Laurent Di Filippo, « Plus qu'un retour aux enquêtes, construire des ponts par l'observation participante : étude d'une communauté en ligne », *Interrogations ?*, 2011, n° 13, [En ligne]. Accès : <http://www.revue-interrogations.org/Plus-qu-un-retour-aux-enquetes>, consulté le 7/04/2015.

14. Voir plus bas, chapitre 2. Voir aussi Laurent Di Filippo, « Anthropologie culturelle, communication et phénoménologie du mythe », in Alexandra Gabriela Constantinescu, Angelica Helena Marinescu (dir.), *Anthropologie(y) & Communication. Intersections*, Bucarest, Maison d'Édition de l'Université de Bucarest, 2016, p. 37-63.

15. Pascal Lardellier, « Préambule », *MEI – Médiation et information*, 2002, n° 15, p. 1 ; Emmanuelle Lallement, Yves Winkin, « Quand l'anthropologie des mondes contemporains remonte le moral de l'anthropologie de la communication », *Communiquer. Revue de communication sociale et publique*, 2015, n° 13, p. 110.

16. Claude Lévi-Strauss, « Introduction à l'œuvre de Marcel Mauss », in Marcel Mauss, *Sociologie et anthropologie*, Paris, Presses universitaires de France, « Quadrige », p. XXXVI- XXXVII.

17. *idem*.

18. Sur ce point, voir également Jean-Loup Amselle, *Branchements. Anthropologie de l'universalité des cultures*, Paris, Flammarion, « Champ essais », 2001, p. 40.

collaboration d'ethnologues, pourraient leur faire accomplir des progrès décisifs »¹⁹. Il n'est donc guère étonnant qu'il fasse ici référence à des modèles mécanistes, techniques et cybernétiques de la communication et des phénomènes humains. Dans son *Anthropologie structurale*, l'anthropologue fait à nouveau référence aux travaux de Norbert Wiener et au fait que ce dernier pensait que les modèles mathématiques ne pouvaient être étendus aux phénomènes sociaux. Claude Lévi-Strauss ira à l'encontre de cette idée, en disant que la linguistique structurale est un exemple de science à laquelle on peut appliquer ce type de modèles, du fait, premièrement, que les phénomènes linguistiques sont des phénomènes inconscients et, deuxièmement, que l'influence de l'observateur est négligeable sur « l'objet d'observation ». Sur cette base, Lévi-Strauss étendra l'idée à d'autres phénomènes sociaux²⁰. Il me semble, mais c'est là une interprétation personnelle, que le nom de Claude Lévi-Strauss est parfois invoqué par les chercheurs en SIC pour sa réputation et comme argument d'autorité servant à légitimer une sous-branche disciplinaire, plutôt que dans une perspective critique des fondements qui la sous-tendent.

L'approche que je souhaite développer dans ce travail prend des bases différentes de cette vision mécaniste des sociétés et du monde. Les réflexions d'Edward Sapir sur le sujet sont parfois évoquées, mais ne sont guère développées, bien que son article « Communication » soit publié en 1930 dans l'*Encyclopaedia of the Social Sciences*, soit 20 ans avant l'introduction de Claude Lévi-Strauss aux textes de Mauss et bien avant la publication des travaux de Wiener, Shannon et Weaver à la fin des années 1940. Chez cet auteur, qui s'ancre dans la continuité de l'anthropologie boasienne, on trouve un bon nombre d'idées qui servent de bases aux développements qui ont donné à Dell H. Hymes la volonté d'élaborer des « ethnographies de la communication »²¹, au pluriel, avant de proposer « l'anthropologie de la communication »²². Un des objectifs de ce dernier était de produire des relevés d'interactions langagières dans un maximum de langues différentes grâce à une méthode ethnographique et, par la suite, de proposer des comparaisons interculturelles permettant une montée en généralité théorique. À cette fin, il propose de suivre son modèle S.P.E.A.K.I.N.G.²³. Aujourd'hui, cet auteur américain est l'une des sources de l'anthropologie de la communication telle que la présente Yves Winkin²⁴. Selon ce dernier, les méthodes privilégiées de l'anthropologie de la communication seraient l'ethnographie et

19. Claude Lévi-Strauss, « Introduction à l'œuvre de Marcel Mauss », art. cit., p. XXXVII.

20. Claude Lévi-Strauss, *Anthropologie structurale*, Paris, Plon, 1958, p. 63-65.

21. Dell Hymes introduit d'ailleurs son texte par une référence aux réflexions d'Edward Sapir sur l'espoir que les linguistes prennent conscience de leur rôle dans le champ général des sciences. Dell H. Hymes, « Introduction: Toward Ethnographies of Communication », *American Anthropologist*, 1964, vol. 66, n° 6, p. 1.

22. Dell H. Hymes, « The Anthropology of Communication », in Frank E. X. Dance (dir.), *Human Communication Theory: Original Essays*, New York, Rinehart and Winston, 1967, p. 1-39.

23. Dell H. Hymes, « Models of the Interaction of Language and Social Setting », *Journal of Social Issues*, 1967, vol. XXIII, n° 2, p. 21-25.

24. Yves Winkin, *Anthropologie de la communication : de la théorie au terrain*, Paris, De Boeck université, 1996, rééd. Paris, Seuil, « Points essais », 2001, p. 99.

l'observation participante, qui permettent de saisir les processus de communication en actes d'un point de vue pragmatique.

L'auteur belge y rattache également d'autres travaux qu'il avait étudiés et présentés précédemment sous le nom de « Nouvelle communication ». Cet ensemble regroupe essentiellement des chercheurs nord-américains qui auraient participé à ce que Winkin désigne comme un « collègue invisible »²⁵. Dans ce groupe, il fait notamment figurer des chercheurs rassemblés autour de Gregory Bateson sous l'étiquette d'« école de Palo Alto », dont les recherches sont souvent considérées comme un paradigme dominant de l'anthropologie de la communication²⁶ et ont donné lieu à des analyses critiques²⁷, mais aussi Ray Birdwhistell, Albert Scheflen, Stuart Sigman, Edward T. Hall et Erving Goffman. Toutefois, il faut rester prudent, car un certain nombre de ces travaux furent développés dans le cadre de la psychiatrie et avec un objectif thérapeutique. Ils n'avaient donc pas pour objectif de fonder une épistémologie propre aux études des processus de communication permettant d'appréhender des phénomènes culturels.

Depuis, d'autres approches ont été proposées par plusieurs chercheurs francophones en SIC afin de fonder une approche anthropologique de la communication. Stéphane Olivesi constate une forme de réductionnisme dans les travaux de l'école de Palo Alto, qui donnent, selon lui, une image idéale de ce que devrait être la communication et qui définissent les phénomènes anormaux comme discordants²⁸. Il reconnaît néanmoins les apports de l'interactionnisme d'Erving Goffman comme un modèle possible d'anthropologie pour les SIC²⁹ et propose également la possibilité de s'appuyer sur les travaux socio-historiques de Norbert Elias afin d'étudier les processus de civilisation³⁰. Dans un autre registre, Pascal Lardellier a proposé d'articuler les analyses d'Erving Goffman sur les interactions avec les travaux de l'école durkheimienne, pour proposer une *Théorie du lien rituel* qu'il applique à l'analyse des événements politiques en tant que rites, afin de comprendre la « communication sociale »³¹. Pour sa part, Mihai Coman a abordé la question des processus de ritualisation et de mythification que les médias d'information font subir aux faits dont ils traitent dans son *Anthropologie des médias*³².

25. Yves Winkin, *La Nouvelle Communication*, Paris, Seuil, « Points essais », 1981, p. 27-114.

26. Stéphane Olivesi, « Les anthropologies de la communication », in Stéphane Olivesi, *Sciences de l'information et de la communication. Objets, savoirs, disciplines*, Grenoble, Presses universitaires de Grenoble, « Communication en + », 2006, rééd. 2013, p. 194.

27. Stéphane Olivesi, « De l'anthropologie à l'épistémologie de la communication. Variations critiques autour de Palo Alto », *Réseaux*, 1997, n° 85, p. 215-237.

28. Stéphane Olivesi, « Les anthropologies de la communication », art. cit., p. 197.

29. *ibid.*, p. 204.

30. *ibid.*, p. 205-206.

31. Pascal Lardellier, *Théorie du lien rituel. Anthropologie et communication*, Paris, L'Harmattan, « Communication et civilisation », 2003, p. 27.

32. Michai Coman, *Pour une anthropologie des médias*, Grenoble, Presses universitaires de Grenoble, « Communication, Médias et Sociétés », 2003, p. 135.

Une autre critique faite envers les travaux des auteurs présentés par Yves Winkin est de se concentrer sur une analyse micro-sociale des phénomènes de communication et des interactions, laissant de côté la dimension historique et le travail sur le temps long³³. Cette observation a amené d'autres chercheurs à proposer de nouvelles voies possibles pour nourrir le champ francophone de l'anthropologie de la communication à partir d'analyses historiques. Paul Rasse propose de s'appuyer sur des travaux d'historiens, tels que Fernand Braudel, pour s'ancrer dans une « approche diachronique macroscopique »³⁴. Il s'attache alors à développer une histoire des moyens de communication et de leurs évolutions, notamment autour de la mer Méditerranée. De son côté, Jean Lohisse développe une approche historique de l'évolution des sociétés en fonction de leurs systèmes de communication : l'oralité, l'écriture, la scribalité, la médiation-machine et le système masse³⁵.

D'autres exemples pourraient ainsi être cités, mais ceux-ci nous permettent d'ores et déjà de constater que différents croisements disciplinaires avec l'Anthropologie, qui inclut dans certains cas la Sociologie, ont déjà été envisagés par des chercheurs appartenant aux Sciences de l'information et de la communication. Certains d'entre eux privilégient l'étude des interactions dans leur dimension micro-sociale alors que d'autres mettent l'accent sur l'analyse macro-sociale, qu'elle soit historique ou sociologique. L'articulation de ces différents niveaux d'analyse n'est pas toujours aisée et questionne le rapport qu'il existe entre les individus et les sociétés.

Prenant acte de ces différentes observations, je tenterai de proposer un ensemble de pistes qui, à la fois, complètent certains des travaux que je viens d'évoquer et ouvrent de nouvelles voies de recherche à travers l'approche *anthropo-communicationnelle* proposée dans ce travail. Dans un premier temps, l'articulation des Études scandinaves avec les SIC permettra de prolonger l'appel de Dell Hymes, selon lequel il est nécessaire d'étudier des systèmes linguistiques différents du sien pour mieux comprendre les phénomènes culturels et communicationnels. Les études scandinaves apportent les compétences linguistiques pour mener ce travail à bien. De plus, les nombreux travaux menés dans ce domaine de recherche fournissent les connaissances nécessaires sur les sources de ce qu'on appelle aujourd'hui les « mythes nordiques », qui permettent de mieux les définir et les resituer dans leur contexte socio-culturel et historique. Toutefois, contrairement aux propositions de Hymes, je m'éloignerai de la méthode comparative pour privilégier l'étude des transmissions, des circulations, des appropriations et des transformations de ces sources. Plutôt que de distinguer des systèmes linguistiques comme différents ensembles distincts et de rechercher des

33. Paul Rasse, « Esquisse d'une école française de l'anthropologie de la communication », *Recherches en communication*, 2006, n° 26, p. 260 ; Jean Lohisse, « L'anthropologie, la communication et leurs lieux », *Recherches en communication*, 1999, n° 12, p. 20.

34. Paul Rasse, « Esquisse d'une école française de l'anthropologie de la communication », art. cit., p. 266.

35. Jean Lohisse, *Les Systèmes de communication. Approche Socio-Anthropologique*, Paris, Armand Colin, « Cours Sociologie », 1998.

phénomènes universels, il s'agira alors plutôt de les comprendre dans leurs rapports, afin de saisir les processus d'universalisation qui sont à l'œuvre.

À l'inverse, si les études scandinaves disposent de bases empiriques très solides, notamment en termes d'analyse de contenus, elles peuvent parfois pécher par un manque d'ambition théorique, qui conduit à ne voir diffuser leurs travaux qu'au sein d'un groupe de spécialistes de ce domaine, alors qu'elles pourraient enrichir d'autres disciplines, au même titre que certains travaux menés sur des aires linguistiques et culturelles différentes. L'approche anthropo-communicationnelle du Nord, terme dont il s'agira de définir plus précisément ce qu'il englobe, a donc pour vocation d'élargir les résultats des Études scandinaves pour montrer leur pertinence au-delà de ces frontières disciplinaires.

Certains fondements de cette réflexion trouvent leur origine dans l'anthropologie culturelle américaine, notamment les travaux de Franz Boas et, plus particulièrement, les développements de son étudiant anthropologue et linguiste Edward Sapir. Ils seront rapprochés de ceux de deux sociologues interactionnistes, Howard S. Becker pour ses travaux sur les mondes de l'art et Erving Goffman pour certaines propositions d'analyse des situations sociales et tout particulièrement des situations ludiques. Leur complémentarité se situe, à mon sens, dans la multiplicité des échelles d'analyse qu'elles permettent d'articuler. D'une réflexion large sur les processus de catégorisation de récits à travers plusieurs siècles, à l'opposé de l'idée répandue selon laquelle l'anthropologie a surtout apporté des résultats dans l'étude de population à effectifs réduits³⁶, en passant par une analyse des mondes de l'art contemporains, j'en arriverai à une analyse plus fine de l'interaction ludique.

Pour ce faire, j'utiliserai une méthodologie croisée mêlant une analyse linguistique de contenu complétée par des éléments de mise en contexte socio-historique des sources médiévales et des matériaux qui constituent l'histoire de leur réception. À cela s'ajoute une analyse diachronique des réceptions de ces sources, en m'appuyant sur des documents originaux ainsi que des travaux déjà effectués par d'autres chercheurs. Ce type de méthode permettra de tenir compte de l'évolution historique des ressources culturelles étudiées. Pour l'analyse des mondes de l'art de Conan, je m'appuierai à la fois sur les textes de Robert E. Howard et ceux de ses continuateurs et sur les correspondances de l'auteur texan. Je me situerai ainsi à un niveau que Jean Peneff qualifie « d'intermédiaire » et de « pragmatisme d'échelle »³⁷, qui permet une étude de certaines organisations et institutions à travers les documents qu'elles produisent. Enfin, ces éléments seront articulés à une étude ethnographique du MMORPG *Age of Conan: Hyborian Adventures* qui mêle

36. Pierre Bouvier, « L'objet de la socio-anthropologie : Crise, déstructuration, recomposition, perdurance », *Socio-anthropologie*, 1997, n° 1, [En ligne]. Accès : <https://socio-anthropologie.revues.org/27>, consulté le 29/01/2016.

37. Jean Peneff, *Howard S. Becker. Sociologue et musicien dans l'école de Chicago*, Paris, L'Harmattan, « Logique sociale », 2014, p. 83.

l'analyse de contenu du jeu, l'observation participante sur la longue durée (2 ans), un suivi de l'actualité du jeu sur le temps très long (7 ans), ainsi que l'étude des supports qui constituent le « métajeu », c'est-à-dire les autres supports médiatiques et moyens de communication qui participent à l'activité ludique et se situent hors du logiciel de jeu, tels que les forums, les sites Internet ou encore les manuels de jeu³⁸. Ces choix permettent aussi de diversifier les apports méthodologiques dans les disciplines au sein desquelles s'inscrit cette thèse, puisque l'étude de langues étrangères n'est pas monnaie courante en SIC et, inversement, la méthode ethnographique est peu utilisée en études scandinaves.

Si certains chercheurs ont proposé de nouvelles entrées possibles pour l'anthropologie de la communication, beaucoup de pistes restent à encore explorer. Il existe en effet bien d'autres travaux récents issus de l'ethnologie et de l'anthropologie qui peuvent apporter des éléments aux SIC et aux études scandinaves. Sur ce point, Emmanuelle Lallement et Yves Winkin ont évoqué les apports mutuels de l'anthropologie de la communication et de l'anthropologie des mondes contemporains notamment développée par Marc Augé³⁹. Dans son projet d'anthropologie réflexive, Éric Chauvier suggère d'ailleurs que « l'objet de l'anthropologie n'est pas une réalité culturelle finie, mais un ensemble de situations de communication dotées d'un corpus d'indices plus ou moins important »⁴⁰. Il ouvre ainsi la possibilité à des coopérations disciplinaires. Comme le dit Yves Winkin, la communication est une « construction notionnelle (*construct*) permettant une étude interdisciplinaire de la dynamique de la vie sociale »⁴¹. Avec des collègues du Centre de recherche sur les médiations, j'ai moi-même eu l'occasion de participer à un ouvrage collectif publié aux Presses universitaires de Bucarest, dont l'objet était de discuter des croisements entre anthropologie et études de communication⁴².

Les possibilités de développer des approches complémentaires ne s'arrêtent pas là. Cependant, les rapprochements ne peuvent pas se faire sur n'importe quelle base. Au cours des chapitres qui vont suivre, il sera fait mention de plusieurs autres anthropologues, tels que Geneviève Calame-Griaule, Jean-Louis Siran, Alban Bensa, Jean-Loup Amselle, François Laplantine et Alexis Nouss, Arjun Appadurai et bien d'autres, pour leurs apports aux réflexions sur les mythes et la culture. Mis en regard de travaux considérés comme classiques en anthropologie,

38. Vinciane Zabban, « Les enjeux du métajeu. Les pratiques d'un jeu en ligne et leurs médiations », in Marc Atallah, Christian Indermühle, Nicolas Nova, Matthieu Pellet (dir.), *Pouvoir des jeux vidéo. Des pratiques aux discours*, Gollion, Infolio, 2014, p. 14-15.

39. Emmanuelle Lallement, Yves Winkin, art. cit., p. 114-115.

40. Éric Chauvier, *Anthropologie de l'ordinaire : une conversion du regard*, Toulouse, Anacharsis, « Essais. Anthropologie », 2011, p. 73.

41. Yves Winkin, *Anthropologie de la communication : de la théorie au terrain*, Paris, De Boeck université, 1996, rééd. Paris, Seuil, « Points essais », 2001, p. 89.

42. Alexandra Gabriela Constantinescu, « Quand les intersections décident les directions », Alexandra Gabriela Constantinescu, Angelica Helena Marinescu (dir.), *Anthropologie(y) & Communication. Intersections*, Bucarest, Maison d'Édition de l'Université de Bucarest, 2016, p. 9-13.

comme ceux de l'école durkheimienne et notamment de Marcel Mauss, de l'anthropologie structurale de Claude Lévi-Strauss ou encore de Gilbert Durand pour l'anthropologie de l'imaginaire, ils montreront qu'au sein d'une même discipline, il existe de nombreux courants dont les fondements et des visions du monde sous-jacentes ne sont pas compatibles. La mise en regard de leurs travaux révèle des disparités internes entre positionnements épistémologiques. Au contraire, il existe des recherches partageant des perspectives identiques à travers différents champs disciplinaires. Une démarche interdisciplinaire peut se construire précisément sur ces fondements communs et je présenterai plusieurs exemples tout au long des chapitres de cet ouvrage afin de mieux expliquer leurs implications.

Une telle démarche peut d'ailleurs s'étendre au-delà des disciplines citées jusqu'à présent. En effet, les apports de l'anthropologie se retrouvent également en histoire des religions et notamment chez quelques hellénistes parmi lesquels on peut citer Jean-Pierre Vernant, Marcel Detienne, Claude Calame, dont les travaux sur les mythes grecs et leur terminologie ont grandement contribué à la manière dont j'ai souhaité interroger à nouveaux frais les catégorisations habituelles des récits médiévaux scandinaves. Leurs réflexions alimentent les réévaluations linguistiques que permettent les Études nordiques. La question de la définition des notions renverra également aux travaux de François-André Isambert et de Camille Tarot, deux sociologues des religions spécialistes du domaine du sacré.

Cette thèse sera également l'occasion d'introduire les travaux d'autres chercheurs tels que ceux du philosophe Hans Blumenberg, de montrer leurs apports dans le cadre général de mon propos et la manière dont ils s'articulent à ceux des auteurs précédemment cités. Ses travaux permettent notamment d'aborder la question de la réception des mythes sur le temps long et les transformations que ces récits subissent. D'autres chercheurs ont grandement influencé mes réflexions, citons, entre autres, Michel de Certeau, Paul Yonnet ou encore Ivar Ekeland. Et même si la quantité de notes de bas de page ne leur fait pas toujours justice, leurs apports ne sauraient être sous-estimés.

Par leur complémentarité, l'ensemble de ces textes a contribué à construire progressivement ce travail. Ils ont aussi chacun leurs limites, c'est pourquoi, lorsque ce sera nécessaire, je n'hésiterai pas à porter sur eux un regard critique, sur la base de mes observations empiriques ou par une mise en regard avec d'autres théories. Ainsi, sans vouloir être rattaché à une école spécifique de pensée (bien que je me considère volontiers sapirien ou beckerien sous de nombreux aspects), je revendique l'appellation d'une approche anthro-communicationnelle. En effet, elle me semble refléter avant tout la portée des questionnements et la focalisation sur les acteurs qui sont au centre des phénomènes étudiés, c'est-à-dire une tentative de compréhension des phénomènes humains qui sont le cœur des sciences de l'homme et de la société et que l'on

retrouve de manière explicite dans les propos de Franz Boas⁴³, d'Edward Sapir⁴⁴ et de Howard S. Becker⁴⁵. Le présent travail répond aussi à la critique formulée dans un article de Madeleine Pastinelli, dans lequel elle souligne qu'il peut y avoir une différence entre les chercheurs en communication étudiant les dispositifs socio-techniques numériques pour eux-mêmes et l'anthropologue qui s'intéresse à des phénomènes qui dépassent le seul cadre de l'objet⁴⁶.

Hans Blumenberg entamait son article sur la réception du mythe par quelques remarques préliminaires sur l'opposition entre approche monodisciplinaire et interdisciplinaire. Il y argumentait qu'« en aucun cas n'a-t-on obtenu le rétrécissement et l'isolement de l'objet d'étude sans contrepartie »⁴⁷. L'analyse réductrice qui consisterait à ne prendre en considération qu'un aspect d'un phénomène social conduit à laisser de côté d'autres dimensions qui aideraient à en définir toute la complexité. David Douyère suggère que les SIC ne sont pas destinées à devenir une science de la totalité et que la « totalité communicationnelle » n'existe pas, c'est pourquoi « il faut donc d'autres sciences [...] pour comprendre d'autres aspects du réel »⁴⁸. Ces autres disciplines peuvent ainsi compléter une démarche disciplinaire par un regard différent sur les phénomènes étudiés. En effet, si, en plus de l'inscription institutionnelle et épistémologique dans deux disciplines, j'ai ressenti la nécessité d'aller puiser dans d'autres travaux, c'est bien parce que je n'avais pas trouvé toutes les ressources que je jugeais pertinentes et nécessaires dans les travaux en SIC ou en Études scandinaves seulement.

Cette démarche interdisciplinaire peut parfois paraître fastidieuse. En effet, dans un premier temps, l'approche interdisciplinaire « doit tout d'abord avoir pour effet de décevoir »⁴⁹, car elle peut laisser les chercheurs « désemparés devant les décombres de leur conception vague », autrement dit, elle peut sembler au départ à la fois plus large et moins précise. Toutefois, il s'agit là du prix à payer pour avoir « la chance et la tâche d'étudier l'entrecroisement de leurs suppositions et attentes »⁵⁰. Dans le cadre du présent travail, l'approche anthro-communicationnelle, qui emprunte aux positionnements anthropologiques et sociologiques, peut donc être considérée comme un apport pour les Sciences de l'information et de la communication et pour les Études

43. Franz Boas, *Anthropology and Modern Life*, New York, W.W. Norton and Company, Inc., 1928, rééd. New York, Dover Publication, Inc., 1962, p. 14-15.

44. Edward Sapir, *Anthropologie I. Culture et personnalité*, trad. fr. Christian Baudelot, Pierre Clinquart, Paris, Éditions de minuit, « Le sens commun », 1967, p. 93.

45. Howard S. Becker, *Tricks of the Trade: How to Think about Your Research While You're Doing It*, Chicago, University of Chicago Press, 1998 ; trad. fr. Jacques Mailhos, Henri Peretz, *Les Ficelles du métier : comment conduire sa recherche en sciences sociales*, Paris, La Découverte, « Grands repères », 2002, p. 90-91.

46. Madeleine Pastinelli, « Pour en finir avec l'ethnographie du virtuel ! Des enjeux méthodologiques de l'enquête de terrain en ligne », *Anthropologie et sociétés*, 2011, vol. 35, n° 1-2, p. 47.

47. Hans Blumenberg, art. cit., p. 8.

48. David Douyère, « De la recherche en communication : matérialité, critique et idéologie(s) », *Questions de communication*, 2016, n° 29, p. 205.

49. Hans Blumenberg, art. cit., p. 8.

50. *idem*.

scandinaves sans pour autant chercher à trahir les questionnements de ces disciplines. Par ces apports, elle en revisitera certains fondements. La démarche, telle que je l'envisage, sera précisée au fur et à mesure de l'avancée de l'analyse et les points de croisement autour desquels elle s'articule seront évoqués tout au long des différents chapitres.

III – TRIPLE ACTUALITÉ DE LA RECHERCHE

Ce travail s'ancre dans l'actualité de la recherche de trois manières : tout d'abord, en abordant la question des mythes qui permettra de présenter les théories de Hans Blumenberg, un philosophe allemand dont les travaux ont été traduits tardivement ; deuxièmement, à travers son cas d'étude, à savoir la place de Robert E. Howard dans le genre de la *fantasy* et, plus particulièrement, l'adaptation de ses œuvres en jeu de rôle en ligne ; enfin, en s'ancrant dans un questionnement récent des études sur le jeu, à savoir les liens entre jeux vidéo et « religion ».

1 – La réception des mythes

Le questionnement sur les mythes et les mythologies semble ne pas se tarir⁵¹. Au-delà du monde académique, elle a d'ailleurs constitué récemment le thème central du magazine de médiation scientifique *Pour la science*⁵² et d'un numéro hors série de *Sciences humaines*⁵³. Pour leur part, les mythes nordiques connaissent une dynamique particulière actuellement, à travers le genre de la *fantasy*, mais aussi le succès des films de la licence Marvel, comme *Thor*, et surtout *Avengers*. Cela ne touche pas seulement la média-sphère puisque, début 2015, l'ouverture d'un temple *Ásatrú* à Reykjavík en Islande est annoncée⁵⁴ et, depuis 2013, le marteau de Thor fait partie des symboles qu'il est possible de faire graver sur les tombes des soldats américains⁵⁵. En 2013 toujours, la NASA avait appelé un de ses robots « valkyrie »⁵⁶. Tous ces phénomènes peuvent s'ancrer dans une histoire de la réception des mythes nordiques. En français, il n'existe pas encore de travaux de synthèse sur ce sujet, les publications étant plutôt éparées. Le second chapitre de ce travail constitue un premier pas dans cette direction.

Ce travail de thèse sera l'occasion de présenter un grand nombre de recherches sur cette thématique dans diverses disciplines et de montrer que les différents positionnements épistémologiques qui les sous-tendent ne les rendent pas toujours compatibles entre elles. Le choix de cette thématique est aussi l'occasion de faire connaître certains travaux du phénoménologue

51. Il serait bien trop long de proposer ici un inventaire des publications récentes sur le thème des mythes. Pour un premier aperçu, le lecteur pourra se référer à la partie consacrée à l'état de l'art sur la question ainsi qu'à la liste de références bibliographiques présente en fin d'ouvrage.

52. *Pour la science*, « Aux origines des mythes. Une généalogie retracée jusqu'à la Préhistoire », août 2014, n° 442.

53. *Les Grands Dossiers des sciences humaines*, « Les grands mythes : pourquoi ils nous parlent encore », décembre 2014 – janvier/février 2015, n° 37.

54. <http://www.history.com/news/first-viking-temple-in-1000-years-coming-to-iceland>, consulté le 12/04/2015 ; <http://fr.reuters.com/article/oddyEnoughNews/idFRKBN0L61M220150202>, consulté le 12/04/2015.

55. <http://www.cem.va.gov/hmm/emblems.asp>, consulté le 12/04/2015.

56. http://www.tomsguide.fr/actualite/robot-nasa_39714.html, consulté le 30/04/2015.

allemand Hans Blumenberg, dont les ouvrages ont été traduits tardivement en France, contrairement à ceux de certains de ses collègues appartenant à l'école de Constance, Hans Robert Jauss et Wolfgang Iser. L'ouvrage majeur de Hans Blumenberg sur le mythe, *Arbeit am Mythos*, n'est d'ailleurs toujours pas traduit en français au moment où j'écris ces lignes. Cependant, ce travail et la place qu'il occupe dans sa pensée ont été présentés dans différents ouvrages francophones, comme celui de Jean-Claude Monod paru en 2007⁵⁷, ainsi que l'ouvrage collaboratif dirigé par Denis Trierweiler, paru en 2010⁵⁸. Des numéros de revue lui ont également été consacrés, comme le numéro 123 des *Cahiers philosophiques*, paru lui aussi en 2010, en plus d'autres articles qui participent à situer sa réflexion dans le monde universitaire. Récemment, en 2016, un complément à son travail sur le mythe, qui aborde spécifiquement ses usages politiques, a été traduit en français, accompagné d'un commentaire des éditeurs⁵⁹. Parmi ceux-ci, on retrouve Angus Nicholls, chercheur en littérature, qui a proposé en 2015 une analyse critique des théories du mythe de Hans Blumenberg afin d'aider à mieux saisir la pensée du philosophe, son ancrage et certaines de ses inspirations⁶⁰. Tous ces travaux aideront à mieux saisir la pensée de ce chercheur qui s'avère parfois complexe, mais toujours féconde, et à montrer comment elle peut s'accorder avec les recherches menées dans le domaine des études de communication. Dans ses travaux sur le mythe, le philosophe évoque le « travail » que les individus opèrent sur les récits au cours du temps et la manière dont ceux-ci sont transformés et réadaptés pour déployer ce qu'il appelle leur « potentiel d'efficacité » dans une situation donnée. Hans Blumenberg, à travers le regard qu'il porte sur les mythes, s'attaque alors à une problématique centrale des SHS, à savoir la question du changement et de la stabilité dans la culture.

2 – Conan et la *fantasy*

Les œuvres de Robert E. Howard et tout particulièrement les aventures de Conan, ont été adaptées sur de nombreux supports et notamment en jeux. Depuis le début des années 2000 environ, le barbare cimmérien et l'auteur texan ont connu un regain d'intérêt après une période de retrait. Le rachat des droits de propriété intellectuelle par l'entreprise Paradox Entertainment a participé à redynamiser les productions autour des œuvres de Howard. Plus récemment encore, en 2015, plusieurs événements autour de l'auteur texan ont eu un certain retentissement.

57. Jean-Claude Monod, *Hans Blumenberg*, Paris, Belin, « Voix allemandes », 2007.

58. Denis Trierweiler, « Avant propos : "De la dignité de l'homme" », in Denis Trierweiler (dir.), *Hans Blumenberg. Anthropologie Philosophique*, Paris, Presses universitaires de France, « Débats Philosophiques », 2010, p. 9-24.

59. Hans Blumenberg, *Präfiguration. Arbeit am Politischen Mythos*, Berlin, Suhrkamp/Insel, 2014 ; trad. fr. Jean-Louis Schlegel, *Préfiguration. Quand le mythe fait l'histoire*, Paris, Seuil, « Ordre Philosophique », 2016.

60. Angus Nicholls, *Myth and the Human Sciences: Hans Blumenberg's Theory of Myth*, Londres/New York, Routledge, « Theorists of Myth », 2015.

Dans un premier temps, sur le plan de la recherche, Deke Parsons a soutenu une des premières thèses à porter, entre autres, sur Robert E. Howard, qui fut publiée aux États-Unis⁶¹. Il place le créateur de Conan comme l'un des fondateurs de la *fantasy* moderne aux côtés de J. R. R. Tolkien et de Jerry Siegel et Joe Shuster. Sur ce point, il se rapproche de la thèse de David Peyron qui situe la naissance de la culture *geek* moderne dans les années 1930 à travers les magazines *pulp*⁶². En France, Patrice Louinet, l'un des spécialistes du Texan ayant dirigé les nouvelles éditions de ses œuvres aux États-Unis et en France, a publié un volume complet intitulé *Le Guide Howard*, pour faire connaître ce père fondateur de la *fantasy* au public français⁶³.

Un documentaire entièrement consacré à Conan, intitulé *A Riddle of Steel: The Definitive History of Conan the Barbarian*, et auquel ont participé de nombreux critiques, auteurs et illustrateurs, a été annoncé en mars 2015⁶⁴. De plus, une rumeur, selon laquelle Conan pourrait faire son retour au cinéma prochainement, refait surface, puisqu'un nouveau film avec Arnold Schwarzenegger, intitulé *Legend of Conan* est régulièrement annoncé, bien qu'aucune date de sortie n'ait été officiellement fixée⁶⁵.

De nouvelles productions ludiques ont également été élaborées et certaines d'entre elles ont connu un succès important. Premièrement, un nouveau jeu de plateau de figurines, appelé simplement *Conan* et développé par l'entreprise française Monolith, a fait l'objet d'un financement participatif [*crowdfunding*] sur la plate-forme Kickstarter. Au moment de la campagne de financement, il a battu tous les records pour un jeu de plateau financé sur ce site, récoltant \$3,327,757, soit plus de 40 fois la somme nécessaire à sa réussite, grâce à 16,038 contributeurs. Deuxièmement, durant cette campagne de financement, un nouveau jeu de rôle papier a été annoncé. Il est intitulé *Robert E. Howard's Conan. Adventures in an Age Undreamed of* et est produit par l'entreprise Modiphius, connue pour ses succès en financement participatif, comme *Achtung Cthulhu !*. Le financement participatif de ce projet a eu lieu au début de l'année 2016 et a rapporté plus de \$600,000. Les auteurs de ces jeux mettent en avant la fidélité aux écrits de l'auteur texan. Enfin, notons qu'un nouveau jeu de type *Wargame* avec des figurines prépeintes, appelé *Conan Rise of Monsters* fut lui aussi annoncé en mars 2015⁶⁶. Son financement participatif a été lancé durant l'été de la même année, mais arrêté au bout de quelques jours, car le succès ne semblait pas au rendez-vous pour cette adaptation, contrairement aux deux jeux précédents.

61. Deke Parsons, *J.R.R. Tolkien, Robert E. Howard and the Birth of Modern Fantasy*, Jefferson, McFarland & Company, 2015.

62. David Peyron, *Culture Geek*, Limoges, Fyp, 2013.

63. Patrice Louinet, *Le Guide Howard*, Chambéry, ActuSF, 2015.

64. <http://ariddleofsteel.fauxpop.com/conandoc/>, consulté le 26/08/2015.

65. http://www.allocine.fr/article/fichearticle_gen_carticle=18642123.html, consulté le 26/08/2015.

66. http://www.robert-e-howard.fr/Pages/Actualite.php?ID_Actualite=2853, consulté le 08/04/2015.

Ces exemples montrent un véritable dynamisme des adaptations ludiques des aventures du Cimmérien. Sur le plan théorique, ces projets récents peuvent participer à une réflexion sur les « constructions de monde », appelées en anglais « *World Building* », qui se rapprochent des développements sur le transmédia. Ils ont fait l'objet de recherches notamment dans le domaine de la narratologie et des industries créatives ces dernières années⁶⁷.

Dans ce travail de thèse, il s'agira de comprendre comment les productions liées à la franchise Conan, et tout particulièrement le jeu de rôle en ligne massivement multi-joueurs *Age of Conan: Hyborian Adventures*, peuvent être rattachées à l'histoire de la réception des récits médiévaux scandinaves. À ce titre, on peut noter qu'en 2014, la Robert E. Howard Foundation publiait un recueil dédié spécifiquement au Nord chez Howard, intitulé *Sword of the North*, réunissant les « histoires vikings » et les « histoires celtiques » de l'auteur. En France, on a pu voir l'ouverture d'une formation en ligne de type MOOC (*Massive Open Online Courses*) sur la *fantasy*, dont le premier cours commence par l'étude des rapports entre ce genre littéraire et les mythes. Suite à son succès, une deuxième édition de ce cours fut lancée en 2016. L'intérêt pour la *fantasy* et les usages contemporains des récits nordiques continue de se développer chez quelques chercheurs scandinavistes médiévistes, puisque Carolynne Larrington, entre autres traductrice de *L'Edda poétique* en anglais, a récemment publié un ouvrage sur l'œuvre de G. R. R. Martin, *A Song of Ice and Fire*⁶⁸, dont l'adaptation télévisée, *Game of Thrones*, constitue l'un des succès de ces dernières années. Cette œuvre contient en effet, elle aussi, de nombreuses références aux récits médiévaux scandinaves.

3 – Jeux vidéo, « religions » et communication

Enfin, la branche de recherche sur les jeux vidéo et leurs rapports avec la religion forme une troisième façon dont ce travail s'inscrit dans l'actualité scientifique. Les études sur les jeux vidéo, et particulièrement sur les jeux en ligne, se sont multipliées après les années 2000, notamment suite à la diffusion de plus en plus importante d'Internet. Le domaine de spécialité consacré aux liens entre jeux vidéo et religion a pris de l'importance depuis 2010 environ. Ces travaux ont cherché à comprendre les relations entre l'expérience religieuse et le jeu aussi bien dans leurs similarités que dans ce qui les oppose.

67. Marie-Laure Ryan, Jan-Noël Thon, *Storyworlds Across Media. Toward a Media-Conscious Narratology*, Lincoln/Londres, University of Nebraska Press, 2014 ; Mark J. P. Wolf, *Building Imaginary Worlds. The Theory and History of Subcreation*, New York/Londres, Routledge, 2012 ; Anne Besson, *Constellations. Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, Paris, CNRS Éditions, 2015 ; Henry Jenkins, « The Cultural Logic of Media Convergence », *International Journal of Cultural Studies*, 2004, vol. 7, n° 1, p. 33-43 ; Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York, New York University Press, 2006.

68. Carolynne Larrington, *Winter is Coming: The Medieval World of Game of Thrones*, Londres/New York, I. B. Tauris, 2016.

L'un des premiers ouvrages publiés sur ce sujet est *Halos and Avatars. Playing Video Games with God*, en 2010, dirigé par Craig Detweiler. Cet ouvrage proposait un double objectif qui est à la fois de dé-stigmatiser les jeux vidéo en réfutant l'image de violence qui leur est souvent attachée, mais aussi de « parler de dieu comme expérimenté et révélé dans, autour et à travers les jeux vidéo »⁶⁹. En 2013, plusieurs autres ouvrages ont été publiés sur ces thèmes. Tout d'abord, *eGods: Faith versus Fantasy in Computer Gaming* de Williams Sims Bainbridge, dans lequel l'auteur fait preuve d'une position anti-cléricale très prononcée et suggère que les jeux vidéo pourraient (et devraient !) remplacer les anciennes religions. Cependant, son ouvrage relève parfois plus d'une réflexion programmatique manquant de recul réflexif que d'une véritable analyse des pratiques. Ce positionnement se retrouve notamment dans l'idée que les mondes virtuels seraient susceptibles de constituer des espaces consacrés au culte des ancêtres. Il propose ce nouveau type d'usage à partir de sa propre pratique consistant à nommer ses personnages du nom de certains de ses aïeux et membres de sa famille décédés. Dans *God in the Machine. Video Games as Spiritual Pursuit*, Liel Leibovitz aborde, lui aussi, la question des similarités entre expérience vidéoludique et expérience religieuse⁷⁰. Plus récemment, dans son ouvrage *Virtually Sacred. Myth and Meaning in World of Warcraft and Second Life*, Robert Geraci suggère que les mondes virtuels offrent des espaces au sein desquels il est possible d'avoir des pratiques religieuses. Ils deviennent alors virtuellement sacrés⁷¹. Kevin Schut s'est intéressé, pour sa part, aux jeux vidéo dans une perspective chrétienne⁷². Dans l'ouvrage collectif *Playing with Religion in Digital Games*, dirigé par Heidi A. Campbell et Gregory Price Grieve, ces questions sont abordées sous trois angles différents⁷³ : l'étude des jeux à thématique religieuse, la place de la religion dans les jeux « grand public [*mainstream*] » et une « réflexion sur la manière dont le jeu peut être vu comme une forme implicite de religion en termes d'expérience et d'expression »⁷⁴. Les directeurs de cette publication suggèrent qu'« étudier les jeux numériques n'est pas simplement une fin en soi, mais une manière d'afficher et de dévoiler le sens de la religion dans la société contemporaine dans son ensemble »⁷⁵. On peut noter que certains chercheurs ayant

69. « *We want to talk about God as experienced and revealed in around, and through video games* », ma traduction. Craig Detweiler, « Introduction. Halos and Avatars », in Craig Detweiler (ed.), *Halos and Avatars. Playing Video Games with God*, Louisville, Westminster John Knox Press, 2010, p. 9.

70. Liel Leibovitz, *God in the Machine. Video Games as Spiritual Pursuit*, West Conshohocken, Tempelton Press, 2013.

71. Robert M. Geraci, *Virtually Sacred. Myth and Meaning in World of Warcraft and Second Life*, Oxford/New York, Oxford University Press, 2014, p. 12.

72. Kevin Schut, *Of Games and God: A Christian Exploration of Video Games*, Grand Rapids, Brazos Press, 2013.

73. Heidi A. Campbell, Gregory Price Grieve, « What Playing with Religion Offers Digital Game Studies », in Heidi A. Campbell, Gregory Price Grieve (ed.), *Playing with Religion in Digital Games*, Bloomington/Indianapolis, Indiana University Press, 2014, p. 8.

74. « *How gaming can be seen as a form of implicit religion in terms of experience and expression* », ma traduction. *idem*.

75. « *We suggest that studying digital gaming is not merely an end in itself, but a mean of displaying and unlocking the meaning of religion in contemporary society as a whole* », ma traduction. *ibid.*, p. 16.

participé à cet ouvrage consacrent la majorité de leurs recherches à ces questions, comme Rachel Wagner⁷⁶. Enfin, la thématique des liens entre jeux vidéo et religion se retrouve également dans des revues internationales, puisque deux numéros de la jeune revue *Heidelberg Journal of Religions on the Internet* ont été consacrés à cette thématique⁷⁷ et, plus récemment, une nouvelle revue entièrement consacrée à ces questions, *Gamevironments*⁷⁸, a vu le jour.

Cependant, un des reproches qui pourraient être adressés à ces travaux est de ne pas suffisamment aborder les définitions de la religion et de ne pas la confronter à celles de mythes, de mythologie ou de sacré. Ainsi, toutes ces notions se trouvent-elles indistinctement mélangées et relèvent d'approches trop ethno-centrées, voire christiano-centrées⁷⁹. Le plus souvent, il s'agit d'une simple mise en parallèle des jeux avec certaines croyances, sans mise en perspective historique. Or, le présent travail de thèse montrera que l'ancrage d'un jeu dans l'histoire de la réception du mythe aide à mieux comprendre les phénomènes de transmission. Il s'agit ici d'une leçon déjà présente dans l'anthropologie culturelle de Franz Boas et dans sa critique de la démarche comparative pour laquelle il insistait sur la nécessité d'une prise en compte de la dimension historique des phénomènes culturels.

Certains articles francophones sont parus dans des revues scientifiques plus généralistes. On notera avec intérêt celui de l'historien des religions Nicolas Meylan sur la question du rapport entre « magie numérique » et « magie anthropologique » à partir d'une étude de la notion de « mana », de son évolution dans le domaine scientifique jusqu'à ses usages récents dans de nombreux jeux vidéo⁸⁰. En s'intéressant aux ritualités numériques, Olivier Servais a étudié les cérémonies de mariage dans le jeu *World of Warcraft*⁸¹. En 2013, Patrick Schmoll et moi-même avons publié un article sur la mise en scène du sacré dans les jeux vidéo dans la *Revue des sciences sociales*⁸². Dans cet article, nous adoptons une perspective différente des études citées précédemment en essayant de montrer les diverses façons dont la religion, le sacré ou les mythes peuvent être mis en scène dans les jeux vidéo et comment l'activité ludique implique une forme de détachement et de prise de distance, autrement dit un « second degré », au sens que Jacques

76. Rachel Wagner, « First Person Shooter Religion: Algorithmic Culture and Interreligious Encounter », *CrossCurrents Magazine*, 2012, vol. 62, n° 2, p. 181- 203 ; Rachel Wagner, « God in the Game: Cosmopolitanism and Religious Conflict in Video Games », *Journal of the American Academy of Religion*, 2013, vol. 84, n° 1, p. 249-261.

77. *Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, « Religion in Digital Games. Multiperspective and Interdisciplinary Approaches », 2014, n° 5 ; *Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, « Religion in Digital Games Reloaded », 2015, n° 7.

78. *Gamevironments*, « Inaugural Issue », 2014, n° 1.

79. Philippe Borgeaud, *L'Histoire des religions*, Gollion, Infolio, 2013, p. 18.

80. Nicolas Meylan, « Magie numérique, magie anthropologique. Le mana dans la construction de l'efficacité rituelle », *Les Cahiers du numérique*, 2013, vol. 9, p. 15-40.

81. Olivier Servais, « Cérémonies de mariage dans *World of Warcraft* : transfert rituel ou institution collective ? », *Tic & société*, 2015, vol. 9, n° 1-2, [En ligne]. Accès : <https://ticetsociete.revues.org/1823>, consulté le 06/03/2016.

82. Laurent Di Filippo, Patrick Schmoll, « Mise en scène et interrogation du sacré dans les jeux vidéo », *Revue des sciences sociales*, 2013, n° 49, p. 64-73.

Henriot donne à l'activité ludique⁸³. Cette forme de distanciation partielle implique alors que la signification donnée aux pratiques par les acteurs relève d'une mise en fiction qui participe à définir les modalités de l'adhésion à ces représentations.

Le présent travail de thèse se situe dans la continuité de certaines des réflexions engagées dans cet article et complète les pistes qu'il avait ouvertes. Ce faisant, il apporte des éléments complémentaires aux recherches actuelles sur les religions et le sacré dans le domaine de la communication⁸⁴, en situant les notions de mythes et de mythologie par rapport à celles-ci. Il poursuit également le travail effectué dans le cadre d'un article sur les théories du jeu de Johann Huizinga et de Roger Caillois, examinant les rapports que ces auteurs établissaient entre jeu et sacré dans la continuité de l'école durkheimienne⁸⁵. Ainsi, les chapitres à venir permettront-ils de resituer des notions et des objets d'études que l'on place dans le champ lexical du religieux et du sacré et, par une mise en perspective à l'aide de travaux en histoire et en sociologie des religions, de relativiser la portée que certains pourraient donner à « l'extension du domaine du sacré »⁸⁶.

IV – DU MYTHE AU JEU : UN PLAN EN FORME DE PARCOURS

Le titre de ce travail n'est pas innocent. *Du mythe au jeu* est une référence en forme de clin d'œil à l'ouvrage de Georges Dumézil, *Du mythe au roman*. Cependant, les analyses qui y sont développées iront le plus souvent à l'encontre de celles de ce chercheur qui a fortement marqué la recherche française. Ce titre renvoie aussi, et avant tout, à l'ordre de présentation choisi pour ce travail de thèse et non pas à un quelconque questionnement sur les origines de ces phénomènes, qui situerait le mythe avant le jeu, ou l'inverse, comme l'ont proposé certains auteurs tels que Johan Huizinga et Roger Caillois⁸⁷.

La structure choisie pour le présent propos est définie de manière progressive afin d'accompagner le lecteur dans une compréhension des processus historiques à l'œuvre. Suivant une proposition de Howard S. Becker, il s'agit de rendre compte du mieux possible de « l'ordre correct » du point de vue empirique⁸⁸. La forme doit accompagner le fond, c'est-à-dire donner une importance à la dimension diachronique des phénomènes étudiés. Ce n'est donc pas non plus un

83. Jacques Henriot, *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*, Paris, José Corti, 1989, p. 137.

84. David Douyère, « La recherche en SIC sur le sacré et le religieux », *Les cahiers de la SFSIC*, 2014, n° 9, p. 109-114 ; David Douyère, Stéphane Dufour, Odile Riondet, « Étudier la dimension communicationnelle des religions », *MEI – Médiation et information*, 2014, n° 38, p. 14-17 ; David Douyère, « Présentation », *Les cahiers de la SFSIC*, 2016, n° 12, p. 109-110.

85. Laurent Di Filippo, « Contextualiser les théories du jeu de Johan Huizinga et Roger Caillois », *Questions de communication*, 2014, n° 25, p. 281-308.

86. Stéphane Dufour, Jean-Jacques Boutaud, « Extension du domaine du sacré », *Questions de communication*, 2013, n° 23, p. 7-30.

87. Laurent Di Filippo, « Contextualiser les théories du jeu de Johan Huizinga et Roger Caillois », art. cit., p. 288.

88. Howard S. Becker, *Writing for Social Scientists. How to Start and Finish Your Thesis, Book, or Article*, Chicago, The University of Chicago Press, 1986 ; trad. fr. Patricia Fogarty, Alain Guillemin, *Écrire les sciences sociales. Commencer et terminer son article, sa thèse, ou son livre*, Paris, Économica, « Méthodes des sciences sociales », 2004, p. 141.

hasard si ce travail se clôture par un chapitre sur l'articulation des temporalités qui reprend et complète les apports des différents chapitres.

Dans une optique qui se veut inductive, j'essaierai de montrer à partir des éléments empiriques que j'ai retenus, comment il est possible de procéder à une montée en généralité interprétative et théorique. L'objectif de chaque partie est donc de proposer des analyses pour qu'un cas particulier n'aboutisse pas à « l'amnésie des mécanismes sociaux qui président à leur production »⁸⁹, c'est-à-dire à faire de chaque cas un moyen de porter une réflexion au-delà de celui-ci afin de l'ouvrir à la discussion scientifique. Cela passera, entre autres, par le fait de discuter ou de montrer les limites de certaines propositions théoriques précédentes et d'en avancer de nouvelles.

Dans son intégralité, et au-delà des cas particuliers analysés, ce parcours auquel j'invite le lecteur porte aussi l'idée de montrer que la variété des manifestations amène à tenir compte des différentes dimensions d'analyse qui sont présentes dans toute situation sociale et s'articulent dans l'expérience des individus. Une telle approche souligne un certain niveau de complexité qu'il est nécessaire de prendre en compte dans les recherches en sciences de l'homme et de la société, car il est constitutif des phénomènes étudiés et dépasse bien souvent les cadres d'étude qui se limitent à prendre en compte un nombre limité de variables⁹⁰.

Dans le premier chapitre de ce travail, j'aborderai la question des processus de catégorisations à travers l'exemple de ce que l'on appelle aujourd'hui « mythologie nordique » et « mythes nordiques ». Cette entrée en matière m'amènera à interroger l'universalisme des catégories de pensée, à discuter plusieurs approches théoriques et à comprendre les *processus d'universalisation* qui ont conduit à l'idée que le mythe serait un phénomène universel.

Le second chapitre sera consacré à l'histoire de la réception des mythes nordiques entre la fin de la période médiévale et le XX^e siècle. Cette partie aboutira à une réflexion sur une approche diachronique des récits mythiques qui permettra de discuter la question de la permanence et du changement, ainsi que celle du rapport au passé.

Le troisième chapitre servira à analyser de manière plus ciblée le cas de la réception des récits nordiques aux États-Unis et, plus spécifiquement, l'exemple de Robert E. Howard, afin de mettre en lumière les appropriations littéraires d'une géographie eurocentrée. Il s'agira de voir comment l'ancrage contextuel, à la fois historique, économique, politique et social des écrits de Robert E. Howard, ainsi que l'intérêt particulier de cet auteur pour le Nord contribuent à la réception des récits médiévaux scandinaves.

89. Armand Mattelart, Érik Neveu, *Introduction aux Cultural Studies*, Paris, La Découverte, « Repères », 2003, rééd. 2008, p. 99.

90. Je rejoins les analyses de Bernard Lahire qui, bien que leur reconnaissant certains aspects positifs, regrette que l'hyperspécialisation des domaines de recherche aboutisse souvent à une forme d'enfermement disciplinaire. Bernard Lahire, *Monde pluriel. Penser l'unité des sciences sociales*, Paris, Seuil, « La couleur des idées », 2012, p. 319-351.

Le quatrième chapitre traitera des évolutions récentes des « mondes de l'art » de Conan et les développements de la franchise à travers différents médias, afin de mieux saisir les relations qui se construisent entre supports médiatiques dans une franchise à succès. J'y articulerai les apports de Howard S. Becker sur les mondes de l'art avec différentes théories sur le transmédia.

Le cinquième chapitre inaugure les parties consacrées plus spécifiquement aux contenus et aux pratiques du MMORPG *Age of Conan*, en commençant par les stratégies identitaires des joueurs et les modalités de création de personnage grâce à laquelle se fait l'entrée en jeu. Il permettra de mieux caractériser les modalités de l'appropriation ludique.

Le sixième chapitre s'attachera plus particulièrement à l'aspect narratif du jeu et à la manière dont les quêtes servent à situer les personnages-joueurs au sein d'un cadre fictionnel défini. De manière plus générale, ces exemples seront rapportés aux discussions sur les liens entre jeu et récit.

Dans le septième chapitre, je m'intéresserai plus spécifiquement aux processus de structuration, aux dynamiques de l'espace numérique et aux représentations du Nord, afin de saisir comment l'expression et les manifestations d'un imaginaire particulier participent aux processus de construction de monde.

Le huitième chapitre sera consacré aux évolutions diachroniques du jeu par ses mises à jour. À travers l'analyse d'une région d'aventures où les références nordiques sont nombreuses et qui fut ajoutée plusieurs mois après sa sortie, je montrerai comment les développements continus produits par les concepteurs font du jeu un support mouvant et définissent des modalités de réception des références aux récits médiévaux scandinaves.

Le neuvième chapitre sera l'occasion de me pencher sur la question de la variété des emprunts qui constituent le bestiaire d'*Age of Conan* et sur la manière dont la mise en scène des monstres produit des formes de généricité. À travers ces exemples, j'aborderai la question de la diversité et de la recomposition des cultures.

Enfin, dans le dixième et dernier chapitre de ce travail, j'analyserai l'articulation de divers modes d'organisation des temporalités dans les pratiques de jeu en ligne. Les exemples traités mèneront à envisager l'articulation des multiples échelles temporelles qui participent aux procédures de structuration des pratiques ludiques.

Ces différents chapitres permettront d'aboutir, en conclusion, à une réflexion transversale dont l'objectif sera de montrer les apports réciproques des différents points de cette étude et les manières dont les cas traités ont permis d'ouvrir de nouvelles perspectives de recherche en se nourrissant mutuellement.

1

Catégorisations et universalisations des mythes

Lorsque l'on souhaite évoquer les traditions ou les croyances pré-chrétiennes des anciens Scandinaves, il est courant d'entendre parler de « mythes nordiques » ou de « mythologie nordique ». L'utilisation de ces termes se retrouve qu'il s'agisse d'évoquer les inspirations qui ont servi à la conception de jeux vidéo, ou même à propos de football, pour comparer les exploits de l'équipe islandaise au combat d'Odin contre le géant originel Ymir⁹¹. Cependant, derrière cette dénomination à l'apparente évidence, il est parfois difficile de rattacher des définitions précises. C'est pourquoi le point de départ de cette étude consistera à se demander à quoi ces syntagmes renvoient exactement. Cette entrée en matière permettra de montrer qu'il est important, dans un premier temps, de procéder à une étude qualitative des sources qui servent à la connaissance actuelle du passé scandinave, en les replaçant dans leurs contextes de production et en essayant de comprendre leur rôle. Celles-ci procèdent de recompositions et de synthèses de sources antérieures. Les traducteurs, qui adaptent ces textes à un nouveau contexte, peuvent en faire varier les significations au point d'en faire oublier la fonction initiale. Dans un second temps, je montrerai que les catégories contemporaines utilisées pour désigner ces récits ne correspondent pas aux catégorisations des textes en vieux norrois et que c'est par un processus de construction historique, où la traduction tient une place importante, que les récits médiévaux scandinaves ont été ainsi désignés. Pour conclure ce premier chapitre, je montrerai qu'une telle méthode peut également être appliquée à d'autres ensembles appelés « mythes » ou « mythologies » et que cela pose, de manière plus générale, la question des processus d'universalisation des catégories de langue et des catégories de pensée. Sur cette base, il sera possible de proposer une montée en généralité tout en restant à l'écart de certains courants de mythologie comparée dont l'objectif était de retrouver les origines de ces récits et d'y chercher des implications pour leurs significations contemporaines. Cette première étape consiste à aborder les sources de manière qualitative et à interroger les « catégories d'usage » qui servent à les désigner. Elle permettra de poser les bases de

91. <https://www.letemps.ch/sport/2016/08/03/un-mois-apres-plus-grande-eruption-lhistoire-islandaise>, consulté le 15/08/2016.

l'approche anthropo-communicationnelle en la rattachant au courant de l'anthropologie culturelle américaine qui traite de la question des catégories de pensée.

I – LE MYTHE, UNE DÉFINITION DIFFICILE

Donner une définition scientifique du mythe est loin d'être une chose aisée tant le nombre d'auteurs qui s'y sont attachés, d'un point de vue disciplinaire aussi bien qu'interdisciplinaire, est important. Dans un compte-rendu de l'ouvrage de Robert A. Segal, *Theorizing about Myth*⁹², Camille Tarot résume très justement les questions que pose la mise côte à côte de théories du mythe dont les provenances et les ancrages académiques divergent :

« En confrontant les autres théories à celle-ci et entre elles, on voit émerger la complexité du problème et s'instaurer une zizanie presque parfaite entre les théories : l'objet du mythe est-il bien la nature ou plutôt les dieux ou la société ? Leur fonction est-elle explicative ou expressive (de l'âme humaine, de l'inconscient individuel ou collectif ?) ou normative ? Le mythe est-il une science primitive ou n'a-t-il aucun rapport avec la science ? Exprime-t-il une pensée consciente ou inconsciente, a-t-il ou n'a-t-il pas de rationalité ? Est-il dépassable ou indépassable ? Peut-on ou non s'en dispenser ? Quel est le rapport du mythe au rituel ? Il n'en a pas nécessairement, il en a nécessairement ? Mais dans ce cas, est-il antérieur ou postérieur au rituel ? Plus important ou moins important ? Le mythe relève-t-il de la religion ou de l'esthétique ? Dans le mythe, le récit et l'histoire ont-ils une importance ou sont-ils secondaires ? »⁹³

Lorsqu'elles sont regroupées ainsi, toutes ces questions montrent à quel point le terme a pu servir à évoquer des phénomènes variés qu'il est difficile de rapprocher. Ce manque de clarification mène d'ailleurs à de sérieuses incompréhensions de la part de l'auteur dont Camille Tarot commente l'ouvrage, notamment dans sa lecture de Hans Blumenberg sur laquelle j'aurai l'occasion de revenir. En effet, Robert A. Segal place les thèses de ce dernier en parallèle à celles de l'anthropologue Edward B. Tylor, comme si ces travaux pouvaient être comparés sans remettre la définition donnée au terme « mythe » dans son contexte historique, social et disciplinaire et sans vérifier si les matériaux étudiés sont comparables au-delà du fait qu'on leur attribue une même dénomination.

Pour essayer de circonscrire le domaine que le terme « mythe » recouvre, il est envisageable de revenir à l'étymologie grecque du mot, comme l'ont fait des historiens hellénistes tels que Marcel Detienne⁹⁴ ou Jean-Pierre Vernant⁹⁵, ainsi que l'historien des religions Bruce Lincoln⁹⁶. Cependant, plutôt que de fournir une définition précise, les travaux de ces différents auteurs ont montré que le sens des termes basés sur la racine grecque *μῦθος* / *mythos* n'est pas homogène tout au long de l'Antiquité grecque. L'étymologie du terme ne suffit donc pas à expliquer des phénomènes contemporains. Jean-Pierre Vernant remarquait déjà qu'« en histoire des religions

92. Robert A. Segal, *Theorizing About Myth*, Amherst, University of Massachusetts, 1999.

93. Camille Tarot, « SEGAL (Robert A.), *Theorizing About Myth* », *Archives de sciences sociales des religions*, 2001, n° 114, p. 114-115.

94. Marcel Detienne, *L'Invention de la mythologie*, Paris, Gallimard, « Tel », 1981.

95. Jean-Pierre Vernant, *Mythes et sociétés en Grèce ancienne*, Paris, François Maspero, « Textes à l'appui », 1974.

96. Bruce Lincoln, *Theorizing Myth: Narrative, Ideology, and Scholarship*, Chicago, University of Chicago Press, 1999, p. 3-18.

l'étymologie est beaucoup plus obscure, mais même dans le cas du langage, l'étymologie ne nous éclaire pas sur l'emploi qui est fait d'un terme à une époque donnée, puisque les locuteurs, lorsqu'ils l'utilisent, n'en connaissent pas l'étymologie ; la valeur du terme n'est donc pas tant fonction de son passé linguistique que de la place occupée par ce mot dans le système général de la langue à l'époque dont il s'agit »⁹⁷. Autrement dit, même si l'histoire de la formation d'un mot apporte un éclairage sur son évolution, elle ne présuppose pas des multiples usages de ce mot dans différentes situations et à différentes époques. Il faut alors le saisir dans le contexte où il est utilisé. Ces précautions sont d'autant plus nécessaires qu'aujourd'hui, les termes mythes et mythologies sont utilisés en référence à des ensembles de ressources culturelles anciennes pour lesquelles le terme « *muthos* » ou un de ses dérivés étymologiques n'était pas employé dans l'aire géographique et historique de référence, comme ce fut le cas en Scandinavie ancienne. En effet, la mythologie nordique n'est pas désignée en vieux norrois par un dérivé du mot « *muthos* » dans les sources dont nous disposons⁹⁸. Un rapprochement historique et linguistique entre différents phénomènes fut opéré par l'usage de catégories similaires. Marcel Detienne souligne cette difficulté dans son ouvrage *L'Invention de la mythologie* : « parler de la mythologie, c'est toujours parler grec ou depuis la Grèce, à son insu peut-être, mais au risque d'être assigné à résidence perpétuelle en ce lieu où les illusions des modernes sur la mythologie redoublent les fantômes et les fictions produits par les premiers "mythologues" »⁹⁹. L'auteur nous apprend qu'il est nécessaire de rester prudent quant à l'usage et aux définitions de ce terme, afin de ne pas plaquer des interprétations d'un objet à un autre sans interroger les préjugés liés à ses usages. Claude Calame émet également certaines réserves lorsqu'il dit que le terme mythe « est apparu comme classe opératoire dans la pensée de l'anthropologie naissante, liée au goût comparatif du Siècle des lumières, puis à l'historicisme né avec le romantisme allemand, à la charnière entre le XVIII^e et le XIX^e siècle »¹⁰⁰. Il considère le philosophe italien Giambattista Vico et le philologue allemand Christian Gottlob Heyne comme les fondateurs de la notion moderne de mythe, là où Fontenelle et Lafiteau ne voyaient encore que des *fabulae* ou des fables allégoriques. L'acception moderne du terme semble donc prendre ses racines dans le XVIII^e siècle. L'approche par l'étymologie, si elle se révèle intéressante dans une perspective de linguistique diachronique qui tente de comprendre ce que les Grecs désignaient par le mot mythe à différentes périodes, s'avère donc limitée pour traiter des références contemporaines à ces récits anciens. Cet exercice doit, au mieux, nous aider, dans un effort de réflexivité, à faire la lumière sur la manière dont nous sommes arrivés à l'acception contemporaine des termes mythes et mythologies.

97. Jean-Pierre Vernant, *op. cit.*, p. 104.

98. Voir plus bas.

99. Marcel Detienne, *op. cit.*, p. 224.

100. Claude Calame, *Poétique des mythes dans la Grèce antique*, Paris, Hachette, « Hachette université. Langues et civilisations anciennes », 2000, p. 12.

Platon, dans un passage du livre II de *La République*, est souvent cité comme référence de l'opposition entre *muthos* et *logos* qui influence les recherches sur le mythe et les tentatives de définition du mot. Dans cette filiation, « l'hostilité de la philosophie est de principe »¹⁰¹ et le mythe s'oppose à la raison. Or, l'opposition entre *muthos* et *logos* n'a pas toujours été présente en Grèce antique. Elle est le résultat d'un processus historique où le rationalisme prend une place de plus en plus importante dans la pensée grecque¹⁰². Plus tard, cette influence se fera encore ressentir lorsqu'au XVIII^e siècle, l'étude des mythes se développe. N'est-ce pas en quelque sorte une opposition similaire que l'on retrouve jusque chez Claude Lévi-Strauss lorsque celui-ci compare le « bricolage » que constitue la pensée mythique à la réflexion scientifique dans *La Pensée sauvage*¹⁰³ ? Même s'il ne s'agit plus d'un dépassement du mythe par la raison, les deux types de pensée pouvant coexister, elles représentent néanmoins deux domaines différents pour l'auteur.

Les définitions données au mythe, les théories employées et les méthodes appliquées pour leurs analyses impliquent toujours à la fois une vision particulière des phénomènes humains observés et une manière scientifique de faire de la recherche en rapport avec des objectifs déterminés. Ainsi, l'ouvrage de Daniel Dubuisson qui met en parallèle les travaux de Georges Dumézil, ceux de Claude-Lévi Strauss et ceux de Mircea Eliade¹⁰⁴ montre bien que les objectifs des trois hommes ne sont pas les mêmes. Pour résumer, Georges Dumézil s'intéresse aux structures des sociétés et à leurs idéologies, Claude-Lévi Strauss aux structures de l'esprit et Mircea Eliade à l'idée de sacré et à la transcendance¹⁰⁵. Daniel Dubuisson ne pousse cependant pas plus loin la comparaison par une justification du choix de ces trois chercheurs. Si l'on comprend bien ce qui différencie les trois hommes aux yeux de l'auteur, la question de leur sélection reste en suspens et interroge le lecteur, ne serait-ce que par les mythes qu'ils étudient. Par conséquent, ce dernier peut se demander si les trois hommes parlent des mêmes objets lorsqu'ils évoquent les mythes et les mythologies dans leurs travaux. Il semblerait bien que non. Cette ambiguïté souligne la nécessité d'un choix méthodologique et théorique qui, non seulement, se prêle de manière pertinente à l'étude que le chercheur entreprend, cela paraît être une évidence, mais en plus, et cela l'est moins, qui s'accorde avec une vision générale du chercheur sur le monde. Essayer de rendre cette seconde dimension plus visible et lisible doit faciliter la tâche du lecteur aussi bien dans la compréhension du texte que pour sa reprise.

101. Paul Ricœur, « Mythe – l'interprétation Philosophique », in *Encyclopedia Universalis*, Paris, Encyclopaedia Universalis France, 1971, [En ligne]. Accès : <http://www.universalis.fr/encyclopedie/mythe-l-interpretation-philosophique/2-l-intention-signifiante-du-mythe/>, consulté le 19/08/2016.

102. Jean-Pierre Vernant, *op. cit.*, p. 196.

103. Claude Lévi-Strauss, *La Pensée sauvage*, Paris, Plon, 1962, rééd. « Agora », 1985.

104. Daniel Dubuisson, *Mythologies du XX^e siècle. Dumézil, Lévi-Strauss, Eliade*, Lille, Presses universitaires de Lille, « Racines et modèles », 1993, rééd. Villeneuve d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, « Mythes, Imaginaires, Religions », 2008.

105. Je renvoie ici le lecteur à l'ouvrage de Daniel Dubuisson pour une lecture plus détaillée.

La question principale, lorsqu'il s'agit de traiter de la réception des mythes, est celle de la transmission et de l'emploi de ces ressources dans des situations toujours nouvelles. Ainsi, en tant que ressources culturelles, les ressources mythiques sont toujours l'objet d'une réappropriation à des fins spécifiques. C'est précisément sous cet angle que Hans Blumenberg envisage le mythe dans ses travaux. Pour cet auteur, le mythe est toujours passé au stade de sa réception, c'est pourquoi l'étude du mythe ne doit pas se focaliser sur la recherche de ses origines, mais sur la finalité de ses actualisations qui renouvellent ce qu'il appelle son « *Wirkungspotential* », terme que l'on peut traduire par son « potentiel d'efficience » ou « potentiel d'efficacité »¹⁰⁶, c'est-à-dire, l'espace d'appropriation et de réutilisation que les ressources mythiques ouvrent dans une situation particulière. Avant de présenter les travaux de Hans Blumenberg sur le mythe et sa réception plus en détail dans le second chapitre, puis les croisements possibles avec l'anthropologie de la communication, qui seront les pivots théoriques de ce travail, je vais, dans un premier temps, revenir sur la question des sources et des documents dont proviennent la plupart des informations dont nous disposons sur ce que nous appelons la « mythologie nordique » et sur la question des termes utilisés pour désigner ces récits et leurs traductions.

II – « QUALIFIER » LES SOURCES DES RÉCITS

Aujourd'hui, l'usage des termes « mythes nordiques », « mythologie nordique » ou encore « mythologie scandinave » est courant sans pour autant que ceux qui les emploient ne sachent de manière précise à quoi ces termes renvoient, et pour cause, définir ce qu'ils recouvrent de manière exacte est difficile. Anthony Faulkes parle d'« ensemble désorganisé de traditions conflictuelles qui n'a sans doute jamais été réduit à une orthodoxie telle que Snorri essaie de la présenter »¹⁰⁷. Ces termes sont repris par Carolyne Larrington, dans l'introduction de sa traduction de *L'Edda poétique*, pour expliquer que ce que l'on imagine aujourd'hui comme étant la religion des anciens Scandinaves n'a jamais été systématisée par ceux qui la pratiquaient¹⁰⁸. On remarque déjà dans les mots employés par ces deux spécialistes que l'idée de mythes nordiques renvoie à celle de tradition, de religion et à des pratiques spécifiques liées à cette dernière. La notion de « mythe » porte l'idée d'un système de croyances qui aurait été partagé par les peuples de la Scandinavie ancienne et qui aurait influencé les pratiques sociales. Quoique répandue, cette vision serait erronée.

L'idée d'anciens Scandinaves est également souvent associée à celle de Vikings, bien que le terme renvoie généralement à une époque qui s'étale de 793, date du sac du monastère de

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

107. « *a disorganised body of conflicting traditions that was probably never reduced in heathen times to a consistent orthodoxy such as Snorri attempts to present* ». Snorri Sturluson, *Edda. Prologue and Gylfaginning*, éd. Anthony Faulkes, Oxford, Oxford University Press, 1982, rééd. Londres, Viking Society for Northern Research, 2005. p. XXVI.

108. Carolyne Larrington, *The Poetic Edda*, Oxford, Oxford University Press, « Oxford World's Classics », 1996, p. XII-XIII.

Lindisfarne, à 1066, date de la conquête de l'Angleterre par Guillaume le Conquérant. On peut donc légitimement se demander comment on en est arrivé à cette situation. Comme le dit Yves Winkin, « le “sens commun” doit être entendu non comme un magma informe de fausses vérités et de vérités mêmes pas fausses mais comme un sens constitué, organisant la vie quotidienne »¹⁰⁹. C'est la formation de ce sens commun qu'il convient alors d'interroger. Dans les développements qui vont suivre, je vais tenter d'expliquer comment l'idée qu'il existe une mythologie nordique s'est construite dans le temps.

La plupart des personnes qui ont une idée, même vague, de ce que pourrait être la mythologie nordique ne sont pas allées chercher les informations directement dans les sources écrites les plus anciennes dont nous disposons, c'est-à-dire ces manuscrits médiévaux écrits en vieux norrois et conservés dans des musées, pour éviter leur détérioration. S'ils ont lu des textes tels que l'*Edda* en prose, il s'agit le plus souvent de traductions ou, s'ils sont capables de comprendre la langue des anciens Scandinaves, le norrois, de transcriptions ou de copies. Ils ont également pu se référer aux nombreux dictionnaires, encyclopédies, manuels de mythologies ou aux ouvrages scientifiques et de vulgarisation qui reprennent et racontent ces mythes à leur façon et se destinent à des publics plus ou moins initiés. Il existe même aujourd'hui une application *I-Pad* qui présente les mythes nordiques¹¹⁰. Les manières dont les éléments mythiques y sont exposés varient généralement en fonction de la forme prise par le support. On les retrouve ainsi, soit organisés sous forme de récits ou d'explications, soit d'entrées par ordre alphabétique. Les efforts faits pour renvoyer aux sources dont ils s'inspirent varient grandement en fonction des objectifs de chaque production.

On peut également trouver des références à la mythologie nordique dans de nombreuses œuvres de fiction qui l'actualisent en présentant de manière plus ou moins claire leur provenance. Ainsi, dans le dessin animé *Les Chevaliers du zodiaque* [*Saint Seiya* en version originale]¹¹¹, des chevaliers modernes s'affrontent en portant des armures qui font référence à des personnages ou des récits mythiques, principalement grecs. Certains éléments de mythologie germano-scandinave, où les mythes nordiques sont confondus avec des éléments de la *Nibelungenslied* ou provenant de l'œuvre de Richard Wagner, apparaissent lors d'un arc narratif. De petits interludes servent à expliquer les rapports entre les armures des chevaliers et les mythes auxquels elles renvoient. Les liens entre le dessin animé et ces mythologies y sont donc relativement clairs, si on excepte le mélange entre traditions scandinave et germanique. Ce type d'exemple est courant et permet de comprendre que des ressources mythiques circulent, en tant que ressources culturelles, parfois loin de leurs origines, mais de manière très large.

109. Yves Winkin, *Anthropologie de la communication*, op. cit., p. 96.

110. *Dreams of Valhalla*, Strasbourg, Electronic Goodhill, 2013.

111. *Les Chevaliers du zodiaque*, Masami Kurumada, Tōei Animation, 1986-1989.

La présentation de l'évolution des ressources nordiques qui va suivre a pour but de familiariser le lecteur avec un ensemble de connaissances sur les sources disponibles et l'histoire de la réception de ces sources. Elle permettra de comprendre d'où proviennent les ressources présentes dans les récits de *fantasy* de Robert E. Howard qui ont inspiré le jeu *Age of Conan* et quels chemins elles ont empruntés. Je ne présenterai pas ici dans le détail les récits mythiques. Il ne s'agit donc pas d'une nouvelle réécriture et présentation de ces derniers. Il existe bien suffisamment d'ouvrages les présentant de cette manière, dont certains seront cités dans les pages qui suivent. Le meilleur moyen de se familiariser avec ces sources est encore de les lire. *L'Edda* en prose, dont il sera fait mention à plusieurs reprises, constitue d'ailleurs un bon point de départ et les traductions de ses textes ne présentent pas de difficultés particulières de lecture. Je considérerai donc que leur contenu est suffisamment connu des lecteurs afin de me concentrer sur l'histoire des sources et le commentaire de leur réception.

1 – Catégorisations des sources a priori et uniformisation

Afin de démarrer cette investigation, une première question consiste à se demander quelles sont les sources historiques de ce que nous appelons « mythologie nordique » ou « mythes nordiques » à notre disposition. Dans le cas qui nous intéresse, ce sont les matériaux disponibles qui permettent de construire des connaissances à propos des habitants de la Scandinavie ancienne. Le terme « disponibles » implique une capacité à pouvoir s'appropriier et à comprendre ces sources jusqu'à un certain point. Ainsi, pour les personnes n'étant pas capables de lire les runes ou le vieux norrois, les traductions de ces textes peuvent faire office de sources. De même, une copie ou une transcription de manuscrit peut s'avérer suffisante pour un chercheur et être considérée comme une source historique. Ces sources vont donc fournir des ressources culturelles, mais la manière dont ces ressources seront utilisées dépendra à la fois du type de sources et des horizons d'attente des individus qui souhaitent les étudier. Un philologue ou un historien n'aura pas les mêmes objectifs que le compositeur de la bande-son d'*Age of Conan: Hyborian Adventures* lorsque ce dernier a repris des vers de *L'Edda poétique* pour écrire les paroles d'un des morceaux du jeu¹¹². Les premiers s'intéressent à la connaissance soit de la langue, soit de la vie des anciens Scandinaves, le second participe à construire l'atmosphère d'un jeu vidéo contemporain. Mais des points de croisement existent et il est possible d'établir un rapport entre les deux.

Quels sont alors les traces ou les documents qui sont parvenus jusqu'à nous et qui permettent de circonscrire de manière plus précise cet ensemble désorganisé dont parle Anthony Faulkes ? Les sources scandinaves sont généralement réparties en deux grandes catégories, d'un côté les découvertes archéologiques et toponymiques¹¹³, dont on estime qu'elles sont contemporaines de

112. Voir plus bas, chapitre 8.

113. Pour une introduction aux questions de catégorisation des sources scandinaves, voir Christopher Abram, *Myths of*

cette époque et de provenance scandinave, et de l'autre, les sources écrites, qui sont le plus souvent non-contemporaines et ultérieures à la christianisation des pays scandinaves ou produites par des non-Scandinaves. Cette distance pose alors la question de leur pertinence¹¹⁴. C'est notamment le cas de la source la plus importante à notre disposition, l'*Edda* en prose. Patrick Guelpa propose de considérer les sources épigraphiques, gravures rupestres, autels consacrés, inscriptions runiques, à part des sources archéologiques, bien qu'il ne justifie pas clairement ce choix typologique¹¹⁵.

La toponymie apporte également des informations. Selon Stefan Brink, la diversité des toponymes théophores et leur répartition fournit des connaissances sur certains lieux de cultes et sur les spécificités géographiques quant à l'importance accordée à certains dieux. Cette variété remet en question la présentation systématique sous forme de panthéon telle qu'on la trouve dans l'*Edda* en prose¹¹⁶. Patrick Guelpa dit qu'il faut cependant rester prudent, car certains noms de lieux peuvent être basés sur les noms d'individus qui contenaient le nom d'un dieu. Pour sa part, Andreas Nordberg revient sur la méthodologie de Brink, qui, malgré la diversité de la répartition des toponymes, implique que les manières de nommer les lieux étaient similaires. Les raisons de cette diversité ne sont alors peut-être pas seulement une diversité de culte¹¹⁷. Néanmoins, les travaux de Brink peuvent, selon lui, servir de point de départ pour d'autres analyses. Pour Nordberg, la diversité et les variations sont multiples et non pas seulement géographiques. Il faut donc être vigilant lorsque l'on parle des anciens Scandinaves comme un seul grand ensemble, car s'il existe bien des différences géographiques, il existe aussi des différences historiques et il n'est pas réaliste de penser que les traditions mythiques auxquelles nous faisons référence soient restées inchangées durant toute la période qui a précédé la christianisation de ces régions. Nordberg suggère que la réduction par uniformisation est essentiellement due au fait qu'au XIX^e siècle, l'étude de la religion était menée par des historiens et des linguistes analysant les sources littéraires, c'est pourquoi, à cette époque, la connaissance de la religion était plus ou moins similaire à l'interprétation des mythes.

the Pagan North. The Gods of the Norsemen, Londres/New York, Continuum, 2011, p. 1-31 ; Patrick Guelpa, *Dieux et mythes nordiques*, Villeneuve d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, « Savoir mieux », 2009, p. 15-37 ; Else Roesdahl, *The Vikings*, Londres, Penguin Books, 1992, rééd. 1998, p. 19-22.

114. Thomas A. Dubois, *Nordic Religions in the Viking Age*, Philadelphie, University of Pennsylvania Press, 1999, p. 139-204 ; John McKinnell, « *Vǫluspá* and the Feast of Easter », *Alvíssmál*, 2008, n° 12, p. 3-28. Sur les liens entre la pêche de Thor et le Léviathan biblique, voir Rudolf Simek, *Lexikon der Germanischen Mythologie*, Stuttgart, Alfred Kröner Verlag, 1984 ; trad. en. Angela Hall, *Dictionary of Northern Mythology*, Cambridge, D. S. Brewer, 1996, p. 324-325.

115. Patrick Guelpa, *op. cit.*, p. 17.

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

117. 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, p. 130-131.

On trouve également des différences sociales dans les pratiques culturelles en fonction des positions hiérarchiques ou des appartenances de castes¹¹⁸. Il ne faut donc pas chercher à retrouver une uniformité originare dans le temps, mais comprendre les mécanismes par lesquels les ressources culturelles se renouvellent, se transmettent, circulent et se transforment à travers le temps, dans l'espace géographique et dans l'espace social. On interroge alors la manière dont la culture évolue et comment des relations se construisent *a posteriori*. Il s'agit là d'un des principes mêmes de la phénoménologie du mythe de Hans Blumenberg.

Pour Christopher Abram, les sources archéologiques disposent souvent d'un statut privilégié, car elles sont considérées comme étant des sources d'information plus authentiques concernant ce que l'on imagine être les croyances scandinaves anciennes¹¹⁹. Il note cependant qu'il est difficile de comprendre leurs significations et qu'elles sont généralement interprétées à la lumière des sources écrites, plus explicites, mais qui ont pour la plupart été rédigées à une autre époque et dans d'autres lieux. Elles peuvent regrouper aussi bien des amulettes, des statuettes, des gravures, que des pierres runiques, des temples et des sites de cultes ou des tombes. L'auteur prend l'exemple des amulettes, notamment la présence de pendentifs en forme de marteau de Thor dans les tombes, pour illustrer le fait que leur présence peut nous informer sur la diffusion géographique d'une divinité. Abram note une tendance des archéologues à associer une valeur religieuse à tout objet trouvé dans une tombe, bien que l'on puisse imaginer que ce ne soit pas toujours le cas. De plus, cette façon de procéder pose d'autres problèmes d'interprétation, puisque Thor n'est pas associé à la mort dans les écrits à notre disposition. Il est donc difficile de savoir quelle était la fonction de ces objets, ou comment cela remet en cause les versions généralement véhiculées par les sources écrites. De même, certaines découvertes ne peuvent pas précisément être définies. Abram prend l'exemple d'une statuette avec un œil et un bras manquant : suivant les interprétations, elle a été considérée comme une statuette d'Odin, dont le bras aurait été cassé au cours du temps, ou comme une représentation du dieu Tyr, dont le bras a été dévoré par le loup Fenrir dans les récits¹²⁰. Enfin, citons les pierres runiques qui ont longtemps fasciné les chercheurs¹²¹. Leurs textes sont parfois simples et renseignent sur les raisons de leur présence, leur commanditaire ou l'artiste qui les a construites, alors que les illustrations qui les ornent nécessitent, elles encore, d'être rapportées à d'autres sources pour être comprises.

2 – Variété des sources écrites

Les sources des anciens récits scandinaves que l'on estime généralement comme les plus explicites sont les sources écrites. Parmi celles-ci, l'*Edda* en prose est considérée comme l'une des

118. *ibid.*, p. 140.

119. Christopher Abram, *op. cit.*, p. 4.

120. *ibid.*, p. 8.

121. Marit Åhlén, *Runstenar i Uppsala län berättar*, Uppsala, Upplandsmuseet, 2010.

principales sources d'information sur la mythologie nordique à notre disposition¹²². Cependant, il faut rester vigilant, car ce texte, qui est un manuel de poésie, aurait été rédigé, ou compilé, par Snorri Sturluson plus de deux siècles après la christianisation de l'Islande, aux environs de l'année 1220¹²³ et porte des marques évidentes de cette christianisation. Il est alors difficile d'estimer quelles parts de ces textes sont représentatives des pratiques ou des croyances des anciens Scandinaves. Telle qu'on la connaît aujourd'hui dans ses traductions, l'œuvre a été recomposée à partir de quatre manuscrits principaux et de plusieurs fragments de textes. Dans un de ces quatre manuscrits, le *Codex Uppsaliensis*, on trouve la mention suivante :

« Ce livre est appelé *Edda*. Il a été compilé par Snorri Sturluson de la manière dont il est présenté ici. Il est tout d'abord fait mention des Ases et de Ymir, puis la *Skáldskaparmál* [la langue de la poésie] et des termes pour de nombreuses choses, finalement la *Háttatal* [liste des formes de vers] que Snorri a composée à propos du roi Hákon et du duc Skúli »¹²⁴.

Le terme qui désigne l'ouvrage, *Edda*, n'apparaît pas dans tous les manuscrits et son étymologie est sujette à discussion¹²⁵. L'appellation contemporaine de cette source est donc déjà l'objet d'une reconstruction. De même, la paternité des textes de l'*Edda* en prose a fait l'objet de nombreuses discussions tout comme la part d'inventivité dont a fait preuve son auteur. Ces questions ont opposé Georges Dumézil à Eugen Mogk. Dans son ouvrage *Loki*, Dumézil consacre un chapitre de son livre à réhabiliter Snorri face aux critiques formulées par le scandinaviste allemand¹²⁶. Selon ce dernier, l'Islandais aurait inventé une grande partie des récits présents dans son texte et ils ne permettent pas de se faire une idée juste des croyances païennes, alors que Georges Dumézil pense que Snorri avait accès à des sources qui ne sont plus à notre disposition aujourd'hui. Dans l'optique qui est la nôtre, il faut considérer ces deux aspects. Il est évident que Snorri s'appuie sur des ressources existantes, il cite d'ailleurs plusieurs poèmes, dont certains que l'on retrouve dans *L'Edda poétique*. Dans le même temps, il retravaille ces ressources. Le travail de certains scandinavistes historiens ou spécialistes de littérature médiévale peut être de retrouver

122. À propos de l'*Edda* en prose, Christopher Abram parle de « version autorisée [authorized version] ». *ibid.*, 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.

123. Snorri Sturluson, *Edda*, trad. en. Anthony Faulkes, Londres, Everyman, 1987, p. IX.

124. V.N. : « *Bók þessi heitir Edda. Hana hefir saman setta Snorri Sturluson eptir þeim hætti sem hér er skipat. Er fyrst frá Ásum ok Ymi, þar næst Skáldskaparmál ok heiti margra hluta, síðast Háttatal er Snorri hefir ort um Hákon konung ok Skúla hertuga.* »

En. : « *This book is called Edda. It was compiled by Snorri Sturluson in the manner in which it is arranged here. There is told first about the Æsir and Ymir, then Skáldskaparmál [the language of poetry] and terms for many things, finally Háttatal [list of verse-forms] which Snorri has composed about King Hákon and Duke Skúli* », ma traduction. Snorri Sturluson, *Edda*, *op. cit.*, p. XXVI.

125. Snorri Sturluson, *Edda. Prologue and Gylfaginning*, *op. cit.*, p. xvii ; Anthony Faulkes, « Edda », *Gripla*, 1977, n° 2, p. 32–39, rééd. Viking Society for Northern Research, [En ligne]. Accès : <http://www.vsnrweb-publications.org.uk/Edda.pdf>, consulté le 04/02/2016 ; Anatoly Liberman, « Ten Scandinavian and North English Etymologies », *Alvíssmál*, 1996, n° 6, p. 63-71 ; Anatoly Liberman, « An addendum to "Ten Scandinavian and North English Etymologies" (*Edda and glide/gleiten*) », *Alvíssmál*, 1997, n° 7, p. 101-102.

126. Georges Dumézil, *Loki*, Paris, G. P. Maisonneuve, 1948, rééd. *Nouvelle édition refondue*, Paris, Flammarion, 1986, p. 61-83.

quels étaient ces sources, comme a tenté de le faire Anthony Faulkes, parmi d'autres¹²⁷. Il faut alors considérer l'*Edda* en prose comme une étape particulière dans ce qui constitue le « travail sur le mythe », afin de comprendre comment ces éléments peuvent toujours être repris dans de nouveaux cadres. En considérant les ressources mythiques comme une matière linguistique adaptable, on peut essayer de comprendre leur actualisation en situation précise et envisager raisonnablement les manières dont elles ont pu nous parvenir et les transformations qu'elles subissent. Dans une optique d'étude contemporaine des mythes, on constate que le débat sur le statut de l'auteur et sur les influences chrétiennes a peu de répercussions sur les représentations des récits eux-mêmes dans la culture populaire et ne remet guère en question le contenu des sources en dehors du domaine des spécialistes de littérature médiévale scandinave. La présentation des dieux sous forme de panthéon est d'ailleurs souvent reprise dans des productions telles que des *comics* ou des jeux.

La seconde source importante de la mythologie nordique est *L'Edda poétique*. Il s'agit d'un recueil qui rassemble des poèmes en vieux norrois composés entre le IX^e et le XIII^e siècle, qui proviennent aussi bien de Norvège et du Groenland que d'Islande¹²⁸. C'est-à-dire que certains des textes réunis dans les manuscrits et les éditions récentes ont été rédigés durant la période pré-chrétienne alors que d'autres datent de la période de renouveau de l'intérêt pour la poésie¹²⁹. Rassembler ces poèmes en un seul recueil constitue une des étapes dans le « travail sur le mythe » et sa réception. En effet, cette procédure affirme l'unité de textes qui pouvaient circuler de manière indépendante jusqu'alors. Un manuscrit de ce recueil fut retrouvé en 1643 par l'évêque Brynjólfur Sveinsson qui attribua par erreur son écriture à Saemund le Sage, un érudit islandais ayant vécu à la fin du XI^e et au début du XII^e siècle. Il lui donna le nom d'*Edda* en la rapportant au travail de Snorri Sturluson. De plus, ce manuscrit possède le même nom qu'un des manuscrits de l'*Edda* en prose, le *Codex Regius*. C'est ici une étape importante dans l'histoire de la réception de la mythologie nordique. Le nom que l'on utilise aujourd'hui communément pour désigner les sources, aussi bien chez les universitaires spécialistes de littérature et civilisation scandinaves que chez les non-universitaires, renvoie à une reconstruction de leur origine et, bien que l'on sache aujourd'hui que cette dénomination était totalement arbitraire, son nom est conservé. Il faut alors considérer le fait que les mots que les chercheurs emploient, la langue qu'ils utilisent, qui sont les

127. Anthony Faulkes, « The sources of *Skáldskaparmál*: Snorri's intellectual background » in Alois Wolf (ed.), *Snorri Sturluson. Kolloquium anlässlich der 750. Wiederkehr seines Todestages*, Tübingen, Gunter Narr Verlag Tübingen, 1993, p. 59–76.

128. Jorge Luis Borges, Maria Esther Vasquez, *Antiguas literaturas germánicas*, Mexico, Fondo de Cultura Económica, 1951 ; trad. fr. Michel Maxence, *Essai sur les littératures médiévales germaniques*, Paris, Christian Bourgeois, 1966, rééd. 1998, p. 114.

129. Christopher Abram, *op. cit.*, p. 19.

outils de la production de connaissance, sont marqués par une histoire qui participe à expliquer la situation actuelle.

Les catégories contemporaines dans lesquelles nous classons ces récits aujourd'hui ne correspondent donc pas aux catégories médiévales. Cet aspect sera confirmé par l'étude des termes vieux norrois qui servent à désigner ces récits dans les sources. C'est pourquoi, pour l'étude de la réception des mythes, il est important de considérer aussi bien l'évolution des ressources mythiques elles-mêmes que les conditions de leur réception qui façonnent les manières de considérer ces ressources. Si l'on devait reprendre les termes de Hans Robert Jauß, on pourrait parler de « l'horizon d'attente »¹³⁰ ou, dans les termes de Gilbert Durand, du « bassin sémantique »¹³¹. Seulement, ces deux termes peuvent paraître insuffisants lorsqu'on s'attache à étudier la manière dont ces ressources traversent les époques que délimitent ces chercheurs.

Un point commun aux deux *Eddas*, si on accepte de les considérer ainsi, est qu'elles sont aujourd'hui toutes les deux des reconstitutions faites à partir de plusieurs manuscrits issus parfois de périodes différentes. *L'Edda* en prose est recomposée à partir de quatre manuscrits principaux, dont certains sont datés du XIV^e siècle et l'un d'entre eux de 1600 environ, ainsi que de fragments supplémentaires. Ces différents manuscrits varient sur certains points¹³², ce qui pousse les transcripteurs et les traducteurs à devoir faire des choix, d'autant plus que le manuscrit original qui aurait été rédigé par Snorri est manquant. La traduction d'Anthony Faulkes s'appuie majoritairement sur le *Codex Regius* (GkS 2367, 4to), daté du XIV^e siècle, qu'il considère comme étant celui qui aurait subi le moins d'altérations¹³³. Quant à *L'Edda poétique*, elle est basée principalement sur "son" *Codex Regius* (GkS 2365, 4to)¹³⁴. Mais l'édition actuelle de Carolyne Larrington intègre des poèmes de style eddique non présents dans le *Codex Regius*. Un style métrique ou une forme poétique particulière y sert de base pour une recomposition *a posteriori* qui établit des relations entre différentes sources. Cette édition est l'une des plus récentes. Publiée au format poche chez l'éditeur Oxford, elle est reconnue et facilement accessible. Elle est présentée comme la première traduction complète, or, comme nous venons de le voir, elle fait l'objet de certaines recompositions et invite à établir des relations avec d'autres productions sur la base des rapprochements faits par les chercheurs. D'ailleurs, la nouvelle édition mise à jour de *L'Edda poétique* de Carolyne Larrington, publiée en 2014, propose non seulement des corrections dans les

130. Hans Robert Jauß, *Pour une esthétique de la réception*, trad. fr. Claude Maillard, Paris, Gallimard, « Tel », 1978, p. 53.

131. Gilbert Durand, *Introduction à la mythologie*, Paris, Albin Michel, 1996, rééd. in Gilbert Durand, *La Sortie du XX^e siècle*, Paris, CNRS Éditions, p. 71.

132. Pour une présentation des principales différences, voir Snorri Sturluson, *Edda. Prologue and Gylfaginning*, op. cit., p. XXVIII-XXXI ; Lukas Rösli, *Topographien der eddischen Mythen. Eine Untersuchung zu den Raumnarrativen und den narrativen Räumen in der Lieder-Edda und der Prosa-Edda*, Tübingen, A. Francke Verlag, 2015, p. 46-57.

133. Snorri Sturluson, *Edda. Prologue and Gylfaginning*, op. cit., p. XXX-XXXI.

134. Carolyne Larrington, *The Poetic Edda*, op. cit., p. X-XI.

traductions, et donc en change les textes, mais en plus, elle ajoute trois nouveaux poèmes au recueil. Elle confirme ainsi l'idée de recompositions des sources au cours du temps. On peut également citer en exemple la traduction de *L'Edda poétique* d'Olive Bray, qui contient des fragments de l'*Edda* en prose¹³⁵. Les traducteurs et les chercheurs reconstruisent ainsi des liens entre ces différents textes et invitent le lecteur à mettre ces différentes œuvres en relation les unes avec les autres. Dans certains cas, comme nous le verrons plus bas avec l'édition française de l'*Edda* en prose, traduite par François-Xavier Dillmann, des déformations bien plus importantes peuvent intervenir. Ces transformations engagent donc directement la responsabilité des chercheurs qui produisent ces travaux.

Ces premières sources remettent en question l'idée de Claude Lévi-Strauss selon laquelle le mythe « est à l'opposé de la poésie »¹³⁶. Au contraire, les sources de la mythologie nordique montrent qu'à l'époque de leur mise par écrit, les récits que l'on considère aujourd'hui comme des mythes et la poésie allaient de pair. Pour l'anthropologue structuraliste, là où la traduction de la poésie entraîne de multiples déformations, « au contraire, la valeur du mythe comme mythe persiste, en dépit de la traduction »¹³⁷. Ce point de vue sous-tend l'idée que le mythe porte en lui un sens inaltérable et lui permet d'affirmer, selon une formule devenue bien connue, qu'« un mythe est perçu comme mythe par tout lecteur, dans le monde entier »¹³⁸. Or, les exemples précédents montrent qu'il n'en est rien, d'autant plus que le vocable mythe ne s'imposera que tardivement, comme nous le verrons dans la suite de ce chapitre.

Il existe également d'autres sources écrites qu'il faut mentionner ici. *L'Histoire des rois de Norvège* est un recueil de sagas attribué à Snorri Sturluson. Connu également sous le nom de *Heimskringla*, ce titre lui est en fait attribué en 1697 par le suédois Johan Peringskiöld qui s'appuie sur les deux premiers mots de la *Ynglingasaga* « *Kringla heimsins* », c'est-à-dire « l'orbe du monde »¹³⁹. Sa première partie, la Saga des Ynglingar [*Ynglingasaga*], rapporte des récits mythiques dont certains éléments croisent les informations de l'*Edda* en prose. Il s'agit d'une présentation évhémériste de la mythologie qui évoque de manière détaillée la guerre entre les Ases et les Vanes. L'évhémérisme est une interprétation de la mythologie qui consiste à présenter les dieux comme des humains « divinisés » au cours de l'histoire, suite à leurs exploits ou leurs bienfaits¹⁴⁰. Dans ce texte, se trouve aussi un paragraphe qui décrit les guerriers *berserkir*, figure

135. Olive Bray, *The Elder or Poetic Edda, Commonly known as Sæmund's Edda. Part I. - The Mythological Poems*, Londres, Printed for the Viking Club, 1908. p. 270-275.

136. Claude Lévi-Strauss, *Anthropologie structurale, op. cit.*, p. 232.

137. *idem.*

138. *idem.*

139. Snorri Sturluson, *L'Histoire des rois de Norvège, op. cit.*, p. 17-18.

140. Évhémère lui-même distinguait néanmoins dieux célestes et dieux terrestres et seuls les seconds étaient humains à l'origine. Philippe Borgeaud, *L'Histoire des religions, op. cit.*, p. 48-50.

importante des stéréotypes appliqués aux guerriers du Nord dont il est souvent fait mention dans la culture populaire.

Les *Sagas* constituent un autre type de sources. Il s'agit d'un genre littéraire qui regroupe des textes variés, rédigés en prose¹⁴¹. Certaines contiennent des éléments surnaturels, comme la *Völsungasaga*¹⁴², tandis que d'autres sont des récits historiques. Elles peuvent aussi raconter la vie d'évêques et ne renvoient pas qu'à des traditions « païennes », mais aussi chrétiennes. De plus, certaines sagas empruntent des ressources à des textes antérieurs en latin. Elles ne constituent donc pas une forme pure de littérature scandinave comme on le pensait parfois durant la période romantique¹⁴³.

Du côté de la poésie, *L'Edda poétique* n'est pas le seul recueil de poèmes. Il existe un genre particulier appelé « poésie scaldique » qui contient également des ressources mythiques. Poésie eddique et scaldique ne sont cependant pas parfaitement différenciées. Ce second type de poème fait partie, avec les inscriptions runiques, des sources écrites les plus anciennes encore accessibles¹⁴⁴. Les poèmes scaldiques appartiennent à un genre de poésie de cour spécifique à la Scandinavie, le terme *skald* désignant les poètes en vieux norrois. Les auteurs de ces poèmes sont souvent connus. Leurs œuvres pouvaient servir d'éloge funèbre, mais aussi pour chanter les louanges des souverains¹⁴⁵. Toutefois, selon Anthony Faulkes, la poésie islandaise était aussi une affirmation du statut du poète lui-même et de sa capacité verbale à rendre honneur ou tourner en ridicule un souverain¹⁴⁶. Au XIII^e siècle, leur mise par écrit aurait pu servir à une forme d'affirmation identitaire islandaise, par le rappel de certains faits et exploits passés sélectionnés avec soin pour répondre à la situation de l'Islande à cette période¹⁴⁷. On assiste à des phénomènes similaires à ceux que Benedict Anderson qualifie « d'amnésies caractéristiques »¹⁴⁸. Les règles de composition sur lesquelles cette poésie s'appuie sont très rigoureuses, utilisant souvent un mètre appelé *dróttkvætt*¹⁴⁹, caractéristique de cette littérature, et font usage de nombreux *heiti* et *kenningar* fournissant des éléments de récits mythiques qu'on ne trouve pas ailleurs¹⁵⁰. Un grand nombre de ces poèmes fut composé en réaction à la christianisation et contient des informations utiles pour connaître les traditions pré-chrétiennes. Cependant, leur forme est souvent ambiguë et

141. Régis Boyer, *Les Sagas islandaises*, Paris, Payot, 1978, rééd. Payot & Rivages, 2007, p. 7-18.

142. *The Saga of the Volsungs. The Norse Epic of Sigurd the Dragon Slayer* ; trad. en. Jesse L. Byock, Berkeley, University of California Press, 1990, rééd. Londe, Penguin, « Penguin Classics », 1999.

143. Régis Boyer, *Sagas légendaires islandaises*, Toulouse, Anacharsis, 2012, p. 8.

144. Rudolf Simek, *Lexikon*, *op. cit.*, p. 287.

145. Patrick Guelpa, *op. cit.*, p. 28.

146. Anthony Faulkes, *What was Viking Poetry for ?*, Birmingham, University of Birmingham, 1993, p. 16.

147. *ibid.*, p. 25.

148. Benedict Anderson, *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*, Londres, Verso, 1983 ; trad. fr. Pierre-Emmanuel Dauzat, *L'Imaginaire national. Réflexions sur l'origine et l'essor du nationalisme*, Paris, La Découverte, 1996, p. 204.

149. *Dróttkvætt* peut être traduit littéralement par « mètre de cour ».

150. Rudolf Simek, *Lexikon*, *op. cit.*, p. 287.

favorise des sens cachés demandant des connaissances précises pour être interprétés plutôt que des significations explicites¹⁵¹.

Certains textes importants ne proviennent pas d'Islande. La *Gesta danorum* est une histoire du Danemark écrite par Saxo Grammaticus, dans laquelle les dieux nordiques sont présentés de manière évhémériste. On y apprend notamment qu'Odin « recevait à travers toute l'Europe la qualification mensongère de Dieu »¹⁵². Ceux que l'on considère comme des divinités nordiques ne sont donc pas des dieux, mais de puissants magiciens, et peuvent même être vaincus. L'auteur rappelle que « le fait que des dieux furent battus par des hommes est peut-être difficile à croire, mais un rapport ancien en atteste l'authenticité. Sans doute aussi parlons-nous de “dieux” plus par habitude de pensée que par certitude rationnelle, mais nous suivons la coutume des peuples qui sont habitués à donner le nom de “divinités” à des êtres dont la nature n'est pas divine ! »¹⁵³. Tout comme dans le prologue de l'*Edda* en prose ou dans la *Saga des Ynglingar*, on discerne ici une opposition entre croyances païennes et christianisme, opposition caractérisée par les termes mêmes de ce dernier, puisqu'il s'agit de qualifier les croyances païennes de fausses. Le rapport entre mythes et vérité qui suscite les discussions déjà chez Platon est repris dans le discours d'auteurs dans le cadre des récits scandinaves et peut nous aider à comprendre les termes de cette réception au Moyen Âge.

D'autres sources sont extérieures aux territoires de Scandinavie. La *Gesta Hammaburgensis ecclesiae pontificum* d'Adam de Brême, rédigée au XI^e siècle, est connue pour sa description des sacrifices païens et du temple d'Upsal, où trôneraient trois statues : Thor au milieu, son marteau à la main, Odin et Freyr à ses côtés¹⁵⁴. L'auteur compare les dieux nordiques aux dieux romains et en fait des démons qu'il faut apaiser par le sang. Bien qu'il soit avéré aujourd'hui qu'Adam de Brême n'a jamais été en Suède, qu'aucune trace du temple au toit d'or qu'il décrit n'a été retrouvée et que les descriptions qu'il donne des rituels sanglants sont sans doute exagérées, cela n'empêche pas des productions contemporaines, comme la série télévisée *Vikings* (2013) ou le jeu de rôle *Yggdrasil* (7^e cercle, 2009), de se servir de ses descriptions. Ce texte, par la vision d'une altérité exacerbée, contribue encore aujourd'hui à la reconstruction romantique moderne des mythes nordiques.

Il faudrait ajouter à cela d'autres textes tels que la *Germania* de Tacite, une des références les plus anciennes qui présentent les peuples germains, ou l'histoire des Goths (*Getica*) de Jordanes écrite au VI^e siècle. Ces textes anciens sont contemporains de l'époque « païenne »

151. Christopher Abram, *op. cit.*, p. 13.

152. Saxo Grammaticus, *La Geste des Danois (Gesta danorum, Livre I-IX)*, trad. fr. Jean-Pierre Troadec, Paris, Gallimard, « L'aube des peuples », 1995, p. 47.

153. *ibid.*, p. 105

154. Adam de Brême, *Histoire des archevêques de Hambourg : Avec une description des îles du Nord*, trad. fr. Jean-Baptiste Brunet-Jailly, Paris, Gallimard, « L'aube des peuples », 1998, p. 216.

scandinave et ont contribué à la connaissance des peuples germaniques et nordiques, mais aussi à construire les stéréotypes des barbares comme des figures d'altérité, tels qu'ils apparaissent encore aujourd'hui. L'opposition Nord/Sud est particulièrement sensible chez Tacite et constituera une des bases du romantisme.

D'autres textes historiques faisant référence au Nord sont généralement absents de la liste des canons nordiques, comme l'épopée *Beowulf*, écrite autour de l'an mil en dialecte West-saxon tardif, une langue germanique proche du vieux norrois, mais sans doute composée quelques siècles plus tôt¹⁵⁵. On attribue généralement ce texte au patrimoine anglais et le seul manuscrit existant de ce long poème, recopié par deux scribes, est gardé à la *British Library* de Londres¹⁵⁶. Le texte raconte l'histoire du héros Beowulf qui va combattre plusieurs monstres, d'abord un ogre, puis la mère de celui-ci, une ogresse, et enfin un dragon. Le récit narre des événements qui se déroulent en Scandinavie et plus précisément au Danemark et bien qu'il ne soit pas considéré comme une source de la mythologie nordique par les spécialistes, plusieurs auteurs de *fantasy*, dont Robert E. Howard, s'en sont servi comme inspiration dans leurs écrits, pour les liens qu'il est possible d'établir avec le Nord scandinave, que ce soit sur le plan linguistique ou sur celui de l'espace géographique décrit. Les sources ne doivent donc pas être limitées à ce qu'en disent les universitaires, mais il faut plutôt chercher à comprendre comment les auteurs étudiés envisagent ce qui constitue une source des récits nordiques.

Pour résumer cette brève introduction aux sources historiques, disons que ce que l'on considère comme les sources de la mythologie nordique est le produit de plusieurs reconstitutions au cours de l'histoire. Les multiples réceptions que l'on peut résumer par le terme de Hans Blumenberg, à savoir un « travail » sur ces mythes, auquel participent les chercheurs jusqu'à nos jours, remontent bien avant les sources dont nous disposons. La mise par écrit, puis les différentes compilations, les reconstitutions à partir de différents manuscrits, la diffusion des textes, leurs traductions, les études et les analyses de ces sources constituent diverses étapes dans la construction de l'idée contemporaine de mythes et de mythologies nordiques. L'étude de ces processus sera l'objet de la suite de ce travail. Dans l'immédiat, il convient de retenir que la majeure partie des sources historiques disponibles concernant les récits médiévaux scandinaves et leur compréhension proviennent de textes écrits. Ce qui permet de penser l'importance de l'écriture dans les processus de transmission culturelle, d'interprétation et de compréhension. Il est bien entendu impossible de se référer aux paroles prononcées par les anciens Scandinaves. Il peut s'agir au mieux de paroles retranscrites dont les supports ont été conservés durant plusieurs siècles. Il faut alors interroger le médium dans sa capacité de conservation de traces et la place qu'il tient

155. *Beowulf*, trad. fr. André Crépin, Paris, Le livre de poche, « Lettres Gothiques », 2007, p. 16.

156. *ibid.*, p. 14.

dans les processus culturels et mémoriels. Ces traces doivent toujours être considérées comme des productions qui prennent place dans un contexte particulier, actualisant des ressources, et avec une intentionnalité spécifique. Nul besoin donc de chercher l'origine des mythes nordiques pour les expliquer, au contraire, cela serait se fourvoyer, pas seulement parce que nous ne disposons d'aucun élément fiable à ce sujet, mais bien parce que la poursuite des origines du mythe pour en trouver le sens est un leurre et, pour reprendre les mots de Blumenberg, ce serait « tomber dans un mythe de la mythologie »¹⁵⁷. Alors, pour interroger de manière correcte ce que recouvrent les vocables « mythes » et « mythologie nordique », il faut prendre comme point de départ les traces qui sont à notre disposition et à partir desquelles nous construisons nos représentations.

Ce positionnement nous permet de souligner que la réception est ici comprise non pas simplement comme l'activité d'un récepteur qui reçoit une information dans un schéma linéaire de communication, mais comme un traitement qui donne lieu à de nouvelles productions dans un horizon de pertinence qu'il faut déterminer. Il faut alors sans doute revenir sur la définition de la notion de réception dans les études contemporaines, notamment celles portant sur la culture populaire, en tenant compte du fait que les signes sensibles qu'on attribue à la réception sont des productions situées. Comme le souligne Hans Blumenberg, on ne peut donc jamais réellement étudier la réception qu'à travers de nouvelles productions¹⁵⁸.

Le traitement effectué sur les sources amène à déformer partiellement la vision que nous avons de celles-ci. À partir de la traduction de l'*Edda* en prose par François-Xavier Dillmann et de réflexions sur les traductions de *L'Edda poétique*, je vais donc montrer les transformations qui peuvent avoir lieu lors d'une transmission telle que la traduction. Ce travail permettra de mieux comprendre les processus à l'œuvre dans la réception comme celui d'oubli, évoqué par Hans Blumenberg¹⁵⁹. L'objectif est de revenir ici sur quelques idées reçues et quelques pièges qui participent à construire l'idée que nous nous faisons de la mythologie nordique.

3 – L'*Edda* de Snorri et sa traduction française

L'*Edda* de Snorri regroupe en son sein un grand nombre de récits et d'explications de ces mêmes textes. Elle renvoie à des sources qui la précèdent comme de multiples poèmes dont certains sont présents dans *L'Edda poétique*. Elle peut être considérée comme une œuvre de synthèse. Cependant, il ne s'agit pas d'un simple recueil de mythes, mais d'un manuel de poésie. Le sous-titre de la version française, traduite par François-Xavier Dillmann, *Récits de mythologie nordique*, peut prêter à confusion, tout comme le choix des passages présentés, qui laisse de côté un ensemble d'éléments permettant de les restituer dans leur contexte. Cet exemple va permettre

157. Hans Blumenberg, art. cit, p. 53.

158. *ibid.*, p. 52-53.

159. *ibid.*, p. 21.

d'analyser certains processus de réception à l'œuvre dans la sélection et la traduction de sources mythiques, ainsi que les conséquences sur les ressources qu'elles contiennent.

Les manuscrits de l'*Edda* en prose sont composés de quatre parties, un prologue, empreint d'évhémérisme, qui présente l'origine des croyances scandinaves et des religions naturelles et qui fait le lien entre récits nordiques et récits grecs ; la *Gylfaginning* (la mystification de Gylfi), qui renseigne sur les récits mythologiques et notamment la création et la fin du monde sous forme d'un jeu de questions/réponses ; la *Skáldskaparmál* (la langue de la création poétique) réunit des récits et les explications de nombreux *kenningar*, des périphrases composées de ressources mythiques qui servent à remplacer un mot, et *heiti*, des synonymes ou métonymies ; et enfin, la *Háttatal* (dénombrement des mètres) est un poème servant d'exemple à une explication de la métrique des vers. Ces quatre parties sont généralement présentées dans cet ordre, mais il n'est pas évident que cela corresponde à l'ordre de leur écriture¹⁶⁰.

La traduction de l'*Edda* en prose de François-Xavier Dillmann ne contient que la *Gylfaginning*, dont l'épilogue a été retiré, car il faisait référence au prologue, ainsi que les parties narratives de la *Skáldskaparmál*. À cela s'ajoutent une introduction explicative et de nombreuses notes de fin concernant les choix de traduction. Lui-même s'est appuyé sur l'édition de Anne Holtsmark et Jón Helgason publiée en 1950 et justifie ainsi ses choix très sélectifs par rapport aux leurs¹⁶¹. Cette décision n'est pas sans conséquence sur la réception contemporaine de ces mythes en France et sur leur étude. Bien que l'introduction fasse mention de ces parties, leur suppression pure et simple n'offre pas les moyens et les matériaux nécessaires aux lecteurs pour se faire une idée concrète des usages des récits. Voyons l'exemple d'un passage disparu de l'édition française qu'il est important de commenter dans le cadre de ce travail. Dans ce passage de la *Skáldskaparmál*, l'auteur met en garde ses lecteurs sur les récits présentés dans l'ouvrage :

« Mais ces choses doivent à présent être enseignées aux jeunes poètes qui souhaitent apprendre la langue de la poésie et se fournir en vocabulaire utilisant des termes traditionnels ; ou alors s'ils veulent pouvoir comprendre ce qui est dit de façon obscure. Alors, laissez une telle personne prendre ce livre comme une recherche intellectuelle et un divertissement. Mais ces histoires ne doivent pas être renvoyées dans l'oubli et leur fausseté n'a pas à être démontrée, sous peine de priver la poésie des anciens *kenningar* que de grands poètes ont été heureux d'utiliser. Cependant, les personnes chrétiennes ne doivent pas croire en l'existence de dieux païens ni à la vérité de ces faits dans d'autres termes que ceux présentés au début de ce livre, où il est dit ce qu'il s'est passé quand l'humanité s'est éloignée de la vraie foi, et après cela, à propos des Turques, et comment le peuple venu d'Asie, connu sous le nom d'Æsir, a déformé les comptes-rendus des événements qui se sont passés à Troie pour que les peuples du pays croient qu'ils étaient des dieux. »¹⁶²

160. Snorri Sturluson, *Edda. Skáldskaparmál 1. Introduction, Text, Notes*, éd. Anthony Faulkes, Londres, Viking Society for Northern Research, 1998, rééd. 2007, p. xi.

161. Snorri Sturluson, *L'Edda. Récits de mythologie nordique par Snorri Sturluson*, trad. fr. François-Xavier Dillmann, Paris, Gallimard, « L'aube des peuples », 1991, p. 22-23.

162. Le passage qui suit est tiré de la transcription d'Anthony Faulkes faite à partir du *Codex Regius*.

R. : « *En þetta er nú at segja ungum skáldum þeim er girnask at nema mál skáldskapar ok heyja sér orðfjöldu með fornum heitum eða girnask þeir at kunna skilja þat er hulit er kveðit: þá skili hann þessa bók til fróðleiks ok skemtunar. En ekki er at gleyma eða ósanna svá þessar sǫgur at taka ór skáldskapinum for[nar ke]nningar þær er*

Ce passage nous apprend qu'il y a un conflit entre deux traditions, d'un côté le christianisme, de l'autre ce qu'on a coutume d'appeler le paganisme scandinave. Mais il informe aussi sur l'importance de conserver la mémoire de ces récits pour la poésie et les raisons qui ont poussé l'auteur à rédiger ces textes qui constituent une source de connaissance pour les poètes. Il peut être interprété de deux manières différentes, soit effectivement comme un renoncement aux croyances, l'auteur se placerait alors entièrement du côté de la poésie, soit comme une manière de faire accepter son texte par les autorités cléricales de l'époque. Quand bien même ce passage serait un ajout ultérieur fait par des copistes chrétiens, il n'en demeure pas moins qu'il témoigne d'une opposition entre une croyance chrétienne tenue pour véritable et les croyances païennes tenues pour fausses. Cet extrait constitue aussi une piste pour comprendre le rapport qui s'installe entre mythe et croyances, qui se construit d'un point de vue chrétien. La question de Paul Veyne se demandant si « croire » signifie toujours la même chose partout et tout le temps peut être transposée ici¹⁶³. Le fragment représente néanmoins un lien fort entre récit et poésie. L'art poétique entre dans le domaine de la fiction, au sens qui l'oppose à la vérité. Néanmoins, la nécessité de justifier ce travail ainsi prouve le statut ambigu de ces récits et la flexibilité des ressources mythiques, dont Hans Blumenberg fait l'une des principales caractéristiques du mythe.

Dans le passage cité précédemment, la poésie est présentée comme « ce qui est dit de façon obscure » et les *kenningar* doivent faire l'objet d'explications. Ils ne relèvent donc pas de

*höfuðskáld hafa sér líka látit. En eigi skulu kristnir menn trúa á heiðin goð ok eigi á sannynði þessar sagnar annan veg en svá sem hér finnsk í upphafi bókar er sagt er frá atburðum þeim er mannfólkit viltisk frá rétri trú, ok þá næst frá Tyrkjum, hvernig Asiamenn þeir er Æsir eru kallaðir fólksuðu frásagnir þær frá þeim tíðindum er gerðusk í Troju til þess at landfólkit skyldi trúa þá guð vera ». Snorri Sturluson, *Edda. Skáldskaparmál I. Introduction, Text, Notes, op. cit.*, p. 5.*

En. : « *But these things have now to be told to young poets who desire to learn the language of poetry and to furnish themselves with a wide vocabulary using traditional terms; or else they desire to be able to understand what is expressed obscurely. Then let such a one take this book as scholarly inquiry and entertainment. But these stories are not to be consigned to oblivion or demonstrated to be false, so as to deprive poetry of ancient kennings, which major poets have been happy to use. Yet christian people must not believe in heathen gods, nor in the truth of this account in any other way than that in which it is presented at the beginning of this book, where it is told what happened when manikind went astray from the true faith, and after that about the Turks, how the people of Asia, known as Æsir, distorted the accounts of the events that took place in Troy so that the people of the country would believe that they were gods* ». Snorri Sturluson, *Edda*, trad. en. Anthony Faulkes, *op. cit.*, p. 64-65.

Le *Codex Upsaliensis* contient une version plus courte, mais avec une idée similaire :

U. : « *En þat er at segja ungum skáldum er girnast at nema skáldskapar mál ok heyja sér orðfflöa með fornum heitum eða skilja þat er hult er ort, þá skili hann þessa bók til skemtanar. En ekki er at gleyma eða ósanna þessar frásagnir eða taka ór skáldskapnum fornar kenningar er höfuðskáldin hafa sér líka látið. En eigi skulu kristnir menn trúa né á sannast at svá hafi verit.* ». Snorri Sturluson, *The Uppsala Edda. DG 11 4to*, ed. Heimir Pálsson, trad. en. Anthony Faulkes, Londres, Viking Society for Northern Research, 2012, p. 90.

En. : « *But this must be said to young poets that desire to learn the language of poetry and furnish themselves with a wide vocabulary using traditional terms or understand what is composed obscurely, then let him take this book as entertainment. But these narratives are not to be consigned to oblivion or demonstrated to be false, nor are ancient kennings that major poets have been happy to use to be removed from the poetry. Yet Christian people are not to believe or be convinced that it has been thus.* ». *ibid.*, p. 91.

163. Paul Veyne, *Les Grecs ont-ils cru en leurs mythes ? Essai sur l'imagination constituante*, Paris, Seuil, « Points essais », 1983.

l'évidence. Par exemple, le fait d'appeler l'or les cheveux de Sif¹⁶⁴ renvoie au passage où cette dernière se fait couper les cheveux par Loki, qui, sous la menace de Thor, promet de lui faire forger une chevelure d'or par les elfes noirs ; ce qu'il fait, dans un récit qui contient encore d'autres rebondissements. La question du rapport entre mythe et art, de leur compréhension et de leur appropriation est donc pertinente. Telle qu'elle est présentée dans ce passage, la poésie nécessite des connaissances particulières pour être pratiquée ou simplement pour être comprise. L'auteur du manuel offre un ensemble de ressources culturelles pour répondre aux attentes particulières des personnes qui s'intéressent à la poésie. Détacher les récits sous forme narrative du cadre métatextuel formé par les parties, telles que le prologue, les présentations des *kenningar* ou le paragraphe précédent, en change les interprétations possibles. Sans les mentions des différents *kenningar* et des *heiti*, et sans l'explication de la métrique des vers présente dans la *Háttatal*, le texte perd par ailleurs complètement sa fonction de manuel de poésie. Le « potentiel d'efficacité »¹⁶⁵ des ressources mythiques se retrouve altéré par des choix d'édition et de traduction. Le fait de ne conserver que les parties narratives l'actualise comme un simple recueil de récits. *C'est donc le statut même de l'œuvre qui est remis en question par les différentes médiations intermédiaires dont elle fait l'objet.*

Le traducteur émet non seulement un jugement sur la pertinence de la présence de telles ressources, mais, en plus, il n'accorde pas la possibilité aux lecteurs de se faire leur propre idée sur la question, puisque ces parties de textes sont tout bonnement absentes. En tant que passeur culturel, il est alors aussi figure d'autorité et c'est lui qui maîtrise l'information disponible. Ainsi, nul besoin de se revendiquer d'une approche critique, comme on la trouve souvent en Sociologie ou en Sciences de l'information et de la communication, qui se limite souvent à voir dans les schémas que proposent les médias de masse une manière d'imposer un ordre ou des manières de penser. Hans Blumenberg considère l'oubli comme l'un des processus qui participe au travail sur le mythe. En ce sens, traduction et édition contribuent pleinement à une réception du mythe orientée par des choix individuels ou collectifs durant lesquels une sélection de ressources pertinentes s'opère.

La version française actuelle de l'*Edda* en prose constitue en quelque sorte une version « édulcorée » qui peut s'avérer trompeuse¹⁶⁶. Certaines suppressions sont justifiées par le fait que les passages incriminés seraient des rajouts ultérieurs faits par des copistes. Or, bien que l'attribution de certaines des parties supprimées à Snorri Sturluson soit contestée, d'autres traces évidentes d'influence chrétienne restent bel et bien présentes. C'est le cas, par exemple, de la

164. Snorri Sturluson, *Edda*, trad. en. Anthony Faulkes, *op. cit.*, p. 113.

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

166. John Lindow fait la même réflexion à propos de la traduction en anglais de Jan I. Young de 1954, présentant les mêmes défauts que celle de François-Xavier Dillmann. John Lindow, *Norse Mythology. A Guide to the Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs*, New York, Oxford University Press, 2001, p. 333.

présentation d'Odin comme étant *Alfaðr* dans le troisième chapitre de la *Gylfaginning*, dont une note de fin signale le caractère chrétien des douze noms qui lui sont attribués. Aucune raison n'est avancée de façon claire pour comprendre ces choix d'édition si ce n'est que le traducteur s'est appuyé sur une édition précédente qui semble souffrir des mêmes défauts. Malgré sa bonne connaissance des textes et des manuscrits originaux, le traducteur a tout de même fait le choix de les conserver sous cette forme. De même, lorsque François-Xavier Dillmann, dit, par exemple, que l'*Edda* s'ouvre sur la *Gylfaginning*¹⁶⁷, on peut considérer cela partiellement faux si l'on considère que le prologue fait partie de l'ouvrage. Certains éléments proposés dans cette analyse sont bien connus des spécialistes de la Scandinavie médiévale, mais sans doute moins par les non-spécialistes. Dans une optique qui relèverait d'une science de la science, armée des outils d'une anthropologie phénoménologique de la communication, il serait nécessaire, pour mieux comprendre l'organisation sociale des savoirs, d'analyser les conditions de définition de la pertinence dans les choix de ressources destinées à répondre à des attentes spécifiques. Autrement dit, il s'agit de s'interroger sur la manière dont certains savoirs passent d'un monde social à un autre et, ici plus particulièrement, du monde académique à un public plus large.

4 – De la traduction des sources : l'exemple de *L'Edda poétique*

Les réflexions précédentes peuvent être rapprochées de celles de Carolynne Larrington sur la traduction de *L'Edda poétique* en anglais¹⁶⁸. Une telle comparaison permettra de voir que des problèmes similaires se posent dans d'autres langues et à différentes époques. Tout d'abord, on retrouve le problème du choix du matériel à intégrer et à traduire. En effet, toutes les traductions ne proposent pas le même contenu¹⁶⁹. Bien que le manuscrit du *Codex Regius* (2365 4to) serve de base, certaines traductions ne comportent, par exemple, que les poèmes mythologiques, laissant de côté une partie des textes, alors que d'autres l'intégreront entièrement et ajouteront même d'autres poèmes, comme dans la traduction de Henry Adams Bellows de 1923. Une sélection s'opère donc dans la liste des textes, mais, puisqu'il s'agit ici d'un recueil de poèmes, ce type de sélection ne donne pas l'impression que les textes ont été amputés en plein milieu. Leur ordre de présentation joue également un rôle, puisqu'il diffère selon les traductions. Pour leur part, Guðbrandur Vigfússon et York Powell ont tenté de donner un ordre chronologique aux poèmes eddiques. Dans ce cas, les auteurs souhaitent répondre à une logique historique et diachronique à travers l'arrangement des textes en proposant un nouvel ordre de lecture.

167. Snorri Sturluson, *L'Edda. Récits de mythologie nordique par Snorri Sturluson, op. cit.*, p. 22.

168. Carolynne Larrington, « Translating the Poetic Edda into English », in 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, p. 21.

169. *ibid.*, p. 22.

Les traducteurs ont aussi à faire face à de nombreuses difficultés liées à la langue. Le vieux norrois n'a pas toujours été accessible. Des traductions anglaises ont d'abord été proposées à partir des traductions latines, comme ce fut le cas de la traduction d'Amos Cottle en 1797¹⁷⁰. Plus tard, en 1866, Benjamin Thrope s'appuyait sur une édition allemande pour proposer sa propre version. Selon Carolyne Larrington, la philologie allemande du XIX^e siècle a grandement aidé à développer la compréhension des sources norroises¹⁷¹. L'accès aux textes passe donc par une réception intermédiaire tierce.

D'autres problèmes liés à la langue et plus spécifiquement au langage poétique se posent au niveau de la traduction des rimes, des allitérations, de la métrique ou du vocabulaire, lorsqu'il s'agit de trouver des synonymes, plus nombreux en norrois qu'en anglais¹⁷². Certains auteurs utilisaient de nombreux archaïsmes ou des formes issues du latin pour varier leur vocabulaire. Des expressions anciennes servaient parfois à donner une atmosphère romantique aux textes, comme chez William Morris et Eiríkr Magnússon. La traduction de certains noms propres s'ajoute à ces obstacles lorsque ceux-ci renvoient à un sens littéral.

Parmi les autres difficultés rencontrées, certaines thématiques abordées dans les textes posent problème aux traducteurs, comme les références sexuelles, scatologiques ou encore les injures. Parfois ils semblent ne pas saisir les allusions ou, simplement, ils jugent ce qui est dit trop dérangeant pour leurs lecteurs et les mœurs de leur époque. Enfin, certains traducteurs opéraient des rapprochements avec la mythologie grecque¹⁷³, qu'ils estimaient mieux connue que la mythologie nordique, favorisant ainsi un parallèle entre les deux ensembles mythologiques.

Ces différents points montrent qu'une traduction doit répondre à certaines attentes de son époque, aux objectifs du traducteur et à sa façon d'anticiper les réactions de son lectorat, soit pour la bonne compréhension des textes, soit lorsqu'il essaie de leur donner un tour particulier. Le traducteur doit alors intégrer ces contraintes dans son travail. Comme le dit Carolyne Larrington, « les traductions ne sont pas pour toutes les époques, mais seulement pour leur propre temps »¹⁷⁴ et « chaque traducteur transmet inévitablement un goût du contemporain »¹⁷⁵. En tenant compte de la forme, du support et des conditions d'énonciation, et non pas seulement du contenu des récits, il est possible de mieux saisir les dynamiques des transformations qui s'opèrent lors des processus de transmission des sources. On s'éloigne alors de l'idée qu'il existerait une signification unique et « vraie » dans le mythe, pour se rapprocher de l'idée que celui-ci répond aux besoins particuliers

170. *ibid.*, p. 23.

171. *ibid.*, p. 31.

172. *ibid.*, p. 31.

173. *ibid.*, p. 27.

174. « *translations are not for all times, but only for their own particular age* », ma traduction. *ibid.*, p. 40.

175. « *each translator inevitably imparts a flavour of the contemporary* », ma traduction. *idem.*

d'acteurs pris dans des situations elles-mêmes particulières, tel que le suggère la théorie du travail sur le mythe de Blumenberg.

III – RECATÉGORISATIONS : COMMENT DIT-ON « MYTHES » EN VIEUX NORROIS ?

Les termes « mythes nordiques » et « mythologie nordique » sont entrés dans le vocabulaire courant et sont rarement questionnés au point qu'ils semblent relever de l'évidence, même chez les chercheurs. On peut citer plusieurs titres d'ouvrages en exemple, écrits par des personnes considérées comme des spécialistes de ce domaine, où figure en effet ce vocable : *Mythes nordiques* de Raymond Ian Page¹⁷⁶, traduit dans plusieurs langues ; *L'Edda. Récits de mythologie nordique* par Snorri Sturluson traduit par François-Xavier Dillmann¹⁷⁷ ; *Dieux et mythes nordiques* de Patrick Guelpa¹⁷⁸ ; en anglais *Norse Mythology – a Guide to the Gods, Heroes, Rituals and Beliefs*¹⁷⁹ ; ou encore en suédois, *Draksjukan. mytiska fantasier hos Tolkien, Wagner och de Vries* de Stefan Arvidson¹⁸⁰, un ouvrage sur la réception contemporaine. Tous ces titres contribuent à perpétuer l'idée qu'il existe quelque chose que l'on puisse désigner par les termes mythes ou mythologie nordique(s) ou scandinave(s).

Cependant on ne trouve pas de mots en vieux norrois se basant sur la racine grecque *μῦθος* / *mythos* pour désigner les mythes. Il faut donc procéder à une analyse des termes qui servent à désigner ces sources, afin de nous donner une idée de la manière dont elles étaient considérées. Il ne sera pas ici possible de présenter tous les termes du vocabulaire vieux norrois qui font référence de près ou de loin aux mythes nordiques, mais certains méritent une attention particulière. Pour se faire une meilleure idée de la manière dont les anciens Scandinaves désignaient ces ressources culturelles, il est nécessaire de se référer aux textes eux-mêmes, à commencer par l'*Edda* en prose. En les comparant à diverses traductions contemporaines, il sera également possible de comprendre le rôle de la traduction dans les processus de réception. Enfin, plutôt que de prendre les termes pour en tirer un seul sens, il faut essayer de montrer différentes occurrences et en voir les éventuelles variations. Cette analyse des catégories d'usages, aussi parfois appelées des « catégories indigènes », est un point central de l'approche anthropo-communicationnelle, c'est pourquoi l'analyse nécessite d'entrer dans le détail des expressions linguistiques utilisées.

176. Raymond Ian Page, *Norse Myths*, Londres, British Museum Publications Ltd, 1990 ; trad. fr. Christian Cler, *Les Mythes nordiques*, Paris, Seuil, « Points sagesse », 1993.

177. Snorri Sturluson, *L'Edda. Récits de mythologie nordique* par Snorri Sturluson, *op. cit.*

178. Patrick Guelpa, *op. cit.*

179. John Lindow, *op. cit.*

180. Stefan Arvidsson, *Draksjukan: mytiska fantasier hos Tolkien, Wagner och de Vries*, Lund, Nordic Academic Press, « Vågar till Midgård », 2007.

1 – Quelques termes issus des sources médiévales

Sögur / frásagnir

Le premier terme renvoyant aux récits scandinaves est généralement connu. Il s'agit du mot, *sögur*, qui est le pluriel de *saga*, qui signifie déclaration, affirmation ou bien encore histoire. Il est à rapprocher du verbe *segja*, qui signifie dire, raconter, déclarer¹⁸¹. Ce terme a donné par emprunt le terme *saga* en français¹⁸². On le retrouve dans l'*Edda* en prose à plusieurs reprises pour désigner les histoires qui y sont racontées. Les exemples suivants sont tirés de la transcription d'Anthony Faulkes, s'appuyant principalement sur le *Codex Regius* (R.) et seront accompagnés de la traduction de ce dernier en anglais (En.) ainsi que la traduction de François-Xavier Dillmann en Français (Fr.). Lorsque cela sera pertinent, les passages correspondants des codex *Wormianus* (W.), *Upsaliensis* (U.) et *Trajectinus* (T.) seront mentionnés à partir de leur transcription.

On trouve le terme *sögur* à la fin de la *Gylfaginning* pour qualifier tout ce qu'il vient de se passer, après que Gangleri eut posé les questions aux Ases, lorsque l'illusion destinée à le berner disparaît et qu'il se retrouve seul au milieu d'une plaine :

R. (GkS 2367 4to) : « *Ok eptir honum sagði hvern maðr þórum þessar **sögur**.* »¹⁸³

En. : « *And from his account, these **stories** passed from one person to another.* »¹⁸⁴

Fr. : « Et c'est d'après le récit qu'il en fit que ces **histoires** se transmirent de génération en génération. »¹⁸⁵

La phrase est quasiment identique dans le *Codex Wormianus*, mais elle est absente des *Codex Upsaliensis* et *Codex Trajectinus*. Dans ce passage, le terme *sögur* renvoie à toutes les histoires que Gangleri vient d'entendre de la bouche des Ases, qui avaient pris la forme du Haut, du Très-Haut et du Tiers. Elles comprennent la présentation des différents Ases et Vanes, un récit cosmogonique et un récit eschatologique (le fameux *ragnarøkkr*), des explications cosmologiques et quelques récits des aventures des dieux, tels que la visite au château d'*Útgardaloki*. Tout cela se retrouve ici rassemblé sous le terme *sögur*. Ce sont des choses qui sont dites, rapportées, racontées. Il faut donc y voir une forme de parole, au sens large. La phrase dans laquelle le terme apparaît est celle d'un narrateur extérieur, le même que celui qui introduit le récit.

On retrouve ce terme au début d'un autre récit :

R. : « *En þat er upphaf þessar **sögu** at Baldr inn góða dreymði drauma stóra ok hættliga um líf sitt.* »¹⁸⁶

181. Régis Boyer, *Sagas légendaires islandaises*, *op. cit.*, p. 9.

182. Dans les langues scandinaves contemporaines, on retrouve des termes basés sur la racine norroise *segja* pour traduire « dire », comme en suédois « *säga* », en danois « *sige* » et en norvégien « *si* ».

183. Snorri Sturluson, *Edda. Prologue and Gylfaginning*, *op. cit.*, p. 54. Le texte est quasi équivalent dans le codex *Wormianus*. Snorri Sturluson, *Edda Snorra Sturlusonar: Codex Wormianus AM 242, fol.*, éd. Finnur Jónsson, Copenhague/Kristiania (Oslo), Gyldendal, 1924, p. 50.

184. Snorri Sturluson, *Edda*, trad. en. Anthony Faulkes, *op. cit.*, p. 57.

185. Snorri Sturluson, *L'Edda. Récits de mythologie nordique par Snorri Sturluson*, *op. cit.*, p. 102.

186. Snorri Sturluson, *Edda. Prologue and Gylfaginning*, *op. cit.*, p. 45.

En. : « *An the beginning of this **story** is that Balder the Good dreamed great dreams boding peril to his life.* »¹⁸⁷

Fr. : « Le début de ce **récit** est que Baldr le Bon fit de grands rêves, pleins de menaces pour sa propre vie. »¹⁸⁸

Dans ce passage, on retrouve le terme *saga* au génitif singulier, traduit par « *story* » par Faulkes et « *récit* » par Dillmann, pour désigner une histoire que l'on s'apprête à raconter. Il s'agit d'un passage qui forme une unité narrative, plutôt que l'ensemble des histoires regroupées dans le recueil. Dans ce cas, le terme est employé par l'un des personnages du texte, le Très-Haut. Cet usage ne semble pas affecter sa forme.

Dans le paragraphe de la *Skaldskapamál* absent de la version française et commenté précédemment, l'auteur s'adresse directement au lecteur, plutôt qu'à travers les personnages, pour leur dire qu'il ne faut pas croire en ces histoires. Le terme qu'il utilise alors est à nouveau *soğur* :

R. : « *En ekki er at gleyma eða osanna sva þessar **soğur** at taka or skaldskapinum for[nar ke]nningar þar er höfuðskald hafa sér líka latit.* »¹⁸⁹

En. : « *But these **stories** are not to be consigned to oblivion or demonstrated to be false, so as to deprive poetry of ancient kennings, which major poets have been happy to use.* »¹⁹⁰

Fr. : « Mais ces **histoires** ne doivent pas être renvoyées dans l'oubli et leur fausseté n'a pas à être démontrée, sous peine de priver la poésie des anciens *kenningar* que de grands poètes ont été heureux d'utiliser. »¹⁹¹

Bien que mentionnant le caractère fictif des récits, le terme reste inchangé dans la transcription d'Anthony Faulkes faite à partir du *Codex Regius*. Ce passage permet de souligner que le terme est le même que le propos soit situé au niveau diégétique ou extra-diégétique. Dans les trois autres principaux manuscrits, un autre terme est utilisé pour ce même passage : *frásagnir*¹⁹², mais le terme est composé à partir de la même racine.

W. : « *En ekki er at glæyma eða usanna sva þessar **frásagner** at taka or skaldskapnum fornar kenningar þær er hofut skaaldin hafa sier líka láatið* »¹⁹³

T. : « *Enn eci er at gleuma eða osanna sva þessar **frásagnir** at taka or scaldscapinorn fornar kenningar.* »¹⁹⁴

U. : « *En ekki er at gleyma eða ósanna þessar **frásagnir** eða taka ór skaldskapnum fornar kenningar er höfuðskaldin hafa sér líka látið* »¹⁹⁵.

Traduction anglaise du *Codex Upsaliensis* (U. trad.) : « *But these **narratives** are not to be consigned to oblivion or demonstrated to be false, nor are ancient kennings that major poets have been happy to use to be removed from the poetry.* »¹⁹⁶

187. Snorri Sturluson, *Edda*, trad. en. Anthony Faulkes, *op. cit.*, p. 48.

188. Snorri Sturluson, *L'Edda. Récits de mythologie nordique par Snorri Sturluson*, *op. cit.*, p. 89.

189. Snorri Sturluson, *Edda. Skaldskaparmál 1.*, *op. cit.*, p. 64.

190. Snorri Sturluson, *Edda*, trad. en. Anthony Faulkes, *op. cit.*, p. 64-65.

191. Ma traduction.

192. <http://norse.ulver.com/dct/zoega/f.html>, consulté le 31/08/2015.

193. Snorri Sturluson, *Edda Snorra Sturlusonar: Codex Wormianus AM 242, fol.*, *op. cit.*, p. 55.

194. Snorri Sturluson, *De codex trajectinus van de Snorra Edda*, éd. Willem van Eeden, Leiden, Eduard Ijdo, 1913, p. 63.

195. Snorri Sturluson, *The Uppsala Edda. DG II 4to*, *op. cit.*, p. 90.

196. *ibid.*, p. 91.

Dans ces différentes citations, les histoires racontées ont valeur de connaissances poétiques. Elles permettent d'interpréter les *kenningar* ou de les composer. Elles constituent donc des ressources pour l'art poétique et impliquent une relation entre différentes versions et différentes formes que peuvent prendre les ressources mythiques (récits en prose ou poésie).

Lors de la rencontre avec le roi géant, *Útgardaloki*, le tiers raconte la manière dont ce dernier s'adresse à Thor :

R. : « *Þá spyrr Útgardaloki Þór hvat þeira íþróttu mun vera er hann muni vilja birta fyrir þeim, svá miklar **sogur** sem menn hafa gort um stórvirki hans.* »¹⁹⁷

En. : « *Then Utgarda-Loki asked Thor which of his accomplishments it was that he would be willing to display before them, such great **stories** as people had made of his exploits.* »¹⁹⁸

Fr. : « Sur ces entrefaites, Utgarda-loki demanda à Thor quel était le talent dont il voulait faire la démonstration devant eux, tant étaient grandioses les **récits** dans lesquels on célébrait ses exploits. »¹⁹⁹

On retrouve ici le terme *sogur* dans les paroles d'un personnage du récit, au niveau diégétique. Ces récits sont donc aussi ce qui est raconté à propos des dieux et relate leurs exploits, sans que les informations qu'ils contiennent ne puissent être vérifiées directement, d'où la requête d'*Útgardaloki*. On pourrait alors rapprocher cette idée du sens de rumeur qui est parfois associé au grec *mythos*, car ce qui est dit constitue une information non vérifiée.

Le texte est quasiment équivalent dans W. et T. où le terme est le même, mais la phrase est différente dans U. :

U. : « *Þá mælti Útgarda-Loki: Hvat íþrótt kantu Þórr? Muntu vera fyrir þeim, svá mikit sem menn hafa gert um þín stórvirki.* »²⁰⁰

U. trad. : « *What feat do you know, Þórr? You must be superior to them, when people have made so much of your mighty deeds* »²⁰¹

Les différents emplois du terme *sogur* ou *frásagnir* observés dans la version norroise de l'*Edda* en prose restent relativement consistants en ce qu'ils désignent des récits d'événements passés ou à venir qui font l'objet d'une narration et d'une parole rapportée. Ces récits deviennent l'objet de connaissances, mais engagent la crédibilité du locuteur. Ils ne constituent jamais qu'une forme de transmission de faits censés s'être produits ou qui vont se produire.

Tíðindi

Un second terme, plus surprenant peut-être, apparaît dans l'*Edda* en prose. Il s'agit du terme *tíðindi*, qui signifie à la fois informations, événements, nouvelles. Il est composé de la racine *tíð* qui signifie « temps ». Une occurrence se trouve dans la phrase qui précède immédiatement le premier exemple utilisé pour le mot *sogur*, à propos de toutes les histoires qu'avait entendues Gangleri :

197. Snorri Sturluson, *Edda. Prologue and Gylfaginning*, op. cit., p. 40.

198. Snorri Sturluson, *Edda*, trad. en. Anthony Faulkes, op. cit., p. 42.

199. Snorri Sturluson, *L'Edda. Récits de mythologie nordique par Snorri Sturluson*, op. cit., p. 82-83.

200. Snorri Sturluson, *The Uppsala Edda. DG 11 4to*, op. cit., p. 70.

201. *ibid.*, p. 71.

R. : « *Gengr hann þá leið sína braut ok kemr heim í ríki sitt ok segir þau **tíðindi** er hann hefir sét ok heyrt.* »²⁰²

En. : « *Then he went off on his way and came back to his kingdom and told of the **events** he had seen and heard about.* »²⁰³

Fr. : « Il se mit alors en chemin, regagna son royaume, et raconta tout ce qu'il avait vu et entendu. »²⁰⁴

Le terme est ici utilisé pour désigner l'ensemble des événements auxquels Gangleri avait participé et surtout les récits qui lui ont été faits par la triade qui se tient face à lui dont les membres s'appellent Le Très-Haut, L'Égal du Très-Haut et le Tiers, dans la version française.

Durant leur entretien, ces personnages emploient également le terme *tíðindi* afin de désigner une histoire qu'ils s'apprêtent à raconter :

R. : « *Auðsýnt er nú at hann vill þessi **tíðindi** vita þótt oss þykki eigi fagrt at segja.* »²⁰⁵

En. : « *It is clear now that he is determined to hear this **story** even though it does not seem to us nice to tell.* »²⁰⁶

Fr. : « Il est manifeste à présent qu'il veut entendre le **récit de ces événements** même s'il ne nous semble pas agréable à raconter. »²⁰⁷

Le terme est employé pour désigner un récit à propos d'événements passés et semble donc interchangeable avec le terme *sögur* tel qu'il était utilisé pour parler des rêves de Baldr. On le retrouve dans une phrase prononcée par Gangleri s'adressant au Très-Haut :

R. : « *Mikil **tíðindi** kanntu at segja af himnum.* »²⁰⁸

En. : « *You are able to give a great deal of **information** about the heaven.* »²⁰⁹

Fr. : « Tu sais de grandes **choses** concernant le ciel. »²¹⁰

Dans ce cadre, le mot *tíðindi* renvoie aux connaissances dont les trois êtres font preuve concernant la formation du monde et la cosmologie. Événements et connaissances sont encore une fois liés. On retrouve ce terme dans un autre passage :

R. : « *Hrafnar tveir sitja á oxlum honum ok segja í eyru honum öll **tíðindi** þau er þeir sjá eða heyra.* »²¹¹

En. : « *Two ravens sit on his shoulders and speak into his ears all the **news** they see or hear.* »²¹²

Fr. : « Deux corbeaux sont perchés sur ses épaules et lui disent à l'oreille tous les **événements** qu'ils voient ou entendent. »²¹³

Ici, il s'agit des corbeaux d'Odin qui lui ramènent les nouvelles du monde entier et lui permettent de savoir ce qu'il se passe à travers le monde. Le terme renvoie à l'idée de connaissance. Il fait référence à un temps présent, mais toujours dans l'idée que ces paroles sont

202. Snorri Sturluson, *Edda. Prologue and Gylfaginning, op. cit.*, p. 54.

203. Snorri Sturluson, *Edda*, trad. en. Anthony Faulkes, *op. cit.*, p. 57.

204. Snorri Sturluson, *L'Edda. Récits de mythologie nordique par Snorri Sturluson, op. cit.*, p. 102.

205. Snorri Sturluson, *Edda. Prologue and Gylfaginning, op. cit.*, p. 37.

206. Snorri Sturluson, *Edda*, trad. en. Anthony Faulkes, *op. cit.*, p. 37.

207. Snorri Sturluson, *L'Edda. Récits de mythologie nordique par Snorri Sturluson, op. cit.*, p. 77.

208. Snorri Sturluson, *Edda. Prologue and Gylfaginning, op. cit.*, p. 19.

209. Snorri Sturluson, *Edda*, trad. en. Anthony Faulkes, *op. cit.*, p. 19.

210. Snorri Sturluson, *L'Edda. Récits de mythologie nordique par Snorri Sturluson, op. cit.*, p. 49.

211. Snorri Sturluson, *Edda. Prologue and Gylfaginning, op. cit.*, p. 32.

212. Snorri Sturluson, *Edda*, trad. en. Anthony Faulkes, *op. cit.*, p. 33.

213. Snorri Sturluson, *L'Edda. Récits de mythologie nordique par Snorri Sturluson, op. cit.*, p. 70.

rapportées. De manière générale, ce terme est utilisé pour des événements, au sens où ils constituent une connaissance pour celui qui possède les informations à leur propos. Cela permet de faire le lien avec le terme suivant.

Fræði

Un autre terme est présent chez Snorri, *fræði* :

R. : « *En undir bógum hestanna settu goðin tvá vindbelgi at koela þá, en í sumum **fræðum** er þat kallat isarnkol.* »²¹⁴

En. : « *Under the shoulders of the horses the gods put two bellows to cool them and in some **sources** it is called ironblast.* »²¹⁵

Fr. : « *Sous les épaules de ces chevaux, qui sont appelés Arvak et Alsvid, les dieux placèrent deux soufflets afin de les refroidir ; dans certains **poèmes anciens**, on appelle cela l'*isarnkol* (le "froid de fer").* »²¹⁶

Ici, le terme *fræði*, traduit en anglais par *sources* par Anthony Faulkes, renvoie à l'idée de document ou de texte source. François-Xavier Dillmann le traduit par « poèmes anciens », car c'est une référence faite à l'un des poèmes que l'on peut trouver dans *L'Edda poétique*, la *Grimnismál*. Cependant, cette traduction relève déjà de la surinterprétation. Dans un autre passage, Snorri utilise le terme *fræði* pour désigner les documents d'archives :

R. : « *Þessir níu bræðr urðu svá ágætir í hernaði at í öllum **fræðum** síðan eru nöfn þeira haldin fyrir tignarnöfn svá sem konungs nafn eða nafn jarls.* »²¹⁷

En. : « *These nine brothers became so renowned in warfare that ever since their names have been treated in all **records** as honorific title, equivalent to the name of king or the name of earl.* »²¹⁸

Fr. : « *Ces neuf frères acquirent une telle renommée dans les batailles que leurs noms ont depuis lors été traités dans toutes les sources comme un titre honorifique, équivalent au nom d'un roi ou au nom d'un seigneur.* »²¹⁹

Le terme *fræðum* pluriel de *fróðr*, fait ici référence à l'enregistrement dans des archives afin de garder une trace. Il amène encore une fois à l'idée de connaissance et d'éducation. Dans cet usage, les sources sont des moyens de connaissance du passé qui aident à conserver la mémoire d'exploits particuliers, et, dans le cas présent, elles ont une valeur honorifique.

Mál

Le mot *mál* se trouve dans le titre de la troisième partie de l'*Edda* en prose, intitulée *Skaldskaparmál*. Il montre un rapport entre la parole et le mythe, lorsque ceux-ci sont employés pour faire de la poésie. Le terme *mál* renvoie à l'idée de parole orale et de discours, ainsi qu'aux capacités intellectuelles d'un individu. Le dictionnaire, *A Concise Dictionary of Old Icelandic*²²⁰, donne l'exemple suivant « *þau hafu ekki mál* », littéralement, « ils n'ont pas de langue/parole »,

214. Snorri Sturluson, *Edda. Prologue and Gylfaginning*, op. cit., p. 14.

215. Snorri Sturluson, *Edda*, trad. en. Anthony Faulkes, op. cit., p. 14.

216. Snorri Sturluson, *L'Edda. Récits de mythologie nordique par Snorri Sturluson*, op. cit., p. 40-41.

217. Snorri Sturluson, *Edda. Skaldskaparmál 1. Introduction, Text, Notes*, op. cit., p. 101.

218. Snorri Sturluson, *Edda*, trad. en. Anthony Faulkes, op. cit., p. 146-147.

219. Ma traduction.

220. <http://norse.ulver.com/dct/zoega/m.html>, consulté le 16/05/2016.

pour dire : « ils sont idiots ». *Skald* désigne la poésie, ou pour être plus précis, un type spécifique de poésie scandinave avec ses propres codes²²¹, et *skapar* renvoie au verbe fabriquer. *Skaldskaparmál* peut alors être traduit de manière littérale par langage de la poésie et François-Xavier Dillmann le traduit par « l'art poétique »²²².

On retrouve également ce terme dans des noms de poèmes de *L'Edda poétique*, où il est traduit parfois par « dits » ou « paroles », comme la *Grimnismál*, « Les dits de Grímnir », la *Hávamál*, « Les dits du très haut », le *Vafþrúðnismál*, « Les dits de Vafþrúðnir », *Skírnismál* « Les dits de Skírnir », ou *Alvíssmál* « Les dits d'Alvíss ». Dans ces différents cas, les titres des poèmes les présentent comme les paroles d'un individu ou d'un personnage.

Forn spjöll

L'Edda poétique offre aussi des pistes afin de déterminer la place que tiennent ces ressources dans la culture scandinave ancienne. Dans le premier poème du recueil, *Völuspá*, la prophétie de la voyante, la deuxième partie de la première strophe du poème est la suivante :

K. *Codex Regius* (2365 4to) : « *vildo at ec ualfa/þ^r*

uel fyr telia

forn spioll fira

*þa/ e^r fremst u^m man. »*²²³

En. : « *Father of the Slain, you wished that I should declare*

*the ancient histories of men and gods, those which I remember from the first. »*²²⁴

Fr. : « Tu veux Valfödr, que moi

Je révèle

Les anciens **récits** des hommes

Les plus reculés que je me rappelle. »²²⁵

Le mot *spioll* doit retenir notre attention ici. Il est semblable dans le *Codex Regius* (K.) et dans le *Hauksbók* et peut être, lui aussi, traduit par les dits ou les histoires (*sayings* ou *tales*, en anglais²²⁶). *Forn* est un adjectif qui signifie « passé » et qui peut aussi s'appliquer aux vieilles traditions ou aux anciennes croyances. *Telja* est un verbe qui signifie raconter/dire. Les histoires que la prophétesse va raconter sont donc d'anciennes histoires appartenant à la tradition dont elle va chercher à se souvenir. Le terme *man* conjugaison du verbe *minna*, signifie « se souvenir ». Tout comme *sögur*, et bien que la *Völuspá* soit datée d'avant l'*Edda* en prose²²⁷, il s'agit de

221. La traduction du mot *skald* par poésie opère un rapprochement avec un mot se basant sur une étymologie grecque, comme dans le cas du mot mythe.

222. Snorri Sturluson, *L'Edda. Récits de mythologie nordique par Snorri Sturluson, op. cit.*, p. 103.

223. <http://notendur.hi.is/~eybjorn/ugm/voluspa/vsp3.html>, consulté le 31/08/2015.

224. Carolyne Larrington, *The Poetic Edda, op. cit.*, p. 4.

225. Régis Boyer, *L'Edda poétique*, Paris, Fayard, « L'espace intérieur », 1992, p. 532.

226. <http://norse.ulver.com/dct/zoega/s.html>, consulté le 21/07/2016.

227. Carolyne Larrington, *The Poetic Edda, op. cit.*, p. 3.

rappeler à la mémoire des éléments du passé. L'idée de connaissance ainsi que l'idée de parole sont bien présentes.

Le mot *spioll* partage aussi son étymologie avec le vieil anglais *spellian*, signifiant histoire, dits, récit, fable, mais aussi discours ou ordre. Aux alentours de 1200, *spell* désigne une déclaration, ou une remarque. Par croisement avec le français, il désigne au début du XIV^e siècle le fait d'épeler et ce n'est que plus tard, vers 1570, qu'on le retrouve avec la signification d'incantation magique ou de charme. Ces deux dernières acceptions se retrouvent encore aujourd'hui en anglais moderne.

L'interprétation de ces vers est sujette à controverse quant à la temporalité qu'on peut lui appliquer. En effet puisque la voyante dit se souvenir des histoires et qu'elle finit par parler du *Ragnarøkkr*, cela pourrait dire que celui-ci est passé, ou alors que le verbe *man*, traduit par se souvenir, pouvait aussi signifier une vision de l'avenir. De plus, comme elle semble s'adresser à Odin et que celui-ci disparaît lors du *Ragnarøkkr*, dévoré par le loup Fenrir, on peut faire la supposition que cet événement n'a pas encore eu lieu. On pourrait alors plus simplement comprendre que ce sont ces histoires qui sont anciennes, quand bien même elles renvoient à des événements futurs. Dans tous les cas et pour ce qui nous concerne, on retrouve, dans ces vers, l'idée que ces récits que l'on appelle mythes sont des paroles anciennes, des histoires que l'on raconte. Leur rapport avec le souvenir doit aussi faire penser que ces histoires sont inscrites dans ce que l'on peut appeler, pour simplifier, la mémoire collective ou la tradition.

Au titre des traductions intéressantes de ce passage, on peut noter qu'en 1908, Olive Bray traduit en anglais *spioll* par *tidings*, mot qui existait également en vieil anglais et dont l'étymologie est similaire au vieux norrois *tiðindum*, évoqué précédemment. Ce terme semble n'exister qu'au pluriel et le thesaurus anglais le donne comme synonyme de *news, communication*²²⁸. Or, comme il a été mentionné plus haut, « *forn* » renvoie au temps passé. Cet exemple de réception montre encore une fois que différentes traductions, faites à différentes époques, marquent et sont marquées par une réception variée des sources.

Trù

L'idée de croyance apparaît dans l'*Edda* en prose et permet de questionner le crédit attribué aux récits. Cependant, il nous informe plus sur la manière dont les chrétiens de la période de rédaction envisageaient ce qu'ils considéraient comme du paganisme, que sur les croyances possibles pré-chrétiennes :

R. : « *fiá mæilir Gangleri: 'Hverir eru Æsir fleir er monnum er skylt at trúa á?'* »²²⁹

228. Catherine Schwarz, Anne Seaton, Georges Davidson, Joe Simpson, (ed.), *Chambers 20th century thesaurus*, Cambridge, Cambridge University Press, 1986, rééd. *Harrap's Chambers English Thesaurus. Dictionnaire de synonymes et antonymes anglais*, Edinburgh, Chambers, 1991, p. 631.

229. Snorri Sturluson, *Edda. Prologue and Gylfaginning, op. cit.*, p. 21.

En. : « *Then spoke Gangleri : 'Which are the Æsir that men ought to **believe** in ?' »²³⁰*

Fr. : « Gangleri demanda alors : «Quels sont les Ases auxquels les hommes sont tenus de **croire** ?» »²³¹

S'il s'agit bien ici de l'idée de croyance en certains dieux, il est difficile de dire si cette utilisation est un emprunt tardif. L'idée de foi est également présente dans le prologue [*trúaðir*] pour parler de la foi pour le dieu chrétien. Une autre expression, que l'on trouve à plusieurs reprises, « par ma foi [*flat veit trúa mín*] », semblerait être un emprunt tardif et dont l'utilisation était plutôt littéraire²³².

On trouve également le verbe **Trù** dans le passage absent de la version française :

R. : « *En eigi skulu kristnir menn trúa á heiðin goð ok eigi á sannynði þessar sagnar annan veg en svá sem hér finnsk í upphafi bókar.* »²³³

En. : « *Yet christian people must not **believe** in heathen gods, nor in the truth of this account in any other way than that in which it is presented at the beginning of this book.* »²³⁴

Fr. : « Cependant, les personnes chrétiennes ne doivent pas **croire** en l'existence de dieux païens ni à la vérité de ces faits dans d'autres termes que ceux présentés au début de ce livre. »²³⁵

Ici, l'auteur évoque la croyance en ce qu'elle signifie d'accorder du crédit à l'existence des dieux païens, en l'opposant avec les croyances chrétiennes. Il s'agit à la fois d'un rapprochement d'expérience, mais par opposition des objets de croyance. Dans les écrits médiévaux qui servent de sources de connaissance aujourd'hui sur la mythologie nordique, l'antagonisme entre christianisme et paganisme était donc déjà présent et ces écrits participent à la construction d'un regard influencé par le christianisme sur les récits scandinaves. Philippe Borgeaud a montré comment, au cours de l'histoire, une idéologie « christiano-centrée » construite dans le cadre du monothéisme a conduit à l'idée de paganisme comme un regard porté sur des formes d'altérité²³⁶. Ainsi, le terme *heiðin*, désignant ici les « dieux païens » ne peut exister que par contraste avec le christianisme.

Le paragraphe cité précédemment et le vocabulaire spécifique qu'il emploie servent à poser un cadre de réception pour le lecteur. L'influence chrétienne sur ces sources intègre une opposition que l'on retrouve jusqu'à aujourd'hui dans la notion de mythes. Comme le dit Jean-Marie Schaeffer, « les "mythes" ne sont évidemment jamais que les croyances des autres »²³⁷. Cette citation illustre bien un positionnement christiano-centrée. Or, les termes vieux norrois, comme *sögur*, ne semblent pas être définis dans une telle opposition puisqu'ils peuvent servir à désigner aussi bien des récits historiques, comme on le voit dans les titres des nombreuses sagas, que des récits fantastiques²³⁸.

230. Snorri Sturluson, *Edda*, trad. en. Anthony Faulkes, *op. cit.*, p. 21.

231. Snorri Sturluson, *L'Edda. Récits de mythologie nordique par Snorri Sturluson*, *op. cit.*, p. 51.

232. Snorri Sturluson, *Edda. Prologue and Gylfaginning*, *op. cit.*, p. 148.

233. Snorri Sturluson, *Edda. Skáldskaparmál 1. Introduction, Text, Notes*, *op. cit.*, p. 5.

234. Snorri Sturluson, *Edda*, trad. en. Anthony Faulkes, *op. cit.*, p. 64-65.

235. Ma traduction.

236. Philippe Borgeaud, *L'Histoire des religions*, *op. cit.*, p. 42-43.

237. Jean-Marie Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, « Poétique », 1999, p. 151.

238. Christopher Abram, *op. cit.*, p. 20.

Supersticione

Il est possible de mettre ces termes en contraste avec celui utilisé par Adam de Brême dans la phrase latine « *Nunc de **supersticione** Sueonum pauca dicemus* ». En latin chrétien, qui est celui utilisé par Adam de Brême lorsqu'il écrit son ouvrage au XI^e siècle, le terme *superstitio* désignerait « des pratiques religieuses contraires aux usages reçus »²³⁹. Ce sens apparaît tardivement en latin et par opposition au terme *religio*²⁴⁰. Il semble donc que la traduction de Jean-Baptiste Brunet-Jailly « Disons maintenant quelques mots de la **religion** des Sueons »²⁴¹ soit impropre puisqu'il ne rend pas totalement compte de la vision stigmatisante du chroniqueur, qui reflète aussi une situation historique politique particulière durant laquelle le christianisme tente de s'imposer en Scandinavie. Les comparaisons d'Adam de Brême entre dieux nordiques et dieux romains confirment l'idée d'un regard chrétien porté sur diverses formes de paganismes. Dans son texte, Odin est ainsi identifié à Mars et Thor à Jupiter. Ce type d'assimilation, appelé *Interpretatio romana*, qui consiste à assimiler des dieux étrangers à des dieux romains, se retrouvait déjà chez Tacite²⁴².

2 – Évolutions des termes : *dæmisögur*, fables, mythologie et mythes

Au XVII^e siècle, les termes servant à désigner les récits mythiques évoluèrent en fonction des traductions des sources et amenèrent à leurs acceptions contemporaines²⁴³. En 1609, à la demande de l'érudit Arngrimur Jonsson, l'Islandais Magnús Ólafsson, prêtre, poète et savant, figure importante de la renaissance islandaise, propose une version de l'*Edda* en prose réarrangée, en islandais²⁴⁴. Souvent appelée *Laufás Edda*, il s'agit d'une présentation encyclopédique de l'œuvre de Snorri, dans laquelle les mythes de la *Gylfaginning* sont utilisés comme des exemples. Dans cette version, deux termes apparaissent en tête des différents chapitres²⁴⁵ : *Apologus*, terme latin désignant un récit détaillé à valeur morale ; et un terme correspondant en islandais,

239. Albert Blaise, *Dictionnaire latin-français des auteurs chrétiens. Revu spécialement pour le vocabulaire théologique par Henri Chirat*, Turnhout, Brepols, 1954, rééd. 1967, p. 799.

240. Émile Benveniste, *Le Vocabulaire des institutions indo-européennes 2. Pouvoir, droit, religion*, Paris, Éditions de Minuit, « Le sens commun », 1969, p. 278-279 ; Philippe Borgeaud, *L'Histoire des religions, op. cit.*, p. 22-26.

241. Adam de Brême, *op. cit.*, p. 215.

242. Tacite, *La Germanie : l'origine et le pays des Germains*, trad. fr. Patrick Voisin, Paris, Arléa, « Poche-Retour aux grands textes », 2011, p. 37-38.

243. Pour une explication plus détaillée des évolutions des termes utilisés pour désigner les sources médiévales scandinaves, voir 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.

244. Anthony Faulkes, *Two Versions of Snorra Edda from the Seventeenth Century. Vol. 1, Edda Magnúsar Ólafssonar (Laufás Edda)*, Reykjavík, Stofnun Árna Magnússonar á Íslandi, 1979, p. 15 ; Anthony Faulkes, *Magnusarkver: The Writings of Magnus Olafsson of Laufas*, Reykjavík, Stofnun Árna Magnússonar á Íslandi, 1993, p. 20 ; Margaret Clunies Ross, Lars Lönnroth, « The Norse Muse: Report from an international Research project », *Alvissmál*, 1999, n° 9, p. 9.

245. <http://handrit.is/en/manuscript/imaging/is/AM04-0758#0001v-FFI>, consulté le 26/08/2015.

dæmisaga, mot composé à partir de *dæmi*, qui signifie modèle, preuve, jugement²⁴⁶. Seulement, c'est bien le terme *Apologus*, abrégé parfois « Ap » ou « Apol », qui revient dans le texte²⁴⁷. Ce mot peut être traduit par fables ou paraboles et il caractériserait donc des récits servant de modèles. En 1628-29, Magnús Ólafsson fera lui-même une traduction de son *Edda* en latin pour le chancelier danois Christian Friis²⁴⁸. On y trouve alors en tête des chapitres, non plus le terme *Apologus*, mais le terme *Mythologia* au singulier, qui traduit *dæmisaga*, afin de désigner un court récit que l'on dirait aujourd'hui être un mythe²⁴⁹. Dans le latin d'Ólafsson, on ne trouve pas encore ce qui fera plus tard la distinction entre mythe comme récit particulier et mythologie comme ensemble de mythes. Dans le syllabus de son ouvrage *Specimen Lexici Runici*, publié en 1650, Magnús Ólafsson désigne l'*Edda* comme « *fabulis constans veterum septentrionalium* [fables/histoires du Nord ancien] »²⁵⁰.

Les manuscrits ne contiennent généralement pas de mots basés sur la racine grecque *mythos* comme il a été montré précédemment. Cependant, le *Codex Wormianus* possède une particularité. Ce manuscrit a fait l'objet de nombreuses annotations et gloses ultérieures. On y trouve ainsi des annotations en latin, dont les mots *Fabula*, sur la première page, et *mythologia*, à la page 44²⁵¹. Celles-ci seraient sans doute le fait de Sveinn Jónsson, assistant-copiste [*ammanuensis*] de Ole Worm, au début du XVII^e siècle, peut-être entre 1634 et 1637²⁵², c'est-à-dire après la traduction d'Ólafsson. Les traces les plus anciennes d'usages de termes latins pour désigner les récits scandinaves semblent bien dater du début du XVII^e siècle.

En 1665, l'historien danois Peder Hansen Resen, propose une version trilingue dans laquelle on retrouve les termes « *fabula* » et « *mythologia* » pour le latin, « *fabel* » pour le danois, « *dæmisaga* » pour le norrois²⁵³. Appelée *Edda Islandorum*, elle est en grande partie basée sur la *Laufás Edda*. La traduction peut être comprise comme une opération d'affectation à des catégories de langue et le XVII^e siècle apparaît alors comme une époque de transition linguistique. De plus, selon Margaret Clunies Ross et Lars Lönnroth²⁵⁴, l'édition de Resen joue un rôle important dans la diffusion plus large à travers l'Europe. L'historien va surtout contribuer à développer le point de vue métaphysique, en insistant sur la part de mystère que l'on peut trouver dans les mythes. Il s'éloigne de l'intérêt centré sur l'aspect poétique qui était développé jusqu'alors. Ce faisant, le sens attribué à la matière qu'on considère comme « mythique » évolue.

246. Anthony Faulkes, *Two Versions of Snorra Edda from the Seventeenth Century. Vol. 1, op. cit.*, p. 189.

247. *ibid.*, p. 189-252.

248. Anthony Faulkes, *Magnusarkver, op. cit.*, p. 101.

249. Anthony Faulkes, *Two Versions of Snorra Edda from the Seventeenth Century. Vol. 1, op. cit.*, p. 417.

250. Magnús Ólafsson, *Specimen Lexici Runici*, Hafniæ, Impressum a Melchiore Martzan Acad. Typog., 1650, p. 3 ; Voir annexe II.6.

251. Voir annexe II.3.

252. <http://handrit.is/en/manuscript/view/AM02-0242>, consulté le 31/08/2015.

253. Peder Hansen Resen, *op. cit.*

254. Margaret Clunies Ross, Lars Lönnroth, art. cit., p. 12.

Le terme « mythologie » sera popularisé par l'ouvrage de Paul-Henri Mallet, *Monumens de la mythologie et de la poésie des Celtes et particulièrement des anciens Scandinaves*, publié en 1756. Quant à la traduction de l'évêque Thomas Percy, elle portera le très long titre de *Northern antiquities: or, A description of the Manners, Customs, Religion and Laws of the ancient Danes, And other Northern Nations; including those of our own Saxon Ancestors. With a Translation of the Edda, or system of runic mythology, and other pieces, from the ancient Islandic tongue*²⁵⁵. Dans ce titre, on retrouve à la fois l'idée de religion et celle de mythologie. L'application de ces concepts sur les sources norroises contribue à la construction de catégories universelles ethnocentrées et christiano-centrées pour désigner les phénomènes étudiés.

En plus du titre de son travail, les *Monumens* de Mallet contiennent un autre indice du vocabulaire utilisé à cette période pour désigner les récits nordiques et permettent de saisir l'aspect performatif des catégories linguistiques. Chaque chapitre est titré « fable ». Le lecteur a donc droit à une « première fable », puis une « deuxième fable », « troisième fable », etc. Le terme est utilisé comme le faisait Ólafsson avec *daemisögur*, *apologus* puis *mythologia* pour désigner un type de récit. À cette époque, le mot « fable » en français servait donc à désigner les récits antiques avant l'apparition du terme « mythe ». Cet usage s'explique notamment par le fait que les Romains n'avaient pas repris le terme *mythos* des grecs, mais parlaient pour leur part, de *fabulae*.

D'après le dictionnaire historique d'Alain Rey, « fable » apparaît au milieu du XII^e siècle (1155) et renvoie à un récit fantastique avec une morale ou mettant en scène des animaux, ou encore un récit mensonger. Le sens de récit allégorique peut être relevé au XVII^e siècle²⁵⁶. Le terme mythologie apparaîtrait dès 1403, alors que les premières occurrences du terme mythe dateraient de 1803. Ainsi, ce que d'aucuns considèrent comme une catégorie universelle n'apparaît dans les usages de la langue française que relativement tardivement.

À titre comparatif, intéressons-nous à quelques premières occurrences des termes « *Mythen* », « *mythes* » et « *myths* » associés aux récits scandinaves, respectivement en allemand, français et anglais. « *Mythen* » se retrouve en allemand en 1812 dans le livre *Altnordische Lieder und Sagen* de Friedrich Heinrich von der Hagen qui fait déjà le lien entre les *Eddas*, les sagas et la chanson des Niebelungen²⁵⁷ et « *Deutsche Mythe* » se retrouve à propos du mythe de Hertha chez Tacite²⁵⁸. En France, « mythes scandinaves » apparaît en 1818 dans le tome I des « *Annales*

255. On pourrait traduire le titre de l'ouvrage de Thomas Percy par *Antiquités nordiques : ou une description des mœurs, habitudes, de la religion et des lois des anciens Danois, et d'autres nations nordiques, incluant celles de nos ancêtres saxons. Avec une traduction à partir du vieux norrois de l'Edda, ou système de mythologie runique et d'autres parties*.

256. Alain Rey, *Dictionnaire historique de la langue française*, Paris, Le Robert, 1992, rééd. 2012, p. 1303.

257. Friedrich Heinrich von der Hagen, *Altnordische Lieder und Sagen welche zum Fabelkreis des Heldenbuchs und der Nibelungen gehören*, Berlin, Haude und Spencer, 1812, p. xii.

258. Joseph Lauer, « Hertha. Deutsche Mythe », *Deutsche Museum*, 1813, vol. 4, p. 376-384.

Encyclopédiques »²⁵⁹, et en anglais, « *Northern Myths* » se retrouve en 1835, dans un texte où une note de bas de page précise qu'il s'agit d'un emprunt à l'allemand²⁶⁰. Ainsi, dans différentes langues, l'usage de ces termes associés aux récits nordiques commence au début du XIX^e siècle.

En français, bien que le dictionnaire dirigé par Alain Rey dise que le terme « mythe » apparaît en 1803²⁶¹, une occurrence existe dès 1786, sous la forme « mythes nationaux » à propos des odes de Pindare. Plus intéressant encore, on le trouve en 1801, dans le *Dictionnaire portatif de la fable*, qui en donne la définition suivante :

« Mythe. Mot grec peu usité dans notre langue mais qui a été reçu chez les autres nations. Le mot *fable* qu'on emploie ordinairement, donne, d'après son acception française, une idée fautive. *Fabula*, en latin, signifioit seulement *récit*, et équivaloit au mot grec *mythos*; mais *fable*, en français, signifie récit faux, un conte fait à plaisir ; et certainement les anciens n'ont pas regardé comme des fables les traditions consacrées sur l'origine des nations, sur les dieux et les héros qu'ils adoroient. Le mot *Mythe*, qui n'a pas d'équivalent en français, doit donc être conservé. »²⁶²

Cette définition du début du XIX^e siècle montre que le terme apparaît en français après être apparu dans d'autres langues²⁶³ et, surtout, que c'est en contraste avec le terme fable qu'il va être adopté. Là où ce dernier impliquait nécessairement que le récit était faux, le terme « mythe » suppose pour sa part que le récit avait une valeur de vérité pour « les anciens » qui l'énonçaient, c'est-à-dire les Grecs de l'Antiquité qui vouaient un culte aux dieux et aux héros de ces récits. Le terme conditionne alors un regard particulier sur le passé à travers lequel mythes et croyances sont associés. Comme le dit Claude Calame, « en baptisant cette entité semi-abstraite d'un nom grec, on a projeté en retour, sur son usage dans l'Antiquité, le sens moderne assumé par le terme correspondant »²⁶⁴. À travers l'usage de ce terme, on assiste à une reconstruction des représentations que pouvaient avoir les Grecs de ces récits.

L'autre point important de cette définition est l'idée que ces textes renverraient à l'origine des nations, ce qui suppose que ces textes auraient pu participer à la constitution d'un sentiment d'appartenance à une identité de groupe qui serait une identité nationale. Or, cette problématique est bien moins celle des Grecs anciens que celle de la période de rédaction de la définition, marquée par le nationalisme, le romantisme national, la glorification du passé et par de nombreuses questions touchant à la recherche des origines des peuples.

259. Aubin-Louis Millin, *Annales Encyclopédiques I*, Paris, Bureau des annales encyclopédiques, 1818, p. 173.

260. Plus précisément, le terme *Myth* est utilisé dans un passage de l'ouvrage *Norden's mythologie, eller Sinbilled-Sprog* [*La mythologie du nord, langage symbolique*] de NFS Grundtvig datant de 1818, traduit par Mary Busk en anglais dans un article du *Blackwood's Edinburgh Magazine*. Mary Busk, « Scandinavian Mythology, and the Nature of its Allegory », *Blackwood's Edinburgh Magazine*, 1835, vol. 38, p. 29.

261. Alain Rey, *op. cit.*, p. 2203.

262. Dans le *Dictionnaire portatif de la fable*, le terme mythologie est défini ainsi : « Ce mot signifie *connaissance des mythes* ». Compré Pierre, Millin Aubin-Louis, *Dictionnaire portatif de la fable. Pour l'intelligence des Poètes, des tableaux, statues, pierres gravées, médailles, et autres monumens relatifs à la Mythologie. Nouvelle édition, revue, corrigée, et considérablement augmentée. Tome Second*, Paris, Imprimerie de Crapelet, 1801, p. 694.

263. *Mythe* est attesté en allemand dès la deuxième moitié du XVIII^e siècle, mais, en anglais, suivant un dictionnaire étymologique, le terme « *myth* » serait emprunté au Français en 1830.

264. Claude Calame, *Poétique des mythes dans la Grèce antique*, *op. cit.*, p. 12.

Ces nouveaux développements éclairent différentes étapes des processus historiques de catégorisation linguistique en les replaçant dans une dimension diachronique et internationale. Ainsi, au XVII^e siècle, les érudits utilisent le latin pour faire œuvre de science et l'usage de cette langue participe à la diffusion et la reconnaissance de leurs travaux. Il ne faut pas voir dans ces processus des simples « emprunts » ou « transferts culturels » par lesquels un terme servant de catégorie serait extrait d'un contexte culturel et linguistique puis introduit dans un nouveau contexte. Les acteurs, dont Magnús Ólafsson fait partie, écrivent en plusieurs langues et produisent des textes dans lesquels différentes langues se croisent.

Cette mise en perspective historique permet de constater que les récits nordiques ne passent pas directement du statut de *sögur* en vieux norrois à celui de mythes en français, mais que ce changement se fait de manière progressive. On assiste donc à de nombreux croisements dans le vocabulaire utilisé. Ainsi, pour comprendre comment une catégorie de pensée s'est construite dans le temps, il est nécessaire d'intégrer la traduction à l'analyse en ce qu'elle constitue un moment de transition et d'assimilation pour les contenus qu'elle sert à désigner.

Notons que cette généralisation de termes basés sur la racine grecque n'a pas été reprise en islandais moderne, puisqu'aujourd'hui, Mythologie nordique se dit *Norræn* (nordique) *göðufræði* (étude des dieux). Le syntagme est composé du terme dieu, *göða*. L'idée que ces récits se rapportent à des dieux est par conséquent toujours présente. Quant à *fræði*, il renvoie à l'idée de connaissance. Il n'y a donc toujours pas de terme basé sur la racine grecque *mythos* en islandais. Cette désignation reste fidèle au principe selon lequel cette langue est connue pour son conservatisme et le peu d'emprunts aux langues étrangères.

3 – Langage et parole dans la terminologie norroise

Interroger les catégories linguistiques, c'est aussi interroger une forme d'organisation du monde dans les cultures étudiées, c'est-à-dire des *procédures de structuration langagières*, en essayant de relever le sens émiq²⁶⁵ des termes sans surimposer trop rapidement l'interprétation de l'observateur. C'est pourquoi il est important de les resituer dans un contexte suffisamment large et d'essayer de relever plusieurs occurrences de chacun pour observer des variations ou les stabilités de sens. L'analyse devient une sorte de « traduction transculturelle » selon les termes de Claude Calame²⁶⁶.

De l'étude des différents termes vieux norrois, il ressort que ce que l'on désigne aujourd'hui par « mythes nordiques » renvoie à l'idée de discours rapporté. Les « *sögur* » sont des choses, dites, exprimées, racontées. Ce terme est utilisé indifféremment qu'il s'agisse de récits mythiques ou héroïques, que l'on pourrait qualifier de fictionnels et de fantastiques, ou de récits historiques,

265. Jean-Pierre Olivier de Sardan, « Émique », *L'Homme*, 1998, n° 147, p. 151-166.

266. Claude Calame, *Poétique des mythes dans la Grèce antique*, op. cit., p. 36-37.

puisque le terme *saga* peut aussi bien renvoyer à l'un comme à l'autre type d'histoire. De plus, s'il n'est pas évident de savoir à quel point le terme « *sogur* » renvoie encore à l'idée de parole orale dans l'*Edda* en prose²⁶⁷, il est clair que, dans les passages cités précédemment, l'emploi de ce mot est lié à l'idée de transmission. Ces histoires constituent une forme de connaissance et le terme sert à en délimiter l'expérience : il peut être utilisé au singulier, désignant un récit particulier, et celui-ci a un début (voir l'exemple des rêves de Baldr). Il doit donc aussi avoir une fin, même si aucune occurrence n'a été relevée ici.

Puisque ces mots désignent le fait de renvoyer à un moment différent de celui de l'énonciation, ils peuvent être analysés à la lumière des théories du symbole d'Alfred Schütz, qui s'appuie sur le concept d'appréhension d'Edmund Husserl²⁶⁸. Pour Schütz, les symboles servent à représenter et donc à dépasser l'« ici et maintenant [*hic et nunc*] » de l'expérience directe. Ils ne reproduisent pas l'expérience des événements dont l'histoire parle, mais construisent une expérience du récit qui les évoque. En tant qu'actes d'énonciation désignés comme un rappel, ces histoires font office de références à quelque chose d'autre, à un ailleurs. Elles ne font pas vivre, ou revivre, des événements en plaçant les auditeurs ou les lecteurs à la place du ou des protagonistes, personnages des histoires rapportées. Même lorsque le personnage de Gangleri lui-même fait face à la triade d'entités qui lui racontent ces histoires mythiques, il n'est pas dit qu'il prend part à une *saga*, sauf peut-être au moment où l'auteur s'adresse au lecteur et que le narrateur est externe au récit. Cette observation semble confirmer l'idée de Hans Blumenberg selon laquelle le mythe participe à l'instauration d'une distance²⁶⁹ avec les éléments du récit et le terme peut s'appliquer aux composantes de l'ensemble qu'on appelle la mythologie nordique. L'expérience mythique dans les mythes nordiques n'est donc pas un retour aux origines et cela réfute bien entendu l'idée de Mircea Eliade selon qui « on vit le mythe » comme une « expérience religieuse » et que l'on « assiste de nouveau aux œuvres créatrices des êtres surnaturels »²⁷⁰. Bien au contraire, ce dont on fait l'expérience est la référence à ces soi-disant origines. Ces ressources peuvent être considérées comme les restes symboliques perceptibles d'un ailleurs dans le temps et dans l'espace, c'est pourquoi elles semblent renvoyer à une forme d'altérité plus ou moins importante. Ces récits sont donc une manière de dire ce qui n'est pas présent ou, en d'autres termes, de dire le lointain. Il n'est pas étonnant qu'ils puissent servir à évoquer ce qui est surnaturel ou ce qui est étranger, comme la mort, puisqu'ils s'appuient sur la capacité de la parole à désigner ce qui est absent. C'est une parole qui rapporte quelque chose. Ce qui était lointain devient proche, mais l'expérience est

267. Comme le disait Jean-Pierre Vernant, l'étymologie ne suffit pas à définir le sens.

268. Alfred Schütz, *Contribution à la sociologie de l'action*, trad. fr. Cherry Schrecker, Paris, Hermann, « Sociétés et pensées », 2009, p. 58.

269. Hans Blumenberg, art. cit., p. 110.

270. Mircea Eliade, *Aspects du mythe*, Paris, Gallimard, « Idées », 1963, rééd. Gallimard, « Folio essais », 1988, p. 33.

différente, car les ressources ont été transformées. Participer ou assister à un combat est différent d'écouter ou de lire quelqu'un raconter ce même combat.

Dans le cas qui nous intéresse, le récit permet d'acquérir des connaissances sur des événements auxquels celui qui écoute n'a pas pu assister directement. En termes communicationnels, le langage qui sert à transmettre ces récits permet aux individus de s'informer sur ce qui dépasse leurs expériences directes. Dans ce cas, la communication peut être comprise comme un processus de diffusion et de partage qui participe à la constitution des individus par le groupe et par les relations avec d'autres individus. Elle permet l'échange et l'appropriation des ressources culturelles. Elle constitue le lien permettant l'organisation des groupes au-delà des individualités qui les composent.

IV – « MYTHES » GRECS ET « MYTHES » NORDIQUES, MÊME COMBAT MÉTHODOLOGIQUE ?

Bien que le terme « mythe » dérive du terme grec *μῦθος* / *mythos*, il faut néanmoins s'interroger sur les conséquences d'un tel rapprochement, car il impose un sens contemporain du terme sur des phénomènes anciens comme nous l'avons vu précédemment. La comparaison avec les études grecques se révèle alors pertinente puisque cette notion s'est construite précisément à partir de l'étude de récits grecs archaïques avant d'être appliquée aux récits nordiques.

Comme le rappelle, entre autres, Claude Calame, il faut réinterroger les « catégories indigènes »²⁷¹ dans leurs contextes, mais aussi étudier les autres termes utilisés par les Grecs anciens pour désigner les récits que l'on nomme aujourd'hui des « mythes »²⁷². Cet auteur relève que ce que l'on désigne aujourd'hui par les termes mythes et mythologies était évoqué dans les sources grecques par les termes *arkhaîa* et *palaiá*, c'est-à-dire des « choses anciennes », et parfois désigné par *plasmata*, c'est-à-dire des « fabrications » ou des « constructions »²⁷³.

De plus, si l'on en croit Timothy Gantz, l'étude des sources de la mythologie grecque pose un autre problème similaire à ceux posés par les récits scandinaves. Les sources mythiques de la Grèce antique, elles aussi, se retrouvent de façon soit fragmentaire, soit partielle et font depuis longtemps l'objet de synthèse, comme c'est le cas chez Apollodore au II^e siècle : « Tout précieux qu'il est, le manuel d'Apollodore, est une œuvre de synthèse qui ne se cache pas, et qui se propose d'assembler des éléments disparates empruntés à de nombreuses sources (ou à des compilations

271. Certains auteurs parlent de « catégories vernaculaires » ou encore de « catégories d'usage » pour désigner les catégories linguistiques utilisées par les acteurs étudiés ou celles que l'on retrouve dans les objets d'études, par opposition aux catégories, notions ou concepts, utilisés dans les travaux de recherche. Claude Calame, *Qu'est-ce que la mythologie grecque ?*, Paris, Gallimard, « Folio essais », 2015, p. 24 ; Stéphane Beaud, Florence Weber, *Guide de l'enquête de terrain : produire et analyser des données ethnographiques*, Paris, La Découverte & Syros, 1997, rééd. La Découverte, « Grands repères/Guide », 2010, p. 230.

272. Claude Calame, *Qu'est-ce que la mythologie grecque ?*, Paris, Gallimard, « Folio essais », 2015, p. 24-30.

273. *ibid.*, p. 24-29.

antérieures desdites sources) pour présenter un ensemble dont les coutures soient relativement peu visibles »²⁷⁴. Le résultat est alors qu'« il véhicule inévitablement une certaine conception de la mythologie grecque, celle d'un bien de consommation culturelle, d'un produit qu'aurait élaboré un esprit grec unifié, au lieu de ce qu'elle est véritablement : un éventail de contributions de nombreux conteurs différents, dans de nombreux contextes différents, et sur une très longue période »²⁷⁵. Il est dès lors impossible de ne pas dresser un parallèle avec les sources nordiques, tout particulièrement avec l'*Edda* de Snorri, et d'en tirer quelques conclusions pour notre étude sur la culture. D'ailleurs, l'identité d'Apollodore et l'attribution des textes à ce dernier posent aussi problème. Et que dire d'Homère²⁷⁶ ? Le cas de Snorri pose peut-être moins de problèmes, mais dans ces différents cas, nous avons affaire à des processus de reconstruction historiques qui peuvent nous amener à déplacer les questionnements que nous pouvons et souhaitons aborder.

Tout comme l'idée de mythologie grecque, celle de mythologie nordique, en tant qu'ensemble unifié, dont les sources sont d'origines à la fois géographiques et historiques bien différentes et dont l'écriture s'étale sur plusieurs siècles, est le résultat d'une reconstruction que l'on pourrait faire remonter aussi loin que les premières sources cherchant à traiter des tribus germaniques et nordiques comme un groupe commun. Elle donne l'illusion d'une cohérence synchronique et diachronique dans une aire culturelle spécifique et elle a longtemps guidé les recherches dans ces domaines qui cherchaient à retrouver une cohérence d'ensemble aux traces observables de ces peuples. Certaines sources, comme l'*Edda* en prose, ont grandement participé à forger cette vision unifiée et systématisée alors que la plupart des récits connaissent des variations importantes d'une source à l'autre. En plus de cette vision unifiée, les traitements intermédiaires faits à ces sources ont parfois pu faire oublier les intentions d'origine des acteurs impliqués dans ces processus.

Il est alors possible de répondre à la question laissée volontairement en suspens depuis le début de ce travail : peut-on vraiment parler de mythes et de mythologie nordique ? Ne serait-il pas plus juste de choisir d'autres termes, car comme le disent Jean-Louis Siran ou Alban Bensa, l'utilisation de ces termes fausse les raisonnements des chercheurs étudiant ces phénomènes²⁷⁷ ? Devrait-on revenir à des termes plus proches des sources norroises, comme celui de « sagas », ou en trouver un nouveau dont le sens serait plus spécifique à l'aire culturelle scandinave. En

274. Timothy Gantz, *Early Greek Myth: A Guide to Literary and Artistic Sources*, Baltimore/Londres, Johns Hopkins University Press, 1993 ; trad. fr. Danièle Auger, Bernadette Leclercq-Neveu, *Mythes de la Grèce archaïque*, Paris, Belin, 2004, p. 7.

275. *idem*.

276. Jacqueline de Romilly, *Homère*, Paris, Presses universitaires de France, « Que sais-je ? », 1985, rééd. 2014, p. 15-21.

277. Jean-Louis Siran, *L'Illusion mythique*, Le Plessis-Robinson, Institut Synthélabo pour le progrès de la connaissance, 1998 ; Alban Bensa, *La Fin de l'exotisme. Essais d'anthropologie critique*, Toulouse, Anacharsis, « Essais », 2006, rééd. 2012, p. 131.

continuant à utiliser ces termes, la comparaison avec la Grèce sera inévitable, tout comme le sera celle avec d'autres mythes que les anthropologues ont étudiés au sein de sociétés non-européennes, comme celles des Amérindiens ou des tribus australiennes. Lors de discussions autour de travaux menés avec Thomas Mohnike sur ce sujet, la question se posait de savoir s'il ne valait pas mieux parler de « mythologies nordiques », au pluriel, car d'une source à l'autre, les discours tenus sur ces récits sont bien différents, ou même d'« histoire des origines nordiques ».

Après réflexion, je propose d'utiliser le syntagme *récits médiévaux scandinaves* lorsqu'il s'agit d'évoquer les sources telles que je les ai présentées dans ce chapitre. Cette appellation permet à la fois de qualifier le type d'objet, des récits, et de les situer dans le temps et dans l'espace. Pour autant, les termes mythe et mythologie n'ont pas à être abandonnés complètement à condition que l'on se souvienne des implications de leur usage et du fait qu'ils désignent des ensembles reconstitués au cours du temps. De plus, si l'on souhaite tenir compte des catégories indigènes, il faut aussi prendre en considération nos propres catégories linguistiques. Ces dernières sont l'aboutissement de multiples reconstructions et sont parfois peu conceptualisées afin de servir d'outil d'analyse des phénomènes que l'on souhaite étudier. Or, parler de mythes nordiques ou de mythologie nordique, lorsqu'il s'agit de désigner l'idée qu'on s'en fait aujourd'hui, permet d'interroger de façon réflexive la vision du passé que l'on construit lorsqu'on regarde une époque ou un peuple, avec une vue d'ensemble qui laisse peu de place aux variations pouvant intervenir au sein de ces peuples. En procédant ainsi, on ne fait que construire des stéréotypes, néanmoins utiles pour nos catégories de pensée. Préserver ces termes présente un autre avantage dans le cadre d'une étude sur la réception qui se concentre sur les phénomènes contemporains. Plutôt que de privilégier l'approche historique habituelle qui préside aux études sur les récits médiévaux scandinaves, parler de mythes et de mythologie permet de prendre comme point de départ le temps présent, même si, comme c'est le cas ici pour des besoins de clarté, une présentation se fait sous forme d'une progression diachronique. Il est nécessaire de ne jamais perdre de vue la place de chaque étape dans l'aboutissement de ces multiples réceptions.

Sans tomber dans un relativisme absolu, il faut néanmoins rappeler les mots de Michel de Certeau à propos de la place du chercheur : « Nous ne pourrions donc pas discuter de la culture, et de ses aspects globaux, sans reconnaître d'abord le fait que nous en traitons seulement d'une place, la nôtre. Jamais nous ne pouvons effacer ni surmonter l'altérité que maintiennent, devant nous et hors de nous, les expériences et les observations ancrées ailleurs, en *d'autres* places »²⁷⁸. Il semble alors plus judicieux de prendre comme point de départ une interrogation du problème qui nous préoccupe dans ce travail, à savoir que l'on retrouve dans des productions culturelles contemporaines des composants qu'il est possible de mettre en relation avec des éléments, plus

278. Michel de Certeau, *La Culture au pluriel*, op. cit., p. 193.

anciens, présents dans les sources nordiques, dont l'origine est localisée historiquement dans le passé et géographiquement – pour notre cas d'étude – dans l'aire scandinave.

Ce positionnement permet de garder une perspective ouverte sur les mythes et la mythologie nordique plutôt que de privilégier certaines sources plus que d'autres, comme les manuscrits médiévaux en vieux norrois conservés dans les fonds de bibliothèques, dont nous avons déjà signalé qu'ils ne constituent pas la principale source de connaissance pour la majorité du public. Il faut au contraire interroger les conditions d'accès à ces sources. La plupart des individus construisent leurs connaissances à partir d'ouvrages généraux, éventuellement de traductions, depuis quelques années, de sites Internet ou d'encyclopédies en ligne comme Wikipédia. C'est pourquoi, plutôt que de chercher à circonscrire la mythologie nordique à un nombre limité de sources, afin d'en retrouver des traces dans un jeu comme *Age of Conan*, il semble alors plus judicieux de chercher à comprendre à partir du jeu lui-même quels liens il est possible de tisser vers des sources anciennes. Ce sera l'objet des chapitres ultérieurs. En procédant de la sorte, on cherche à comprendre les modalités d'établissement d'une relation entre les ressources culturelles. On pourra ainsi voir si certaines sources sont plus influentes que d'autres aujourd'hui, si on se limite à des sources écrites, si cela renvoie à une période donnée, par exemple aux sources médiévales, à leur relecture à l'époque romantique, voire aux descriptions des barbares germaniques par Tacite et César dès le deuxième siècle. Bien sûr, une bonne connaissance des sources sera toujours nécessaire.

Un travail similaire pourrait alors être effectué pour d'autres mythologies, grecque, égyptienne, celte, hindoue, amérindienne et toutes les mythologies qui donnent lieu aujourd'hui à des catégorisations qui s'inspirent de répartitions géographiques et historiques sous forme d'aires culturelles. Chacune de ces mythologies connaît des processus d'uniformisation qui participent à produire une image globale de leurs objets. On retrouve ces processus à l'œuvre dans les ouvrages de vulgarisation qui ne cherchent pas à montrer les différences entre diverses traditions au sein d'une même mythologie. Le fait même de présenter ensemble des mythologies diverses, dans un ouvrage encyclopédique comme *Mythes et légendes du monde*²⁷⁹, par exemple, contribue à construire des relations d'homologie entre les termes et ce qu'ils désignent. Ce phénomène est également observable dans un jeu comme *Dark Age of Camelot*²⁸⁰, qui met côte à côte mythologie nordique, mythologie celtique et récits arthuriens. Dans *Age of Conan*, on le retrouve sous une forme légèrement différente qui présente ensemble différentes contrées inspirées des

279. Arthur Cotterell, *The Macmillan Illustrated Encyclopedia of Myths and Legends*, Toronto, Guild publishing, 1989 ; trad. fr. Christian Bounay, Jean-Michel Frémont, *Mythes et légendes du monde, encyclopédie illustrée*, Paris, Saint-André-des-Arts, 2002.

280. *Dark Age of Camelot*, EA Mythic, GOA, 2001.

représentations de plusieurs Âges d'or mythiques de différentes aires culturelles : l'Égypte ancienne des pharaons, l'Antiquité gréco-romaine et la période médiévale scandinave²⁸¹.

V – LES PROCESSUS D'UNIVERSALISATION ENTRE UNIVERSALISME ET PARTICULARISME

Les catégories utilisées aujourd'hui, et notamment les termes « mythes » et « mythologie », mais aussi la distinction *Eddas/Sagas*, ne correspondent pas aux distinctions islandaises médiévales. Celles-ci sont difficiles à établir précisément, notamment du fait que les sources sont éparses, dans le temps et dans l'espace. Essayons de voir à présent ce que cette analyse apporte à une réflexion anthropologique plus générale sur les catégories de pensée à la fois en termes théoriques et méthodologiques. Par cette montée en généralité, il s'agira de poser les premiers jalons de l'approche anthropo-communicationnelle que je souhaite développer. Pour mieux la définir, je la situerai au sein d'un ensemble de théories anthropologiques qui permettra de montrer les limites de quelques grands courants et d'expliquer en quoi elle constitue un prolongement de l'Anthropologie culturelle américaine de Franz Boas et d'Edward Sapir.

1 – Catégorisations anthropologiques des mythes

L'Anthropologie, dont l'étymologie renvoie au grec « *anthropos/ἄνθρωπος* », s'intéresse à l'étude de l'homme²⁸². En tant que discipline institutionnalisée au XIX^e siècle²⁸³, elle s'est tôt intéressée à la question du mythe²⁸⁴. Il est d'ailleurs plus juste de dire qu'elle reprend des réflexions entamées avant elle en les adaptant à ses nouveaux questionnements²⁸⁵. Son évolution a donné lieu à de multiples analyses et propositions théoriques, ainsi qu'à divers positionnements épistémologiques. Les objectifs mêmes de l'Anthropologie peuvent alors être remis en question.

L'une des questions fondamentales liées aux recherches de cette période était la question des origines. Considéré comme un des pères fondateurs de l'Anthropologie, Edward Burnett Tylor caractérise cette tendance. L'anthropologue américain commençait le premier chapitre de son ouvrage *Primitive Culture* en donnant la définition suivante, souvent présentée comme canonique²⁸⁶ : « Culture ou civilisation, pris dans son sens ethnographique large, désigne ce tout complexe qui inclut la connaissance, la croyance, l'art, les mœurs, la loi, les coutumes et toutes les

281. Voir plus bas, chapitre 4.

282. Pour une approche plus détaillée de l'histoire de l'Anthropologie, voir Jacques Lombard, *Introduction à l'ethnologie*, Paris, Armand Colin, « Cours. Sociologie », 1994, rééd. 3^e édition, 2008 ; Florence Weber, *Brève histoire de l'anthropologie*, Paris, Flammarion, « Champs essais », 2015.

283. Claude Blanckaert, « Fondements disciplinaires de l'anthropologie française au XIX^e siècle. Perspectives historiographiques », *Politix*, 1995, vol. 8, n° 29, p. 31-54.

284. Jacques Lombard, *op. cit.*, p. 187.

285. L'ouvrage récent de Florence Weber fait remonter à Hérodote la recherche du savoir sur l'autre. Florence Weber, *op. cit.*, p. 26-35.

286. Claude Lévi-Strauss cite volontiers la définition de la culture de Tylor, qu'il dit connaître par cœur. Didier Eribon, Claude Lévi-Strauss, *De près et de loin*, Paris, Odile Jacob, 1988, p. 229.

autres capacités et habitudes acquises par l'homme en tant que membre de la société »²⁸⁷. Il consacre une part importante de ce même ouvrage en deux volumes à la question des mythes et de l'animisme. À de nombreux égards, le titre est révélateur d'une tendance de cette époque. L'adjectif « primitif » renvoie à l'idée d'une culture originelle. Les mythes y sont étudiés en tant que composantes de la culture. Celle-ci constitue un ensemble plus large qui englobe toutes les parties de la vie quotidienne. L'auteur développe une vision évolutionniste des sociétés humaines selon laquelle tout groupe humain passerait par différents stades qui l'amènent vers la raison grâce au progrès scientifique et technique. Le mythe est présenté comme un type d'explication du monde, il constitue une forme de science primitive et peut donc être dépassé par la raison. Les mythes sont alors des vestiges que l'on peut observer dans des sociétés que l'on considère comme prélogiques. L'anthropologue propose la théorie selon laquelle l'animisme serait la première forme de religion et le monothéisme son aboutissement. Sa vision évolutionniste est sous-tendue par une idée du progrès dans sa dimension historique.

Si sa définition de la culture est souvent reprise, en revanche, le positionnement épistémologique d'Edward B. Tylor est plus rarement expliqué, alors qu'il est très clairement marqué dans son texte. En effet, il développe dans ses travaux une vision déterministe du monde qui consiste en une « étude générale de la vie humaine comme branche des sciences naturelles »²⁸⁸. Il affirme alors qu'il est possible de mettre en lumière « la fixité des lois, les séquences causales définies et les effets à travers lesquels chaque fait dépend de ce qu'il s'est passé avant lui et agit sur ce qui va venir après lui »²⁸⁹. D'autres grands noms de l'anthropologie peuvent être rattachés à ce mouvement et chercheront à découvrir les lois du progrès des sociétés humaines, comme Lewis H. Morgan ou James Frazer. Le premier divise l'évolution des civilisations en trois grandes étapes : l'état sauvage, la barbarie, la civilisation²⁹⁰. Le second propose trois étapes de développement relatives aux croyances et aux connaissances : magie, religion, science²⁹¹. Franz Boas va opposer plus tard sa vision relativiste à cette vision déterministe et à l'évolutionnisme, ainsi qu'à la méthode comparative²⁹².

À cette époque, l'évolutionnisme est présent dans de nombreux domaines de recherche. L'idée qui domine est que, partant de l'état primitif et naturel, les sociétés doivent évoluer vers un état de logique où la raison domine. Cette doctrine se retrouve dans les travaux de Friedrich Max

287. « *Culture or civilisation, taken in its wide ethnographic sense, is that complex whole which includes knowledge, belief, art, morals, law, custom, and any other capabilities and habits acquired by man as a member of society* », ma traduction. Edward B. Tylor, *Primitive Culture. Researches into the Development of Mythology, Philosophy, Religion, Language, Art, and Custom vol. I*, Londres, John Murray, 1871, rééd. 1903, p. 1.

288. *ibid.*, p. 2.

289. *idem.*

290. Jacques Lombard, *op. cit.*, p. 53.

291. *ibid.*, p. 58.

292. Voir plus bas.

Müller, l'un des fondateurs de la mythologie comparée, pour qui le mythe serait similaire à une ancienne forme de langage. Pour ce philologue allemand, le mythe est un passage obligé par lequel passent les civilisations qui évoluent. Il peut devenir une « maladie du langage » si jamais il empêche les civilisations d'atteindre un stade adulte²⁹³. Bien que son travail ne relève pas exactement de l'anthropologie au sens institutionnel, il est intéressant de le mettre en rapport avec celui d'anthropologues de la même époque, car il fait état d'un ensemble d'idées similaires qui tiennent une place importante dans la recherche au XIX^e siècle. Dans plusieurs disciplines, l'idée de civilisation est envisagée par comparaison métaphorique avec le vieillissement humain. Les civilisations naissent, se développent, grandissent, atteignent l'âge de raison et éventuellement, meurent²⁹⁴. Ainsi, l'illusion dans laquelle se fourvoient les sciences de cette époque est qu'en allant chercher la compréhension des manières de vivre et les mythologies chez des peuples dont on suppose qu'ils sont encore à l'état originel de la civilisation, il devient possible d'apprendre à mieux connaître nos propres origines, puisque chaque civilisation passe par les mêmes stades de développement. Cette perspective n'est pas nouvelle et existe déjà au début du XVIII^e siècle puisqu'en 1724, Joseph-François Lafiteau faisait publier un ouvrage intitulé *Mœurs des sauvages américains comparés aux mœurs des premiers temps*²⁹⁵. Dans cette vision du développement humain, les catégorisations utilisées reflètent une certaine idée du progrès civilisateur.

La fin du XIX^e siècle et le début du XX^e siècle marquent une période importante pour la recherche française en sciences sociales, notamment par la fondation de l'école française de sociologie, qui, à travers ses penseurs, tels qu'Émile Durkheim, Marcel Mauss, Henri Hubert, Robert Hertz et d'autres, va servir de référence aux travaux de différentes disciplines. Pour ces scientifiques, l'objectif des sciences sociales est d'expliquer l'organisation de l'espace social. William Robertson Smith, défenseur de la théorie selon laquelle mythes et rituels sont liés²⁹⁶, va influencer les recherches de Durkheim et de ses collaborateurs dans la conception de leur théorie du sacré²⁹⁷. On comprend leur intérêt pour cette conception puisqu'elle permet de faire le lien entre des paroles et des récits et des comportements sociaux. Comme le montre François-André Isambert, les travaux sur l'opposition sacré/profane vont être nombreux chez les membres de

293. Lourens P. van den Bosch, *Friedrich Max Müller. A Life Devoted to the Humanities*, Leiden, Brill, 2002, p. 260-265.

294. La métaphore du vivant est aussi utilisée pour parler des étoiles en astronomie, des astres qui « naissent », « vieillissent » et « meurent ». Le schéma du vivant s'applique alors à des objets célestes, qui pourtant n'ont rien de vivant au sens biologique puisqu'elles sont le résultat de réactions nucléaires. Cette séquence est souvent utilisée pour désigner, par un procédé métaphorique, le début et la fin.

295. Lionel Obadia, *L'Anthropologie des religions*, Paris, La Découverte, « Repères », 2007, p. 17.

296. Henk S. Versnel, *Inconsistencies in Greek and Roman Religion. II. Transition and Reversal in Myth and Ritual*, Leiden, E. J. Brill, 1993, p. 21 ; Robert A. Segal, *op. cit.*, p. 37.

297. Philippe Borgeaud, « Le couple sacré/profane. Genèse et fortune d'un concept "opérateur" en histoire des religions », *Revue de l'Histoire des religions*, 1994, vol. 211, n° 4, p. 394.

l'école française de sociologie et leurs conclusions variées²⁹⁸. Dans son ouvrage *Les Formes élémentaires de la vie religieuse*, Émile Durkheim tente une synthèse de ces différents travaux. Pour ce dernier, la dualité entre le sacré et le profane est l'opposition la plus fondamentale, plus encore que celle entre le bien et le mal²⁹⁹. Elle va lui servir de base pour une conceptualisation de la religion comme première institution humaine. Autrement dit, il s'agit de comprendre la manière dont les sociétés s'organisent à partir d'une division qui relève d'une théorie de la religion. Dans cette optique, les mythes ne sont pas un objet d'étude central pour Durkheim. Ils ne sont utiles que lorsqu'ils participent à éclairer les fondements de l'organisation sociale à travers les liens qu'ils entretiennent avec les pratiques rituelles.

L'opposition sacré/profane a tenu une place importante dans la recherche et au-delà, dans la société en général, influencée par les travaux de l'école durkheimienne. Cependant, plusieurs critiques sont à émettre à son encontre. Si la distinction se base sur une étymologie romaine, *sacer* et *profanus*, le vocabulaire était bien plus varié qu'une simple paire de mots chez les Grecs comme chez les Romains³⁰⁰. Il faut donc complexifier ces approches lorsqu'elles servent à étudier des phénomènes passés. De plus, cette vision est généralisante. Or, pour François-André Isambert, la dualité sacré/profane ne s'applique pas à tous les systèmes religieux à travers le monde³⁰¹. Selon lui, il s'agit plutôt d'une abstraction issue d'une « sociologie implicite du catholicisme ». Il faut donc veiller à ne pas généraliser trop rapidement les conclusions de ce type d'études en appliquant ce modèle à toutes les sociétés. Cette typologie n'était pas opératoire pour les Indonésiens balinaïses qui ont voulu utiliser la division entre sacré et profane pour tenter de classer leurs danses, au début des années 1970. Ils souhaitaient ainsi faire une différence entre celles qu'il est possible de montrer aux touristes et celles qui sont réservées au culte. Mais l'utilisation d'une classification étrangère a été un échec et les Balinaïses eux-mêmes n'arrivent pas à traduire correctement ces deux termes et à les utiliser comme catégories pour leurs pratiques³⁰².

Un des auteurs de l'école française de sociologie, Marcel Mauss, mérite qu'on s'arrête plus longuement sur ses travaux. Il permet de montrer un exemple précis de recherches dans lesquelles on retrouve un certain nombre de conceptions propres à une époque et à un milieu de recherche et qui ont été remises en question par la suite. Souvent considéré comme un – voire le – père fondateur de l'Anthropologie française, il s'était intéressé lui aussi à la question des mythes, sans

298. François-André Isambert, *op. cit.*, p. 215-245.

299. Émile Durkheim, *Les Formes élémentaires de la vie religieuse*, Paris, Félix Alcan, 1912, rééd. Paris, Presses universitaires de France, « Quadrige », 2013, p. 55.

300. Manuel de Souza, « Introduction », in Manuel de Souza, Annick Peters-Custot, François-Xavier Romanacce (dir.), *Le Sacré dans tous ses états. Catégories du vocabulaire religieux et sociétés, de l'Antiquité à nos jours*, Saint-Étienne, Publications de l'université de Saint-Étienne, 2012, p. 9-10.

301. François-André Isambert, *op. cit.*, 1982, p. 265-268.

302. Michel Picard, « "Cultural Tourism" in Bali: Cultural Performance as Tourist attraction », *Indonesia*, 1990, n° 49, p. 37-74.

pour autant proposer de travail de synthèse concernant ce sujet³⁰³. Il est néanmoins important de comprendre comment, chez cet auteur, ces réflexions s'ancrent dans un ensemble de travaux plus larges, ainsi que les influences de sa pensée sur ceux qu'il inspire, car il constitue un acteur important de l'histoire des sciences sociales françaises et il avait lui-même rapproché jeux et mythes dès le début du XX^e siècle. Sur la question des mythes, il propose essentiellement des commentaires critiques et des comptes rendus de travaux d'autres chercheurs³⁰⁴. Ainsi, bien qu'il n'ait pas systématisé sa pensée sur cette notion, différents éléments issus de ses textes permettent de saisir la vision que Mauss développe sur les mythes. Grâce au *Manuel d'ethnographie*, qui réunit les notes des cours qu'il a donnés de 1926 à 1939 à l'Institut d'Ethnologie de l'Université de Paris³⁰⁵, il est également possible de comprendre la manière dont il les envisageait.

On retiendra notamment que, dans la lignée de Durkheim, Marcel Mauss insiste sur le caractère collectif des représentations que constituent les mythes. Ainsi, l'un des principaux reproches qu'il formule à l'encontre de Wilhelm M. Wundt est que celui-ci fait uniquement une analyse psychologique et individuelle d'un fait social et, par conséquent, ne voit dans le social que de l'humain. Pour sa part, Marcel Mauss voit dans le mythe le produit d'une construction éminemment collective, qui ne constitue pas seulement un système de représentations, mais qui est aussi l'objet d'une adhésion rendue obligatoire par la participation au groupe. D'après lui, c'est ainsi que la société se pense et le mythe est une expression de la collectivité. Mauss reproche également à Wundt d'avoir distingué mythe et religion et ainsi de ne pas pouvoir rapprocher le tabou et le sacré, le premier n'étant qu'une manifestation du second. Chez le Français, le mythe est une partie de la religion, qui, elle-même, est une institution fondée sur l'opposition entre le sacré et profane, censée être universelle. Comme l'explique Philippe Borgeaud, le sacré dans l'école durkheimienne est une catégorie « constituée par le travail collectif de la tradition »³⁰⁶. Il ne se rattache alors pas à des acteurs en particulier. Or, comme nous l'avons vu précédemment, les récits médiévaux islandais tels qu'ils apparaissent dans les sources principales ne peuvent être pris de manière littérale pour définir ce qui aurait été la soi-disant religion des anciens Scandinaves. De plus, et nous aurons l'occasion d'étudier cela plus en détail dans le second chapitre, pour

303. Dans le deuxième volume des œuvres de Marcel Mauss, un ensemble de textes, de compte rendus d'ouvrages et d'extraits de textes portant sur le thème des mythes est rassemblé dans le chapitre 2, intitulé « L'art, le mythe et la religion ». Marcel Mauss, *Œuvres 2. Représentations collectives et diversités des civilisations*, Paris, Les éditions de minuit, « Le sens commun », 1969, p. 195-316.

304. Marcel Mauss discute, entre autres, les travaux de Wilhelm Maximilian Wundt, ceux d'Andrew Lang, d'Arnold van Gennep, de William H. R. Rivers, mais aussi ceux de Hermann Karl Usener sur les noms des dieux, de J.-H. Philpot, sur universalité du culte de l'arbre, d'Otto Gruppe sur la relation entre mythes et rites. Dès 1899, il discute des travaux de mythologie comparée, notamment ceux de Friedrich Max Müller et pointe les « abus d'interprétation philologique » de ce dernier lorsqu'il parle de « Maladie du langage ». Plus tard, il critique également les premiers travaux de Georges Dumézil dans *Le festin d'immortalité*. *idem*.

305. Marcel Mauss, *Manuel d'ethnographie*, Paris, Payot, 1947, rééd. Payot et Rivages, « Petite bibliothèque Payot », 2002.

306. Philippe Borgeaud, *L'Histoire des religions*, *op. cit.*, p. 156.

comprendre les usages qui sont faits des mythes, il convient de les resituer par rapport aux acteurs qui les produisent et dans un contexte particulier. On ne peut donc pas en limiter la définition pour en faire une simple « expression de la collectivité ». On peut d'ailleurs noter ici avec intérêt que Georges Dumézil, qui a été, entre autres, élève de Marcel Mauss³⁰⁷ et de Marcel Granet, bien que se situant dans une perspective de mythologie comparée, entreprend de mettre à jour ce qu'il appelle « l'idéologie » des peuples indo-européens à partir de textes mythiques. On peut voir dans ce terme un autre nom pour les représentations collectives de l'école durkheimienne. La théorie de la tripartition qu'il propose renvoie notamment aux castes hindoues et il y a bien, dans ce cas, un rapport qui s'établit entre récits mythiques et organisation sociale dans ses recherches. Cet exemple, tout comme celui de Friedrich Max Müller cité précédemment, permet de montrer la perméabilité des disciplines à certaines conceptions générales transversales sur les phénomènes humains.

Pour Marcel Mauss, le mythe n'est pas que fantaisie et imagination, il a pour fonction de « diriger la pratique, le rite ». S'il reconnaît que « le mythe peut vivre d'une vie autonome », c'est-à-dire dissociée du rite, il n'en reste pas moins que le « complexe normal » est formé par « l'association du mythe et du rite »³⁰⁸. De plus, contrairement à ce qu'affirme Wundt, il n'est pas évident que « le premier soit l'élément essentiel et prééminent »³⁰⁹. Concernant les sources nordiques et leurs liens avec de supposées pratiques rituelles, le rapport entre les récits mythiques tels qu'ils apparaissent dans les sources écrites et les rites n'est pas évident. Au contraire, les principales sources à notre disposition sont des sources littéraires et poétiques. Afin d'éviter les interprétations hâtives sur les pratiques soi-disant religieuses, elles doivent être analysées comme telles et à l'aune de leur contexte de production, souvent bien après la christianisation de l'Islande, dont elle porte de nombreuses traces.

Marcel Mauss reproche aussi à Wilhelm Wundt de ne pas avoir tenu compte d'un aspect du mythe, à savoir la croyance, idée que l'on retrouve encore bien plus tard dans les cours et les travaux du français. En effet, dans le *Manuel d'ethnographie*, il s'intéresse à deux dimensions du mythe : la croyance et le temps. Cette focalisation l'amène à différencier le mythe de la légende et de la fable selon le degré de croyance : « On croit moins à la légende qu'au mythe, on croit encore moins au conte, à la fable, qu'à la légende »³¹⁰. Ainsi, selon lui, « le mythe est une histoire du dieu, est une fable, avec son invention et sa morale »³¹¹ et « le *mythe* proprement dit *est une histoire crue, entraînant en principe des rites*. Le mythe fait partie du système obligatoire des

307. Didier Eribon, *Faut-il brûler Dumézil ? Mythologie, science et politique*, Paris, Flammarion, 1992, p. 98.

308. Marcel Mauss, *Œuvres 2., op. cit.*, p. 212.

309. *idem.*

310. Marcel Mauss, *Manuel d'ethnographie, op. cit.*, p. 350

311. *ibid.*, p. 348.

représentations religieuses »³¹², alors que la légende est « *crue, sans qu'il y ait nécessairement un effet* », et la fable fait l'objet d'une « *croyance tout à fait mitigée* »³¹³. Or, rappelons que l'*Edda* en prose ne les présente pas comme des récits auxquels il faut croire, mais comme des éléments de tradition que les poètes doivent connaître pour exercer leur art. Rajoutons à cela que la classification de Mauss ne tient pas compte de l'histoire des mots, puisque le terme « mythe » a remplacé celui de « fable » à la fin du XVIII^e siècle et les exemples présentés précédemment montraient que les récits qui étaient qualifiés de fables furent plus tard recatégorisés en tant que mythes précisément parce que le premier terme impliquait la fausseté du récit. La typologie de Marcel Mauss risque donc d'induire en erreur.

Concernant la dimension temporelle du mythe, Marcel Mauss suggère que « le mythe, même lorsqu'il raconte des événements précis, se place dans une époque mythique qui est toujours une époque différente de celle des hommes ; tandis que la légende se place toujours dans une époque qui est à quelque degré celle des hommes »³¹⁴. Or, ces propriétés ne s'accordent pas avec les récits nordiques puisque ceux-ci regroupent et racontent des événements qui se passent au début du monde, puis pendant le temps des hommes, puisque plusieurs dieux rencontrent des hommes, et à la fin des temps. Le *Ragnarøkkr* scandinave est sans doute l'un des exemples les plus connus de récit eschatologique, c'est-à-dire qu'il raconte des événements à venir. On retrouve cette question de la temporalité chez Claude Lévi-Strauss pour qui « un mythe se rapporte toujours à un événement passé » et son lien avec le futur semble uniquement dériver de l'efficacité présente du mythe³¹⁵. Il délaisse alors les récits eschatologiques et on peut lui opposer la même critique que celle que l'on a pu faire aux propos de Marcel Mauss.

Un autre nom est souvent mentionné lorsqu'il s'agit de rappeler la manière dont les sociétés occidentales pouvaient envisager les sociétés primitives à travers le regard de leurs ethnologues, celui de Lucien Lévy-Brühl. Cet anthropologue de formation philosophique a publié plusieurs ouvrages d'anthropologie aux titres évocateurs³¹⁶ qui reflètent la pensée évolutionniste encore présente à cette époque et qui conduit, selon Jean-Pierre Vernant, à créer un véritable fossé entre deux mentalités, l'une prélogique et l'autre raisonnée³¹⁷. Cependant, il convient d'être prudent afin de ne pas caricaturer une pensée plus complexe que ne le laissent penser des titres d'ouvrages. Lucien Lévy-Brühl va s'intéresser à la pensée mystique, terme dont il transfère le sens de la notion philosophique à l'étude du social et qui renvoie chez lui à la question des croyances³¹⁸. Selon

312. *idem*.

313. *ibid.*, p. 349-350. Les italiques sont de l'auteur.

314. *ibid.*, p. 349.

315. Claude Lévi-Strauss, *Anthropologie structurale*, *op. cit.*, p. 231.

316. Citons, entre autres, *La pensée primitive* en 1922, *L'âme primitive* en 1927, ou encore *L'expérience mystique et les symboles chez les Primitifs*, en 1938.

317. Jean-Pierre Vernant, *op. cit.* p. 220.

318. Frédéric Keck, « Le primitif et le mystique chez Lévy-Brühl, Bergson et Bataille », *Methodos*, 2003, n° 3, p. 137-

Frédéric Keck, en mettant au centre de son analyse l'expérience mystique comme résultat d'une détermination sociale, l'anthropologue cherche à interroger le rapport des hommes au monde. L'existence de phénomènes mystiques dans les mondes civilisés prouverait alors que le mystique et le primitif ne renvoient pas à l'archaïque, mais plutôt à une sensibilité différente construite par le milieu social : « si le suprasensible (les esprits des morts) devient perceptible pour les primitifs, c'est parce qu'un cadre social a rendu ces perceptions réelles par tout un ensemble de mythes, de rituels, de dispositions totémiques »³¹⁹. C'est donc l'« atmosphère » dans laquelle baignent les primitifs qui façonnent une expérience différente de celle de la rationalité occidentale. L'œuvre de Lucien Levy-Brühl a connu une évolution et des remaniements durant sa longue carrière académique qu'il n'est pas possible de présenter ici. Cependant, on peut retenir que, si la question de l'expérience primitive, qu'elle renvoie au mysticisme ou à une autre forme d'altérité, est liée à l'expérience d'un contexte particulier, il est alors nécessaire de poser la question des manières d'accéder à cette expérience et, pour le chercheur, d'en rendre compte. Cette difficulté renvoie l'anthropologie directement à la question de ses méthodes d'enquête.

Après la Seconde Guerre mondiale, l'anthropologie française connaîtra un tournant important grâce aux travaux de Claude Lévi-Strauss. Ce dernier a introduit le structuralisme dans les études anthropologiques en se basant sur les réflexions de la linguistique via Roman Jakobson qu'il a rencontré à plusieurs reprises et avec qui il a eu de nombreux échanges³²⁰. Sa démarche scientifique relève donc d'une filiation à la fois anthropologique et linguistique qui emprunte aussi bien aux travaux français qu'américains. Claude Lévi-Strauss a aussi reconnu l'influence importante de Franz Boas qui a, selon lui, ouvert les voies à de nombreuses recherches anthropologiques qui l'ont suivi, de l'empirisme critique aux configurations culturelles, en passant par la psychologie individuelle et ses rapports avec la culture, « tout cela était déjà présent chez Boas »³²¹. Il reconnaît aussi l'importance de l'apport linguistique de ce dernier, plus spécifiquement pour avoir énoncé que les lois du langage se situaient à un niveau inconscient³²². Cependant, lui-même se positionnera du côté de l'anthropologie sociale face à l'anthropologie culturelle dans le débat qui opposera les deux courants. En effet, le fondateur du structuralisme souhaite dépasser l'approche structuro-fonctionnaliste du Britannique Radcliffe-Brown dont une source d'inspiration était Émile Durkheim. C'est aussi dans cette période de filiation scientifique complexe³²³ que Claude Lévi-Strauss se place comme continuateur de Marcel Mauss avec son

157.

319. *idem*.

320. Didier Eribon, Claude Lévi-Strauss, *op. cit.*, p. 63-65.

321. *ibid.*, p. 58.

322. *ibid.*, p. 59.

323. Thierry Wendling, « Une joute intellectuelle au détriment du jeu ? Claude Lévi-Strauss vs Roger Caillois (1954-1974) », *Ethnologies*, 2010, vol. 32, n° 1, p. 30.

« Introduction à l'œuvre de Marcel Mauss », publiée dans le recueil *Sociologie et anthropologie*³²⁴. Selon Erwan Diantell, cette prise de position aura comme conséquence une mise en retrait de l'anthropologie culturelle en France³²⁵.

Les grandes lignes de la méthode structuraliste que Claude Lévi-Strauss propose sont présentées dans un article traduit de l'anglais et complété pour son recueil *Anthropologie structurale*, intitulé « La structure des Mythes ». Trois conclusions provisoires permettent de comprendre le positionnement de l'anthropologue³²⁶ :

- 1) Le sens des mythes provient de la manière dont ses éléments se combinent
- 2) Le mythe fait partie du langage
- 3) les propriétés du mythe se trouvent « *au-dessus* du niveau habituel de l'expression linguistique ».

Selon ces trois principes, il existerait donc un sens profond (ou supérieur) au mythe, que l'anthropologue a la charge de retrouver en étudiant les structures sous-jacentes au récit. Il cherche alors un sens qui serait caché, même aux acteurs qui énoncent ces mythes.

J'aurai l'occasion de revenir sur quelques réflexions de son anthropologie structurale dans le second chapitre, mais pour l'instant, c'est vers son ouvrage, *La Pensée sauvage*, qu'il faut se tourner pour trouver des formes de classification. L'anthropologue structuraliste français y oppose ce qu'il appelle le « bricolage »³²⁷, qui correspond à la pensée sauvage, à la science. Finalement, bien qu'essayant de sortir de l'idée de primitif, Claude Lévi-Strauss retombe dans une dualité entre deux types de pensées, l'une faisant avec les « moyens du bord » et l'autre se dotant d'outils rigoureux³²⁸, qui renvoie à une manière de fonctionner de l'esprit. De cette manière, le structuralisme cherche à étudier les structures sous-jacentes de l'esprit humain.

Pour comprendre l'idée de Claude Lévi-Strauss, il faut placer le bricoleur en regard de la position qu'il accorde à l'ingénieur et à l'artiste. Il nous apprend que « pas plus que le bricoleur, mis en présence d'une tâche donnée il [l'ingénieur] ne peut faire n'importe quoi ; lui aussi devra commencer par inventorier un ensemble prédéterminé de connaissances théoriques et pratiques, de moyens techniques, qui restreignent les solutions possibles »³²⁹. Cette description l'amène à dire que :

« La différence n'est donc pas aussi absolue qu'on serait tenté de l'imaginer ; elle demeure réelle, cependant, dans la mesure où, par rapport à ces contraintes résumant un état de civilisation, l'ingénieur cherche toujours à s'ouvrir un passage et à se situer *au-delà*, tandis que le bricoleur, de gré ou de force,

324. Marcel Mauss, *Sociologie et anthropologie*, Paris, Presses universitaires de France, « Quadrige », 1950, rééd. 1983.

325. Erwan Diantell, « Anthropologie culturelle ou anthropologie sociale ? une dispute transatlantique », *L'Année sociologique*, 2012, vol. 62, n° 1, p. 95.

326. Claude Lévi-Strauss, *Anthropologie structurale*, *op. cit.*, p. 232.

327. Claude Lévi-Strauss, *La Pensée sauvage*, *op. cit.*, p. 30.

328. *ibid.*, p. 31.

329. *ibid.*, p. 33.

demeure *en deçà*, ce qui est une autre façon de dire que le premier opère au moyen de concepts, le second au moyen de signes. Sur l'axe de l'opposition entre nature et culture, les ensembles dont ils se servent sont perceptiblement décalés. »³³⁰

La différence entre le bricoleur et l'ingénieur, que Lévi-Strauss appelle parfois « savant » ou « homme de science » est une différence de niveau d'abstraction. En renvoyant à l'axe nature-culture, on comprend alors que la pensée sauvage dont parle Lévi-Strauss, avec son idée de bricolage, renvoie à une opposition entre nature et civilisation. Bien qu'il dise ne pas se situer lui-même dans une optique évolutionniste, il hérite de certaines catégories de pensée de ses prédécesseurs dans la tradition anthropologique. L'artiste, quant à lui, se situe entre le bricoleur et l'ingénieur, car d'après Lévi-Strauss « l'art s'insère à mi-chemin entre la connaissance scientifique et la pensée mythique ou magique ; car tout le monde sait que l'artiste tient à la fois du savant et du bricoleur : avec des moyens artisanaux, il confectionne un objet matériel qui est en même temps objet de connaissance »³³¹. La différence entre pensée magique et connaissance scientifique reprend presque à la lettre l'opposition héritée de Platon entre *mythos* et *logos*, mythe et raison. C'est alors cet axe même qu'il faut interroger et j'aurai l'occasion de montrer tout au long de ce travail et plus particulièrement dans le deuxième et le huitième chapitre, que, loin d'une opposition, les croisements entre science et récits dits « mythiques » sont nombreux. Cela permet aussi de voir que Claude Lévi-Strauss lui-même cherche à se situer du côté de l'ingénieur, puisqu'il prônait la mathématisation des sciences sociales, et que son objectif est de comprendre les propriétés du mythe qui se situent, selon lui, « *au-dessus* du niveau habituel de l'expression linguistique » et donc, « *au-delà* » des signes dont se sert le bricoleur.

La pensée sauvage ou mythique, qui se situe plutôt du côté de la nature aurait en quelque sorte un rapport avec une forme originelle de pensée. Cette idée se retrouve aussi dans le passage du mythe au roman qui représente selon l'anthropologue une dégradation dans la structure et introduit la sérialité en lieu et place des oppositions. Un point que lui reprochera Hans Robert Jauß³³², qui attribue à la théorie de l'anthropologue un « rousseauisme latent », critique que l'on retrouve aussi chez Bernhard Waldenfelds³³³. Dans la perte de l'« ordre logico-naturel » de Claude Lévi-Strauss, Jauß voit un mythe de l'éloignement de l'homme par rapport à la nature.

L'idée que le mythe peut se dégrader se retrouve aussi dans les études sur les récits médiévaux scandinaves. Pour Georges Dumézil, les textes de Saxo Grammaticus constituent une version romancée de mythes originaux. Il propose « une comparaison anatomique du mythe transmis par Snorri et du roman utilisé par Saxo. Les morceaux homologues ont été superposés,

330. *ibid.*, p. 33-34.

331. *ibid.*, p. 37.

332. Hans Robert Jauß, *op. cit.*, p. 120.

333. Bernhard Waldenfelds, *Topographie des Fremden. Studien zur Phänomenologie des Fremden 1.*, Frankfurt am Main, Suhrkamp, 1997 ; trad. fr. Francesco Gregorio, Frédéric Moinat, Arno Renken, Michel Vanni, *Topographie de l'étranger. Étude pour une phénoménologie de l'étranger. 1*, Paris, Van Dieren, « Par ailleurs Riponne », 2009, p. 119.

montrant ici et là une même suite, une même ligne, en sorte que le roman s'interprète comme une structure littéraire dérivée de la structure religieuse du mythe »³³⁴. Dumézil différencie « la saga de Hadingus » des « mythes du dieu Njörðr »³³⁵, les premiers étant pour lui une dérivation des seconds qui constituent un point d'origine et qui seraient mieux conservés chez Snorri. Il souligne alors la nécessité de « remythiser » le récit³³⁶. Ce type de formulations doit nous faire remarquer que les catégorisations *Eddas/sagas*, chez de nombreux chercheurs, participe à faire des *Eddas* des sources plus légitimes pour étudier ce que l'on présente comme étant la religion des anciens Scandinaves.

Cette manière de différencier les mythes se retrouve chez Roger Caillois, étudiant, entre autres, de Marcel Mauss et de Georges Dumézil, avec qui il s'est lié d'amitié, et pour qui « à l'écart du rite, le mythe perd sinon sa raison d'être, du moins le meilleur de sa puissance d'exaltation : sa capacité d'être vécu. Il n'est déjà plus que littérature »³³⁷. Encore une fois, la littérature est présentée comme une dégradation du mythe. Ce positionnement se retrouve plus tard dans ses travaux sur le sacré qui aboutissent à ses théories du jeu³³⁸. Mircea Eliade tient un discours similaire lorsqu'il dit que le temps fait perdre de leur valeur aux archétypes³³⁹.

Que peut-on retenir de ce survol rapide de quelques travaux anthropologiques et de leur influence au-delà de ce champ disciplinaire ? Tout d'abord, il est évident que le panorama complet des études anthropologiques serait bien trop vaste pour être présenté ici en quelques pages. D'après Jean Copans, l'une des spécificités de cette approche est la vision totalisante qui l'accompagne³⁴⁰. On la retrouve aussi bien chez Edward B. Tylor que chez Claude Lévi-Strauss, en passant par l'école de sociologie française. Que leurs objets soient les sociétés ou l'esprit, ces études ont pour vocation d'offrir une théorie large à propos de phénomènes humains. Elles proposent des explications théoriques qui offrent une vision totalisante des phénomènes comme la culture, la société, la parenté, l'institution, le rituel. Les mythes ont toujours été un objet d'étude privilégié de cette discipline, non seulement pour la place qu'ils occupent au sein d'une culture particulière, mais également pour la spécificité de leur position comme systèmes de représentations révélateurs des idées circulant dans une société à une époque donnée. Ils sont alors étudiés en tant que productions pouvant expliquer la constitution d'un espace social et son

334. Georges Dumézil, *Du mythe au roman*, Paris, Presses universitaires de France, « Hier », 1970, rééd. « Quadrige », 1983, p. 121.

335. *ibid.*, p. 29.

336. *ibid.*, p. 124.

337. Roger Caillois, *Le Mythe et l'Homme*, Paris, Gallimard, 1938, rééd. Gallimard, « Folio essais », 1972, p. 29.

338. Laurent Di Filippo, « Contextualiser les théories du jeu de Johan Huizinga et Roger Caillois », art. cit., p. 294-303.

339. Philippe Borgeaud, *Exercices de mythologie*, Genève, Éditions Labor et Fides, « Histoire des religions », 2004, rééd. 2015, p. 190.

340. Jean Copans, *Introduction à l'ethnologie et à l'anthropologie*, Paris, Armand Colin, « 128 », 1996, rééd. 2012, p. 24.

organisation. Cependant, il convient de rester vigilant quant aux objets qui ont servi de corpus pour ces travaux, à savoir ce que l'on a appelé les mythes des sociétés dites « primitives » et toutes les représentations qui les accompagnent. Parler de mythes au sujet de ces récits impose une certaine vision *a priori* des phénomènes observés, qui oriente la méthode aussi bien que l'interprétation et les théories d'un auteur.

2 – L'anthropologie culturelle boassienne

À l'encontre des méthodes et des développements théoriques qui ont eu cours au XIX^e siècle, Franz Boas va faire la promotion d'une approche anthropologique intégrant une dimension diachronique importante, afin de comprendre les séquences de faits qui mènent à une situation particulière. Selon lui, sur le plan méthodologique, la comparaison ne peut pas se faire sans remise en contexte historique et géographique³⁴¹. Il critique ainsi les comparatistes qui pensent pouvoir revenir aux origines d'un phénomène en comparant deux situations particulières sans retracer l'histoire des faits observés³⁴². De plus, Franz Boas insiste sur la nécessité de tenir compte des accidents et sur l'imprédictibilité de l'avenir. Il s'oppose à une vue de l'Anthropologie qui se voudrait une science naturelle qui laisse les cas particuliers de côté, afin de rechercher des grandes lois universelles, qui président au monde des hommes³⁴³.

Dans un ouvrage destiné à présenter les apports de l'anthropologie pour l'étude des sociétés modernes, Franz Boas montre au lecteur que considérer l'Anthropologie comme une collection de faits à propos de peuples exotiques et comme une activité sans incidence sur la vie des sociétés dites modernes est une erreur fréquente et qu'au contraire, cette discipline permet d'éclairer un certain nombre de faits sociaux contemporains³⁴⁴. Il revient également sur les problèmes que pose l'idée de race et s'oppose à l'eugénisme puisque, selon lui, il est impossible de faire émerger une race meilleure par croisements génétiques³⁴⁵. Enfin, il remet aussi le facteur humain au cœur de l'étude. Pour lui, l'anthropologue doit toujours penser l'individu comme membre d'un groupe et l'étude du langage est de première importance, avec cette particularité : à la différence du linguiste qui s'intéresse aux normes de l'expression linguistique, l'anthropologue, « s'intéresse plus particulièrement à l'aspect social du phénomène linguistique, au langage comme moyen de communication et à l'interrelation entre langage et culture »³⁴⁶. Il pose les bases d'une idée

341. Michel Espagne, « La question des imbrications culturelles chez Franz Boas », *Revue germanique internationale*, 2002, n° 17, p. 153.

342. Franz Boas, « The Limitations of the Comparative Method of Anthropology », *Science*, 1896, vol. 4, p. 901-908, rééd. in Franz Boas, *Race, Language and Culture*, New York, The Macmillan Company, 1940, p. 270-280.

343. Franz Boas, *op. cit.*, p. 157-158 ; Franz Boas, « The Aims of Anthropological Research », *Science*, 1932, vol. 76, p. 605-613, rééd. in Franz Boas, *Race, Language and Culture*, New York, The Macmillan Company, 1940, p. 243-259.

344. Franz Boas, *op. cit.*, p. 11.

345. *ibid.*, p. 106.

346. « *The anthropologist is more deeply interested in the social aspect of the linguistic phenomenon, in language as a means of communication and in the interrelation between language and culture* ». *ibid.*, p. 15.

majeure des travaux d'Edward Sapir, à savoir que langage, communication et culture sont à penser ensemble. Afin de poursuivre cette perspective, le mythe doit être analysé pour sa dimension sociale et culturelle, et non pas simplement de manière isolée. C'est ainsi que le facteur humain pourra redevenir central.

L'œuvre de l'anthropologue et linguiste Edward Sapir s'avère singulière en ce qu'elle fournissait, il y a plus d'un siècle, des pistes d'exploration toujours valides aujourd'hui. Il a notamment su exposer, dès 1921, les différences entre une approche historique et une approche psychologique des mythes, ainsi que les reproches que les spécialistes des deux disciplines pouvaient avoir les uns envers le travail des autres³⁴⁷. Sa vision des phénomènes culturels accorde une grande place aux individus et aux interactions qui constituent la matrice du lien social. Les mythes, en ce sens qu'ils se manifestent à travers les actions et interactions des individus, font partie de la culture, et peuvent donc être étudiés pour comprendre comment celle-ci se manifeste, est vécue, se transmet et se transforme. Tout comme Boas, Sapir montrera l'intérêt de l'Anthropologie pour penser les questions de sa propre société et de son époque et penser les relations humaines³⁴⁸. Durant la période de l'entre-deux-guerres, il produit plusieurs travaux fustigeant l'idée de race supérieure. Il pointe à de nombreuses reprises les erreurs liées à la conception d'une race nordique pure dont les Anglo-Saxons seraient des descendants et critique les idées véhiculées par le Ku Klux Klan³⁴⁹. De manière plus originale, il évoquera également les problèmes liés à la sexualité aux États-Unis dans un de ses textes³⁵⁰.

D'un point de vue méthodologique, Franz Boas et Edward Sapir ont produit de nombreux travaux ethnographiques et les deux auteurs mettent en avant leurs observations de terrain, notamment avec les Amérindiens. Ces observations doivent être croisées avec les données historiques disponibles afin de mieux saisir les suites de faits qui participent à la construction d'une situation donnée. Ce positionnement se traduit notamment par l'importance consacrée à l'observation directe et un travail de collaboration avec des acteurs familiers, voire natifs, des sociétés étudiées³⁵¹.

347. Edward Sapir, *Anthropologie I.*, *op. cit.*, p. 137-140.

348. Edward Sapir, « The Application of Anthropology to Human Relations », in Newton Diehl Baker, Carlton Joseph Huntley Hayes, Roger Williams Strauss (ed.), *The American Way: A Study of Human Relations among Protestants, Catholics and Jews*, Chicago/New York, Willett, Clark & Co, 1936, p. 121-129.

349. Edward Sapir, « Racial Superiority », *The Menorah Journal*, 1924, n° 10, p. 200-212 ; Edward Sapir, « Are the Nordics a Superior Race? », *The Canadian Forum*, 1925, vol. 5, n° 57, p. 265-266 ; Edward Sapir, « Let Race Alone », *The Nation*, 1925, n° 120, p. 211-213 ; Edward Sapir, « Undesirables – Klanned or Banned? », *The American Hebrew*, 1925, n° 116, p. 286.

350. Edward Sapir, « Observations on the Sex Problem in America », *American Journal of Psychiatry*, 1928, n° 8, p. 519-534.

351. Florence Weber, *op. cit.*, p. 192-194 ; Robert Deliége, *Une histoire de l'anthropologie. Écoles, auteurs, théories*, Paris, Seuil, « Points essais », 2006, rééd. 2013, p. 138-139 ; Jacques Lombard, *op. cit.*, p. 90-92.

3 – Catégorisations de langues et catégorisations de pensée

Une vision relativiste qui s’ancre dans la lignée de Franz Boas et d’Edward Sapir demande d’interroger les termes utilisés pour désigner les phénomènes dans leur contexte linguistique et culturel spécifique. Dans l’introduction du *Handbook of American Indian Languages*, Franz Boas soulignait qu’il était nécessaire d’étudier une langue étrangère à partir de ses formes internes plutôt qu’en partant du point de vue de la langue de l’analyste et que les langues des Amérindiens ne devaient pas être étudiées selon les mêmes catégories que les langues indo-européennes³⁵². Comme le relève Chloé Laplantine, « l’analyse » que propose Boas, « est contraire à la projection des grammaires européennes sur les langues indiennes »³⁵³. En remettant en cause les catégories de pensée habituellement utilisée dans l’étude des langues, l’anthropologue américain y fait intervenir une forme de relativisme culturel et linguistique. Sa critique ne concernait pas que les catégories grammaticales, mais aussi certains types d’énoncés.

Ce relativisme peut aussi s’appliquer entre différentes langues indo-européennes lorsqu’il s’agit de mettre en question des notions ou des concepts. Ainsi, Edward Sapir poursuit les idées de son maître lorsqu’il dit que « l’étude critique du langage peut certainement apporter au philosophe une aide des plus insolites et des plus inattendues »³⁵⁴, car « le philosophe ne voit peut-être pas bien qu’il est très probablement trompé par ses formes d’expression verbale : autrement dit, le moule de sa pensée, qui est un moule typiquement linguistique, se projette sans aucun doute sur sa conception du monde »³⁵⁵. Il risque alors d’être trompé par les propres mots qu’il utilise puisque « d’innocentes catégories linguistiques peuvent revêtir l’aspect redoutable d’absolus cosmiques. Par conséquent, ne serait-ce que pour se protéger d’un certain verbalisme philosophique, le philosophe ferait bien d’examiner avec esprit critique les fondements et limites linguistiques de sa pensée »³⁵⁶. Il est alors nécessaire de revenir sur les termes utilisés dans l’analyse et tout particulièrement sur les termes mythe et mythologie dont nous avons vu précédemment les acceptions multiples. Edward Sapir mentionne l’ouvrage *The Meaning of Meaning. A Study of the Influence of Language upon Thought and of the Science of Symbolism*, de Charles Kay Ogden et Ivor Armstrong Richards. Selon lui, ces auteurs ont bien montré comment certains penseurs ont été abusés par l’usage de leurs modes habituels d’expression. Il suggère alors que « le meilleur moyen de dépasser nos processus de pensée et d’en éliminer tous les accidents ou toutes les

352. Franz Boas, « Introduction », in Franz Boas (ed.), *Handbook of American Indian Languages*, Washington, U.S. Government Printing Office, 1911, p. 81.

353. Chloé Laplantine, « À propos de l’“Introduction” du *Handbook of American Indian Languages* : une écriture du point de vue », in Michel Espagne, Isabelle Kalinowski (dir.), *Franz Boas. Le travail du regard*, Paris, Armand Colin, 2013, p. 185.

354. Edward Sapir, *Linguistique*, trad. fr. Jean-Élie Boltanski, Nicole Soulé-Susbielles, Paris, Gallimard, « Folio essais », 1968, p. 126.

355. *idem*.

356. *idem*.

inconséquences dues à leur habillage linguistique est-il de se plonger dans l'étude de modes exotiques d'expression. En tout cas, je ne vois pas de meilleure manière de détruire les fausses "entités" »³⁵⁷. L'auteur, anthropologue et linguiste, développe une position que l'on retrouvera plus tard dans les illusions que relève Émile Benveniste³⁵⁸, consistant à confondre les catégories de langue et les logiques du fonctionnement de l'esprit.

Ce positionnement correspond effectivement aux éléments d'analyse présentés précédemment à propos des catégories que l'on retrouve dans les sources médiévales islandaises. Il est nécessaire de prendre en compte de manière précise les expressions et les catégories linguistiques utilisées par les enquêtés ou présents au sein des objets étudiés pour appréhender les modes de catégorisation interne aux phénomènes étudiés avant d'en tirer des conclusions générales. À partir de là, il faut poursuivre l'analyse afin de comprendre le rôle de la traduction comme processus de diffusion et de transformation dans les phénomènes de réception.

Dans l'ethnographie de la communication proposée par Dell Hymes, il s'agit de distinguer le sens « *emic* » du sens « *etic* ». Cet auteur emprunte cette distinction à Kenneth Pike³⁵⁹ et précise qu'un énoncé [*account*] émique doit être un élément pertinent en rapport avec un comportement particulier, alors que l'énoncé « étique » est utile en tant que première grille d'analyse, comme point d'entrée, ou comme cadre permettant de comparer plusieurs énoncés émiques différents. Cependant Hymes précise qu'il n'a pas la validité d'un énoncé émique³⁶⁰. À travers cette manière un peu compliquée de présenter les choses³⁶¹, Dell Hymes parle en fait de deux choses : d'un côté, l'intériorité et l'extériorité par rapport à un phénomène observé, qui renvoient à la place de l'observateur, et, de l'autre, le niveau d'abstraction dans les catégories utilisées. L'énoncé étique étant plus abstrait que l'énoncé émique, il permet la comparaison. Par la suite, cette distinction a été interprétée comme une différence entre une description intérieure et une description extérieure au groupe étudiée³⁶². Elle a aussi pu donner lieu à l'idée de différencier les cadres de perception et d'organisation d'un groupe social donné et ceux construits ensuite par le chercheur dans le langage

357. *ibid.*, p. 127.

358. Émile Benveniste, « Catégories de pensée et catégories de langue », *Les études philosophiques, nouvelle série*, 1958, n° 4, p. 428-429.

359. L'ouvrage de Pike qui sert de référence à la distinction entre « *emic* » et « *etic* », à laquelle renvoie Dell Hymes, n'est pas facilement accessible. Le lecteur français trouvera des explications détaillées dans l'article de Jean-Pierre Olivier de Sardan, art. cit., p. 151-166.

360. « *The point is essentially the same as that of Sound Patterns of Language, "from which stems the current distinction of ɛtic" and ɛmic. "An ɛmic" account is one in terms of features relevant in the behavior in question; an ɛtic account, however useful as a preliminary grid and input to an ɛmic (structural) account, and as a framework for comparing different ɛmic accounts, lacks the ɛmic account's validity* ». Dell H. Hymes, « Introduction: Toward Ethnographies of Communication », art. cit., p. 14.

361. De manière générale, les travaux rédigés en anglais par Dell Hymes peuvent poser des difficultés de compréhension du fait de la complexité de ses tournures.

362. Jean Lohisse, *La Communication. De la transmission à la relation*, Bruxelles, De Boeck, 2001, rééd. Jean Lohisse, Geoffroy Patriarche, Annabelle Klein, *La Communication. De la transmission à la relation. 4^e édition*, Bruxelles, De Boeck, 2009, p. 207.

de sa recherche³⁶³. Envisager les énoncés émiques correspond à l'idée de tenir compte des « catégories d'usage » ou de ce que Claude Calame appelle « catégories indigènes » lorsqu'il fait mention des termes en grec ancien utilisés pour nommer les récits que nous appelons des mythes.

Contre la vision universaliste des mythes, il est possible de partir des catégories utilisées par les enquêtés. Franz Boas relevait que la majorité des Amérindiens avaient deux termes pour désigner soit les mythes se situant hors du temps, soit des récits plus historiques, marquant ainsi une séparation temporelle³⁶⁴. On pourrait également prendre l'exemple de l'étude de Geneviève Calame-Griaule sur les Dogons³⁶⁵, qui différencient les récits à caractère fictionnel appelés *élume* (fables, contes, devinettes, chantefables), désignant les fables ou les contes, et les mythes qui sont « objets de croyances, et appartiennent à la “parole ancienne” (*sò: pèy*), c'est-à-dire à la tradition de la connaissance »³⁶⁶. Cependant, les mythes *sò: pèy* sont considérés comme vrais ou réels, contrairement aux *élume*, considérés comme symboliques sans être pour autant des mensonges, désignés pour leur part par le terme *kakálu*. La parole (*sò:*) tient une place active chez les Dogons, elle est un acte servant à transmettre le savoir, tout comme une connaissance à la fois symbolique et pratique du monde³⁶⁷. Les catégories traditionnelles sont ainsi questionnées. Cependant, Franz Boas et Geneviève Calame-Griaule conservent finalement l'appellation de mythe pour traduire les catégories de récit qu'ils rencontrent. Mais comme le souligne Marc Augé, les frontières que dessinent les mots « ne coïncident pas d'une langue à l'autre » et « si vous prenez un mot pour un autre (suite à une traduction trop rapide), vous risquez d'avoir des surprises : les pensées qui habitaient le premier ne s'habituent pas au second ; elles y sont trop au large ou trop à l'étroit »³⁶⁸.

D'autres auteurs vont, pour leur part, rejeter ces catégories. Citons ici deux exemples. Tout d'abord, Jean-Louis Siran, auteur de *L'Illusion mythique*, suggère que « la fausse évidence de vocable comme ceux-là a quelque chose d'aveuglant : ce serait donc un progrès théorique que de s'en débarrasser »³⁶⁹. Dans son ouvrage, il critique les travaux de plusieurs auteurs comme Marcel Griaule, Georges Dumézil, Marcel Detienne, pointant du doigt le fait que le problème touche plusieurs disciplines. L'un des défauts majeurs de nombreuses recherches serait l'usage de

363. Yves Winkin, *Anthropologie de la communication, op. cit.*, p. 95-96.

364. Franz Boas, « Mythology and Folk-Tales of the North American Indians », *The Journal of American Folklore*, 1914, vol. 27, n° 106, p. 374-410, rééd. in Franz Boas, *Race, Language and Culture*, New York, The Macmillan Company, 1940, p. 455.

365. Dans la postface à la seconde édition de son ouvrage *Ethnologie et langage. La parole chez les Dogons*, Geneviève Calame-Griaule mentionne les travaux de Dell Hymes, dans la lignée de Franz Boas et d'Edward Sapir, et le courant de l'ethnographie de la communication qui prit naissance aux États-Unis dans la même décennie, faisant un parallèle avec ses propres travaux et le courant de l'ethnolinguistique. Geneviève Calame-Griaule, *Ethnologie et langage. La parole chez les Dogons*, Paris, Gallimard, 1965, rééd. Paris, Institut d'Ethnologie, 1987, p. 555-556.

366. *ibid.*, p. 448.

367. *ibid.*, p. 26.

368. Marc Augé, *Les Formes de l'oubli*, Paris, Payot & Rivages, 1998, rééd. Payot & Rivages, « Rivages poches/Petite bibliothèque », 2001, p. 13.

369. Jean-Louis Siran, *op. cit.*, p. 22.

catégories ethnocentrées et préconçues, « c'est-à-dire à ce que le discours anthropologique institue dans sa tradition propre, comme un genre particulier de discours qu'il nomme, en effet, "mythe". Et l'ethnologue de retrouver ainsi sur le terrain ce que sa formation intellectuelle l'a préparé à y trouver »³⁷⁰. Il va plus loin en disant que « les présenter ensemble et dans la confusion sous une catégorie fourre-tout nous donne à trop bon compte l'illusion de renvoyer à quelque chose qui serait du savoir quand nous ne faisons que protester de notre incrédulité »³⁷¹. Au final, la catégorie de mythe ne servirait qu'à masquer notre incompréhension des phénomènes étudiés.

On retrouve un positionnement similaire dans la forte critique du structuralisme d'Alban Bensa, qui suggère que « la notion de mythe, avec tous ses relents de primitivité, ne fait qu'obscurcir notre compréhension des narrations »³⁷². Cet auteur remet en question l'idée qu'il existerait une pensée sauvage qui se différencie de la pensée rationnelle³⁷³. Il critique essentiellement l'oubli de la dimension temporelle dans les analyses de Claude Lévi-Strauss, qui empêchent selon lui d'ancrer les actes d'énonciation de ces récits dans des configurations sociales et historiques. Cela l'amène à considérer qu'« en tant que parole en actes, outil de communication politique, le récit prend tout son sens en regard du contexte d'interlocution où il intervient »³⁷⁴.

Suivant ces deux auteurs, l'usage de cette catégorie, construite à travers un regard européen-centré porté sur des sociétés lointaines et reprise comme catégorie de langue utilisée par les chercheurs, empêche une compréhension correcte des phénomènes sociaux, car elle crée des artefacts qui répondent à leurs propres projections et incompréhensions. Nous voyons mieux à présent en quoi ce type de positionnement s'oppose aux propos de Mircea Eliade, qui suggère, de façon presque caricaturale, que « notre meilleure chance de comprendre la structure de la pensée mythique est d'étudier les cultures où le mythe est "chose vivante", où il constitue le support même de la vie religieuse ; bref, où loin de désigner une *fiction*, il exprime la *vérité* par excellence, puisqu'il ne parle que des réalités »³⁷⁵. Pour cet auteur, il est préférable d'étudier les mythes de ceux que lui-même appelle encore « primitifs », plutôt que les mythes grecs ou égyptiens, car « les mythes des "primitifs" reflètent encore un état primordial »³⁷⁶.

Les critiques de Jean-Louis Siran et d'Alban Bensa semblent justes au regard des développements précédents concernant les récits nordiques. Une position similaire à celle de Mircea Eliade n'est donc pas tenable en ces termes. En effet, dans les sources médiévales

370. *ibid.*, p. 27.

371. *ibid.*, p. 29.

372. Alban Bensa, *op. cit.*, p. 131.

373. *ibid.*, p. 129.

374. *ibid.*, p. 132.

375. Mircea Eliade, *The Quest. Meaning and History in Religion*, Chicago, University of Chicago Press, 1969 ; trad. fr. Henry Pernet, Jean Gouillard, *La Nostalgie des origines : méthodologie et histoire des religions*, Paris, Gallimard, « Les Essais », 1971, rééd. « Folio essais », 1991, p. 126.

376. Mircea Eliade, *Aspects du mythe, op. cit.*, p. 15.

scandinaves, les catégories servant à désigner les textes ne recouvrent pas celles qui se sont imposées plus tardivement. Les usages de ces récits et le sens qu'on leur accordait ont évolué au cours du temps. Toutefois, ces critiques ne sont pas totalement neuves, si l'on considère qu'un certain nombre de mises en garde et de propositions méthodologiques avaient déjà été formulées à la fin du XIX^e et au début du XX^e siècle par des anthropologues américains, Franz Boas et Edward Sapir, qui ont posé les bases de ce qui allait devenir l'anthropologie de la communication. De plus, elles ne suffisent pas à comprendre les processus qui ont mené à la situation actuelle, c'est-à-dire les constructions historiques de concepts pensés comme universels, tels que les mythes. C'est pourquoi je propose de les considérer en tant que *processus d'universalisation*.

4 – Des processus d'universalisation

La question des catégories de pensée conduit à réfléchir de manière plus large à la problématique de l'universalisme et du particularisme en SHS. Ces deux types de positionnement ne concernent pas uniquement la question du mythe, mais cette dernière constitue un point d'entrée vers une problématique plus générale de la réflexion anthropo-communicationnelle.

La position universaliste peut facilement être illustrée par une fameuse phrase de Claude Lévi-Strauss, issue de son analyse structurale des mythes. L'anthropologue nous dit que, « quelle que soit notre ignorance de la langue et de la culture de la population où on l'a recueilli, un mythe est perçu comme mythe par tout lecteur, dans le monde entier »³⁷⁷. Il est effectivement difficile de proposer une vision plus universelle que celle-ci. Or, nous avons vu tout au long de ce chapitre que l'idée même de mythe s'est construite au cours du temps et que le terme fut utilisé relativement tardivement pour désigner les récits médiévaux scandinaves.

Quelques années plus tôt, dans le *Manuel d'ethnographie* de Marcel Mauss, la vision universalisante du sacré, et par conséquent, du mythe, se traduit aussi dans les consignes de récoltes de données que donne le « maître ». Comme le note Marcel Detienne³⁷⁸, les consignes concernant les mythes proposent de recueillir des données à partir de catégories préconstruites et, par conséquent, les ethnographes vont se rendre sur leur terrain avec une grille d'analyse prédéfinie. Cette méthode risque de conduire à une uniformisation de la vision de ce que sont les mythes à travers le monde. L'un des principaux reproches à faire aux travaux de Mauss est donc qu'il traite le mythe comme une notion universelle. Cependant, les développements précédents ont montré la nécessité de requestionner cette catégorie de pensée. Ce type de discours est également appliqué aux récits nordiques et peut être illustré par la notice préliminaire à la traduction de l'*Edda* en prose de M^{lle} R. du Puget : « Tous les peuples ont eu recours aux dogmes religieux pour se rendre compte de l'origine de l'Univers et de sa conservation, de la mission de l'homme durant

377. Claude Lévi-Strauss, *Anthropologie structurale*, op. cit., p. 232.

378. Marcel Detienne, « Une mythologie sans illusion », *Le temps de la réflexion*, n° I, 1980, p. 27-28.

sa vie, et de son état après la mort. Les Eddas sont le résumé de la croyance des Scandinaves païens sur ces divers sujets »³⁷⁹. Autrement dit, M^{lle} R. du Puget considère que les récits des sources médiévales scandinaves et particulièrement des *Eddas* constituent un ensemble de croyances et de dogmes païens. Elle applique bien une grille de lecture christiano-centrée. Or, pour les récits médiévaux islandais et tout particulièrement pour l'*Edda* en prose, la traduction a joué un rôle essentiel dans ces processus, puisqu'à travers cette activité, les acteurs interprètent des éléments à l'aune de nouvelles catégories. Catégorisation et traduction vont donc de pair, comme on peut toujours le constater dans les éditions contemporaines des sources.

Ce résultat est aussi le fruit du travail de nombreux savants, qui, chacun à leur époque et pour des raisons propres, ont contribué à ces processus d'universalisation, jusque dans les travaux d'Anthropologie et d'Histoire des religions. Claude Calame décrit de manière très juste ce phénomène lorsqu'il dit que « c'est là le paradoxe : tout en portant son intérêt vers les cultures des autres, la pensée anthropologique a été orientée par un tel ethnocentrisme européen qu'elle a fait de catégories instrumentales, relatives à l'épistémologie de la discipline et marquées dans l'espace et dans le temps, des universaux »³⁸⁰. L'ethnocentrisme européen dont il parle renvoie à des représentations christiano-centrées. Philippe Borgeaud montre bien qu'en désignant comme païen tout ce qui était étranger à leur religion, les chrétiens ont grandement participé à ces processus de construction stéréotypée de la figure de l'Autre³⁸¹. Cette figure de l'altérité sera même reprise et réappropriée comme ressource dans les stratégies de constructions identitaires des mouvements néo-païens³⁸².

Au cours des siècles, le terme finit par être appliqué par assimilation aux récits des nombreuses sociétés étrangères dont on considère les peuples comme primitifs et dont on pense qu'ils peuvent nous en apprendre plus sur le passé de l'Europe. Ce processus de définition aboutit à l'idée que l'on y retrouve l'une des composantes principales de l'esprit humain :

« À l'occasion de cette projection d'une image spatiale de la culture des hommes sur une représentation temporelle, la notion de mythe connaît une seconde transformation. Par la réduction progressive de la pluralité des récits entendus sous ce terme à l'unicité d'un concept, le mythe semble perdre son aspect narratif pour devenir l'expression d'un mode particulier de la pensée humaine. Il correspondrait ainsi à la forme de raison spécifique des cultures primitives. »³⁸³

Dans ces propos, on retrouve certaines critiques proches de celles d'Alban Bensa et de Jean-Louis Siran. Claude Calame relève en effet que « le statut du mythe comme indice d'un état

379. M^{lle} R. du Puget, *Les Eddas. traduites de l'ancien idiome scandinave*, Paris, Librairie française et étrangère, 1846, rééd. Paris, Librairie de l'association pour la propagation et la publication des bons livres, 1865, p. V.

380. Claude Calame, *Qu'est-ce que la mythologie grecque ?*, op. cit., p. 26.

381. Philippe Borgeaud, *L'Histoire des religions*, op. cit., p. 179-180.

382. Voir plus bas, chapitre 2.

383. Claude Calame, *Qu'est-ce que la mythologie grecque ?*, op. cit., p. 32-33.

premier de civilisation provoque une ontologisation qui, aux yeux des anthropologues puis dans le savoir partagé de l'intelligentsia occidentale, lui confère une valeur universelle »³⁸⁴.

L'idée de processus d'universalisation est généralement avancée dans les études sur les effets culturels et linguistiques de la mondialisation pour évoquer le risque de la perte de diversité dans ces deux domaines, assimilée à une perte de richesse (quasiment quantitative) liée à cette diversité³⁸⁵. Bien souvent, on y associe des phénomènes récents, qui prennent place essentiellement au cours du XX^e siècle, comme la mondialisation de l'économie à l'échelle de la planète ou l'usage de l'anglais comme langue internationale. Mais les exemples précédents ont montré qu'elle se situe dans le prolongement de longs processus historiques³⁸⁶. Serge Latouche remarque que la thèse de « l'autoaffirmation économique » de l'occident est insuffisante à expliquer ces phénomènes, car elle les coupe, entre autres, de l'histoire culturelle du développement des religions, notamment le christianisme, et de l'imaginaire du progrès qui a suivi l'époque des Lumières³⁸⁷.

Les phénomènes d'assimilation peuvent être anciens et prendre différentes formes. Dans son dictionnaire de mythologie germano-scandinave, Rudolf Simek relève d'ailleurs trois types d'assimilations³⁸⁸. Tout d'abord, l'*interpretatio romana*, telle qu'on la trouve par exemple chez Tacite, qui consiste à rapprocher des divinités barbares des divinités romaines. À l'inverse, il existe aussi des formes d'*interpretatio germanica*, à savoir que des Germains rapprochèrent les divinités romaines des divinités germano-scandinaves. Simek cite l'exemple des jours de la semaine dans les langues germaniques. Enfin, l'*interpretatio christiana* consistait surtout à assimiler les dieux païens à des démons. Dans tous les cas, on assimile des éléments étrangers à ses propres catégories d'interprétation et on observe ainsi des modes d'appropriation de l'altérité. Traduction et catégorisation participent donc à des processus d'appropriation.

Je définirai ces phénomènes dans les termes suivants : les processus d'universalisation sont *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*. Étudier ces processus dans leur dimension diachronique doit alors permettre de comprendre comment se sont formées certaines notions contemporaines considérées comme universelles. D'un point de vue réflexif, et dans le cadre qui nous intéresse ici, cette approche permet d'interroger nos préconceptions sur la manière d'envisager les récits anciens qu'on appelle des mythes.

384. *ibid.*, p. 33.

385. Pour une discussion autour des questions des effets de la mondialisation, le lecteur pourra se reporter à l'ouvrage, certes engagé mais éclairant, de Serge Latouche, *L'Occidentalisation du monde. Essai sur la signification, la portée et les limites de l'uniformisation planétaire*, Paris, La Découverte, « Agalma », 1989, rééd. « Poche », 2005.

386. La période des Lumières peut être considérée comme une étape des processus historiques de mondialisation, plutôt qu'un paragon.

387. Serge Latouche, *op. cit.*, p. 12.

388. Rudolf Simek, *Lexicon, op. cit.*, p. 173-175.

Cependant, il est nécessaire de nuancer ce propos. Ces processus d'universalisation ne touchent pas l'ensemble d'une société ou d'un groupe professionnel tel que les anthropologues. Il existe des résistances et les positionnements varient et évoluent, eux aussi, comme nous l'avons vu par exemple dans les propos de Bensa et Siran, pour citer les discours les plus tranchés. Certains terrains peuvent aussi apporter des éléments de modération, puisque, alors qu'un terme basé sur la racine *mythos* a bien été adopté dans certaines langues scandinaves, comme en suédois où l'on trouve le terme *myter*, l'islandais désigne aujourd'hui ces récits par le syntagme *norræn goðafræði*, composé de *goðafræði* [science/connaissance des dieux] et de l'adjectif *norræn* [nordique]³⁸⁹. L'universalisation doit donc être considérée, elle aussi, dans une perspective particulariste, qui identifie les situations dans lesquelles des notions telles que « mythes » ou « mythologies » sont employées avec une portée universelle.

Afin de conclure cette première partie consacrée aux termes norrois et aux processus de catégorisation des sources, je citerai un passage du *Dictionnaire portatif de la fable* de Pierre Chompré complété par Aubin-Louis Millin, qui pose un contraste avec l'universalisme de nombreuses théories et qui montre qu'une telle position n'est pas toute neuve. En effet, dès 1801, cet ouvrage nous met en garde contre les simplifications qui consistent à tout réduire à une seule explication lorsqu'on traite de mythologie :

« Tous les auteurs qui se sont occupés de la Mythologie, ont malheureusement plutôt cherché à adapter les circonstances des fables au système d'explication qu'ils s'étoient formé, qu'à exposer d'une manière simple les récits que nous ont transmis les auteurs classiques. La véritable connoissance de la Mythologie ne consiste cependant pas dans l'explication plus ou moins ingénieuse des mythes par l'histoire, la morale, ou l'astronomie ; c'est même cette manie de vouloir tout réduire à un seul système, qui embrouille les idées dans un sujet déjà suffisamment obscur : le meilleur traité de Mythologie seroit celui qui exposeroit les fables dans leur simplicité primitive, en rapportant chronologiquement les divers changements que les poètes et les artistes y ont successivement introduits. »³⁹⁰

389. Ainsi, une traduction littérale comme « connaissance des dieux nordiques » ne serait pas tout à fait exacte, car l'adjectif *Norræn* s'applique au terme complet *goðafræði*.

390. Pierre Chompré, Aubin-Louis Millin, *op. cit.*, p. 694.

2

Constructions diachroniques du Nord

Dans un ouvrage récent, 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 »³⁹¹. Chaque occurrence ou chaque réalisation d'un récit est le résultat d'une activité qui implique des acteurs particuliers poursuivant des objectifs, dans un contexte dont l'analyse des différentes dimensions permet de mieux définir la situation de production. C'est pourquoi, après être revenu dans le chapitre précédent sur les manières d'aborder les sources médiévales scandinaves, sur les modes de catégorisation de celles-ci et sur une partie des processus d'universalisation qui ont amené à l'idée de « mythes nordiques » et de « mythologie nordique », je vais à présent aborder la transmission des sources sous l'angle de l'histoire de leur réception, afin de mettre en lumière des processus de construction historiques, ainsi que différents usages situés au cours du temps.

En m'appuyant sur des travaux existants, je proposerai une synthèse qui rend compte d'un certain nombre de recherches déjà effectuées dans ce domaine, afin de permettre de mieux situer mon propre apport dans ce champ d'investigation³⁹². Sur un plan théorique, ce chapitre conduira à une réflexion plus générale sur les manières de croiser l'anthropologie culturelle, dont j'ai esquissé certains traits précédemment, avec la phénoménologie du mythe de Hans Blumenberg, dont je présenterai les travaux, encore peu connus en France, et leurs spécificités par rapport à d'autres approches historiques. Il s'agira de proposer un cadrage complémentaire à l'analyse du changement et de la permanence appliqué à la réception des récits anciens, afin de poursuivre la définition de l'approche anthropo-communicationnelle.

391. « *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.

392. Charlotte Aull Davies, *Reflexive Ethnography: A Guide to Researching Selves and Others*, London, Routledge, 1998, rééd. 2008, p. 30.

I – UNE PETITE HISTOIRE DE LA RÉCEPTION DES RÉCITS MÉDIÉVAUX SCANDINAVES

Les sources nordiques et les éléments qu'elles contiennent ne sont pas restés confinés dans l'espace scandinave. Au contraire, elles ont fait l'objet de reprises et de transferts tout au long de l'histoire. Au début du XX^e siècle, l'historien de la littérature suédois Anton Blanck avait proposé l'idée d'une renaissance littéraire scandinave au XVIII^e siècle, dont l'un des acteurs principaux était le Suisse Paul Henri-Mallet³⁹³. Il est apparu avec des travaux plus récents que, bien que ce dernier fut une figure importante de la réception des sources scandinaves, il s'agissait moins d'une redécouverte après des siècles d'oubli que d'une visibilité plus importante et internationale qui se produisait. En effet, l'intérêt pour les sources nordiques ne s'était pas tari après les écrits du XIII^e siècle, mais il restait limité géographiquement.

Margaret Clunies Ross et Lars Lönnroth, deux chercheurs ayant participé au programme de recherche « *Eddornas sinnebildsspråk* [le langage symbolique des Edda] », aussi parfois appelé en anglais *The Norse Muse*, ont proposé de distinguer cinq périodes dans l'histoire de la réception de la mythologie nordique, entre l'époque médiévale et le XX^e siècle :

« L'histoire de la réception peut être répartie de manière commode en cinq étapes :

1. De l'*Edda de Snorri* à la *Laufás Edda* (environ 1230–1600)
2. L'ère du göticisme scandinave et du baroque (environ 1600–1750)
3. La renaissance nordique et le préromantisme (environ 1750–1800)
4. Le romantisme national (environ 1800–1870)
5. Le déclin du romantisme national (environ depuis 1870) »³⁹⁴

Cette répartition, qui est le fruit du travail d'un groupe de chercheurs, marque aussi bien certaines tendances observables dans les traces du passé qui nous sont parvenues, qu'une certaine façon d'observer ce dernier en le découpant en périodes plus ou moins bien définies. Bien que je reprendrai ici cette répartition afin de faciliter l'organisation générale du propos, le lecteur doit garder en tête que ce découpage reste d'une certaine façon arbitraire. Jacques Le Goff rappelait que :

« La périodisation, œuvre de l'homme, est donc à la fois artificielle et provisoire. Elle évolue avec l'histoire elle-même. À cet égard, elle a une double utilité : elle permet de mieux maîtriser le temps passé, mais elle souligne aussi la fragilité de cet instrument du savoir humain qu'est l'histoire. »³⁹⁵

Margaret Clunies Ross et Lars Lönnroth précisent d'ailleurs que les points de vue de certains participants de ce projet de recherche pouvaient différer sur les points importants à relever dans chaque période. Certains exemples se trouvent à l'articulation de plusieurs époques. Il ne faut donc pas voir les dates posées ici comme des frontières rigides.

393. Margaret Clunies Ross, Lars Lönnroth, art. cit., p. 3.

394. Ma traduction. *ibid.*, p. 8.

395. Jacques Le Goff, *Faut-il vraiment découper l'histoire en tranches ?*, Paris, Seuil, « Points histoire », 2014, p. 37.

Une autre typologie ne renvoie pas à un découpage temporel, mais à une distinction d'intention dans les œuvres. Selon Mats Malm, également membre de ce projet de recherche, et dont les deux auteurs cités précédemment présentent les résultats, on peut distinguer deux types de réception, et voir de quelle manière certaines recherches s'y rattachent³⁹⁶ :

- D'un côté, un projet pragmatique dont une grande partie du travail de Ole Worm serait représentative, avec son ouvrage *Literatura runica*, qui a joué un grand rôle dans la compréhension du langage poétique en vieux norrois et a rendu les textes accessibles.
- De l'autre, un projet métaphysique, avec l'introduction de Peder Hansen Resen à l'*Edda* de Snorri³⁹⁷, qui insiste sur le fait que l'*Edda* contiendrait des vérités spirituelles supérieures et qui a eu une influence sur le mouvement romantique et sur le sublime.

Margaret Clunies Ross et Lars Lönnroth observent que ces deux dimensions sont déjà présentes chez Snorri. En effet, d'un côté, l'*Edda* en prose est un manuel de poésie, de l'autre, les textes peuvent amener à une réflexion philosophique, voire métaphysique, deux types de réception possibles qui seraient présents jusqu'à aujourd'hui, dans la différence entre philologues et néopaiens³⁹⁸.

Bien qu'ils ne le disent pas explicitement, ces deux auteurs emploient le terme réception dans le sens que lui donne l'école de Constance, dont fait partie Hans Robert Jauss et dont Hans Blumenberg était proche. Ils abordent l'idée de réception à travers les nouvelles productions. Cette histoire de la réception est donc une histoire littéraire avant tout. J'y adjoindrai des éléments de contextualisation historique. De plus, cet exposé sera l'occasion de présenter une partie de cette synthèse à un public français.

1 – De l'*Edda* de Snorri à la *Laufús Edda* : Premières réceptions

Après la mise par écrit des sources nordiques médiévales, leur réception fut progressive : tout d'abord limitée géographiquement à l'Islande, puis aux pays scandinaves, avant de commencer à se répandre en Europe dans des travaux érudits en latin. Durant plusieurs siècles, leur diffusion reste donc localisée, ce qui permet de relativiser la portée des textes. Dans une approche anthropo-communicationnelle, il s'agit alors de mieux situer les phénomènes étudiés dans un espace géographique.

En se basant sur les travaux de Sverrir Tómasson, Margaret Clunies Ross et Lars Lönnroth distinguent la réception intellectuelle de la réception populaire. Dans la première, la tradition islandaise est rapprochée de la tradition mythologique classique, gréco-latine. Ce type de réception se trouve déjà dans le prologue de l'*Edda* en prose, ainsi que dans quelques passages de ce texte,

396. Margaret Clunies Ross, Lars Lönnroth, p. 7.

397. Snorri Sturluson, *Edda Islandorum*, ann. Chr. 1215 islandice conscripta, trad. lat. et dan. Peder Hansen Resen, Hafniae, typis H. Gödiani, 1665.

398. *ibid.*, p. 7-8.

mais il est particulièrement marqué dans l'un de ses manuscrits, le *Codex Wormianus*, qui, en plus du texte principal, se voit adjoindre des passages complémentaires comprenant un traité de grammaire, ainsi qu'une partie du poème eddique intitulé *Rígsþula*. Ce dernier est aujourd'hui présent dans l'édition de *L'Edda poétique* de Carolyne Larrington, mais ne se retrouve pas dans les versions de l'*Edda* en prose d'Anthony Faulkes et de François-Xavier Dillmann. L'histoire de la réception n'est pas qu'un processus linéaire au cours duquel les ajouts s'accumulent. Les auteurs qui font référence à ces textes, en copient des parties, les traduisent ou les éditent, peuvent faire le choix de revenir à des versions antérieures, lorsqu'ils en ont connaissance, ou proposer des recompositions personnelles.

Du côté de la réception populaire, Margaret Clunies Ross et Lars Lönnroth notent une volonté de simplification des règles de poésie telles qu'on les trouve dans l'*Edda de Snorri*, présente également dans les *rímur* et la poésie destinée à la récitation. Le moine Eysteinn Ásgrímsson a fait part d'une volonté de s'éloigner des règles de la poésie eddique et des *kenningar*, afin de faciliter la compréhension des œuvres. Au XV^e et au XVI^e siècle, certains *rímur* contiennent encore des *kenningar*, ce qui indique que leurs auteurs s'inspirent de l'*Edda* en prose, mais ils ne constituent plus que des formules stéréotypées. Ces changements tendent à montrer que les connaissances de l'art scaldique étaient limitées à cette époque.

Vers la fin du XVI^e siècle, la poésie scandinave médiévale connaît un regain d'intérêt, tout d'abord de la part de prêtres luthériens. Ce renouveau conduira également des humanistes islandais à rédiger des travaux en latin afin de présenter la culture norroise. C'est dans cette filiation que s'inscrit la *Laufás Edda* de Magnús Ólafsson at Laufás, publiée en 1608-1609, à laquelle vient s'ajouter une traduction latine en 1629. Il s'agit d'une version remaniée de façon encyclopédique de l'*Edda* de Snorri Sturluson. Les récits de la *Gylfaginning* sont considérés comme des exemples appelés *dæmisögur*, les *kenningar* de la *Skáldskaparmál* sont arrangés par ordre alphabétique et la *Háttatal* n'est pas présente.

Concernant les termes utilisés durant cette période, Margaret Clunies Ross et Lars Lönnroth remarquent que le nom *Edda* renvoie toujours à l'*Edda* en prose. Effectivement, le manuscrit qui sera appelé *L'Edda poétique*, le *Codex Regius*, n'est retrouvé et présenté au roi du Danemark qu'en 1643. Les poèmes anciens, aussi bien que leurs règles de composition, sont alors souvent considérés comme de simples matériaux d'un temps passé servant à nourrir des compositions contemporaines telles que les balades ou les *rímur*.

L'étude de ces textes doit aussi tenir compte de changements de société importants, qui sont rarement mentionnés par les chercheurs scandinavistes qui analysent avant tout leurs contenus. La fin de cette période est marquée par les développements de l'imprimerie en Europe, qui permettront une diffusion plus importante des œuvres. Bien que n'ayant pas la place de le faire ici,

il serait alors intéressant d'étudier le rapport entre les moyens techniques de diffusion des écrits à cette époque et leur réception, en croisant les études scandinaves avec une approche socio-historique des médias.

2 – Le Göticisme scandinave

Une seconde phase de réception littéraire nordique s'ouvre au début du XVII^e siècle. D'un côté, on observe un intérêt renouvelé pour la poésie suite à l'influence importante de la *Laufás Edda* de Magnús Ólafsson sur de nouveaux poètes. De l'autre, les récits mythologiques, de même que le prologue de l'*Edda de Snorri*, inspirent les réflexions philosophiques. Au début de cette période, l'évêque Brynjólfur Sveinsson découvre un manuscrit qui deviendra le *Codex Regius* de l'*Edda poétique*, qu'il offrira au roi du Danemark. Mais il faudra environ un siècle avant qu'on lui accorde une renommée aussi importante qu'à l'*Edda de Snorri*.

Un autre type de réception, plutôt historique, se déroule en parallèle de ces multiples réceptions purement littéraires et marque la transition vers la période suivante, celle du göticisme. Il est possible de faire remonter les origines de ce mouvement au texte de Jordanes, *Gaetica*, écrit vers 552, et d'affirmer, comme Jean-François Battail que « la doctrine gotique (göticisme) affirmant la supériorité du Nord prend vraiment corps dans l'Antiquité tardive »³⁹⁹. Ce texte connut une réception tout d'abord en Europe du Sud et son influence est observable en Suède déjà à la fin du XIII^e siècle. En 1434, lors du concile de Bâle, l'évêque de Växjö Nils Ragvaldsson (en latin Nicolaus Ragvaldi) prononce un discours dans lequel il affirme que les Scandinaves, et plus particulièrement les Suédois, sont les descendants des Goths (ou Gots)⁴⁰⁰. Ses propos influencèrent fortement Johannes Magnus. Puis, en 1470, la tension entre la Suède et le Danemark au sein de l'union scandinave se fait sentir dans les écrits de Ericus Olai, qui « présente Uppsala comme la capitale des anciens Gots, et comme une des villes élues de Dieu, comparable à Jérusalem et à Rome, d'où ses ancêtres étaient partis à la conquête du monde »⁴⁰¹. Après la guerre de Trente Ans, au milieu du XVI^e siècle, les travaux de deux frères vont marquer un tournant important dans la construction identitaire des régions nordiques. Johannes et Olaus Magnus, tous deux catholiques exilés, vont essayer de faire valoir positivement les territoires scandinaves et lutter contre la réforme. Ils laissent leurs empreintes dans des ouvrages retraçant l'histoire de la Suède et une fameuse carte des terres scandinaves : la *Carta Marina*. Johannes écrit une histoire nationale en latin, *Historia de omnibus gothorum sveonumque regibus*, qui sera publiée à Rome en 1554, dix

399. Jean-François Battail, « Le Nord triomphant », in Monique Dubar, Jean-Marc Moura (dir.), *Le Nord, latitudes imaginaires : actes du XXIX^e congrès de la Société française de littérature générale et comparée*, Villeneuve d'Ascq, Université Charles-de-Gaulle Lille 3, 2000, p. 26.

400. *ibid.*, p. 27 ; Caroline Olsson, « Le mythe du Viking entre réalité et fantasme », in Élodie Burle-Errecade, Valérie Naudet (dir.), *Fantasmagorie du Moyen Âge. Entre médiéval et moyen-âgeux*, Aix-en-Provence, Presses universitaires de Provence, « Senefiance », 2010, p. 192.

401. Jean-François Battail, art. cit., p. 27.

ans après sa mort. Il fait remonter les Goths jusqu'à Noé dont l'arche se serait échouée en Scythie et dont le petit fils aurait fondé la Suède 89 ans après le déluge⁴⁰². Il reprend les fantasmes liés à un prétendu Âge d'or que l'on retrouve dans de nombreux récits fantastiques jusque chez Robert E. Howard. Le jeune frère de Johannes, Olaus, rédige pour sa part l'ouvrage *Historia de gentibus septentrionalibus*. Il se situe dans la lignée de son frère, mais rajoute des récits ethnographiques dans lesquels il vante les valeurs des hommes du nord, « courage, virilité, honneur guerrier »⁴⁰³, qu'il attribue au climat, suivant Aristote et précédant le romantisme national. Comme le souligne Jean-François Battail, « cette exaltation de la patrie procède d'une sorte de primitivisme historique qui insiste sur la force redoutable mais féconde du grand Nord »⁴⁰⁴. L'ouvrage de Olaus Magnus sera traduit dans de nombreuses langues et constitue une source importante pour toutes les personnes qui s'intéressent au Nord pendant près de deux siècles. De leur côté, les Danois tenteront également de faire des Goths leurs ancêtres, jouant notamment sur des rapprochements étymologiques.

En 1539, Olaus Magnus avait produit une carte des régions nordiques, la *Carta Marina*. On y retrouve les différentes régions de la Scandinavie, illustrées de dessins représentant les événements qui s'y sont produits. Les régions les plus éloignées, ainsi que les océans sont peuplés d'animaux sauvages et de monstres, et on y voit apparaître l'île de Tile [Thulé]. Après avoir été oubliée pendant environ 300 ans, la carte est redécouverte en 1886 et a depuis fait l'objet de nombreuses publications⁴⁰⁵. En plus de l'exemple d'oubli et de nouvelle réception que constitue cette carte, elle pose la question de la représentation des contrées lointaines dans l'imaginaire et des moyens de représenter l'altérité. Dans de nombreux jeux vidéo et dans *Age of Conan: Hyborian Adventures* en particulier, les villes constituent des zones de sécurité et plus les personnages s'en éloignent, plus le danger est présent. L'exemple de la géographie nordique du jeu sera traité en détail dans le septième chapitre.

Deux hommes vont avoir une influence littéraire notoire. Tout d'abord Ole Worm, qui connaissait personnellement Magnús Ólafsson, et qui joue un rôle majeur dans l'adoption de l'*Edda* en prose par le mouvement göticiste en publiant sa *Literatura Runica* en 1636. Son ambition personnelle était de démontrer que les runes et la poésie norroise avaient des origines danoises. Peu après lui, Peder Hansen Resen édite et traduit l'*Edda* en prose, en y ajoutant une traduction danoise ainsi que la traduction latine de Magnús Ólafsson. Il éditera également séparément la *Völuspá* et la *Hávamál* et leurs traductions. Son propre apport se situe sur le commentaire moral et métaphysique de ces sources qui influencera le göticisme. Ses travaux ont

402. *ibid.*, p. 28.

403. *idem.*

404. *idem.*

405. Elena Balzamo, *Olaus Magnus. Carta Marina*, Paris, José Corti, « Merveilleux », 2005, p. 14.

également influencé Thomas Bartholin, qui lui-même sera une source importante des travaux de Paul-Henri Mallet⁴⁰⁶.

Le projet le plus ambitieux du göticisme, selon Margaret Clunies Ross et Lars Lönnroth, est celui d'Olof Rudbeck⁴⁰⁷, qui prend place dans la deuxième moitié du XVII^e siècle. Né en 1630, ce professeur de médecine découvre à 22 ans les vaisseaux lymphatiques. Pourtant, à l'âge de 39 ans, il se tourne vers un nouveau domaine et s'intéresse à « l'historiographie patriotique », selon les termes de Jean-François Battail⁴⁰⁸. Sa passion pour les antiquités nordiques l'amènera à rédiger une œuvre en 4 volumes, *Atland eller Manhem*. Il y propose la théorie selon laquelle l'Atlantide se serait trouvée à l'emplacement géographique de la Suède⁴⁰⁹ et que la culture gréco-latine aurait une origine gothique. Olof Rudbeck s'appuie sur une interprétation allégorique et sur l'idée de substitution métaphorique des *kenningar*. Il en fait une herméneutique à partir de laquelle il réinterprète les textes de Platon. Par exemple, il fait des éléphants de ce dernier une image pour désigner les loups de Suède. Ses travaux seront salués par les défenseurs du patriotisme et « au XVII^e siècle, Rudbeck avec son Atlantide nordique participe à la consolidation de l'identité Suédoise »⁴¹⁰. Il a une influence importante, même au-delà des personnes intéressées par le nord, puisque, selon Jean-Pierre Deloux et Lauric Guillaud, il marque le début de l'émergence d'une tradition qui va à l'encontre de Platon et qui propose quantité de localisations fantaisistes pour l'Atlantide⁴¹¹. En France, cette thèse sera notamment reprise par Jean Sylvain Bailly dans ses *Lettres sur l'Atlantide de Platon et sur l'ancienne histoire de l'Asie...*, publiées en 1779⁴¹².

Le début du XVIII^e siècle marque l'intérêt de savants anglais pour les sources norroises. Mais quand arrive le milieu du XVIII^e siècle, le mouvement göticiste aura été discrédité par des historiens plus rigoureux. L'*Edda* en prose est toujours une source d'information pour les savants et les théories du prologue selon lesquelles Odin serait venu d'Asie sont encore tenues pour vraies. Commence alors une série de comparaisons entre les structures de la mythologie nordique avec d'autres mythologies : grecque, romaine, iranienne et celles d'autres peuples⁴¹³. Ce type de mises

406. Thomas Mohnike, « Géographies du savoir historique. Paul-Henri Mallet entre rêves gothiques, germaniques et celtiques », in Éric Schnakenbourg (dir.), *Figures du Nord. Scandinavie, Groenland et Sibérie. Perception et représentations des espaces septentrionaux du Moyen Age au XVIII^e siècle*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2012, p. 223.

407. Margaret Clunies Ross, Lars Lönnroth, art. cit., p. 12.

408. Jean-François Battail, art. cit., p. 29.

409. *ibid.*, p. 30.

410. René Treuil, *Le Mythe de l'Atlantide*, Paris, CNRS Éditions, 2012, p. 115.

411. Jean-Pierre Deloux, Lauric Guillaud, *L'Atlantide et autres civilisations perdues de A à Z*, Paris, E-dite, 2001, p. 224.

412. Chantal Foucrier, « La migration septentrionale du mythe platonicien de l'Atlantide. Déplacement et réécriture d'un récit d'origine », in Monique Dubar, Jean-Marc Moura (dir.), *Le Nord, latitudes imaginaires : actes du XXIX^e congrès de la Société française de littérature générale et comparée*, Villeneuve d'Ascq, Université Charles-de-Gaulle Lille 3, 2000, p. 404-405.

413. Margaret Clunies Ross, Lars Lönnroth, art. cit., p. 13.

en parallèle préfigure déjà les études de mythologie comparée du XIX^e siècle et de la première moitié du XX^e siècle.

3 – La renaissance nordique et le préromantisme

La période suivante est marquée par des tensions. Les rapports au passé vont faire l'objet de discussions et de questionnements dans ce que l'on a appelé « la querelle des anciens et des modernes »⁴¹⁴. Que ce soit durant l'époque classique, ou durant la période romantique, c'est toujours le regard que l'on porte sur les âges passés, notamment l'Antiquité et le Moyen Âge, qui sert à définir l'intérêt qu'on leur accorde. Au fil du temps, cet intérêt peut changer et certaines périodes en remplacent d'autres aussi bien comme sources d'inspiration que comme objets de critique⁴¹⁵.

La période que Margaret Clunies Ross et Lars Lönnroth appellent préromantisme ou renaissance nordique à la suite d'Anton Blank ne déroge pas à cette règle. Les sources nordiques font l'objet de relectures et de réécritures par une mise en rapport avec l'Antiquité et certains auteurs norvégiens utilisent des formes de poésie classique pour célébrer les héros scandinaves. En Islande, l'inverse se produit et la poésie étrangère est traduite sous forme de mètres eddiques. Cependant, en Scandinavie continentale, la tradition norroise était encore trop faible face aux règles du classicisme français⁴¹⁶.

En 1748, Montesquieu publie son ouvrage *De l'esprit des lois* dans lequel il établit ses théories du climat en se basant sur les travaux du médecin écossais Arbuthnot⁴¹⁷. Pierre Bourdieu relève que l'argumentation scientifique de Montesquieu repose sur une rhétorique où les analogies entre un vocabulaire généralement utilisé pour le corps et les muscles sont placées en parallèle avec un vocabulaire décrivant l'esprit⁴¹⁸. En laissant jouer les mots, Montesquieu propose des « mythes socialement acceptables »⁴¹⁹. Parmi ses sources, on retrouve Jordanes et Olof Rudbeck et « il aura finalement suffi du triple patronage Arbuthnot-Jordanes-Rudbeck pour établir ce modèle avec son volet “scientifique” et son volet “mythique” étroitement solidaires, un modèle en mesure de formaliser pour longtemps une image de la Scandinavie esquissée en fait à partir de la fin du XVII^e siècle »⁴²⁰.

414. Hans Robert Jauß, *op. cit.*, p. 176.

415. *ibid.*, p. 173-229.

416. Margaret Clunies Ross, Lars Lönnroth, art. cit., p. 14.

417. Vincent Fournier, « Le modèle Montesquieu, une idéologie du Nord vertueux », in Monique Dubar, Jean-Marc Moura (dir.), *Le Nord, latitudes imaginaires : actes du XXIX^e congrès de la Société française de littérature générale et comparée*, Villeneuve d'Ascq, Université Charles-de-Gaulle Lille 3, 2000, p. 155.

418. Pierre Bourdieu, « Le Nord et le Midi : Contribution à une analyse de l'effet Montesquieu », *Actes de la recherche en sciences sociales*, 1980, vol. 35, n° 1, p. 21-25.

419. *ibid.*, p. 25.

420. Vincent Fournier, art. cit., p. 157.

Un professeur suisse va apporter un changement majeur dans les manières de percevoir l'héritage de l'Europe du Nord. Paul-Henri Mallet rédige deux ouvrages principaux, *Introduction a l'histoire de Dannemarc, ou l'on traite de la religion, des loix, des moeurs et des usages des anciens Danois*, publié à Copenhague en 1755, et *Monumens de la mythologie et de la poesie des Celtes, et particulièrement des anciens Scandinaves, pour servir de supplement et de preuves a "L'Introduction a l'histoire de Dannemarc"*, publié également à Copenhague, en 1756. En 1763, il compose une édition en six volumes de l'*Histoire de Dannemarc* à Genève. *Monumens* sera traduit dans plusieurs langues⁴²¹, notamment en anglais par l'évêque Thomas Percy en 1770. Celui-ci « constitue le point de départ des études britanniques sur le Nord. Qui plus est, il contribue aussi à répandre l'idéologie gotique en milieu anglo-saxon »⁴²². Jean-François Battail note également son influence chez les Américains se rebellant contre le colonialisme britannique et chez les Britanniques se révoltant contre la monarchie, car ils voyaient leurs nations comme héritière des Goths qui auraient été les inventeurs du parlementarisme⁴²³. Cet exemple illustre le potentiel de reprises des récits mythiques par la traduction et la diffusion, ainsi que les appropriations dont ils font l'objet dans de nouveaux cadres.

Mais, alors que les premières éditions du milieu des années 1750 étaient plutôt classiques et se situaient dans la filiation d'Ole Worm, Margaret Clunies Ross et Lars Lönnroth constatent que l'édition de 1763 se situe beaucoup plus du côté du projet métaphysique de Peder Hansen Resen⁴²⁴. Cette seconde phase tend à mettre en avant le caractère « sauvage, passionné et sublime » qu'il trouve dans la poésie norroise. Ce changement est perceptible dans le choix des parties de l'*Edda* en prose et les poèmes de *L'Edda poétique* que Mallet va traduire. Encore une fois, la traduction s'accompagne d'une sélection qu'il faut interroger au regard des représentations d'un auteur qui se situe dans une période historique et de l'imaginaire qui l'accompagne, entraînant d'un côté l'emphase de certains éléments, de l'autre, l'oubli.

Pour Thomas Mohnike, les raisons du succès de Paul-Henri Mallet doivent être mesurées au croisement de la « géographie imaginée » que l'auteur construit avec une « géographie du savoir »⁴²⁵. Il emprunte le premier de ces concepts à Derek Gregory, qui s'inspire lui-même d'Edward Saïd⁴²⁶, et le second aux théories de David N. Livingstone⁴²⁷. Paul-Henri Mallet reproduit des représentations imaginées du Nord où l'on trouve de nombreux stéréotypes liés au

421. Bruce Lincoln, *op. cit.*, p. 50.

422. Jean-François Battail, *art. cit.*, p. 31.

423. *ibid.*

424. Margaret Clunies Ross, Lars Lönnroth, *art. cit.*, p. 15.

425. Thomas Mohnike, « Géographies du savoir historique », *art. cit.*, p. 216.

426. Derek Gregory, « Imaginative Geographies », *Progress in human geography*, 1995, vol. 19, n° 4, p. 447-485 ; Edward W. Saïd, *Orientalism*, Londres, Penguin, 2003, p. 49.

427. David N. Livingstone, *Putting Science in Its Place. Geographies of Scientific Knowledge*, Chicago, University of Chicago Press, 2003, p. 12.

climat et aux mœurs des habitants de ces contrées en s'inspirant de Montesquieu. Selon Julia Zernack, Paul-Henri Mallet veut montrer que les peuples du Nord ont pu développer leur propre culture, notamment à travers la poésie, qui est un moyen pour le Suisse de mettre en avant leur supériorité culturelle⁴²⁸. Il fait du Nord l'origine de l'esprit européen⁴²⁹ et redéfinit la cartographie des représentations européennes. Les inspirations de Paul-Henri Mallet sont multiples et il serait vain de l'associer à une seule tradition, mais son travail dépend en grande partie des ressources à sa disposition, qui le rattachent notamment à Ole Worm. Bien que critique à son égard, Mallet connaissait également les travaux d'Olof Rudbeck. Enfin, la discussion sur les liens entre Celtes et Germains était déjà entamée depuis l'Antiquité et on la retrouve dans une des sources de Mallet, Simon Pelloutier, dont l'ouvrage publié en 1711 s'intitule *Histoire des Celtes, et particulièrement des Gaulois et des Germains*. Comme le montre Thomas Mohnike, Paul-Henri Mallet est un savant qui s'ancre pleinement dans les discussions de son temps⁴³⁰. Ses théories viennent alimenter les débats en cours sur le rapport au passé et peuvent aussi être rapprochées de la pensée de Jean-Jacques Rousseau, comme le font Margaret Clunies Ross et Lars Lönnroth⁴³¹. Celui-ci, à sa manière, interroge l'origine de l'homme et l'état de nature dans *Discours sur l'origine de l'inégalité entre les Hommes* qu'il publie en 1755 et préfigure les développements ultérieurs de la pensée romantique.

Deux points sont à retenir pour comprendre l'influence de Paul-Henri Mallet. Premièrement, par la diffusion large de ses travaux, Paul-Henri Mallet participe à la diffusion de l'idée qu'il existe une mythologie scandinave dont rendent compte les textes norrois et il contribue à la connaissance de ces derniers. L'usage du même terme met en quelque sorte sur un pied d'égalité les traditions de l'Antiquité gréco-romaine et la tradition médiévale norroise. Deuxièmement, Paul-Henri Mallet assimile les peuples scandinaves aux peuples celtes. Cet amalgame se retrouve chez les Cimmériens de Robert Ervin Howard, peuple descendant des Atlantes dont est issu Conan, qui sont inspirés principalement de sources celtes et scandinaves et qui habitent le nord du monde Hyborien.

4 – Le romantisme national

La période suivante constitue un moment majeur de la fondation des sociétés contemporaines, car elle est marquée par un fort nationalisme sur lequel seront fondés les États-nations et par des questions portant sur la recherche des origines. À cette période où

428. Julia Zernack, « Building the North with Poetry - "The Edda" in European Romanticism », communication présentée au Workshop international *Building the North with Words. Geographies of Scientific Knowledge in European Philologies 1850-1950*, Université de Strasbourg, Strasbourg, 5-6 juin 2014.

429. Thomas Mohnike, « Géographies du savoir historique », art. cit., p. 218.

430. *ibid.*, p. 225.

431. Margaret Clunies Ross, Lars Lönnroth, art. cit., p. 15.

s'institutionnalisent des domaines comme l'Anthropologie et la mythologie comparée, ces problématiques sont centrales et tiennent une place importante jusqu'au début du siècle suivant.

Le romantisme tire son nom du bas latin *romanice*, signifiant « poème en langue populaire »⁴³², et il n'a pas toujours fait référence aux pays du Nord. Au milieu du XVII^e siècle apparaît en anglais l'adjectif « *romantic* » afin de désigner les lieux rappelant les univers de romans de chevalerie. Il marque l'écart entre la vie passée médiévale et le présent de cette époque. Le terme renvoie alors à un double aspect, positif d'un côté, lorsqu'il sert à exalter les sentiments, négatif de l'autre, lorsqu'il désigne l'irréel, l'illusion, la chimère. Cependant, il fait référence à des périodes et des conditions d'émergence différentes en fonction des pays où il se retrouve. En Angleterre, il fait l'éloge d'une forme de mysticisme dans une société qui se modernise et connaît la première révolution industrielle au milieu du XVIII^e siècle ; en Allemagne, il est profondément lié aux questions d'identité nationale ; et enfin, en France, il constitue une réaction aux nombreux changements politiques qui ont suivi la révolution et s'impose lors de la restauration⁴³³. En 1798, le terme renvoie encore aux paysages et aux lieux rappelant « à l'imagination des descriptions des poèmes et des romans »⁴³⁴. La subjectivité tient une place importante puisqu'il s'agit de qualifier les impressions que produit la nature, entre autres, sur les individus. Selon Hans Robert Jauf, il s'agit de voir le passé comme un présent révolu, quelque chose qui a été, mais n'est plus. Le romantisme cherche alors dans la nature quelque chose qui est « absent, lointain »⁴³⁵. L'un des points centraux du mouvement sera « le sentiment de l'harmonie perdue entre l'homme et l'univers »⁴³⁶. Faisant suite à la querelle des anciens et des modernes, ce mouvement est donc clairement marqué par la relation que les acteurs de cette période entretiennent avec leur passé et ce qu'ils considèrent comme étant des modèles à suivre afin d'établir un rapport au monde. Les mythes vont y jouer le rôle de ressources répondant à des questions nouvelles et actuelles. Isabelle et Yves Ansel insistent sur l'importance de voir le romantisme dans son ancrage temporel, à la fois comme une réaction aux Lumières et comme un rapport particulier au passé et aux origines.

À cette période, la poésie nordique a pris une signification ethnique non seulement pour les Scandinaves, mais aussi pour d'autres nations parlant des langues germaniques en Europe et cela pour deux raisons : d'un côté pour leur caractère pré-chrétien, de l'autre grâce à leur accessibilité rendue possible par les traducteurs et éditeurs⁴³⁷. En Angleterre, dans la lignée de théoriciens de la littérature comme Thomas Percy, le lien entre la poésie norroise et les balades des ménestrels est

432. Hans Robert Jauf, *op. cit.*, p. 207.

433. Isabelle Ansel, Yves Ansel, *Le Romantisme*, Paris, Ellipses, « Réseau », 2000, p. 44-45.

434. Académie française, *Dictionnaire de l'Académie française*, Paris, Jean-Baptiste Coignard, 1694, rééd. Paris, J. J. Smits et C^{ie}, 1798. Accès : <http://portail.atilf.fr/cgi-bin/dico1look.pl?strippedhw=romantique&dicoid=ACAD1798&headword=&dicoid=ACAD1798>, consulté le 16/05/2016.

435. Hans Robert Jauf, *op. cit.*, p. 212.

436. *idem*.

437. Margaret Clunies Ross, Lars Lönnroth, art. cit., p. 18.

mis en avant, ceux-ci étant considérés comme des descendants des scaldes. En Allemagne, en revanche, ce sont les valeurs portées par les mythes qui prévalent, fortement inspirées des stéréotypes sur les peuples nordiques forgés par les théories comme celles du gôticisme. À la suite de Johann Gottfried von Herder, c'est l'idée d'esprit du peuple (*Volksgeist*) qui est mise en avant. Cette idée va nourrir les aspirations de liberté des personnes souhaitant se défaire de la tutelle des troupes françaises après les guerres napoléoniennes. Les mythes nordiques se mêlent alors aux mythes germaniques et à la philosophie de la nature de Friedrich Wilhelm Joseph von Schelling qui appelle à retrouver des messages symboliques et la force spirituelle des peuples germaniques.

En Allemagne et dans les pays scandinaves, un renouveau nationaliste se développe alors et sera le plus souvent dirigé contre une forme d'oppression ou de décadence, comme le catholicisme ou la culture romane. En période de guerre, l'image du guerrier viking sera utilisée elle aussi. Il règne une forme d'élitisme intellectuel chez les penseurs de cette époque, pour qui les gens qu'ils considèrent comme le bas peuple ne peuvent pas comprendre les subtilités de cet « esprit du peuple » que l'on trouve dans les sources poétiques norroises, d'où la nécessité d'avoir des élites éclairées. Parmi les figures importantes de ce mouvement, on trouve Adam Oehlenschläger, et Nikolaj Frederik Severin Grundtvig. Ce dernier présentera le mythe comme « la création d'un grand poète dont les idées philosophiques s'expriment dans une forme symbolique »⁴³⁸.

En Allemagne, le mouvement connaît une dynamique importante. Les frères Jacob et Wilhelm Grimm, dans la lignée de Herder, ont contribué à l'intérêt de la langue et des mythes, compris comme des manifestations de l'esprit germanique⁴³⁹. Ils publient de nombreux ouvrages, parmi lesquels on peut mentionner une édition critique de l'*Edda* en 1815, ainsi que la *Deutsche Mythologie* en quatre volumes de Jacob Grimm en 1835. Mais l'œuvre la plus marquante de ce mouvement reste sans aucun doute *Der Ring des Nibelungen* de Richard Wagner, qui admirait lui-même beaucoup les travaux des frères Grimm. Son opéra est l'aboutissement de l'intérêt qu'il portait à la mythologie, à la langue et à l'esthétique du sublime⁴⁴⁰. Il y présente des idées philosophiques sous les traits de personnages qui mêlent les sources norroises comme la *Völsunga Saga*, aux sources germaniques continentales comme la *Nibelungenlied* [*La Chanson des Nibelungen*]. Dans son ouvrage consacré aux influences nordiques sur l'œuvre majeure de Wagner, Árni Björnsson montre que les sources nordiques étaient déjà connues en Allemagne lorsque le compositeur était jeune⁴⁴¹ et que ce dernier les évoque dans ses correspondances personnelles. Björnsson met en avant l'idée selon laquelle Wagner lançait un avertissement contre la convoitise

438. Margaret Clunies Ross, Lars Lönnroth, art. cit., p. 21.

439. Bruce Lincoln, *op. cit.*, p. 56

440. Margaret Clunies Ross, Lars Lönnroth, art. cit., p. 23.

441. Árni Björnsson, *Wagner and the Völsungs. Icelandic Sources of Der Ring des Nibelungen*, Londres, Viking Society for Northern Research, 2003, p. 97.

et la soif de pouvoir⁴⁴². Pour Jesse L. Byock, Wagner s'inspira de nombreuses sources norroises et germaniques pour composer le *Ring* à travers lequel il souhaitait faire une critique de son époque, notamment de la révolution industrielle et politique du XIX^e siècle⁴⁴³. Dans les deux cas, les références aux récits médiévaux scandinaves sont employées avec un objectif moral et politique.

Tout au long de cette période, un certain nombre de stéréotypes sur les barbares germaniques et nordiques, inspirés des théories du climat, de l'esthétique sublime et d'un imaginaire surnaturel va continuer de se développer. En France notamment, une image en miroir se construit puisque :

« le mouvement – novateur – qui anime l'Allemagne est un mouvement de retour vers le passé, vers une identité originelle menacée par le modèle classique. De ce fait, pour les Français, l'homme du Nord incarne un type d'individu authentique, dont les valeurs primitives n'ont pas été perverties par la civilisation. L'Allemand devient un avatar inattendu du bon sauvage, un Huron Nordique dont il convient d'admirer les qualités inhérentes à son statut de barbare : force, virilité, naïveté, spontanéité. »⁴⁴⁴

Cette vision amène Germaine de Staël à dire que « tout ce qui se rapporte à l'action, à l'intrigue, à l'intérêt des événements, est mille fois mieux combiné, mille fois mieux conçu chez les Français, tout ce qui tient au développement des impressions du cœur, aux orages secrets des passions fortes est beaucoup plus approfondi chez les Allemands »⁴⁴⁵. Elle dépeint une forme de géographie imaginée dans laquelle le Rhin sert de frontière sans chercher à provoquer une confrontation. Elle considère plutôt que la pensée allemande peut aider à renouveler la pensée française et, comme le dit Isabelle Durand-Le Guern, « le romantisme français se crée ainsi un Nord quasiment à usage interne, une civilisation qui incarne au mieux les rêves d'une génération »⁴⁴⁶. Notons enfin qu'au XIX^e siècle, le mot Vikings va commencer à désigner les anciens Scandinaves dans l'Angleterre victorienne⁴⁴⁷, donnant naissance à une assimilation courante entre peuples nordiques, barbares et Vikings encore présente aujourd'hui.

5 – Déclin du romantisme après 1870 ?

La dernière période de la typologie de Margaret Clunies Ross et Lars Lönnroth commence dans le dernier tiers du XIX^e siècle. La mythologie nordique est devenue très populaire grâce aux nombreuses traductions et un « style viking » se développe chez la bourgeoisie de l'époque⁴⁴⁸. Cependant, les avant-gardes européennes intellectuelles et artistiques se détournent du romantisme national pour se tourner vers le réalisme, le naturalisme ou les débuts du modernisme. Les mythes

442. *ibid.*, p. 276.

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

444. Isabelle Durand-Le Guern, « Des barbares du Nord à la poésie rhénane : images romantiques de l'Allemagne », in Monique Dubar, Jean-Marc Moura (dir.), *Le Nord, latitudes imaginaires : actes du XXIX^e congrès de la Société française de littérature générale et comparée*, Villeneuve d'Ascq, Université Charles-de-Gaulle Lille 3, 2000, p. 172.

445. Cité par *ibid.*, p. 166.

446. *ibid.*, p. 165.

447. Andrew Wawn, *The Vikings and the Victorians. Inventing the Old North in 19th Century Britain*, Cambridge, D. S. Brewer, 2000, p. 245-246.

448. Margaret Clunies Ross, Lars Lönnroth, art. cit., p. 23.

nordiques, dans leur version romantique, deviennent alors l'apanage de la culture bourgeoise d'un côté et de la culture populaire de l'autre. Dans la première moitié du XX^e siècle, le romantisme national sera ravivé en Allemagne lors des deux guerres mondiales, notamment par le parti national-socialiste qui en fera un instrument de propagande. Par exemple, dans son article sur l'estampe d'Épinal représentant Thor, composée par François Clasquin en 1915, Thomas Mohnike montre comment cette illustration sert de pièce de propagande durant la Première Guerre mondiale en reprenant l'opposition binaire entre civilisation et barbarie pour l'appliquer au conflit entre la France et l'Allemagne⁴⁴⁹. Dans la continuité de la philologie du XIX^e siècle et des œuvres de Wagner, les éléments scandinaves et germaniques sont rapprochés et on retrouve une dualité Nord/Sud adaptée à un nouveau contexte politique d'opposition guerrière.

Deux autres exemples méritent d'être cités. Le premier est *Peer Gynt*, une pièce de théâtre de l'auteur norvégien Henrik Ibsen. Dans ce texte, le personnage principal rencontre des trolls après avoir rencontré une « femme en vert » qui n'est autre que la fille du roi de ces créatures. Pour pouvoir l'épouser et acquérir un royaume, il faudrait alors que Peer Gynt se plie complètement aux traditions de ces êtres dont la devise est « Troll, suffis-toi toi-même »⁴⁵⁰. Le roi des Trolls ne manque pas de rajouter : « Bouse de vache et pisser de bœuf, ne demande pas si le gâteau est aigre ou sucré ; la chose importante, ne l'oublie jamais, c'est qu'on l'ait fabriqué chez nous »⁴⁵¹. Et lorsque les trolls proposent de lui faire perdre la vue définitivement de manière à ce qu'il voie les choses laides comme étant belles, Peer Gynt refuse et est chassé. Ces êtres sont en fait une caricature de l'attitude nationaliste qui consiste à rester refermé sur soi-même et sur l'illusion que les seules bonnes choses se trouvent chez soi. Dans ce cas, il ne s'agit pas donc de fabriquer une figure de l'étranger. Bien qu'ici il soit possible d'objecter que les trolls sont d'inspiration plus folklorique que mythique (encore qu'il faille alors préciser la différence entre les deux concepts), il est évident que l'usage d'êtres surnaturels sert à fabriquer une caricature évocatrice d'un comportement que l'auteur réproouve.

Le second exemple arrive bien plus tard, en 1982. Dans un contexte de guerre froide, c'est au tour de l'auteur danois Villy Sørensen de s'inspirer des mythes nordiques pour l'écriture de son ouvrage *Ragnarok, en gudfortælling*⁴⁵². L'auteur y reprend les principaux mythes que l'on trouve dans l'*Edda* de Snorri en mettant en avant certains aspects psychologiques des personnages, tels que le caractère ambigu d'Odin, de Balder ou encore de Loki. Contrairement aux récits médiévaux

449. Thomas Mohnike, « “Le Dieu Thor, la plus barbare d'entre les barbares divinités de la Vieille Germanie”. Quelques observations pour une théorie des formes narratives du savoir social en circulation culturelle », *Revue de littérature comparée*, 2015, vol. LXXXIX, n° 2, p. 151-164.

450. Henrik Ibsen, *Peer Gynt* (1867), trad. fr. François Regnault, Paris, Beba, 1981, p. 52.

451. *ibid.*, p. 53.

452. Villy Sørensen, *Ragnarok, en gudfortælling*, Viby J., Centrum Jyllands-Posten Forlag, 1982 ; trad. fr. Michel Cadars, *Ragnarök, le crépuscule des dieux. Récit mythologique*, Nancy, Presses universitaires de Nancy, 1987.

islandais, après la guerre entre les dieux et les géants et la destruction du monde, il n'y a pas de renaissance. Le monde est détruit et le texte finit sur les lignes suivantes : « le frêne est devenu fumée, Ásgard devient fumée, la mer inonde tout Midgard, les oiseaux géants s'envolent, les ailes en feu, et disparaissent comme des étincelles dans la fumée »⁴⁵³. Comme le dit Michel Cadars, traducteur de la version française du livre, « Villy Sørensen parle aussi de notre temps, des suspicions orchestrées à l'échelle des États et des conflits qui menacent notre espèce »⁴⁵⁴. En effet, il faut replacer l'ouvrage dans son contexte. Depuis 1977, l'Europe est prise dans ce que l'on a appelé la crise des Euromissiles et la menace nucléaire plane sur le vieux continent. L'ouvrage reprend alors l'un des thèmes favoris de l'auteur danois, celui du déchirement et de la division du monde⁴⁵⁵. Marc Auchet voit dans l'ouvrage une « leçon que l'auteur entendait donner à ses contemporains en recourant à ce vieux mythe »⁴⁵⁶. La couverture de la version originale danoise exprime d'ailleurs ce croisement entre mythe et situation politique, en superposant l'image de récits mythiques à celle d'un champignon atomique placée dans le fond⁴⁵⁷. Auchet résume ainsi le propos de l'ouvrage : « Le problème traité est donc celui de notre culture occidentale, qui est déchirée entre un aveugle appétit de puissance et une idéologie humaniste qui réclame le respect de l'individu. Villy Sørensen plaide pour une sorte d'utopie humanitaire »⁴⁵⁸. En rendant les personnages plus complexes qu'on a l'habitude de les lire dans les interprétations des sources nordiques, Sørensen pointe aussi selon Auchet la nécessité de prendre en compte tous les aspects de la réalité. L'ouvrage de Villy Sørensen s'appuie sur le potentiel d'efficacité des mythes nordique pour nous mettre en garde et reflète les angoisses de cette période. Comme le dit Michel Cadars dans son introduction, rédigée en 1987 : « Là encore, l'écrivain est philosophe et la vieille histoire qu'il nous raconte nous aidera peut-être à intégrer l'épouvantable avant qu'il ne devienne trop dangereux »⁴⁵⁹.

La littérature de *fantasy* fait ses débuts à la fin du XIX^e et au début du XX^e siècle. Quelques auteurs considérés comme majeurs vivent et écrivent à cette période, tels que William Morris très inspiré par le Nord et marqué par un voyage en Islande⁴⁶⁰. Il sera l'une des sources d'inspiration de J. R. R. Tolkien, qui naît en 1892⁴⁶¹ et dont les œuvres comportent de nombreuses références à la

453. *ibid.*, p. 163.

454. Michel Cadars, « Introduction », in Villy Sørensen, *Ragnarok, en gudefortælling*, Viby J., Centrum Jyllands-Posten Forlag, 1982 ; trad. fr. Michel Cadars, *Ragnarök, le crépuscule des dieux. Récit mythologique*, Nancy, Presses universitaires de Nancy, 1987, p. 14.

455. Marc Auchet, « La mythologie nordique revisitée. Ragnarök, de Villy Sørensen », *Europe revue littéraire mensuelle, Mythe et mythologie du Nord ancien*, 2006, n° 928-929, p. 208.

456. *ibid.*, p. 213.

457. *ibid.*, p. 206.

458. *ibid.*, p. 214.

459. Michel Cadars, art. cit., p. 14.

460. Andrew Wawn, *op. cit.*, p. 245-246.

461. Anne Besson, *La Fantasy*, Paris, Klincksieck, « 50 questions », 2007, p. 62.

mythologie nordique⁴⁶². Selon Anne Besson, son influence a fait l'effet d'un météore dans la littérature de *fantasy*⁴⁶³. Enfin, au début du XX^e siècle, les Vikings seront également une source d'inspiration pour le cinéma naissant⁴⁶⁴. Cependant, après l'usage fait des mythes nordiques par le III^e Reich, il était presque impossible de reformer des mouvements intellectuels basés sur ces ressources culturelles. Selon Rudolf Simek, il n'y eut presque aucune activité artistique dans ce domaine durant presque trente ans, notamment en Allemagne⁴⁶⁵.

On pourra en revanche retrouver ses traces dans la culture populaire, où les reprises et les usages commerciaux vont se multiplier. Le Thor de Marvel, créé en 1962, n'est qu'un des exemples les plus visibles⁴⁶⁶. Inspiré par les sources norroises, ce personnage fait son apparition durant la période appelée « l'Âge d'argent [*Silver Age*] » des *comics* dans la série « Journey into Mystery »⁴⁶⁷. Son succès est tel qu'une série de *comics* finit par porter son nom. En 2011, il est mis en scène dans un film éponyme, puis en 2012, les spectateurs le retrouvent dans le film *Marvel's The Avengers*⁴⁶⁸, aux côtés d'autres super héros. Ces longs-métrages donnent lieu à la production de nombreux produits dérivés, comme des adaptations en jeux vidéo ou en jouets. Il est ainsi possible d'acquérir un exemplaire de Mjölfnir, le marteau de Thor, en mousse. Les producteurs s'allient avec d'autres entreprises dans des pratiques de promotion croisée. Par exemple, l'entreprise Gillette a diffusé une fausse annonce publicitaire pour des rasoirs inspirés des principaux héros du groupe, dont Thor. Les lames du rasoir du dieu nordique y sont remplacées par des arcs électriques en référence à la foudre que ce héros est capable de lancer avec son marteau⁴⁶⁹. Toutes ces expressions participent à la réception des récits médiévaux scandinaves et au « travail sur le mythe ». Il ne s'agit ici que d'un exemple parmi de nombreux autres, car il est possible de retrouver des références aux récits médiévaux scandinaves aussi bien dans des séries télévisées, des dessins animés, des jeux vidéo⁴⁷⁰, des jeux de rôle⁴⁷¹ et jusque dans une gamme de Whisky⁴⁷².

6 – Nouvelles communautés, nouveaux usages, nouvelles appartenances

Le 16 juillet 2013, Kristian Vikernes, autrement appelé Varg Vikernes, ancien chanteur norvégien du groupe de Black metal Burzum, est interpellé en France. Il est placé en garde à vue

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

463. Anne Besson, *La Fantasy*, *op. cit.*, p. 85.

464. Martin Arnold, *Thor. Myth to Marvel*, Londres/New York, Continuum, 2011, p. 146.

465. Rudolf Simek, *Lexikon*, *op. cit.*, p. xi.

466. Martin Arnold, *op. cit.*, p. 146 ; Alex Nikolavitch, *Mythe & super-héros*, Lyon, Les moutons électriques, « Bibliothèque des miroirs », 2011, p. 66-77.

467. Alex Nikolavitch, *op. cit.*, p. 189.

468. *Marvel's The Avengers*, Joss Whedon, Marvel Studios, 2012.

469. <http://www.journaldugeek.com/2015/04/10/quand-gillette-presente-les-rasoirs-avengers/>, consulté le 10/04/2015.

470. Une page Wikipédia référence quelques jeux vidéo dans lesquels on peut retrouver des références aux récits médiévaux scandinaves. Accès : https://fr.wikipedia.org/wiki/Cat%C3%A9gorie:Jeu_vid%C3%A9o_s%27inspirant_de_la_mythologie_nordique, consulté le 26/07/2016.

471. Voir annexe I.2.

472. <http://www.highlandpark.co.uk/the-tasting-room/valhalla-collection>, consulté le 05/08/2013.

ainsi que sa femme, française, car il est soupçonné de « préparer un acte terroriste d'envergure par le gouvernement », même s'il n'y a pour le moment « ni cible, ni projet identifié »⁴⁷³. Ce n'est pas la première fois que Varg Vikernes a affaire aux autorités puisqu'il a passé près de 15 ans en prison pour assassinat, destruction d'églises et possession d'armes lourdes. Le journal *Le Monde* titre l'article traitant de ce sujet : « Varg Vikernes : meurtre, black metal et néopaganisme », et l'un des sous-titres de l'article n'est rien de moins qu'« Antisémitisme et Néo-paganisme ».

Dans cet article, la musique metal est présentée comme une « scène musicale extrême ». Le mot même d'extrême, qui renvoie à l'idée de marge, de frontière et de limite, marque une forme d'altérité. Selon l'auteur, « d'autres groupes formés à la même période en Norvège (Mayhem, Gorgoroth, Darkthrone, Immortal, Emperor...) propagent, à coups d'albums criards et de mises en scènes macabres, les mêmes idéaux, dont font partie le nihilisme, la haine du christianisme, un goût prononcé pour la violence, mais aussi l'amour de la solitude dans les forêts scandinaves ». À cela s'ajoute que *Vikernes* « s'intéresse beaucoup à la religion odiniste Ásatrú, des mouvances largement considérées comme néonazies ». Nous sommes là presque dans la caricature et le cas limite, où se rejoignent plusieurs phénomènes dans lesquels la mythologie nordique tient, ou peut tenir, une place importante : le néo-paganisme, la musique métal et la xénophobie. Il convient cependant de distinguer ces trois cas pour éviter les assimilations trop rapides.

Kristian « Varg » Virkenes ne restera finalement que 2 jours en garde à vue alors que la loi prévoit jusqu'à 96h de détention lorsqu'il s'agit de terrorisme⁴⁷⁴. Il avouera que les armes que lui et sa compagne ont achetées, légalement, allaient avec leur philosophie de vie, le survivalisme, « selon laquelle l'arrivée imminente d'une catastrophe de grande ampleur nécessite de se doter de tout un arsenal de survie ». Cette vision de l'évolution possible du monde vers une catastrophe majeure joue, elle aussi, sur une opposition avec une vision particulière de la société. Selon cette mouvance, si une catastrophe se produit, rien ne sera plus comme avant et, par conséquent, il faut apprendre à se débrouiller seul, se préparer à un retour possible à la barbarie, ceux qui survivront seront les mieux préparés.

Cet événement récent montre qu'il est important aujourd'hui de mieux comprendre les imaginaires qui entourent ces phénomènes, souvent considérés comme se situant à la marge des sociétés contemporaines et associés à des individus vus comme des personnes socialement inadaptées. Car on peut tenter de saisir certaines conventions qui ont cours dans nos sociétés et nos cultures à travers les définitions de ses formes de déviances.

473. http://www.lemonde.fr/societe/article/2013/07/16/varg-vikernes-meurtre-black-metal-et-neopaganisme_3448253_3224.html#ens_id=3448584&xtor=RSS-3208, consulté le 16/07/2013.

474. http://www.lemonde.fr/societe/article/2013/07/18/la-garde-a-vue-de-l-extremiste-norvegien-kristian-vikernes-levee_3449857_3224.html#ens_id=3448584&xtor=RSS-3208, consulté le 18/07/2013.

Néo-paganisme, Odinisme et Ásatrú

Le premier phénomène communautaire auquel renvoie l'article du *Monde* est le néo-paganisme nordique. On en distingue plusieurs branches, parmi lesquelles l'Odinisme et l'*Ásatrú*⁴⁷⁵. Il s'agit d'un des nombreux phénomènes culturels qui reprennent à leur compte les références aux récits médiévaux scandinaves⁴⁷⁶. Se plaçant comme une alternative aux religions monothéistes et en particulier le christianisme, elle invite ses participants à raviver des croyances des anciens Scandinaves. Cependant, le nom même de ce mouvement en Islande, si on le décompose, renvoie à une conception de la croyance qui se fonde sur la conception moderne et chrétienne de la croyance [*trú*], tout comme le terme « mythe » renvoyait à un sens moderne⁴⁷⁷. Toutefois, ce nom ne fut pas le premier choix des fondateurs du mouvement en Islande, qui préféraient celui de « *Vor Sithur* » que l'on pourrait traduire par « nos traditions ». Le terme *Ásatrú* fut choisi, car le gouvernement d'Islande, pays luthérien, voyait d'un mauvais œil le fait de légaliser une religion si celle-ci ne présentait pas de croyances en des dieux, même si nombre de membres ne « croyaient » pas aux Ases au sens strict⁴⁷⁸. La vision chrétienne de ce qu'est une religion ou une croyance participe donc encore à construire le regard que l'on porte sur d'autres formes de traditions. Certains membres de l'*Ásatrú* rejettent d'ailleurs l'appellation de religion⁴⁷⁹.

Pour Stéphane François, « à l'origine du néo-paganisme, il y a une fascination/idéalisation pour le paganisme antique et/ou pour celui des sociétés traditionnelles »⁴⁸⁰. Il s'agit donc de remettre à l'honneur des traditions qui auraient précédé le christianisme (qu'elles soient germaniques, celtes, grecques ...) et qui seraient représentatives de l'Europe dans sa diversité avant que le christianisme ne les pousse à disparaître au profit d'une forme d'homogénéisation religieuse et culturelle. Dans diverses formes de paganisme, on retrouve aussi une opposition à la société moderne et au modèle économique capitaliste. Face à eux, « le néo-paganisme manifeste plutôt un désir de réenchanter une société dans laquelle le religieux a disparu, sans pour autant cesser de parler aux individus, et renvoie donc à une conception précise de la religion et du monde »⁴⁸¹. Cependant, comme le rappelle l'auteur dans sa thèse, « le paganisme dont il a été

475. Odinisme et l'*Ásatrú* sont parfois dissociés, mais ils constituent l'un comme l'autre des formes de néo-paganisme nordique.

476. J'ai appris la publication de l'ouvrage de synthèse en anglais de Stefanie von Schnurbein alors que j'achevais la rédaction de mon propre travail. Faute de pouvoir l'explorer en détail, j'y renvoie le lecteur intéressé par ce sujet, d'autant plus qu'il est disponible gratuitement en ligne. Stefanie von Schnurbein, *Norse Revival. Transformations of Germanic Neopaganism*, Leiden/Boston, Brill, « Studies in Critical Research on Religion », 2016. Accès : <http://booksandjournals.brillonline.com/content/books/9789004309517>, consulté le 19/02/2016.

477. Voir plus haut.

478. Michael Strmiska, « *Ásatrú* in Iceland: The Rebirth of Nordic Paganism? », *Nova Religio: The Journal of Alternative and Emergent Religions*, 2000, vol. 4, n° 1, p. 112-113.

479. *ibid.*, p. 127.

480. Stéphane François, « Le néo-paganisme et la politique : une tentative de compréhension », *Raisons politiques*, 2007, n° 25, p. 128.

481. *ibid.*, p. 130.

question dans cette étude est une création moderne : c'est un héritier du romantisme. Il apparaît à la fin du XVIII^e siècle, parfois plus tôt, dans des pays qui virent l'apparition de ce courant artistique, Angleterre et Allemagne par exemple »⁴⁸².

Les idées du mouvement *Ásatrú* remontent au début du XIX^e siècle et trouvent certaines de leurs sources dans les écrits de Friedrich Gottlieb Klopstock. Ce dernier assimilait l'artiste à un prophète et les textes religieux à des œuvres de poésie. Il proposait une vision sacralisée de l'art. La seconde source était Johann Gottfried von Herder, pour qui la nation était formée par une « unité organique entre le paysage, le climat et la nature, la langue, la poésie, et l'histoire »⁴⁸³. Les idées de ce mouvement ont essentiellement été véhiculées à travers des productions artistiques, ce qui amène Stefanie von Schnurbein à parler d'« *art-religion* »⁴⁸⁴. La poésie était un des principaux vecteurs des mythes nordiques, mais d'autres formes d'art feront la promotion des valeurs traditionnelles germaniques, comme chez Wagner. L'art serait l'expression de l'esprit profond d'un peuple, par opposition aux caractéristiques plus techniques de la modernité économique et sociale. Plusieurs inspirations philosophiques se retrouvent dans les mouvements néo-païens, comme les pensées de Friedrich Nietzsche ou Julius Evola, lorsque ceux-ci évoquent le déclin ou la décadence de l'homme moderne⁴⁸⁵.

Il est impossible de refaire ici une histoire des mouvements néo-païens. Les groupements comme l'*Ásatrú* islandais et l'*Odinic Rite* en Grande-Bretagne sont créés respectivement en 1972 et 1973⁴⁸⁶, et l'*Ásatrú* danois en 2003. Leur institutionnalisation est donc récente. Notons simplement quelques précautions à prendre : bien que de nombreux liens entre néo-paganisme et extrême droite ont été montrés, tous les mouvements néo-païens ne se réclament pas de cette tendance politique. Même si cette tendance fut importante dans les années 1970-80⁴⁸⁷, certains s'ancrent plutôt à gauche⁴⁸⁸. On trouve aujourd'hui aussi bien des néo-paganismes ethniques que des néo-paganismes que l'on peut qualifier de « bigarrés », selon le terme employé par Jean-François Mayer, dans la préface de l'ouvrage de Stéphane François⁴⁸⁹. De même, il faut considérer plusieurs tendances et plusieurs types de « croyances » au sein de ces mouvements. Certains

482. Stéphane François, *Les Paganismes de la Nouvelle Droite (1980-2004)*, Thèse en Sciences politiques, Lille, Université de Lille II, 2005, p. 429.

483. Stefanie von Schnurbein, « Germanic Neo-Paganism – A Nordic Art-Religion », in Judith Schlehe, Evamaria Sandkühler (ed.), *Religion, Tradition and the Popular: Transcultural Views from Asia and Europe*, Bielefeld, Transcript Verlag, « History in Popular Culture », 2014, p. 246 ; Stéphane François, *Le Néopaganisme. Une vision du monde en plein essor*, Apremont, M.C.O.R. La Table d'Émeraude, 2007, p. 21.

484. Stefanie von Schnurbein, « Germanic Neo-Paganism », art. cit., p. 245.

485. Stéphane François, « Le néo-paganisme et la politique », art. cit., p. 136.

486. Stéphane François, *Le Néopaganisme*, op. cit., p. 50-51.

487. *ibid.*, p. 18.

488. Stéphane François, « Le néo-paganisme et la politique », art. cit., p. 131.

489. *ibid.*, p. 12. Voir aussi la typologie proposée par Frédérique Harry, « Le néo-paganisme, une religion de la sécularisation », *Nordiques*, 2015, n° 29, p. 105.

Ásatrú ont conscience que les sources sont insuffisantes pour reconstituer les « croyances » et les pratiques rituelles païennes.

Ces questions sont tout à fait d'actualité puisque début 2015, les médias annoncent qu'un temple dédié aux dieux nordiques va être construit à Reykjavík en Islande⁴⁹⁰. Néanmoins, il n'y a pas qu'en Scandinavie que les groupes néo-païens faisant référence aux récits nordiques sont présents. En effet, on trouve des personnes *Ásatrú* au Brésil⁴⁹¹, et, en 2013, le marteau de Thor fut ajouté à la liste des symboles pouvant figurer sur les tombes des soldats américains⁴⁹². En 2007, le service des vétérans de l'armée américaine avait en effet autorisé la présence de n'importe quel signe sur les tombes des soldats à condition qu'il s'agisse d'une religion reconnue⁴⁹³.

John Lindow, lui aussi, évoque l'existence d'un renouveau du mythe chez les nouveaux païens, mais aussi certains groupes néonazis. Cependant, tous ne partagent pas les mêmes motivations. Le choix du néo-paganisme peut être lié en partie à un impôt sur les religions en Islande et, en Norvège, un groupe d'étudiants a célébré les dieux nordiques en buvant de la bière et en sacrifiant une saucisse⁴⁹⁴. On est loin ici des questions xénophobes.

Le métal et la fantasy

Le *Metal*, ou *Heavy Metal*, est un genre musical dérivé du *Hard Rock*, lui-même dérivé du *Rock*, qui trouve ses origines aussi bien dans le *Blues*, le *Rhythm and Blues* et la *Country* et qui emprunte au *Swing* au *Boogie-Woogie*, au *Jazz* ou au *Gospel*⁴⁹⁵. Le rock naît aux États-Unis, il est régulièrement présenté comme une subversion de l'ordre établi ou, parfois, comme un moyen de prévention de la délinquance⁴⁹⁶. La question des valeurs associées à la musique y est très présente et se retrouve dans ses dérivés. Le punk, par exemple, se présente comme un refus des contraintes et, souvent, comme regard critique porté sur la société moderne.

Dans les années 70, Led Zeppelin interprète une première chanson en hommage aux Vikings, intitulée *Immigrant song*⁴⁹⁷. Ce groupe est considéré avec Black Sabbath comme un des groupes fondateurs du *Heavy metal*, genre dérivé du *Hard Rock*⁴⁹⁸. Une de ses sous-branches, le *Black*

490. <http://www.history.com/news/first-viking-temple-in-1000-years-coming-to-iceland>, consulté le 12/04/2015 ; <http://fr.reuters.com/article/oddyEnoughNews/idFRKBN0L61M220150202>, consulté le 12/04/2015.

491. Gabriela Antunes, Patricia Pires Boulhosa, « Neo-paganism and Nordic Mythology on the Brazilian Internet » in Katja Schulz (ed.), *Eddische götter und Helden. Milieus und Medien ihrer Rezeption*, Heidelberg, Universitätsverlag Winter, 2011, p. 367-380.

492. <http://www.cem.va.gov/hmm/emoles.asp>, consulté le 12/04/2015.

493. <http://www.fastcodesign.com/1672968/how-thors-hammer-made-its-way-onto-soldiers-headstones>, consulté le 12/04/2015.

494. John Lindow, *op. cit.*, p. 38.

495. Paul Yonnet, *Jeux, modes et masses (1945-1985)*, Paris, Gallimard, « Bibliothèque des Sciences Humaines », 1985, p. 147.

496. *ibid.*, p. 144-145.

497. Nicolas Bénard, « De la légende Viking au Hard-Rock : les références culturelles du Métal Nordique », *Nordiques*, 2004, n° 5, p. 60.

498. Nicolas Bénard, « Les mythologies Hard Rock et Métal : Bricolage identitaires ou récit original ? », *Sociétés*, 2009, n° 104, p. 65-76.

metal, apparaît tout d'abord en Suisse, puis prend de l'importance grâce au groupe Suédois Bathory⁴⁹⁹. Le *Black metal* « se présente comme un phénomène culturel où musique et spiritualité ne peuvent être dissociées. En filigrane, on observe une dénonciation de ce que les artistes perçoivent comme les excès du christianisme »⁵⁰⁰. Comme l'explique Nicolas Bénard, cette musique se développe dans un contexte de remise en question du modèle de société nordique qui avait été promu entre 1945 et 1975 et durant lequel on assiste à une laïcisation importante. Les années 80 sont alors l'occasion de promouvoir une quête transcendante par la musique. L'opposition avec le monothéisme, et tout particulièrement le christianisme, y est très présente par des références à d'autres traditions, comme le satanisme et le passé scandinave. Les Vikings sont un thème récurrent de la branche appelée *Pagan metal* qui se distingue par l'imagerie qu'il véhicule⁵⁰¹. Là encore, « ce mouvement s'associe à une dialectique naturaliste ainsi qu'à un profond rejet des religions monothéistes. Le phénomène *Pagan metal* se développe en Europe dans un contexte spécifique : déclin de la vie spirituelle, crise des valeurs traditionnelles, croissance économique et sensibilisation environnementale »⁵⁰². Ce genre musical fait la promotion d'une religion en lien avec la nature tout en reprenant un mode de catégorisation christiano-centrée du paganisme.

Nicolas Bénard met en avant trois aspects caractéristiques du *Pagan metal*⁵⁰³ : 1) la violence des morceaux en référence à celle des guerriers scandinaves, 2) le côté épique caractéristique de leurs aventures, 3) l'obscurité et la froideur de certaines atmosphères, en référence au climat des pays nordiques. L'auteur montre également que les références aux mythes ou aux cultures nordiques anciennes se trouvent à de nombreux niveaux : noms de groupe, noms d'albums, pochettes de disques et iconographie, paroles, thématiques, influences de la musique traditionnelle, utilisation d'instruments anciens et usage de dialectes locaux.

De manière générale, l'auteur note chez les artistes de ce mouvement une nostalgie d'une époque souvent idéalisée : « les textes insistent donc plus sur un certain nombre de clichés et d'idées reçues » et on assisterait plus à « une comédie musicale (avec une vision presque romantique) qu'à un cours d'histoire »⁵⁰⁴. Nicolas Bénard note qu'une assimilation a souvent eu lieu entre *Metal*, extrémisme politique et nationalisme. Il s'agirait, selon lui, d'une conséquence des actes xénophobes du chanteur de Burzum, Kristian « Varg » Vikernes, qui a « terni l'image de cette scène métal »⁵⁰⁵. Là encore, loin de constituer un ensemble homogène en termes de culture et

499. *ibid.*, p. 66.

500. *ibid.*, p. 67.

501. Nicolas Bénard, « De la légende Viking au Hard-Rock », art. cit., p. 55 ; Nadège Bénard-Goutouly, « La figure du viking dans la musique métal », *Nordiques*, 2015, n° 29, p. 88.

502. Nicolas Bénard, « Les mythologies Hard Rock et Métal », art. cit., p. 68.

503. Nicolas Bénard, « De la légende Viking au Hard-Rock », art. cit., p. 57.

504. *ibid.*, p. 61.

505. *ibid.*, p. 66.

de valeurs, il semble nécessaire de tenir compte de certains particularismes pour éviter des généralisations hâtives dans l'analyse.

Le *Hard Rock* et le *Metal* font partie des genres musicaux les plus cités par les personnes ayant participé à l'enquête menée par Vincent Berry sur les joueurs de MMORPG. Selon lui, cela serait dû aux similitudes et aux rapprochements dans les thèmes de la *fantasy*⁵⁰⁶. On peut citer en exemple le groupe Manowar, dont plusieurs des pochettes d'albums reprennent directement l'iconographie de Conan inspirée des peintures de Frank Frazetta : *Fighting the World* (1987), *Kings of Metal* (1988), *The Triumph of Steel* (1992). Aujourd'hui, les influences réciproques se poursuivent, puisque Linkin Park, un groupe de *Metal* allemand composé de joueurs de *Age of Conan*, a composé une première chanson à la sortie du jeu⁵⁰⁷, puis une autre à la sortie de l'extension *Rise of the Godslayer*⁵⁰⁸.

Selon Nicolas Bénard, l'image du guerrier vivant dans un monde fantastique exprimerait « un rejet du contemporain » et « la nostalgie d'un âge d'or »⁵⁰⁹. Cependant, il ne faut pas tirer de conclusions trop rapides en assimilant directement les discours d'un type de productions aux valeurs que porterait toute une communauté. Tous les acteurs de la scène musicale *Metal* ne rejettent pas l'intégralité du monde moderne pour prôner un retour à la nature, loin de là⁵¹⁰. Ils utilisent d'ailleurs souvent des instruments électriques pour la musique ou Internet comme moyen de communication et de diffusion. L'exemple des joueurs de MMORPG cités par Vincent Berry le confirme.

Il me semble plutôt que l'ensemble des références utilisées dans cette musique, notamment les références nordiques, participe à une mise en scène des productions qui, pour un grand nombre de personnes, prennent place durant les temps de loisir. La musique *Metal* participerait à une activité temporaire qui se différencie de manière radicale du temps contraint comme le travail, à la manière dont Paul Yonnet présente le loisir comme un temps libéré du temps contraint et une forme de contrepoids face à celui-ci⁵¹¹. L'opposition entre tradition et modernité devient alors pertinente dans des manifestations qui restent pleinement contemporaines et les ressources mythiques mobilisées contribuent à une mise en scène de ces activités que l'on pourrait qualifier de « dépayantes », sans être des manifestations de rejets radicales.

506. Vincent Berry, *L'Expérience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, « Paideia », 2012, p. 68-69.

507. <https://forums.ageofconan.com/showthread.php?29128-Gods-of-War-an-Age-of-Conan-Metal-song>, consulté le 12/04/2015.

508. <http://aoc.mondespersistants.com/lettre-a-la-communaute:article-431/>, consulté le 12/04/2015.

509. Nicolas Bénard, « Les mythologies Hard Rock et Métal », art. cit., p. 69.

510. Nadège Bénard-Goutouly, art. cit., p. 96-99.

511. Paul Yonnet, *Travail, loisir. Temps libre et lien social*, Paris, Gallimard, « Bibliothèque des sciences humaines », 1999.

7 – Construction d’une opposition Nord/Sud et Altérité

Pour résumer les presque mille ans d’histoire de la réception des récits médiévaux scandinaves présentés bien trop brièvement ici en quelques pages – alors qu’il faudrait leur dédier plusieurs volumes –, il est possible de mettre en avant plusieurs traits importants qui serviront de points d’appui pour les analyses à venir.

Tout d’abord, la réception des références mythiques ne se fait pas de manière linéaire à travers le temps. Les auteurs ne font pas que s’appuyer sur les ressources les plus récentes à leur disposition, mais retournent régulièrement à des textes plus anciens, soit pour la spécificité poétique des sources norroises, soit pour leur contenu métaphysique, réactualisant le potentiel d’efficacité de ces ressources mythiques. De plus, il ne faut pas imaginer leurs actualisations comme une simple suite historique, il faut aussi tenir compte du fait que de nombreux documents peuvent être traduits, réédités, transformés et continuer à circuler sous de nouvelles formes à différentes époques. Des textes médiévaux aux productions contemporaines, il n’y a donc pas qu’un simple chemin fait d’emprunts qu’il s’agit de reconstruire, mais de multiples relations qui peuvent s’établir entre les œuvres.

Deuxièmement, puisque réceptions et productions sont articulées et que l’analyse ne peut se faire que sur les traces sensibles, la reprise de ressources culturelles doit toujours être comprise comme prenant place dans un projet avec des finalités propres. Ces projets sont le produit d’une situation particulière qui s’ancre elle-même dans un contexte spécifique. Durant les périodes de conflit ou durant des périodes d’affirmation nationale, les références aux récits médiévaux ont été mobilisées soit comme des ressources identitaires, soit altéritaires, comme dans le cas de la période romantique. En termes culturels, chaque production représente alors un moment où la culture se manifeste dans la tension entre l’utilisation de ressources culturelles existantes et leur actualisation dans une situation nouvelle dans laquelle s’inscrivent les projections et les ambitions de leurs auteurs. La culture est alors ce moment de tension conjugué au présent, coincé entre un passé déjà écrit et un futur qui reste à définir.

Au cours des âges, différents acteurs ont contribué à former une image de ce que pouvait être la mythologie nordique et ses ressources non seulement langagières et poétiques, mais aussi philosophiques et mystiques. Cette image ne peut être dissociée des représentations que l’on se fait des peuples qui les ont produites, à savoir les anciens Scandinaves. Ainsi, les récits nordiques sont-ils associés à une image particulière du Nord, qui se construit dans la relation qu’il entretient avec le Sud. Depuis César et la *Guerre des Gaules*, la *Germania* de Tacite, jusqu’aux plus récentes manifestations du romantisme, cet axe participe à définir des frontières ethniques, climatiques, religieuses, politiques, culturelles, sociales⁵¹² servant de matrice à cette géographie imaginée dont

512. Stephan Arvidsson, « Aryan Mythology as Science and Ideology », *Journal of the American Academy of*

parle Thomas Mohnike à la suite d'Edward Said et de Derek Gregory. Comme le dit Jean-François Battail, « ces systèmes de valeurs concurrents, épris l'un et l'autre de liberté sans qu'il s'agisse de la même, ont leur histoire et aussi leur géographie. Dans l'imaginaire collectif, c'est sur l'axe Nord-Sud qu'ils se déploient »⁵¹³. Géographie imaginée certes, mais sûrement pas cantonnée à l'imaginaire, puisqu'elle participe à définir l'espace social en attribuant des valeurs aux zones ainsi délimitées et à leurs habitants dans un processus de construction identitaire. Elle module non seulement les modes de pensée, se manifeste dans l'action et conduit un ensemble de pratiques et de comportements. La propagande peut alors mener à des actes, la première fournissant des ressources pour justifier les seconds.

En 1999, Margaret Clunies Ross et Lars Lönnroth notaient que leur travail concernant la réception de la fin du XIX^e siècle et le XX^e siècle était encore limité et que beaucoup de recherches restaient encore à faire⁵¹⁴. Si quelques travaux, tels que ceux que j'ai cités précédemment, ont commencé à voir le jour, il reste de nombreuses pistes à explorer. La présente étude se situe précisément dans cette optique. Dans le prochain chapitre, je montrerai comment les écrits de Robert Ervin Howard, le créateur de Conan, s'inscrivent dans cette histoire de la réception des mythes nordiques et comment la popularisation de son œuvre et les multiples reprises et adaptations poursuivent l'histoire de cette réception tout au long du XX^e et au début du XXI^e siècle. Mais pour l'instant, il est nécessaire de faire un point sur les apports théoriques que permettent de faire ces observations afin de mieux caractériser l'approche anthropo-communicationnelle.

II – RÉCITS NORDIQUES : UNE APPROCHE DIACHRONIQUE PLUTÔT QUE COMPARÉE

Après avoir parcouru plusieurs siècles d'histoire de la réception des récits médiévaux scandinaves, il est maintenant possible d'envisager les approches théoriques qui vont permettre d'étudier ces phénomènes dans la continuité des réflexions du premier chapitre.

1 – Histoire des religions, études scandinaves et mythologies comparées

L'Histoire, et notamment l'Histoire des religions, s'intéresse avant tout au passé. Lorsque les historiens souhaitent étudier les mythes, c'est dans la mesure où ils peuvent aider à en apprendre plus sur des sociétés anciennes. Dans ces études, les mythes sont généralement envisagés comme des récits qui présentent des ensembles de croyances reflétant l'organisation sociale et les représentations des peuples étudiés. Les mythologies sont, quant à elles, considérées comme des ensembles plus ou moins systématisés de mythes. Leur rôle est parfois associé à la pratique de

Religion, 1999, vol. 2, n° 67, p. 327-354 ; Stefan Arvidsson, *Ariska idoler: Den indoeuropeiska mytologin som ideologi och vetenskap*, Stockholm, Brutus Östlings Bokförlag Symposion, 2000 ; trad. en. Sonia Wichmann, *Aryan Idols: Indo-European Mythology as Ideology and Science*, Chicago/Londres, University of Chicago Press, 2006.

513. Jean-François Battail, art. cit., p. 32.

514. Margaret Clunies Ross, Lars Lönnroth, art. cit., p. 24.

rituels. Questionner l'idée qu'il existait un système de croyances relatif à des éléments divins, dont les mythes seraient une transcription et la mythologie une explication, renvoie au problème de la fiabilité des sources. Peut-on penser que celles-ci présentent de manière juste les croyances des peuples étudiés ? Cette question se retrouve chez les spécialistes d'histoire grecque, ce qui a suggéré son titre à l'ouvrage de Paul Veyne : *Les Grecs ont-ils cru en leurs mythes ?*⁵¹⁵. Dans un article dont le titre fait référence à ce livre⁵¹⁶, Torfi Tulinius a tenté de poser cette même question aux sources scandinaves. On peut cependant regretter que l'auteur n'ait pas poussé la réflexion aussi loin que Paul Veyne, bien que les clefs théoriques pour une telle entreprise eussent été données par ce dernier.

Cependant, le but du présent travail n'est pas tant de donner de nouveaux éclairages sur les croyances et l'organisation des sociétés scandinaves à l'époque médiévale, que de s'intéresser à la manière dont nous les percevons aujourd'hui et en quoi cette perception influe sur la réception contemporaine des traces encore observables de cette époque. En cela, les travaux de Georges Dumézil sur les peuples germains et leur prolongement par les scandinavistes actuels, comme Régis Boyer, François-Xavier Dillmann en France et bien d'autres à travers le monde, doivent nous être utiles pour comprendre la manière dont ces traces sont comprises et interprétées de nos jours. Car si la science est un champ avec ses logiques propres, comme l'a montré Michel de Certeau, elle n'en influence pas moins la société en général, d'autant plus lorsque ses chercheurs s'engagent dans un effort de vulgarisation. Ainsi, les travaux de Régis Boyer font aujourd'hui office de référence en France lorsqu'il s'agit de parler de Vikings ou de mythologie scandinave ; il faut bien lui reconnaître ceci, que l'on soit d'accord avec ses théories ou non. Un ouvrage comme celui de Patrick Guelpa, *Dieux et mythes nordiques*⁵¹⁷, est d'ailleurs symptomatique de cette tendance. Tout comme les historiens, les scandinavistes qui s'intéressent à la question du mythe et qui sont généralement spécialistes de langues et de cultures dans le cadre universitaire, se sont surtout penchés sur l'étude du passé, s'appuyant sur des sources anciennes, que ce soient des documents écrits ou des découvertes archéologiques. Jusqu'à récemment, peu de spécialistes français du monde scandinave ont montré un réel intérêt pour une réception contemporaine⁵¹⁸. En Allemagne l'intérêt pour les réceptions récentes est sans doute plus important, même parmi les chercheurs confirmés. On peut citer, à titre d'exemple, Rudolf Simek qui a étudié les traces de

515. Paul Veyne, *op. cit.*

516. Torfi Tulinius, « Les Islandais ont-ils cru à leurs mythes ? », *Europe, revue littéraire mensuelle*, 2006, n° 928-929, p. 31-43.

517. Patrick Guelpa, *op. cit.*

518. Voir par exemple Caroline Olsson, 2007, « La *Fantasy* et l'héritage nordique, sources et motifs », in Anne Besson, Myriam White-Le Goff (dir.), *Fantasy, le merveilleux médiéval aujourd'hui : actes du colloque du CRELID, Université d'Artois (Arras), avec la collaboration de Modernités médiévales*, Paris, Bragelonne, 2007, p. 169-180 ; Frédérique Harry, art. cit.

mythologie nordique dans l'œuvre de J. R. R. Tolkien⁵¹⁹ ou le programme de recherche *Edda-Rezeption* de l'Université de Frankfort qui s'intéresse de manière globale à la réception à toutes les époques, et intègre par conséquent les recherches sur des phénomènes récents⁵²⁰. Quant aux travaux de Stefanie von Schnurbein, ils portent sur le néo-paganisme⁵²¹. Citons également, dans le monde anglo-saxon, les travaux de Martin Arnold, qui étudie la figure du dieu nordique Thor dans une optique diachronique et dont une partie est consacrée aux réceptions contemporaines de cette figure⁵²².

Les recherches des scandinavistes médiévistes et des historiens des religions sont utiles dans une étude de la réception afin de permettre une mise en regard des connaissances d'un passé médiéval et de la réception contemporaine des représentations quant à ce passé. Autrement dit, ils fournissent des connaissances sur les sources de ce qui est désigné par les termes « mythes nordiques » et « mythologie nordique », les acteurs et leurs contextes. Chez de nombreux auteurs, ces études rassemblent des sources parfois diverses, telles que celles présentées dans le chapitre précédent. Ce phénomène est sensible jusqu'à nos jours, par exemple chez Georges Dumézil, Régis Boyer, R. I. Page, Patrick Guelpa, dans l'étude des « *berserker* » de Vincent Samson et bien d'autres.

La perspective comparatiste proposée par l'anthropologue Claude Lévi-Strauss ne convient pas non plus, pour des raisons épistémologiques cette fois. Une formule telle que « les mythes se pensent *entre eux* »⁵²³ ne tient pas compte de la médiation opérée par la personne qui les exprime, ni du contexte historique et de la situation d'énonciation. Cette interprétation va de pair avec l'idée qu'il existe des structures sous-jacentes qui, pour être mises à jour, ont besoin de l'intervention du chercheur, qu'il soit anthropologue, sociologue, psychologue ou tout autre chercheur en sciences de l'homme et de la société. À mon avis, ce type de formules est à proscrire pour qui souhaite remettre le facteur humain au cœur de l'analyse, les mythes n'existant pas en dehors de leurs manifestations, qui sont toujours le résultat d'une expression humaine.

Lévi-Strauss compare l'analyse des mythes à l'analyse structurale de la langue, pour laquelle le sens n'est pas lié au son, mais au réseau de relations des sons entre eux. Cependant, s'il est important de comprendre les structures dans lesquelles un réseau de relations se tisse entre les éléments d'une expression particulière d'un mythe⁵²⁴, l'anthropologue français ne parle pas du

519. Rudolf Simek, *Mittelerde*, *op. cit.*

520. Katja Schulz (ed.), *Eddische Götter und Helden. Milieus und Medien ihrer Rezeption. Eddic Gods and Heroes. The Milieus and Media of their Reception*, Heidelberg, Universitätsverlag Winter, 2011.

521. Stefanie von Schnurbein, *op. cit.*

522. Martin Arnold, *op. cit.*, p. 155-160.

523. Cité par Jean Pouillon, « L'analyse des mythes », *L'Homme*, 1966, vol. 6, n° 1, p. 104.

524. Claude Lévi-Strauss, *Anthropologie structurale*, *op. cit.*, p. 229-230.

contexte plus général de production. Or, il est fondamental pour saisir les constructions de sens comme nous l'avons dans les pages précédentes.

Pour Lévi-Strauss, les mythes deviennent un moyen d'accéder à ces fondements de l'esprit humain, car ils manifestent son fonctionnement profond, comme l'explique Jean Pouillon :

« Les mythes ne sont pas librement construits et ce n'est pas à une conscience active et transparente à elle-même qu'ils renvoient ; ils sont déterminés non par une pensée fabricatrice et consciente – l'« esprit qui pense » –, mais par la structure inconsciente de l'esprit – « l'esprit qui cause ». Autrement dit, si les mythes fournissent une image du monde, ce n'est pas parce qu'à travers eux une pensée libre et consciente appréhenderait celui-ci, c'est parce qu'ils rendent manifeste le fonctionnement « naturel » d'une pensée contrainte et inconsciente qui fait partie de ce monde. »⁵²⁵

Cet extrait souligne le rôle de l'Anthropologie structuraliste. Il y a des contraintes inconscientes sur la pensée et charge à l'anthropologue de les dévoiler. Il est donc nécessaire que ce dernier se situe « en dehors » de la culture étudiée pour pouvoir les saisir. Jean Pouillon rappelle que, dans l'analyse structurale, l'indigène ne peut pas comprendre le mythe, non par incapacité intellectuelle, mais à cause de la position qu'il occupe⁵²⁶. C'est ici qu'intervient la méthode qu'il conviendrait d'utiliser pour arriver aux résultats recherchés : la collecte et la comparaison de multiples variantes d'un mythe. Celle-ci doit permettre de montrer les transformations qu'il a subies et mettre en lumière ses régularités des processus à l'œuvre.

Afin de lever quelques confusions, il me faut également rappeler ici que, chez Claude Lévi-Strauss, la dimension « diachronique »⁵²⁷ du mythe est dans la séquence suivant laquelle celui-ci est énoncé, c'est-à-dire l'ordre dans lequel il est raconté. Il ne s'agit pas dans ce cas de la dimension diachronique que l'on analyse lorsqu'on fait une histoire de la réception. Or, pour l'anthropologue français, peu importe l'ordre d'apparition des différentes versions du mythe, l'important, ce sont les structures sous-jacentes qui ressortiront de la comparaison des différentes occurrences. Son analyse fait fi des acteurs, des contextes, ainsi que des supports de transmission.

La méthode de Claude Lévi-Strauss se rapproche de celle de Georges Dumézil, dont il dit être proche scientifiquement, tout comme d'Émile Benvéniste⁵²⁸, en cela qu'elle procède par comparaison, afin de mettre à jour des structures à partir desquelles un ensemble de variations va pouvoir s'opérer. Si la finalité n'est pas la même, puisque Georges Dumézil s'intéresse à l'idéologie des sociétés et Lévi-Strauss aux structures de l'esprit, les deux méthodes peuvent faire l'objet du même reproche énoncé par Michel de Certeau⁵²⁹, qui peut renvoyer aux réflexions d'Edward Sapir sur la culture, à savoir que ce type d'analyses néglige le vécu quotidien et les interactions qui font des mythes des ressources mobilisables dans les actes et les pratiques. Une

525. Jean Pouillon, *Fétiches sans fétichisme*, Paris, François Maspero, 1975, p. 68-69.

526. Jean Pouillon, art. cit., p. 104.

527. Claude Lévi-Strauss, *Anthropologie structurale*, op. cit., p. 234.

528. Didier Eribon, Claude Lévi-Strauss, op. cit., p. 105.

529. Michel de Certeau, *L'Invention du quotidien I. Arts de faire*, Paris, Union générale d'édition, 1980, rééd. Paris, Seuil, « Folio essais », 1990, p. 38.

critique similaire se retrouve chez Jean-Pierre Vernant, à propos des théories de Claude Lévi-Strauss, lorsque l'helléniste voit en celles-ci une forme de déni de la capacité du mythe à exprimer un message⁵³⁰. De plus, comme le souligne Daniel Dubuisson, les matériaux sur lesquels il s'appuie sont souvent de seconde main, sont parfois résumés et ne sont pas présentés dans leur langue d'origine, trois difficultés dont il faut pourtant tenir compte dans l'analyse⁵³¹.

Jean-Pierre Vernant pointe les différences de méthodes qui opposent le cumul d'un très large corpus de mythes, qui invitent à la comparaison et aux rapprochements, à une analyse fine des textes de type philologique. À deux approches correspondent alors deux finalités et deux objectifs bien différents. Pour sa part, Daniel Dubuisson opposera aux recherches sur les structures celles qui s'intéressent aux sens dont les mythes sont porteurs, qui se basent sur des méthodologies d'« exégèse plus traditionnelle (idéologique, symbolique, allégorique) ». Selon lui, ces deux finalités ne seraient pas compatibles⁵³².

Les approches psychologiques s'attachent également à l'étude de l'esprit, le plus souvent, aux phénomènes inconscients qui le gouvernent. Le travail du psychanalyste Carl Gustav Jung a tenu une place importante dans un certain type d'étude du mythe, car il a posé les bases de la théorie des archétypes, un ensemble de figures symboliques issues de l'inconscient collectif. Carl Gustav Jung a bien connu Sigmund Freud et bien que leurs chemins diffèrent, ils s'intéressent, tous les deux à leur manière, à la question de l'inconscient, c'est-à-dire à une partie de l'esprit inaccessible à l'individu lui-même et qui nécessiterait la médiation du psychologue ou du psychanalyste. Carl Gustav Jung a proposé la théorie de l'inconscient collectif, c'est-à-dire une partie de l'inconscient qui ne serait pas acquise par l'expérience personnelle de l'individu. Selon lui, certaines idées seraient héritées plutôt qu'acquises et ouvriraient la possibilité de développements parallèles de mythes et d'archétypes dans des sociétés éloignées les unes des autres. Seules des structures similaires dans l'esprit humain permettraient ce type de ressemblances. L'étude de cet inconscient collectif par rapprochements et par recherche de similitudes, en passant par leur expression que sont les archétypes, permet au psychologue de proposer des interprétations. Les individus naissent avec une forme de matière brute, les archétypes, qui va leur permettre de forger des mythes. L'archétype est donc différent du héros, car celui-ci serait hérité de son expression sous forme mythique, par exemple sous les traits d'Ulysse. Les mythes sont alors des expressions directes de l'inconscient, qui s'exprime aussi à travers les rêves et qui dispose en quelque sorte de son propre langage dont le psychologue est l'interprète. Ils servent à donner du sens au monde afin qu'il paraisse moins mécanique et, par conséquent, ils orientent les actions des hommes. Jung s'intéressa également aux rêves dans lesquels il pensait

530. Jean-Pierre Vernant, *op. cit.*, p. 245.

531. Daniel Dubuisson, *op. cit.*, p. 142.

532. *ibid.*, p. 180.

retrouver des archétypes similaires à ceux des mythes. Encore une fois, la dynamique de recherche qui oriente cette approche est guidée par l'idée qu'il y aurait une réalité profonde à découvrir, un ensemble de vérités cachées et de codes qui donneraient la clef de la compréhension de l'esprit humain. Accéder à ce niveau de l'esprit nécessiterait le regard extérieur d'un spécialiste, celui du chercheur, ici psychologue.

À la suite de Carl Gustav Jung, d'autres chercheurs ont tenté de retrouver des symboles ou des archétypes universels. Joseph Campbell fut également influencé par l'œuvre de Jung et l'idée d'archétype, bien que ne se disant pas Jungien lui-même. Dans son ouvrage majeur, *Le héros au mille visages*, il propose l'idée de monomythe qui sert à définir l'unité des hommes et leur unité avec la nature. Robert A. Segal suggère que le romantisme latent de l'œuvre de Joseph Campbell en a fait le succès et en critique de nombreux points⁵³³. Encore une fois, le reproche le plus important est que sa vision est trop universalisante et ahistorique déniait l'importance du contexte et le peu de place accordée aux acteurs.

En France, Gilbert Durand est considéré comme un spécialiste de l'étude de l'imaginaire ou, plus spécifiquement, de l'Anthropologie de l'imaginaire. Ses analyses des mythes comme symboles se situent dans ce cadre. Il inscrit sa « mythanalyse », dont la dénomination est volontairement inspirée de celle de « psychanalyse »⁵³⁴, dans le prolongement des travaux de Jung et souhaite dégager le sens à la fois psychologique et sociologique des mythes. La mythanalyse serait aux mythes ce que la psychanalyse est à l'esprit. Il qualifie ainsi son approche parfois de « pluridisciplinaire »⁵³⁵, parfois de « transdisciplinaire ». La méthode s'inspire de l'analyse structurale de Claude Lévi-Strauss⁵³⁶ et pourrait par conséquent souffrir des mêmes reproches. En effet, chez Carl Gustav Jung et chez le fondateur de l'Anthropologie structurale, on peut identifier une interprétation similaire qui consiste à dire qu'il existe un monde de significations qui n'est pas directement accessible aux individus qui pratiquent ces mythes. Bien que disant son analyse parfois sociologique, parfois anthropologique, la démarche méthodologique de Gilbert Durand reste de l'analyse littéraire. Il emprunte aux résultats d'autres chercheurs, psychologues, sociologues, anthropologues, ayant mené des études de terrain, mais ne présente pas lui-même de démarche similaire. Dans son ouvrage majeur, *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire*, réédité pour la 11^e fois en 1992, il étudie un ensemble d'archétypes qu'il classe dans une typologie à deux versants, régime diurne et régime nocturne. Au sein de ces deux régimes se répartissent des symboles et des figures diverses. Sans entrer dans le détail, on reconnaît la volonté de dévoiler une classification des mythes qui structureraient la pensée. Dans son *Introduction à la mythologie*, il

533. Robert A. Segal, *op. cit.*, p. 138-141.

534. Gilbert Durand, *Figures mythiques et visages de l'œuvre. De la mythocritique à la mythanalyse*, Paris, Berg international, 1979, rééd. in Gilbert Durand, *La Sortie du XX^e siècle*, Paris, CNRS Éditions, p. 495.

535. *ibid.*, p. 186.

536. *ibid.*, p. 495.

présente une théorie des six phases du bassin sémantique qui s'appuie sur la métaphore du fleuve: Ruissellement, Partage des eaux, Confluences, Au nom du fleuve, Aménagement des rives, et, enfin, Épuisement des deltas⁵³⁷. Bien que cette théorie puisse servir à penser la réception de mythes ou de symboles, il est difficile de concevoir que tous les mythes suivent strictement le même schéma.

Ces conceptions ont en commun une recherche de la similitude dans un fond de pensée inconscient de l'être humain. Elles font une place importante au symbolisme, mais en voulant dénicher un sens caché des mythes qu'elles étudient, elles font fi du fait que des sens différents peuvent être attribués à un même mythe par des individus différents, bien que se situant dans le même « bassin sémantique » pour reprendre la terminologie de Gilbert Durand. Les mythes n'existent pas sans les individus qui les produisent. La dimension humaine doit être mise en lien avec un autre risque bien présent qui consiste à présenter le mythe de manière trop figurée, comme le fait Gilbert Durand, lorsqu'il dit qu'il propose une typologie des mythes présents dans une société qui se divise en trois groupes : les mythes en train de mourir, les mythes dominants et les mythes en train de naître. Cette métaphore d'un mythe vivant, qui naît, qui domine, qui meure, risque de faire oublier que les mythes n'ont pas de vie propre, mais sont des productions d'individus qui sont, eux, bien vivants. Il s'agit là d'une confusion courante, mais dangereuse. Tout comme la vision anthropomorphique des sociétés, il s'agit d'une métaphore qu'il vaut mieux ne pas reprendre en tant qu'analyse, car elle risque de faire oublier les acteurs, qui sont les véritables sujets agissants.

Gilbert Durand se justifie par « la fière humilité d'être des "interprètes" », loin des « cuistreries universitaires »⁵³⁸. Son rôle, dit-il, est de « mieux faire lire »⁵³⁹ un texte. Cependant, n'est-ce pas là, quelque part, prétentieux que de penser que l'on a besoin de chercheurs pour « mieux » interpréter des mythes plutôt que de chercheurs qui commencent, plus humblement, par accepter que les individus des sociétés soient capables eux-mêmes de lire des textes et de donner du sens à leurs pratiques et, par conséquent, que le rôle du chercheur puisse être de comprendre ces manières de donner du sens plutôt que de vouloir interpréter à la place des autres, comme s'il existait une façon juste de lire un mythe. Certes, comme nous le verrons, les connaissances d'un chercheur peuvent aider à comprendre les processus de formation d'une production culturelle, qu'elle soit textuelle ou visuelle. Mais posséder ces connaissances ou les rechercher, c'est aussi établir une nouvelle relation au texte déterminée par un certain objectif. Pour prendre un exemple qui sera développé dans les chapitres suivants, certaines connaissances sur les ressources

537. *ibid.*, p. 74-75 ; Patrick Legros, Frédéric Monneyron, Jean-Bruno Renard, Patrick Tacussel, *Sociologie de l'imaginaire*, Paris, Armand Colin, « Cursus. Sociologie », 2006, p. 126.

538. Gilbert Durand, *Introduction à la mythologie*, *op. cit.*, p. 151.

539. *idem.*

mythiques nordiques présentes dans un jeu, telles que l'étymologie d'un terme, sont le plus souvent inutiles pour jouer. Elles n'apportent pas forcément un plaisir accru. L'idée de « mieux lire » comme celle qui consisterait à vouloir faire « mieux jouer » est l'imposition d'une envie du chercheur sur le lecteur ou le joueur. Il vaut mieux alors, de manière plus humble, parler de « lire différemment » ou « jouer différemment ».

2 – Hans Blumenberg : retour sur une phénoménologie du mythe

Les approches du mythe sont nombreuses et portent en elles une certaine vision de l'homme et du monde. Il est toujours important de questionner ce qui sous-tend de telles théories afin de vérifier si les possibilités qu'elles offrent de répondre à une problématique spécifique sont compatibles, non seulement avec les attendus et les objectifs du chercheur, mais aussi avec sa propre conception des phénomènes humains. Ni l'une, ni l'autre approche ne peut épuiser dans sa totalité l'analyse des mythes. Au contraire, en répondant à une problématique particulière, elles s'inscrivent dans un « horizon de pertinence »⁵⁴⁰ particulier qui donnera du sens à l'analyse elle-même. C'est pourquoi expliquer le mythe par le mythe seul amène souvent à une impasse, car il conduit à une pensée circulaire ou la définition *a priori* des notions ou de concepts conduit à une auto-confirmation de ces mêmes notions ou concepts. Dans le cas qui nous intéresse, le mythe peut en revanche servir de point de départ pour une réflexion sur les phénomènes culturels et ludiques contemporains.

Je vais maintenant présenter les travaux du philosophe allemand Hans Blumenberg sur le mythe et plus particulièrement sur les mécanismes de sa transmission et de sa réception qu'il appelle *Arbeit am Mythos*, que l'on peut traduire par « travail sur le mythe ». La traduction de ses travaux en France est encore récente⁵⁴¹ et son étude principale du mythe n'est pas disponible à l'heure actuelle dans la langue de Molière. C'est pourquoi je vais présenter ici ses réflexions sur le mythe d'une manière détaillée, en m'appuyant sur de nombreuses citations, afin de faciliter la tâche du lecteur par la suite. En effet, cet exposé est nécessaire du fait de la diffusion encore faible de ses écrits, plus particulièrement en dehors du champ de la philosophie.

Hans Blumenberg, philosophe phénoménologue, a étudié avec Ludwig Landgrebe, l'assistant d'un des fondateurs de la phénoménologie, Edmund Husserl. Il a produit une thèse d'habilitation sur les travaux de ce dernier intitulée *La distance ontologique. Une recherche sur la crise de la phénoménologie chez Husserl*. Dans ses travaux, Blumenberg dépassera l'injonction de

540. Sylvie Leleu-Merviel, « De l'infra-conceptuel à des données à horizon de pertinence focalisée », *Questions de communication*, 2010, n° 18, p. 174.

541. Véronique Gély, « Pour une mythopoétique : quelques propositions sur les rapports entre mythe et fiction », *Vox Poetica*. 2006, [En ligne]. Accès : <http://www.vox-poetica.com/sflgc/biblio/gely.html>, consulté le 13/05/2016.

Husserl de ne pas faire d'Anthropologie, ce qui amènera à définir son approche comme une « Anthropologie philosophique »⁵⁴², voire une « Anthropologie phénoménologique »⁵⁴³.

Durant la première moitié du XX^e siècle, Alfred Schütz a déjà rapproché la philosophie phénoménologique d'Edmund Husserl des sciences sociales dans son projet de sociologie phénoménologique. Il retient notamment que les principaux apports de Husserl ne se situent pas dans sa pensée de la « phénoménologie transcendantale, mais dans la phénoménologie constitutive de l'attitude naturelle »⁵⁴⁴. C'est pourquoi il ne faut pas chercher de réponse dans sa « tentative infructueuse de résoudre le problème de la conscience de l'intersubjectivité transcendantale au sein de la sphère égologique réduite, ni dans son obscure notion d'empathie en tant que fondement de la compréhension ». De même, il serait erroné de s'appuyer sur « son interprétation des communautés et des sociétés comme des subjectivités d'un ordre supérieur dont la nature peut être éidétiquement décrite »⁵⁴⁵. Pour Schütz, « son apport tient plutôt dans la richesse de ses analyses concernant les problèmes de la *Lebenswelt*, analyses destinées à être développées dans une anthropologie philosophique »⁵⁴⁶. Hans Blumenberg voit aussi un échec dans la réduction phénoménologique et en impute la cause au manque de vision anthropologique de Husserl⁵⁴⁷. Les pensées d'Alfred Schütz et de Hans Blumenberg sont donc très proches sur ce point.

Il est intéressant de noter ici que Hans Robert Jauß, dans son *Esthétique de la réception*, souhaitait voir sa théorie littéraire de la réception complétée par les théories de sociologie de la connaissance comme celles d'Alfred Schütz et Thomas Luckmann⁵⁴⁸, afin de répondre à certains reproches qui lui ont été faits ; il s'y essaiera lui-même⁵⁴⁹. On peut donc voir le présent travail comme une autre tentative d'associer une théorie de la réception, celle de Hans Blumenberg, à une théorie des sciences sociales, l'Anthropologie de la communication, afin de mieux comprendre la place des récits mythiques dans la vie sociale.

Hans Blumenberg a participé avec Hans Robert Jauß et Wolfgang Iser, entre autres, au groupe *Poetik und Hermeneutik* au sein duquel se sont élaborées des réflexions sur la question de la réception⁵⁵⁰. Les travaux de Hans R. Jauß sont notamment connus dans les études littéraires ainsi que dans les études de communication. Dès 1971, Hans Blumenberg publie avec ce groupe un

542. Angus Nicholls, *op. cit.*, p. 79-83.

543. Alexander Schnell, « Le projet blumenbergien d'une anthropologie phénoménologique », in Denis Trierweiler (dir.), *Hans Blumenberg. Anthropologie Philosophique*, Paris, Presses universitaires de France, « Débats Philosophiques », 2010, p. 91-111.

544. Alfred Schütz, *Essais sur le monde ordinaire*, trad. fr. Thierry Blin, Paris, Le Félin – Kiron, 2007, rééd. 2010, p. 154.

545. *idem*

546. *idem*.

547. Alexander Schnell, art. cit., p. 99-100.

548. Hans Robert Jauß, *op. cit.*, p. 282.

549. *ibid.*, p. 288-325.

550. *ibid.*, p. 78 ; Jean-Claude Monod, « Les mondes de Hans Blumenberg », *Archives de philosophie*, 2004, n° 67, p. 203-209.

article intitulé « *Wirklichkeitsbegriff und Wirkungspotential des Mythos* »⁵⁵¹, qui servira de matrice pour son ouvrage principal sur le mythe. Au début de ce texte, Hans Blumenberg synthétise les réflexions sur l'origine du mythe :

« Pour l'essentiel, on se représente l'origine et l'originarité du mythe sous deux catégories métaphoriques antithétiques. Pour ramener cela à la formule la plus brève possible : comme *terreur* et comme *poésie* – et cela signifie : soit comme l'expression d'une pure passivité induite par un ensorcellement démoniaque, soit comme les excès imaginatifs de l'appropriation anthropomorphe du monde et de l'élévation théomorphe de l'homme. Ces catégories sont assez puissantes pour qu'on puisse leur assigner à peu près tout ce qu'on a proposé en matière d'interprétation du mythe. »⁵⁵²

L'auteur prend comme point de départ deux types de conception du mythe : d'un côté les conceptions de Ernst Cassirer et de Sigmund Freud, qui s'appuient sur l'expérience d'une forme de fatalité et dont découlerait l'usage qu'en fait, entre autres, Theodor Adorno, et de l'autre côté, celles de Giambattista Vico et de Friedrich Schlegel, qu'il qualifie de romantiques et qui lient le mythe à la liberté de la création poétique. Il pose alors la question de la possibilité d'une révision de ces deux approches en envisageant le mythe comme un dépassement qu'il résume ainsi : « La mythologie ne représenterait plus alors l'initial, mais une libération s'élevant contre lui »⁵⁵³.

Hans Blumenberg va rapprocher ces différentes réflexions de la conception du sacré proposée par Rudolf Otto, dont il dit qu'elle représente l'une des deux grandes conceptions de la religion avec celle de Ludwig Feuerbach⁵⁵⁴. Il ne faut pas oublier qu'il s'agit ici d'une traduction du terme allemand « *das Heilige* » qui peut être traduit aussi bien par « sacré » que par « saint ». Il n'est donc pas étonnant que, pour le théologien Otto, le sacré atteigne son paroxysme dans le monothéisme et plus particulièrement dans le christianisme, qu'il considère comme la plus haute des religions⁵⁵⁵. Son œuvre, phénoménologique également, diffère de la conception du sacré de l'école française de sociologie, qui plaçait l'opposition sacré/profane à la base de toute organisation sociale⁵⁵⁶. Il définit le sacré comme un sentiment et cherche à expliquer l'expérience de l'irrationnel qui l'accompagne. Ce positionnement l'amène à dire qu'« en un certain sens, nous, les modernes, nous ne sommes pas dans des conditions moins favorables, mais dans de meilleures conditions pour découvrir le sacré dans sa manifestation »⁵⁵⁷. Émile Durkheim était, quant à lui, parti des sociétés australiennes pour expliquer l'aspect structurant de l'institution religieuse comme administration du sacré, puis de toutes les institutions, afin d'établir une théorie de la

551. Hans Blumenberg, « *Wirklichkeitsbegriff und Wirkungspotential des Mythos* », art. cit., p. 11-66.

552. *ibid.*, p. 15.

553. *ibid.*, p. 20.

554. Hans Blumenberg, *Arbeit am Mythos*, Frankfurt am Main, Suhrkamp, 1979, réed. 2001, p. 35.

555. Rudolf Otto, *Le Sacré. L'élément non rationnel dans l'idée du divin et sa relation avec le rationnel* (1917), trad. fr. André Jundt, Paris, Payot et Rivages, « Petite bibliothèque Payot », 1949, p. 230.

556. Camille Tarot, « Sur les aléas du vocabulaire du sacré dans les sciences sociales en France au XX^e siècle », in Manuel de Souza, Annick Peters-Custot, François-Xavier Romanace (dir.), *Le Sacré dans tous ses états. Catégories du vocabulaire religieux et sociétés, de l'Antiquité à nos jours*, Saint-Étienne, Publications de l'université de Saint-Étienne, 2012, p. 339-350 ; Philippe Borgeaud, art. cit., p. 404.

557. Rudolf Otto, *op. cit.*, p. 264.

connaissance. Mais ce qui l'oppose sans doute le plus clairement à Rudolf Otto, c'est que, chez les Français, le sacré est une force impersonnelle, elle préside à la communion des consciences. Elle est une force qui maintient le lien social alors que pour l'Allemand, il s'agit d'une expérience plutôt individuelle et incommunicable. Ce sont alors deux conceptions différentes de la religion dont certains principes s'opposent. Cette disparité ne va pas empêcher Roger Caillois de mélanger les deux approches, malheureusement sans prendre soin de replacer chaque étude dans son cadre épistémologique et sans prendre en considération les problèmes de traduction que pose ce terme central de « sacré »⁵⁵⁸. Ce travail lui aurait sans doute permis de mieux comprendre de quelle manière ces deux approches peuvent s'articuler. Les travaux de Mircea Eliade sur ce sujet posent des problèmes similaires⁵⁵⁹.

Chez Rudolf Otto, le sacré renvoie au « *sentiment de l'état de créature* »⁵⁶⁰, qu'il est impossible d'exprimer de manière directe, car il trouve son origine dans ce que l'auteur appelle le caractère *numineux*, c'est-à-dire irrationnel et totalement autre⁵⁶¹. Il est seulement possible de s'en approcher afin d'évoquer chez les individus le sentiment d'état de créature et le sacré. Cet état peut être provoqué à travers l'art selon l'auteur, qui voit dans le « sublime » ce qui suggère le mieux le numineux⁵⁶². C'est pourquoi toute tentative d'explication a comme effet d'amoindrir l'expérience du sacré :

« Les *idées* d'âme et les *conceptions* semblables sont bien plutôt des "rationalisations" postérieures, des essais d'élucider en quelque façon l'énigme du *mirum*. Elles ont toujours pour effet d'amortir et d'affaiblir l'expérience elle-même. De ces *idées* procède, non la religion, mais la rationalisation de la religion, et elle aboutit souvent à une théorie si massive et à des interprétations si plausibles que le mystérieux est éliminé. »⁵⁶³

Pour Rudolf Otto, les mythes représentent donc une perte par rapport au sentiment qui fonde la religion :

« Le mythe élaboré en système est, autant que l'est une construction scolastique, un nivellement du fait religieux fondamental ; il l'aplanit jusqu'à l'aplatir si bien qu'il n'en reste pas grand-chose. Ce qu'il y a de caractéristique dans ce fait, déjà au degré inférieur de la religion, c'est uniquement, ici encore, un *sentiment* spécifique, la stupeur éprouvée devant quelque chose de "tout autre", soit qu'on appelle cette "autre chose" un esprit, un démon, un *déva* ou qu'on ne lui donne aucun nom, soit que l'imagination forme, pour l'interpréter et la fixer, des figures nouvelles ou qu'on lui donne comme support celles des êtres fabuleux que l'imagination mythique a créés antérieurement et indépendamment de la manifestation de la peur des démons. »⁵⁶⁴

L'interprétation de Hans Blumenberg diffère de celle de Rudolf Otto sur l'idée d'infériorité du mythe. Il est donc important de reconstruire ici le lien qu'il tisse avec la conception

558. Roger Caillois, *L'Homme et le Sacré*, Paris, Gallimard, 1939, rééd. Gallimard, « Folio essais », 1963, p. 47-50.

559. Mircea Eliade, *Das Heilige und das Profane: vom Wesen des Religiösen*, Hamburg, Rowohlt Taschenbuchverlag, 1957 ; trad. fr. *Le Sacré et le Profane*, Paris, Gallimard, « Essais », 1965.

560. Rudolf Otto, *op. cit.*, p. 31.

561. *ibid.*, p. 27.

562. *ibid.*, p. 124.

563. *ibid.*, p. 58.

564. *idem.*

phénoménologique du sacré. Chez Rudolf Otto, la conception du sacré/saint se fait dans le sens d'une progression d'un sentiment numineux vers la plénitude religieuse. Le christianisme est un aboutissement, non un point de départ. Chez Hans Blumenberg, le mythe est une mise à distance, une forme de dépassement de ce qui a pu être doctrine⁵⁶⁵, et non un nivellement ou un degré inférieur. Il permet de nommer, et donc, d'avoir prise sur sa propre expérience. Il est, en quelque sorte, une progression par rapport à un état antérieur. En tout cas, il introduit un changement dans la relation que l'individu entretient avec la chose nommée, puisque celle-ci est exprimée⁵⁶⁶. C'est pourquoi les traces que nous avons de mythes anciens doivent être considérées comme des stades ultérieurs de transformation de ressources mythiques.

Hans Blumenberg va reprendre deux sous-catégories du numineux de Rudolf Otto, le *tremendum* et le *fascinans*, pour en faire une référence à partir de laquelle se développent les mythes. Les traces que nous possédons des récits anciens sont ce qu'il reste des manières de se distancier de ces sentiments :

« Ce qui est encore accessible à notre saisie, ce qui nous est familier, nous représente déjà ces puissances sous leur forme la plus tardive, dans la poésie grecque des débuts. Ici l'effroyable, le *tremendum* et le *fascinans*, a déjà été transformé pour qu'il devienne supportable, sinon esthétique au sens actuel du terme. Si l'origine du démoniaque remonte au moment où l'on a donné un nom pour la première fois au pur effroi et aux incertitudes absolues, ici on s'est depuis longtemps familiarisé avec les moyens qui servent à bannir l'effroi, à le mettre même au service de l'utile, à chercher en lui des protagonistes de la culture. »⁵⁶⁷

Le mythe peut alors être compris comme une forme de rationalisation, par le langage, des sentiments de fascination ou de terreur. Il est par conséquent erroné de l'opposer à la raison, ou au *logos*, et il ne doit pas être vu comme une forme de pensée primitive ou irraisonnée comme dans l'évolutionnisme de certains penseurs du XIX^e siècle. Il fait référence à un sentiment depuis longtemps dépassé. La conception de Blumenberg s'oppose à l'idée selon laquelle des mythes et des rituels font revivre et ravivent un temps passé, telle qu'on la trouve chez Mircea Eliade par exemple. Pour l'historien des religions roumain, le mythe a vocation à être vécu⁵⁶⁸. L'individu est saisi par sa « puissance sacrée » lorsqu'il se le remémore et lorsqu'il l'actualise. L'homme « archaïque », comme il l'appelle, n'accepte pas « l'irréversibilité du temps »⁵⁶⁹. C'est ce qui lui permet d'accéder au monde transcendant des dieux et des héros. Daniel Dubuisson a bien relevé les nombreux problèmes que pose cette approche⁵⁷⁰. Chez Hans Blumenberg, il n'y a pas de retour possible aux origines, tout comme il ne s'agit pas de raviver des forces primordiales et un ordre

565. Hans Blumenberg, « Wirklichkeitsbegriff und Wirkungspotential des Mythos », art. cit., p. 24.

566. On pourrait ici dresser un parallèle avec les réflexions de John Dewey sur la communication, lorsque ce dernier affirme qu'un individu qui communique ne reste pas inchangé. John Dewey, *Democracy and Education. An Introduction to the Philosophy of Education*, New York, The Macmillan Company, 1916, p. 6.

567. Hans Blumenberg, « Wirklichkeitsbegriff und Wirkungspotential des Mythos », art. cit., p. 39.

568. Mircea Eliade, *Aspect du mythe*, op. cit., p. 32-33.

569. *ibid.*, p. 175.

570. Daniel Dubuisson, op. cit., p. 197-323.

supérieur à l'aide de rituels qui feraient revivre un temps passé à travers une expérience sacrée, ce que Mircea Eliade appelle des « Hiérophanies ». Bien au contraire, loin de cette pensée mystique, il s'agit de comprendre le moment présent pour ce qu'il est, une expérience actuelle et actualisée. Il ne s'agit justement pas de « “recouvrer le sens perdu” ; ce serait là simplement, pour ce qui concerne notre problème, tomber dans un mythe de la mythologie. L'originare reste à l'état d'hypothèse, vérifiable uniquement grâce à la réception »⁵⁷¹. Hans Blumenberg cherche à éviter le piège qui consiste à accorder aux mythes une valeur inappropriée en les liant à une origine particulière dans un but idéologique, comme ce fut le cas en Allemagne durant la Seconde Guerre mondiale où les mythes allaient de pair avec l'idée de pureté originelle allemande et aryenne. Comme le dit Jean-Claude Monod, « le refus, dans *Travail sur le Mythe*, d'accorder un privilège quelconque à l'origine, aux versions supposées “premières” de tel ou tel mythe, est lui aussi clairement dirigé contre une survalorisation romantique du passé »⁵⁷².

On peut alors répondre aux propos de Véronique Gély selon lesquels « H. Blumenberg met donc à l'écart la question de l'origine ; il récuse du même coup le lien supposé entre mythe et sacré »⁵⁷³. Ce que Hans Blumenberg met à l'écart, c'est la possibilité de savoir quand le mythe est apparu ou son origine exacte. De plus, il est erroné de penser qu'il récuse le lien entre mythe et sacré, mais il faut pour cela se référer aux travaux de Rudolf Otto. Bien qu'il réutilise ses concepts, il ne cite pas explicitement cet auteur dans son article de 1971. Toutefois, il le mentionne explicitement dans *Arbeit am Mythos*⁵⁷⁴. On trouve ici un bon exemple des difficultés de lecture que posent les textes de l'auteur allemand, dont parle Denis Trierweiler. Comme le dit cet auteur français, également traducteur de certains travaux du philosophe, sa compréhension est parfois rendue difficile par son style d'écriture, car il demande une très bonne connaissance des travaux auxquels il se réfère⁵⁷⁵. Ce qui l'amène également à dire à propos d'*Arbeit am Mythos*, que contrairement à la vulgate selon laquelle Hans Blumenberg y « “raconterait des histoires” susceptibles de plaire », il faut du temps et de la ténacité afin de l'aborder⁵⁷⁶.

Quel est alors le projet que nous propose le philosophe allemand ? Il le résume lui même ainsi :

« Une phénoménologie de la réception du mythe doit rendre compréhensible la gamme qui existe entre les valeurs extrêmes de la terreur et de la poésie, gamme que l'on peut établir en considérant l'emploi de l'expression “mythe”. Sur tout cet éventail s'étendent des transformations et des simulations de matériaux et de procédures de provenance mythique. Or il me semble que pour interpréter de manière

571. Hans Blumenberg, « Wirklichkeitsbegriff und Wirkungspotential des Mythos », art. cit., p. 53.

572. Jean-Claude Monod, *op. cit.*, p. 214.

573. Véronique Gély, art. cit.

574. Hans Blumenberg, *Arbeit am Mythos*, *op. cit.*, p. 35 et 72.

575. Marion Schumm, Denis Trierweiler, « À propos de Hans Blumenberg : Entretien avec Denis Trierweiler », *Cahiers philosophiques*, 2010, n° 123, p. 106-107.

576. Denis Trierweiler, « *Polla ta Deina*, ou comment dire l'innommable. Une lecture d'*Arbeit am Mythos* », *Archives de Philosophie*, 2004, n° 67, p. 255.

adéquate l'emploi de ce mot dans toute son amplitude, il faut comprendre cette dernière comme la projection d'un processus qui s'est déroulé dans le temps et qui a consisté à dépotentialiser les frayeurs initialement inspirées par ce qui était démesurément puissant et à engendrer finalement l'élément poétique lui-même ou du moins la disposition à la poésie, au terme d'une "minimisation" [*"herunterspielen"*] des sanctions et contraintes. »⁵⁷⁷

La théorie de la réception du mythe telle qu'elle est proposée par Hans Blumenberg ne cherche pas à remonter à l'origine du mythe, mais à comprendre les transformations que le temps a fait subir au mythe à travers ses usages. On se rapproche de l'idée d'une culture toujours en train de se faire. Les mythes tels qu'on peut les observer aujourd'hui sont alors le résultat d'un long processus historique, ce que Hans Blumenberg appelle le « travail sur le mythe ». De cette idée en découle une seconde à l'impact théorique et surtout méthodologique important. Les évolutions du mythe ne sont perceptibles qu'à travers les productions des hommes et par conséquent, l'idée de réception ne se limite pas à la place du récepteur telle qu'elle pourrait apparaître dans une théorie linéaire de la communication, comme celui qui reçoit le message. Hans Blumenberg suggère que « production et réception sont équivalentes, pour autant que la réception est en mesure de s'articuler »⁵⁷⁸. Dans la plupart des études sur la réception, les données relevées sont toujours des réactions, le plus souvent, *a posteriori*. Il s'agit donc de nouvelles productions, qui établissent une relation avec d'anciennes productions, et non de réceptions à proprement parler. Il convient alors d'étudier ce que le mythe est devenu à travers la médiation d'un ou plusieurs individus à la fois récepteurs et producteurs de mythes et les relations qu'il est possible d'établir dans leurs productions entre les multiples occurrences d'un récit.

Dans ce cadre, Hans Blumenberg accorde une place très importante au langage. À travers lui, la connaissance du monde peut se construire. Les noms sont des ressources que l'homme peut mobiliser pour évoquer le monde qui l'entoure et « nommer c'est déjà avoir prise »⁵⁷⁹. Par la suite, c'est l'élaboration autour des ressources de ce langage, ce « travail » au sens Blumenbergien, qui va se complexifier et finira par aboutir à ce que nous désignons par le terme mythes. Cependant, le fait de nommer ne fait pas revivre l'expérience particulière vécue au contact du monde de la vie, mais il permet d'évoquer celle-ci. Il s'agit donc d'établir une relation nouvelle au monde et à ses objets. C'est pourquoi, dans le cas du mythe, si on accepte l'idée qu'il peut renvoyer à un sentiment de terreur ou de fascination, on ne revit pas ces sentiments. Ils sont dépassés et « le rapport de la mythologie à l'élévation et à la plénitude de l'existence humaine paraît toutefois consister précisément en ceci qu'elle est un affranchissement [*Entlastung*] à l'égard de ce sérieux, qu'elle représente la liberté de l'imagination face aux histoires portant sur ce qui était autrefois démesurément puissant »⁵⁸⁰. Blumenberg suggère que :

577. Hans Blumenberg, « Wirklichkeitsbegriff und Wirkungspotential des Mythos », art. cit., p. 131.

578. *ibid.*, p. 53.

579. Jean-Claude Monod, *op. cit.*, p. 175.

580. Hans Blumenberg, « Wirklichkeitsbegriff und Wirkungspotential des Mythos », art. cit., p. 38-39.

« Ce n'est pas la matière du mythe qui est le moment décisif, mais la distance qui est accordée à l'auditeur et au spectateur vis-à-vis de cette matière. Ce qui, dans la mythologie, a pu être doctrine des dieux au sens strict, a peut-être autrefois accablé la vie humaine de contrainte et de peur ; mais tout cela est passé dans des histoires, et le fait que même les histoires des dieux n'effrayent plus ni n'imposent de contraintes les dispose en même temps à leur réception esthétique. »⁵⁸¹

Le phénoménologue avance l'idée que, « déjà, dans les noms de dieux, se trouve une disposition à la distance, un élan vers la liberté des histoires, et de cette liberté se "nourrissent" tous les horizons tardifs d'une tradition qui allait coexister dans le temps avec la revendication jamais faiblissante d'orthodoxie »⁵⁸². Ils adoptent donc un sens différent qui dépend de l'évolution de ces mythes transformés en histoires.

Afin de mieux comprendre le sens que les mythes vont pouvoir prendre, Hans Blumenberg propose de parler de « potentiel d'efficacité [*Wirkungspotential*] »⁵⁸³ du mythe. Ce concept renvoie aux capacités d'appropriation des ressources mythiques pour répondre à des besoins spécifiques. Le potentiel d'efficacité est renouvelé par les utilisations des mythes ou des ressources mythiques dans des situations particulières et participent à en déterminer le sens. Selon l'auteur, « 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 »⁵⁸⁴. Les mythes ne doivent donc pas être étudiés comme de simples reprises ou répétitions dont il faudrait retrouver l'unité, mais bien plutôt comme des ressources que les individus actualisent et dont le sens se renouvelle dans le cadre d'une réception tenant compte des dimensions historique et sociale. Cette proposition se rapproche des observations de Michel de Certeau concernant les proverbes, qui sont également des phénomènes langagiers :

« Comme les outils, les proverbes, ou autres discours, sont *marqués par des usages* ; ils présentent à l'analyse les *empreintes d'actes* ou de procès d'énonciation ; ils signifient les *opérations* dont ils ont été l'objet, opérations relatives à des situations et envisageables comme des *modalisations* conjoncturelles de l'énoncé ou de la pratique ; plus largement, ils indiquent donc une *historicité* sociale dans laquelle les systèmes de représentations ou les procédés de fabrication n'apparaissent plus seulement comme des cadres normatifs mais comme des *outils manipulés par des utilisateurs*. »⁵⁸⁵

Ainsi, la langue est non seulement marquée par les usages, mais aussi, et surtout, elle est le produit d'une évolution historique. La particularité du mythe tient alors plus de son adaptabilité que de sa rigidité et « une telle validité offre pour ainsi dire des points de référence pour des "allusions" et de vagues renvois : on peut supposer des éléments familiers, sans qu'ils se distinguent par une sanction particulière ou imposent de les traiter de manière conservatrice »⁵⁸⁶.

581. *ibid.*, p. 24.

582. *ibid.*, p. 39-40.

583. Plusieurs traductions ont été proposées pour traduire le terme *Wirkungspotential* : « potentiel d'efficience » par Stéphane Dirschauer, « Potentiel d'action » par Jean-Claude Monod, mais nous garderons ici celle de Denis Trierweiler, « potentiel d'efficacité ».

584. *ibid.*, p. 154-155.

585. Michel de Certeau, *L'Invention du quotidien I., op. cit.*, p. 39.

586. Hans Blumenberg, « Wirklichkeitsbegriff und Wirkungspotential des Mythos », art. cit., p. 34.

Les ressources mythiques peuvent alors faire l'objet d'emprunt à une source, de modification et de réutilisation partielle dans un nouveau cadre. On en déduit que « les caractéristiques formelles de la "distance" que l'on vient de nommer impliquent l'exclusion de toute détermination orthodoxe : au lieu par exemple d'opposer ses propres divinités comme les seules vraies à celles des autres, on intègre celles-ci au système de celles-là, dans un rapport de générations ou dans un autre contexte narratif »⁵⁸⁷. Pour Blumenberg, il en irait ainsi depuis toujours puisque « déjà présents depuis toujours, les mythologèmes paraissent avoir été toujours simplement des points d'orientation pour de nouveaux groupes d'histoires à l'intérieur d'un champ de familiarité »⁵⁸⁸. Ces propos montrent l'influence que Hans Blumenberg a pu avoir sur Hans Robert Jauß lorsque celui-ci énonce dans son *Esthétique de la réception* qu'« on considère en général que la mythologie n'a plus dans le théâtre humaniste qu'une simple fonction rhétorique. Lorsque, à la Renaissance, on reprend des sujets antiques, la mythologie, à laquelle on ne croit plus, qui s'est dégradée en fiction et qui n'a plus qu'un intérêt historique est le plus souvent utilisée en raison de son potentiel de signification poétique »⁵⁸⁹.

Les thèses de Hans Blumenberg sont critiquées par Robert A. Segal qui oppose les comparatistes aux particularistes. Pour cet auteur, les premiers cherchent les points communs alors que les seconds s'intéressent aux différences, et Hans Blumenberg ferait définitivement partie des seconds. Cette lecture du philosophe allemand est cependant bien réductrice. La critique de Segal porte notamment sur la manière de présenter l'opposition entre *mythos* et *logos* que Blumenberg récuse en l'attribuant aux Lumières et à la vision romantique du mythe. Malheureusement, Robert A. Segal prend comme point de comparaison des auteurs qu'il connaît bien, mais que Blumenberg cite peu, voir pas du tout, Edward B. Tylor et Joseph Campbell. Or, comme le montre Denis Trierweiler, *Arbeit am Mythos* doit être lu comme une résistance contre certaines idées de son temps, parmi lesquelles celles de Carl Schmitt particulièrement, mais également celles de Heidegger et de Jünger⁵⁹⁰. C'est en philosophe que Hans Blumenberg écrit, et l'un des problèmes majeurs que pose la réflexion de Robert A. Segal est qu'à aucun moment celui-ci n'interroge précisément en quoi les mythes dont traite l'auteur allemand et sa démarche scientifique peuvent être rapprochés ou comparés à ceux d'Edward B. Tylor. De plus, lorsqu'il parle de « science primitive », il n'explique pas ce qu'il entend précisément par « science ». Apparemment, le fait d'expliquer le monde suffit pour Segal à faire de la science. Et bien que ne rejetant pas l'idée que mythe et science peuvent coexister, il les place sur deux plans bien différents, alors que pour Blumenberg, dans sa théorie de la réception, mythe et science peuvent être articulés, par exemple

587. *ibid.*, p. 111-112.

588. *ibid.*, p. 112.

589. Hans Robert Jauß, *op. cit.*, p. 250.

590. Denis Trierweiler, « *Polla ta Deina*, ou comment dire l'innommable. Une lecture d'*Arbeit am Mythos* », art. cit., p. 249-268.

lorsque l'on donne à des planètes nouvellement découvertes des noms de dieux issus de la mythologie romaine. On pourrait rajouter qu'il y a aussi réception lorsque ces mêmes noms de planètes sont répétés dans de nombreux documentaires télévisés de vulgarisation scientifique sur l'espace. L'auteur américain laisse donc de côté la question centrale qui occupe Hans Blumenberg, qui est celle d'étudier les processus de réception.

Enfin, Robert A. Segal lui reproche d'annoncer ne pas vouloir traiter de la question des origines et d'en donner malgré tout une explication par la peur primordiale. Or, comme il a été montré précédemment, Hans Blumenberg ne s'intéresse pas à proprement parler aux origines du mythe, il part de quelques propositions théoriques comme celle de Freud, à partir desquelles il discute des positions de l'auteur, comme le précise Robert M. Wallace⁵⁹¹, le traducteur de la version anglaise à partir de laquelle Segal a travaillé. Ce dernier attribue alors à Hans Blumenberg des théories venant d'autres penseurs, qu'il explique et discute. La critique de Segal illustre encore une fois les propos de Denis Trierweiler lorsqu'il fut confronté pour la première fois à la traduction d'un texte de Blumenberg :

« Et cette manière très particulière de citer une phrase d'un auteur, avec les références, puis de commenter. J'ai mis un certain temps à comprendre que lorsqu'il faisait ça, il voulait vous obliger à relire tout l'auteur. Faute de le comprendre, on a un mal fou à suivre. En réalité, après une citation, il a pour habitude de paraphraser la suite de la citation, il reste dans le texte, mais sans le dire. Bien sûr, ça peut sembler tout bête, mais tant que l'on n'a pas compris cela, on nage en eaux troubles. Mais peu à peu, on démêle l'écheveau. Et on va voir en amont et en aval. Il faut lire les auteurs qu'il travaille, mais il faut aussi le lire lui, le plus possible. »⁵⁹²

Robert A. Segal n'a visiblement pas bien lu Hans Blumenberg ou ses commentateurs, et ne fait guère mention des théories dont il s'inspire ou qu'il rejette ni de ses travaux précédents, préférant s'appuyer sur ceux qu'il connaît, mais qui ont finalement peu de place dans la discussion ; ce qui semble l'empêcher de voir les horizons de pertinence dans lesquels le phénoménologue allemand s'inscrit. Le récent travail d'Angus Nicholls sur les filiations intellectuelles de Hans Blumenberg aide à mieux le situer dans certains courants de pensée, à reconnaître ses influences et à identifier les débats dans lesquels il prend position⁵⁹³.

3 – Mythes et mythologie nordiques dans une approche blumenbergienne

Il est à présent possible de voir si les récits médiévaux scandinaves peuvent être étudiés à l'aune des définitions de Hans Blumenberg ou si des amendements doivent être apportés à ses théories dans ce cas spécifique. Comme le suggérait le penseur allemand, il est effectivement impossible de déterminer avec précision leur origine, de retrouver le moment où les noms qu'on y trouve ont été inventés ou quand ces histoires ont été racontées pour la première fois. Les sources

591. Robert M. Wallace, « Introduction », in Hans Blumenberg, *Arbeit am Mythos*, Frankfurt am Main, Suhrkamp, 1979 ; trad. en. Robert M. Wallace, *Work on Myth*, Cambridge/Londres, MIT Press, 1985, p. xvi.

592. Marion Schumm, Denis Trierweiler, art. cit., p. 107.

593. Angus Nicholls, *op. cit.*

dont nous disposons doivent donc être « compris[es] ici comme étant toujours déjà passé[es] au stade de [leur] réception »⁵⁹⁴. Les sources principales sur lesquelles nous pouvons appuyer nos observations sont majoritairement des réceptions esthétiques. Certaines traces archéologiques, telles que les pierres runiques, sont ornementales et même un médaillon en forme de marteau, faisant référence à Mjölfnir, l'arme de Thor, est un ornement. Parmi les sources écrites, on trouve, soit des productions poétiques, soit des textes ayant un rapport direct avec la poésie, comme l'*Edda* en prose qui peut être considérée comme un manuel de poésie, soit des récits en prose, soit enfin des descriptions d'habitudes et de mœurs quasi ethnographiques. Il ne fait aucun doute que la réception esthétique et poétique avait commencé bien avant leur mise par écrit dans la forme qui nous est parvenue, puisque l'étude des sources confirme que la composition de certains poèmes fut bien antérieure à la production de ces documents.

Le christianisme a eu une influence importante sur certaines sources et oriente les processus de réception de ces mythes. Loin d'éliminer de manière radicale leur présence, il apporte des variations, des transformations, souvent par assimilation, et change le statut de ces anciennes ressources en s'imposant. C'est bien parce qu'il y avait une forme de concurrence entre ces croyances, au moins ressentie ainsi par les chrétiens, que les Islandais ont choisi de devenir chrétiens et que la christianisation s'est produite de manière plus ou moins violente dans les pays scandinaves du continent. Dans ce contexte, les ressources sont préservées comme des marques du passé. Elles entrent donc dans un nouveau cadre qui va en marquer les usages, comme l'a proposé Hans Blumenberg.

Les termes utilisés dans les sources pour désigner ces récits, leurs supports comme leurs contenus, à savoir *sögur*, *tíðindi*, *fræði*, *mál*, *forn spjöll*, établissent toujours une relation entre une connaissance d'événements passés aussi bien que futurs et les moyens de leur expression, à savoir le langage. On touche ici à la question du rapport qu'il existe entre ce que nous considérons aujourd'hui comme des œuvres artistiques (au sens où littérature, poésie, peinture, joaillerie, sculpture sont considérées comme des arts) et ce que les anciens Scandinaves considéraient comme des productions de connaissance. Dans la *Völuspá*, ces histoires anciennes se caractérisent par le fait qu'elles sont déclarées ou racontées, mais il est difficile d'interpréter aujourd'hui le crédit à leur apporter. En revanche, dans l'*Edda* en prose, les récits constituent clairement des connaissances liées à la pratique artistique aussi bien en termes de contenu que de forme. Le lecteur est donc en présence d'une réflexion sur ces pratiques artistiques elles-mêmes puisqu'elles font l'objet d'une théorisation par l'auteur. Les récits des *Eddas* et les ressources mythiques qu'ils contiennent ont donc un statut bivalent. Le potentiel d'efficacité du mythe, même dans une manifestation précise, n'est ni unique ni fixe, mais il peut répondre à des besoins différents. D'un

594. Hans Blumenberg, « Wirklichkeitsbegriff und Wirkungspotential des Mythos », art. cit., p. 52.

côté, on commence alors à entrevoir les possibilités ouvertes par les références mythiques dont le potentiel d'efficacité s'exprime dans une situation particulière dépendant aussi bien de leur manifestation que des acteurs en présence ; de l'autre, on peut envisager la manière dont les relations entre ces références sont pensées. On y inclut aussi bien les rapprochements effectués par les auteurs des textes, que ceux effectués par les lecteurs, dont font partie les chercheurs contemporains qui procèdent eux aussi par rapprochement entre les différentes sources. Autrement dit, la forme qu'ils prennent et leur cadre ou contexte de production ne déterminent pas s'il faut les considérer comme faisant partie d'un type particulier. Au contraire ces ressources peuvent entrer dans plusieurs catégories. Les récits ne fixent pas l'usage qui peut en être fait à l'avance, ce qui permet, à la suite de Hans Blumenberg, de « concevoir l'espace de jeu de l'imagination comme le principe de sa logique immanente, d'où proviennent les formes fondamentales de la sinuosité et des moyens détournés, de la répétition et de l'intégration, de l'antithèse et du parallèle »⁵⁹⁵. Dans une optique d'Anthropologie de la communication, les sources mythiques constituent bien des « performances »⁵⁹⁶ ou des « manifestations » de la culture. Elles sont au cœur d'un processus d'actualisation dont les effets sont doubles : elles sont l'expression de références mythiques et elles contribuent à les maintenir disponibles dans la culture. La conservation et la redécouverte de leurs supports peut alors engendrer de nouveaux intérêts et provoquer de nouvelles vagues de réception, parfois bien longtemps après leurs mises par écrit, de la façon dont ces appropriations ont été présentées au début de ce chapitre.

À ce stade de la réflexion, il n'est pas possible de dire si ces mythes renvoient à la mise à distance d'une terreur originelle. Cette interprétation ne serait d'ailleurs qu'une supposition reposant sur les mêmes principes que ceux des auteurs dont Blumenberg s'inspire. En revanche, par le jeu qu'ils opèrent sur le passé, ils expriment une appropriation de celui-ci. Cela reste valable que l'on accorde une valeur documentaire à ces récits aussi bien qu'une valeur fictionnelle. Parler du passé ou parler des mythes, c'est toujours, d'une certaine façon, se les approprier.

Il est tout aussi difficile de dire quelle place tenaient ces mythes dans le quotidien des anciens Scandinaves, car les sources écrites sont l'œuvre de personnes issues d'un milieu que l'on peut considérer comme intellectuel, érudit, voire noble. Constituer ces mythes, tels qu'ils apparaissent dans les sources écrites, en croyances tient donc plus de l'extrapolation que de l'analyse.

Enfin, ces ressources nous sont encore accessibles aujourd'hui à travers les processus de réception que Hans Blumenberg a appelés « travail sur le mythe ». Les sources ont été copiées, traduites, dupliquées, certaines ont résisté à l'épreuve du temps. Elles sont parvenues finalement

595. *ibid.*, p. 110.

596. Yves Winkin, *Anthropologie de la communication, op. cit.*, p. 20.

jusqu'à nous sous la forme que nous leur connaissons par le travail des acteurs sur ces sources et leur capacité à y trouver ou à leur redonner des significations. Elles ont pu, entre temps et au gré des interprétations, perdre autant que gagner de leur potentiel d'efficacité. Elles sont marquées par les usages que les acteurs en ont faits. C'est pourquoi il est nécessaire de retracer, au moins en partie, le chemin que ces ressources ont pu emprunter.

III – ARTICULER ANTHROPOLOGIE CULTURELLE, COMMUNICATION ET ANTHROPOLOGIE PHÉNOMÉNOLOGIQUE

Après avoir présenté les travaux de Hans Blumenberg, il convient à présent d'étudier leur compatibilité avec l'approche anthro-communicationnelle qui est au cœur du présent travail. Pour ce faire, dans un premier temps, je reviendrai sur les rapports entre l'Anthropologie culturelle et l'Anthropologie de la communication et, notamment, sur les réflexions d'Edward Sapir à propos des processus de communication. Puis, dans un second temps, je montrerai comment articuler la phénoménologie de la réception du mythe du philosophe allemand avec les positionnements anthropologiques de Franz Boas et d'Edward Sapir. Ces rapprochements permettront de situer la réflexion dans une problématique plus large des sciences de l'homme et de la société, à savoir la question du changement et de la stabilité.

1 – Edward Sapir et l'anthropologie de la communication

Si la langue tient une place importante dans ses travaux, Franz Boas n'a pas théorisé à proprement parler les processus de communication. En revanche, Edward Sapir rédige en 1930 l'article « *Communication* » de l'*Encyclopaedia of the Social Sciences* et présente ainsi ses réflexions :

« De toute évidence l'organisation d'une société, avec ses classes et ses subdivisions, et les rapports de compréhension qui unissent ses membres les uns aux autres, requiert certains modes de communication [*processes of communication*]. On parle souvent de la société comme s'il s'agissait d'une structure statique, définie par la tradition ; mais à y regarder de plus près, il apparaît qu'il n'en est rien : il s'agit en fait d'un réseau extrêmement complexe de rapports de compréhension, complets ou partiels, entre les membres des différentes unités qui composent la société, unités dont la taille et la complexité varient considérablement, depuis le couple d'amoureux ou la famille jusqu'à la ligue des nations ou cette masse d'humanité sans cesse accrue que touche la presse grâce à ses multiples ramifications transnationales. La société n'est donc un ensemble statique d'institutions sociales qu'en apparence ; en fait elle se trouve continuellement réanimée ou réaffirmée de façon créatrice par des actes individuels de communication [*acts of a communicative nature*] qu'échangent ses membres. »⁵⁹⁷

Tout comme Franz Boas, Edward Sapir s'intéresse aux dynamiques participant à l'organisation des groupes humains⁵⁹⁸. Il envisage ainsi les processus relationnels qui construisent

597. Edward Sapir, *Linguistique*, trad. fr. Jean-Élie Boltanski, Nicole Soulé-Susbielles, Paris, Gallimard, « Folio essais », 1968, p. 91. Les termes en langue originale entre crochets ne sont pas présents dans la traduction française. Je les ai rajoutés afin de mieux rendre compte de la pensée d'Edward Sapir.

598. La conception de la communication d'Edward Sapir se rapproche de celle de John Dewey pour qui la société existe « *dans* la communication ». Ce n'est pas un hasard, puisque John Dewey était proche de Franz Boas et ses travaux peuvent être rapprochés de ceux d'Edward Sapir. Yves Winkin, « Portrait d'un sociologue en jeune homme », in Yves Winkin, *Erving Goffman. Les moments et leurs hommes*, Paris, Seuil, 1988, rééd. Paris, Seuil/Minuit, « Points

et constituent le lien social et lui donnent l'apparence de la permanence. Pour exister, les différents groupes sociaux ont donc besoin que les relations sur lesquelles ils se basent soient sans cesse réaffirmées, plutôt que de considérer ces relations établies une fois pour toutes. Sur ce point, il est déjà possible d'opérer un rapprochement avec les propos de Hans Blumenberg, pour qui : « il n'y a pas de triomphes définitifs de la conscience sur les abîmes : la culture [*Bildung*], la tradition, la rationalité, les Lumières, signifient moins ce qui a été accompli *une fois* de manière radicale et peut être accompli *une fois pour toutes*, que, bien plutôt, l'effort que l'on peut constamment redéployer afin de dépotentialiser, découvrir, dénouer, retransformer en jeu »⁵⁹⁹. Le phénoménologue allemand définit également la culture par son aspect dynamique, qui nécessite une mise en œuvre continue de ressources et de capacités des individus.

La définition de la communication d'Edward Sapir renvoie à celle, souvent citée, de la culture : « le véritable lieu de la culture, ce sont les interactions individuelles et, sur le plan subjectif, l'univers de significations que chacun peut se construire à la faveur de ses relations avec autrui »⁶⁰⁰. Sa conception est similaire à celle que Franz Boas développait quelques années auparavant dans son ouvrage *Anthropology and Modern Life* : « Il est tout à fait inutile de considérer une culture comme une entité mystique existant en dehors de la société de ses porteurs individuels et évoluant par elle-même »⁶⁰¹. La perspective interactionniste de Sapir, dans la lignée de Boas, s'oppose à la vision d'un autre étudiant de Franz Boas, Alfred L. Kroeber, qui défendait l'idée qu'il existait une instance supérieure à la société que l'on pouvait qualifier de « Superorganique ». Très tôt, bien avant ses textes bien connus sur la culture, Edward Sapir avait réfuté cette idée⁶⁰². Dans ses approches, le sens des actions n'est donc pas imposé par un modèle général auquel il faut se conformer, mais se construit dans la subjectivité des individus⁶⁰³. Ainsi, la discussion entre les deux anthropologues s'ancrait-elle dans une réflexion sur les rapports entre individus et sociétés et sur la part de déterminisme et de liberté dans le changement social.

L'explication de cette pensée prend forme dans l'exemple de Sapir, selon lequel le parti républicain n'existerait pas sans les milliers d'« actes de communication » qui le composent,

essais », 2016, p. 80 ; Joëlle Zask, « Individualité et culture, de Boas à Dewey. À propos des liens entre pragmatisme et anthropologie culturelle », *SociologieS*, 2015, [En ligne]. Accès : <https://sociologies.revues.org/4966>, consulté le 17/05/2016.

599. Hans Blumenberg, « Wirklichkeitsbegriff und Wirkungspotential des Mythos », art. cit., p. 41.

600. Edward Sapir, *Anthropologie I.*, op. cit., p. 96.

601. « *It seems hardly necessary to consider culture a mystic entity that exists outside the society of its individual carriers, and that moves by its own force* », citation traduite par Joëlle Zask, art. cit., [En ligne]. Franz Boas, op. cit., p. 245.

602. Edward Sapir, « Do We Need a "Superorganic" ? », *American Anthropologist*, 1917, n° 19, p. 441-447.

603. Ainsi, contrairement à ce qu'affirme Robert Deliége, il est faux de penser que, pour Edward Sapir, la culture constitue un tout fermé. Bien au contraire, elle est toujours ouverte aux changements et aux transformations que peuvent induire les contacts avec différents acteurs. Pour comprendre cette méprise, il faut voir que Deliége relit Sapir à travers les travaux de Benjamin, L. Worff et en discutant la fameuse hypothèse dite « Sapir-Worff ». Or, celle-ci est une construction a posteriori et, en radicalisant les propos de Sapir, elle pousse à la caricature. Robert Deliége, op. cit., p. 140.

perspective qui sera à la base d'une forme de vision pragmatique de la communication. L'auteur rajoute : « Appliquons cet exemple à n'importe quel domaine concevable où la communication entre en jeu et nous verrons bientôt que toute structure culturelle et tout acte individuel de comportement social entraînent une communication implicite ou explicite »⁶⁰⁴. Il prend l'exemple du rythme de la respiration, qui peut avoir une dimension communicative. Ce faisant, Sapir anticipe déjà deux des idées qui feront le succès des chercheurs de Palo Alto. La première est celle des cadres psychologiques et métacommunicatifs de Gregory Bateson qui dit que certaines communications peuvent être implicites. Il faut alors changer de cadre d'interprétation pour comprendre le processus communicatif qui a lieu. Deuxièmement, Sapir devance l'axiome de Paul Watzlawick, Janet Helmick Beavin et Don D. Jackson disant qu'« on ne peut pas ne pas communiquer ». En effet, selon la réflexion d'Edward Sapir, quels que soient les comportements sociaux ou les formations culturelles impliquées, il est possible d'y voir une dimension communicative, pour celui qui s'y intéresse. D'une certaine manière, il anticipe l'idée des auteurs d'*Une logique de la communication*, pour qui « tout a valeur de message »⁶⁰⁵, mais de manière plus subtile, puisqu'il dit que c'est dans le regard de l'observateur que la communication va être reconnue dans les comportements sociaux ; observateur qui n'est d'ailleurs pas forcément le chercheur. De plus, il intègre les gestes et de la communication non verbale dans l'idée de processus primaires de communication⁶⁰⁶ bien avant la kinésique de Ray Birdwhistell.

Un autre point important de la pensée d'Edward Sapir est l'idée que les sociétés existent grâce à la multiplicité des liens qui unissent les individus qui les composent. Il préfigure la vision de la communication comme matrice sociale présente chez Gregory Bateson et Jurgen Ruesch. Ces auteurs proposent de la voir comme l'ensemble de « tous les processus par lesquels les gens s'influencent les uns les autres »⁶⁰⁷. Le modèle relationnel de la communication était donc déjà bien présent au début des années trente et, contrairement à l'idée répandue, il devance celui du modèle mathématique de la communication qui sera théorisé à la fin les années quarante. C'est pourquoi, en dépit de l'idée que l'on retrouve dans de nombreux textes et manuels d'introduction aux études de communication⁶⁰⁸, le modèle linéaire n'a pas précédé ce qu'on appelle parfois le

604. Edward Sapir, *Linguistique*, *op. cit.*, p. 92.

605. Paul Watzlawick, Janet Helmick Beavin, Don D. Jackson, *Pragmatics of Human Communication. A Study of Interactional Patterns, Pathologies, and Paradoxes*, New York, W. W. Norton & Company, 1967 ; trad. fr. Janine Morche, *Une logique de la communication*, Paris, Seuil, « Points essais », 1972, p. 46.

606. Edward Sapir, *Linguistique*, *op. cit.*, p. 93.

607. Gregory Bateson, Jurgen Ruesch, *Communication. The Social Matrix of Psychiatry*, New York, W. W. Norton & Company, 1951 ; trad. fr. Gérard Dupuis, *Communication et société*, Paris, Seuil, p. 18.

608. Dominique Picard, « De la communication à l'interaction : l'évolution des modèles », *Psychologie de la communication*, 1992, n° 93, p. 69-83 ; Bernard Miège, *La Pensée communicationnelle*, Grenoble, Presses universitaires de Grenoble, 1995, rééd. « La communication en plus », 2005 ; François Heinderyckx, *Une introduction aux fondements théoriques de l'étude des médias*, Liège, Éditions du CEFAL, 1999, rééd. 2002, p. 61-62 ; Éric Maigret, *Sociologie de la communication et des médias*, Paris, Armand Colin, « U. Sociologie », 2003, rééd. 2007, p. 77-89 ; Alex Mucchielli, « Les modèles de la communication », in Jean-François Dortier (dir.), *La Communication*.

modèle organique ou orchestral. Cette idée s'est répandue notamment suite aux travaux d'Yves Winkin qui a nommé « Nouvelle communication »⁶⁰⁹ le courant développé dans les années 60 et plus particulièrement autour de ce qui a été appelé l'école de Palo Alto. Edward Sapir ouvrait en réalité déjà la voie à ce que Dominique Picard⁶¹⁰ appelait les « modèles sociopsychologiques ». Ainsi, le modèle « mécaniste » s'appuyant sur l'idée de « transmission » ne précède pas le modèle « organiste » basé sur l'idée de « relation », selon la terminologie reprise par Jean Lohisse⁶¹¹. Mais au contraire, il semble que durant le XX^e siècle, la vision de la communication comme processus liant les unités composant la société et participant à son fonctionnement ait précédé les visions linéaires mathématiques.

Pour résumer, si la culture constitue un ensemble de ressources et d'attentes partagées par les individus pour coordonner leurs activités, la communication, comprise en tant que processus composé d'actes, est la mise en œuvre et la manifestation de ces ressources et de ces attentes. Elle constitue les actes qui rendent la culture sensible. Cette définition a des conséquences directes pour le chercheur. Pour constituer son corpus de données, il ne pourra s'appuyer que sur les manifestations sensibles de la culture. En effet, il n'observe jamais une culture, mais bien un ensemble d'expressions qui constituent des faits sensibles qu'il est possible de rattacher à ce que l'on conçoit comme une culture. À l'intérieur de ce cadre, les récits qu'on appelle des mythes, considérés comme une parole ou un moyen d'expression, constituent des ressources culturelles qui se manifestent à travers des actes de communication.

2 – Articulation et complémentarité des approches

Quels peuvent alors être les apports de la phénoménologie du mythe que propose Hans Blumenberg dans ce programme ? Rappelons tout d'abord que cette philosophie peut être qualifiée d'anthropologie phénoménologique, car elle cherche à remettre le facteur humain au cœur de la réflexion. Rapprocher cette pensée philosophique avec les réflexions d'une science sociale telle que l'anthropologie s'inscrit dans une démarche interdisciplinaire qui cherche à valoriser les apports complémentaires de deux disciplines⁶¹².

Loin d'être incompatibles, les approches anthropologiques de la communication de Franz Boas et Edward Sapir et la théorie phénoménologique de la réception du mythe de Hans Blumenberg partagent un certain nombre de fondements communs et peuvent aussi se révéler

État des savoirs, Auxerre, Sciences humaines éditions, 2008, rééd. *La Communication. Des relations interpersonnelles aux réseaux sociaux*, Auxerre, Sciences humaines éditions, « Ouvrages de synthèse », 2016, p. 54.

609. Yves Winkin, *La Nouvelle Communication*, Paris, Seuil, « Points essais », 1981.

610. Dominique Picard, art. cit., p. 76.

611. Jean Lohisse, *La Communication. De la transmission à la relation*, op. cit., p. 18-23.

612. Laurent Di Filippo, Émilie Landais, « L'interdisciplinarité en pratique : deux cas d'étude autour de la pornographie, du mythe de la communication et de la culture », in Guillaume Carbou, Thibault Christophe, Nathalie Négrel, Laurent Di Filippo (dir.), *Actualité de la question interdisciplinaire en SIC. Expériences de recherches situées*, Nancy, PUN - Éditions universitaires de Lorraine, « Questions de communication. Série actes », 2016, p. 46-66.

complémentaires. Hans Blumenberg et Edward Sapir se retrouvent sur le point de l'incommunicabilité de l'expérience subjective et le rôle du langage comme classificateur de l'expérience. Pour le premier, le langage permet de sortir de l'incommensurabilité du réel, car « équiper le monde avec des noms signifie diviser et classer l'indivisible, rendre l'insaisissable tangible, mais pas encore compréhensible »⁶¹³. Pour l'anthropologue, chaque individu est un *surgeon* de la culture, il fait donc ses expériences propres. Le langage est alors un moyen de regrouper des expériences plus ou moins similaires, puisque « les éléments du langage, les symboles qui sont les étiquettes, si l'on peut dire, de ce que nous connaissons, doivent être attachés à des groupes entiers, à des catégories bien définies de produits de l'expérience, plutôt qu'à un seul produit »⁶¹⁴. Cette catégorisation va alors rendre la communication possible, car « l'expérience unique reste au fond dans la conscience individuelle et est à proprement parler incommunicable »⁶¹⁵. Chez les deux auteurs, le langage a un rôle ordonnateur qui permet de désigner des produits de l'expérience, mais pas de transmettre au sens strict l'expérience subjective. Le langage, dont les mythes sont des produits, va permettre de coordonner l'interaction sans pour autant que l'expérience de deux individus soit précisément la même. Étudier le mythe, c'est donc étudier une partie du langage à travers ses expressions et ses manifestations et, par conséquent, s'intéresser aux manières dont il participe aux processus de communication.

Les deux approches se retrouvent également dans l'étude des phénomènes de communication en tant qu'actes qui expriment ou manifestent des ressources culturelles que les individus s'approprient pour les réutiliser et les faire circuler. Ainsi, les références aux récits médiévaux scandinaves font-elles partie de l'ensemble de ressources culturelles qu'il est possible de mobiliser dans une situation concrète. Chaque manifestation constitue de nouvelles ressources à plus ou moins long terme pour les individus. Les références aux récits médiévaux scandinaves constituent, elles aussi, des performances et des produits de la culture, c'est-à-dire des actes et des artefacts de communication. Les acteurs actualisent et renouvellent le potentiel d'efficacité de ces ressources et contribuent à l'évolution de la culture. La culture et le mythe, qui en fait partie, sont réanimés et réaffirmés dans les actes de communication. Ils se modifient dans le temps et cela rend vaine toute recherche des origines. En appliquant les théories de Hans Blumenberg aux récits nordiques, ce qui n'a pas encore été réellement proposé jusqu'à aujourd'hui, il est possible de mieux comprendre le rôle des sources scandinaves dans ces processus, la façon dont elles ont fait l'objet de reprises et de transformations au cours de l'histoire, le rôle qu'elles jouent aujourd'hui et l'influence des lectures qui en ont été faites sur notre perception contemporaine.

613. « *Die Welt mit Namen zu belegen, heißt, das Ungeteilte aufzuteilen und einzuteilen, das Ungriffige greifbar, obwohl noch nicht begreifbar zu machen* », ma traduction. Hans Blumenberg, *Arbeit am Mythos*, op. cit., p. 49.

614. Edward Sapir, *Le Langage. Introduction à l'étude de la parole* (1921), trad. fr. Solange Marie Guillemin, Paris, Payot, 1970, rééd. Paris, Payot & Rivages, « Petite bibliothèque Payot », 2001, p. 20.

615. *idem*.

La perspective diachronique constitue un autre point de croisement, qui se concrétise par une analyse fine de documents dans leurs contextes socio-historiques et des relations qu'ils entretiennent les uns avec les autres. Elle s'articule à une analyse synchronique de la situation de communication. Bien que les documents soient des traces situées dans une temporalité, il s'agit de comprendre l'histoire, non pas comme une suite d'événements séparés les uns des autres et valant pour eux-mêmes, mais à travers les relations que ces traces entretiennent. Ce faisant, il est possible de voir en quoi les sources médiévales, qui sont des supports médiatiques, participent à construire des relations historiques entre différentes époques et entre différents lieux. Ce positionnement répond à l'une des critiques faites à l'approche structuraliste selon laquelle elle négligerait le facteur temps, comme le rappelle Jean-Claude Monod : « *Travail sur le mythe* souligne en effet la nécessité d'étudier la réception et la transformation des mythes, contre l'approche structuraliste lorsque celle-ci prétend étudier le mythe en mettant entre parenthèses le facteur temps. On ne peut négliger l'historicité de la transformation des éléments ou des personnages mythiques si l'on cherche à interpréter convenablement la signification de certains changements de valeur »⁶¹⁶. Cette dimension historique rejoint l'un des principes de l'Anthropologie culturelle telle que la défendait Franz Boas et à sa suite Edward Sapir. Pour les deux hommes, contre la démarche comparative ahistorique, il était primordial de remettre chaque donnée relevée dans son contexte historique afin de la comprendre en situation, dans son environnement particulier.

Un autre point d'articulation concerne l'appropriation des ressources culturelles, ici mythiques, et dans ce prolongement, la construction du sens en rapport avec ces ressources. Le concept de potentiel d'efficacité proposé par Hans Blumenberg permet d'envisager le rapport entre une ressource mythique et la situation dans laquelle on la retrouve :

« Il devient clair pour nous que la réception du mythe ne consiste pas seulement à tourner autour de ses matériaux, ni non plus à rejouer ses structures formelles, mais que ce procédé a sa propre logique, en quelque sorte sa finalité. J'appelle cela : porter le mythe à son achèvement [*den Mythos zu Ende zu bringen*]. Cela doit signifier : non seulement renouveler sa significativité – ou comme l'on voudra appeler son potentiel d'efficacité –, non seulement l'accumuler et l'augmenter, mais la présenter dans sa pureté. »⁶¹⁷

Le potentiel d'efficacité est donc la signification donnée aux récits mythiques dans une situation où ils sont énoncés. Il renvoie à la capacité d'appropriation du mythe par les acteurs, puisque les constructions de sens sont subjectives. Les ressources mythiques vont prendre une autre signification au cœur d'une situation nouvelle et le potentiel du mythe est exprimé dans cette capacité à s'adapter. Cette manière d'envisager les mythes va de pair avec l'idée selon laquelle les ressources culturelles ne sont pas de simples répétitions de modèles antérieurs, mais elles participent à un processus d'adaptation continu. Cette interprétation rejoint l'idée d'Edward

616. Jean-Claude Monod, *op. cit.*, p. 179.

617. Hans Blumenberg, « Wirklichkeitsbegriff und Wirkungspotential des Mythos », art. cit., p. 61-62.

Sapir pour qui « l'organisme ne peut en effet prendre possession de l'héritage culturel tel qu'il lui est offert ; il doit le refondre plus ou moins pour l'adapter à ses besoins »⁶¹⁸. Ainsi pensés, le passé et la tradition ne doivent pas être considérés comme des modèles à reproduire, mais des sources dont il faut tirer les enseignements, qui nourrissent le présent, mais ne le déterminent pas. Le concept de potentiel d'efficacité permet l'analyse des processus de construction de sens et les rapports entre sens et action, afin de ne pas tomber dans les extrêmes du pragmatisme ou de la sémiotique. Ce concept permet de penser la pertinence des ressources mythiques vis-à-vis de la situation de communication. Dans les chapitres traitant plus spécifiquement du contenu du jeu *Age of Conan*, je montrerai comment il peut être articulé avec les développements d'Erving Goffman sur la membrane ludique et les différentes règles permettant de rendre des ressources pertinentes pour une situation de jeu.

Le nouveau contexte ou le nouveau cadre dans lequel les ressources mythiques sont exprimées participent à constituer le sens qui leur est accordé. Comme le disait déjà Franz Boas, « ce qui peut être un mythe sacré pour une tribu peut être raconté pour s'amuser par une autre »⁶¹⁹. Hans Blumenberg rappelle pour sa part que la « distance » qu'il décrit implique qu'il n'y ait pas de déterminations orthodoxes et que des éléments de récits peuvent être repris dans d'autres contextes narratifs⁶²⁰. Les deux positionnements épistémologiques se retrouvent donc dans une vision non déterministe et non linéaire du processus historique.

Sur certains points, les réflexions de Boas et de Sapir ne croisent pas ceux de Blumenberg, mais les uns et les autres peuvent se compléter. Les travaux du phénoménologue ouvrent des pistes pouvant enrichir les réflexions de l'anthropologie culturelle de deux manières. Premièrement, il les étoffe par l'analyse de l'expérience subjective spécifique aux récits mythiques comme un dépassement d'une frayeur initiale et de l'évolution historique des ressources culturelles qui aide à la compréhension des processus qui aboutissent à la culture contemporaine. Cependant, il convient de rester vigilant sur ce point, puisque cette interprétation part de l'hypothèse d'un sujet incomplet construisant des outils intellectuels pour faire face à l'absolutisme d'une réalité qui le dépasse⁶²¹. Il me semble qu'elle doive servir à poser un questionnement plutôt qu'être prise comme un axiome fondamental. Il peut notamment s'avérer fécond, pour une analyse de la mise en scène ludique de ce que Goffman appelle la « fatalité » dans des « lieux de l'action »⁶²², plutôt que pour essayer de

618. Edward Sapir, *Anthropologie I.*, *op. cit.*, p. 101.

619. Franz Boas, *op. cit.*, p. 165.

620. Hans Blumenberg, « Wirklichkeitsbegriff und Wirkungspotential des Mythos », art. cit., p. 111-112.

621. Angus Nicholls, *op. cit.*, p. 16-17 ; Bo Isenberg, « Answering the Question: What is Culture? A Sociological Reworking of the Philosophy of Hans Blumenberg », in Tetsuji Yamamoto, Paul Rabinow, Roger Chartier (ed.), *Philosophical Designs for a Socio-cultural Transformation. Beyond Violence and the Modern Era*, Tokyo, Rowman & Littlefield, 1998, p. 776-788.

622. Dans notre article sur la mise en scène du sacré dans les jeux vidéo, Patrick Schmoll et moi-même avons déjà proposé un rapprochement théorique entre les travaux d'Erving Goffman et ceux de Hans Blumenberg. Laurent Di Filippo, Patrick Schmoll, art. cit., p. 64-73.

retrouver une origine à cette frayeur. Le second apport de Blumenberg me semble être l'un des plus importants. Il s'agit de la non-différenciation du processus de production et de réception, c'est-à-dire l'idée qu'on n'étudie pas vraiment la réception, mais toujours des productions situées. L'étude de la réception peut alors être définie comme la mise en rapport entre deux ou plusieurs productions et l'analyse de l'écart qualitatif entre celles-ci. Dans cette optique, appropriation et expression vont de pair et la réflexion s'écarte du modèle linéaire de la communication pour aller vers un modèle relationnel.

L'anthropologie de la communication d'Edward Sapir, prolongeant quelques idées de Franz Boas, permet de compléter les analyses sur deux plans. En premier lieu, comme cela a été démontré tout au long du premier chapitre, la relativisation des catégories linguistiques, comme celle de « mythe », permet d'éviter de faire des catégories de langue des concepts universels. Ainsi, le chercheur peut rester prudent quant à la portée générale des conclusions théoriques auxquelles il aboutit. Ce point rend ces réflexions également compatibles avec certains développements récents des études mythologiques francophones de Jean-Pierre Vernant, Marcel Detienne, Paul Veyne ou Claude Calame dont certains soulignaient également la valeur communicationnelle des récits qualifiés de mythes, montrant ainsi les apports de quelques-uns de ces auteurs pour les SIC. En second lieu, la dimension de la construction du lien social et du rôle de la communication dans la constitution de la culture à travers ses manifestations permet d'envisager le rôle de ces productions dans la constitution de groupes sociaux. Elles permettent ainsi de définir avec plus de rigueur le statut des observations faites sur le terrain et les limites de celui-ci.

3 – Le « travail sur le mythe » entre changement et stabilité

Le thème du changement et de la stabilité est central en Anthropologie et en Sciences de l'homme et de la société, où il constitue une base pour des réflexions théoriques. Franz Boas soulignait l'importance de cette dualité qu'il rattachait à la question de la diversité des réactions possibles à une situation, liées aux habitudes présentes dans une culture donnée⁶²³. Quant à Edward Sapir, il intègre ces questionnements sur les thèmes de la variation et de la permanence à ses propres réflexions sur les relations interindividuelles dans une société. D'après lui, partant du principe que chaque individu « offre des particularités culturelles qu'il ne partage pas avec tous les membres et qu'il peut même être le seul à posséder »⁶²⁴, il faut « faire abstraction de la culture et analyser le mieux possible les actes et les pensées quotidiennes d'un certain nombre d'individus habitués à vivre en commun »⁶²⁵. C'est ainsi que l'on pourra constater « l'existence de certaines

623. Franz Boas, *op. cit.*, p. 153.

624. Edward Sapir, *Anthropologie I.*, *op. cit.*, p. 109.

625. *ibid.*, p. 110.

constantes à l'intérieur de ces relations interpersonnelles ; ces relations sont douées de permanence, mais elles sont également sujettes à de notables modifications de forme et de significations à mesure que le temps s'écoule et que le personnel se renouvelle, comme le veut l'histoire des groupes humains »⁶²⁶. À cela, il ajoute que l'« ajustement » est fait de deux processus distincts voire contradictoires : le premier est de se plier aux comportements de groupe pour ne pas être isolé et inefficace et le second est de préserver ses propres opinions, ses valeurs et les idées construites par son expérience personnelle⁶²⁷. Hans Blumenberg se rapproche des anthropologues dans son analyse des mythes, dont il dit que « pouvoir encore se maintenir dans sa variation, rester reconnaissable, sans insister sur une formule inviolable, se révèle comme mode spécifique de validité »⁶²⁸. Il s'ensuit que :

« Les mythes sont des histoires dont le noyau a une stabilité forte au même titre qu'une capacité de variation marginale prononcée. Ces deux propriétés font des mythes des éléments courants de la tradition : leur stabilité engendre l'attrait de les reconnaître aussi dans les représentations picturales ou rituelles, leur variabilité celui de l'expérimentation de moyens de représentation nouveaux et spécifiques. »⁶²⁹

Selon ces auteurs, le potentiel d'adaptation de ressources culturelles à une nouvelle situation s'apprécie donc à la fois dans les possibilités de continuation qu'elles proposent et qui permettent d'établir un lien avec des situations passées, tout comme dans les possibilités à être transposées à une nouvelle situation et à prendre sens au cœur de celle-ci. Les deux dimensions de ce processus doivent donc guider la recherche sur la réception du mythe.

Telle que je la conçois ici, l'approche anthropo-communicationnelle est donc différente des travaux proposés par Jean Lohisse dans son ouvrage *Les Systèmes de communication. Approche socio-anthropologique*, où l'auteur développe une approche historique de l'évolution des sociétés en fonction de leurs systèmes de communication⁶³⁰. D'ailleurs, le présent travail va à l'encontre du premier système présenté par cet auteur qui s'appuie sur les travaux de Mircea Eliade pour définir les sociétés orales comme étant prises dans un temps cyclique de l'éternel retour. En effet, nous avons vu que, chez Blumenberg comme chez Boas et Sapir, la dimension historique doit être intégrée et la question de l'échelle doit être posée. Si aucun changement n'est observé dans une société, il faut alors remettre en perspective le temps de l'observation et interroger la durée sur laquelle s'étend l'étude. Parle-t-on de stabilité durant le temps de l'enquête ou d'une vie

626. *idem*.

627. *ibid.*, p. 101.

628. Hans Blumenberg, « Wirklichkeitsbegriff und Wirkungspotential des Mythos », art. cit., p. 34.

629. « *Mythen sind Geschichten von hochgradiger Beständigkeit ihres narrativen Kerns und ebenso ausgeprägter marginaler Variationsfähigkeit. Diese beiden Eigenschaften machen Mythen traditionsfähig: ihre Beständigkeit ergibt den Reiz, sie auch in bildnerischer oder ritueller Darstellung wiederzuerkennen, ihre Veränderbarkeit den Reiz der Erprobung neuer und eigener Mittel der Darbietung* », ma traduction. Hans Blumenberg, *Arbeit am Mythos*, op. cit., p. 40.

630. Jean Lohisse, *Les Systèmes de communication. Approche Socio-Anthropologique*, Paris, Armand Colin, « Cours Sociologie », 1998.

d'homme ? Une chose est certaine, aucune société et aucun peuple n'existent depuis toujours et l'oubli peut amener à une mauvaise interprétation des conditions de changement ou de stabilité. Dans une perspective différente, Paul Rasse propose une étude historique du monde méditerranéen pour expliquer les transformations des modes de communication, dans *La Rencontre des mondes : diversité culturelle et communication*⁶³¹. Encore une fois, cette perspective ne sera pas la mienne ici.

Dans un numéro des *Cahiers de l'imaginaire* portant sur le thème « mythologie et vie sociale », Abraham Moles⁶³², l'un des pionniers des études contemporaines en information et communication, proposait une réflexion sur la place des « mythes dynamiques » dans la construction de l'imaginaire social, ainsi que deux méthodes à combiner pour leur analyse, l'une basée sur la conception de « fiches mythographiques » et l'autre appelée « mytho-genèse » qui étudie les filiations entre les occurrences. Ces deux procédés cherchent à établir des réseaux de relations entre diverses occurrences d'un même mythe. La première cherche à en retrouver le noyau sémantique, la seconde à établir une généalogie. Si la méthode proposée permet effectivement de tenir compte des dimensions à la fois diachronique et synchronique et met en avant un fond commun ainsi que les variations des mythes, elle souffre néanmoins du même défaut que de nombreux autres travaux déjà cités. En partant du principe que le mythe est une notion générale, on en oublie d'interroger les catégories de pensée des enquêtés et ce qui fait qu'un récit particulier peut en arriver à être considéré comme un mythe. Dans l'exemple qu'il utilise, on peut se demander en quoi le *far west*⁶³³ peut être considéré comme un mythe. Là encore, une attitude réflexive de l'auteur peut aider à questionner certaines préconceptions et à recontextualiser les objets étudiés. Il convient également de rester prudent à l'évocation d'une « conscience » de la société ou d'« inconscient collectif », comme le fait l'auteur lorsqu'il s'agit d'étudier l'imaginaire social. Les problèmes rencontrés sont similaires à ceux évoqués à propos de Jung précédemment, car un tel positionnement risque de faire oublier que les constructions de sens sont le produit d'acteurs en situation et que le sens ne se trouve pas uniquement dans les mythes eux-mêmes. Dans la continuité de ces critiques, il faut également rester prudent face aux propos d'Edgar Morin parlant de « mythologie » à propos des stéréotypes du *Show Business* dans les produits des industries culturelles⁶³⁴ tout comme aux « mythologies » de Roland Barthes⁶³⁵.

631. Paul Rasse, *La Rencontre des mondes : diversité culturelle et communication*, Paris, Armand Colin, « Sociétales », 2006.

632. Abraham Moles, « La fonction des mythes dynamiques dans la construction de l'imaginaire social », *Cahiers de l'imaginaire*, 1990, n° 5/6, p. 9-33.

633. *ibid.*, p. 21.

634. Edgar Morin, *L'Esprit du temps : essai sur la culture de masse*, Paris, Grasset, « La Galerie », 1962, rééd. Paris, Armand Colin/INA, 2008.

635. Roland Barthes, *Mythologies*, Paris, Seuil, « Points essais », 1957.

4 – Circulation des références scandinaves en tant que ressources culturelles

Le premier chapitre avait permis de montrer que parler de mythes nordiques revient à parler d'un ensemble construit *a priori* qui n'est pas clairement délimité et qui ne contient pas un corpus de documents ou un corpus de récits précis. Cet ensemble a pu évoluer suite à des découvertes archéologiques ou littéraires. Il a été rattaché à des traditions plus larges, comme l'ensemble germanique ou l'ensemble indo-européen, par les chercheurs en mythologie comparée par exemple. Les manières d'articuler ces ensembles ont, elles aussi, varié au cours du temps, faisant précéder une tradition particulière en fonction d'intérêts extérieurs, politiques ou nationaux. Par ce type de comparaisons, le terme mythe a été appliqué aux récits scandinaves après qu'il ait commencé à être utilisé pour d'autres mythologies et tout particulièrement la mythologie grecque. Tout comme pour celle-ci, les documents à notre disposition constituent en général des synthèses et il reste difficile aujourd'hui de savoir comment ces récits circulaient en dehors des cercles d'érudits qui ont participé à leur mise par écrit. Il faut alors analyser les documents pour ce qu'ils sont, des productions d'acteurs appartenant à des mondes sociaux particuliers, au sens des mondes de l'art de Howard S. Becker.

Le deuxième point important de cette analyse de la réception des récits médiévaux scandinaves est que les éléments issus de ces sources sont modelés au cours du temps par les usages qui en sont faits. Ces références ne restent pas inchangées, au contraire, et « celui qui étudie le mythe en historien insiste sur l'analyse destructrice. Il ne se contente pas d'accepter le mythe tel qu'il est. Il y découvre une synthèse d'éléments dont chacun a des antécédents historiques, une filiation particulière. Le même élément peut revenir dans des ensembles tout différents, et revêtir des significations antinomiques »⁶³⁶. Ainsi, la culture dans laquelle les mythes s'intègrent évolue par les usages qui sont faits des ressources culturelles au cours de situations qui actualisent ces ressources, au risque que leur nouvelle signification s'oppose à celle des occurrences antérieures de ces ressources mythiques.

Ces ressources sont employées avec des objectifs différents selon les acteurs qui leur attribuent un ou des sens particulier(s) en fonction des situations de leur emploi. Elles peuvent ainsi servir à expliquer des règles de poésie tout comme à construire des types raciaux ou ethniques et servir à la propagande nationale d'un pays. Il faut donc considérer qu'il n'y a jamais une explication unique au sens que l'on peut donner aux récits et à leurs composantes, mais il faut les envisager dans leurs capacités à la variation, comme le dit Edward Sapir :

« Les symboles, comme les autres formes traditionnelles, sont à même de recevoir indifféremment toute espèce de contenu qu'à un moment donné, dans un lieu donné, la psychologie de l'individu ou la psychologie sociale veulent bien lui assigner. Peu importe que les mythes aient été ou non motivés par certaines tendances inconscientes du psychisme ; on se refuse à penser qu'ils puissent symboliser indéfiniment ces tendances. Soyons raisonnables ; le mythe n'est pas doué de cette permanence

636. Edward Sapir, *Anthropologie I.*, *op. cit.*, p. 137-138.

symbolique que lui supposent de nombreux psychanalystes ; par contre, l'histoire du mythe se comprend essentiellement à partir d'une psychologie des tendances formelles. »⁶³⁷

Dans cette dernière phrase, l'anthropologue pointe la question de la reconnaissance de ces ressources en tant que mythes, car « si l'histoire de la culture nous apprend une chose, c'est bien ceci : les formes demeurent, mais leur signification psychique varie énormément selon les époques et les individus »⁶³⁸. Si une forme particulière peut se voir attribuer plusieurs sens, il faut cependant rester critique envers cette affirmation. En effet, comme cela a été montré avec l'exemple des traductions, les formes peuvent changer, par exemple lors du passage d'une langue à l'autre. Il faudra donc rechercher quels sont les indices sensibles et formels sur lesquels se construisent les relations que les acteurs établissent entre les différentes expressions des ressources étudiées dans différentes langues. Autrement dit, il faut s'intéresser aux composants qui font office de référence afin de comprendre comment s'établissent des rapports entre différentes occurrences d'un récit. Pour cela, seule une analyse précise des manifestations de ces ressources peut nous aider à le faire. Le jeu de rôle en ligne massivement multi-joueurs *Age of Conan: Hyborian Adventures* nous servira d'exemple par la suite.

Chaque nouvelle production représente une synthèse de ressources culturelles à disposition des acteurs. Il en résulte que l'histoire de la réception des récits médiévaux scandinaves ne s'inscrit ni dans une filiation directe et unique avec les sources les plus anciennes ni dans une temporalité strictement linéaire où les seules sources seraient uniquement les plus récentes. Au contraire, bien que les acteurs se situent toujours à un moment précis, ils reconstruisent des relations et articulent des éléments provenant de sources variées et étalées dans le temps, c'est-à-dire provenant du travail d'autres acteurs au cours de l'histoire. De plus, les parcours de réception sont variés. Pour qualifier ces phénomènes, je parlerai alors de *continuité non-linéaire*. Sous ce terme, je désigne le fait qu'une situation sociale de communication ne s'ancre jamais dans une simple séquence de faits qui la présenterait selon une succession de moments, mais dans un réseau de relations faisant référence à des moments épars dans le temps. Suivant ce principe, il convient alors de chercher comment « le passé sert à informer le présent plutôt qu'à simplement l'expliquer en vertu d'une causalité linéaire »⁶³⁹. Afin d'entreprendre ce travail, « il s'agira de suivre le mouvement des objets et des personnes pour reconstituer les chaînes de transmission et de transformation qui donnent aujourd'hui leur sens aux biens patrimoniaux »⁶⁴⁰.

On commence ici à apercevoir ce que l'on pourrait appeler une pensée des relations ou la construction d'un *imaginaire du commun*. Ce sont bien des processus de mise en relation qui

637. *ibid.*, p. 140.

638. *idem.*

639. Laurier Turgeon, *Patrimoine métissés. Contextes coloniaux et postcoloniaux*, Paris/Québec, Éditions de la Maison des sciences de l'homme/Presses de l'université de Laval, 2003, p. 25.

640. *idem.*

opèrent, aussi bien dans l'attribution du nom de mythes à certaines manifestations culturelles que dans l'expression de références à ces récits dans de nouvelles situations. Ceux-ci sont une manifestation des manières de penser des acteurs. À travers le regard (au sens large) qu'ils portent sur les ressources culturelles, celles-ci vont prendre sens dans l'ensemble des mises en relation que les acteurs opèrent explicitement ou implicitement. Comme le signale Tzvetan Todorov, « une mémoire est en elle-même nécessairement une construction, c'est-à-dire la sélection des faits du passé et leur disposition selon une hiérarchie qui ne leur appartient pas en propre mais leur vient des membres présents du groupe »⁶⁴¹. Les relations que les individus entretiennent avec leur passé, les manières dont ils le perçoivent, le reconstruisent, l'expriment et le mettent en scène doivent être comprises à l'aune d'une idéologie et d'objectifs présents. Ces processus correspondent à ce que Blumenberg a appelé le travail sur le mythe. Pour Sapir, envisager les phénomènes sociaux de la sorte revient « presque à dire que le passé n'a d'intérêt culturel que pour autant qu'il est encore présent ou qu'il peut encore être futur »⁶⁴².

Les manières de penser le passé vont évoluer avec les ressources à disposition des individus. Ainsi, si la recherche évolue, change, critique ses anciens modèles, c'est bien parce qu'il y a dans le regard des individus une certaine manière d'attribuer à la fois de la crédibilité et de la valeur aux données qu'ils assimilent et que cette valeur change avec le temps. Leurs positionnements par rapport au passé de leur groupe vont constituer un enjeu quant à leur appartenance à celui-ci, puisqu'« être membre d'une communauté humaine, c'est se situer vis-à-vis de son propre passé et de celui de la communauté, ne serait-ce que pour rejeter ce passé. Le passé est donc une dimension permanente de la conscience humaine, un composant inévitable des institutions, valeurs et autres formes d'organisation de la société humaine »⁶⁴³.

Différents exemples cités tout au long de ce chapitre ont montré que les valeurs accordées au passé sont très souvent le fruit d'une idéalisation. Il arrive alors que des individus cherchent à remettre au goût du jour certains de ses traits qu'ils jugent meilleurs que ceux du monde dans lequel ils vivent. Toutefois, soyons réaliste, « on peut tenter de revenir fidèlement en arrière, mais cela ne restaurera pas les vieux jours, à peine certaines parties du système formel du passé conscient, qui sont maintenant fonctionnellement différentes »⁶⁴⁴. Autrement dit, le retour en arrière n'est pas possible, il n'est que l'illusion d'une forme de nostalgie. C'est pourquoi, lorsque

641. Tzvetan Todorov, *La peur des barbares : au-delà du choc des civilisations*, Paris, Robert Laffont, « Le Livre de poche. Biblio essais », 2008, p. 107.

642. Edward Sapir, *Anthropologie 2. Culture*, trad. fr. Christian Baudelot, Pierre Clinquart, Paris, Éditions de minuit, « Le sens commun », 1967, p. 157.

643. Eric Hobsbawm, « The Social Function of the Past: Some Questions », *Past and Present*, 1972, vol. 55, p. 3-17 ; trad. fr. Marion Duval, Clémence Garrot, « La fonction sociale du passé. Quelques questions », in Eric Hobsbawm, Terence Ranger (dir.), *L'Invention de la tradition*, Paris, Éditions Amsterdam, 2006, rééd. 2012, p. 11.

644. *ibid.*, p. 15.

l'on souhaite aujourd'hui réemployer les mythes dans de nouvelles productions culturelles, le conseil d'Edward Sapir semble plus que jamais approprié :

« Le passé est aujourd'hui plus passé qu'il ne l'a jamais été. Sans doute devons-nous moins que jamais espérer de lui ; ou plutôt borner nos espérances à ce qu'il tienne ses portes grandes ouvertes et nous laisser entrer et piller chez lui tous les fragments que nous choisirons pour orner nos jolies mosaïques. »⁶⁴⁵

645. Edward Sapir, *Anthropologie 2.*, *op. cit.*, p. 158.

3

Appropriations littéraires d'une géographie imaginée eurocentrée

Durant plusieurs siècles, les œuvres faisant référence aux récits médiévaux scandinaves furent produites sur le continent européen. Mais à partir du XIX^e siècle, l'influence de ces textes va se faire ressentir de l'autre côté de l'océan Atlantique. Ce nouveau chapitre sera consacré à ces reprises et à ces références. Plus spécifiquement, je m'intéresserai aux écrits de Robert Ervin Howard et à son personnage Conan, afin de rendre compte de l'intérêt que l'auteur texan portait à la matière nordique et de la manière dont il la mettait en scène dans ses productions, tout en le resituant dans son contexte socio-historique. L'une des interrogations principales de cette partie sera de savoir s'il est possible de retrouver les sources que Howard utilisait. Nous verrons aussi comment les références aux récits médiévaux scandinaves changent de statut en intégrant le cadre des nouvelles écrites pour les magazines *pulp*. L'échelle d'analyse sera alors réduite par rapport aux chapitres précédents afin d'étudier des exemples de manière plus précise qu'il a été possible de le faire jusqu'à présent.

Afin de compléter les développements théoriques et les positionnements épistémologiques précédents, je m'appuierai plus spécifiquement sur les travaux de Howard S. Becker concernant les mondes de l'art, afin de mieux comprendre le réseau d'œuvres dans lequel les textes de Robert E. Howard s'inscrivent en tenant compte des acteurs qui y participent. Les travaux du sociologue de Chicago s'accordent avec l'anthropologie culturelle sur de nombreux points. Tout d'abord, l'approche centrée sur les individus, présente dans l'anthropologie Boassienne⁶⁴⁶, peut être rapprochée de celle que développe Howard S. Becker dans sa sociologie des mondes de l'art⁶⁴⁷. Suivant les conseils de son professeur Everett Hughes qui disait que « toute chose résulte du travail de quelqu'un », il place l'activité humaine au cœur de son analyse sociologique plutôt que

646. À propos des travaux de Franz Boas dans *Primitive Art*, Joëlle Zask souligne l'intérêt qu'il porte aux activités des individus et la possibilité qu'une telle approche ouvre pour l'étude d'autres phénomènes sociaux que les arts à partir du moment où ceux-ci sont envisagés comme des activités. Joëlle Zask, art. cit., [En ligne].

647. Howard S. Becker, « Quelques implications de l'équation Art=travail pour la sociologie de l'art », in Marc Perrenoud (dir.), *Les Mondes pluriels de Howard S. Becker. Travail sociologique et sociologie du travail*, Paris, La Découverte, « Recherches », 2013, p. 117.

la dimension esthétique de l'art. Becker définit un monde de l'art comme « 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 »⁶⁴⁸. L'accent est donc mis sur les individus et leurs activités, les relations qui s'établissent entre eux et les conventions qui participent à définir ces liens.

Comme Franz Boas, qui ne souhaitait pas proposer de grand modèle général, mais s'intéressait aux cas particuliers, Becker dit qu'il ne cherche pas à produire des modèles explicatifs simples des faits sociaux, mais qu'il souhaite montrer comment ceux-ci produisent en réalité une grande variété d'expériences⁶⁴⁹. En termes de groupe humains, les « mondes de l'art » tels que les envisage Howard S. Becker, n'ont pas de taille bien définie ou fixe. Mais ils varient au gré des interactions entre différents acteurs qui y participent. On retrouve les traits que donnait Edward Sapir aux groupes sociaux dans son analyse de la communication citée précédemment. Enfin, Howard S. Becker prend également position sur le fait de ne pas donner de définition *a priori* à certaines notions, par exemple, lorsqu'il dit qu'il ne cherche pas à définir l'art ou qu'il n'a pas une approche esthétique. Pour le sociologue, « les mécanismes de définition s'inscrivent au cœur de la réflexion »⁶⁵⁰. Il rejoint ici l'étude des processus de catégorisation mis en lumière dans le premier chapitre.

Dans sa présentation des travaux du sociologue américain, Yves Winkin propose de les comprendre comme une manière de penser « la société comme performance »⁶⁵¹. Dans cette perspective, « la société est entendue comme un accomplissement [...] que les acteurs que nous sommes reproduisent – recréent – quotidiennement »⁶⁵². Il opère un rapprochement avec ses propres recherches en Anthropologie de la communication, dans lesquelles il défend l'idée que la communication peut être envisagée comme la « performance de la culture »⁶⁵³, par opposition à la communication entendue comme transmission de message. Cette association renforce l'idée selon laquelle les travaux de Howard S. Becker sont un apport possible pour l'approche anthropo-communicationnelle qu'il convient de développer. Ce chapitre œuvrera dans ce sens, en mettant en avant la dimension diachronique des activités collectives.

648. Howard S. Becker, *Art Worlds*, Berkeley, The University of California Press, 1982 ; trad. fr. Jeanne Bouniort, *Les Mondes de l'art*, Paris, Flammarion, « Champs arts », 1988, p. 22.

649. Howard S. Becker, *What about Mozart? What about Murder? Reasoning from Cases*, Chicago/Londres, The University of Chicago Press, 2014, p. 4.

650. Howard S. Becker, *Art Worlds*, *op. cit.*, p. 62.

651. Yves Winkin, « Les multiples mondes de Howard Becker », in Pierre-Jean Benghozi, Thomas Paris (dir.), *Howard Becker et les mondes de l'art*, Palaiseau, Les éditions de l'école Polytechnique, « Colloque de Cerisy », 2013, p. 141.

652. *idem.*

653. Yves Winkin, *Anthropologie de la communication*, *op. cit.*, p. 20.

I – MYTHES NORDIQUES ET FANTASY AMÉRICAINE

Selon Anne Besson, la *fantasy* ne descend pas en ligne directe des récits mythiques ou des mythologies, mais « elle naît à la fin du XIX^e siècle d'une volonté de s'abreuver à nouveau à leur source »⁶⁵⁴. Ce genre littéraire participe directement au renouvellement de l'intérêt pour ces récits et, dans le cas qui nous intéresse, les mythes nordiques, puisque les traditions germaniques et scandinaves y sont très souvent présentes⁶⁵⁵. Cependant, la chercheuse française y trouve une double influence, ajoutant les contes aux côtés des mythes⁶⁵⁶. La *fantasy* de la fin du XIX^e siècle se situe alors dans la lignée du romantisme qui avait ravivé l'intérêt pour les mythes et la question des origines, que l'on retrouvait aussi dans les écrits universitaires historiques, linguistiques et anthropologiques. Toutefois, ce genre littéraire n'essaie pas d'acquérir une valeur scientifique et, par conséquent, il ne cherche pas à révéler des vérités historiques documentaires, mais à proposer des récits de fiction à ses lecteurs, ce qui sera un point important de ses compositions⁶⁵⁷. Selon John H. Timmerman, « comme dans toutes les grandes œuvres de la littérature, à la fois l'allégorie et la fantaisie suggèrent que des significations surgissent du texte, mais se trouvent derrière l'histoire elle-même. Où se trouvent de telles significations ? Dans l'esprit des lecteurs »⁶⁵⁸.

L'une des caractéristiques principales de la littérature de *fantasy* serait sa capacité à développer des mondes. Ces derniers ne doivent pas être des copies de notre monde, ni être totalement différents. Pour John H. Timmermann, qui suit Eric S. Rabkin, ils doivent être « alternatifs », c'est-à-dire qu'ils se construisent en relation avec notre monde. Ils doivent non seulement avoir une consistance interne, mais ils doivent également être suffisamment proches pour que le lecteur puisse y retrouver des questions et des dilemmes de notre monde⁶⁵⁹. Dans cette lecture de Rabkin et de Timmerman, on retrouve le projet métaphysique lié au mythe, tel qu'on le trouvait chez Peder Hansen Resen, qui consiste à y chercher des vérités spirituelles supérieures. Anne Besson souligne également l'importance du monde dans lequel évoluent les héros des œuvres de *fantasy*, avec tous les problèmes conceptuels que ce terme pose⁶⁶⁰. Au-delà de l'histoire même qui s'y déroule, c'est le sentiment d'évoluer dans un univers qui serait « entier » qui prime.

Le Moyen Âge constitue l'époque de référence de ces univers, bien qu'elle ne soit pas la seule. On y retrouve un niveau technologique et une organisation sociopolitique rappelant cette

654. Anne Besson, *La Fantasy*, *op. cit.*, p. 72.

655. *ibid.*, p. 74.

656. *ibid.*, p. 68.

657. Eric S. Rabkin, *Fantastic Worlds: Myths, Tales and Stories*, New York, Oxford University Press, 1979, p. 4 ; John H. Timmerman, *Other Worlds: The Fantasy Genre*, Bowling Green, Bowling Green University Popular Press, 1983, p. 49.

658. « Like all great works of literature, both allegory and fantasy suggest meanings which arise from story but lie beyond the story. Where do such meanings lie ? In the minds of the readers. », ma traduction. John H. Timmerman, *op. cit.*, p. 5.

659. *ibid.*, p. 51.

660. Anne Besson, *La Fantasy*, *op. cit.*, p. 142-146.

période : un système féodal, avec des chevaliers, des rois, des combats à l'épée ou à l'arc, les déplacements se font à pied ou à cheval, c'est-à-dire un vocabulaire qui résonne avec le vocabulaire historique de notre culture⁶⁶¹. Cependant, il est souvent difficile d'attribuer une date précise à cette période historique qui s'étale sur près de 1000 ans. Cette conception vague de l'histoire associée à des éléments merveilleux et surnaturels a été qualifiée de « médiévalisme », terme que Vincent Ferré définit de manière large comme « la réception du Moyen Âge aux siècles ultérieurs (en particulier aux XIX^e-XXI^e siècles) dans son versant créatif et son versant érudit »⁶⁶². Lorenzo DiTommaso dit qu'il s'agit d'« une reconstruction du monde médiéval – stéréotypée et simplifiée, pour être sûr, un mélange de mythe et de mémoire – et lorsque les circonstances présentes changent, alors la texture du médiévalisme change elle aussi »⁶⁶³. Dans cette définition, l'auteur souligne l'importance de la réappropriation dont font l'objet les ressources historiques et mythiques pour répondre à un besoin présent. Le médiévalisme serait également une manière d'imaginer, libre des contraintes de l'exactitude historique.

Cette liberté d'invention se retrouve chez les auteurs de *fantasy* écrivant après la période romantique, qui posent les bases de la *fantasy* moderne. William Morris, déjà évoqué précédemment, est une figure importante de l'époque victorienne. Écrivain de poèmes comme de romans, mais aussi traducteur, il fut très inspiré par la mythologie nordique et la période médiévale. Bien qu'il ne s'intéressait pas uniquement à la mythologie nordique, mais également à la mythologie grecque classique⁶⁶⁴, ce sont ses écrits inspirés par le Nord, comme *The Lovers of Gudrun* et *Sigurd the Volsung*, qui ont fait de lui « le poète porte-parole le plus saisissant de la Bretagne victorienne pour le vieux nord »⁶⁶⁵. William Morris était fêru de langues anciennes, c'est pourquoi Anne Besson voit dans son style archaïsant une des raisons qui rendent l'approche de ses textes difficile aujourd'hui, limitant ainsi sa réception⁶⁶⁶.

Anglais tout comme Morris qui fut l'une de ses inspirations, John Ronald Reuel Tolkien est sans doute, à ce jour, l'auteur de *fantasy* le plus reconnu. Ses écrits ont eu un impact sur ce genre littéraire au point qu'Anne Besson qualifie son œuvre de véritable « météore » et qu'aujourd'hui, toute la *fantasy* subit son influence. Eric S. Rabkin le considère comme l'un des auteurs

661. Eric S. Rabkin, *op. cit.*, p. 9.

662. Vincent Ferré, « Introduction (1). Médiévalisme et théorie : pourquoi maintenant ? », in Vincent Ferré (dir.), *Médiévalisme. Modernité du Moyen Âge*, Paris, L'Harmattan, « Itinéraires. Littérature, textes, cultures », 2010, p. 8.

663. « *Medievalism is a reconstruction of the medieval world – stereotyped and streamlined, to be sure, a mixture of myth and memory – and as present circumstances change, so too does the texture of the medievalism change* », ma traduction. Lorenzo DiTommaso, « The Persistence of the Familiar: The Hyborian World and the Geographies of Fantastic Literature », in Benjamin Szumskyj (ed.), *Two-Gun Bob. A Centennial Study of Robert E. Howard*, New York, Hippocampus Press, 2006, p. 110.

664. David Ashurst, « William Morris and the Volsungs », in 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, p. 43-61.

665. Andrew Wawn, *op. cit.*, p. 247.

666. Anne Besson, *La Fantasy*, *op. cit.*, p. 63-64.

fantastiques [*fantasists*] les plus importants du XX^e siècle⁶⁶⁷. Il a notamment écrit la fameuse trilogie, *Le Seigneur des Anneaux*, pièce centrale de l'univers qu'il développe au long de multiples récits. Ses œuvres intéressent beaucoup les chercheurs, car, pour les construire, « Tolkien, comme les autres, recycle sans arrêt des sources hétérogènes, nobles ou populaires, fait flèche de tout bois, utilise sa vaste culture d'universitaire spécialiste des langues anciennes de son pays »⁶⁶⁸. Au nombre des sources dont il s'inspire, on retrouve des œuvres littéraires telles que les *Eddas* et les sagas nordiques, *Beowulf*, dont il a proposé une étude⁶⁶⁹, le *Kalevala*⁶⁷⁰, les légendes arthuriennes, les mythes grecs, comme les textes d'Homère⁶⁷¹, les récits de l'Atlantide⁶⁷², ou encore la Bible, parmi bien d'autres. L'étude des langues et la philologie jouent aussi un rôle majeur dans son écriture. Tom Shippey souligne le fait que Tolkien a toujours pensé la littérature en lien avec la langue⁶⁷³. On ne peut donc analyser la production d'une telle œuvre en simples termes d'influence, tellement les ressources culturelles mobilisées sont nombreuses. Il faut la repenser dans la position qu'elle occupe au cœur d'un réseau de productions dont les relations ou les liens sont à reconstruire ou à retrouver par le chercheur afin de répondre à une problématique précise, mais sans que jamais il n'épuise totalement les rapprochements qui peuvent être effectués. De plus, ceux-ci dépendent des ressources culturelles de chaque lecteur qui doit puiser dans son propre « stock de connaissances »⁶⁷⁴ pour établir des liens entre différentes productions.

Certains ouvrages de Tolkien, comme le *Silmarillion* et les *Contes et légendes inachevés*, sont des textes rassemblés tardivement, après la mort de l'auteur, et rattachés à son œuvre générale, bien qu'ayant pu être écrits sur des périodes parfois très longues (de 1910 à 1973 pour le *Silmarillion*) et connaître des modifications et des retouches⁶⁷⁵. Les processus de construction sont similaires à ceux déjà observés avec les récits médiévaux scandinaves. Ils consistent à compiler des sources plus ou moins variées et les présenter comme unifiées ou rattachées à des ensembles plus généraux. Loin d'être des moments arrêtés dans le temps, les productions de telles œuvres s'étalent sur une certaine durée et doivent être pensées en gardant à l'esprit la dimension

667. Eric S. Rabkin, *op. cit.*, p. 7.

668. Gilles Brougère, « De Tolkien à "Yu-Gi-Oh" – La culture populaire du livre aux cartes », *Communications*, 2005, n° 77, p. 172.

669. John R. R. Tolkien, « *Beowulf* : les monstres et les critiques » (1936), in John R. R. Tolkien, *Les monstres et les critiques et autres essais*, dir. Vincent Ferré, trad. fr. Christine Laferrière, Paris, Christian Bourgeois, « Agora », 2006, p. 15-93.

670. Tatjana Silec, « Tolkien et le *Kalevala* », in Leo Carruthers (dir.), *Tolkien et le Moyen Âge*, Paris, CNRS Éditions, 2007, p. 31-49.

671. Vincent Ferré, *Tolkien : sur les rivages de la Terre du Milieu*, Paris, Christian Bourgeois, « Agora », 2001, p. 133.

672. Charles Delattre, « Numenor et l'Atlantide : une écriture en héritage », *Revue de littérature comparée*, 2007, n° 323, p. 303-322.

673. Tom Shippey, « Tolkien and Iceland: The Philology of Envy », in Tom Shippey, *Roots and Branches. Selected papers on Tolkien*, Zollikofen, Walking Tree Publishers, 2007, p. 187-202.

674. Alfred Schütz, *Essais sur le monde ordinaire*, *op. cit.*, p. 124.

675. Pour le *Silmarillion*, voir Vincent Ferré, *Tolkien : sur les rivages de la Terre du Milieu*, *op. cit.*, p. 156-158 ; John R. R. Tolkien, *Le Silmarillion, édition établie par Christopher Tolkien*, Paris, Christian Bourgeois, 1978.

diachronique de leur constitution, afin de mettre en lumière les transformations que peuvent subir certains textes et les processus de réception qui parfois oublient cette dimension en y faisant référence comme à une réalisation précise et unifiée.

De nombreuses études sont aujourd'hui consacrées à l'œuvre de l'auteur, à sa place dans la littérature de *fantasy* en général et à la place des mythes dans ses textes⁶⁷⁶. Il est présent à côté d'autres auteurs dans le travail de Caroline Olsson qui s'intéresse à trois types de reprises de mythes nordiques dans la littérature de *fantasy* contemporaine : « l'onomastique, le poids de la mythologie et, enfin, les thèmes littéraires qui transportent le lecteur dans le cadre historique des anciens Scandinaves et dans leur univers mental »⁶⁷⁷. Je ne m'étendrai pas sur cet auteur dans l'immédiat, non seulement parce que son travail a déjà fait l'objet de recherches conséquentes, mais aussi parce que les écrits de Robert Ervin Howard précèdent ceux de Tolkien et il n'a donc pas pu être influencé par ce dernier. J'aurai l'occasion d'y revenir plus tard, afin de montrer comment l'influence de Tolkien s'est fait sentir dans certaines adaptations des œuvres de Howard et, plus particulièrement, dans le MMORPG *Age of Conan: Hyborian Adventures*.

Robert E. Howard, pour sa part, se situe dans la branche américaine de la littérature de *fantasy* et son écriture doit beaucoup aux romans d'aventure populaires. Il lit énormément et, parmi ses auteurs favoris, il cite Edgar Rice Burroughs, Lord Dunsany, Henry Wadsworth Longfellow mais aussi Rudyard Kipling, Conan Doyle, Alexandre Dumas et bien d'autres⁶⁷⁸. Il écrit dans des styles variés, aussi bien de la poésie que de la prose. L'action tient toujours une place éminente dans ses textes. À côté de la *fantasy*, il s'essaie à de nombreux genres, tels que des récits de boxe, de western, de pirates, des pastiches policiers, des récits d'horreur, des récits d'aventures orientales ou encore des récits humoristiques. Malgré cette profusion d'œuvres, son personnage Conan fera sa renommée et reste aujourd'hui le plus connu et, par conséquent, c'est par les nombreuses adaptations des aventures de ce dernier que les références aux récits médiévaux scandinaves présentes dans les textes du Texan vont être le plus diffusées.

Les aventures de Conan sont généralement classées dans le genre littéraire de la *fantasy*, et plus particulièrement dans le sous-genre *sword and sorcery*⁶⁷⁹, dont on attribue la paternité à Robert E. Howard, bien que le terme ait été proposé par Fritz Leiber⁶⁸⁰. Selon Anne Besson, ce

676. Le lecteur intéressé par les travaux sur Tolkien pourra commencer par le site tenu par Vincent Ferré, *Pourtolkien.fr* qui recense les recherches sur cet auteur, les mémoires de master et les thèses. Accès : <http://www.pourtolkien.fr>, ainsi qu'aux références citées en bibliographie, notamment les ouvrages d'Anne Besson, de Rudolf Simek, de John H. Timmermann, d'Eric S Rabkin, et les articles de Caroline Olsson, de Dimitra Fimi ou encore de Charles Delattre en ce qui concerne les mythes grecs et plus particulièrement les références à l'Atlantide.

677. Caroline Olsson, « La *Fantasy* et l'héritage nordique, sources et motifs », art. cit., p. 172.

678. Voir la *REH bookshelf*, compilée par Rusty Burke pour se faire une idée des lectures de l'auteur texan. Accès : <http://www.rehupa.com/OLDWEB/bookshelf.htm>, consulté le 30/08/2013.

679. Anne Besson, *La Fantasy*, op. cit., p. 100.

680. Paul Kincaid, « American Fantasy 1820-1950 » in Edward James, Farah Mendlesohn (ed.), *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*, Cambridge, Cambridge University Press, 2012, p. 46.

type de *fantasy* a peu à voir avec celle de Tolkien, mais elle constitue un cadre pour la réception des textes de ce dernier et participe à populariser la branche britannique aux États-Unis et dans le monde. Ce succès est en partie dû aux animateurs du genre qu'étaient Lyon Sprague de Camp et Lin Carter, mais aussi au succès des jeux de rôle dans la seconde moitié des années 70, ainsi que leurs nombreux développements, sans lesquels il est impossible de comprendre l'évolution qu'a connue la littérature de *fantasy*. Quant à la réception française, elle doit beaucoup au travail d'un homme, Jacques Bergier, comme nous le verrons plus bas.

Sous le pseudonyme George Knight⁶⁸¹, Don Herron, critique littéraire spécialiste de Robert E. Howard, a montré que l'auteur texan ne s'inscrivait pas dans la lignée de la *fantasy* de William Morris et de Dunsany, mais qu'il s'inspirait de nombreux auteurs contemporains. Ces lectures auraient donné naissance à un style qu'il qualifie de « *hard-boiled fantasy* », que l'on peut traduire littéralement par « fantasy dure à cuire », mais qui renvoie en réalité au roman noir, qui mêle les récits policiers mettant en scène des héros détectives, dans des récits où le suspense et parfois l'horreur ont une place importante. Ce type de récit peut être lu comme une critique sociale du cadre spatio-temporel où il émerge, les États-Unis des années 1920⁶⁸². Howard lui-même qualifiait souvent ses écrits de plutôt « réalistes »⁶⁸³. Cependant, comme l'explique Herron, le terme réalisme n'est pas à prendre au pied de la lettre, et, d'ailleurs, l'auteur texan « ne s'est jamais vraiment débarrassé de sa forte attirance pour le romantisme »⁶⁸⁴. Nombre de ses héros survivent à des événements et des batailles auxquels tout homme « réaliste » succomberait. Il faut plutôt voir dans l'usage de ce terme l'idée que ses textes présentent un univers « dur [*tough*] », qui était réaliste pour la période d'après-guerre et durant la grande dépression, une atmosphère que les personnes de cette époque pouvaient comprendre⁶⁸⁵. Selon Herron, l'ancrage dans une tradition américaine est aussi perceptible dans le fait que Howard était « un homme du peuple [*a common man*] », ni professeur comme Tolkien, ni noble comme Dunsany. Ainsi, pour mieux comprendre comment se sont développés les écrits de Howard, il est nécessaire de présenter quelques éléments à propos de la réception des récits nordiques aux États-Unis avant lui, puis le contexte socio-politique américain dans lequel il évolue.

681. Patrice Louinet, *op. cit.*, p. 213.

682. Christopher Breu, « Going Blood-Simple in Poisonville. Hard-Boiled Masculinity in Dashiell Hammett's Red Harvest », *Men and Masculinities*, 2004, vol. 7, n° 1, p. 52-76.

683. George Knight (Don Herron), « Robert E. Howard: Hard Boiled Heroic Fantasist », in Don Herron (ed.), *The Dark Man. The Writings of Robert E. Howard: a Critical Anthology*, Westport/Londres, Greenwood Press, p. 118-119.

684. « Howard, despite his aims at realism, never shook off his strong impulse toward romanticism », ma traduction. *ibid.*, p. 124.

685. *ibid.*, p. 125.

II – LE CONTEXTE AMÉRICAIN

1 – La « découverte » américaine du Nord au XIX^e siècle

Revenons pour un temps en arrière, afin de présenter une période de la réception des sources nordiques dans un autre espace géographique que ceux évoqués dans le chapitre précédent, à savoir l'Amérique du Nord. Avant les années 1820-1830, l'intérêt pour la Scandinavie est peu sensible⁶⁸⁶, bien que quelques personnages importants, comme Benjamin Franklin et Thomas Jefferson, y aient accordé un certain intérêt⁶⁸⁷.

Selon Erik Ingvar Thurin, il faut en effet attendre la moitié du XIX^e siècle pour assister au phénomène qu'il appelle la « découverte » de la Scandinavie par les Américains⁶⁸⁸. Selon cet auteur, cette période de réception est marquée par plusieurs traits. Tout d'abord, il faut garder en tête que les auteurs américains concernés sont tributaires, dans leurs productions, des développements prenant source de l'autre côté de l'Atlantique, des traductions disponibles, des œuvres littéraires ainsi que des travaux scientifiques. En effet, l'Europe est, en quelque sorte, en avance sur l'Amérique dans ce domaine, comme le montrent les exemples évoqués dans le chapitre précédent. Plusieurs types de textes naîtront de cet intérêt des auteurs américains pour le nord de l'Europe : des essais, comme chez Ralph Waldo Emerson ou Henry David Thoreau, des récits en prose, tels que *Moby Dick* de Herman Melville, des poèmes, écrits par John Greenleaf Whittier, James Russel Lowell, Bayard Taylor, Julia Clinton Jones ou encore dans l'œuvre de l'auteur Henry Wadsworth Longfellow, Professeur à Harvard et écrivain, sur lequel je m'arrêterai plus longuement. D'après Thurin, de nombreux grands écrivains restent néanmoins éloignés de cette tradition et, si les travaux des auteurs qu'il présente n'ont pas d'intérêt pour l'étude du passé médiéval, ils offrent néanmoins un prisme à travers lequel il est possible d'observer la société américaine au milieu du XIX^e siècle⁶⁸⁹. Les éléments tirés des récits nordiques participent au discours d'un certain nombre d'auteurs sur leur propre époque.

La question des origines et de la race est présente dans plusieurs de ces textes. On peut citer à titre d'exemple l'essai *English Traits* de Ralph Waldo Emerson. L'auteur y développe l'idée selon laquelle les Américains d'origine anglo-saxonne seraient les descendants des peuples scandinaves anciens, ceux-ci ayant conquis les territoires de Grande-Bretagne à la fin du premier millénaire. Il montre un intérêt certain pour la question de l'arrivée de Vikings en Amérique du

686. Andrew Hilen, « Longfellow and Scandinavia Revisited », communication présentée à la *Longfellow commemorative Conference*, Washington, D. C., 1-3 avril 1982. Accès : http://www.nps.gov/history/history/online_books/long/symposium82/sec1.htm, consulté le 12/07/2014.

687. Martin Arnold, *op. cit.*, p. 138.

688. Erik Ingvar Thurin, *The American Discovery of the Norse. An Episode in Nineteenth-Century American Literature*, Lewisnurg/Londres, Bucknell University Press/Associated University Press, 1999.

689. « *In other way, too, it will be seen that the works produced by the American discovery of the Norse are not of merely antiquarian interest but offer a prism through which the American society of the time can be observed* ». Erik Ingvar Thurin, *op. cit.*, p. 29.

Nord, inspiré par certaines sagas islandaises. On retrouvera ce thème chez Henry David Thoreau, un proche d'Emerson, notamment dans son texte *Cape Cod*, où il évoque les voyages au Vinland, ainsi que chez Longfellow, dans son poème « *The Skeleton in Armor* ». Vers la fin du XIX^e siècle, la fameuse pierre runique de Kensington fut découverte dans le Minnesota. Elle participe à la controverse sur la présence d'anciens Scandinaves en Amérique du Nord et son origine est aujourd'hui toujours sujette à discussion⁶⁹⁰.

Erik Ingvar Thurin relève trois autres points caractéristiques de l'histoire de la réception des récits nordiques aux États-Unis. Premièrement, plusieurs des auteurs qu'il présente ont rapproché le paganisme nordique des croyances chrétiennes, parfois en les opposant parfois en tentant de les assimiler. Deuxièmement, d'après Thurin, peu de femmes se sont intéressées à la culture nordique, car elle représentait sans doute une culture trop masculine. Enfin, troisièmement, chez tous ces auteurs, la culture nordique médiévale n'est jamais totalement centrale, mais elle se trouve parmi d'autres influences ou domaines d'intérêts. La période de la « découverte » prendra fin dans les années 1870, suite à la guerre de Sécession. Cependant, elle avait ouvert un intérêt particulier pour le Nord en faisant connaître cette littérature.

Henry Wadsworth Longfellow figure au rang des auteurs préférés de Robert E. Howard. Le professeur et poète avait été mis en relation avec la Scandinavie en 1828, lors d'un voyage à Rome au cours duquel il avait rencontré le poète suédois Karl August Nicander qui l'avait introduit à un cercle d'artistes scandinaves⁶⁹¹. Quelques années plus tard, en 1835, Longfellow effectue un séjour en Suède, où il découvre l'œuvre d'Esaias Tegnér, *Fritiofs Saga*, dont il fait une recension importante, puis il va au Danemark, où il rencontre le philologue et historien Carl Christian Rafn, qui, en 1837, écrit l'ouvrage *Antiquitates Americanae*, dans lequel il soutient la thèse d'une exploration viking pré-colombienne en Amérique du Nord. Dans une lettre adressée au Danois après son retour, en décembre 1835, Longfellow lui promet de « faire tout son possible pour faire découvrir la littérature du Nord à ses compatriotes »⁶⁹².

Dans un article daté de 1838, Rafn évoque une tour ronde, découverte à Newport, Rhode Island, qui serait selon lui d'origine viking. Cette tour, ainsi qu'un squelette découvert à *Fall river* dans le Massachusetts en 1832, dont on crut un temps qu'il était celui d'un Viking, inspireront à Longfellow le poème intitulé « *The Skeleton in Armor* ». Il y raconte la romance d'un Viking tombant amoureux d'une fille de haut rang. Les deux personnages décident de s'exiler ensemble et arrivent à Rhode Island, où l'homme érige une tour. Lorsque son aimée vient à disparaître, il se suicide pour la rejoindre dans les étoiles. Plusieurs thèmes récurrents à cette époque se retrouvent

690. Martin Arnold, *op. cit.*, p. 143-144.

691. Andrew Hilen, art. cit., [En ligne].

692. Cité par Andrew Hilen, *Longfellow and Scandinavia*, New Haven, Yale University Press, 1947, p. 25.

dans ce texte qui représente un « amalgame d'influences littéraires »⁶⁹³, notamment l'association entre christianisme et paganisme⁶⁹⁴, également présente dans un second texte de Longfellow, *The Saga of King Olaf*. Ce dernier reprend en partie les écrits de Snorri Sturluson dans la *Heimskringla*⁶⁹⁵. Bien que ses intérêts soient multiples et sa connaissance des sources scandinaves limitée aux Eddas, à la *Heimskringla* et quelques sagas, Henry Wadsworth Longfellow a longtemps été considéré comme un spécialiste de ce domaine. Il a d'ailleurs édité des traductions de poèmes eddiques et scaldiques accompagnées de commentaires, ainsi que des passages de l'*Edda* en prose⁶⁹⁶. Ses textes ont inspiré de nombreux auteurs après lui⁶⁹⁷.

Outre des références explicites, d'autres textes des auteurs présentés ici ont pu inspirer les écrits de l'auteur texan. En effet, bien que ses correspondances ne les mentionnent pas⁶⁹⁸, Robert E. Howard connaissait les écrits de Ralph Waldo Emerson, de Henry David Thoreau, de James Russel Lowell et de John Greenleaf Whittier. Ses notes de cours, prises entre 1921 et 1922 et publiées récemment⁶⁹⁹, permettent de savoir qu'il avait étudié leurs œuvres durant ces années, car ils figurent parmi les sept auteurs majeurs de la Nouvelle-Angleterre dans ce qui semble être une interrogation écrite du 26 octobre 1921. Dans un autre contrôle de connaissances, daté cette fois du 14 décembre 1921, où il doit présenter les caractéristiques d'un des sept auteurs de la nouvelle Angleterre, Howard choisit de présenter Thoreau. Outre son lien avec Emerson, le Texan cite *Walden* comme étant son texte principal et, surtout, il évoque l'importance du thème du retour à la nature dans ses œuvres. Howard relevait au passage que celui-ci s'était construit une cabane près de l'étang de Walden. Alain Musset souligne qu'il y a une forme d'anti-urbanisme chez Thoreau comme chez Emerson⁷⁰⁰. Cette thématique peut alors être rapprochée du débat sur l'opposition entre barbarie et civilisation, thème cher à REH et H. P. Lovecraft, qui a nourri de longues pages de leurs correspondances et qui est souvent cité par les critiques. Notons enfin que les quatre auteurs mentionnés précédemment, tout comme Longfellow, figurent dans l'ouvrage *Selection from American Literature*, édité par Leonidas Warren Payne⁷⁰¹, qui servait de manuel de référence pour les cours de littérature de l'école de Cross Plain à l'époque où Howard fréquentait celle-ci. Dans cette première moitié de XX^e siècle, ces auteurs jouissaient donc d'une certaine réputation

693. Andrew Hilen, art. cit., [En ligne].

694. Erik Ingvar Thurin, *op. cit.*, p. 98.

695. *ibid.*, p. 102-111.

696. Henry Wadsworth Longfellow, *The Poets and Poetry of Europe*, Philadelphie, Carey and Hart, 1845, p. 30-59.

697. Andrew Hilen, art. cit., [En ligne].

698. Si l'on en croit l'index établi par Bobby Derie, *The Collected Letters of Robert E. Howard. Index and Addenda*, Plano, The Robert E. Howard Foundation Press, 2015.

699. Robert E. Howard, *Back to School*, intro. et notes Rob Roehm, Plano, The Robert E. Howard Foundation Press, 2012.

700. Alain Musset, *Le Syndrome de Babylone : géofictions de l'Apocalypse*, Paris, Armand Colin, 2012, p. 125.

701. Leonidas Warren Payne, *Selection from American Literature*, Chicago, Rand McNally & Company, 1919.

aux États-Unis. En termes méthodologiques, cet exemple montre aussi la nécessité de rester ouvert quant aux sources d'information à notre disposition et à leur complémentarité⁷⁰².

De cette période, nous pouvons donc retenir que le Nord était pour les auteurs concernés une source d'inspiration parmi de nombreuses autres. Comme le dit Andrew Hilen à propos de Longfellow, « la Scandinavie était partie intégrante de sa conception générale de l'Europe comme Arcadie moderne de légendes et de romances »⁷⁰³. Toutefois, il s'intéressait aussi aux légendes des Amérindiens. L'Europe constituait une source d'inspiration également pour des auteurs tels que Washington Irving et Edgar Allan Poe, pionniers du genre fantastique aux États-Unis⁷⁰⁴.

L'utilisation des sources historiques pour établir un lien avec une origine raciale prestigieuse ne doit pas être sous-estimée. De telles relations existent chez Emerson et de telles références se retrouveront chez Robert E. Howard et chez H. P. Lovecraft. Pour Paul Kincaid, Emerson et Thoreau contribuent au mouvement transcendantaliste dont la vision était utopique et nationaliste et qui avait pour but de construire une relation durable entre l'homme, la nature et le divin⁷⁰⁵. L'ancrage géographique et historique à la fois local et spécifique de ces auteurs participe à l'histoire de la réception des sources norroises en Amérique, qui s'appuie sur une identité particulière et sur la volonté d'une quête de racines en même temps que sur une liberté de réinterprétation moderne de celles-ci.

2 – Le contexte américain de la fin du XIX^e et du début du XX^e siècle

Le contexte socio-économique et politique des États-Unis a également joué un rôle dans l'écriture de Howard. Entre 1900 et 1915, l'immigration aux États-Unis est très forte⁷⁰⁶. Le socialisme a peu de place et les individus ont d'abord une appartenance « ethnique » avant d'avoir une appartenance de classe⁷⁰⁷. L'idée de *Melting Pot* naît alors d'une pièce de théâtre éponyme d'Israel Zangwill jouée en 1909 et l'idée de « Péril Jaune », présentant l'immigration japonaise comme une menace, se développe à partir de 1905⁷⁰⁸. En 1921, les quotas sont instaurés par nationalité pour la naturalisation et, en 1922, le cas « Ozawa » juge les Japonais inéligibles à celle-ci⁷⁰⁹. De plus, l'arrêt *Plessy vs Ferguson*, qui différencie les personnes blanches des personnes noires ou métisses, avait officialisé la ségrégation raciale en 1896⁷¹⁰. Cette ségrégation durera

702. J'en profite pour remercier ici Benjamin Bories d'avoir relancé mon intérêt pour l'ouvrage contenant les notes de cours de Robert E. Howard, à travers un échange par mail.

703. « *Scandinavia was blended into his general concept of Europe as a modern Arcadia of legend and romance* », ma traduction. Andrew Hilen, *op. cit.*, p. 107.

704. Paul Kincaid, art. cit., p. 37.

705. *ibid.*, p. 40.

706. Yves-Henri Nouailhat, *L'Amérique, puissance mondiale 1897-1929*, Nancy, Presses universitaires de Nancy, « L'histoire documentaire des États-Unis », 1987, p. 105-107.

707. *ibid.*, p. 6.

708. François Durpaire, *Histoire des États-Unis*, Paris, Presses universitaires de France, « Que sais-je ? », 2013, p. 58.

709. *ibid.*, p. 59.

710. Jacques Portes, *L'Age doré 1865-1896*, Nancy, Presses universitaires de Nancy, « L'histoire documentaire des

jusqu'au milieu du XX^e siècle. Ces éléments contextuels doivent être éclaircis lorsque la thématique des races apparaît dans les œuvres de Robert E. Howard, car il convient de rester prudent quant à la taxation de racisme au sens que ce mot a pris notamment après la Seconde Guerre mondiale, qui consiste à imposer un regard *a posteriori* sur le travail d'un auteur. Là encore, penser l'environnement social et les valeurs relatives à un contexte, comme le préconisaient Franz Boas et Edward Sapir s'avère impératif.

La fin du XIX^e fut marquée par un âge de prospérité, le *Gilded Age* (l'Âge doré), durant lequel de nombreuses industries se développent, le capitalisme s'installe et l'urbanisation est de plus en plus importante⁷¹¹. Au début du XX^e siècle, sur le plan des techniques médiatiques, la radio tient une place notable, le cinéma commence à se développer et d'autres transformations de société sont également marquantes. L'automobile devient un moyen de locomotion de plus en plus courant et l'urbanisation s'accélère. Les besoins énergétiques sont donc importants, notamment en termes de pétrole, et vont marquer la vie de Robert E. Howard qui grandit dans une ville touchée par le phénomène des « *Oil booms* », c'est-à-dire l'expansion rapide d'une ville et de ses activités suite à la découverte d'un gisement de pétrole. Selon Mark Finn, en 1928, le Texas est l'un des états les plus riches des USA grâce à l'extraction de pétrole⁷¹². Dans une lettre à H. P. Lovecraft datée d'octobre 1930 et dans son roman semi-autobiographique *Post Oaks and Sand Roughs*⁷¹³, Howard décrit les effets de telles transformations urbaines sur la morale des habitants⁷¹⁴. Pour Finn, l'intérêt de Howard pour le thème de la montée et de la chute des civilisations vient principalement de son expérience des *Oil booms*.

Le début du XX^e siècle est aussi marqué par la Première Guerre mondiale, durant laquelle les USA n'entrent pas immédiatement en guerre, souhaitant dans un premier temps rester neutres. Ils n'interviennent qu'en 1917, après que l'Allemagne eut déclenché des hostilités sous-marines et proposé son aide au Mexique afin de reconquérir des territoires aux États-Unis⁷¹⁵. La fin de la guerre renforce la position financière mondiale des USA, qui connaîtra une expansion jusqu'en 1929, année du krach boursier qui va entraîner dans son sillage la grande dépression. Celle-ci, dès 1932, aura un impact sur les magazines *pulp*⁷¹⁶, période à laquelle Robert E. Howard va créer son personnage Conan. Il est alors déjà connu comme l'un des auteurs majeurs du magazine *Weird Tales*, pour plusieurs nouvelles parues entre 1925 et 1929, mettant en scène, entre autres, Solomon

États-Unis », 1988, p. 153-158.

711. François Durpaire, *op. cit.*, p. 62-64.

712. Mark Finn, *Blood and Thunder. The Life and Art of Robert E. Howard*, Plano, The Robert E. Howard Foundation, 2006, rééd. 2013, p. 8.

713. *ibid.*, p. 13.

714. *ibid.*, p. 13-14.

715. Yves-Henri Nouailhat, *op. cit.*, p. 136-140.

716. Leon Nielsen, *Robert E. Howard. A Collector's Descriptive Bibliography, with Biography*, Jefferson/Londres, McFarland & Co, 2007, p. 31-32.

Kane ou le Roi Kull d'Atlantide. Certaines de ses nouvelles ont même l'honneur de faire la couverture du magazine⁷¹⁷. Néanmoins, les fluctuations du marché, la disparition de certaines publications et les attentes des éditeurs conduisent à adopter certaines stratégies de production assurant un minimum de revenus : choix de thématiques vendeuses et rédaction de nouvelles « alimentaires ».

III – ROBERT E. HOWARD ET LE NORD

Robert Ervin Howard naît le 22 janvier 1906 à Peaster au Texas, dans le sud des États-Unis. Physiquement bien loin de l'Europe, il en sera néanmoins très proche par l'imaginaire. Cet auteur américain s'est intéressé très tôt aux mythes et légendes du monde, ainsi qu'aux civilisations disparues. Dans une lettre à son ami Harold Preece, reçue le 20 octobre 1928, il écrit les mots suivants : « J'aimerais avoir de l'argent - je prendrais plusieurs cours en anthropologie et sur les différentes phases de l'Antiquité et je passerais le reste de ma vie à explorer des ruines dans des coins inexplorés du globe. Le futur de la race m'intéresse peu ; le présent un peu plus ; le passé grandement »⁷¹⁸. C'est précisément cet intérêt pour le passé que l'on va retrouver dans nombre de ses écrits et tout particulièrement dans les aventures de son barbare cimmérien, Conan.

1 – Un auteur populaire

Robert E. Howard commence à écrire très jeune, de la poésie comme de la prose, dont on trouve des traces dans ses lettres de 1923 adressées à son ami Tevis Clyde Smith. Il a alors 17 ans. Sa première nouvelle publiée à titre professionnel, intitulée *Spear and Fang*, paraît dans *Weird Tales* deux ans plus tard, en juillet 1925. La renommée de ce magazine *pulp* est aujourd'hui importante, car de nombreux auteurs reconnus y ont publié leurs écrits. On compte parmi eux Howard Phillips Lovecraft, Clark Ashton Smith (avec REH, ils sont appelés les « trois mousquetaires » de *Weird Tales*⁷¹⁹), ou encore Fritz Leiber. La première nouvelle de Conan fut publiée dans ce même magazine en 1932, ainsi que nombre de ses autres écrits.

Les aventures de Conan, comme celles d'autres héros de leur auteur, se présentent sous la forme de série, où un récit, une nouvelle ou un roman correspond à une aventure⁷²⁰. Ce format convient au mode de publication tel qu'on le trouve dans les magazines *pulp* et s'éloigne donc du modèle du cycle, plus long, comme on le trouve chez Tolkien ou plus récemment, chez J. K. Rowling avec les aventures de *Harry Potter*, destinées à un public plus jeune, ou George R. R.

717. Patrice Louinet, « Introduction », in Robert Ervin Howard, *Conan le Cimmérien*, Paris, Bragelonne, 2007, p. 13.

718. « *I wish I had money – I'd take several courses in anthropology and the various phases of antiquity, and spend the rest of my life exploring ruins in out-of-the-way corners of the globe. The future of the race interests me little; the present but a little more; the past greatly* », ma traduction. Roehm Rob, Burke Rusty (ed.), *The Collected Letters of Robert E. Howard. Volume one, 1923 - 1929*, Plano, The Robert E. Howard Foundation Press, 2007, p. 237.

719. Steve Behrends, *Clark Ashton Smith. A Critical Guide to the Man and his Work*, Rockville, Wildside Press LLC, « Popular writers of Today », 1990, rééd. 2013, p. 18.

720. Anne Besson, *La Fantasy*, op. cit., p. 93.

Martin avec sa suite de romans *Le Trône de fer* [*A Song of Ice and Fire*]. On observe une différence entre sous-genres et le modèle du cycle a connu de nombreux succès ces dernières années.

Conan est loin d'être le seul personnage inventé par l'auteur texan. Plusieurs autres, tels que Solomon Kane, Kull ou Bran Mak Morn, ont connu un certain succès. De plus, si Robert E. Howard est devenu un écrivain incontournable de la littérature de *fantasy*, il a aussi su laisser sa trace dans d'autres genres. Il s'est essayé aux récits d'horreur à la façon de H. P. Lovecraft et certaines de ses compositions sont encore reconnues aujourd'hui comme des contributions majeures à ce qu'on appelle le « Mythe de Cthulhu »⁷²¹. On lui doit, par exemple, l'invention du livre occulte intitulé *Nameless Kult*, traduit par *Unaussprechlichen Kulden*, que Lovecraft reprendra dans ses propres histoires⁷²². Il est d'ailleurs présenté comme l'un des auteurs du « mythe » dans plusieurs manuels du jeu de rôle papier *L'Appel de Cthulhu*, ou *Cthulhu* [*Trail of Cthulhu*]⁷²³.

Howard Phillips Lovecraft et Robert Ervin Howard ont entretenu une correspondance importante de 1930 jusqu'à la mort de ce dernier⁷²⁴. On retrouve dans ces échanges de longues argumentations sur l'opposition entre civilisation et barbarie dont des passages sont souvent cités et mis en lien avec le personnage de Conan. Ces relations entre les deux auteurs font aussi l'objet de nombreux clins d'œil au sein du jeu *Age of Conan*.

Robert E. Howard voyagea souvent, mais jamais loin de sa terre natale. Cependant, comme le note Patrice Louinet, les distances parcourues pouvaient être importantes, du fait de la taille du Texas et il racontait dans ses lettres ses nombreuses rencontres⁷²⁵. En juin 1936, il mit fin à ses jours et sa mort reste entourée d'une forme de mystère. Une lettre contenant trois lignes d'un poème fut trouvée après son suicide, mais il est possible que le récit de la découverte de cette lettre soit une mise en scène⁷²⁶.

Il faut enfin reconnaître que la postérité de Robert E. Howard est aussi le résultat du travail d'édition effectué par ses continuateurs, parmi lesquels Lyon Sprague de Camp et Lin Carter. De

721. Richard L. Tierney, « The Derleth Mythos », in Meade Frierson, Penny Frierson, *HPL: A Tribute to Howard Phillips Lovecraft (1890 - 1937)*, Birmingham, Meade and Penny Frierson, 1972, p. 53, rééd. in Sunand Tryambak Joshi (ed.), *Dissecting Cthulhu. Essays on the Cthulhu Mythos*, Lakeland, Miskatonic River Press, 2011, p. 10-12.

722. Tout comme le *Necronomicon* de Lovecraft, le livre *Nameless Kult* est une invention littéraire faisant partie des grimoires occultes symbolisant un savoir ancien et perdu, trop dangereux pour être mis entre toutes les mains. Robert M. Price, « Genre in the Lovecraftian Library », in Sunand Tryambak Joshi (ed.), *Dissecting Cthulhu. Essays on the Cthulhu Mythos*, Lakeland, Miskatonic River Press, 2011, p. 82-87.

723. *Cthulhu*, Pelgrane Press, 7ème Cercle, 2008, p. 193.

724. Les correspondances entre Lovecraft et Howard sont réunies en deux volumes. Rusty Burke, Sunand Tryambak Joshi, David E. Schultz (éd.), *A Means to Freedom. The Letters of H. P. Lovecraft and Robert E. Howard : 1930-1932*, New York, Hyppocampus Press, 2011 ; Rusty Burke, Sunand Tryambak Joshi, David E. Schultz (éd.), *A Means to Freedom. The Letters of H. P. Lovecraft and Robert E. Howard : 1933-1936*, New York, Hyppocampus Press, 2011.

725. Patrice Louinet, *op. cit.*, p. 35-36.

726. Rusty Burke, « La dernière lettre », in Fabrice Tortey (dir.), *Échos de Cimmérie. Hommage à Robert Ervin Howard (1906 - 1936)*, Paris, L'Œil du Sphinx, 2009, p. 121-127.

nombreux débats agitent le milieu des spécialistes et des critiques littéraires, et opposent les puristes aux personnes ayant une vision plus pragmatique sur les déformations que les réécritures de De Camp ont fait subir à l'œuvre originale de REH. La question de la réception ne se pose pas ici qu'à l'échelle d'un auteur. Howard S. Becker a bien montré le rôle des différents acteurs dans ce qui fait la notoriété d'un monde de l'art et, dans cette optique sociologique, la place des éditeurs, des continuateurs ou de toute autre personne contribuant aux activités artistiques, doit être prise en compte. Cette approche « débouche en fait sur une meilleure appréhension de la complexité des réseaux coopératifs dont l'art procède »⁷²⁷. La question de la qualité de leur contribution par comparaison avec la qualité de l'original se situe sur le plan des valeurs et renvoie à l'idée qu'une œuvre originale ne doit pas être altérée pour conserver sa qualité et qu'elle reste toujours supérieure à ses imitations. Ce type de réflexion correspond aux théories de Walter Benjamin lorsqu'il parle de l'aura d'une œuvre⁷²⁸. Cependant, selon le cadre d'analyse proposé dans le présent travail, il faut considérer que l'expérience actuelle est le résultat d'un processus de transformation qui s'est déroulé au cours du temps. Comprendre ces changements est donc essentiel pour une étude de ce type. De plus, sociologiquement, ces réécritures ont joué un rôle important, ne serait-ce que pour les réactions qu'elles ont suscitées et continuent de susciter aujourd'hui. C'est le cas par exemple de la nouvelle biographie de référence sur Howard, *Blood and Thunder. The Life and Art of Robert E. Howard* de Mark Finn, qu'il explique avoir écrit en réaction à la lecture de celle écrite par Lyon Sprague de Camp⁷²⁹.

Aujourd'hui, le Français Patrice Louinet fait figure d'autorité dans le domaine de la publication des textes de Howard, aux côtés d'autres personnes comme Rusty Burke, Mark Finn, Jeffrey Shanks ou encore Glenn Lord⁷³⁰, récemment décédé⁷³¹. Louinet a édité les nouvelles anthologies de l'œuvre du Texan aux États-Unis et en France, avec la volonté de revenir au plus proche des textes originaux. L'idée de cette réédition démarre avec le rachat des droits de propriété intellectuelle des textes de Howard par l'entreprise de production britannique *Wandering Star*. L'idée initiale était de faire un livre de promotion destiné à convaincre les réalisateurs, les acteurs et autres décisionnaires pour un film sur le héros Solomon Kane. Les rééditions des nouvelles de Conan sont venues plus tard⁷³². Dans son récent *Guide Howard*, Patrice Louinet explique avoir travaillé avec les tapuscrits originaux, les copies carbonées de ceux-ci et, à défaut, les textes publiés

727. Howard S. Becker, *Art Worlds*, *op. cit.*, p. 27-28.

728. Walter Benjamin, *L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique* (1939), trad. fr. Maurice de Gandillac, Rainer Rochlitz, Paris, Gallimard, 2000, rééd. 2008, p. 17-18.

729. Mark Finn, *op. cit.*, p. 344.

730. On peut noter ici que Benjamin Szumskyj dédicace son ouvrage à ce qu'il appelle le triumvirat howardien [*Howardian Triumvirate*], Rusty Burke, Glenn Lord et Patrice Louinet. Dans sa préface, il revient sur les problèmes posés par l'enfermement d'une certaine critique howardienne dans ce qu'il compare à une tour d'ivoire.

731. <http://www.elbakin.net/fantasy/news/16091-Deces-de-Glenn-Lord>, consulté le 23/08/2013.

732. Patrice Louinet, *op. cit.*, p. 197.

par *Weird Tales*⁷³³. Cette redécouverte a été rendue possible grâce au travail de rassemblement des sources, tapuscrits et autres copies, opéré par Glenn Lord durant de nombreuses années⁷³⁴. Ainsi, tout comme dans l'histoire de la réception des sources nordiques, nous pouvons voir que l'histoire de la réception des œuvres de Howard n'est pas linéaire et que les acteurs peuvent manifester la volonté de revenir à des sources antérieures pour définir un canon. Un tel travail est nécessaire et précieux pour qui veut avoir accès à différentes phases de réception des ressources culturelles, car il facilite le travail d'analyse concernant les références aux récits médiévaux scandinaves présentes dans les récits de Conan, tout en contribuant à poursuivre les processus de réception de ces récits.

2 – Intérêt pour le Nord

L'intérêt de Robert Ervin Howard pour les Celtes a été souligné à plusieurs reprises⁷³⁵. Cet intérêt aurait notamment été nourri par son ami Harold Preece, « militant socialiste et *celtophile* convaincu »⁷³⁶. Je me concentrerai ici sur quelques références typiquement scandinaves de ses correspondances et de ses écrits en dehors de Conan.

Plusieurs biographies de Howard mentionnent le fait que vers l'âge de 9 – 10 ans déjà, il avait écrit l'histoire d'un guerrier viking. Cette anecdote trouve son origine dans une lettre à Howard Phillips Lovecraft, dans laquelle Robert E. Howard raconte qu'à cet âge, il avait rédigé le récit d'un viking danois, Boealf, qui combattait des Celtes, des Gaels et des Saxons⁷³⁷. Dans sa lettre suivante à l'auteur de Providence, il écrit qu'il préférerait les Danois aux Saxons car il avait lu des sagas, bien que *Beowulf* fut le premier conte populaire [*folk-tale*] nordique qu'il ait lu⁷³⁸. Dans cette même lettre, il associe le poème épique en vieux saxon avec les récits nordiques scandinaves du fait de l'ancrage géographique du récit. Il explique détester le mot « Saxon » depuis son enfance et dit préférer penser que sa lignée généalogique anglaise est plus danoise que saxonne. Il rajoute que les Anglais, les Écossais et les Irlandais ont généralement plus de sang nordique qu'ils ne l'imaginent et que cela peut se voir dans leur attitude pessimiste et leur sombre philosophie, que l'on attribue généralement aux peuples scandinaves. Robert E. Howard associe ici des éléments d'histoire, la conquête des îles britanniques et la *Danelagh*, à des questions de lignage, de sang, d'origine et d'attitude. Les récits mythiques et poétiques interviennent alors à la fois comme sources historiques, ou pseudo-historiques, et comme manifestation d'une culture particulière dont les traits peuvent être attribués aux caractères des habitants d'une région.

733. *ibid.*, p. 200.

734. *ibid.*, p. 259.

735. Les lecteurs intéressés pourront se tourner vers les textes de Patrice Louinet qui accompagnent les éditions Bragelonne, mais aussi le chapitre « Les Celtes, Howard et Conan » présent dans l'ouvrage de Simon Sanahuja (dir.), *Les Nombreuses Vies de Conan*, Lyon, Les moutons électriques, « La bibliothèque rouge », 2008, p. 325-332.

736. Patrice Louinet, *op. cit.*, p. 116.

737. Rusty Burke, Sunand Tryambak Joshi, David E. Schultz (éd.), *A Means to Freedom. The Letters of H. P. Lovecraft and Robert E. Howard : 1930-1932*, *op. cit.*, p. 171.

738. *ibid.*, p. 193.

Howard a également lu le poète Henry Wadsworth Longfellow, qu'il cite parmi ses poètes favoris⁷³⁹ et dont il avait appris certains poèmes étant jeune⁷⁴⁰. L'intérêt pour les peuples nordiques semble donc précoce le Texan, ce qui se confirme dans une autre de ses lettres adressée à Tevis Clyde Smith, datée du 24 août 1923. Howard, qui a alors 17 ans, demande à ce dernier s'il a déjà entendu parler des Vikings, qu'il décrit ainsi :

« As-tu déjà lu des choses à propos des Vikings ? Des géants blonds, immenses, rugissants. Des guerriers, maniant l'épée. Aux casques ailés ou à cornes, de grandes épées longues. Des berserkers. Pourtant, dans un duel au sabre entre un Viking scandinave et un Mongol, un Tatar, un Tungusi ou un Gurkha, je parierai mon argent sur l'Oriental. »⁷⁴¹.

Deux principes ressortent de ce passage amusant du courrier personnel de l'auteur. Tout d'abord, le stéréotype du Viking, tel que le décrit Robert E. Howard, grand, musclé, les cheveux blonds, portant un casque à cornes ou ailé, est un stéréotype directement issu du romantisme du XIX^e siècle. Ce type de casques est une invention faite pour les costumes du *Ring des Nibelungen* de Richard Wagner qui a grandement participé à leur popularisation⁷⁴². Howard assimile aussi les Vikings aux berserkers, sur lesquels j'aurai l'occasion de revenir plus en détail, car ils sont très présents dans le jeu *Age of Conan*. Georges Dumézil écrivait en 1939 que l'on rencontrait souvent l'assimilation selon laquelle « Berserker est souvent un simple synonyme de Viking »⁷⁴³. Ces deux figures suggèrent l'idée du guerrier barbare féroce, usant de la force pour arriver à ses fins. Seconde caractéristique notable de ce passage, la figure du Viking sert de point de comparaison pour juger de la puissance guerrière et de l'habileté au maniement du sabre des guerriers orientaux. En quelque sorte, il fait office de faire-valoir.

Quelques mois plus tard, dans une autre lettre à Tevis Clyde Smith datée du 5 octobre 1923, Robert E. Howard annonce à celui-ci qu'il est en train d'écrire un livre dont un des personnages sera « *Tostig the Mighty, a Viking* [Tostig le fort, un Viking] », qui fera partie d'un groupe au sein duquel se trouvent également Hakon, un « homme du Nord [*Norseman*] », dont le nom est similaire à celui du roi Norvégien Hakon le Bon et que l'on trouve dans le poème de Longfellow *The Saga of King Olaf*, et Bran Mak Morn, le plus grand des chefs pictes⁷⁴⁴. Ce dernier est un des personnages majeurs et récurrents de Howard, à qui il consacra plusieurs histoires, dont la

739. *ibid.*, p. 510.

740. *ibid.*, p. 87.

741. « *Ever read about the Vikings ? Big, Roaring, yellow-haired giants. Fighters, sword-swingers. Winged and horned helmets, great broadswords. Berserkers. Yet in a sword-fight between a Scandinavian Viking and a Mongol or a Tatar or a Tungusi or a Gurkha, I'd put my money on the oriental.* », ma traduction. Roehm Rob, Burke Rusty (éds), *The Collected Letters of Robert E. Howard. Volume one, 1923 - 1929, op. cit.*, p. 19.

742. Dimitra Fimi, « Tolkien and Old Norse Antiquity: Real and Romantic Links in Material Culture », in 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, p. 92.

743. Georges Dumézil, *Mythes et dieux des Germains, op. cit.*, p. 90.

744. Rob Roehm, Rusty Burke (éd.), *The Collected Letters of Robert E. Howard. Volume one, 1923 - 1929, op. cit.*, p. 24.

première publiée à titre professionnel paraît en 1930. Nombre de liens existent entre les nouvelles de l'auteur que les lecteurs peuvent ainsi tenter de reconstruire.

Un autre épisode de sa vie personnelle permet de constater que les mythes nordiques tenaient chez lui une place particulière. Dans une lettre de mai 1928, toujours adressée à Tevis Clyde Smith, Howard évoque la mort d'une de leurs connaissances communes, Herbert C. Klatt, qui fut sans doute terrassé par la maladie :

« Mais, je pense que, s'il existe une chose telle qu'un au-delà, qu'il trouvera une place parmi ses courageux ancêtres dans la grande salle du Valhalla et je me plais à l'imaginer à la droite de Thor, au milieu de la gloire d'éternelles réjouissances.

Oui, s'il existe un au-delà, comme Longfellow le dit,

There from the flowing bowl

Deep drinks the Viking's Soul !

Skoal ! To the Northland ! Skoal

Thus the tale ended. »⁷⁴⁵

Howard avait rencontré Herbert C. Klatt juste après Noël 1925. Ils avaient passé une nuit ensemble, avec Truett Vinson et Tevis Clyde Smith, à faire la fête et à boire dans le ranch de l'oncle de Smith⁷⁴⁶. Dans une lettre à H. P. Lovecraft datée de 1931, Howard le désigne comme « l'Allemand » en évoquant cette soirée. Il y a donc une assimilation de sa part entre Allemands et anciens Scandinaves lorsque Howard dit qu'il est allé rejoindre ses courageux ancêtres. Il cite la fin du poème « *The Skeleton in Armor* », de Henry Wadsworth Longfellow, écrit en 1841. L'archéologie devait inspirer la poésie, qui, à son tour, rejoint la vie privée de l'auteur. Cette mort devait particulièrement marquer le Texan qui en fera mention dans son ouvrage de fiction autobiographique *Post Oaks and Sand Roughs*, mais sans autant de cérémonie⁷⁴⁷. Dans cet exemple, le potentiel d'efficacité du mythe s'exprime dans un rapport aux événements les plus intimes de l'auteur, la perte d'un proche. Il rend ainsi hommage à son ami en évoquant ce qui constitue une mort glorieuse dans les récits scandinaves.

Dans une lettre datée de juillet 1932, Robert E. Howard mentionne *The Saga of King Olaf*, un autre poème de Longfellow. Ces quelques références permettent de mieux comprendre les propos de Robert E. Howard, lorsque celui-ci dit à H. P. Lovecraft, dans une lettre du 2 novembre 1932, qu'il « trouve les anciennes sagas scandinaves fascinantes, mais [il] ne trouve aucun intérêt dans les auteurs scandinaves modernes. Ils [lui] semblent plus éloignés du pur type viking que les

745. « *Still, I feel that if there is such thing as a hereafter that he will find a place among his fearless ancestors in the high hall of Valhalla and I like to think of him at the right hand of Thor amid the glory of everlasting revel. Yes, if there is a Hereafter, as Longfellow says, [...]* », ma traduction, le poème est volontairement laissé en langue originale. *ibid.*, p. 203.

746. Glenn Lord, « Herbert C. Klatt, le quatrième mousquetaire », in Fabrice Tortey (dir.), *Échos de Cimmérie. Hommage à Robert Ervin Howard (1906 - 1936)*, Paris, L'Œil du Sphinx, 2009, p. 105.

747. John Goodrich, « ... From Acorns Grow. Robert E. Howard Revealed in *Post Oaks and Sand Roughs* », in Benjamin Szumskyj (ed.), *Two-Gun Bob: A Centennial Study of Robert E. Howard*, New York, Hippocampus Press, 2006, p. 33-34.

auteurs anglais »⁷⁴⁸. La question des origines est ici centrale, c'est pourquoi il faut prendre en considération le lien que Howard lui-même établit avec les peuples scandinaves lorsqu'il évoque ses origines. Dans une lettre datée de juin 1931, également adressée à H. P. Lovecraft, le Texan présente ainsi sa vision :

« Un autre sentiment instinctif est celui de ma parenté avec les peuples scandinaves de ma lignée anglaise, plutôt que la lignée anglo-saxonne. Je suppose que chaque homme avec du sang anglais en lui a une bonne part de saxon dans ses veines, pourtant je n'ai jamais senti aucune parenté avec les Jutes, les Angles et les Saxons qui ont perpétré les premières invasions teutoniques de la Bretagne. Mon sens personnel du positionnement dans les îles se place principalement en Irlande et en Écosse ; quelque connexion que je perçoive avec l'Angleterre, celle-ci commence avec les invasions danoises. »⁷⁴⁹

Dans ce passage, Robert E. Howard aborde très clairement la question de la transmission de la lignée par le sang. Selon lui, il serait ainsi le descendant des Danois ayant envahi les territoires de Bretagne à la fin du VIII^e siècle. Il reprend la thématique développée au siècle précédent par Ralph Waldo Emerson selon laquelle les Américains seraient des descendants des peuples d'Europe du Nord, bien que ce dernier faisait une assimilation entre Anglo-Saxons et Danois à partir de l'invasion de l'Angleterre par les seconds. Dans sa réponse datée du 6 août 1931, Lovecraft commente les propos de Howard ainsi :

« J'imagine que votre positionnement personnel instinctif parmi les robustes barbares antiques est dû à votre familiarité précoce avec un environnement dans lequel de nombreuses conditions et de nombreuses valeurs des temps primitifs sont reproduites. Il est probable que votre préférence pour les Danois sur les Saxons vienne du fait que les Scandinaves ont figuré plus souvent dans les exploits rapportés de manière aventureuse. »⁷⁵⁰

Pour l'auteur de Providence, la préférence de Howard pour les barbares nordiques viendrait, d'une part, du fait qu'il ait grandi dans un environnement quasi sauvage et, d'autre part, du fait que les récits sur les Scandinaves seraient à leur avantage. Néanmoins, il ne faut pas lire dans les propos de Lovecraft une forme de dépréciation comme le montre la suite de la lettre qui mérite d'être citée dans son intégralité :

« Je n'ai jamais eu beaucoup de choix parmi les différents éléments nordiques qui me précèdent, et je ne me suis jamais arrêté à chercher quel côté était prépondérant dans ma lignée teutonique parmi le saxe, le normand ou le danois. La lignée Lovecraft est saxonne ; mais un grand nombre de familles y ayant contribué ont des origines normandes, bien que la lignée de la mère de mon père – les Allgood du Northumberland – vienne d'une région où le sang danois était prépondérant. Accessoirement – cette région (près d'Hexam) est aussi très riche en antiquités romaines, car située près du mur d'Hadrien. J'ai

748. « *I find the old Scandinavian sagas fascinating, but I can't work up any interest in modern Scandinavian writers. They seem further removed from the pristine Viking type than the English writers* », ma traduction. Rusty Burke, Sunand Tryambak Joshi, David E. Schultz (éd.), *A Means to Freedom. The Letters of H. P. Lovecraft and Robert E. Howard : 1930-1932*, op. cit., p. 445.

749. « *Another instinctive feeling of mine is that of kin-ship with the Scandinavian peoples of my English line, rather than the Anglo-Saxon stock. I suppose that any man with English Blood in him has a good deal of the Saxon in his veins, yet I have never felt any kin-ship with the Juts, Angles and Saxons who made the first Teutonic invasion of Britain. My sense of personal placement in the Isles centers mainly in Ireland and Scotland ; what connection I do feel with England begins with the Danish invasions* », ma traduction. *ibid.*, p. 170.

750. « *I imagine that your instinctive self-placement among antiquity's hardy barbarians is due to your early familiarity with an environment in which many conditions and values of primitive times were reproduced. It is likely that your preference for the Danes over the Saxons springs from the fact that Scandinavians have figured more largely in glamorously recorded exploits* », ma traduction. *ibid.*, p. 185.

beaucoup d'admiration pour les Scandinaves, car la majeure partie d'entre eux a conservé ses traditions beaucoup plus tardivement que les autres races teutoniques. Ils sont un lien entre notre présent et notre passé, que l'on soit l'un d'eux ou d'une autre tribu teutonienne dont l'absorption et la conversion ont eu lieu plus tôt. Thor, Odin, Freyer, Asgard, et Valhalla font partie de notre passé à tous – même si notre côté Saxon s'en est détaché plus tôt que notre côté Danois. Mais je peux quand même prendre plus de plaisir des noms et des actions des anciens dieux du nord que de n'importe quelle autre religion. Comme un Romain, je suis un sceptique philosophique tout comme dans la vie courante moderne. La religion de la Grèce et de Rome, bien que d'une beauté exquise, n'accroche que mon sens esthétique ; comme c'était en fait le cas avec la plupart des Romains cultivés vers la fin de la république. Les divinités blondes et gelées du nord, d'un autre côté, me semblent curieusement mêlées dans les éléments de nature terrestre et céleste ; de telle manière que le son du tonnerre évoque l'image d'un grand être aux yeux bleus pris d'une fureur de Berserk, bien que le crépuscule d'un hiver froid appelle toute sorte d'images de formes ténébreuses marchant de façon impérieuse dans quelque région septentrionale au-delà de la terre. »⁷⁵¹

Lovecraft ne semble pas accorder autant d'intérêt que Howard au lignage. Pour lui, les traditions nordiques appartiennent à toutes les personnes d'origines anglo-saxonnes. En revanche, il accorde plus d'importance au fait que les Scandinaves soient restés plus longtemps fidèles à leurs traditions, dont il estime que le potentiel d'évocation est bien supérieur à celui des « religions » de la Grèce et de la Rome antique qui n'ont qu'une portée esthétique. Leur proximité avec les éléments naturels leur donne leur force symbolique. Des éléments similaires sont déjà présents dans le prologue à l'*Edda* en prose et sont développés à la période romantique. La discussion entre les deux hommes se poursuivra au cours de leurs échanges ultérieurs, évoquant la question des langues germaniques et de l'histoire des différents peuples, de leurs séparations et de leurs rattachements.

Ainsi, les références aux anciens Scandinaves, aux barbares, aux Goths, parsèment les lettres et les poèmes de Robert Ervin Howard⁷⁵². Thor est souvent mentionné dans les vers de l'auteur texan. De même, plusieurs nouvelles, en dehors de la série Conan, font explicitement référence aux ressources mythiques nordiques⁷⁵³ : « *The Gods of Bal-Sagoth* [Les dieux de Bal-Sagoth] », où

751. « *I have never had much choice among the various Nordic elements extending behind me, and have never stopped to figure out whether Saxon, Norman, or Dane preponderates in my Teutonic lineage. The Lovecraft line is Saxon ; but a great number of contributory lines have Norman origins, whilst my father's mother's line – the Allgoods of Northumberland – come from a region where Danish blood preponderates. Incidentally – this region (near Hexham) is also very rich in Roman antiquities, being close to Hadrian's Wall. I have a great admiration for the Scandinavians, since the bulk of them kept to their ancient ways much later than any other Teutonic race. They are a link between our present and our past, whether we be one of themselves or of a Teuton tribe whose absorption and conversion came at an earlier date. Thor, Odin, Freyer, Asgard, and Valhalla are behind us all – even though our Saxon side broke away sooner than our Danish side. I can still get more of a kick out of the names and deeds of the old Northern gods than out of any other religion. As a Roman, I am a philosophic sceptic just as in actual modern life. The religion of Greece and Rome, though a thing of exquisite beauty, grips only my aesthetic emotions; as indeed was the case with most Romans of mature cultivation in the late republican age. The frosty blond deities of the north, on the other hand, seem to my mind to be curiously woven into the elements of terrestrial and celestial Nature ; so that the sound of thunder evokes images of a great blue-eyed being in Berserk fury, whilst a cold winter twilight calls up all sorts of images of shadowy shapes marching imperiously in some Northerly middle region just beyond the Earth », ma traduction. *ibid.*, p. 186.*

752. Frank Coffman, « Barbarism Ascendant. The Poetic and Epistolary Origins of the Character and his World », in Jonas Prida (ed.), *Conan Meets the Academy. Multidisciplinary Essays on the Enduring Barbarian*, Jefferson/Londres, McFarland & Company, 2013, p. 35-50.

753. Les nouvelles citées ici sont toutes présentes dans le volume Robert E. Howard, *Swords of the North*, éd. Rob

on trouve un personnage appelé Brunhild, assimilée à une Valkyrie par un personnage, et où l'on jure sur le sang de Thor ; « *The Grey God Passes* » aussi intitulé « *The Twilight of the Grey God* [Le crépuscule du dieu gris] » ; « *The Night of the Wolf* [La nuit du loup] » ; ou encore « *Marchers of Valhalla* [Les guerriers du Valhalla] » au titre explicite qui donnera son nom à un recueil de nouvelles publié en 1972, dont la couverture représente une troupe de guerriers nordiques, aux longs cheveux blonds et la barbe au vent, certains ont le torse nu et d'autres portent des casques ailés⁷⁵⁴. On peut également citer « *The Valley of the Worm* [La vallée du ver] » qui fait partie de la série de nouvelles dans lesquelles le héros James Allison se remémore ses vies antérieures. Dans ce texte, il est Niord, un membre du peuple barbare appelé les Æsir. Ce texte fut adapté plus tard en bande dessinée, sous le titre de *Bloodstar*, et se présente comme un des premiers romans graphiques [*graphic novel*]⁷⁵⁵. Patrice Louinet note que cette nouvelle est sans doute inspirée du roman *The Star Rover*, de Jack London, dans lequel le personnage principal se remémore ses vies antérieures⁷⁵⁶.

Loin de se limiter à l'œuvre de Conan, la mythologie nordique occupe chez Robert Ervin Howard une place toute particulière aussi bien comme inspiration littéraire que dans son imaginaire quotidien. Voyons à présent comment elle va directement participer à construire une partie du continent-monde dans lequel se déroulent les aventures de Conan.

3 – Conan et l'âge hyborien, la persistance du familier et le nord

Le monde dans lequel se déroulent les aventures de Conan est un ensemble de royaumes que l'auteur situe lors d'une période qu'il appelle l'âge hyborien. Par extrapolation, certains l'appelleront plus tard l'Hyborée ou *Hyboria* en anglais, bien que Howard lui-même n'ait pas utilisé ce terme. Peu de temps après avoir écrit les premières histoires de Conan, l'auteur texan rédige un essai de présentation, destiné à éclaircir certains points de l'histoire de son univers fictionnel. Il précise qu'il ne s'agit pas d'un essai à valeur documentaire et que les faits qu'il décrit ne doivent pas être tenus pour historiquement vrais, mais que placer ainsi les choses va l'aider dans l'écriture de ses histoires⁷⁵⁷. L'âge hyborien est une période de notre monde avant qu'un grand cataclysme ne le déforme complètement, ne laissant derrière lui que les traces de ce qui a donné naissance à nos mythes et nos légendes. Il s'agit d'un « monde fictionnel situé dans un passé préhistorique sombre qui précède l'aube de l'histoire telle qu'elle est attestée »⁷⁵⁸, dans

Roehm, Plano, The Robert E. Howard Foundation Press, 2014.

754. Leon Nielsen, *op. cit.*, p. 56.

755. Je tiens à remercier ici Jean-Matthieu Méon pour cette information.

756. Patrice Louinet, *op. cit.*, p. 164-165.

757. Robert E. Howard, *The Hyborian Age*, Los Angeles, Lany Coöperative Publications, 1938, rééd. in Robert E. Howard, *The Hyborian Age. Facsimile edition*, éd. et intro. Jeffrey Shanks, Talahassee, Skelos Press, 2015, p. 1.

758. « *a fictional world set in the dim prehistoric past before the dawn of recorded history* », ma traduction. Jeffrey Shanks, « Hyborian Age Archeology. Unearthing Historical and Anthropological Foundations », in Jonas Prida (ed.), *Conan Meets the Academy. Multidisciplinary Essays on the Enduring Barbarian*, Jefferson/Londres, McFarland &

lequel Howard développe une vision évhémériste, telle qu'on la trouvait dans le prologue de l'*Edda* en prose, dans *L'Histoire des rois de Norvège* ou chez Saxo Grammaticus, autrement dit, que le contenu de nos mythes renvoie à des événements passés historiques que l'histoire a amplifiés. Comme le dit Lorenzo DiTommaso, cette astuce narrative a le mérite de fournir à l'auteur un ensemble de ressources mythiques, de noms de personnages, de lieux et d'intrigues, un « kit mythique », en quelque sorte, pour poser les fondations d'un univers cohérent⁷⁵⁹. On constate que « le processus de création de monde est crucial dans la fiction fantastique. Un de ses aspects, présent dans la plupart des exemples du genre, est la présentation d'une géographie richement détaillée et cohérente. Comme l'observe Armit, "indépendamment du texte de *fantasy* dont on parle, les frontières et les paramètres restent ses thèmes principaux, et les soucis spatiaux et topographiques ses motifs principaux" »⁷⁶⁰. Nous allons donc voir de quelle manière Robert E. Howard organise l'espace de son monde fictionnel.

Avant l'âge hyborien, le monde se trouvait dans l'âge thurien. Plusieurs royaumes dominaient la période : la Kamélie, la Valusie, la Vérulie, le Grondar, Thulé et la Commorie. Les Pictes, les Atlantes et les Lémuriens étaient les barbares de cette époque, mais les royaumes étant sur le déclin, les barbares des trois peuples pouvaient y occuper des postes de généraux, d'hommes d'état, voire de roi. Cette description renvoie aux récits d'un autre héros de Robert E. Howard, ceux de Kull, un guerrier Atlante devenu roi de Valusie. Même si l'essai n'y fait qu'une allusion, elle est suffisamment explicite. Souvent rapproché de Conan⁷⁶¹, Kull partage plusieurs traits avec lui, celui d'être un barbare à la tête du royaume civilisé le plus puissant de son époque n'étant pas des moindres. Sur le plan des textes, la première nouvelle de Conan qui parut, « Le Phénix sur l'épée [*The Phoenix on the Sword*] », était une réécriture d'une nouvelle de Kull, « Par cette hache je règne ! [*By this Axe I rule*] ». Notons tout de même que le personnage de Kull n'est pas le seul qui puisse être rapproché de Conan. En 1930-1931, Howard écrit une nouvelle intitulée « Les faucons d'Outremer [*Hawks of Outremer*] », mettant en scène un personnage appelé Cormac Fitzgeoffrey. Il a les yeux bleus, comme Conan, et comme celui-ci, jure par Crom. Patrice Louinet y voit le véritable ancêtre littéraire du Cimmérien⁷⁶².

Entre l'âge thurien et l'âge hyborien, deux grands cataclysmes changèrent la face du monde et firent retomber de nombreux peuples à l'état sauvage. L'âge hyborien commence donc après la

Company, 2013, p. 13.

759. Lorenzo DiTommaso, art. cit., p. 115.

760. « *The process of world-creation is critical to fantastic fiction. One aspect, present in most examples of the genre, is the exposition of a richly detailed and internally consistent geography. As Armit observes, "Irrespective of which fantasy text one is discussing, borders and parameters remain its key themes, and spatial and topographic concerns its key motifs"* », ma traduction. *ibid.*, p. 107.

761. Darrel Schweitzer, « King Kull as a prototype of Conan », in Darrel Schweitzer (ed.), *The Robert E. Howard Reader. Essays on the Life and Works of Robert E. Howard*, Rockville, The Borgo Press, « The Milford Series Popular Writers of Today », 2010, p. 125-132.

762. Patrice Louinet, *op. cit.*, p. 60-61.

chute de plusieurs royaumes, de la Lémurie, mais aussi de l'Atlantide et du royaume picte. Howard s'inspire de légendes d'îles et de continents disparus bien connus⁷⁶³. Ces motifs renvoient à la relation au temps et à la place de l'homme dans l'histoire. Ils donnent aussi l'occasion de placer de nombreuses ruines au sein de ses récits, dans lesquelles se retrouvent des traces de ces civilisations anciennes. Cette mise en scène ouvre la porte au retour de dangers venus du fond des âges, comme Xaltotun, un sorcier maléfique de l'ancien royaume d'Achéron, qui est l'opposant de Conan dans le roman *L'Heure du dragon*. Ces différents anciens royaumes et anciennes civilisations sont aussi très présents dans le jeu *Age of Conan: Hyborian Adventures*.

Suite à ces changements se mettent en place les royaumes tels qu'ils apparaissent à l'époque de Conan. Comme le note Jeffrey Shanks, cela passe souvent par la description « d'une nation particulière qui se présente de manière appropriée comme similaire à une culture analogue de la "vraie" histoire »⁷⁶⁴. Robert Ervin Howard s'inspire directement de l'Europe pour la composition de son monde. On peut le constater sur les cartes qu'il a lui-même dessinées et que l'on retrouve dans les éditions récentes des nouvelles de Conan⁷⁶⁵. Les terres de l'âge hyborien et l'Europe y sont superposées, ce qui permet de voir comment le découpage s'opère. Citons quelques pays présents sur cette carte : les pays du nord, Asgard et Vanaheim, se trouvent sur la Scandinavie, et la Cimmérie à cheval entre la Scandinavie et le nord de l'Angleterre. L'Hyperborée correspond à la Finlande et un bout de la Russie. En dessous, l'Aquilonie, qui est le royaume plus puissant de l'âge hyborien, est superposée avec la France, le Zingara à l'Espagne et, bien plus bas, la Stygie se trouve au niveau de l'Égypte, et ainsi de suite. De cette façon, l'auteur procède à un découpage ethnique des populations de son époque fictionnelle. L'un des principes de base de cette répartition et de la construction de ces stéréotypes serait le médiévalisme selon lequel, dans une société médiévale, les gens ne se déplaçaient jamais beaucoup⁷⁶⁶, créant une forme d'homogénéité. Ainsi, sa géographie s'exprime particulièrement à travers ces royaumes et les peuples qui les constituent⁷⁶⁷. Comme l'explique Lorenzo DiTommaso, « quant aux mœurs, coutumes et aux langues, Howard les associe inévitablement à l'ethnicité, et par conséquent à leur emplacement géographique. Dans *L'Âge hyborien*, chaque peuple a ses propres caractéristiques physiques et culturelles et habite des régions distinctes »⁷⁶⁸. Le monde de cette période imaginaire se construit donc sur une représentation eurocentrée et stéréotypée de notre propre monde, telle qu'on la

763. René Treuil, *op. cit.* ; Jean-Pierre Deloux, Lauric Guillaud, *op. cit.*, p. 141-144.

764. « *a particular nation which features similar to an appropriately analogous culture from "real" history* », ma traduction. Jeffrey Shanks, « Hyborian Age Archeology. Unearthing Historical and Anthropological Foundations », art. cit., p. 14.

765. Robert Ervin Howard, *Conan le Cimmérien*, éd. Patrice Louinet, Paris, Bragelonne, 2007, p. 538-539.

766. Lorenzo DiTommaso, art. cit., p. 109.

767. *ibid.*, p. 107.

768. « *As for customs, costumes, and languages, Howard inevitably associated these with ethnicity and thus with location. In the Hyborian Age, each race has its own physical and cultural characteristics and inhabited distinct regions* », ma traduction. *idem*.

retrouve dans de nombreuses œuvres de *fantasy*⁷⁶⁹. Lorenzo DiTommaso l'appelle « la persistance du familier » et celle-ci s'accorde avec la « géographie imaginaire » dont nous avons vu qu'elle est le résultat d'une construction historique plurimillénaire dans la première partie. C'est ainsi que les productions de Howard actualisent un certain nombre de stéréotypes, que Ruth Amossy définit comme « l'image préfabriquée, toujours semblable à elle-même, que la collectivité fait monotonement circuler dans les esprits et les textes »⁷⁷⁰. Cependant, il faut garder à l'esprit que :

« le stéréotype n'existe pas en soi. Il n'apparaît qu'à l'observateur critique ou à l'utilisateur qui reconnaît spontanément les modèles de sa collectivité. Il émerge lorsque, sélectionnant les attributs dits caractéristiques d'un groupe ou d'une situation, nous reconstituons un schéma familier. Plutôt que de stéréotype, il faudrait donc parler de stéréotypage. C'est-à-dire de l'activité qui découpe ou repère, dans le foisonnement du réel ou du texte, un modèle collectif figé. »⁷⁷¹

Cette définition du stéréotype renvoie aux analyses des processus de catégorisations proposés dans le premier chapitre de ce travail. Elle peut intégrer le cadre de l'approche anthropo-communicationnelle en ce qu'il s'agit de comprendre les processus à travers lesquels les individus construisent des points communs ou des relations de familiarité entre différents phénomènes ou différentes situations. Autrement dit, elle aide à la compréhension des processus de constitution de l'*imaginaire du commun* évoqué dans le chapitre précédent.

Dans son univers, Howard réunit des références de plusieurs périodes différentes de l'histoire, considérées comme des « Âges d'or » pour l'imaginaire mythique qui leur est associé, parmi lesquelles la période viking pour le Nord, l'Égypte ancienne, l'Antiquité gréco-romaine. Trois périodes d'où sont issues nombre de sources mythiques à notre disposition. Ce processus, que Lorenzo DiTommaso appelle un « bricolage culturel » et Don Herron un « mélange de l'histoire » est lui aussi une forme de syncrétisme typique de la littérature de *fantasy*⁷⁷². Les noms de personnages et les toponymes directement puisés dans l'Histoire viennent renforcer ce sentiment et les sources historiques et mythiques fournissent des stocks entiers de références prêtes à être utilisées par l'auteur et comprises par les lecteurs⁷⁷³. Lorenzo DiTommaso en déduit que le public cible des écrits de Howard était « des anglophones de sexe masculin avec un fort attrait pour le romantisme, dont le point de vue sur l'Histoire était éminemment occidental et eurocentré »⁷⁷⁴.

Le nord du continent hyborien, qui nous intéresse plus spécifiquement, s'appuie sur des références aux récits scandinaves et sur les stéréotypes des barbares nordiques. Le climat y est

769. *idem*.

770. Ruth Amossy, *Les Idées reçues : sémiologie du stéréotype*, Paris, Nathan, « Le texte à l'œuvre », 1991, p. 21.

771. *idem*.

772. Don Herron, « The Dark Barbarian », in Don Herron (ed.), *The Dark Barbarian. The Writings of Robert E. Howard, A Critical Anthology*, Westport/Londres, Greenwood Press, 1984, p. 158.

773. Lorenzo DiTommaso, art. cit., p. 112-113.

774. « *Anglophone males with a strong inclination to romanticism, whose perspective of history was thoroughly Western and Eurocentric* », ma traduction. *ibid.*, p. 113.

particulièrement froid et la neige recouvre les paysages déserts et glacés. Les peuples qui y vivent sont des barbares qui habitent à la périphérie du monde connu. Ils sont des symboles d'une forme d'altérité. Howard reprend les stéréotypes liés au climat, présents depuis Tacite jusqu'au romantisme, et ayant alimenté les théories du gôticisme, celles de Montesquieu et celles de Mallet, présentées dans le second chapitre.

Les Cimmériens, peuple dont Conan est issu, sont également des barbares nordiques et vivent dans des collines juste au sud d'Asgard et Vanaheim. Leur tempérament est sombre et Conan, dans la première nouvelle qui lui est consacrée, attribue cela aux contrées grises dans lesquelles ils vivent⁷⁷⁵. Ils sont les descendants directs des Atlantes. L'idée de l'Atlantide nordique d'Olof Rudbeck refait surface chez le Texan, mais le terme Cimmérien renvoie à l'Antiquité grecque (en grec « Κιμμέριοι ») et plus particulièrement aux textes d'Homère, où il désigne un peuple mythique habitant près de l'entrée des enfers. On le trouve aussi dans des sources cunéiformes akkadiennes⁷⁷⁶. Dans le onzième chant de l'*Odyssee*, les Cimmériens sont décrits comme un peuple enseveli sous la brume, sur qui jamais *Phoebus* (« le brillant », désignant le soleil) ne pose son regard. Un peuple sur lequel pèse une nuit funeste. Une interprétation de cette longue nuit fut de penser que le pays des Cimmériens se situait dans le Nord⁷⁷⁷. Cependant, la description que donne Homère doit être comprise comme entièrement poétique. Elle sert de base pour plusieurs auteurs, bien que, selon Askold I. Ivantchik, elle montre qu'aucun contact n'avait eu lieu encore entre les Grecs et les Cimmériens historiques, un peuple nomade de l'Asie de l'Ouest.

Les *Histoires* d'Hérodote constituent une autre source classique importante pour la connaissance des Cimmériens. Selon cet auteur, poussés par une guerre contre les Massagètes, les Scythes auraient traversé la rivière Araxes (qui serait en fait la Volga) et repoussé les Cimmériens hors de leur pays⁷⁷⁸. En s'appuyant sur Hécatee de Milet, il situe les Cimmériens dans les steppes au Nord-Est de la Mer Noire⁷⁷⁹. Nous sommes donc loin d'un peuple de Cimmériens habitant au nord de l'Europe, dans le Jutland, une position géographique qui les rapprocherait alors des Cimbres.

Cependant, environ 1 siècle avant J. C., l'amalgame entre Cimbres et Cimmériens va apparaître chez Posidonius, dont toutes les interprétations découlent d'une identification entre ces deux noms⁷⁸⁰. En s'appuyant sur ses propos, Strabon assimile les deux peuples en disant que les

775. Robert Ervin Howard, « Le phénix sur l'épée » (1932), in Robert Ervin Howard, *Conan le Cimmérien*, éd. Patrice Louinet, Paris, Bragelonne, 2007, p. 35.

776. Askold I. Ivantchik, *Les Cimmériens au Proche-Orient*, Fribourg/Göttingen, Éd. Universitaires/Vandenhoeck & Ruprecht, 1993, p. 10.

777. Marek J. Olbrycht, « The Cimmerian Problem Re-Examined: The Evidence of the Classical Sources », in Jadwiga Pstrusińska, Andrew Fear (ed.), *Collectanea Celto-Asiatica Craconviensia*, Kraków, Księgarnia Akademicka, 2000, p. 71-99.

778. *ibid.*, p. 78-79.

779. *ibid.*, p. 82.

780. *ibid.*, p. 89.

Grecs ont donné aux Cimbres le nom de Cimmériens. Le rapprochement entre les deux termes est donc précoce. Chez Strabon, les femmes des Cimbres accompagnent les guerriers à la guerre⁷⁸¹. On peut noter une ressemblance avec les femmes cimmériennes que décrit Conan dans la nouvelle « *Black Colossus* [Le colosse noir] », où il est dit que celles-ci prennent part à la bataille⁷⁸². Les Cimbres sont aussi cités chez Pline l'ancien, où ils sont mentionnés comme des peuples de Scandinavie dans le livre IV de son *Histoire Naturelle*, écrite au I^{er} siècle. Chez Tacite⁷⁸³, ils font partie des peuples germaniques, ils ont connu de nombreuses migrations et ont attaqué Rome. Ils sont également mentionnés au II^e siècle par Ptolémée qui les situe dans le Jutland.

Dans la vie de « Marius », Plutarque décrit ce peuple en s'appuyant sur les propos de Posidonius, lorsqu'il évoque l'invasion des Cimbres et des Teutons : « Ce que l'on conjecturait le plus généralement, c'est qu'ils étaient un des peuples germaniques qui habitent les côtes de l'Océan boréal, à cause de leur haute stature et de leurs yeux pers, et parce que les Germaniques donnent aux brigands le nom de *Cimbres* »⁷⁸⁴. Plutarque dit qu'il était difficile de définir précisément leur appartenance : « Aussi, quoiqu'on leur donnât plusieurs noms, qui étaient particuliers à chacune de leurs peuplades, on désignait leur masse entière par le nom général de *Celto-Scythes*. D'autres disent que ce n'était qu'une petite portion des Cimmériens, jadis connus des anciens Grecs [...] »⁷⁸⁵. Il poursuit alors en disant :

« La plupart d'entre eux, et les plus belliqueux, demeuraient aux extrémités du monde, sur le littoral de la mer extérieure. C'est une terre triste à habiter, sombre, couverte de bois, à peine éclairée par le soleil à cause de la profondeur et de l'épaisseur des forêts, qui se prolongent jusqu'à la forêt Hercynienne. Cette terre se trouve sous la partie du ciel où l'inclinaison des cercles parallèles donne au pôle une telle élévation, qu'il est presque au zénith de ces peuples. Les jours y sont égaux aux nuits, et partagent le temps en deux portions égales. C'est là ce qui a fourni à Homère le sujet de son évocation des morts. Voilà d'où vinrent, vers l'Italie, ces Barbares appelés d'abord *Cimmériens*, et alors *Cimbres*, sans que leurs mœurs eussent aucune part à cette appellation. Mais tout cela n'est que conjecture, et n'offre aucun caractère de certitude historique. »⁷⁸⁶

Dans ce passage, Plutarque assimile les Cimbres, un peuple germanique, aux Cimmériens mythiques d'Homère. Il décrit aussi les paysages de leur habitat comme étant une forêt si épaisse que la lumière du jour ne pouvait y pénétrer. Patrice Louinet, entre autres, rapproche cette description d'un passage d'une lettre de Howard à H. P. Lovecraft où le Texan évoque les paysages de son enfance⁷⁸⁷ : « Elle était très peu peuplée et son nom, *Dark Valley*, était hautement évocateur. Si hautes étaient les crêtes, si épais et hauts les chênes qu'elle était ténébreuse même en plein jour,

781. Strabon, *Géographie* vol. 2, trad. fr. Amédée Tardieu, Paris, Librairie Hachette et Compagnie, 1873, p. 10.

782. Robert Ervin Howard, « Le colosse noir », in Robert Ervin Howard, *Conan le Cimmérien*, éd. Patrice Louinet, Paris, Bragelonne, 2007, p. 230.

783. Tacite, *op. cit.*, p. 73-76.

784. Plutarque, *Vies des hommes illustres. Tome 2*, trad. fr. Alexis Pierron, Paris, Charpentier, 1853, p. 402.

785. *idem*.

786. *ibid.*, p. 402-403.

787. Patrice Louinet remet en question le fait que la famille Howard a effectivement habité dans la Dark Valley. Accès : http://www.robert-e-howard.fr/Pages/Articles.php?ID_Article=515, consulté le 29/06/2014.

et la nuit elle était sombre comme une forêt de pins – et rien n'est plus sombre en ce monde »⁷⁸⁸. De plus, dans un poème intitulé « *The Dweller in Dark Valley* », le texte se termine ainsi « *I go no more to Dark Valley which is the Gate of Hell* [Je ne vais plus dans la Dark Valley qui est la porte de l'enfer] ». Howard fait alors une référence explicite aux Cimmériens d'Homère, qui habitent près de la porte des enfers. Il joue donc à croiser des paysages de la région qu'il habite avec des références mythiques, notamment grecques, afin de nourrir ses productions littéraires.

Au XVI^e siècle, Jan Gerartsen van Gorp, aussi appelé en latin Johannes Goropius Becanus, ou simplement Bécán, assimile lui aussi les Cimbres aux Cimmériens dans la continuité des auteurs de l'Antiquité. Dans ses études sur les origines de la ville d'Anvers, il émet l'idée que celle-ci a été fondée par les Cimmériens et que la langue flamande serait la langue originelle d'Adam et, par conséquent, la langue originelle de l'humanité. Maurice Olender voit en lui un des précurseurs des études comparées des langues s'intéressant à la question de ses origines⁷⁸⁹. Bien que « les étymologies étranges et souvent ridicules de Goropius Becanus » inspireront à Leibniz le mot « Goropiser », ce dernier souscrit aux thèses d'une origine scythique qui ont cours au XVI^e et XVII^e siècle et dans lesquelles Maurice Olender voit une sorte de prélude aux études indo-européennes⁷⁹⁰.

On retrouve l'assimilation entre Cimbres et Cimmériens chez Amédée Thierry et son *Histoire des Gaulois depuis les temps les plus reculés jusqu'à l'entière soumission de la Gaule à la domination romaine*, publiée en trois volumes durant la première moitié du XIX^e siècle. Dans ce texte, l'auteur fait des Kimris une branche des Gâels et rapproche le nom de Kimris de celui de Kimmerii en renvoyant à la description d'Homère :

« et l'on voit les Kimris ou Kimmerii, ainsi que les Grecs les appelaient euphoniement, jouer dans les plus anciennes traditions de l'Ionie un rôle important, moitié historique, moitié fabuleux. Comme la croyance religieuse des Grecs plaçait le royaume des ombres et l'entrée des enfers autour du Palus-Méotide, sur le territoire même occupé par les Kimris, l'imagination populaire, accouplant ces deux idées de terreur, fit de la race kimmérienne une race infernale, anthropophage, non moins irrésistible et non moins impitoyable que la mort, dont elle habitait les domaines. »⁷⁹¹

Nous avons vu précédemment que l'assimilation entre Celtes et Germains était très présente, notamment à la période romantique, et qu'elle avait eu une influence sur les auteurs américains comme Emerson ou Longfellow. Nul doute que ces confusions participent à la possibilité d'un rapprochement entre Cimbres et Cimmériens, puis avec les Celtes chez Robert E. Howard. Ainsi, à

788. « *It was very sparsely settled and its name, Dark Valley, was highly descriptive. So high were the ridges, so thick and tall the oak trees that it was shadowy even in the daytime, and at night it was as dark as a pine forest – and nothing is darker in this world* ». Rusty Burke, Sunand Tryambak Joshi, David E. Schultz (éd.), *A Means to Freedom. The Letters of H. P. Lovecraft and Robert E. Howard : 1930-1932*, op. cit., p. 94-95.

789. Maurice Olender, *Les Langues du paradis. Aryens et Sémites : un couple providentiel*, Paris, Gallimard/Seuil, « Hautes études », 1989, rééd. Paris, Seuil, « Points essais », 2002, p. 16-17 et n11.

790. Maurice Olender, *La Chasse aux évidences. Sur quelques formes de racisme entre mythe et histoire*, Paris, Galaade Éditions, 2005, p. 118-119.

791. Amédée Thierry, *Histoire des Gaulois depuis les temps les plus reculés jusqu'à l'entière soumission de la Gaule à la domination romaine. Tome I*, Paris, A. Sautet et C^{ie}, 1828, p. 34-35.

l'époque du Texan, plusieurs théories rapprochaient encore les Cimmériens des Cimbres comme le faisait déjà Posidonius.

Howard s'inscrit dans cette lignée lorsqu'il construit l'âge hyborien, renversant la perspective pour en faire une ère qui précède la nôtre, comme on le voit dans l'un des derniers paragraphes de son essai :

« Elles [des tribus se trouvant aux alentours de la mer Caspienne] arrivèrent dans ces pays sous le nom d'Aryens. Mais il existait des différences entre ces Aryens primitifs, dont certaines sont encore visibles de nos jours, et d'autres totalement oubliées. Ainsi, les Achéens, les Gaulois et les Britons, tous blonds, étaient les descendants d'Æsirs au sang pur. Les Némédiens des légendes irlandaises étaient les Æsirs de Némédies. Les Danois sont les descendants de Vanirs au sang pur ; les Goths – ancêtres des autres tribus scandinaves et germaniques dont les Anglo-Saxons – étaient les descendants d'une race métissée comprenant des Vanirs, des Æsirs et des Cimmériens. Les Gaëls, ancêtres des Irlandais et des Highlanders écossais, descendaient de clans cimmériens au sang pur. Les tribus cymri de la Grande-Bretagne étaient une race métissée de Nordiques et de Cimmériens, qui a précédé les Britons – purement nordiques – dans les îles, donnant ainsi naissance à la légende de l'antériorité gaélique dans ce pays. Les Cimbres qui combattirent Rome étaient du même sang, ainsi que les Gimmerai des Assyriens et des Grecs, et le Gomer des Hébreux. D'autres clans de Cimmériens s'aventurèrent à l'est de la mer Intérieure qui était en train de s'assécher, et quelques siècles plus tard, métissés avec des Hyrkaniens, ils devaient revenir à l'ouest sous le nom de Scythes. Les tout premiers ancêtres des Gaëls donnèrent leur nom à la Crimée. »⁷⁹²

Dans l'œuvre fantastique de Howard, les Gaëls, les « Cymric » du pays de Galles, les Cimbres, les Cimmériens antiques, le Gomer Hébreu, fils de Japhet et petit-fils de Noé, et les peuples de la Crimée, sont tous des descendants des Cimmériens de l'âge hyborien. En plus de sa mise en garde introductive, on sait que Robert E. Howard aimait prendre des libertés avec l'Histoire, comme le montre cet extrait d'une lettre à H. P. Lovecraft de 1932, c'est-à-dire à la période où Howard commence à écrire les nouvelles de Conan : « La plupart des autorités en la matière considèrent que les Cimbres étaient des Germains, bien sûr, et ils l'étaient probablement, mais il y a une possibilité qu'ils eurent été Celtes, ou de sang mêlé de Celtes et de Germains, et cela me plaît d'en faire des Celtes de toute façon »⁷⁹³. Cette confusion perdure jusqu'à aujourd'hui, puisque Leon Nielsen, un critique de Howard d'origine danoise, mélange Cimbres et Cimmériens

792. « *They came into these countries as Aryans. But there were variations among these primitive Aryans, some of which are still recognized today, others which have long been forgotten. The blond Achaians, Gauls and Britons, for instance, were descendants of pure-blooded Æsir. The Nemedians of Irish legendry were the Nemedian Æsir. The Danes were descendants of pure-blooded Vanir; the Goths — ancestors of the other Scandinavian and Germanic tribes, including the Anglo-Saxons — were descendants of a mixed race whose elements contained Vanir, Æsir and Cimmerian strains. The Gaels, ancestors of the Irish and Highland Scotch, descended from pure-blooded Cimmerian clans. The Cymric tribes of Britain were a mixed Nordic-Cimmerian race which preceded the purely Nordic Britons into the isles, and thus gave rise to a legend of Gaelic priority. The Cimbri who fought Rome were of the same blood, as well as the Gimmerai of the Assyrians and Grecians, and Gomer of the Hebrews. Other clans of the Cimmerians adventured east of the drying inland sea, and a few centuries later mixed with Hyrkanian blood, returned westward as Scythians. The original ancestors of the Gaels gave their name to modern Crimea.* », traduction de Patrice Louinet. Robert Ervin Howard, *The Hyborian Age*, op. cit., p. 16.

793. « *Most authorities consider the Cimbri were Germans, of course, and they probably were, but there's a possibility that they were Celtic, or of mixed Celtic and German blood, and it gratifies my fancy to portray them as Celts, anyway* », ma traduction. Rob Roehm, Rusty Burke (ed.), *The Collected Letters of Robert E. Howard. Volume two, 1930-1932*, Plano, The Robert E. Howard Foundation Press, 2007, p. 308.

dans un article paru en 2005 traitant des sources d'inspiration nordique de Howard⁷⁹⁴. Selon Nielsen, la Cimmérie de Howard découlerait de la « Cimmérie ou péninsule cimbrienne historique » qui se trouverait dans la partie nordique de la péninsule du Jutland au Danemark⁷⁹⁵. Mais, comme nous venons de le voir, l'assimilation entre les deux termes est le fruit de nombreuses confusions historiques.

Chez Robert E. Howard, les Cimmériens ne sont pas seulement une reprise du peuple mythique tel qu'il apparaît chez Homère, mais au contraire, ils sont le produit de nombreuses relectures intermédiaires. Les Cimmériens de l'auteur texan sont un mélange de ce peuple mystérieux dont l'auteur grec disait qu'il vivait à l'entrée des enfers, replacé dans les contrées scandinaves par un « travail sur le mythe » autour d'une assimilation étymologique qui avait commencé dès l'Antiquité. C'est pourquoi, au-delà de la proposition de Thomas Mohnike, selon laquelle la confusion entre Germains, Goths et Celtes se produirait essentiellement au XVII^e et XVIII^e siècle⁷⁹⁶, il est possible de faire remonter celle-ci à des associations déjà présentes dans l'Antiquité, notamment chez Plutarque et plus tard chez César qui, bien que leur attribuant des caractéristiques différentes, désigne les Celtes et les Germains en tant que « *Barbarus* »⁷⁹⁷.

Robert E. Howard le dit lui-même, il ne fait pas de l'Histoire dans ses récits, mais choisit les théories historiques les plus à même d'exalter son imagination et celle de ses lecteurs. Il revendique cette liberté interprétative dans une autre lettre, écrite en juin 1930 à Farnsworth Wright, dans laquelle il dit qu'il « pourrait écrire un jour une histoire soutenant une certaine théorie de la science, des lettres, de l'anthropologie ou je ne sais quoi, et le jour suivant, une histoire soutenant une théorie directement opposée. Un écrivain de fiction, dont le travail est d'amuser et de divertir, devrait donner à toutes les théories une portée et un traitement égaux »⁷⁹⁸. D'une certaine manière, l'auteur texan différencie ce qui tient de la connaissance de type académique et érudite de ce qui tient du domaine de la fiction, où la liberté d'interprétation est permise lorsqu'elle participe au divertissement du lectorat. Ce n'est donc pas la rigueur scientifique qui caractérise ses récits, mais l'utilisation libre de ressources d'origines diverses, qui étaient à sa disposition à son époque.

794. Leon Nielsen, « Asgard, Vanaheim, and Cimmeria », *The Cimmerian*, 2005, vol. 2, n° 5, p. 15-19.

795. *ibid.*, p. 16.

796. Thomas Mohnike, art. cit., p. 225.

797. Emilia Ndiaye, « *Barbarus*, une dénomination de l'ennemi étranger chez César », *Scholia*, 2005, n° 14, p. 89-108 ; Emilia Ndiaye, « Frontières entre *barbarus* et *humanus* dans l'Antiquité gréco-romaine », *Plurielles*, 2009, n° 14, p. 5-14.

798. « *I may write a story one day upholding a certain theory of science, letters, anthropology or what-not, and the next day, a story upholding a theory directly opposite. A fiction writer, whose job is to amuse and entertain, should give all theories equal scope and justice* », ma traduction. Rob Roehm, Rusty Burke (éd.), *The Collected Letters of Robert E. Howard. Volume two, 1930-1932, op. cit.*, p. 43.

Comme le suggère Don Herron, Howard était, « un produit de son temps »⁷⁹⁹, qui était influencé par les points de vue et les théories sur les races et l'ethnicité qu'il trouvait aussi bien dans les manuels d'histoire que chez les auteurs de fiction qu'il lisait. Ces auteurs partagent un intérêt pour ces représentations romantiques du passé et on peut dire, à la suite de Lorenzo DiTommaso, qu'« une géographie eurocentrée et stylisée a fourni aux auteurs de quelques-uns des exemples les plus populaires de la fiction fantastique un ensemble complet de cadres et de personnages prêt-à-porter »⁸⁰⁰. Ce moment de passage dans la littérature *pulp* marque l'histoire de la réception des ressources mythiques nordiques, car par ce processus d'emprunt, elles intègrent l'univers fictionnel de Conan et commencent à circuler en tant que ressources culturelles « hyboriennes ». Elles ne sont plus présentées dans des corpus de mythes nordiques, mais comme des éléments de l'âge hyborien. Le lecteur doit donc s'appuyer sur une connaissance extérieure des récits scandinaves pour établir une relation entre les écrits du Texan et les histoires médiévales. Ce processus d'emprunt n'est pas spécifique à Howard, bien sûr, et d'autres auteurs ont avant lui fait passer des ressources historiques ou mythiques dans une forme de littérature dont l'aspect fictionnel, compris comme « feintise ludique partagée »⁸⁰¹, était reconnu. Cependant, certaines références mythiques passent par cette voie pour ensuite réapparaître dans des adaptations des aventures de Conan telles que les *comic books* ou les jeux vidéo. Ces processus de transmission posent alors la question de savoir à partir de quand une ressource mythique n'est plus reconnue comme telle.

Les termes que l'auteur utilise pour désigner son travail peuvent aussi faire partie de la réception des récits médiévaux scandinaves. Dans une lettre à Alvin Earl Perry, datée de 1935, Robert E. Howard dit qu'il écrit les « sagas »⁸⁰² de Conan et emprunte donc le terme scandinave dont j'ai expliqué le sens précédemment. Il l'utilise également au début de son essai *L'Âge hyborien* et, ce faisant, il se place lui-même dans le prolongement de ces histoires nordiques. L'une de ses nouvelles va justement présenter Conan dans les grandes étendues glacées du nord du monde hyborien, à la rencontre des Æsir, des Vanir et des géants du gel.

IV – CONAN ET LES DIEUX NORDIQUES DANS « LA FILLE DU GÉANT DU GEL »

La seconde nouvelle des aventures de Conan écrite par Robert Ervin Howard, intitulée « La fille du géant du gel [*The Frost-Giant's Daughter*] »⁸⁰³, est celle où les éléments de mythologie

799. Cité par Lorenzo DiTommaso, art. cit., p. 108.

800. « *In short, a stylized, eurocentric geography has provided authors of some of the most popular examples of fantastic fiction with a full range of prêt-à-porter characters and settings* », ma traduction. *ibid.*, p. 115.

801. Jean-Marie Schaeffer, *op. cit.*, p. 149.

802. Rob Roehm, Rusty Burke (éd.), *The Collected Letters of Robert E. Howard. Volume three, 1933-1936*, Plano, The Robert E. Howard Foundation Press, 2008, p. 288.

803. Robert Ervin Howard, « La fille du géant du gel », in Robert Ervin Howard, *Conan le Cimmérien*, éd. Patrice Louinet, Paris, Bragelonne, 2007, p. 57-67.

nordique se retrouvent en plus grand nombre. Elle constitue donc un excellent exemple pour étudier la réception des références aux récits médiévaux scandinaves qui apparaissent dans un texte, mais aussi pour la place qu'elle tient dans la série des histoires de Conan et pour son statut qui a été variable au cours de l'histoire. Par la place qu'il occupe dans les « mondes de l'art » de Conan, ce cas d'étude s'inscrit donc parfaitement dans l'approche anthropo-communicationnelle tout en permettant d'y apporter des précisions d'ordre sociologique.

1 – La nouvelle et les ressources mythiques

Dans cette nouvelle, Conan se trouve dans les contrées nordiques du monde hyborien en présence d'Æsir et de Vanir, deux peuples dont les noms reprennent ceux des deux familles de dieux issues des récits nordiques et qui s'affrontent dans la perspective évhémériste qui est celle de l'auteur. Des éléments de cette aventure étaient déjà annoncés dans la première nouvelle de Conan, « Le Phénix sur l'épée [*The Phoenix on the Sword*] » et semblaient indiquer au lecteur ce que la seconde nouvelle lui réservait. Jeffrey Shanks note que ce procédé est récurrent chez Howard qui reprend souvent une conception mentionnée brièvement dans une nouvelle pour en faire le thème central d'un texte ultérieur⁸⁰⁴. Cette manière de faire complexifie alors les relations intertextuelles qu'il est possible d'établir entre les écrits ainsi produits par un même auteur. Par la même occasion, elle montre la nécessité de situer une œuvre dans l'ensemble plus large des productions d'un écrivain, afin de repérer les relations qu'il établit entre elles.

Dans la première nouvelle, Conan apparaît dessinant des cartes d'Asgard et Vanaheim, les territoires nordiques, que son ami et conseiller, Prospero, pensait être imaginaires. Lorsque celui-ci lui demande à quoi ressemblent les gens du Nord, il répond : « Ils sont grands, blonds et ont les yeux bleus. Leur dieu est *Ymir*, le géant du gel et chaque tribu a son propre roi. Ils sont capricieux et féroces, ils se battent toute la journée, et la nuit ils boivent de l'ale et mugissent des chants sauvages »⁸⁰⁵. Cette façon de décrire tout un peuple de manière stéréotypée, et notamment les barbares, est typique d'une forme de généralisation présente depuis l'Antiquité. Certains traits pourraient être rapportés presque mot à mot à la description que Tacite fait des Germains⁸⁰⁶. Elle renvoie aussi à la description que Howard fait des Vikings à Tevis Clyde Smith et met en évidence les représentations qui circulaient à son époque. Les mœurs des gens du Nord décrits par Conan renvoient quant à eux aux descriptions des *Einherjar* des récits nordiques, les guerriers morts au combat et choisis par Odin pour entrer au Valhalla et combattre aux côtés des dieux lors de la grande bataille finale du *Ragnarok*. Ces derniers, comme le raconte Snorri, en s'appuyant sur des passages de deux poèmes eddiques, la *Grímnismál* et la *Vafþrúðnismál*, se battent toute la journée

804. Jeffrey Shanks, « Theosophy and the Thurian Age: Robert E. Howard and the Works of William Scott-Elliot », *The Dark Man*, 2011, vol. 6, n° 1-2, p. 64-65.

805. Howard Robert Ervin, « Le phénix sur l'épée », art. cit., p. 35.

806. Tacite, *op. cit.*, p. 29.

et festoient le soir venu. Il y a donc bien chez Howard une assimilation entre ressources mythiques et présentation évhémeriste de l'histoire. Notons que François-Xavier Dillmann propose une autre interprétation en se basant sur la traduction du mot *dogurðr*. Il s'agirait en fait du déjeuner, ce qui voudrait dire que les *Einherjar* combattent tôt le matin et festoient dans la seconde partie de la journée⁸⁰⁷. Anthony Faulkes traduit par « *dinner* » et précise simplement que le repas principal était pris relativement tôt au Moyen Âge⁸⁰⁸.

Revenons à la seconde nouvelle. L'action de « La fille du géant du gel [*The Frost Giant's Daughter*] » se déroule sans doute entre Asgard et Vanaheim, bien que cela ne soit pas dit explicitement. La nouvelle débute par une scène de combat entre deux hommes. L'un d'entre eux n'est autre que Conan. Il est du côté des *Æsir* et il affronte un Vanir nommé Heimdul. Il parvient à le vaincre, non sans avoir pris un violent coup à la tête. Conan manque de perdre connaissance lorsqu'une femme légèrement vêtue et aux cheveux entre le blond et le roux apparaît. Conan ne saurait dire si elle fait partie des *Æsir*, blonds, ou bien des Vanir, roux, afin de déterminer si elle est amie ou ennemie. Il va alors tenter de l'attraper lors d'une poursuite dans les paysages enneigés des contrées nordiques. Après une longue course, la jeune femme va convoquer deux géants du gel auxquels elle ordonne de tuer Conan, pour offrir son cœur encore fumant à leur père Ymir. Mais le Cimmérien se défait des géants et continue sa poursuite. Lorsqu'il arrive enfin à la saisir, elle en appelle à son père Ymir et disparaît dans un grand éclat de lumière. Conan perd connaissance et ne se réveille que plus tard, lorsqu'il est retrouvé par ses compagnons *Æsir*. Après leur avoir raconté son histoire, ceux-ci disent qu'ils n'ont trouvé aucune trace de tout cela en partant à sa recherche, mais l'un d'eux, le vieux Gorm, pense qu'il vient de rencontrer Atali, la fille d'Ymir, le géant du gel.

Il est difficile de connaître très précisément les sources que Robert E. Howard a utilisées pour s'inspirer et d'où pourraient provenir les références nordiques qu'il reprend. Grâce à ses correspondances, on sait qu'il n'évoque la *Heimskringla* et Snorri Sturluson qu'aux environs de juillet 1935 dans une lettre destinée à H. P. Lovecraft, en disant qu'il a mis la main sur cet ouvrage récemment⁸⁰⁹, donc peut-être plusieurs années après l'écriture des deux nouvelles, « Le Phénix sur l'épée » et « La fille du géant du gel ». Dans cette lettre, il prend soin de préciser à nouveau qu'il ressent, à la lecture de cet ouvrage, un lien de parenté instinctif avec les peuples du Nord et entre ceux-ci et les pionniers américains qui sont partis vers l'ouest. L'auteur entretient par là l'idée, qui lui est souvent attachée, de reconstruire une filiation entre une Europe historique, mythique et héroïque et les colons américains dont il descend. Il semble donc que ce texte de Snorri ne soit pas

807. Snorri Sturluson, *L'Edda. Récits de mythologie nordique par Snorri Sturluson*, op. cit., p. 178.

808. Snorri Sturluson, *Edda. Prologue and Gylfaginning*, op. cit., p. 88.

809. Rusty Burke, Sunand Tryambak Joshi, David E. Schultz (éd.), *A Means to Freedom. The Letters of H. P. Lovecraft and Robert E. Howard : 1933-1936*, op. cit., p. 881-882.

la source de ses connaissances sur la mythologie nordique à ce moment-là ni une influence directe de « La fille du géant du Gel ».

Howard s'intéressait déjà tôt aux peuples du Nord. L'interprétation de Patrice Louinet⁸¹⁰ selon laquelle Howard se serait inspiré de *Outline of Mythology* de Thomas Bulfinch⁸¹¹ est sans doute erronée. Tout d'abord, on ne trouve aucune mention de cet ouvrage ni dans ses correspondances ni dans la liste des ouvrages de la *REH Bookshelf*⁸¹². Cette absence ne signifie pas qu'il ne l'a jamais consulté, mais que nous n'en avons aucune trace. De plus, cet auteur ne fait que reprendre des récits mythiques existants. C'est un point important dans le cadre d'une étude de la réception des récits médiévaux scandinaves, car à la lecture du texte de Patrice Louinet, on peut avoir l'impression que Thomas Bulfinch est l'inventeur de ces mythes et des noms qui y figurent, lorsqu'il dit « Les noms qui suivent sont communs à la nouvelle et à Bulfinch : Asgard, Vanaheim, Ymir, Horsa, Heimdall, Bragi et même les géants du gel »⁸¹³. Mis à part Horsa, dont le nom provient des textes de Bède le Vénérable que Howard mentionne, tous ces termes sont des noms que l'on pourrait presque qualifier de communs ou connus pour toute personne portant de l'intérêt aux mythes nordiques, comme ce fut le cas de Howard ou même de Lovecraft et plusieurs d'entre eux se trouvent dans les textes de Henry Wadsworth Longfellow⁸¹⁴.

Louinet rapproche aussi le nom d'Atali de celui d'Atalante, pour, une fois encore, en attribuer l'ascendance à Bulfinch. Mais le nom d'Atalante n'est pas une invention de ce dernier. Il s'agit d'un personnage de la mythologie grecque dont plusieurs versions existent. Selon Timothy Gantz, il aurait existé en Grèce archaïque deux personnages distincts portant ce nom, rattachés à des traditions différentes, une en Béotie et une en Arcadie, qui auraient ensuite été confondues⁸¹⁵. De même, l'histoire de Daphné et Apollon à laquelle Patrice Louinet rattache la course d'Atali et Conan est présente chez Palaiphatos, un auteur du IV^e et III^e siècle avant J.-C., et chez Ovide, qui en produit la version de référence⁸¹⁶. Dans la première, Daphné est sauvée par sa mère, Gaïa, alors que dans la seconde, c'est son père, le Fleuve Pénée, qui la secourt.

Si ces rapprochements entre la nouvelle de Howard et les mythes grecs tels que le propose Patrice Louinet sont vraisemblables, mais que ces ressources ne proviennent pas de Thomas

810. Patrice Louinet, « Une genèse hyborienne », in Robert Ervin Howard, *Conan le Cimmérien*, Paris, Bragelonne, 2007, p. 549.

811. Thomas Bulfinch, *The Outline of Mythology, Complete in One Volume, Revised and Enlarged, with Illustrations*, New York, Thomas Y. Crowell Company, 1913.

812. La *REH Bookshelf* est un site Internet qui recense les ouvrages cités par Robert E. Howard ainsi que ceux auxquels il aurait pu avoir accès. Accès : <http://www.rehupa.com/OLDWEB/bookshelf.htm>, consulté le 15/05/2015.

813. Patrice Louinet, « Une genèse hyborienne », art. cit., p. 552.

814. Dans un article, Brian Leno envisage également que Robert E. Howard ait pu s'inspirer de nombreuses autres sources que Thomas Bulfinch et, qu'éventuellement, leurs auteurs aient pu s'inspirer de ce dernier. Brian Leno, « Atali, The Lady of Frozen Death », *Two-Gun Raconteur*, 2011, n° 15, p. 18.

815. Timothy Gantz, *op. cit.*, p. 600-601.

816. *ibid.*, p. 166.

Bulfinch, en revanche, il semble que l'auteur des aventures de Conan a eu entre les mains un autre ouvrage de vulgarisation de mythologie grecque de cette époque, celui d'Hélène Adeline Guerber, *Myths of Greece and Rome*, publié originellement en 1893⁸¹⁷, que l'on retrouve dans la liste des entrées de la bibliothèque du Howard Payne College, à savoir la liste des ouvrages que Howard a pu posséder⁸¹⁸. On retrouve également dans cet ouvrage les récits d'Apollon et Daphné⁸¹⁹ ainsi que celui de la course d'Atalante⁸²⁰. Voilà donc une source plus probable pour notre auteur américain. Guerber évoque également rapidement les Cimmériens dans leur version mythique, reprenant le passage de *l'Odyssée* d'Homère⁸²¹. Ainsi, si l'on souhaite retrouver une source écrite de l'auteur, il est plus probable qu'il faille se tourner vers cet ouvrage, bien qu'il soit possible que certains éléments fussent disponibles sous d'autres formes. En effet, il ne faudrait pas tout ramener à une source unique et les ouvrages publiés ne sont pas les seules sources d'inspiration disponibles pour un auteur.

Le second et principal reproche qu'il faut émettre à l'encontre des explications de Patrice Louinet par rapport à cette nouvelle est qu'à aucun moment ce dernier n'analyse les références aux récits médiévaux scandinaves qui y apparaissent en tant que telles. Elles sont pourtant nombreuses et doivent être mentionnées ici, car la plupart seront adaptées dans *Age of Conan: Hyborian Adventures*. Il faut donc commencer par en faire l'inventaire⁸²² :

1. Les Æsir et les Vanir : deux peuples voisins habitant dans le nord du continent hyborien, respectivement dans les royaumes d'Asgard et de Vanaheim, et qui s'affrontent régulièrement. Dans plusieurs sources de la mythologie nordique⁸²³, les Æsir et les Vanir (ou les Ases et les Vanes, en français) sont deux familles de dieux qui s'opposent jusqu'à l'échange de certains de leurs membres.
2. Heimdul : l'adversaire de Conan au début de la nouvelle, est une référence au dieu de la mythologie nordique Heimdall⁸²⁴, un dieu dont les sens sont très aiguisés, que l'on peut voir comme un veilleur, car il garde Bifrost, l'arc-en-ciel qui relie le monde des Dieux,

817. Hélène Adeline Guerber, *Myths of Greece and Rome. Narrated with Special Reference to Literature and Art*, New York/Cincinnati/Chicago, American Book Company, 1893. Il existe plusieurs éditions de cet ouvrage et on ne sait pas laquelle possédait Robert E. Howard. Les pages citées sont celles de la version originale.

818. L'ouvrage se trouve déjà mentionné dans l'annexe A de l'ouvrage *The Dark Barbarian*, intitulé « Robert E. Howard's Library », p. 191, et se retrouve sur le site Internet Rehupa, dans la *REH Bookshelf*. Accès : http://www.rehupa.com/OLDWEB/bookshelf_app5.htm, consulté le 23/08/2013.

819. Hélène Adeline Guerber, *op. cit.*, p. 68.

820. *ibid.*, p. 277.

821. *ibid.*, p. 350.

822. Afin d'éviter de multiplier les références aux sources scandinaves, les notes qui vont suivre font référence aux pages de l'ouvrage de John Lindow, *Norse Mythology. A guide to the Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs*, qui sous forme d'une encyclopédie, présente les passages de différentes sources pour chaque entrée.

823. John Lindow, *op. cit.*, p. 51.

824. *ibid.*, p. 167.

- Asgard, à celui des hommes, Midgard. Dans les sources nordiques, Heimdall est un Ase, alors que, dans la nouvelle de Howard, Heimdul fait partie des Vanir.
3. Parmi les autres personnages présents, on note le nom de Niord, référence au dieu nordique Njord⁸²⁵. À noter qu'ici Niord est un Æsir, alors que dans la mythologie nordique il fait partie, avec Freyr et Freya, des trois Vanes qui rejoignent les rangs des Ases suite à la trêve entre les deux familles de dieux.
 4. Conan dit qu'il a combattu les hommes de Bragi, et qu'il s'agissait de Vanir. Dans les sources de la mythologie nordique, Bragi est un Ase, présenté comme le dieu de la poésie⁸²⁶.
 5. Horsa fait partie du groupe d'Æsir qui retrouve Conan à la fin de la nouvelle. Bède le vénérable, un moine lettré ayant vécu à la fin du VII^e siècle, le présente comme originaire du Jutland. Avec son frère Hengist, ils sont les leaders de l'invasion de la Bretagne par les Anglo-Saxons contre les Pictes. Howard a connaissance des écrits de ce dernier dont il cite un morceau dans une lettre à H. P. Lovecraft⁸²⁷.
 6. Wulfhere, dans la nouvelle, était le chef de la bande Æsir avec laquelle Conan voyageait. Historiquement, Wulfhere était un roi de Mercie dans la deuxième moitié du VII^e siècle, un royaume se trouvant au milieu de l'île de Bretagne. Son nom est également présent dans les écrits de Bède le Vénérable.
 7. Le terme Valhalla revient plusieurs fois dans la nouvelle, pour désigner le séjour des morts. Plusieurs sources scandinaves le présentent comme le lieu où Odin reçoit les guerriers valeureux tombés aux combats et choisis par les Valkyries⁸²⁸.
 8. Dans la nouvelle, Ymir est le dieu des Æsir et des Vanir et Conan jure par Ymir, ce qu'Atali lui reproche, car il ne fait partie d'aucun des deux peuples. Dans les sources de la mythologie nordique, Ymir est le géant originel à partir du corps duquel est fait le monde⁸²⁹.
 9. Au-delà du rapprochement d'Atali avec Atalante ou Daphné proposé par Patrice Louinet en s'appuyant sur l'analyse de la structure du récit, il faut voir Atali comme une réécriture de la figure des Valkyries⁸³⁰. Comme ces dernières, elle apparaît sur les champs de bataille. Puis, elle attire les plus valeureux guerriers, qui sont, non pas ceux qui sont morts au combat, comme dans la mythologie nordique, mais bien ceux qui ont survécu. Elle tente

825. *ibid.*, p. 241.

826. *ibid.*, p. 81.

827. Rusty Burke, Sunand Tryambak Joshi, David E. Schultz (eds), *A Means to Freedom. The Letters of H. P. Lovecraft and Robert E. Howard : 1930-1932*, *op. cit.*, p. 20.

828. John Lindow, *op. cit.*, p. 308.

829. *ibid.*, p. 322.

830. Snorri Sturluson, *Edda*, trad. en. Anthony Faulkes, *op. cit.*, p. 31.

d'attirer Conan pour qu'il soit sacrifié à son père Ymir, comme les Valkyries amènent les guerriers choisis à Odin. Chez Howard, Ymir devient donc le dieu du Nord, les Æsir étant devenus des humains dans sa perspective évhémériste. Cette inversion dans la morale informe le lecteur que les dieux ne sont pas bienveillants chez Howard, mais tentent de piéger les humains.

10. Atali guide Conan vers un piège, elle appelle deux géants du gel, auxquels elle demande de tuer Conan pour déposer son cœur encore fumant sur l'autel de leur père. Elle définit un lien de parenté, au moins symbolique, mais direct, par cette phrase. Dans l'*Edda* en prose et dans plusieurs poèmes de *L'Edda poétique*, les géants du givre sont présentés comme les descendants d'Ymir⁸³¹.
11. À la fin de la nouvelle, Atali disparaît en appelant à l'aide son père Ymir. Cette scène finale peut également être mise en relation avec les qualités de magiciens et d'illusionnistes attribuées aux dieux et aux géants dans les récits médiévaux scandinaves, notamment dans le passage de la *Gylfaginning* où Thor, Loki, Thjálfi et sa sœur Roska se rendent au château d'ÚtgarðaLoki, le roi des géants⁸³². Ce dernier les soumet à plusieurs épreuves auxquelles ils échouent tous malgré leurs qualités dans les compétences requises. À la fin du récit, ÚtgarðaLoki les raccompagne hors de son château et avoue que les épreuves étaient truquées ou faussées grâce à des illusions, et que, si jamais Thor et ses compagnons revenaient, il aurait recours aux mêmes astuces contre eux. Lorsque les compagnons se retournent, tout a disparu et ils se trouvent au milieu d'une plaine. De même, à la fin de la *Gylfaginning*, l'illusion créée par les Ases afin de duper Gangleri disparaît et celui-ci se retrouve seul au milieu d'une plaine. Ajoutons à cela que l'un des termes utilisés dans l'*Edda* en prose pour désigner les ennemis de Thor est *Tröll*, dont il est dit qu'il part combattre à l'est dans un passage de la *Gylfaginning*. On sait que les géants sont les ennemis principaux de Thor. *Tröll* et géants peuvent donc être associés. Mais le terme *Tröll* renvoie aussi au rapport avec la magie. Ainsi, le récit de Howard prolonge cette tradition des géants étant des maîtres de l'illusion, car lorsqu'il est retrouvé par ses camarades Æsir loin au nord, les corps des géants ont disparu et aucune trace de son aventure ne subsiste, sauf un bout de vêtement arraché à Atali qu'il tient dans sa main. En termes d'interprétation, la fin de la nouvelle et les passages de l'*Edda* mentionnés invitent à une réflexion sur la réalité des récits mythiques⁸³³.
12. Bien que cela soit indirectement lié aux sources de la mythologie nordique, il faut mentionner la neige abondante contre laquelle se bat Conan pour rattraper Atali qui, pour

831. John Lindow, *op. cit.*, p. 322-325.

832. *ibid.*, p. 302.

833. Je remercie Sarah Lütje pour ces réflexions suite à ma présentation lors de la *Saga conference* de 2012 à Aarhus.

sa part, donne l'impression de marcher au-dessus. Cette mise en scène renvoie aux théories du climat où le Nord est toujours lié à l'idée d'un froid rigoureux et à la neige. Dans un article de son blog consacré à cette nouvelle⁸³⁴, Al Harron s'appuie sur les travaux de Brian Leno pour montrer les liens qu'il est possible d'établir entre la nouvelle de Howard et « *Sweetheart of the Snows* » de Leonard Cline publiée sous le pseudonyme Alan Forsyth dans le magazine *Ghost Stories*, en 1928. Selon Harron, les deux nouvelles peuvent également être rapprochées de « *The Glamour of the Snow* », une nouvelle de Algernon Blackwood publiée en 1912. Cependant, Howard mentionne cet auteur seulement dans trois lettres, en 1930 et 1931, pour dire qu'il ne l'a pas lu malgré le fait qu'on lui ait conseillé plusieurs fois ses textes. Ainsi, les seuls rapprochements possibles peuvent-ils être faits par une approche comparative de ces textes. Les trois histoires évoquent la poursuite d'un homme qui s'enfonce dans la neige, essayant de rattraper un être surnaturel féminin qui n'y laisse, pour sa part, pas de trace. Tout comme Brian Leno⁸³⁵, on peut néanmoins supposer que, puisque Howard avait vendu une nouvelle au magazine *Ghost Stories* à la fin de l'année 1928⁸³⁶, il lisait lui-même ce magazine et avait ainsi pu connaître la nouvelle de Cline.

13. Enfin, Al Harron mentionne également que le personnage présenté comme le vieux Gorm pourrait faire référence au roi Danois Gorm l'Ancien⁸³⁷. Celui-ci est mentionné chez Saxo Grammaticus, Adam de Brême et dans l'*Histoire des rois de Norvège* de Snorri Sturluson.

Il est difficile de déterminer quelles étaient les sources exactes d'où Howard tirait son inspiration. On sait qu'il avait lu Longfellow et considérait *Beowulf* comme un conte nordique, que l'image qu'il donne des Vikings renvoie au stéréotype wagnérien, compositeur dont il dit avoir entendu la musique à la radio⁸³⁸, et qu'il cite des passages de Bède le Vénérable dans ses lettres, mais cela ne suffit pas à expliquer tous les liens reconstruits ici. De plus, nous ne savons quasiment rien des discussions qu'il pouvait avoir avec ses proches et qui n'ont pas laissé de traces écrites. Si l'on ajoute à cela l'analyse de Patrice Louinet concernant la structure du récit et les rapprochements possibles avec les mythes grecs, il est impensable que tous ces éléments lui viennent d'une seule, ou même d'une poignée de sources. Il semble plutôt qu'en plus d'avoir une

834. Al Harron, « 80 Years of Conan: "The Frost-Giant's Daughter" - Part Three », *The Blog that Time Forgot*, 2012, [En ligne]. Accès : http://theblogthatimeforgot.blogspot.fr/2012/07/80-years-of-conan-frost-giants-daughter_24.html, consulté le 07/08/2015.

835. Brian Leno, art. cit., p. 16.

836. Howard annonce cette nouvelle à Tevis Clyde Smith dans une lettre de novembre 1928. Roehm Rob, Burke Rusty (éd.), *The Collected Letters of Robert E. Howard. Volume one, 1923 – 1929*, op. cit., p. 268.

837. Al Harron, « 80 Years of Conan: "The Frost-Giant's Daughter" - Part Two », *The Blog that Time Forgot*, 2012, [En ligne]. Accès : http://theblogthatimeforgot.blogspot.fr/2012/07/80-years-of-conan-frost-giants-daughter_17.html, consulté le 13/03/2016.

838. Rusty Burke, Sunand Tryambak Joshi, David E. Schultz (éd.), *A Means to Freedom. The Letters of H. P. Lovecraft and Robert E. Howard : 1933-1936*, op. cit., p. 642.

soif de lecture et une curiosité quasi inextinguible, Robert E. Howard se soit trouvé dans une période où ces ressources étaient très présentes dans la culture populaire comme le soulignaient Margaret Clunies Ross et Lars Lönnroth. On a vu précédemment que les références aux récits nordiques apparaissaient très tôt dans les lettres qu'il écrivait à ses amis. Ces pratiques d'écriture semblent également confirmer les propos de Patrice Louinet qui voit dans l'usage de références et de stéréotypes connus de tous, un moyen de faire entrer le lecteur le plus rapidement possible dans l'action sans avoir à présenter un cadre complet pour son histoire⁸³⁹.

L'œuvre d'un auteur comme Howard ne peut jamais être expliquée de manière univoque. Tout comme n'importe quelle analyse de document, il faut partir du principe qu'il n'y a pas une explication simple à donner, car les textes, comme les images, peuvent donner lieu à des lectures et analyses variées. On peut alors éviter l'erreur qui découle d'une méthode structuro-comparatiste, comme celle de Patrice Louinet, qui tend à ne retenir que peu de sources dans une optique explicative. Cela nous permet ainsi de réfléchir en retour sur les écueils de démarches comme celles de Claude Lévi-Strauss, de Gilbert Durand ou encore de Mihai Coman, sur l'analyse des mythes. En effet, plutôt que d'y voir une seule explication, il vaut mieux y voir la manifestation d'un ensemble de ressources et de contraintes, pouvant donner lieu à des interprétations diverses variant suivant les individus. Dans les chapitres suivants, j'analyserai la manière dont ces éléments sont repris et manifestés dans le cadre du jeu en ligne *Age of Conan* et les multiples appropriations possibles de ces ressources mythiques par les joueurs.

Ces analyses nous rapprochent de l'idée développée par Vincent Ferré à propos de l'œuvre de Tolkien, selon laquelle « la question des sources obsède les critiques, qui ont parfois tendance à considérer qu'ils ont trouvé *la* référence qui explique tout, réduisant Tolkien à n'être qu'un imitateur et sous-entendant que connaître quelques éléments qui ont pu inspirer un auteur épuise le texte lui-même ; de plus, les rapprochements ne sont pas toujours convaincants, et certains critiques font violence au *Seigneur des Anneaux* pour "prouver" des assertions peu pertinentes, ou confondent ressemblances et influences »⁸⁴⁰. Il en va de même pour les écrits de Howard et « La fille du géant du gel » n'est qu'un exemple de nouvelle parmi d'autres. Les lecteurs peuvent d'ailleurs proposer leurs propres interprétations et reconstruire des relations avec de nouvelles sources. Ainsi, un des participants au forum *conan.com* compare Atali à une Sirène ou une Lorelei en disant que cette idée lui est venue après avoir écouté la bande originale du jeu *Age of Conan*⁸⁴¹. Il met ensuite en lien Conan et Ulysse, en se basant sur l'attrance que peuvent proposer certains êtres fantastiques sur un héros.

839. Patrice Louinet, « Introduction », art. cit., p. 16.

840. Vincent Ferré, *Tolkien : sur les rivages de la Terre du Milieu*, op. cit., p. 132-133.

841. <http://www.conan.com/invboard/index.php?showtopic=6744&p=135965>, consulté le 13/03/2015.

En termes méthodologiques, il ne faut pas chercher à trouver l'une ou l'autre source qui expliquerait le sens final à donner à un texte, au contraire, il faut le situer dans un réseau d'œuvres dont les relations peuvent être reconstruites par le lecteur ou le chercheur, qui, l'un comme l'autre, n'épuiseront jamais totalement la liste des influences d'un auteur. En tant que manifestation culturelle servant une étude anthropologique, la lecture d'un tel texte ne doit pas alors servir d'explication en soi, mais doit ouvrir des réflexions sur des problématiques plus générales concernant les processus culturels. Loin de découler d'un rapport de causalité simple, chaque expression, dans ce cas littéraire, est le produit d'une multiplicité de sources et d'appropriations et entraîne une multiplicité de lectures possibles.

2 – Réceptions de la nouvelle

« La fille du géant du gel » sera tout d'abord refusée par l'éditeur de *Weird Tales*, Farnsworth Wright⁸⁴². Deux années plus tard, Robert E. Howard réécrit une partie du texte et change au passage le nom du héros en « Amra of Akbitana », un surnom utilisé par Conan dans une autre nouvelle et connu des fans. Puis, il renvoie la nouvelle sous le titre « The Frost King's Daughter » à un autre fanzine, *The Fantasy Fan*, où elle sera publiée sous le titre « The Gods of the North » en mars 1934⁸⁴³. Howard S. Becker évoque la place des éditeurs à la fin du XIX^e siècle et au début du XX^e siècle :

« L'étude fouillée de Sutherland dans les archives des maisons d'édition montrait que les éditeurs intervenaient fréquemment, et avec des conséquences significatives, dans les livres qu'ils publiaient. Ils suggéraient des changements dans les intrigues et dans le langage, insistaient sur des formats qui maximisaient les profits des ventes aux bibliothèques de prêt alors nombreuses et influençaient de multiples autres manières le contenu et le style des ouvrages qu'ils publiaient. »⁸⁴⁴

À cette période, l'éditeur est un acteur à part entière des « mondes de l'art », qui intervient sur le texte et ne se charge pas uniquement de la gestion commerciale. Tout comme le membre d'un comité scientifique pour une revue, il valide, propose des retouches ou refuse des textes. Il filtre ceux qui apparaîtront dans la publication dont il est responsable. Les projections et les attentes des auteurs doivent devenir suffisamment compatibles avec celles de l'éditeur pour que les textes correspondent à ce que ces derniers se représentent comme étant les attentes des lecteurs. La publication ne peut donc pas être comprise ici comme la seule manifestation des volontés de l'auteur.

Après ce refus, Howard n'écrit pas d'autre nouvelle de Conan qui se déroule dans les contrées nordiques. Il faut attendre 1953 pour que la nouvelle soit réintroduite en tant qu'aventure

842. Patrice Louinet, « Une genèse hyborienne », art. cit., p. 555.

843. Stephen Jones, « Afterword: Robert E. Howard and Conan », in Stephen Jones (ed.), *The Complete Chronicles of Conan. Centenary Edition*, Londres, Gollanz, 2006, p. 919.

844. Howard S. Becker, « Inventer chemin faisant : comment j'ai écrit *Les mondes de l'art* », in Daniel Mercure (dir.), *L'analyse du social : Les modes d'explication*, Québec, Les Presses de l'Université Laval, 2005, p. 57-73, rééd. in Pierre-Jean Benghozi, Thomas Paris (dir.), *Howard Becker et les mondes de l'art*, Palaiseau, Les éditions de l'école Polytechnique, « Colloque de Cerisy », 2013, p. 15-24.

de Conan dans une anthologie éditée par Lyon Sprague de Camp, *The Coming of Conan*, publiée chez l'éditeur Gnome Press⁸⁴⁵. Au passage, ce dernier en réécrit certaines parties⁸⁴⁶. Gnome Press avait déjà publié des anthologies de nouvelles de Conan peu avant celle-ci, ainsi que le roman *L'Heure du dragon*, renommé pour l'occasion *Conan the Conqueror* afin de capitaliser sur le nom Conan⁸⁴⁷. *The Coming of Conan* contient une introduction de Lyon Sprague de Camp, une partie de l'essai *L'Âge hyborien*, la lettre de Howard à P. Schuyler Miller, une lettre de H. P. Lovecraft à Donald Wollheim, « une biographie informelle de Conan le Cimmérien [*An Informal Biography of Conan the Cimmerian*] » de John D. Clark et P. Schuyler Miller, trois nouvelles de Kull et cinq nouvelles de Conan. Les aventures de Conan n'apparaissent pas dans l'ordre de leur publication originale, mais dans un ordre censé suivre la biographie du personnage reconstruite par De Camp. À partir de cette date, la nouvelle rejoint officiellement les rangs des aventures du Cimmérien. Par la suite, elle fut régulièrement rééditée dans diverses anthologies.

« La fille du géant du gel » fait aussi l'objet de nombreuses adaptations ou de reproductions pour des publications diverses. Il s'agit d'ailleurs de la première nouvelle de Howard adaptée de façon légale en bande dessinée⁸⁴⁸. Elle est ensuite adaptée en *comics*, tout d'abord par Marvel, dans une version rééditée de nombreuses fois, puis chez Dark Horse Comics en 2002, suite à la reprise de la franchise par Paradox Entertainment. Elle sert de base pour le quarante-sixième épisode du dessin animé Conan ayant le titre même de la nouvelle, *The Frost-Giant's Daughter*. La nouvelle apparaît aussi dans le guide-manuel du jeu vidéo *Conan* sorti sur les consoles X-Box et Playstation 3 en 2007⁸⁴⁹. Elle y est découpée en onze fragments répartis à travers le manuel et illustrés par des dessins provenant de l'adaptation en *comics* de Dark Horse, car l'un des objectifs de Paradox Entertainment est de maintenir une forme de cohérence dans l'exploitation de la franchise⁸⁵⁰. Une note à la fin du dernier fragment invite le lecteur à lire d'autres nouvelles racontant les aventures du Cimmérien et le renvoie vers les éditions publiées par l'éditeur Del Rey, ainsi que les adaptations de Dark Horse Comics. Dans ce dernier cas, la nouvelle est présentée comme canonique et sert à faire la promotion d'autres produits.

Toutes ces adaptations ont des conséquences similaires : d'un côté elles légitiment cette nouvelle comme faisant partie de la série des aventures de Conan et, en retour, le texte légitime ces productions comme appartenant à la franchise, établissant ainsi un lien entre la littérature et les autres médias. En termes de réception, on observe donc des changements dans les modalités de

845. Leon Nielsen, *op. cit.*, p. 140.

846. Patrice Louinet présente quelques différences entre les passages écrits par Robert E. Howard et ceux réécrits par Lyon Sprague de Camp dans « La fille du géant du gel ». Patrice Louinet, *op. cit.*, p. 255-258.

847. *ibid.*, p. 137.

848. Patrice Louinet, *op. cit.*, p. 236.

849. David Cassady, *Conan*, Indianapolis, Bradygames/DK Publishing, « Official Strategy Guide », 2007.

850. Interview personnelle avec Joakim Zetterberg.

légitimation au cours du temps. Dans ce « monde de l'art » de la littérature populaire, la réception d'une œuvre ou d'une portion d'œuvre est soumise à des contraintes et des volontés d'acteurs. Sa reconnaissance, qui participe à construire ce que Howard S. Becker appelle la « réputation »⁸⁵¹ d'un artiste et de son travail, dépend donc de la notoriété que lui accordent les acteurs par leurs activités. Dans le cas qui nous occupe ici plus particulièrement, des références aux récits scandinaves vont connaître de nouvelles manifestations en fonction de cette notoriété. Peu après l'annonce de la production d'un nouveau film Conan, un groupe de cinéastes amateurs avait choisi de faire un film qui serait fidèle aux écrits de Howard et, pour cela, ils avaient choisi la nouvelle « La fille du géant du gel », qu'ils jugeaient représentative des aventures du héros cimmérien. Du refus de l'éditeur Farnsworth Wright au début des années 1930, au choix des fans dans les années 2000, la notoriété et le statut de la nouvelle ont donc bien évolué.

En 2014, ce texte est republié dans un recueil d'écrits de Robert E. Howard consacré aux récits nordiques du Texan, édité par Rusty Burke pour la Robert E. Howard Foundation⁸⁵². L'ouvrage mélange des histoires « vikings » et « celtiques », selon les termes utilisés sur la couverture. Le titre de la nouvelle est « *The Frost King's Daughter* » et le texte est celui paru dans *The Fantasy Fan* sous le titre « *The Gods of the North* », où le personnage principal n'est pas appelé Conan mais « Amra of Akbitana ». Le choix du titre est justifié par les éditeurs de ce nouveau volume par le fait que Howard l'avait proposé sous cette forme dans sa lettre de soumission. Les éditeurs du volume reviennent sur le choix fait par d'autres éditeurs avant eux, dans un souci de restaurer une forme qu'ils jugent plus originale ou canonique de la nouvelle. Ainsi, l'histoire de la réception de cette nouvelle se construit-elle à travers le travail des acteurs du « monde de l'art » constitué autour des écrits de l'auteur texan.

Il faudrait également ajouter à cette petite histoire de la réception de ce récit que les différentes versions ont chacune connu plusieurs réimpressions⁸⁵³ et que celles-ci ont pu dépendre de la découverte de différents manuscrits/tapuscrits originaux. Encore aujourd'hui, l'histoire de cette nouvelle nourrit les discussions entre de nombreux fans, posant la question de savoir quelles sont les versions existantes et si elles ont subi des transformations ultérieures par d'autres auteurs⁸⁵⁴ ? Cette histoire doit-elle être considérée comme faisant partie du canon ou non ? Et où se placerait-elle dans la biographie du barbare cimmérien si on tentait de reconstituer celle-ci ? Ces

851. Howard S. Becker, *Art Worlds*, op. cit., p. 349.

852. Robert E. Howard, *Swords of the North*, éd. Rob Roehm, Plano, The Robert E. Howard Foundation Press, 2014, p. iv.

853. On trouve une liste des publications des textes d'Howard sur le site *Barbariankeep.com* et sur la liste des écrits de Howard publiés sur *Howardworks.com*. Accès : <http://www.barbariankeep.com/edited.html> ; <http://www.howardworks.com/storyf.htm#fros1>, consultés le 06/08/2014.

854. Une discussion entre participants du forum hébergé par le site officiel *Conan.com* a commencé à 2010, et après une longue pause, a repris de plus belle en 2014. Accès : <http://www.conan.com/invboard/index.php?showtopic=7828>, consulté le 06/08/2014.

interrogations permettent de relever quelques points théoriques pour la compréhension des processus de constitution d'un monde de l'art, comme les critères de définition d'une œuvre originale et ce qui fait sa valeur, ou encore la manière dont les acteurs arrangent et organisent différentes œuvres entre elles et les ressources sur lesquelles ils s'appuient pour le faire. Loin d'être arrêtée, l'histoire de la réception de la nouvelle se poursuit, et ce jusque dans les discussions de « fans » qui s'interrogent sur les nouvelles qui se déroulent dans le « Nordheim »⁸⁵⁵.

Dans un article récent où il revient sur sa théorie des mondes de l'art, Howard S. Becker a proposé d'analyser l'« amont » et l'« aval » des œuvres d'art⁸⁵⁶ : l'amont comme un travail « d'édition », qui participe à sa confection, et l'aval comme « la poursuite de son histoire, ce qui advient d'elle après la date que nous avons jugée appropriée pour rendre compte de son existence ». Il rappelle que pour situer la délimitation entre les deux, « peu importe l'endroit où nous choisissons de débiter, nous pouvons toujours trouver un élément antérieur qui soit également pertinent pour notre histoire. De la même manière, nous pourrions facilement prendre quelque chose qui est intervenu plus tard comme point de départ »⁸⁵⁷. Le choix de la date de parution d'une œuvre est donc arbitraire selon cette logique. Mais il est possible de pousser plus loin la réflexion du sociologue en suivant les descriptions précédentes. En effet, dans cette histoire de la réception de la nouvelle « La fille du géant du gel », nous voyons que les acteurs des mondes de l'art eux-mêmes renégocient sans arrêt ce qui peut constituer un moment de composition, et par là même ce qui forme l'amont et l'aval d'une œuvre. Ces choix et ces négociations participent à définir ou redéfinir ce qui constitue le canon d'une série de textes. Comme le disait déjà Howard S. Becker dans son ouvrage sur *Les Mondes de l'art*, ces derniers « exercent, par le biais de tous les autres participants, une influence sur les œuvres qui ne prend pas fin avec la mort de l'artiste »⁸⁵⁸. Le chercheur qui observe ces « mondes de l'art » n'a pas alors à décider si l'une ou l'autre des œuvres est légitime ou si elle définit un canon, même s'il a le droit d'avoir un avis sur la question, bien entendu. Il doit observer et saisir les processus de légitimation à l'œuvre et le rôle des différents acteurs dans ces processus afin de comprendre comment l'idée d'un canon se construit.

V – INTRODUCTION, TRADUCTIONS ET DIFFUSIONS DE CONAN EN FRANCE

S'il est une personne à qui l'on doit l'introduction des nouvelles de Conan en France, c'est bien Jacques Bergier. Auteur avec Louis Pauwels du livre *Le matin des magiciens*, il est aussi connu pour avoir grandement contribué à faire connaître H. P. Lovecraft et J. R. R. Tolkien dans l'Hexagone⁸⁵⁹. Dans une lettre publiée dans *Weird Tales* en 1937, il cite *L'Heure du dragon* de

855. <http://www.conan.com/invboard/?showtopic=3521>, consulté le 16/03/2015.

856. Howard S. Becker, « Quelques implications de l'équation Art=Travail pour la sociologie de l'art », art. cit., p. 118.

857. *ibid.*, p. 119.

858. Howard S. Becker, *Arts Worlds*, op. cit., p. 212.

859. Joseph Altairac, « Jacques Bergier ou l'homme qui découvrit aussi Robert E. Howard », in Fabrice Torte (dir.),

Howard comme une « œuvre marquante »⁸⁶⁰. Puis, en 1952, dans le numéro 52 de la revue *Monde-nouveau-paru*, bien que définissant *Weird Tales* comme un « magazine d'un mauvais goût effrayant », il lui reconnaît d'avoir publié des récits de qualité, au rang desquels se trouvent trois nouvelles de Robert E. Howard : « *Le Phénix sur le glaive*, *Les miroirs de Thuzun Thule* [sic], *La citadelle pourpre* »⁸⁶¹.

En 1957, c'est en référence au Nord qu'il mentionne le héros cimmérien et son auteur à la fin de sa préface au roman *Vigdis la farouche*, intitulée « Les vikings ont-ils découvert l'Amérique ? »⁸⁶². Il y évoque la possibilité de la présence de Vikings sur le continent américain à la période médiévale, ainsi que d'autres théories concernant divers mythes, comme celle de Jürgen Spanuth (rebaptisé « Spanith » par Bergier pour l'occasion), selon qui l'Atlantide aurait existé et se trouverait au large de l'île d'Heligoland et les Atlantes seraient les ancêtres des Vikings⁸⁶³. Atlantide nordique héritée du göticisme, théories du Vinland américain reprises un siècle auparavant par Carl Christian Rafn à la période romantique, finalement, on voit que les mythes associés au Nord perdurent. Ce court texte se conclut avec une exagération des travaux de « Robert Evans[sic] Howard », où Conan devient un chef viking et ses aventures sont la reconstitution d'une « épopée viking, sous forme d'une série de romans, de poèmes épiques et de nouvelles ». Jacques Bergier voit large et doit sans doute inclure certains ajouts et éditions de Lin Carter et Lyon Sprague de Camp dans le compte. Mais il souhaite, et c'est le plus important, voir les travaux de Howard, auteur « comparable à Poe et Lovecraft »⁸⁶⁴, révélés au public français. Presque une dizaine d'années plus tard, en 1965, Jacques Bergier fut le premier à traduire une nouvelle de Conan, « Le Phénix sur l'épée », qui paraît dans le numéro 24 de la revue *Planète*⁸⁶⁵. Dans cette traduction, le texte a subi des modifications, certaines parties ont été supprimées et la phrase à la fin du chapitre 2 « *Mitra! The ways of the Æsir were more to my liking* [Mitra ! Les manières des Æsir étaient bien plus à mon goût] » est traduite par « Je préfère les Vikings et leur enthousiasme sauvage »⁸⁶⁶. Par cette traduction, on perd de la cohérence initiale donnée par Robert E. Howard. En effet, à la place de l'évhémérisme de celui-ci, où les Æsir finiront par donner naissance aux mythes nordiques, le texte fait référence aux Vikings. Or, depuis le XIX^e siècle, ce terme est utilisé pour désigner une partie des peuples vivant dans la période allant généralement du VIII^e siècle au

Échos de Cimmérie. Hommage à Robert Ervin Howard (1906 - 1936), Paris, L'Œil du Sphinx, 2009, p. 263.

860. *ibid.*, p. 264.

861. *idem.*

862. Jacques Bergier, art. cit., p. 5-9.

863. *ibid.*, p. 8.

864. *ibid.*, p. 9.

865. Robert E. Howard, « Le phénix sur l'épée », trad. fr. Jacques Bergier, *Planètes*, 1965, n° 24, p. 107-113.

866. *ibid.*, p. 110.

milieu du XI^e siècle⁸⁶⁷. La traduction de Bergier ne rend donc plus compte des temporalités de l'âge hyborien telles que Howard les avait pensées.

Il apporte une autre pierre à l'édifice en 1970, avec son recueil de critiques intitulé *Admirations*⁸⁶⁸. Jacques Bergier va y présenter Robert E. Howard plus en détail, aux côtés d'autres auteurs, parmi lesquels Abraham Meritt, J. R. R. Tolkien ou encore C. S. Lewis. Dans un essai de quelques pages, il écrit que Howard serait né en 1909 et mort en 1937. Bergier se trompe de quelques années. Plus loin, il cite une lettre de Howard à Lovecraft soi-disant écrite en 1939. Cette datation contredit celle de son introduction et, en réalité, les deux auteurs étaient déjà morts à cette date⁸⁶⁹. Vers la fin de son essai, il cite la lettre du Texan à P. Schuyler Miller, écrite, « trois mois avant sa mort, le 10 mars 1936 ». Cette fois, les dates sont les bonnes, mais après avoir donné trois dates de mort différentes pour Howard, on peut légitimement douter de sa rigueur.

Cependant, si ce n'est pas pour sa mémoire des noms ou des dates que l'on retiendra Jacques Bergier, on peut lui reconnaître une certaine perspicacité dans sa lecture. Lorsqu'il dit à propos de Howard que « sa popularité précéda et causa peut-être la popularité de l'œuvre de Tolkien »⁸⁷⁰. Près de quarante ans plus tard, les travaux d'Anne Besson sur la réception de Tolkien aux États-Unis confirmeront cette analyse⁸⁷¹.

Jacques Bergier pointait également du doigt l'importance de la cohérence interne et du développement du monde de Howard, au point d'en faire un univers qu'il serait possible d'étudier en tant que tel, et par comparaison avec notre monde, comme l'a fait Lyon Sprague de Camp : « Ce monde était absolument réel pour Howard à tel point que L. Sprague de Camp a pu écrire un livre, *The Conan Reader*, étudiant le monde de Conan comme on étudierait les Hittites ou les sumériens [*sic*] »⁸⁷². Par ce rapprochement, Jacques Bergier souligne la profondeur et la cohérence du monde développé par l'auteur de Conan, aspects cruciaux des œuvres de *fantasy* comme cela a été souligné précédemment. Cependant, contrairement aux propos de Bergier, l'introduction à *L'Âge hyborien* rédigée par Howard montre bien que le Texan ne considérait pas cette période comme réelle, mais simplement comme un cadre fictionnel pour ses récits.

Pour sa part, Bergier n'hésite pas à faire des rapprochements entre le contenu de l'œuvre et des faits réels. Il s'amuse à comparer la forme de la cité de Xuthal, issue d'une nouvelle de

867. À partir de la deuxième moitié du XIX^e siècle, le terme « Vikings » est utilisé pour désigner les anciens scandinaves prenant part aux expéditions maritimes entre le VIII^e et le XI^e siècle. En 1939, Georges Dumézil mentionnait que le mouvement Viking était « historiquement datable ». Pierre Bauduin, *Les Vikings*, Paris, Presses universitaires de France, « Que sais-je ? », 2004, rééd. 2014, p. 3 ; Caroline Olsson, « Le mythe du Viking entre réalité et fantasme », art. cit., p. 192 ; Georges Dumézil, *Mythes et dieux des Germains*, op. cit., p. 90.

868. Jacques Bergier, *Admirations*, Paris, Christian Bourgeois, 1970, rééd. Paris, L'Œil du Sphinx, 2000.

869. *ibid.*, p. 149.

870. *ibid.*, p. 145.

871. Anne Besson, *La Fantasy*, op. cit., p. 97-99.

872. Jacques Bergier, op. cit., p. 146.

Conan⁸⁷³, au Pentagone, pourtant construit des années après la mort de l'auteur, et dit que l'architecte de celui-ci avait dû bien lire Howard. Par deux fois, Jacques Bergier fait référence à Hitler et au nazisme en évoquant les ennemis que Conan combat, précisant bien que Howard était mort trop tôt pour être influencé par les horreurs du nazisme. Il reconstruit alors une relation entre la fiction et la réalité documentaire. Enfin, dans une phrase décrivant le monde de Conan, il fait resurgir l'opposition entre civilisation et barbarie, un des thèmes importants des textes de Howard : « Un monde décadent et souvent pourri où Conan représente une certaine pureté primitive. »⁸⁷⁴

Pour la réception des écrits de l'auteur américain, l'aspect le plus important est la volonté de Jacques Bergier de les voir traverser l'Atlantique. Il dit ainsi très clairement qu'il a « quelques vagues espoirs de les voir traduits en français »⁸⁷⁵. Puis, il conseille même sur les illustrations à utiliser. La suite de l'essai va présenter différentes parties de l'œuvre de Howard, ses héros, ainsi que ses contributions à l'horreur lovecraftienne. Deux années plus tard, les trois premières anthologies sont publiées en français chez *Édition Spéciale*, qui deviendront les Éditions Jean-Claude Lattès⁸⁷⁶. François Truchaud, qui avait dirigé un *Cahier de l'Herne*⁸⁷⁷ sur Lovecraft paru en 1969, devient un traducteur incontournable des nouvelles de Conan et de bandes dessinées s'en inspirant. Il avait rencontré Jacques Bergier par l'intermédiaire de Philippe Druillet⁸⁷⁸, un dessinateur et un des fondateurs du magazine *Metal Hurlant*. À partir des années 80, le nombre d'anthologies en français va se multiplier, avant même que le film mettant en scène Arnold Schwarzenegger ne sorte sur grand écran et ne contribue à faire connaître le héros de Howard de manière plus large. Après une période creuse, dans les années 90, les nouvelles de Conan sont republiées sous la direction de Patrice Louinet dans les années 2000, tout d'abord aux États-Unis, puis en France chez l'éditeur Bragelonne, avec la volonté de revenir au plus proche des textes originaux et loin des modifications apportées par les continuateurs de Howard, notamment Lyon Sprague de Camp⁸⁷⁹.

Cette courte présentation de quelques acteurs qui ont contribué à la réception de Conan en France montre le poids de ces médiateurs dans les transmissions culturelles. La volonté et les conditions de son transfert se basent sur le regard qu'ils portent sur une œuvre, leurs appropriations et leurs actions. Ce regard est lui-même construit par le contexte sociohistorique dans lequel ils se trouvent, qui leur fournit les ressources à même de constituer des mises en

873. Robert Ervin Howard, « Xuthal la crépusculaire », in Robert Ervin Howard, *Conan le Cimmérien*, éd. Patrice Louinet, Paris, Bragelonne, 2007, p. 293-330.

874. *ibid.*, p. 147.

875. *ibid.*, p. 151.

876. Quelou Parente, Fabrice Tortey « Entretien avec François Truchaud », in Fabrice Tortey (dir.), *Échos de Cimmérie. Hommage à Robert Ervin Howard (1906 - 1936)*, Paris, L'Œil du Sphinx, 2009, p. 269.

877. *idem.*

878. *idem.*

879. Patrice Louinet, « Introduction », art. cit., p. 12.

relation par comparaison, contraste ou assimilation de l'œuvre avec son environnement. Loin d'agir seuls, ils entretiennent des relations avec d'autres acteurs avec lesquels ils échangent sur divers domaines. Et même plus, ils interagissent également avec d'autres personnes dont les noms n'apparaissent pas toujours. Ainsi, si quelqu'un se lançait dans une histoire plus complète de cette réception, il trouverait de nombreuses personnes qui ne sont pas mentionnées ici. Il en irait de même pour l'histoire de la réception des récits médiévaux scandinaves présentée précédemment. Une histoire de la réception ne sera donc toujours que partielle dans les faits qu'elle présente. En revanche, ceux-ci doivent constituer un cas à partir duquel il est possible d'aborder les processus de transmission qui président à ses accomplissements. De plus, il faut considérer les traductions avec le même regard critique que celui appliqué précédemment sur la traduction de l'*Edda* et vérifier les documents originaux pour connaître les versions utilisées et les modifications déjà apportées aux textes, afin d'apprécier les changements susceptibles d'en modifier le statut ou la réception.

VI – CONSTRUCTION D'UNE ÉPOQUE FICTIONNELLE AU CŒUR D'UN MONDE SOCIAL

L'étude du travail d'écriture de Robert E. Howard a apporté de nouvelles dimensions à l'analyse de la réception des récits médiévaux scandinaves. Tout d'abord, dans la continuité du chapitre précédent, l'exemple de l'auteur texan a permis de confirmer l'apport du cadrage historique et culturel, dans lequel prend place la carrière de l'auteur et dont sa formation scolaire fait partie, tout comme son intérêt pour la matière nordique. L'observation selon une perspective diachronique a mis en lumière l'aspect progressif de la construction de ses écrits, dans les multiples références qu'il mobilise, certaines étant parfois très anciennes, mais aussi à travers les conventions des mondes de l'art dans lesquels s'insèrent ses textes. Poursuivant cette logique, elle a permis de saisir certains enjeux collectifs liés à la production de telles œuvres.

Pour mener cette analyse, j'ai opéré une observation de la transmission de ressources nordiques à une échelle que Jean Peneff qualifie « d'intermédiaire » et de « pragmatisme d'échelle »⁸⁸⁰, qui propose d'étudier de vastes organisations en s'appuyant sur de la documentation interne des archives ou des documents tels que des recensements. Ne pouvant observer des interactions directes, j'ai pour ma part fait un usage important des correspondances de Howard en plus de l'analyse de ses textes. Lui-même utilisait abondamment ce moyen de communication pour échanger avec ses proches ou d'autres auteurs comme H. P. Lovecraft. Elles constituent ainsi une forme d'interaction entre individus. Ses notes de cours peuvent, elles aussi, constituer l'équivalent de documents d'archives. Le travail de compilation de nombreux chercheurs et critiques littéraires s'est aussi avéré être d'une aide précieuse. Les bases de données, comme l'était la *REH Bookshelf*

880. Jean Peneff, *Howard S. Becker. Sociologue et musicien dans l'école de Chicago*, Paris, L'Harmattan, « Logique sociale », 2014, p. 83.

ou l'index de ses correspondances, sont très utiles lorsqu'il s'agit de retrouver certaines références auxquelles les textes de Howard renvoient. De telles initiatives méritent alors d'être soutenues et complétées.

Ainsi, l'un des points majeurs de ce chapitre a-t-il porté sur la prise en compte de la multiplicité des inspirations littéraires de l'auteur texan et plus particulièrement celles concernant les récits médiévaux scandinaves et l'imaginaire nordique. Comme Vincent Ferré le faisait remarquer à propos du travail de Tolkien, on ne peut pas réduire les influences d'un auteur à une continuité linéaire simple, qui aurait une valeur explicative. La difficulté de retracer précisément les influences d'une nouvelle telle que « La fille du géant du gel » doit sans doute amener le chercheur à se résoudre à l'idée qu'il sera impossible de retrouver tout ce qui a mené un auteur à écrire telle ou telle nouvelle de la façon dont il l'a écrite. De plus, s'en tenir à des influences littéraires néglige complètement le fait qu'un auteur n'est pas uniquement quelqu'un qui lit et qui écrit. Il me semble alors que la problématique peut être déplacée vers deux questions : celle de la recomposition synthétique et celle de l'oubli. En effet, chaque production, qu'il s'agisse d'une nouvelle, d'un roman, mais aussi d'une image, suit un certain nombre de procédures de structuration qui définissent son ordre interne et qui adaptent des éléments extérieurs à celui-ci. Nous verrons plus tard comment les théories du sociologue Erving Goffman sur les jeux permettent d'interroger l'ordre interne d'une situation d'interaction et les trois processus qui participent à construire les relations entre différentes situations : sélection, transformation, réalisation. Suivant ce principe, les références ne sont pas toujours explicites et conduisent ainsi à une non-formulation de leurs origines. On peut ici faire un parallèle avec les récits médiévaux scandinaves dont la recherche des sources est un problème majeur, car les dernières ne sont que peu voire pas citées. Il ne faut pas pour autant abandonner une recherche se voulant la plus exhaustive possible, car celle-ci peut aider à appréhender la complexité du travail d'un auteur, plutôt que chercher une simplification. Des chercheurs peuvent tenter de produire des outils tels que des bases de données, des entrées de dictionnaires, des recensements comme des index, tout en ayant conscience des limites de ces outils.

Le second apport de cette analyse porte sur la dimension diachronique du travail de Robert E. Howard qui amène à envisager ses œuvres comme des *constructions progressives*. Avant même d'appréhender le travail collectif qui aboutit à la publication d'un texte, il est nécessaire de tenir compte du fait que les écrits de Howard évoluent au cours du temps. Patrice Louinet et Jeffrey Shanks ont insisté dans leurs travaux sur le fait que les nombreux tapuscrits que Howard a laissés prouvent qu'il retravaillait ses textes en profondeur, même s'il prétendait que les histoires de Conan lui venaient presque instinctivement. Sous l'étiquette « Conan » ce sont des processus prenant place sur le temps long, c'est-à-dire plusieurs années, qu'il faut envisager. Contre certaines

tendances à analyser l'œuvre comme un produit fini, l'approche anthropo-communicationnelle invite à la penser comme le résultat d'un processus de construction progressif⁸⁸¹ et cherche à éviter « l'illusion de synchronicité » qu'on retrouve parfois par exemple dans les définitions du transmédia.

Enfin, le cadre fictionnel dans lequel se déroulent les aventures de Conan, l'âge hyborien, n'est pas un monde totalement séparé du nôtre, comme il a été montré précédemment, mais une période pré-cataclysmique de notre propre monde. Rappelons que le nom d'Hyborée, ou Hyboria en anglais, n'est inventé que bien plus tard. Il me semble alors que la qualification d'« autre monde », que l'on retrouve chez John H. Timmermann, ne soit pas satisfaisante pour qualifier de telles productions. Ce n'est pas tellement un autre *monde*, mais bien plutôt une autre *époque* que Robert E. Howard propose et pour laquelle l'appellation « âge hyborien » n'est pas innocente. Encore une fois, les catégories d'usage « indigènes » apportent des éléments d'interprétation pour ces phénomènes. L'appellation « monde secondaire », qui s'oppose au « monde primaire » proposée par J. R. R. Tolkien⁸⁸² et reprise par de nombreux chercheurs comme Mark J. P. Wolf⁸⁸³, ne me semble pas convenir non plus. Cette distinction propose une rupture un peu trop nette réifiant l'opposition entre fictionnel et réel. Devant la variété que proposent les œuvres de fiction, Mark J. P. Wolf fait figurer l'âge hyborien dans sa « chronologie des mondes imaginaires »⁸⁸⁴ et propose une interprétation plus mesurée. Plutôt qu'une exclusion mutuelle, il suggère qu'il existe un spectre allant du moins fictionnel au plus fictionnel. Cependant, cette précaution ne suffit pas à sortir de l'idée d'opposition entre réel et fiction. Pour comprendre les modes de fonctionnement de cette dernière, il me semble que cette problématique doit être abordée d'une manière différente. Suivant Jean-Marie Schaeffer, « la question primordiale n'est pas celle des relations que la fiction entretient *avec* la réalité, il s'agit plutôt de voir comment elle opère *dans* la réalité, c'est-à-dire dans nos vies »⁸⁸⁵.

Pour ce faire, le paragraphe introductif de l'essai *L'Âge hyborien* peut nous informer. Robert E. Howard le place entre parenthèses au début de son texte :

« (Aucun élément de cet article ne doit être considéré comme une tentative de proposer une théorie qui serait en contradiction avec l'Histoire telle qu'elle est communément admise [*accepted history*]. Il s'agit simplement d'un arrière-plan fictionnel [*fictional background*] pour une série de récits de fiction. Lorsque j'ai commencé à rédiger les histoires de Conan, il y a quelques années, j'ai préparé cette 'Histoire' de son époque et des peuples de cette période, afin de donner plus de réalisme [*aspect of*

881. Le *Silmarillon* de Tolkien constitue un autre exemple de construction progressive sur le temps long qui remet en question l'idée d'une œuvre à étudier comme un simple produit fini. Michaël Devaux, « Rétablir le mythe : le statut des textes de *L'Histoire de la Terre du Milieu* » in Vincent Ferré (dir.), *Tolkien, trente ans après (1973-2003)*, Paris, Christian Bourgeois, 2004, p. 183.

882. John R. R. Tolkien, « Du conte de fées » (1947), in John R. R. Tolkien, *Les monstres et les critiques et autres essais*, dir. Vincent Ferré, trad. fr. Christine Laferrrière, Paris, Christian Bourgeois, « Agora », 2006, p. 236.

883. Mark J. P. Wolf, *op. cit.*, p. 14.

884. *ibid.*, p. 313.

885. Jean-Marie Schaeffer, *op. cit.*, p. 212.

realness] au personnage et à ses sagas. Et j'ai découvert qu'en adhérant aux 'faits' et à l'esprit de cette Histoire, en écrivant ces récits, il était plus simple de le visualiser (et ainsi de présenter) comme un personnage réel en chair et en os [*real flesh-and-blood character*] plutôt qu'un produit préfabriqué [*ready-made*]. En écrivant à son propos et en rédigeant ses aventures dans différents royaumes de son époque, je n'ai jamais violé les 'faits' ou l'esprit de l'Histoire présentée ici, mais j'ai suivi les lignes de cette Histoire aussi fidèlement que l'auteur de fiction historique suit celles de l'Histoire réelle [*actual history*]. J'ai utilisé cette 'Histoire' comme un guide dans tous les récits de cette série que j'ai rédigés.) »⁸⁸⁶

Cet élément de paratexte fonctionne comme un avertissement de la part de l'auteur, qui sert à éviter toute confusion chez le lecteur. C'est parce que le cadre que propose Howard fonctionne comme pourrait fonctionner l'Histoire, sous la forme d'un texte narratif, qu'il lui faut préciser que ce n'est pas le cas. Dans les termes de Jean-Marie Schaeffer, il s'agit de proposer aux lecteurs une expérience de « feintise ludique partagée », et non les faire tomber dans un « leurre »⁸⁸⁷. Autrement dit, « il ne suffit pas que l'inventeur d'une fiction ait l'intention de ne feindre que "pour de faux", il faut encore que le récepteur reconnaisse cette intention et donc que le premier lui donne les moyens de le faire »⁸⁸⁸. En termes anthropo-communicationnels, il s'agit bien ici de processus, voire de stratégies, de construction de sens commun et de la mise en place d'un cadre « méta-communicatif »⁸⁸⁹.

Malgré cette insistance sur le caractère factice de l'âge hyborien, Howard annonce que son objectif était de donner une forme de réalisme à son personnage et à ses aventures, afin de faciliter leur écriture, mais sans doute aussi pour favoriser l'adhésion des lecteurs à travers la cohérence donnée à l'ensemble des textes. Il serait donc possible d'adhérer à un récit fictionnel d'une façon similaire à la manière dont on souscrit à l'Histoire. Dans les deux cas, il s'agit de fournir un cadre de référence au sein duquel s'inscrivent les récits, c'est-à-dire un ensemble contextualisant plus large, au-delà des récits eux-mêmes, qui fournit des éléments permettant de les situer.

Il est difficile de ne pas faire des ponts entre ce passage et celui-ci de l'*Edda* en prose, mentionné dans le premier chapitre, qui indique que les récits que le livre contient ne doivent pas être tenus pour vrais, mais doivent aider les poètes à composer de la poésie. Déjà dans l'*Edda* en prose, les récits et les informations du texte ne sont pas présentés comme « factuels », ni

886. « (Nothing in this article is to be considered as an attempt to advance any theory in opposition to accepted history. It is simply a fictional background for a series of fiction-stories. When I began writing the Conan stories a few years ago, I prepared this 'history' of his age and the peoples of that age, in order to lend him and his sagas a greater aspect of realness. And I found that by adhering to the 'facts' and spirit of that history, in writing the stories, it was easier to visualize (and therefore to present) him as a real flesh-and-blood character rather than a ready-made product. In writing about him and his adventures in the various kingdoms of his Age, I have never violated the 'facts' or spirit of the 'history' here set down, but have followed the lines of that history as closely as the writer of actual historical-fiction follows the lines of actual history. I have used this 'history' as a guide in all the stories in this series that I have written.) », ma traduction. Celle-ci se veut volontairement plus littérale que celle proposée par Patrice Louinet dans son anthologie.

887. Jean-Marie Schaeffer, *op. cit.*, p. 96.

888. Jean-Marie Schaeffer, *op. cit.*, p. 146-147.

889. Gregory Bateson, « A Theory of Play and Fantasy », *Psychiatric Research Reports*, 1955, n° 2, p. 39-51 ; trad. fr. Ferriar Drosso, Laurence Lot, Eugène Simion, « Une théorie du jeu et du fantasme », in Gregory Bateson, *Vers une écologie de l'esprit. 1*, Paris, Seuil, « Essais », 1977, p. 248.

« documentaires », si l'on se réfère à la terminologie d'Olivier Caïra⁸⁹⁰. Dans ce cas comme dans celui de *L'Âge hyborien*, il s'agit de mettre en garde le lecteur pour éviter une confusion, mais aussi de souligner leurs apports pour des œuvres poétiques ou des nouvelles en fournissant de la matière pour la création.

Jean-Marie Schaeffer suggère que le modèle mimétique hérité de Platon, opposant fiction et vérité, n'est pas à même de nous aider à comprendre la place et le fonctionnement de la fiction et qu'il est plus profitable de se tourner vers les travaux de Hume, qui suggère une unicité des représentations, aussi bien « factuelles » que « fictionnelles », pour reprendre les termes de Schaeffer⁸⁹¹. La confusion naîtrait, non pas d'une indifférenciation entre événements fictionnels et événements historiques, mais d'une similitude entre la fiction et les représentations de l'Histoire. Autrement dit, un discours sur l'Histoire n'est pas l'Histoire et le risque n'est pas tant de confondre un livre de fiction avec des faits historiques que de le confondre avec un livre d'Histoire⁸⁹².

Les récits de Howard mettent en scène une version fictionnelle du passé de notre monde. La question se poserait sans doute différemment pour d'autres créations fictionnelles. L'âge hyborien de Robert E. Howard est une période située dans le temps et dans l'espace par rapport à notre monde actuel. Sur cette base, il est possible de le comparer à d'autres œuvres. Tolkien suggérait dans une lettre que ses récits étaient ceux d'époques d'un passé lointain⁸⁹³ et que la chute de Sauron se situait environ 6000 ans avant notre Ère. Le prologue du *Seigneur des anneaux* illustre cela en mettant en scène un narrateur qui semble prendre la parole du point de vue de l'époque contemporaine : « Ces temps, le Tiers Age de la Terre du Milieu, sont du lointain passé, et la forme de toutes les terres a été modifiée »⁸⁹⁴. Par contraste, les récits de Harry Potter se déroulent dans « notre monde », mais la plupart des éléments magiques sont dissimulés à la vue des « Moldus », les humains sans pouvoirs magiques. Quant au *Monde de Narnia*, ou *Chronicles of Narnia* en anglais, le nom de l'œuvre renvoie au monde que vont visiter les héros, appelé Narnia, qui est un monde appartenant au multivers. Pour s'y rendre, les héros traversent une armoire magique qui est

890. Olivier Caïra, *Définir la fiction : du roman au jeu d'échec*, Paris, éditions EHESS, 2011, p. 171.

891. Jean-Marie Schaeffer, « Fiction et croyance », in Jean-Marie Schaeffer, Nathalie Heinich, *Art, création, fiction*, Nîmes, Éditions Jacqueline Chambon, « Rayon Art », 2004, p. 163-186 ; Nathalie Heinich, « À propos de "Fiction et croyance" », in Jean-Marie Schaeffer, Nathalie Heinich, *Art, création, fiction*, Nîmes, Éditions Jacqueline Chambon, « Rayon Art », 2004, p. 187-196.

892. Françoise Lavocat a publié un ouvrage alors que je terminais la rédaction de cette thèse, je n'ai donc pas pu inclure ses résultats à mon étude. Toutefois, le lecteur intéressé par les problématiques liées aux rapports entre fiction et non-fiction pourra se référer à ses travaux. Françoise Lavocat, *Fait et fiction. Pour une frontière*, Paris, Seuil, « Poétique », 2016.

893. Jay Ruud, *A Critical Companion to J. R. R. Tolkien. A Literary Reference to His Life and Work*, New York, Facts On File, 2011, p. 498.

894. John R. R. Tolkien, *The Lord of the Rings*, Londres, G. Allen & Unwin, 1954 ; trad. fr. Francis Ledoux, *Le Seigneur des anneaux I. La communauté de l'anneau*, Paris, Christian Bourgeois, 1972, rééd. « Presses Pocket », 2001, p. 11.

en fait une sorte de portail permettant un passage entre différents mondes. D'autres univers n'offrent pas d'éléments permettant de les situer clairement par rapport à la terre. C'est le cas par exemple de Krynn, le monde des romans *Lancedragon*, qui sert également de cadre de campagne pour le jeu de rôle *Les règles avancées officielles de donjons et dragons* (AD&D). Dans ce dernier cas seulement, il me semble plus juste de parler « d'autres mondes » au sens strict.

Au-delà de l'analyse des ressemblances entre œuvres fictionnelles et œuvres documentaires, il est pertinent d'étudier la *mise en scène des distances et des passages* comme moyen de rendre compte des relations entre un texte et notre monde, afin d'étudier leurs processus de conception⁸⁹⁵. Au-delà des ressemblances et des dissemblances, il s'agit de comprendre les règles de transformation qui président à leur construction. Ces changements peuvent être mis en scène par le passage du temps quand il s'agit d'époques passées, ou de l'avènement d'une catastrophe ; par des déplacements géographiques, trouver une île perdue, ou de manière plus générale, voyager sous terre, au fond des océans, entreprendre des voyages spatiaux ; par le franchissement de portails magiques ; par le fait de disposer de capacités magiques ; et, souvent, une combinaison de plusieurs types de transitions, passage du temps et voyage spatial dans la science-fiction futuriste. Dans certains cas, aucun lien explicite ne peut être trouvé. Il convient alors de bien définir la mise en scène de ces passages et leurs implications. Par exemple, dans le cas de l'écoulement du temps associé à une catastrophe majeure telle qu'un grand cataclysme, comme cela est mis en scène dans les récits de Conan, la destruction qui prend place sert à expliquer les transformations géographiques de la surface du globe, mais aussi la part d'oubli dans la transmission des récits. Ainsi, les faits sont devenus des légendes et des mythes. Il en va de même dans le cas de nombreuses œuvres du genre Post-apocalyptique. À partir de là, on peut mieux comprendre pourquoi une œuvre de fiction peut être confondue avec des représentations historiques, puisque la distance et le passage mis en scène est similaire, celui d'une distance temporelle et du passage du temps qui implique éventuellement une *distance événementielle*, c'est-à-dire une séparation marquée par un phénomène majeur et ayant des conséquences pertinentes pour les transformations qui ont eu lieu. Envisager les constructions de monde de cette manière permet de réévaluer l'idée d'« autres mondes » en interrogeant précisément ce qui est autre, ce qui est similaire et prendre acte de l'écart qualitatif entre deux situations.

Les liens qu'il est possible d'établir avec les récits médiévaux scandinaves dits « mythiques » sont alors d'autant plus frappants, puisque ces derniers n'évoquent pas non plus des mondes ou des univers totalement distincts, mais certains récits racontent, par exemple, les

895. Cette approche doit beaucoup aux réflexions qu'Olivier Caïra avait développées dans une communication faite lors d'une soirée de conférence à Strasbourg dont j'étais l'organisateur. Il avait proposé une typologie des mondes fictionnels des plus documentaires aux plus imaginaires. Bien que je ne reprenne pas cette typologie, c'est en réfléchissant à ses propositions que m'est venue la question des passages. Je remercie doublement Olivier Caïra : pour avoir accepté de participer à cette soirée et pour la réflexion qu'il m'a permis d'initier ici.

origines du monde dans lequel les hommes vivent et comment la terre habitée par les hommes, *Miðgarðr*, fut construite à partir du corps du géant Ymir⁸⁹⁶. Les récits de nombreux héros ne se déroulent d'ailleurs pas dans un « autre monde ». Ils ne constituent donc pas plus des « mondes secondaires ».

Olivier Caïra proposait l'interprétation selon laquelle, « si l'on entend par “monde” un espace de recoupement, il peut y avoir *un* monde réel, *des* mondes fictionnels, *des* axiomatiques autonomes, le tout dans *une seule* réalité »⁸⁹⁷. Pour ma part, j'amenderai cette proposition en disant que s'il y a bien un « réel » au sens très large, qui désigne l'ensemble de ce qui est, ou ce qui existe, il y a des « réalités multiples », si l'on considère que la réalité, avec son suffixe -ité désignant « le produit de », est le produit du réel sur les individus et, donc, fait référence aux relations que les individus entretiennent avec leur environnement. Je suis ici notamment les réflexions d'Alfred Schütz sur les réalités multiples⁸⁹⁸, qui s'articulent à mon sens aux propositions d'Edward Sapir, selon qui chaque individu est un *surgeon* de la culture, et à l'idée de Howard S. Becker selon laquelle tout le monde n'apprend pas tout à fait la même chose.

Enfin, le troisième point important de ce chapitre est la prise en compte de l'aspect collectif des activités de production d'œuvres. Il était plus difficile de l'envisager à l'échelle très longue des deux premiers chapitres, non pas qu'elle était absente, mais parce que les informations tendaient à manquer. Par exemple, si l'on sait que les manuscrits de *L'Edda* en prose qui nous sont parvenus sont des copies et non le document original, nous n'avons que peu (voire pas) d'information sur les copistes qui les ont réalisées.

Les réflexions sur les mondes de l'art interviennent notamment à ce niveau. Il s'agit d'aller au-delà de la mise en relation entre un acteur, une situation et un contexte pour comprendre comment certaines ressources, particulièrement celles qui font référence aux récits médiévaux scandinaves, sont produites et manifestées. Inséré dans un réseau d'œuvres et d'acteurs, le travail de multiples personnes constitue les activités qui mènent à ces manifestations. En effet, « un éditeur, un correcteur, des amis, des parents ou des collègues de l'auteur prennent des décisions ou donnent des conseils qui aboutissent à la version définitive de l'œuvre.[...] Tous ces remaniements donnent à l'œuvre son aspect définitif »⁸⁹⁹. On constate que « l'artiste se trouve ainsi au centre d'un réseau de coopération dont tous les acteurs accomplissent un travail indispensable à l'aboutissement de l'œuvre »⁹⁰⁰. Dans notre cas, on observe une situation qui est moins détaillée

896. Il est important de noter que les termes *garðr*, et *heim*, qu'on associe souvent à l'idée de monde, désignent respectivement l'enceinte ou l'espace à l'intérieur de celle-ci et le foyer.

897. Olivier Caïra, *Définir la fiction*, *op. cit.*, p. 175.

898. Alfred Schütz, *Collected papers*, La Haye, Martinus Nijhoff Publishers, 1971 ; trad. fr. Anne Noschis-Gilliéron, *Le Chercheur et le Quotidien : phénoménologie des sciences sociales*, Paris, Klincksieck, « Méridiens Klincksieck », 1987, rééd. 2008, p. 103.

899. Howard S. Becker, *Art Worlds*, *op. cit.*, p. 209.

900. *ibid.*, p. 49.

dans les travaux de Howard S. Becker. Ce que le sociologue appelle une « chaîne de coopération » s'étend ici sur des dizaines d'années si l'on prend en considération les éditions récentes des textes de Robert E. Howard comme exemple de production d'œuvre. Une longue période durant laquelle, nous l'avons vu, les textes évoluent. En ce sens, la conception de telles œuvres peut être considérée comme *un projet collectif sur le temps long*.

La première anthologie de récits de Howard, *A Gent from Bear Creek*, paraît en 1937, soit l'année suivant sa mort, et ne contient pas de récits de Conan. Il faudra attendre neuf ans, c'est-à-dire après la Seconde Guerre mondiale, pour que paraisse une nouvelle anthologie, *Skull-Face and Others*, contenant plusieurs récits de Conan aux côtés d'autres nouvelles, de l'essai *L'Âge hyborien* et de l'hommage de Lovecraft à Howard suite à son décès. L'activité éditoriale reprend donc en 1946, sous la direction d'August Derleth, et avec elle, l'édition d'un récit de Conan contenant des références aux récits médiévaux scandinaves, « Le Phénix sur l'épée ». Les histoires ne sont pas republiées pour leurs références nordiques, alors qu'en France, l'intérêt pour le personnage de Conan est lié à celui pour les régions nordiques, l'imaginaire qu'elles véhiculent et leurs habitants, notamment les Vikings, à travers la figure de Jacques Bergier.

Le travail de production d'œuvres d'autres auteurs peut être analysé sous l'angle de la production collective. C'est le cas par exemple des écrits de Howard Phillips Lovecraft, également auteur de *pulp* et correspondant de Robert E. Howard, dont les travaux de continuation par d'autres auteurs, parmi lesquels August Derleth, sont aujourd'hui critiqués, au même titre que le sont ceux de Lyon Sprague de Camp pour le travail du Texan. Cette problématique se retrouve à un moindre degré chez J. R. R. Tolkien, dont le fils est un continuateur qui semble plus légitime. Mais, pour une étude sous l'angle des mondes de l'art, il faudrait intégrer son travail au sein du groupe appelé les « Inklings » auquel il participait avec d'autres auteurs, ainsi que le grand succès des adaptations de ses œuvres au cinéma par Peter Jackson et leur influence sur la réception des textes. Dans tous les cas, la question de la définition du canon se retrouve aussi bien chez les lecteurs que les critiques ou les chercheurs.

Les récits des aventures de Conan ont connu une évolution, passant des magazines *pulp* à des anthologies, des éditions dites « collector », sur Internet et trouvent leur place sur des supports moins attendus, comme des manuels de jeu vidéo. En effet, « les mondes de l'art connaissent des transformations incessantes, graduelles ou brutales. De nouveaux mondes de l'art voient le jour, d'autres vieillissent et disparaissent. Aucun monde de l'art ne peut se protéger longtemps ou complètement contre les forces de changement, qu'elles proviennent de l'extérieur ou de tensions internes »⁹⁰¹. Dans notre cas, l'analyse du changement porte autant sur les modifications des techniques de production et sur les changements apportés aux œuvres mêmes, qu'à leurs contenus,

901. *ibid.*, p. 301.

en fonction du travail de nombreux acteurs. C'est pourquoi les éditions dirigées par Patrice Louinet ou celles menées par Jeffrey Shanks, entre autres, ainsi que tout le travail de différents critiques et chercheurs, est très important pour avoir accès aux textes dans leurs différentes formes et pouvoir saisir leurs transformations.

Aujourd'hui, nous avons affaire à ce que l'on peut appeler une « franchise » médiatique, qui n'existait pas encore comme telle du vivant du créateur de Conan et qui va apparaître à travers les développements ultérieurs.

4

Une franchise à succès entre mondes de l'art et transmédia

Après avoir connu de nombreux développements littéraires, les récits de Conan vont être adaptés sur de multiples supports médiatiques qu'il est nécessaire d'intégrer à cette réflexion afin de comprendre comment s'établissent les rapports entre différentes manifestations au sein des productions de la franchise et quelle incidence ces processus ont sur la réception de références aux récits médiévaux scandinaves. Ces dernières se retrouvent en effet aussi bien dans les *comics*, que dans les films, les jeux, la série télévisée ou encore les dessins animés, qui constituent autant d'adaptations des aventures du personnage de Robert E. Howard, que de formes d'extension et d'ouverture à des formes d'appropriation variées. À travers les exemples présentés dans ce chapitre, je montrerai comment les contenus de différentes productions peuvent être étudiés dans leurs rapports avec les stratégies commerciales mises en œuvre, afin de souligner l'importance de la dimension économique dans l'analyse des situations de production. Pour ce faire, j'aborderai les théories du transmédia, terme dont plusieurs acceptions ont été proposées et que j'aurai l'occasion de discuter. L'étude de la dimension économique complétera les réflexions sur les mondes sociaux entamées dans le chapitre précédent et permettra d'apporter un éclairage complémentaire à l'approche anthropo-communicationnelle en intégrant des questions relatives aux industries culturelles et créatives.

I – PRÉSENCE SUR DIFFÉRENTS MÉDIAS

1 – Déclinaisons d'un personnage transmédia

Les aventures de Conan connaissent un certain succès après les années 50 et influencent toujours plus la littérature de *fantasy* et les produits qui en dérivent comme les jeux de rôle, à commencer par *Donjons et Dragons*. Elles connaissent aussi de nombreuses adaptations sur plusieurs supports, tels que des *comics*, des jeux de différents types (jeux de rôle, jeux vidéo, wargame), des films, des dessins animés et une série télévisée⁹⁰². Chacune apporte son lot de

902. Paolo Bertetti, « *Conan the Barbarian: Transmedia Adventures of a Pulp Hero* », in Carlos Scolari, Paolo

spécificités. Ces adaptations permettent aux acteurs des « mondes de l'art » où elles apparaissent d'acquérir une certaine réputation, comme ce fut le cas pour Roy Thomas, pour les *comics*, John Buscema ou Frank Frazetta, pour leurs illustrations et leurs peintures.

Parmi les exploitations les plus importantes de la franchise se trouve l'adaptation sous forme de *comics*. Elle commence en 1970 sous la direction de Roy Thomas et Barry Smith et elle est publiée chez Marvel Comics. Les déclinaisons sont nombreuses et les récits sont, soit des adaptations des histoires écrites par Howard, soit celles de ses continuateurs ou encore de nouvelles aventures spécifiques à ce format. Ce type d'adaptation est important, car le personnage de Thoth-Amon, présent uniquement dans la première nouvelle de Howard et dont le nom est à peine mentionné à deux reprises dans d'autres nouvelles⁹⁰³, y devient la *Némésis* de Conan. Leur opposition est au cœur de la trame principale du jeu *Age of Conan*, dans lequel Thoth-Amon est l'un des principaux ennemis des personnages-joueurs.

En 1982, Arnold Schwarzenegger, après plusieurs années victorieuses dans les plus prestigieux tournois de *bodybuilding* du monde, endosse le rôle de Conan dans le film *Conan the Barbarian* réalisé par John Milius⁹⁰⁴. Ce film lance la carrière de l'acteur d'origine autrichienne comme acteur de films d'action et il reste aujourd'hui une des références principales de l'incarnation de Conan dans la culture populaire. Le film mélange des éléments de plusieurs nouvelles de Conan, écrites aussi bien par Robert E. Howard que par de Camp et Carter, ainsi que des éléments des nouvelles de Kull. Par exemple, la scène où Conan trouve l'épée atlante est adaptée de la nouvelle « La chose dans la crypte », rédigée par Lyon Sprague de Camp. Le design de l'épée elle-même, tel qu'il fut conçu pour le film, se retrouve aujourd'hui dans de nombreuses productions et produits dérivés de la franchise, dans le MMORPG *Age of Conan: Hyborian Adventures* et jusque sur les couvertures de livres universitaires au sujet du barbare Cimmérien⁹⁰⁵. Bien que le film ne soit pas fidèle aux écrits de l'auteur texan, il est reconnu comme un bon film de *fantasy* et fut nommé pour plusieurs *Saturn awards* dont celui de meilleur film de *fantasy* et aussi pour la meilleure bande originale⁹⁰⁶. La qualité des musiques de Basil Poledouris est encore reconnue aujourd'hui chez les amateurs du genre. Un second film a vu le jour, mais l'accueil critique fut bien moins bon.

Bertetti, Matthew Freeman, *Transmedia Archeology: Storytelling in the Borderlines of Science Fiction, Comics and Pulp Magazines*, Basingstoke, Palgrave Macmillan, 2014, p. 15-38.

903. Pour une présentation de la nouvelle et du rôle de Thoth-Amon, voir notamment Patrice Louinet, *op. cit.*, p. 73-74.

904. Nicky Falkof, « Arnold at the Gate. Subverting Star Persona in *Conan the barbarian* », in Jonas Prida (ed.), *Conan Meets the Academy. Multidisciplinary Essays on the Enduring Barbarian*, Jefferson/Londres, McFarland & Company, 2013, p. 123.

905. Voir la couverture du livre de Jonas Prida, *Conan Meets the Academy. Multidisciplinary Essays on the Enduring Barbarian*, Jefferson/Londres, McFarland & Company, 2013.

906. <http://www.imdb.com/title/tt0082198/awards>, consulté le 12/04/2016.

Le monde des jeux est lui aussi marqué par les récits de Conan. Tony Bath fut le premier à adapter l'âge hyborien en cadre de campagne pour *wargames* (jeux de stratégie de guerre) en 1957⁹⁰⁷. Cet auteur est considéré comme un précurseur des *game designers* contemporains et l'un des premiers à combiner wargame et *fantasy*. Il explique que ce qui l'a attiré dans l'univers de Howard, c'était que celui-ci répondait à son intérêt pour les temps anciens, ainsi que ses types très diversifiés⁹⁰⁸. Le syncrétisme de l'univers de Conan ouvre donc à des appropriations originales pour qui cherche à mettre en scène une forme de variété parmi les habitants.

Les wargames sont aussi l'une des inspirations des jeux de rôle papiers et particulièrement de *Donjons et Dragons* auquel la *fantasy*, notamment celle de Tolkien dans sa réception américaine influencée par Howard, procure un cadre fictionnel nouveau. Les écrits de Robert E. Howard, inspirent la vision héroïque du genre, mais aussi, plus directement, les représentations des personnages barbares qu'il est possible d'y incarner. Les premières règles pour jouer un personnage barbare dans D&D sont proposées dans le n° 4 de la revue *White Dwarf* (décembre 1977-janvier 1978) éditée par *Games Workshop*⁹⁰⁹. Dans ce même numéro se trouve également un article de Tony Bath sur la manière dont il a adapté l'âge hyborien comme cadre de campagne de *wargame*. Cette période, allant de l'après-guerre jusqu'au début des années 80, est importante dans la formation d'une culture qui mélange la *fantasy*, la science-fiction et les jeux, parfois appelée « Culture Geek »⁹¹⁰. De ces rencontres découlent de nombreuses productions culturelles jusqu'aux MMORPG contemporains. Dans le numéro 36 du magazine *The Dragon* sorti en 1980, Gary Gygax, l'un des fondateurs du jeu de rôle *Donjons et dragons*, propose des caractéristiques techniques pour faire jouer le personnage de Conan dans le jeu qu'il a créé. La presse papier spécialisée dans le domaine ludique nourrit ainsi les univers de jeu de rôle avec des suppléments de règles et de *background* et des relations entre différents supports médiatiques se construisent.

Peu après la sortie des films, dans le milieu des années 80, l'entreprise TSR de Gary Gygax avait publié deux modules permettant de jouer dans l'univers de Conan pour *Les règles avancées officielles de donjons et dragons* (AD&D), une version élaborée des règles de *Donjons & Dragons*. Les couvertures sont d'ailleurs illustrées par des photos d'Arnold Schwarzenegger tirées du premier film *Conan le Barbare*. Parmi les nombreux ouvrages de la gamme AD&D, on trouve aussi *The Complete Barbarian's Handbook*, publié en 1995. Sur le site du Guide du rôliste galactique (GROG), qui recense les jeux de rôle professionnels et amateurs, ainsi que leurs suppléments, le descriptif de cet ouvrage commence ainsi : « Depuis Conan, les barbares fascinent les joueurs. [...] Le treizième Manuel Complet est là pour satisfaire vos envies de grands guerriers

907. 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. 425-427.

908. *ibid.*, p. 426.

909. *White Dwarf*, n° 4, décembre 1977-janvier 1978, p. 17-18.

910. David Peyron, *op. cit.*

musclés vêtus de peaux de bêtes »⁹¹¹. Il semble définitivement acquis que le stéréotype du barbare des mondes de *fantasy* renvoie au héros créé par Robert E. Howard dans la première moitié du XX^e siècle. Avec lui, ce sont un ensemble de caractéristiques presque deux fois millénaires qui continuent de nourrir l'imaginaire contemporain, bien que, dans le cas du barbare, l'origine nordique ne soit plus systématique.

AD&D n'est pas le seul jeu de rôle papier qui sera influencé par les écrits du Texan. D'ailleurs, l'univers de Conan a eu droit à ses propres adaptations en jeu de rôle. Tout d'abord, en 1985, *Conan Roleplaying Game* de David Cook voit le jour chez TSR⁹¹². Il s'agit donc du premier jeu de rôle basé entièrement sur la franchise Conan. Puis en 1989, Conan est adapté au système GURPS (*Generic Universal Roleplaying System*) par Curtis M. Scott et publié par Steve Jackson Games⁹¹³. Il fut traduit en français en 1994 et publié par l'éditeur Siroz. Le manuel de cette édition contient une introduction de Lyon Sprague de Camp présentant Robert E. Howard et l'univers de Conan. Dans cet exemple, les acteurs des mondes de l'art de Conan circulent d'un type de production à un autre. On y trouve également une référence au mythe de Cthulhu⁹¹⁴ rappelant la correspondance avec H. P. Lovecraft et le fait que Robert E. Howard a lui-même écrit des nouvelles d'horreur. Le livre de jeu de rôle ne sert alors pas seulement à présenter l'univers de jeu et ses règles, mais il participe également à la légitimation des acteurs et de leurs productions comme faisant partie de l'ensemble global de l'univers de Conan.

Les aventures du Cimmérien connaissent deux adaptations en dessins animés. La première est une adaptation franco-américaine de 1992 destinée au jeune public, *Conan l'aventurier*⁹¹⁵. Elle regroupe 65 épisodes de 25 minutes, ce qui correspond au format des dessins animés de cette époque, et une structure narrative organisée en épisodes dont les récits sont distincts, mais organisés autour d'un fil rouge général. Parmi les références nordiques, on peut noter la présence d'un Vanir à la barbe rousse et au casque à cornes dans le groupe des alliés de Conan, Snagg⁹¹⁶. Un épisode de cette série sera directement inspiré de la nouvelle « La fille du géant du gel ». Mais ici, Atali est présentée comme une enfant capricieuse. La seconde adaptation, comptant 13 épisodes, est la suite de la première et s'intitule *Conan and the Young Warriors*⁹¹⁷.

911. <http://www.legrog.org/jeux/ad-d-regles-avancees-officielles-de-donjons-et-dragons/ad-d-2eme-edition/mjsr14-le-manuel-complet-du-barbare-fr>, consulté le 12/04/2016.

912. *Conan Roleplaying Game*, David Zeb Cook, TSR, 1985.

913. *GURPS Conan*, Steve Jackson Games, Steve Jackson Games, 1989.

914. *ibid.*, p. 9.

915. *Conan the Adventurer*, Jetlag Productions/Sunbow Productions, Graz Entertainment (saison1) /C&D Creativite and Development (saison 2)/AB Productions (saison 2), 1992-1993.

916. Snagg est présenté comme un Viking sur la page Wikipédia française de la série et comme « *A Viking-like barbarian (as strong as Conan) from Vanirmen tribe* » sur la page anglaise. Accès : https://fr.wikipedia.org/wiki/Conan_l%27aventurier_%28s%C3%A9rie_t%C3%A9vis%C3%A9e_d%27animation%29, consulté le 17/07/2013.

917. *Conan and the Young Warriors*, Michael Reaves, John Grusd, 1994.

La fin des années 90 verra aussi l'adaptation de Conan en série télévisée⁹¹⁸. Dans cette production américano-allemande, l'interprète de Conan est Ralf Moeller, un acteur allemand, ancien Mr Univers, champion de *bodybuilding* comme Arnold Schwarzenegger et ami de celui-ci. L'image de l'acteur autrichien avait en quelque sorte marqué les manières de représenter le personnage à l'écran. Si certains épisodes reprennent des nouvelles de Howard, beaucoup sont inventés pour les besoins de la série. Celle-ci se situe dans la veine d'autres séries télévisées de cette période, comme *Hercule*, dont l'acteur principal Kevin Sorbo interprète Kull dans le film *Kull le conquérant*, et *Xena la guerrière*.

Dans ces différentes déclinaisons, le personnage de Conan tient une place centrale. Afin de l'analyser, Paolo Bertetti a développé une approche sémiotique du transmédia focalisée sur les personnages plutôt que sur l'idée de monde, comme on la trouve généralement, par exemple chez Henry Jenkins ou Lisbeth Klastrup et Susanna Tosca. Selon cet auteur, les personnages de fiction sont « des constructions sociales et culturelles ». C'est pourquoi il propose alors la notion de « personnage transmédia [*transmedia character*] »⁹¹⁹, qu'il définit comme « un héros de fiction dont les aventures sont racontées à travers différentes plates-formes médiatiques »⁹²⁰ et ajoute qu'« avec leur identité toujours changeante, mais reconnaissable, leur construction générale résulte de l'ensemble des textes qui contribuent à leur définition »⁹²¹. Cette notion est donc utile lorsqu'il s'agit d'étudier le « retour des personnages », dans une approche que Richard Saint-Gelais qualifie de transfictionnelle⁹²², ou afin d'interroger les conceptions de l'identité d'un personnage à travers différentes œuvres et la place centrale d'un ou plusieurs personnages dans le récit⁹²³. Dans son travail, Bertetti s'intéresse avant tout au contenu de l'œuvre et sa typologie des personnages transmédia l'amène à interroger la construction identitaire de ces derniers en distinguant leur identité existentielle de leur identité fictionnelle. Il fait correspondre cette distinction à la typologie

918. *Conan*, Max A. Keller, Balengica Productions/Keller Entertainment Group, 1997-1998.

919. Paolo Bertetti, « Conan the Transmedial. Identity and Metamorphoses in a Transmedial Character », in Pilar Couto-Cantero, Gonzalo Enríquez Veloso, Alberta Passeri, José Maria Paz Gago (ed.), *Proceedings of the 10th World Congress of the International Association for Semiotic Studies (IASS/AIS)*, Coruña, Universidade da Coruña, 2012, p. 1977-1982 ; Paolo Bertetti, « Toward a Typology of Transmedia Characters », *International Journal of Communication*, 2014, n° 8, p. 2344-2361 ; Paolo Bertetti, « Conan the Barbarian: Transmedia Adventures of a Pulp Hero », art. cit., p. 15-38.

920. « *it is possible to define a transmedia character as a fictional hero whose adventures are told across different media platforms* », ma traduction. Paolo Bertetti, « Toward a Typology of Transmedia Characters », art. cit., p. 2345.

921. « *with their ever-changing but still recognizable identities, their overall construction will result from the whole of texts that contribute to their definition* », ma traduction. *idem*. Dans une optique proche, Bertetti mentionne les travaux de Jason Scott sur les franchises axées sur les personnages. Le lecteur y trouvera également une définition de la notion de franchise. Jason Scott, « The Character-Oriented Franchise: Promotion and Exploitation of Pre-Sold Characters in American Film, 1913-1950 », in Ian Robert Smith (ed.), *Cultural Borrowings: Appropriation, Reworking, Transformation*, Nottingham, Scope, 2009, p. 34-55.

922. Richard Saint-Gelais, *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*, Paris, Seuil, « Poétique », 2011, p. 23.

923. Il n'est pas évident que Conan puisse être considéré comme le personnage central de tous les récits qui le mettent en scène écrits par son créateur Robert E. Howard. Deke Parsons, *op. cit.*, p. 114.

d' A. J. Greimas, en parlant d'identité discursive et d'identité sémio-narrative⁹²⁴, afin de séparer ce qui relève des attributs du personnage, de ce qui relève de ses actions dans le récit. Il s'intéresse aux rapprochements entre différentes occurrences du héros, mais aussi aux différences qui peuvent les opposer. Si son aspect visuel est généralement conforme (un homme musclé aux cheveux noirs et aux yeux bleus), son attitude varie, par exemple entre le guerrier attiré sexuellement par Atali et le bon héros du dessin animé⁹²⁵.

La multiplicité des adaptations va avoir plusieurs effets. Tout d'abord, elle contribue à maintenir des activités utilisant des ressources culturelles propres à la franchise, parmi lesquelles on trouve des références aux récits médiévaux scandinaves. Même si les adaptations ne sont pas considérées comme fidèles, elles sont présentées comme faisant partie de la franchise Conan. De plus, elle ouvre les portes à de nombreuses personnes vers l'univers de Conan comme le rappelle Jonas Prida, qui suggère de ne pas « confondre deux concepts différents »⁹²⁶ : Conan tel qu'il est créé par Robert E. Howard et Conan comme « production culturelle »⁹²⁷. Faire cette distinction permet d'étudier la manière dont se construisent les relations, ressemblances, associations, différences, entre diverses productions. Chaque adaptation suit les « conventions »⁹²⁸ d'un genre particulier et s'adresse à un certain public, par exemple le dessin animé est destiné à un public plus jeune. En retour, elles laissent leur trace sur ce monde particulier. L'interprétation d'Arnold Schwarzenegger reste une référence lorsque Conan est évoqué et l'acteur lui-même est suivi par cette interprétation⁹²⁹. Il conservait d'ailleurs l'épée Atlante du film dans son bureau de gouverneur de Californie et les journaux continuent à en parler près de 30 ans après sa sortie⁹³⁰. Bien que Nicky Falkof essaie de montrer que Conan est, sous bien des aspects, différents des autres types de personnages incarnés par Schwarzenegger dans ses films⁹³¹, cet auteur ne replace pas ces différentes productions dans une perspective historique. Ce film étant un des premiers succès de l'acteur, il est difficile de dire qu'il ne respecte pas un canon qui, au moment de sa sortie, n'existait pas encore. Il est en revanche plus intéressant de noter qu'après ce film, acteur et personnage restent liés dans l'esprit des spectateurs, au point que l'Autrichien fait souvent l'objet d'annonces disant qu'il va reprendre prochainement le rôle du barbare cimmérien, malgré son âge avancé⁹³².

924. Pour une présentation complète de sa typologie, voir l'article : Paolo Bertetti, « Toward a Typology of Transmedia Characters », art. cit., p. 2344-2361.

925. Pour plus de détails, voir Paolo Bertetti, « Conan the Barbarian: Transmedia Adventures of a Pulp Hero », art. cit., p. 32-33.

926. Jonas Prida, « Introduction », in Jonas Prida (ed.), *Conan Meets the Academy. Multidisciplinary Essays on the Enduring Barbarian*, Jefferson/Londres, McFarland & Company, 2013, p. 6.

927. *ibid.*

928. Howard S. Becker, *Art Worlds*, *op. cit.*, p. 69.

929. Nicky Falkof, art. cit., p. 123.

930. <http://www.nbclosangeles.com/news/local/Yes-He-Still-Has-the-Conan-Sword-55033992.html>, consulté le 24/08, 2013.

931. Nicky Falkof, art. cit., p. 140.

932. http://www.allocine.fr/article/fichearticle_gen_article=18642123.html, consulté le 07/08/2015.

Les acteurs de ces mondes sociaux circulent entre les genres, établissent des relations et imposent une certaine vision du héros, comme Lyon Sprague de Camp signant l'introduction du jeu de rôle de 1989. Chaque adaptation a donc une place singulière. Une étude des constructions subjectives de l'univers de Conan devrait tenir compte du croisement des manifestations auxquelles les individus ont été confrontés. Chaque personne a ses propres souvenirs, ses propres ressources et établit des relations et parfois des hiérarchisations dans ces ressources, qui peuvent évoluer dans le temps.

2 – Pastiches et parodies

Le personnage de Conan, en plus d'avoir eu un rôle important dans le développement des œuvres de *fantasy*, a connu des déclinaisons sous forme de pastiches et de parodies sur de nombreux supports : bandes dessinées, films, histoires audio, personnages de littératures, etc. L'exagération et la caricature mettent en avant les valeurs associées au barbare en les poussant à l'extrême ou en les tournant au ridicule. Le pastiche est une forme d'imitation alors que la parodie et la satire sont des caricatures à visée humoristique. Les exemples sont trop nombreux pour tous être cités, j'ai donc choisi de présenter deux types de parodies possibles.

En 2011, *Ronal Barbaren (Ronal le Barbare en VF)*⁹³³, un film d'animation Danois réalisé par Thorbjørn Christoffersen, met en scène un jeune garçon barbare gringalet, Ronal, qui va devoir sauver son village dont les habitants ont été enlevés. Au lieu d'être grand, imposant, puissant et violent comme les barbares de son clan, le jeune Ronal est petit, maigre et faible. L'aspect humoristique est manifesté ici par l'inversion des caractéristiques du barbare. Les autres barbares sont les guerriers les plus craints de leur monde, mais sont aussi une caricature des bodybuilders, en référence à Arnold Schwarzenegger. Ils s'entraînent sur des instruments de musculation rudimentaires et passent leur temps à prendre des poses pour admirer leurs muscles. La musique du film fait aussi hommage au Heavy Metal des années 1970/1980, notamment au groupe *Manowar*, dont les pochettes de plusieurs disques s'inspirent des dessins de *Conan* de Frank Frazetta. Ce genre musical a puisé une partie de son inspiration dans la culture de *fantasy* et de science-fiction. La parodie sait s'inspirer aussi bien de stéréotypes anciens que de leurs relectures intermédiaires. Les créateurs ne font pas que puiser à l'origine des représentations pour en caricaturer un ou plusieurs aspects, mais ils jouent sur les références qu'ils pensent que les téléspectateurs pourront reconstruire. L'inversion des caractéristiques de la figure qui est parodiée se retrouve aussi en partie dans le personnage de Cohen le barbare, un des personnages du disque-monde, l'univers de *fantasy* humoristique inventé par Terry Pratchett. Malgré son âge avancé et

933. *Ronal Barbaren*, Kresten Vestbjerg Andersen/Thorbjørn Christoffersen/Philip Einstein Lipski Einstein Film/Nordisk film, 2011.

son physique marqué par le temps, Cohen est et reste le plus grand guerrier du disque-monde⁹³⁴. L'auteur joue ici aussi sur l'opposition entre une apparence frêle et la valeur du combattant.

Le second exemple de parodie est la figure du barbare dans le *Donjon de Naheulbeuk*, une parodie d'aventures de jeux de rôle de *fantasy* développée en version audio distribuée sur Internet et dont le personnage barbare est inspiré de Conan. Le dieu des barbares s'appelle Crom et porte le même nom que le dieu des Cimmériens chez Robert E. Howard. Le barbare y est présenté comme un personnage sale, rustre et qui utilise la force dans toutes les situations. Son créateur John Lang, aussi appelé Pen of Chaos, est musicien. En plus des aventures parodiques, il a composé de nombreuses chansons, dont plusieurs sur le thème des barbares⁹³⁵. L'une d'entre elles, *La Marche barbare*, a été diffusée lors de l'émission de France Inter « La Marche de l'Histoire » portant sur le thème « Rome et les barbares »⁹³⁶. Dans cette chanson, la force, la violence, la vie simple s'oppose à la réflexion, car il y est dit que le seul barbare qui savait lire n'était pas utile au clan. Il y est aussi fait une référence aux guerriers *berserker*. Là encore, c'est l'exagération à l'extrême qui prime dans la parodie. Par sa reprise dans une émission historique, des liens sont reconstitués entre des faits documentaires historiques et la parodie d'une figure de *fantasy* qui s'appuyait elle-même sur des ressources historiques transformées au cours de multiples processus de médiation : passage dans la littérature de culture populaire, inspiration pour le domaine du jeu de rôle de *fantasy*, parodie.

3 – Paradox Entertainment et la reprise de la franchise Conan

Le début des années 2000 fut marqué par la sortie des longs métrages adaptant *Le Seigneur des anneaux* sur grand écran. Ces films relancent l'intérêt pour le genre de la *fantasy*. En 2002, Paradox Entertainment, entreprise suédo-américaine, rachète Conan Properties International, qui étaient tombé dans le « marché ouvert [*open market*] », et, en 2006, rachète Robert E. Howard Properties, LLC⁹³⁷. Cette entreprise dispose alors de la quasi-totalité des droits d'exploitation concernant les personnages et les histoires de Robert E. Howard et relance plusieurs productions dans divers domaines où la franchise avait fait ses preuves, à commencer par les *comics* qui sont dorénavant publiés chez Dark Horse Comics. Plusieurs nouvelles séries vont commencer et certaines anciennes séries vont être republiées dans de nouvelles collections. Ainsi, les adaptations des écrits de Robert E. Howard comme « La fille du géant du gel » connaissent de nouvelles éditions⁹³⁸ ou des rééditions⁹³⁹.

934. Imola Bulgozdi, « Barbarian Heroing and its Parody. New Perspectives on Masculinity », in Jonas Prida (ed.), *Conan Meets the Academy. Multidisciplinary Essays on the Enduring Barbarian*, Jefferson/Londres, McFarland & Company, 2013, p. 193-212.

935. Voir annexe II.10 et annexe II.11.

936. Je remercie ici John Lang, alias PenofChaos, pour cette information.

937. Pour un récit plus détaillé de l'évolution des droits concernant Conan, voir Leon Nielsen, *op. cit.*, p. 45-46.

938. Kurt Busiek, Cary Nord, *Conan. Volume 1. The Frost-Giant's Daughter and Other Stories*, Milwaukee, Dark Horse Books, 2005.

939. Roy Thomas, Barry Windsor-Smith, « The Frost Giant's Daughter », *Savage Tales of Conan*, 1973, n° 1, rééd. in

Le cinéma n'est pas en reste puisqu'un nouveau film est sorti sur grand écran en 2011. Cette fois, l'acteur Jason Momoa, qui avait commencé sa carrière à la télévision dans la série *Alerte à Malibu*, interprète Conan. Moins imposant qu'Arnold Schwarzenegger, il est cependant plus agile et pour certains des joueurs auprès desquels j'ai effectué mon terrain d'observation, il serait alors plus proche du Conan décrit par Robert E. Howard, c'est-à-dire agile comme une panthère. Cependant, cette adaptation n'a pas connu un succès critique important auprès du public. Toutefois, elle reste intéressante, car elle a fait partie d'une stratégie commerciale transmédiatique liée au MMORPG. En effet, en même temps que la sortie du film, une région d'aventures, c'est-à-dire une zone numérique complémentaire et originale, reprenant nombre de ses éléments, fut développée et intégrée au jeu *Age of Conan: Hyborian Adventures*.

Il faut rajouter à cela de nombreuses publications comme les encyclopédies *Conan The Phenomenon*⁹⁴⁰ et *Conan l'encyclopédie*⁹⁴¹, des objets de décoration tels que des statuettes ou des figurines, des jouets et aussi des reproductions d'armes en latex et d'armure pour les jeux de rôle grandeur nature. Ces produits peuvent partager certaines ressources : l'encyclopédie utilise des visuels issus des nouveaux *comics* et des armes en latex pour jeux de rôle grandeur nature reproduisent l'apparence des épées du film de 1982. Les ayants droit développent ici une logique commerciale de produits dérivés et de promotion croisée souvent utilisée dans le cadre de grandes franchises médiatiques⁹⁴².

Les adaptations ludiques sont présentes sous de nombreuses formes et genres, sur de multiples plates-formes et proposent des manières variées d'aborder l'âge hyborien ou les aventures de Conan de façon ludique : on compte plusieurs jeux vidéo, en 2004⁹⁴³, en 2007⁹⁴⁴, le MMORPG *Age of Conan: Hyborian Adventures* en 2008⁹⁴⁵ et un jeu sur la plate-forme d'Apple iOS, destiné à la promotion du film de 2011⁹⁴⁶ ; un nouveau jeu de rôle papier, *Conan OGL*, édité par *Mongoose Publishing* en 2004 ; un jeu de plateau de stratégie édité par *Fantasy Flight Games* en 2009⁹⁴⁷ ; un jeu de cartes à collectionner, *Conan Collectible Card Game*, dont le genre connaît un succès important depuis le jeu *Magic*.

Roy Thomas, Barry Windsor-Smith, *The Chronicles of Conan. Volume 2. Rogues in the House and other stories*, Milwaukie, Dark Horse Books, 2003, rééd. in Roy Thomas, Barry Windsor-Smith, *The Savage Sword of Conan. Volume One*, Milwaukie, Dark Horse Books, 2007.

940. Paul M. Sammon, *Conan, The Phenomenon: The Legacy of Robert E. Howard's Fantasy Icon*, Milwaukee, Dark Horse Comics, 2007.

941. Roy Thomas, *Conan: The Ultimate Guide to the World's Most Savage Barbarian*, Londres, DK Publishing, 2006 ; trad. fr. Philippe Touboul, *Conan l'encyclopédie*, Paris, Semic, 2007.

942. Alain Boillat, *Star Wars, un monde en expansion*, Yverdon-Les-Bains/Chambéry, ActuSF/Maison d'Ailleurs, « Les collections de la Maison d'Ailleurs », 2014, p. 17-37.

943. *Conan*, Cauldron, TDK Mediactive, 2004.

944. *Conan*, Nihilistic Software, THQ, 2007.

945. *Age of Conan: Hyborian Adventures*, Funcom, Funcom/Eidos Interactive, 2008.

946. *The Tower of the Elephant*, Chillingo, Chillingo, 2011.

947. *Age of Conan*, Roberto Di Meglio, Marco Maggi, Francesco Nepitello, Edge Entertainment, 2009.

Comme il a été noté en introduction, l'année 2015 a été riche en annonces puisqu'un nouveau jeu de plateau, simplement appelé *Conan* et développé par l'entreprise française Monolith Boardgame LLC, a été financé grâce au *crowdfunding* via la plate-forme Kickstarter. Il a battu tous les records de la plate-forme pour un jeu de plateau au moment de la campagne de financement, avec la plus grande somme récoltée et le plus grand nombre de soutiens au moment où la campagne s'est terminée. Ce succès montre que la licence Conan est loin d'être impopulaire. De plus, l'entreprise Monolith a collaboré avec Funcom, l'entreprise développant *Age of Conan: Hyborian Adventures*, de deux manières : en reprenant certains visuels du MMORPG pour ses figurines et en proposant une récompense spéciale pour les joueurs du MMORPG qui soutiennent la campagne⁹⁴⁸. Il s'agit à la fois d'une forme d'échange créatif et de promotion croisée. On notera également que Patrice Louinet est consultant sur ce projet en tant que spécialiste de l'univers Howardien, légitimant ainsi une grande fidélité du produit à l'œuvre du Texan. Concernant les éléments faisant référence aux récits médiévaux scandinaves, en plus d'un certain nombre de figurines, les créateurs du jeu ont annoncé une extension spécifiquement dédiée au Nord qui s'intitulera « Nordheim » et qui mettra en scène, entre autres, Atali et Niord, deux personnages tirés de la nouvelle « La fille du géant du gel »⁹⁴⁹. Cette extension sera notamment produite par Croc et Sippik, deux auteurs de jeu français.

Durant la campagne Kickstarter du jeu de Monolith, l'entreprise Modiphius, qui a connu plusieurs succès importants, parmi lesquels *Achtung ! Cthulhu*⁹⁵⁰, annonce qu'elle va produire un nouveau jeu de rôle papier dans l'univers de Conan, appelé *Robert E. Howard's Conan: Adventures In An Age Undreamed Of*⁹⁵¹. Également financé grâce au *crowdfunding*, il avait été annoncé que le jeu proposerait des croisements avec le jeu de plateau de Monolith. Là aussi, une forme d'échange créatif et de promotion croisée est mise en place. Tout comme le jeu de plateau, la fidélité aux textes du Texan est l'un des arguments principaux des promoteurs. Pour cela, les concepteurs ont demandé la participation de Jeffrey Shanks et de Patrice Louinet. De cette manière, les stratégies marketing des éditeurs intègrent l'idée d'un canon howardien actuel des textes de Conan auquel leurs propres productions participent. Ce nouvel exemple illustre aussi la participation des acteurs des mondes de l'art de Conan à différents projets. La campagne de financement participatif a démarré en février 2016. Il est possible d'observer plusieurs liens avec le jeu *Age of Conan*. Dans la vidéo de promotion qui se trouve en en-tête de la page web de la

948. http://www.ageofconan.com/news/battle_pet_in_all_new_conan_board_game_on_kickstarter, consulté le 28/04/2015.

949. https://www.kickstarter.com/projects/806316071/conan/posts/1348161?ref=backer_project_update, consulté le 18/02/2016.

950. *Achtung ! Cthulhu* est une adaptation de l'horreur洛夫craftienne qui prend pour cadre la période de la seconde guerre mondiale et qui a également connu un grand succès sur la plate-forme Kickstarter.

951. <http://www.modiphius.com/conan.html>, consulté le 28/04/2015.

campagne, plusieurs illustrations [artworks] proviennent du jeu en ligne *Age of Conan*. À cela s'ajoutent des offres permettant aux personnes soutenant le jeu de rôle papier via la campagne d'avoir accès à des objets, armures et potions, pour le jeu *Age of Conan*. On assiste une nouvelle fois à des stratégies commerciales que l'on peut qualifier de *promotion croisée transmédiatique*. Celle-ci se poursuit tout au long de la campagne par différentes annonces, notamment la production de livres supplémentaires, appelés « *sourcebook* », de la série intitulée « *cross-over* », entre le jeu de rôle papier et le jeu de plateau ou un second entre le jeu de rôle papier et le MMORPG qui sera rédigé par les équipes conjointes de Modiphius et de Funcom⁹⁵². Dans ce dernier, on trouvera les descriptions de lieux spécifiques à *Age of Conan*, comme la Passe d'Ymir, sur laquelle je reviendrai dans le huitième chapitre. Ajoutons également qu'une vidéo d'explication des règles du jeu de rôle sur table utilisant le système appelé « 2d20 », a été faite par un membre de l'équipe de Funcom, à partir des graphismes et de la scène d'introduction du MMORPG⁹⁵³. Ces pratiques permettent d'aller plus loin dans les analyses des stratégies transmédiatiques en les rattachant au cadre d'une analyse sociologique des mondes de l'art.

Le cas de la franchise Conan offre au chercheur une illustration d'un phénomène déjà observé par Howard S. Becker. Les acteurs circulent parmi différents mondes sociaux entre lesquels des ressources sont partagées. Ces échanges donnent également lieu à des productions d'œuvres hybrides, se situant à la croisée de ces mondes. Dans ces différents cas, la dimension diachronique et l'antériorité des productions a une influence sur les manières dont les emprunts sont faits par les uns et les autres. De plus, il faut ajouter un type d'acteur spécifique : les ayants droit, dont le rôle est à la fois d'accorder à certains acteurs (individuels ou collectifs) le droit d'utiliser la propriété intellectuelle d'une œuvre et de gérer la coordination et les échanges entre diverses activités de productions.

Citons enfin brièvement le jeu de guerre de figurines prépeintes, *Conan Rise of Monsters*, et sa campagne de financement participatif qui avait débuté le 31 juillet 2015, mais fut annulée⁹⁵⁴. Contrairement aux deux exemples précédents, ce jeu connut de nombreuses critiques quant à son manque de fidélité à l'œuvre de Howard et ne semblait pas proposer de développements conjoints créant des liens directs avec d'autres productions récentes de la franchise. Il faut donc envisager plusieurs types de stratégies commerciales mettant en œuvre différentes sortes de relations entre médias et menées en parallèle, plutôt qu'une seule qui conduirait à généraliser hâtivement des interprétations faites à partir de quelques cas d'études isolés.

952. <https://www.kickstarter.com/projects/modiphius/robert-e-howards-conan-roleplaying-game/posts/1507955>, consulté le 03/03/2016.

953. <https://www.youtube.com/watch?v=ynLuT6911dE>, consulté le 11/03/2016.

954. <https://www.kickstarter.com/projects/2060871444/conan-rise-of-monsters>, consulté le 07/08/2015.

II – PLUS QU'UN JEU : « *AGE OF CONAN IS MORE THAN JUST A GAME* »⁹⁵⁵

Le jeu de rôle en ligne massivement multi-joueurs *Age of Conan: Hyborian Adventures* appartient à ce que d'aucuns appelleraient la nouvelle « constellation »⁹⁵⁶ Conan. Ce jeu constitue l'une des productions commerciales placée sous la houlette de Paradox Entertainment et développée par une entreprise tierce. Dans ce cas précis, il s'agit de l'entreprise de développement de jeux vidéo norvégienne Funcom, notamment connue dans le domaine des MMORPG pour son titre à succès *Anarchy Online*⁹⁵⁷. Au début des années 2000, Funcom signe un accord avec l'entreprise Conan Inc. pour exploiter la licence Conan jusqu'en 2018⁹⁵⁸. Comme cet exemple sera au cœur de l'étude de terrain présentée dans les prochaines parties de ce travail, je vais me contenter ici de présenter quelques éléments d'analyse qui serviront à situer le jeu dans ses dimensions économiques et commerciales.

Dans une interview de septembre 2005 donnée au site Internet *MMORPG.com*, Terri Perkins, *Online Product Manager* de Funcom, présente le monde de Conan de la sorte :

« Le cadre de Conan se distingue par le monde sombre, luxuriant, ancien, hanté et lubrique [*lustful*] de Robert E. Howard. Plus de 70 ans de romans, de *comics* et d'autre matériel créatif ont construit un cadre de *fantasy* puissant et unique où les dieux sont plus cruels, la nuit plus sombre et la vie bien plus intéressante que ce que vous avez rencontré précédemment. »⁹⁵⁹

Cette citation est représentative du discours qui accompagne le jeu *Age of Conan*. L'auteur original des récits de Conan est mentionné de manière quasi systématique comme gage de qualité du produit. Dans cette interview, on apprend que l'action du jeu se déroule temporellement après le roman *L'Heure du dragon*, ce qui permet d'insister sur le rapport entre le jeu et les récits originaux du Texan. Ainsi, chaque production puise-t-elle dans les ressources qui la précèdent de manière non linéaire, qu'il s'agisse des sources nordiques comme des textes de Howard. Les ressources mobilisées par les producteurs pouvaient provenir aussi bien de sources anciennes ou de réceptions plus récentes de ces sources. C'est l'un des points centraux de la compréhension de la réception des récits médiévaux scandinaves dans le jeu *Age of Conan*. En effet, bien que le discours autour du jeu mette en avant sa fidélité aux écrits de Robert E. Howard, plusieurs points de tension vont apparaître dans les questions liées à son adaptation. Les nouvelles de Howard seules ne suffisent pas à créer un monde numérique où l'aspect visuel est important et où l'univers doit être peuplé

955. « *Age of Conan* est plus qu'un simple jeu », ma traduction.

956. Sarah Sepulchre, « La constellation transmédiatique de *Breaking Bad*. Analyse de la complémentarité trouvée entre la télévision et Internet », *ESSACHESS. Journal for communication Studies*, 2011, vol. 4, n° 1, p. 175-186 ; Anne Besson, *Constellations. Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, op. cit.

957. *Anarchy Online*, Funcom, Funcom, 2001.

958. <http://www.gamekult.com/actu/conan-chez-funcom-jusqu'en-2018-A48858.html>, consulté le 28/08/2013.

959. « *The setting of Conan sets it apart in the dark, lush, ancient, haunted and lustful world of Robert E. Howard. More than 70 years of novels, comics and other creative material have built a very powerful and unique fantasy setting where gods are crueller, night darker and life much more interesting than what you have encountered before* », ma traduction. Accès : <http://www.mmorpg.com/gamelist.cfm/setview/features/loadFeature/215/gameID/191>, consulté le 28/08/2013.

d'habitants et de monstres à la fois pour paraître vivant et pour proposer suffisamment de situations de jeu. Cet aspect incomplet aura une conséquence directe sur la réception des références aux récits médiévaux scandinaves.

Le jeu *Age of Conan* s'inscrit dans la politique de développement de la licence Conan depuis le rachat de Conan Properties International par Paradox Entertainment. Selon les mots de Jeff Mariotte, auteur d'un cycle de romans dans la collection *Age of Conan* :

« *Age of Conan* est plus qu'un simple jeu [*Age of Conan is more than just a game*] – c'est un effort sur plusieurs fronts de Conan Properties International et de quelques partenaires créatifs talentueux afin de développer des choses à partir de l'âge hyborien de Robert E. Howard que celui-ci, durant sa carrière trop brève, n'a pas eu la chance d'explorer en profondeur. »⁹⁶⁰

En étant publiée sur le site officiel du MMORPG, cette interview de Jeff Mariotte participe, elle aussi, à une promotion croisée pour les produits liés à la franchise. Le site Internet de Conan Properties International présente la nouvelle collection de romans appelée « *Age of Conan: Hyborian Adventures* », c'est-à-dire qu'ils portent le même nom que le MMORPG développé par Funcom⁹⁶¹. Ces romans mettent en avant les trois contrées que l'on retrouve dans le jeu en ligne, à savoir l'Aquilonie, la Cimmerie et la Stygie. Contrairement aux textes de Howard et à de nombreux pastiches ou continuations, Conan n'est pas le protagoniste principal des romans de cette série. Ils mettent en scène d'autres personnages de l'âge hyborien.

Au moment de sa sortie, *Age of Conan: Hyborian Adventures* faisait partie d'un ensemble de réceptions et il constituait le résultat d'un assemblage unique de ressources culturelles aux origines multiples. Tout comme Gilles Brougère le disait à propos de *Magic*, le jeu de Funcom peut être pensé comme un carrefour : « carrefour parce que lieu d'emprunt de sources ludiques, littéraires, cinématographiques préexistantes, mais aussi moteur pour des développements vers de nouveaux produits et de nouvelles histoires »⁹⁶². En effet, en plus d'être le résultat de multiples réceptions et une manifestation du travail de ses développeurs, ce MMORPG va ouvrir un espace d'appropriation pour ses joueurs-consommateurs, mais aussi pour de nombreuses autres manifestations, dans différents médias d'information, spécialisés ou non dans le jeu vidéo, ou dans les travaux universitaires. Outre les annonces officielles, ce jeu sera aussi mentionné dans la série télévisée *The Big Bang Theory* ou encore dans le roman *The Battered Body*, de J. B. Stanley⁹⁶³.

960. « *Age of Conan is more than just a game – it's a multi-pronged effort by Conan Properties International and some talented creative partners to expand upon parts of Robert E. Howard's Hyborian Age that Howard, during his too-brief career, didn't have a chance to thoroughly explore.* », ma traduction. Accès : http://community.ageofconan.com/wsp/conan/frontend.cgi?func=publish.show&template=content&func_id=1156&table=CONTENT, consulté le 14/09/2010.

961. http://www.conan.com/f_aoc.shtml, consulté le 16/03/2015.

962. Gilles Brougère, « De Tolkien à "Yu-Gi-Oh" – La culture populaire du livre aux cartes », art. cit., p. 169.

963. James Kelley, « "Hot Avatars" in "Gay Gear". The virtual Male Body as Site of Conflicting Desire in *Age of Conan: Hyborian Adventures* », in Jonas Prida (ed.), *Conan Meets the Academy. Multidisciplinary Essays on the Enduring Barbarian*, Jefferson/Londres, McFarland & Company, 2013, p. 145.

Les différents développements de la franchise Conan permettent d'apporter un regard critique sur différentes propositions théoriques récentes. D'un côté, on observe bien ce qu'Olivia Caïra a appelé le « tournant diégétique », qu'il définit comme le « passage d'une certaine coextensivité de la diégèse et du récit, qui caractérisait la littérature romanesque jusqu'au début du XX^e siècle, à un développement tous azimuts de la diégèse, bien au-delà des limites traditionnelles du récit »⁹⁶⁴. Autrement dit, les mondes ou les univers fictionnels tendent à prendre de plus en plus d'importance dans les productions culturelles, au-delà du récit seul. C'est également ce qu'observe Henry Jenkins et, à sa suite, David Peyron qui s'inspire de ses théories⁹⁶⁵. Un autre exemple bien connu et souvent cité, la franchise *Star Wars*, a récemment fait l'objet d'une étude par Alain Boillat qui parle de « monde en expansion »⁹⁶⁶.

Il faut toutefois rester prudent lorsqu'on aborde la « culture de la convergence » et des constructions de mondes à la manière dont le fait Henry Jenkins⁹⁶⁷. La figure idéale du transmédia qu'il décrit, basée essentiellement sur le refus de la redondance au profit de la complémentarité des supports et selon laquelle chaque média doit faire ce qu'il fait de mieux⁹⁶⁸, ne s'applique que partiellement à une franchise comme Conan. Si certains produits sont bien complémentaires, comme c'est le cas dans la série « Age of Conan », ou lorsqu'un *comic book* propose le point de vue d'un autre personnage sur l'histoire du film, d'autres productions sont plus autonomes. Elles peuvent être des adaptations, voire des copies, ou font simplement l'objet de reprises partielles. Il ne faut donc pas généraliser un cas à toute une culture.

1 – Un concept de jeu qui évolue

À la fin des années 1990 et au début des années 2000, le genre des MMORPG a connu une popularité croissante⁹⁶⁹, suite au succès de titres tels que *Everquest*⁹⁷⁰ ou *Dark Age of Camelot*⁹⁷¹, et a sans doute atteint son apogée avec *World of Warcraft*, sorti fin 2004. D'autres œuvres de *fantasy* sont adaptées à cette période, notamment dans *The Lord of the Rings Online*⁹⁷² qui reprend les écrits de J. R. R. Tolkien. *Age of Conan: Hyborian Adventures* est officiellement annoncé en avril 2005 et un premier *trailer* [bande-annonce] est présenté au salon E3 (Electronic Entertainment Expo). Sa sortie est tout d'abord prévue pour la fin du premier semestre 2006, mais il ne verra

964. Olivier Caïra, « Ourobores : Explorer les virtualités des mondes fictionnels après le tournant diégétique », *Revue critique de fiction française contemporaine*, 2014, n° 9, p. 73.

965. David Peyron, « Quand les œuvres deviennent des mondes. Une réflexion sur la culture de genre contemporaine à partir du concept de convergence culturelle », *Réseaux*, 2008, n° 148-149, p. 358.

966. Alain Boillat, *op. cit.*, p. 14.

967. Henry Jenkins, *op. cit.*, p. 97.

968. *idem*.

969. Matt Barton, *Dungeons and Desktop. The History of Computer Role-Playing Games*, Wellesley, A. K. Peters, 2008, p. 398-426.

970. *Everquest*, Verant Interactive, Sony Online Entertainment, 1999.

971. *Dark Age of Camelot*, EA Mythic, GOA, 2001.

972. *The Lord of The Rings Online: Shadows of Angmar*, Turbine, Turbine/Midway Games/Codemasters, 2007.

finalement le jour qu'en mai 2008. De nombreuses annonces seront faites à propos du jeu durant ces trois années, dans des articles de journaux en ligne ou papiers, des vidéos, lors de conventions ou encore des interviews avec les concepteurs. Les canaux de diffusion d'information sont donc multiples.

Il est annoncé au départ comme un « action-RPG » en ligne avec deux parties distinctes, l'une « solo », c'est-à-dire se jouant seul, et l'autre en « multijoueurs », proposant notamment des combats de masse. Dans une interview d'octobre 2005, le directeur du jeu, Gaute Godeger, ira même jusqu'à dire qu'il ne « s'agira pas d'un véritable MMO »⁹⁷³. Mais entre ces premières annonces et la sortie du jeu en mai 2008, les choses vont évoluer. Dès fin 2006, le jeu est présenté comme un « MMO » dont la partie solo serait une introduction permettant aux joueurs de découvrir le monde en ligne et de se familiariser avec leur personnage et le « *background* »⁹⁷⁴. Il n'est pas incongru de penser que ce changement d'orientation est en grande partie dû au succès de certains MMORPG arrivés sur le marché à cette période, notamment *World of Warcraft*, dont la popularité est alors croissante⁹⁷⁵. Néanmoins, l'idée de départ va laisser des traces dans la mise en avant du contenu de jeu solo à travers les « quêtes de destinée [*Destiny quests*] », un ensemble de quêtes que doivent accomplir les personnages-joueurs d'*Age of Conan*. Celles-ci s'étalent de l'entrée du jeu jusqu'au dernier niveau et sont liées aux défis les plus avancés. Elles tissent une trame narrative qui sert à la fois à donner sa place au personnage-joueur dans l'univers et participent à la cohérence de l'ensemble du jeu. C'est sur cette trame que viendront se greffer la plupart des références nordiques présentes dans le jeu. Pour bien comprendre et définir leur potentiel d'efficacité, il faut donc, dans une perspective intégrant une dimension historique, tenir compte du fait que le concept général du jeu a évolué et que le produit à son lancement ne correspondait plus tout à fait à ce qui avait été annoncé au départ, sans même entrer ici dans les problèmes liés à la réception des joueurs et à la vague de critique qui a eu lieu suite à la sortie du jeu, qui visait le peu de contenu disponible et les nombreux bugs. J'aurai l'occasion de développer ces points plus tard, lorsque j'aborderai la question de l'échec commercial relatif du jeu⁹⁷⁶.

L'un des traits particuliers de la plupart des jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs est qu'ils appartiennent à la catégorie des mondes ou univers dits « persistants »⁹⁷⁷. Derrière ce nom, il faut entendre des mondes numériques accessibles 24 heures sur 24 et 7 jours sur 7 et

973. « *though this game in no true MMO, but rather an Online Action RPG* », ma traduction. Accès : <http://www.mmorpg.com/gamelist.cfm?setview=features&loadFeature=261&gameID=191&fp=3200,1200,108147765,20060119052826>, consulté le 27/09/2010.

974. <http://www.computerandvideogames.com/article.php?id=146522>, consulté le 27/09/2010.

975. Matt Barton, *op. cit.*, p. 419-422.

976. Voir plus bas.

977. Patrick Schmoll, « Jeux sans fin et société ludique », in Sylvie Craipeau, Sébastien Genvo, Brigitte Simonnot (dir.), *Les Jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture*, Nancy, Presses universitaires de Nancy, « Questions de communication. Série actes », 2010, p. 29.

toujours actifs quel que soit le nombre de joueurs connectés. Cependant, ils ne sont pas éternels. Il est possible de retrouver les dates d'annonce, de lancement et de fin. Par exemple *Warhammer Online*, sorti peu après *Age of Conan*, a fermé ses portes définitivement en 2013. Deux points doivent alors être relevés pour l'étude de la réception des mythes nordiques : premièrement, la réception dans ce cadre particulier a certaines limites temporelles ; deuxièmement, avant d'être mis sur le marché, le concept d'un jeu peut énormément évoluer, ce qui renforce la nécessité de prendre en compte la dimension historique dans une perspective diachronique. De plus, loin d'être figé une fois sorti, le jeu continue à évoluer au cours du temps, non seulement à travers les pratiques des joueurs, mais aussi par les mises à jour plus ou moins régulières dont il fait l'objet⁹⁷⁸.

2 – Fidélité, adaptation et ethos ludique

Afin de mieux saisir le cadre dans lequel les références nordiques vont être trouvées, il faut analyser la présentation du jeu par ses concepteurs. L'un des points centraux, si ce n'est le point central du jeu qui sert à définir ce qui fait sa spécificité, est la licence à laquelle il se rattache. En effet, proposer un jeu qui met en scène l'univers de Conan, basé sur les écrits de Robert E. Howard, est le point de référence à partir duquel l'identité du jeu va être construite. Funcom met cet élément particulièrement en avant lors de sa promotion. Le nom de l'auteur est toujours cité et mis en relation avec l'atmosphère particulière du jeu, qui est présenté comme sombre, brutal, réaliste, décadent, impitoyable. Le texte ci-dessous, tiré de la foire aux questions officielle du jeu, reflète bien le discours qui l'accompagne :

« 1.2 Qu'est-ce que *Age of Conan: Hyborian Adventures* ?

Age of Conan: Hyborian Adventures est un MMO basé dans le monde d'Hyboria, créé par le célèbre Robert E. Howard. Dans *Age of Conan*, les joueurs pourront se plonger dans le monde d'Hyboria, une contrée rude et brutale dans laquelle ils partiront pour un périple riche en action, sur les traces du plus grand héros de *fantasy* au monde : Conan, de Robert E. Howard. Vous rencontrerez les alliés comme les ennemis de Conan, vous combattrez des monstres et des démons tirés de soixante-dix ans d'histoire et de mythologie, et vous ferez même connaissance avec le puissant Roi Conan en personne. Vous pourrez aussi vous engager dans des luttes armées avec d'autres guildes pour le contrôle de ressources précieuses, forger des objets rares et puissants, et partir à l'aventure simultanément avec des milliers d'autres joueurs. »⁹⁷⁹

Cette courte présentation donne les grandes lignes du jeu et des intentions des concepteurs, à travers le discours qui entoure la figure du barbare cimmérien et son univers. On note l'importance de l'univers créé par l'auteur texan. L'investissement fort dans la franchise et la mise en avant de 70 ans de développements semblent suggérer que ce monde est connu, qu'il serait riche et dense et qu'il a fait l'objet d'une certaine attention durant plusieurs décennies. Comme le dit Tanya Krzywinska, « de cette manière, tout jeu basé sur la *fantasy* s'appuie sur un ensemble de sources

978. Voir plus bas, chapitre 9.

979. Foire aux questions officielle. Accès : http://community-fr.ageofconan.com/wsp/conan_fr/frontend.cgi?func=publish.show&&func_id=2102&table=CONTENT, consulté le 09/04/2010.

préexistantes et pertinentes pour faire appel au fantastique afin de prêter de la largeur et de la profondeur au monde du jeu et d'utiliser les connaissances des joueurs »⁹⁸⁰.

Dans une interview datant de décembre 2005 donnée au site *MMOWelten*, le directeur artistique Terje Lundberg donne quelques indications sur le jeu en développement. Suite à la question du journaliste, il mentionne l'atmosphère sombre du jeu et fait, lui aussi, référence aux travaux de Robert E. Howard : « Lorsque vous lisez les textes de Howard, vous êtes immédiatement entraîné dans un monde sans concession de forces anciennes et sombres, et de civilisations puissantes et décadentes »⁹⁸¹. Le directeur du jeu Gaute Godager défend une vision similaire lorsqu'il dit : « car il y a une chose qui est certaine à propos de Conan, c'est qu'il ne s'agit pas d'un conte de fées ordinaire, mais d'un univers brutal, libidineux, sexy et scandaleux, fait par des adultes pour des adultes »⁹⁸². La foire aux questions officielle présente l'âge hyborien, appelé ici Hyborée, comme « une contrée rude et brutale dans laquelle ils partiront pour un périple riche en action, sur les traces du plus grand héros de fantasy au monde : Conan, de Robert E. Howard »⁹⁸³. Cette vision de l'univers se traduit par un classement dans la catégorie des jeux réservés à un public adulte : « 18+ » (interdit aux moins de 18 ans) dans le système PEGI en Europe, et « M » (Mature – soit interdit aux moins de 17 ans) dans le système ESRB pour l'Amérique du Nord. Cette décision va participer à limiter le public visé par le jeu et aura des effets sur sa réception. Ainsi, en plus d'avoir une influence sur la manière dont s'exprimeront les références mythiques, le cadre général que pose le jeu oriente la définition du public ciblé. En positionnant ainsi dans le « monde de l'art » lié à la licence Conan, les concepteurs du jeu vont, en retour, influencer la vision que l'on a des textes de l'auteur texan et en proposer une nouvelle lecture. L'insistance sur la noirceur de l'univers est particulièrement remarquable lorsque l'on compare le jeu à l'adaptation des nouvelles de Conan en dessin animé dont le ton est plus léger, car elles visent un type de public plus jeune.

Deux pistes de réflexion se dégagent d'ores et déjà pour la suite de ce travail : 1) quelles sont les sources mobilisées par les concepteurs ? 2) Comment la mise en scène brutale et sombre est-

980. « *As such, any fantasy-based game draws on a range of preexisting sources relevant to the invocation of the fantastic to lend breadth and depth to a game-world and to make use of players' knowledge* », ma traduction. Tanya Krzywinska, « World Creation and Lore: *World of Warcraft* as Rich Text », in Hilde G. Corneliussen, Jill Walker Rettberg (ed.), *Digital Culture, Play, and Identity. A World of Warcraft Reader*, Cambridge, MIT Press, 2008, p. 123.

981. « *When you read Howard's work you're immediatly drawn into a gritty world of dark and ancient forces, and mighty and decadent civilizations* », ma traduction. Accès : <http://aoc.onlinewelten.com/articles.php?id=11>, consulté le 27/09/2010.

982. « *For if it's one thing which is true about Conan is that it is no ordinary fairytale, but a brutal, lustful, lush and sinful universe made by grown-ups, for grown-ups* », ma traduction. Accès : <http://www.tothegame.com/interview.asp?gameid=2318>, consulté le 22/07/2014.

983. Foire aux questions officielle. Accès : http://community-fr.ageofconan.com/wsp/conan_fr/frontend.cgi?func=publish.show&&func_id=2102&table=CONTENT, consulté le 09/04/2010.

elle rendue et en quoi affecte-t-elle l'actualisation des références aux récits médiévaux scandinaves ?

Gaute Godager développera un peu plus loin sa vision de l'âge hyborien :

« Bien que nous prenions appui sur plus de 70 ans de tradition issue des *comics*, des films des romans et ainsi de suite, nous cherchons nos inspirations principales dans les sources elles-mêmes, c'est-à-dire l'héritage laissé par Robert E. Howard, le créateur de Conan. Ses histoires sont pleines de violence brutale et la promesse d'une mort rapide, mais aussi un monde rempli à ras bord de couches d'histoires, de nombreuses civilisations et du combat de la race humaine là où le sauvage et le "moderne" se rencontrent de front. Alors, nous avons essayé de raconter une histoire bien plus grande que simplement celle de Conan le barbare, mais celle de notre âge hyborien lui-même en entier et la multitude de peuples qui l'habitent. »⁹⁸⁴

Le directeur refait ici le lien entre les travaux de l'auteur texan et l'atmosphère du jeu. Il met en avant un autre point important : la multiplicité des peuples de l'âge hyborien. Comme il a été dit précédemment, l'univers fictionnel créé par Howard s'inspire en grande partie de l'Europe. Pour décrire les nombreux peuples qu'il met en scène, il s'appuie tout à la fois sur des découpages géographiques réels, des faits historiques et des récits mythiques. Godager explique que les représentations des différents peuples du jeu furent recherchées dans les civilisations anciennes. Il évoque les territoires des trois principales régions du jeu : la Cimmérie, avec la neige et les hauts plateaux, l'Aquilonie, ses collines vertes et sa capitale Tarantia, et les déserts de Stygie avec ses cités magnifiques. Tortage, qui est la zone de départ réservée aux joueurs débutants, propose des paysages variés avec des ports et des jungles. Afin de donner une meilleure idée des inspirations des concepteurs, le directeur du jeu compare ensuite la Cimmérie à la Norvège, la Stygie à une version diabolique de l'Égypte ancienne, avec des paysages ressemblant au nord de l'Afrique, et l'Aquilonie, le plus majestueux royaume de l'âge hyborien, est un mélange de la Grèce Antique et de l'Empire Romain. Loin d'être des inventions pures, les contrées représentées dans le jeu font l'objet d'un rapport proposé par les concepteurs avec des lieux non fictionnels. On retrouve ici l'idée présente chez Jean-Marie Schaeffer, selon qui la similarité joue un rôle dans la fiction et dans les processus d'apprentissage, car elle permet la reconnaissance du matériel fictionnel⁹⁸⁵. De plus, la variété du monde est mise en avant et fait figure de promesse d'une variété d'expériences pour les joueurs.

Les concepteurs mettent en avant la spécificité du caractère de l'univers qu'ils souhaitent développer. De nombreuses présentations et interviews de concepteurs présentent l'âge hyborien comme sombre et pervers et soulignent le « réalisme brutal » du monde d'*Age of Conan*. Cet

984. « Even though we are drawing on more than 70 years of lore from comics, movies, novels and whatnot, we are taking our main inspiration from the source itself, which is the legacy left behind from Robert E. Howard, the creator of Conan. His tales are full of brutal violence and the promise of a swift death, but also of a world filled to the brim with layers of history, multiple civilizations and a struggling human race where the wild and "modern" meets head on. So, we have tried to tell a much bigger story than just that of Conan the barbarian, but of the entire Hyborian age itself, and its multitude of people », ma traduction. Accès : <http://www.tothegame.com/interview.asp?gameid=2318>, consulté le 22/07/2014.

985. Jean-Marie Schaeffer, *op. cit.*, p. 92.

aspect sert à justifier l'accent mis sur l'affrontement que les concepteurs ont souhaité donner au jeu avec la mise en place d'un système de combat dynamique, supposé l'aider à se démarquer de ses concurrents. Ce choix rejoint l'idée de Tanya Krzywinska selon laquelle les références à des œuvres particulières et les références intertextuelles informent sur l'orientation du jeu et le *gameplay* proposé aux joueurs⁹⁸⁶. Le système de combat original a donné lieu à de commentaires et discussions entre concepteurs et joueurs. Dans les interviews, la violence du jeu est marquée de façon récurrente par l'interjection « Les têtes vont tomber ! [*Heads will roll*] ».

Dans leur étude des mondes transmédiaux [*transmedial worlds*] appliquée à *Lord of the Rings Online*, Lisbeth Klastrup et Susanna Tosca proposent d'appeler l'ethos ludique « l'essence morale du monde, la vision du monde basique »⁹⁸⁷ condensée dans l'œuvre originale et ses actualisations ultérieures. Les deux auteurs expliquent que la vision du monde proposée par les développeurs dans le cadre du jeu en ligne ne correspond pas forcément à la représentation de cet univers de certains joueurs :

« Cependant, la recreation de l'ethos n'est pas totalement sans problème, puisque certaines difficultés sont discutées au sein de la communauté. Par exemple, comme nous l'avons vu dans notre questionnaire, le 'Monster Play' va selon certains fans contre l'esprit de Tolkien, alors que d'autres y prennent un très grand plaisir. L'importance d'être fidèle à l'ethos du monde transmédia ne doit pas être sous-estimée dans un jeu tel que celui-ci. Sur les forums de discussion que nous avons observés, les joueurs fans étaient contrariés par ce qu'ils considéraient comme des ruptures de l'ethos, car ils ruinaient leur immersion dans le monde transmédia, peu importe le potentiel d'une caractéristique à améliorer le gameplay, tel que le Rune-Keeper. »⁹⁸⁸

L'ethos, tel que l'évoquent ici les deux auteurs, est un sentiment qui prend son origine dans l'idée que se font les acteurs des valeurs morales qui ont cours dans l'œuvre originale et qui servent de base aux développements et adaptations vers d'autres médias. Chaque actualisation de l'univers de fiction risque alors de confirmer ou de bousculer en partie les représentations mentales que les différents acteurs se font d'un univers et renvoie à la question de la définition des œuvres canoniques pouvant servir de modèle à des productions futures.

L'idée de « réalisme » associée à *Age of Conan* sert également à se différencier d'autres titres à succès comme *World of Warcraft* dont l'apparence visuelle est parfois qualifiée de *cartoon*. On peut aussi le comprendre comme une autre manière de ressortir le slogan « Comme si vous y

986. « *The presense of multiple and deliberately planted intertexts encourages a certain type of depth engagement with the game, which extends beyond but also informs the types of gameplay tasks offered to players.* », ma traduction. Tanya Krzywinska, art. cit., p. 124.

987. Lisbeth Klastrup, Susanna Tosca, « When Fans Become Players: *The Lord of the Rings Online* in a Transmedial World Perspective », in Tanya Krzywinska, Esther MacCalum-Stewart, Justin Parsler (ed.), *Ring Bearers. The Lord of the Rings Online as Intertextual Narrative*, Manchester/New York, Manchester University Press, 2011, p. 54-55.

988. « *However, the ethos recreation is not completely glitch-free, as some issues are discussed by the community. For example, as we saw in our survey, the 'Monster Play' is thought by some fans to go against Tolkien's spirit, while others enjoy it immensely. The importance of being faithful to the transmedial world ethos cannot be underestimated in such a game as this. In the discussion forums we looked at, fan players were upset about what they perceived to be ethos breaches, because they ruin their immersion in the transmedial world, regardless of a given feature's potential to improve gameplay, such as the Rune-Keeper class* », ma traduction. *ibid.*, p. 55.

étiez ». L'aspect visuel et les graphismes furent un point central de la promotion du jeu. En effet, les concepteurs souhaitaient mettre l'accent sur cette dimension technique en proposant une qualité visuelle élevée qui utilisait des technologies très récentes comme DirectX10. *Age of Conan* devait être le premier MMORPG à tirer parti des possibilités de ces bibliothèques logicielles qui permettent l'utilisation de nouveaux effets visuels et sonores plus réalistes. Erling Ellingsen, manager produit de Funcom, évoque un partenariat avec Microsoft, qui développe Windows et DirectX, et avec Nvidia, entreprise qui produit des puces graphiques⁹⁸⁹. Pour faire la promotion de leur jeu, les exploitants ont engagé des partenariats avec des entreprises travaillant dans des domaines complémentaires aux leurs, tels que la conception de technologies logicielles et matérielles. Ils emploient alors une technique de promotion croisée qui n'a pas lieu entre produits de la même franchise, mais entre différents secteurs industriels. On assiste alors à un partenariat entre les mondes de l'art des jeux vidéo et les « mondes industriels » où sont produits des objets techniques.

Sur un plan plus théorique, différents paramètres et différentes dimensions de l'expérience sont mis en avant. L'univers fictionnel, son atmosphère, son créateur, ses continuateurs, les mécanismes de jeu, les technologies utilisées, sont articulés pour donner une cohérence à l'ensemble qu'ils participent à former. Cette analyse multidimensionnelle complète des réflexions comme celles de Delphine Grellier qui développe l'idée que l'espace, le temps et le rôle de la mort donnent une cohérence à un jeu⁹⁹⁰. Dans le cas d'AOC, la manière dont les concepteurs cherchent à faire apparaître certaines caractéristiques comme entrant en résonance les unes avec les autres participe à construire de la cohésion dans le jeu. D'un point de vue anthropologique, on se rapproche alors de l'idée de Marcel Mauss lorsqu'il commente les travaux de Wundt sur le mythe et l'art en 1908. Il suggère que l'évolution artistique est un phénomène complexe qui ne peut se limiter aux phénomènes esthétiques et religieux, mais que « science, technique, économie, y concourent »⁹⁹¹. L'analyse anthropologique maussienne s'intéresse donc à la complexité des phénomènes sociaux en pointant la portée multidimensionnelle de l'expérience qu'ils proposent. Il est difficile de ne pas faire ici le rapprochement avec ce qui deviendra en 1923-1924 l'idée de « phénomène social total » dans son analyse du don. Un phénomène est total s'il « [met] en branle dans certains cas la totalité de la société et de ses institutions [...] et dans d'autres cas, seulement

989. DirectX10 n'était disponible qu'à partir de la version Vista de Windows. Ce partenariat était un moyen pour Microsoft de faire la promotion de son nouveau système d'exploitation à cette période, le précédent étant Windows XP.

990. Delphine Grellier, « Reale e virtuale : lo stato delle frontiere », in Mario Gerosa, Aurélien Pfeffer (ed.), *Mondi Virtuali*, Rome, Castelvechi, 2006, p. 87-114 ; trad. fr. Delphine Grellier, « Réel et virtuel : l'état des frontières », [En ligne]. Accès : <http://www.omnsh.org/spip.php?article79>, consulté le 22/05/2010.

991. Marcel Mauss, « L'Art et le mythe d'après M. Wundt », *Revue philosophique de la France et de l'étranger*, 1908, n° 66, p. 48-78, rééd. in Marcel Mauss, *Œuvres 2. Représentations collectives et diversité des civilisations*, Paris, Éditions de Minuit, « Le sens commun », 1968, p. 201.

un très grand nombre d'institutions, en particulier lorsque ces échanges et ces contrats concernent plutôt des individus »⁹⁹². Dans une optique anthro-communicationnelle, l'expérience ludique ne doit pas être analysée de manière trop limitée, mais au contraire, le chercheur doit montrer au maximum la multiplicité des dimensions impliquées dans un phénomène et leur interdépendance. Pour faire court, il est nécessaire de comprendre le jeu comme un tout plutôt que de trop dissocier les degrés de l'expérience. On retrouve aussi cette multidimensionnalité dans les analyses du cricket de l'anthropologue Arjun Appadurai⁹⁹³.

L'auteur indien a également montré que, lorsqu'il s'agit de flux migratoires internationaux, la volonté de migrer est souvent dictée par un imaginaire diffusé par les médias de masse⁹⁹⁴, car selon lui, c'est bien l'imagination qui motive l'action⁹⁹⁵. Cette réflexion peut nous amener à chercher les raisons qui poussent les joueurs à investir un jeu tel que *Age of Conan*. Ce que nous pouvons dire pour l'instant concerne essentiellement le discours promotionnel mis en avant par les concepteurs, qui sature la communication autour du jeu. Il faudra également prêter attention à l'appropriation que les joueurs font de ce discours de différentes manières, afin d'adopter une attitude critique envers celui-ci et ne pas se limiter à l'analyse des contenus du jeu. Cette méthode permettra également de remettre le facteur humain et social au cœur de l'analyse.

3 – Accueil critique et diffusion

La diffusion, les ventes, les fluctuations du nombre de joueurs, ainsi que la localisation du jeu constituent des modalités de réception du jeu dont font partie les références aux récits médiévaux scandinaves présentes. Ces caractéristiques posent un cadre large à un niveau macro-sociologique à l'analyse de l'appropriation, mais nous verrons qu'il est nécessaire de l'articuler à des éléments de niveau micro-sociologique pour éviter de tomber dans le piège d'une interprétation trop rigide des modèles économiques. Ces développements permettront toutefois de relativiser la diffusion des ressources mythiques et leur réception auprès des joueurs, sans remettre en cause les discussions théoriques qu'elles ont permis de mener.

Jeu et consommation

Comme l'a rappelé très récemment Gilles Brougère, « le jeu dépend de plus en plus d'une logique de production et de consommation industrielle, de l'existence d'industries, lors même qu'il s'agit d'une expérience qui échappe à ce qui le rend possible, qui suppose une intervention, une

992. Marcel Mauss, « Essai sur le don. Forme et raison de l'échange dans les sociétés archaïques », *L'Année sociologique nouvelle série*, 1923-24, vol. I, p. 30-186, rééd. in Marcel Mauss, *Sociologie et anthropologie*, Paris, Presses universitaires de France, « Quadrige », 1983, p. 274.

993. Arjun Appadurai, *Modernity at Large. Cultural Dimensions of Globalization*, Minneapolis/Londres, University of Minnesota Press, 1996 ; trad. fr. Françoise Bouillot, Hélène Frappat, *Après le colonialisme. Les conséquences culturelles de la globalisation*, Paris, Payot & Rivages, « Petite bibliothèque Payot », 2005.

994. *ibid.*, p. 34.

995. *ibid.*, p. 37.

décision qui permet au joueur d'exister »⁹⁹⁶. En effet, les jeux vidéo sont le plus souvent des produits de ce qu'on appelle les industries culturelles et *Age of Conan* n'échappe pas à la règle.

À sa sortie, les joueurs devaient acheter le MMORPG de Funcom dans sa version matérielle, en boîte, ou dans une version qu'on appelle « dématérialisée », c'est-à-dire une version numérique téléchargée sur Internet. Une période d'essai était offerte, qui permettait aux joueurs de tester le jeu pendant une période donnée. Après cela, pour continuer à jouer, il était nécessaire de s'abonner sur une base mensuelle, avec des tarifs dégressifs selon la longueur de l'abonnement. Une version d'essai gratuite fut proposée en 2009, mais elle était limitée à la zone réservée aux débutants. Puis lorsque les concepteurs décidèrent de passer le jeu sur un modèle *Free2play*, il devint partiellement accessible gratuitement. Ils souhaitaient ainsi attirer de nouveaux joueurs ou faire revenir des anciens. Mais tout le contenu n'était pas disponible et certaines zones et certains donjons, notamment de raid, n'étaient accessibles que par micro-paiements ponctuels. En parallèle, Funcom laissait la possibilité d'avoir accès à tout le contenu avec un abonnement. En 2016, le jeu est devenu entièrement gratuit. Ce cadre commercial brièvement posé permet de comprendre que la relation qui s'établit entre le jeu et ses joueurs est bien, sur le plan économique, une relation de consommation.

La commercialisation du jeu soulève trois points pour la réflexion. Tout d'abord, la diffusion du jeu et l'accès à ses contenus sont soumis à certains paiements, qui varient dans le temps. Il faut donc que les joueurs-consommateurs soient capables de s'affranchir de ces paiements pour jouer, ce qui limite l'accès au jeu et par conséquent aux ressources mythiques nordiques qui le composent. Par exemple, la version de test gratuite ne permet pas de voir la Passe d'Ymir sans payer, de même, la version *Free2play* ne permet pas de participer à certains raids ni de visiter les régions du Khitai où se trouve Juxia le Berserker. Deuxièmement, les références nordiques sont des composantes d'une marchandise ludique, ce qui participe à leur donner un cadre de signification particulier. Ce rapport marchand est à la fois celui d'un choix d'adhésion et celui d'une forme de possession, que Michel de Certeau compare à une location : « Dans le cas de la consommation, on pourrait presque dire que la production fournit le capital et que les utilisateurs, comme des locataires, acquièrent le droit de faire des opérations sur ce fond sans en être les propriétaires »⁹⁹⁷. Enfin, un troisième lien qui découle du précédent, le jeu, comme acte de consommation, est un processus durant lequel se produisent des transformations. Comme le dit encore Michel de Certeau, « de toute façon, le consommateur ne saurait être identifié ou qualifié d'après les produits journalistiques ou commerciaux qu'il assimile : entre lui (qui s'en sert) et ses produits (indices de "l'ordre" qui lui est imposé), il y a l'écart plus ou moins grand de l'usage qui

996. Gilles Brougère, « Repenser le jeu au regard de sa place au sein des industries culturelles », in Gilles Brougère (dir.), *Penser le jeu. Les industries culturelles face au jeu*, Paris, Nouveau Monde éditions, « ICCA », 2015, p. 24.

997. Michel de Certeau, *L'Invention du quotidien I.*, op. cit., p. 55.

en est fait »⁹⁹⁸. Les pratiques des joueurs ne peuvent donc pas entièrement être déduites des contenus du jeu, comme nous allons le voir à présent.

Du succès commercial à l'échec relatif

Il est difficile de parler d'*Age of Conan: Hyborian Adventures* sans mentionner son relatif échec commercial, car il nous renseigne sur la « réception » du jeu, au sens cette fois d'accueil critique. Les informations qui suivent proviennent essentiellement d'articles de presse en ligne et il faudrait les considérer comme des données ayant subi un traitement médiatique. Cependant, un certain nombre de ces données sont simplement factuelles (problèmes techniques, changement du directeur du jeu, réduction du nombre de serveurs) et peuvent être utilisées ici sans interroger le traitement qu'elles ont subi.

Lorsque le jeu est annoncé en 2005, il est prévu qu'il voie le jour mi-2006. Cependant, il ne sortira qu'en mai 2008, car d'énormes retards ont été accumulés dans le développement et les reports furent fréquents. Ces délais de conception n'empêchent pas le jeu de ramener à ses concepteurs plusieurs distinctions, avant même sa sortie. En 2007, le jeu est récompensé à l'E3 comme meilleur MMO PC, bien que les juges n'aient pu y jouer qu'une heure⁹⁹⁹. À plusieurs reprises, *Age of Conan* s'est vu discerner des récompenses pour sa bande sonore, composée par Knut Avenstroup Haugen¹⁰⁰⁰. Le jeu bat les records de précommandes dans le domaine des MMORPG¹⁰⁰¹. Peu après sa sortie, il devient le jeu de rôle en ligne le plus vendu de l'année 2008 et se positionne comme le second plus gros lancement de l'histoire du MMORPG après *World of Warcraft*¹⁰⁰². Ce succès commercial entraîne d'ailleurs une surcharge dans le nombre de connexions aux forums¹⁰⁰³.

Malheureusement pour ses concepteurs et malgré un accueil critique au départ plutôt favorable, le jeu souffre à sa sortie de gros vides, de manque de contenu et de bugs, tels que des fuites de mémoires. De plus, il ne tient pas ses promesses techniques puisqu'il n'est pas compatible avec DirectX 10 alors qu'il avait été annoncé comme étant le premier MMORPG à bénéficier des avancées technologiques de cette bibliothèque de programmes. Il faudra attendre le 25 mars 2009, soit dix mois après sa sortie, pour que la compatibilité avec ces dernières soit enfin disponible. Rapidement, le nombre de joueurs va grandement diminuer et le directeur du jeu reconnaît que le « taux de conversion » de périodes d'essai en abonnements n'est pas celui qui

998. *idem*.

999. <http://www.jeuxonline.info/actualite/15255/e3-recompenses>, consulté le 30/03/2015.

1000. Voir plus bas.

1001. http://www.jeuxpo.com/afficher_news-12552.html, consulté le 30/03/2015.

1002. <http://www.gamekult.com/actu/age-of-conan-le-million-A67225.html>, consulté le 30/03/2015.

1003. http://www.ageofconan.com/wsp/conan/frontend.cgi?func=publish.show&template=content&func_id=2506&table=CONTENT, consulté le 28/09/2010.

était attendu¹⁰⁰⁴. En d'autres termes, très peu de joueurs ayant acheté et testé le jeu à sa sortie deviennent des joueurs réguliers. Comme le signale un article datant de novembre 2008, avec tous ces problèmes, il est difficile de croire que les restructurations de l'entreprise sont simplement l'effet de la crise économique mondiale¹⁰⁰⁵. D'ailleurs, à peine quatre mois après la sortie du jeu, en septembre 2008, le directeur du jeu Gaute Godager, qui avait déjà officié sur un précédent MMORPG à succès, *Anarchy Online*, quitte Funcom après 16 ans au service de l'entreprise¹⁰⁰⁶. Ce départ est interprété comme une conséquence du mauvais lancement d'*Age of Conan*. En janvier 2009, au vu de la diminution des effectifs de joueurs, l'entreprise annonce une diminution du nombre de serveurs¹⁰⁰⁷. La sortie de l'extension *Rise of the Godslayer*, qui amène de nouvelles zones, puis, plus tard, le changement de modèle économique par un passage du jeu en modèle *freemium* ou « *Free2play* », c'est-à-dire sans abonnement, sans être totalement gratuit, relance un peu l'intérêt pour le jeu en attirant de nouveaux joueurs ou en faisant revenir quelques anciens¹⁰⁰⁸. Mais les chiffres n'atteindront plus de nouveaux records malgré l'amélioration des aspects qui pouvaient poser problème au départ. Bien que certains joueurs soulignent ces progrès¹⁰⁰⁹, nombre d'entre eux font remarquer sur les forums que le jeu souffre de la réputation qu'il a acquise à sa sortie, à savoir un jeu « buggé », mal fini et vide¹⁰¹⁰. De plus, le modèle *Freemium* ne donne pas accès gratuitement à tout le contenu du jeu et le changement de modèle économique apporte son lot de déconvenues, puisque les joueurs ayant acheté l'extension *Rise of the Godslayer* à sa sortie en 2010 ne disposent plus du contenu exclusif auquel elle donnait accès s'ils ne continuent pas à payer un abonnement ou à s'affranchir de micro-paiements. Il faut attendre juillet 2016 pour que le jeu devienne entièrement gratuit. Sur la durée d'exploitation, les pratiques ludiques vont donc être fractionnées.

Aussi importante que soit la franchise à laquelle se rattache un jeu comme *Age of Conan*, elle ne laisse en rien présager de son succès commercial. Ces observations amènent à relativiser la portée de la diffusion des références aux récits scandinaves à travers ce support en montrant que la population des joueurs évolue dans le temps. En effet, lorsque la Passe d'Ymir, la région qui contient le plus grand nombre d'éléments issus des récits médiévaux scandinaves, est mise à

1004. <http://uk.ign.com/articles/2009/02/28/age-of-conan-hyborian-adventures-status-interview-part-1?page=2>, consulté le 24/07/2014.

1005. <http://www.gameblog.fr/news/7075-age-of-conan-et-la-crise>, consulté le 30/03/2015.

1006. <http://www.eurogamer.net/articles/age-of-conan-director-leaves-funcom>, consulté le 30/03/2015.

1007. <http://www.generation-nt.com/fermeture-serveur-conan-actualite-215631.html>, consulté le 30/03/2015 ; <http://arstechnica.com/gaming/2009/01/age-of-conan-server-mergers-more-than-half-of-server-list/>, consulté le 06/04/2015.

1008. http://www.funcom.com/news/over_300000_players_join_age_of_conan_unchained_in_first_month, consulté le 30/03/2015.

1009. http://community.ageofconan.com/wsp/conan/frontend.cgi?func=publish.show&template=content&func_id=2638&table=CONTENT, consulté le 28/09/2010.

1010. <http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?t=1244273>, consulté le 30/03/2015.

disposition des joueurs en novembre 2008, un grand nombre d'entre eux a déjà quitté le jeu. Néanmoins, le MMORPG est toujours actif en 2016 et les mises à jour continuent, alors qu'un autre titre sorti la même année et s'appuyant également sur une franchise reconnue, *Warhammer Online: Age of Reckoning*, a officiellement fermé ses portes en décembre 2013¹⁰¹¹.

Les aléas de la commercialisation et de la diffusion du jeu amènent donc à revoir l'idée d'une communauté homogène de joueurs. Bien au contraire, leur nombre fluctue au cours du temps et le jeu lui-même évolue, ce qui altère l'expérience ludique de différents joueurs à différentes périodes. Les ressources culturelles que ces derniers construisent ou ont construites diffèrent en fonction de la période durant laquelle ils accèdent au jeu. Cette remise en question de la conception de la communauté renvoie également au regard que pose le chercheur sur un tel ensemble. L'idée d'une culture formant un groupe cohérent pose problème. Il faut plutôt le considérer comme une « communauté imaginée » au sens de Benedict Anderson, dans laquelle tous les individus ne se rencontrent pas et au sein de laquelle les médias jouent un rôle important dans la construction d'un sentiment d'appartenance¹⁰¹². L'ensemble des joueurs est d'ailleurs réparti en sous-groupes en fonction de la langue de jeu qui peut définir le serveur auquel ils se connectent. Mais comme nous allons le voir à présent, ces sous-groupes ne sont pas des ensembles fermés et eux aussi évoluent au cours du temps. L'évolution de la communauté des joueurs va de pair avec les propositions de Vincent Berry¹⁰¹³, selon qui, contre l'idée de « monde sans fin » ou l'illusion de la « permanence » des mondes virtuels, il faut considérer l'activité ludique comme ayant un début et une fin, même si les limites sont parfois floues. Elles sont définies par les activités des acteurs et par les processus qui conduisent à démarrer ou arrêter le jeu. S'intéresser aux acteurs et au jeu en tant que production commerciale, fruit du travail et de la consommation des acteurs plutôt que simplement au dispositif de jeu, permet donc d'éviter ces écueils.

Localisations, traductions et internationalisations

Outre la question des ventes et du nombre de joueurs pour saisir la portée de la diffusion de références aux récits médiévaux scandinaves, une autre dimension de l'analyse peut aider à complexifier les réflexions des analyses menées jusqu'à présent, à savoir les problématiques liées à la traduction ou à ce que les acteurs appellent la « localisation »¹⁰¹⁴. Tenir compte de cet aspect évite les analyses trop réductrices, car il permet de remettre en avant les questions liées aux

1011. Malgré sa fermeture officielle, des joueurs tentent de faire perdurer le jeu *Warhammer Online: Age of Reckoning* grâce à un serveur privé.

1012. Benedict Anderson, *op. cit.*, p. 47.

1013. Vincent Berry, *op. cit.*, p. 76-77.

1014. Miguel Á. Bernal-Merino rappelle que le terme localisation est utilisé dans l'industrie et, selon cet auteur, son utilisation pose des problèmes dans le champ des *Translation Studies*, car il est trop vague et se réfère à des éléments non textuels. Je l'utiliserai ici car, comme nous le verrons, certains éléments non linguistiques changent lors d'une adaptation du jeu pour un marché localisé. Miguel Á. Bernal-Merino, « On the Translation of Video Games », *JoSTrans – The Journal of Specialised Translation*, 2006, n° 6, p. 22-36.

joueurs, à l'appropriation et aussi à la temporalité, en intégrant l'idée d'un ancrage local du jeu. Rebecca Carlson et Jonathan Corliss soulignent que les analyses des pratiques de « localisation » participent à une réflexion plus générale sur l'équilibre entre différenciation et convergence culturelles telle qu'on les retrouve dans des problématiques liées à la globalisation¹⁰¹⁵, et que les politiques de traduction d'un jeu vidéo sont soumises à des logiques commerciales d'extension de marché à l'international¹⁰¹⁶.

À sa sortie, *Age of Conan: Hyborian Adventures* était disponible en quatre langues : français, anglais, allemand, espagnol. Ses producteurs visaient des publics essentiellement américains et européens. Le jeu n'était traduit dans aucune langue scandinave, bien que Funcom soit une entreprise norvégienne. En février 2009, les développeurs lancent les versions polonaise et russe du jeu, puis une version coréenne en mai 2010. La diffusion du jeu s'élargit donc au cours du temps par des ouvertures à de nouveaux marchés et, avec elles, la réception des références nordiques se poursuit sur de nouveaux terrains. Mais en février 2015, le directeur du jeu annonce que le jeu ne serait bientôt plus traduit en russe¹⁰¹⁷. À l'inverse d'un élargissement, il arrive donc qu'une réduction de la diffusion se produise. Enfin, les traductions ne sont pas toujours complètes. À la sortie du jeu, de nombreux éléments de la version française n'étaient pas traduits et il a fallu attendre une mise à jour pour que celle-ci soit achevée.

Les langues dans lesquelles le jeu est disponible vont participer à définir la manière dont certaines références prennent forme. Suivant la version du jeu, les peuples disponibles pour créer un personnage sont désignés par les termes « peuple », « race » ou « culture ». Bien que cela concerne essentiellement les textes présents en jeu, il faut noter que les versions localisées peuvent être adaptées pour des questions de censure. Comme le disent Rebecca Carlson et Jonathan Corliss, un point important de la localisation est la négociation avec les systèmes d'évaluation des jeux vidéo. Certaines animations de « coup final » ou « coup fatal [*fatalities* ou *finishing moves*] », qui mettent en scène des décapitations ou des démembrements, furent jugées trop violentes et retirées de la version allemande du jeu¹⁰¹⁸. Encore une fois, il faut tenir compte de la dimension temporelle puisque cette censure disparaît avec le changement de modèle économique et le passage en version « *Free2play* »¹⁰¹⁹. Ce ne sont donc pas les représentations religieuses ou mythiques qui sont ici visées par la censure, mais plutôt des représentations liées à la morale, contrairement à d'autres jeux dont certaines représentations religieuses étaient jugées sensibles et

1015. Rebecca Carlson, Jonathan Corliss, « Imagined Commodities: Video Games Localization and Mythologies of Cultural Difference », *Games and Culture*, 2011, vol. 6, n° 1, p. 72.

1016. *ibid.*, p. 64.

1017. <http://forums.ageofconan.com/showthread.php?191166-Lettre-du-directeur-du-jeu-%E2%80%93-f%C3%A9vrier-2015>[http%3A%2F%2Fforums.ageofconan.com%2Fshowthread.php%3F191166-Lettre-du-directeur-du-jeu-%E2%80%93-f%C3%A9vrier-2015](http://3A%2F%2Fforums.ageofconan.com%2Fshowthread.php%3F191166-Lettre-du-directeur-du-jeu-%E2%80%93-f%C3%A9vrier-2015), consulté le 01/04/2015.

1018. <http://www.ign.com/articles/2008/02/06/age-of-conan-censored-in-germany>, consulté le 02/04/2015.

1019. <http://my.mmosite.com/?c=tags&a=Taglistsearch&tag=sex%20and%20mmo>, consulté le 02/04/2015.

ont fait l'objet de transformation pour leur exportation. Par exemple, la version japonaise du jeu Zelda utilisait des références chrétiennes, qui furent effacées pour la sortie hors du Japon¹⁰²⁰. Dans le problème que pose l'utilisation des éléments religieux de façon ludique, Rachel Wagner voit une opposition entre interactivité et inéluctabilité théologique¹⁰²¹. Selon elle, il y aurait un déterminisme plus important dans les représentations religieuses que ludiques. De même, jouer avec Jésus poserait problème à certains chrétiens, car comme celui-ci est considéré comme « qualitativement différent de nous », l'identification avec lui est impossible. Pour sa part, Peter Likarish pense que Rachel Wagner oublie une composante commerciale à son interprétation. Lui-même y voit le résultat d'une analyse coûts-bénéfices dans laquelle les éléments religieux n'ont que peu de poids et ne risquent pas d'augmenter les ventes¹⁰²². Il remarque aussi que les références aux « religions disparues » sont, en général, laissées inchangées¹⁰²³.

Dans *Age of Conan*, la localisation touche moins les références nordiques autrement que par la traduction. Ce ne sont pas elles qui font l'objet de censure, car leur usage ne choque pas de communautés religieuses. Elles font d'ailleurs l'objet de nombreuses reprises dans des jeux vidéo, que ce soit à travers la relecture d'œuvres de *fantasy*, où les ressources sont présentées comme partie de l'univers fictionnel, ou dans des jeux mettant en scène des éléments mythiques nordiques présentés comme tels. Cette tolérance pour l'usage des ressources en jeu va dans le sens d'une prise de distance avec ce que certains considéreraient comme des croyances lointaines. Le poids de l'inéluctabilité ou une forme de vision déterministe ne s'imposerait pas sur elles.

À cela, il faut rajouter plusieurs observations sur les appropriations par les joueurs. Tout d'abord, il arrive que certains d'entre eux utilisent le jeu dans une autre langue que leur langue maternelle ou nationale, soit parce que le jeu n'est pas traduit, comme c'est le cas dans les pays scandinaves, soit, même s'il a été traduit, pour jouer dans une version qu'ils considèrent comme étant la « version originale ». Durant ma période d'observation, j'ai ainsi rencontré plusieurs joueurs français qui utilisaient la version anglaise du logiciel. Les joueurs peuvent aussi changer la langue du logiciel quand ils le désirent. De plus, le vocabulaire utilisé par les joueurs peut correspondre à des termes anglais, par exemple à travers les abréviations des noms de classes de personnage : D.T. (*Dark Templar*), POM (*Priest of Mitra*), TOS (*Tempest of Set*), HOX (*Herald of Xotli*). Enfin, sur de nombreux forums, on trouve des astuces à destination des joueurs allemands pour contourner la censure du jeu dans leur pays en achetant une clé d'activation ailleurs. Il convient donc de relativiser l'idée selon laquelle une version du jeu dans une langue donnée

1020. Peter Likarish, « Filtering Cultural Feedback. Religion, Censorship, and Localization in Actraiser and other Mainstream Video Games », in Heidi A. Campbell, Gregory Price Grieve (ed.), *Playing with Religion in Digital Games*, Bloomington/Indianapolis, Indiana University Press, 2014, p. 174-175.

1021. *ibid.*, p. 185.

1022. *ibid.*, p. 186.

1023. *ibid.*, p. 175.

correspondrait à un public de cette langue et qu'une simple analyse de contenu d'une production culturelle suffirait à rendre compte des pratiques effectives des acteurs.

Le logiciel n'est pas la seule partie du jeu à être traduite. Miguel Á. Bernal-Merino relève 8 composants à traduire : manuel de jeu, le packaging, les fichiers « Readme », le site Internet officiel, les dialogues oraux, les dialogues écrits, l'interface utilisateur et les éléments graphiques contenant du texte¹⁰²⁴. Il faut alors inclure ce que Vinciane Zabban désigne par le « métajeu », c'est-à-dire les composantes que l'on peut considérer comme périphériques. Les sites officiels sont aussi traduits et regroupent de nombreux éléments relatifs au jeu, notamment le site communautaire qui contient des descriptions relatives à l'univers fictionnel du MMORPG. Mais ces sites Internet évoluent et, parfois, changent complètement de design et de contenu, comme ce fut le cas à la sortie de l'extension *Rise of the Godslayer*, puis au passage à la version *Freemium* appelée *Age of Conan: Unchained*. Suite à ce dernier changement, le site officiel ne fut alors disponible qu'en anglais et en allemand et les traductions des actualités étaient mises à disposition des joueurs sur les forums pour les autres langues. Les éléments de « métajeu » suivent donc de près les évolutions du jeu, ses mises à jour et ses changements de modèle économique.

La seule traduction du jeu ne suffit pas à comprendre les dynamiques constitutives des communautés de joueurs qui participent à la réception des récits scandinaves. Celle-ci est liée à la localisation du MMORPG et à la répartition des joueurs sur différents serveurs. Premièrement, selon que le jeu était acheté aux USA ou en Europe, les joueurs n'avaient pas accès aux mêmes serveurs. De plus, il existait divers types de serveurs disponibles dans les langues dans lesquelles le jeu fut traduit. Là encore, il convient de relativiser cette organisation géographique puisque des joueurs québécois, bien qu'habitants sur le continent nord-américain, peuvent jouer sur des serveurs français. Il faut aussi tenir compte de l'évolution de cette répartition dans le temps, car les développeurs procédèrent à des fusions de serveurs à plusieurs reprises, tout d'abord entre serveurs d'une même langue, puis de langues différentes, mais sur le même continent, puis, en 2013, une fusion entre serveurs européens et américains. Ces fusions sont généralement liées à une réduction de l'infrastructure qui vise à réduire les coûts de maintenance lorsque la population de joueur n'est plus assez nombreuse et pour éviter les serveurs insuffisamment peuplés, qui donneraient l'impression que le jeu est donc vide. Les populations de joueurs et les communautés qu'ils constituent sont réorganisées au fil du temps.

Enfin, la localisation peut aller de pair avec le développement de contenus du jeu. La version coréenne d'*Age of Conan* ainsi que des serveurs localisés en Asie furent introduits au moment du lancement de l'extension *Rise of the Godslayer*, dans laquelle il est possible d'explorer le

1024. Miguel Á. Bernal-Merino, « Challenges in the Translation of Video Games », *Tradumática*, 2007, n° 5, p. 1-7.

Khitai¹⁰²⁵, c'est-à-dire les zones extrême-orientales d'inspirations coréennes et japonaises essentiellement. On peut ainsi voir, comme de nombreux joueurs l'ont signalé sur divers forums, que la mise en avant du contenu de l'extension faisait partie d'une stratégie commerciale de Funcom pour la conquête du marché coréen. Des joueurs s'exprimant sur des forums ainsi que certains que j'ai pu rencontrer soulignent le fait que cette extension contenait essentiellement des quêtes longues, répétitives et fastidieuses, mais que cela correspondait au style de jeu coréen, souvent appelé « *grind* »¹⁰²⁶, renforçant l'idée selon laquelle l'extension a été pensée pour ce marché¹⁰²⁷. Une forme de géographie imaginée caractérisant les types de jeu apparaît¹⁰²⁸. Cependant, de ma propre expérience, le *grind* n'est pas spécifique aux jeux asiatiques, on le retrouve par exemple sur des jeux comme *La Quatrième prophétie* ou *The Saga of Ryzom*, et la répétition est au cœur de certains jeux de type *Hack & Slash*, comme la série *Diablo*. Pour justifier ce genre de stéréotypes, il serait nécessaire d'étudier l'histoire culturelle des rapports entre *gameplay* et espaces géographiques.

Rebecca Carlson et Jonathan Corliss évoquent les projections à l'œuvre et la circulation de stéréotypes nationaux dans l'élaboration de versions localisées de jeux vidéo. Selon ces auteurs, les modifications apportées aux jeux réifient en quelque sorte l'idée de nation et de langue à travers l'imaginaire qu'ils construisent, bien que, dans la pratique, les différences culturelles ne sont pas simplement appliquées par la production, mais font l'objet de négociations entre différents acteurs. Cet imaginaire qui guide la production est présent chez les développeurs et chez certains joueurs et son analyse peut être pertinente pour comprendre des stratégies commerciales. Cependant, dans le cadre d'une analyse anthropologique intégrant les façons dont les utilisateurs, ici les joueurs, s'approprient ou consomment les productions, on constate que, loin de s'appliquer simplement, les structures définies par les producteurs font l'objet de pratiques localisées et de détournements.

L'organisation des serveurs les distingue selon deux critères : leur langue et leur type de jeu. De plus, chaque serveur possède un nom. Les langues sont celles dans lesquelles le jeu fut traduit et leur but était de réunir les gens parlant une même langue pour faciliter les interactions. Le type de jeu est un second facteur qui pouvait orienter le choix du serveur pour les joueurs. Certains serveurs étaient plutôt orientés « Joueurs contre environnement » (PVE) tandis que d'autres étaient consacrés au mode « Joueur contre joueur » (PVP). De plus, certains étaient labellisés

1025. <http://www.jeuxonline.info/actualite/26985/lancement-age-of-conan-coree-sud>, consulté le 01/04/2015.

1026. *Grind* pourrait être traduit par « Boulot pénible » en anglais.

1027. Le discours associant un type de jeu à une nationalité ou une origine géographique se retrouve dans les commentaires des actualités sur les sites en ligne, mais j'ai également pu l'entendre lors de mon travail d'observation participante. Accès : <http://www.jeuxonline.info/actualite/26985/lancement-age-of-conan-coree-sud>, consulté le 01/04/2015.

1028. Les joueurs russes furent souvent qualifiés de tricheurs ou soupçonnés d'utiliser des logiciels tiers pour améliorer leurs performances, pratiques normalement interdites par les développeurs.

« Roleplay » (RP). Dans le premier type, les joueurs ne peuvent pas s'attaquer entre eux comme ils le souhaitent, alors que dans le second, la plupart des régions offrent la possibilité aux joueurs de combattre les uns contre les autres presque n'importe où. Il s'agit là de la principale différence en termes de *gameplay*. Chaque langue proposait au moins un serveur PVE et un PVP, ainsi qu'un ou plusieurs serveurs RP (PVP, PVE ou les deux). Les nombreuses fusions ont fait disparaître la plupart des serveurs, mais la distinction entre un serveur PVE et PVP a toujours été maintenue, car elle est significative en termes d'expérience de jeu et de configuration technique.

Les noms des serveurs permettent de les identifier et quelques-uns faisaient référence aux récits médiévaux scandinaves utilisés par Robert E. Howard dans ses écrits comme « Asgard » (German RP-PVP), « Ymir » (anglais classé PVE). Ici, le potentiel d'efficacité des références nordiques est actualisé pour servir d'identifiant à un dispositif technique qui renvoie à une communauté de joueurs avec un style de jeu particulier. Dans la classification proposée par Caroline Olsson, il s'agit d'un simple emprunt onomastique, c'est-à-dire la reprise d'un nom propre.

III – LA FRANCHISE CONAN ENTRE TRANSMÉDIA ET MONDES DE L'ART

L'un des points les plus importants de la reprise de la franchise Conan est la tentative de donner une cohérence d'ensemble à toutes les réalisations qui s'y rattachent. Paradox Entertainment, qui gère les droits de propriété intellectuelle de Conan, travaille avec plusieurs entreprises sur le développement des produits de la gamme, éditeurs de *comics* ou développeurs de jeux vidéo par exemple, et veille à leur harmonisation¹⁰²⁹. On se trouve donc ici dans une tentative de promotion croisée¹⁰³⁰ telle que Henry Jenkins la présente, c'est-à-dire que les membres de Paradox Entertainment travaillent à donner une homogénéité aux productions, réutilisant par exemple les graphismes d'un produit, comme les *comic books*, pour illustrer une encyclopédie de l'âge hyborien. Pour Jenkins, chaque produit doit être suffisamment autonome pour être consommé de manière indépendante, sans nécessité absolue de connaître, soit l'œuvre principale, soit l'ensemble des productions. Elle doit cependant aussi constituer une porte d'entrée vers les autres produits de la franchise. Ce que reconnaît également Alexis Blanchet en parlant de Harry Potter : « L'adaptation devient une des entrées dans un univers fictionnel multipolaire et multi-médiatique. Lire les aventures de Harry Potter, les regarder ou jouer à Harry Potter, autant de chemins – au statut différent selon le regard de la société sur chaque pratique culturelle – pour accéder à l'univers de Harry Potter »¹⁰³¹. Il s'agit donc ici plutôt d'une pratique commerciale

1029. Entretien personnel par mail avec Joakim Zetterberg, directeur chargé des licences chez Paradox Entertainment.

1030. Henry Jenkins, *Convergence Culture*, *op. cit.*, p. 107.

1031. Alexis Blanchet, « Des films aux jeux vidéo : quand le jeu impose ses règles », in Gilles Brougère (dir.), *La Ronde des jeux et des jouets. Harry Potter, Pikachu, Superman et les autres*, Paris, Autrement, « Mutations », 2008, p. 75-76.

promotionnelle visant à attirer les clients. On a bien affaire à un processus de « co-création »¹⁰³² où chaque entreprise apporte un savoir-faire dans un secteur particulier. Mais plutôt que d'y voir uniquement la possibilité de multiplication des expériences des utilisateurs¹⁰³³, qui tient en partie du discours publicitaire, il faut y voir une manifestation de la spécialisation industrielle des sociétés contemporaines où les logiques de performance guident la manière dont se coordonnent les activités de production. Sur le plan sociologique, il s'agit donc bien d'un reflet de l'organisation de l'espace social en secteurs précis autour d'activités en partie définies par un tiers, ici l'ayant droit, qui conclut les contrats d'exploitation de droits de propriété intellectuelle avec diverses entreprises partenaires.

Selon Alexis Blanchet, « le développement *congloméral* des industries du divertissement et la massification des pratiques de loisir sont déterminants dans cette circulation transmédiatique accélérée des univers de fiction d'un média vers d'autres médias »¹⁰³⁴. Cependant, toutes les productions appartenant à la marque *Conan* ne participent pas d'une logique transmédiatique au sens que lui donne, notamment, Henry Jenkins, à savoir que leur contenu n'est pas additif dans la connaissance de l'univers fictionnel. Pour lui, chaque partie ou texte participant à une narration transmédiatique doit apporter une « contribution distincte et précieuse pour le tout »¹⁰³⁵, c'est-à-dire ne pas apporter d'informations redondantes¹⁰³⁶. Or, dans le cas de *Conan*, nous avons affaire à de nombreuses adaptations. Les nouvelles originales sont adaptées en *comics*, en série, en jeu vidéo, décrits dans des ouvrages, sans pour autant constituer chacune une pièce unique dans la construction d'un monde fictionnel où se déroulent les aventures du barbare cimmérien. Seuls certains produits franchissent ce pas, notamment lors d'un rapprochement entre Funcom et Dark Horse, en vue de la publication d'un volume de *comics* présentant une partie de l'histoire qui allait se déployer dans le MMORPG¹⁰³⁷. De même, la sortie du nouveau film fut accompagnée par la publication d'un *comic book* qui offre le point de vue du grand ennemi de l'histoire, Khalar Zym, et donne à comprendre ses motivations¹⁰³⁸. Il s'agit alors de profiter de la popularité du film et de sa promotion. Dans ce cas, il y a bien des motivations économiques fortes derrière la narration transmédiatique¹⁰³⁹.

1032. Henry Jenkins, *Convergence Culture*, *op. cit.*, p. 107.

1033. *ibid.*, p. 97.

1034. Alexis Blanchet, « L'adaptation de films de cinéma en jeux vidéo : des synergies intermédiatiques aux fictions quantiques », in Sylvie Craipeau, Sébastien Genvo, Brigitte Simonnot (dir.), *Les Jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture*, Nancy, Presses universitaires de Nancy, « Questions de communication. Série actes », 2010, p. 217.

1035. Henry Jenkins, *Convergence Culture*, *op. cit.*, p. 97.

1036. *ibid.*, p. 98.

1037. Joshua Dysart, Will Conrad, *Conan and the Midnight God*, Milwaukee, Dark Horse Comics, 2007.

1038. *Conan the Barbarian. The Mask of Acheron*. Milwaukee, Dark Horse Comics, 2011.

1039. Henry Jenkins, *Convergence culture*, *op. cit.*, p. 106.

Cependant, je ne suivrai pas Henry Jenkins jusqu'à dire que les processus de convergence représentent un tournant culturel actuel où « les consommateurs sont encouragés à chercher de nouvelles informations et à faire des connexions entre des contenus médiatiques dispersés »¹⁰⁴⁰. Cette vision semble en effet minimiser le fait que les individus n'ont pas attendu les développements techniques récents pour établir des relations entre différentes productions ou manifestations culturelles et différents médias ni même pour manifester leurs propres manières de s'approprier certaines ressources qu'ils offraient. Dans une optique phénoménologique, cela constitue d'ailleurs un fondement de la pensée relationnelle, puisque chaque situation fait appel aux ressources particulières des individus, ou leurs « stocks de connaissances » dans la terminologie d'Alfred Schütz. Que les modalités d'expression changent ne suffit pas à constituer un changement culturel lorsqu'on considère que la culture est toujours mouvante. Henry Jenkins ne théorise pas de manière suffisante la manière dont les « consommateurs de médias traitent l'actualité et les loisirs »¹⁰⁴¹, il pose le principe d'un bouleversement culturel comme un allant de soi. En suivant les réflexions de Sola Pool, le chercheur du MIT parle d'une concentration récente des médias qui contribue à ce bouleversement, là où, auparavant, une forme de séparation par spécialisation était de mise et où chaque médium avait ses propres fonctions distinctives et son marché¹⁰⁴². Or, les médias n'ont jamais eu une seule fonction et les consommateurs n'ont pas attendu les trente ou quarante dernières années pour diversifier leurs consommations.

De même, la convergence entre utilisateurs et producteurs est sans doute exagérée elle aussi, puisque l'organisation sociale par domaine de spécialité n'a pas été bouleversée. Il ne s'agit pas ici d'entrer dans un discours critique comme celui de Philippe Bouquillon et de Jacob T. Matthews et de dénoncer « un mythe dont ont besoin les acteurs économiques du Web collaboratif afin de générer de la valeur »¹⁰⁴³. Mais il faut tenter de cerner l'horizon de pertinence pour lequel les réflexions de Henry Jenkins peuvent s'avérer utiles. On peut ainsi leur reconnaître une certaine pertinence pour l'analyse de stratégies économiques contemporaines. Il s'agit alors plus d'une projection sur les possibilités de réception dont la diversité s'est amplifiée et la manière d'exploiter cette diversification. Mais si les types d'expériences se multiplient, cela ne signifie pas pour autant que les manières de construire le sens à partir d'une expérience changent radicalement. C'est ici que la phénoménologie peut s'avérer pertinente.

Deux mises en garde me semblent nécessaires. Tout d'abord, le terme transmédia a connu de nombreuses acceptions dans les développements théoriques des dernières années. Dena Christy¹⁰⁴⁴

1040. *ibid.*, p. 3.

1041. *ibid.*, p. 15-16.

1042. *ibid.*, p. 10-11.

1043. Philippe Bouquillon, Jacob T. Matthews, *Le Web collaboratif : mutations des industries de la culture et de la communication*, Grenoble, Presses universitaires de Grenoble, « La communication en plus », p. 82.

1044. Dena Christy, 2009, *Transmedia Practice: Theorizing the Practice of Expressing a Fictional World Across*

a montré que ce terme et ses dérivés se fondant sur la même racine (transmédialité, transmédial, associée à la narration ou aux jeux [*transmedia games/storytelling/narrative*]), ont été utilisés de manière différente par plusieurs chercheurs en fonction de leurs disciplines et se contredisent sur certains points. Alors que pour Henry Jenkins¹⁰⁴⁵, le transmédia doit constituer une manière de penser la conception d'univers et de narration à travers plusieurs plates-formes médiatiques, de manière complémentaire et éviter la redondance, pour Lisbeth Klastrup et Susana Tosca¹⁰⁴⁶, les « mondes transmédiaux [*transmedial worlds*] » sont des entités abstraites où l'adaptation d'œuvres antérieures servant de canon est tout à fait légitime et participe aux processus de construction de ces mondes. Cette acception des mondes transmédiaux se retrouve également chez Mark J. P. Wolf¹⁰⁴⁷. De leur côté, les chercheurs en narratologie, comme Marie-Laure Ryan ou David Hermann¹⁰⁴⁸, s'intéressent au concept de narration et se demandent comment celle-ci est influencée par les propriétés du médium. Cette perspective peut être rapprochée de celle adoptée par Jesper Juul¹⁰⁴⁹ dans son étude des jeux, où celui-ci analyse leurs caractéristiques selon que ces dernières sont spécifiques ou indépendantes des supports médiatiques. Certains de ces développements s'attachent à l'analyse du monde diégétique et aux contenus des productions comme Klastrup et Tosca, d'autres, comme Juul, à une structure ludique, alors que Jenkins s'intéresse plutôt à l'économie de la culture. L'approche de Jesper Juul ne nous intéressera pas ici, car il ne s'agit pas de comprendre les adaptations des règles d'un jeu sur différents supports. En revanche, les développements précédents ont permis de comprendre que les mécanismes de réception qui nous intéressent intègrent aussi bien la dimension fictionnelle des œuvres et leurs contenus que les dimensions sociales de leurs activités de production et de réception.

Un second problème que l'on retrouve dans la notion de transmédia, telle qu'elle est développée particulièrement chez Henry Jenkins et certains de ses continuateurs, découle de l'idée de complémentarité des productions et risque d'entraîner une *illusion de synchronicité*, que l'on trouve par exemple dans l'appellation « constellation » transmédiatique¹⁰⁵⁰. Cette métaphore supposerait la possibilité de voir toutes les productions affichées telles des points dans l'espace et

Distinct Media and Environments, Thèse de doctorat en média et communication, Sydney, Université de Sydney, p. 16.

1045. Henry Jenkins, *Convergence Culture*, *op. cit.*, p. 98.

1046. Lisbeth Klastrup, Susanna Tosca, « Transmedial Worlds – Rethinking Cyberworld Design », in Masayuki Nakajima, Yoshinori Hatori, Alexei Sourin (ed.), *CW2004 Cyberworlds Conference Proceedings*, Los Alamitos, IEEE Computer Society, 2004, p. 409-416 ; Lisbeth Klastrup, Susanna Tosca, « When Fans Become Players: *The Lord of the Rings Online* in a Transmedial World Perspective », art. cit., p. 48 ; Lisbeth Klastrup, Susanna Tosca, « *Game of Thrones*. Transmedial Worlds, Fandom, and Social Gaming », in Marie-Laure Ryan, Jan-Noël Thon (ed.), *Storyworlds Across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*, Lincoln/Londres, University of Nebraska Press, 2014, p. 297.

1047. Mark J. P. Wolf., *Building Imaginary Worlds*, *op. cit.*, p. 247.

1048. David Herman, « Toward a Transmedial Narratology », in Marie-Laure Ryan (ed.), *Narrative across Media. The Languages of Storytelling*, Lincoln/Londres, University of Nebraska Press, 2004, p. 47-75.

1049. Jesper Juul, *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge/Londres, MIT Press, 2005, p. 48.

1050. Sarah Sepulchre, art. cit., p. 179.

les relations qu'elles entretiennent seraient les lignes qui en dessineraient la forme générale. Or, nous sommes ici très loin d'une description des conditions de production ou de réception de ces œuvres. L'histoire de la réception décrite précédemment montre que, dans le cas de Conan, les œuvres récentes s'appuient sur des ressources antérieures. Ce phénomène se retrouve dans de nombreuses franchises parfois étudiées sous l'angle du transmédia : *Star Wars*, *Le Seigneur des anneaux*, *Le Trône de fer*, pour n'en citer que quelques-unes parmi les plus connues.

La dimension temporelle qui préside à l'ordre de production des œuvres est significative, notamment dans la gestion des produits récents liés à la marque Conan. Comme les *comics* furent parmi les premiers produits édités après le rachat des droits et ont plusieurs années d'ancienneté, Conan Properties International disposait de nombreuses illustrations [*artworks*] sur lesquelles s'appuyer, notamment pour le MMORPG *Age of Conan: Hyborian Adventures*¹⁰⁵¹. Par exemple, l'aspect visuel des géants du gel dans le jeu en ligne s'appuie sur les dessins de l'illustrateur de *comic books* Cary Nord. On trouvera de nombreux autres exemples dans les parties suivantes consacrées à l'analyse de contenu du jeu. Plus récemment, le jeu de plateau développé par l'entreprise Monolith s'inspire de certaines illustrations du MMORPG de Funcom, comme pour le personnage sorcier [*warlock*]¹⁰⁵². Une production peut ainsi fournir des ressources pour des productions ultérieures, à la manière dont Gilles Brougère évoquait des carrefours ou des moteurs pour de nouveaux développements.

Dans une publication à venir, issue d'un colloque organisé dans le cadre de l'association des jeunes chercheurs du centre de recherche sur les médiations (AJC CREM), Émilie Landais et moi-même proposons d'analyser les possibles croisements théoriques entre la notion de dispositif de Michel Foucault et les notions de transmédia et de convergence. Nous avons alors proposé de parler de « dispositif transmédiatique »¹⁰⁵³. Ces rapprochements mettaient en avant les relations entre « technique de pouvoir » et « techniques de savoir » dans la dispersion des connaissances entre différentes productions médiatiques appartenant au même dispositif, ainsi que l'importance des relations qui organisent le dispositif.

Dans le cas qui nous occupe ici où j'essaie de mettre en avant le rôle des acteurs ainsi que la dimension temporelle de l'analyse, il est possible de croiser l'idée de transmédia avec celle de « mondes de l'art » déjà utilisée au chapitre précédent. La première remarque et critique évidente est que considérer qu'il existe un « monde de l'art » de Conan va à l'encontre de l'idée qu'un tel monde s'organise autour d'un type d'art comme la littérature, la peinture, la sculpture ou d'autres

1051. Entretien personnel avec Joakim Zetterberg.

1052. https://www.kickstarter.com/projects/806316071/conan/posts/1132537?ref=backer_project_update, consulté le 18/04/2015.

1053. Laurent Di Filippo, Émilie Landais, « Dispositifs transmédiatiques, convergences et publics : construire et penser la relation », in Laurent Di Filippo, Émilie Landais (dir.), *Penser les relations entre médias : Dispositifs transmédiatiques, convergences et constructions des publics*, Strasbourg, Néothèque, à paraître.

activités considérées comme des pratiques artistiques canoniques. En suivant cette typologie, il faudrait dire que les productions qui prennent pour thème les aventures du barbare cimmérien appartiennent à différents mondes. Cependant, les développements précédents ont montré qu'il existe des réseaux d'acteurs dont les activités forment le travail qui contribue à produire des œuvres appartenant spécifiquement à ce monde. Certes, les premières productions de Conan appartiennent au « monde de l'art » de la littérature et plus précisément à celui des magazines *pulp*, mais, déjà à cette époque, ces magazines comportaient des illustrations et faisaient se croiser art littéraire et art visuel. Les développements ultérieurs, faits de reproductions, de restructurations, d'adaptations, d'ajouts, de réinterprétations font évoluer les « mondes de l'art » de Conan. Le plus souvent, chaque individu garde sa spécialité, mais certains peuvent opérer dans plusieurs domaines. Pour ne citer que deux exemples, Lyon Sprague de Camp était critique, éditeur, essayiste et lui-même écrivain, Patrice Louinet est, entre autres, critique, éditeur et traducteur. Selon Becker :

« De plus, les mondes de l'art entretiennent constamment des relations étroites et essentielles avec d'autres mondes dont ils essaient de se différencier. Ils partagent des sources d'approvisionnement avec ces mondes, y recrutent du personnel, adoptent des idées qui en proviennent, et leur disputent leur public et leurs soutiens financiers. Dans un certain sens, les mondes de l'art et les mondes des arts artisanal, commercial et populaire appartiennent à un système social plus vaste. Même si toutes les personnes concernées comprennent et respectent les différences qui les séparent, une analyse sociologique doit prendre en compte ce qui les rapproche somme toute. »¹⁰⁵⁴

Les limites de différents mondes sociaux ne doivent pas être comprises de manière stricte. Dans le cas qui nous intéresse, ce qui relie ces différentes productions, c'est que les acteurs considèrent qu'elles participent par leur contenu à produire un « monde transmédiat » au sens de Lisbeth Klastrup et Susanna Tosca, autour de la figure du barbare cimmérien et parfois d'autres figures de l'âge hyborien, comme dans les romans récents de la série « Age of Conan ». Le contenu, au moins autant que la forme des productions, peut servir à établir certaines relations entre différentes œuvres et à comprendre les étapes de l'histoire de constitution de « mondes » sociaux.

Au vu des développements récents de la franchise, la notion de « personnage transmédia », proposée par Paolo Bertetti, n'est pas non plus suffisante. Les développements autour d'*Age of Conan*, aussi bien concernant le MMORPG que les nouveaux romans de la franchise mettant en scène d'autres héros, vont dans le sens d'une logique de création de monde. On se rapproche ici des interprétations de David Peyron se situant dans la continuité de Henry Jenkins¹⁰⁵⁵. De telles analyses doivent néanmoins être abordées avec précaution, car elles sont insuffisantes pour décrire les différentes tendances des productions qui ont cours au sein de la franchise Conan. Elles risquent d'ailleurs de généraliser quelques études de cas à toute une culture. Au cours du temps, de

1054. Howard S. Becker, *Art Worlds*, *op. cit.*, p. 60.

1055. David Peyron, *art. cit.*, p. 358.

nouvelles stratégies commerciales se mettent en place et il devient nécessaire de prendre en compte la dimension diachronique de leurs évolutions et les multiples stratégies de développement possibles.

Dans ce cadre, les références aux récits médiévaux scandinaves présentes dans les différentes œuvres sont adaptées à chaque nouvelle expression, tout en se situant dans un ensemble que forme la franchise. Le « travail sur » les ressources mythiques peut alors être envisagé comme le résultat d'une activité collective dont certains objectifs découlent de stratégies commerciales qui évoluent au cours du temps et en fonction des produits. Le « potentiel d'efficacité » de ces ressources doit donc être étudié dans le cadre social et économique des industries culturelles et des « conventions » qui ont cours en leur sein, et pas seulement à partir de leur forme. Les prochains chapitres vont permettre d'aborder dans le détail la question des références aux récits médiévaux scandinaves au sein d'une production spécifique, à savoir le MMORPG *Age of Conan: Hyborian Adventures*, à la fois dans ses caractéristiques propres et dans ses relations avec d'autres productions.

Stratégies identitaires ludiques et références nordiques

Tout comme nous l'avons vu dans le chapitre précédent, les pratiques des utilisateurs ne peuvent être réduites à un simple calque du contenu du support médiatique. Dans ce chapitre, je m'efforcerai donc de mettre en avant ce que Michel de Certeau appelle des « manières de faire », c'est-à-dire, ce qui constitue « les mille pratiques par lesquelles des utilisateurs se réapproprient l'espace organisé par les techniques de la production socioculturelle »¹⁰⁵⁶. Dans son ouvrage *L'Invention du quotidien*, l'auteur propose « de considérer ces marchandises [...] comme le répertoire avec lequel les utilisateurs procèdent à des opérations qui leur sont propres. Dès lors, ces faits ne sont plus les données de nos calculs mais le lexique de leurs pratiques. Ainsi, une fois analysés les images distribuées par la télé et les temps passés en stationnement devant le poste, il reste à se demander ce que le consommateur *fabrique* avec ces images et pendant ces heures »¹⁰⁵⁷. C'est pourquoi, à l'analyse des contenus du jeu, j'articulerai une analyse des stratégies d'appropriation des personnages-joueurs.

Les références aux récits médiévaux scandinaves peuvent entrer dans le cadre de l'analyse des constructions identitaires des « personnages-joueurs ». Selon Rogers Brubaker, les nombreux usages du concept d'identité ont rendu son utilisation difficile, car parfois trop « doux », parfois trop « dur », il risque de s'engluer dans une terminologie « émoussée, plate et indifférenciée »¹⁰⁵⁸. L'étude des « stratégies identitaires » place l'analyse au niveau des processus d'appropriation et d'engagement dans le jeu. Ces stratégies peuvent être définies comme des « procédures mises en œuvre (de façon consciente ou inconsciente) par un acteur (individuel ou collectif) pour atteindre une, ou des, finalités (définies explicitement ou se situant au niveau de l'inconscient), procédures élaborées en fonction de la situation d'interaction, c'est-à-dire en fonction des différentes déterminations (socio-historiques, culturelles, psychologiques) de cette situation »¹⁰⁵⁹. Choisir

1056. Luce Giard, « Histoire d'une recherche », in Michel de Certeau, *L'Invention du quotidien I., op. cit.*, p. XL.

1057. *ibid.*, p. 52-53.

1058. Rogers Brubaker, « Au-delà de l'"identité" », *Actes de la recherche en sciences sociales*, 2001, vol. 139, n° 3, p. 66-85.

1059. Carmel Camilleri, Joseph Kastarsztein, Edmond Marc Lipiansky, Hanna Malewska-Peyre, Isabelle Taboada-Leonetti, Ana Vasquez, *Stratégies identitaires*, Paris, Presses universitaires de France, « Psychologie d'aujourd'hui »,

l'angle des stratégies identitaires permet de tenir compte des activités et des processus humains plutôt que de définir l'identité comme un produit qui risquerait d'être essentialisé. On retrouve ainsi la « ficelle » de Howard S. Becker selon laquelle il faut considérer les activités des individus plutôt que les types de personnes¹⁰⁶⁰. Ces stratégies participent au « travail sur » le mythe et leur analyse va permettre de le saisir au niveau des constructions individuelles des acteurs.

I – ENTRÉE EN JEU ET CHOIX DU PERSONNAGE

Comme dans de nombreux autres jeux, chaque joueur désireux d'explorer l'univers d'*Age of Conan* doit commencer par s'inscrire, installer le logiciel sur un ordinateur, puis, une fois connecté, créer un personnage qui lui permettra de parcourir le monde numérique. Plusieurs choix s'offrent à lui en termes de serveurs, de peuples, de classes et de physionomie générale. Ces choix s'articulent les uns aux autres et accompagneront le joueur tout au long du jeu. Le processus de création de personnage actualise déjà un certain nombre de références aux récits médiévaux scandinaves et préfigure la structure interne du jeu dont l'organisation permet de situer les protagonistes les uns par rapport aux autres. Toutefois, certains joueurs détournent la structure proposée à travers leurs activités d'appropriation.

1 – Race/origine/peuple/culture et sélection de personnage

Un grand nombre de jeux de rôle proposent aux joueurs de choisir l'origine de leur personnage entre différentes races ou différents peuples. Dans les univers de *fantasy* classiques, il n'est pas rare de pouvoir incarner des humains, des elfes, des nains, des gnomes, des orcs ou d'autres races spécifiques à chaque univers. Cependant, ce n'est pas le cas dans *Age of Conan*, ainsi que l'affirme Gaute Godager dans une interview : « On est très loin des univers de *fantasy* banals d'elfes, d'orcs et de nains qui nous envahissent de toute part ces temps-ci »¹⁰⁶¹. On retrouve ce discours dans la foire aux questions du portail *Mondespersistants* :

« 5.3 Quoi ? Pas d'elfes, nains ou gnomes ?

Aucun*! Hyboria, le monde de Conan, n'est pas un monde de med-fan rempli d'orcs et de fées. Il y a certainement de nombreuses créatures mystiques, de terribles monstres, de races exotiques et de puissants dieux, mais vous ne trouverez pas tous les éléments typiques du med-fan. Le terme de "réalisme magique" est souvent employé pour décrire le monde d'Hyboria. Il est violent, dur et réel – tout en étant encore empli d'endroits magiques et de créatures fantastiques. »¹⁰⁶²

Dans AOC, tous les personnages sont donc humains et les sites Internet reprennent le discours officiel de promotion du jeu lorsqu'ils en évoquent sa rudesse, sa brutalité ou son aspect sombre. Le vocabulaire anglais et français utilisé pour désigner les groupes d'appartenance des

1990, rééd. 2002, p. 24.

1060. Howard S. Becker, *Tricks of the Trade*, op. cit., p. 86.

1061. « *It's a far shout from the run-of-the-mill Elves, Orcs and Dwarfs fantasy universes which surrounds us everywhere these days* », ma traduction. Accès : <http://www.tothegame.com/interview.asp?gameid=2318>, consulté le 16/08/2014.

1062. http://aoc.mondespersistants.com/faq/5-les-races:231/#question_2265, consulté le 12/08/2014.

personnages sur les différents supports liés au jeu permet de mettre en lumière des hésitations quant aux catégories présentes dans le jeu¹⁰⁶³. Sur le site de la communauté, le terme « races » était employé en anglais pour désigner les différents peuples, alors qu'on retrouvait le terme « peuples » sur la version française. Cependant, il ne faut pas oublier que, dans le langage courant anglais, « race » est utilisé pour désigner l'origine ethnique des individus, terme qui n'est pas sans poser de nombreux problèmes lui aussi¹⁰⁶⁴. Dans le manuel du jeu, on retrouve le terme « race » en anglais et le terme « origine » en français, ainsi que l'idée de « peuple ». Il est précisé que ce choix affecte, entre autres, l'apparence physique. En revanche, au moment de la création de personnage dans le jeu, le terme employé est celui de « culture », aussi bien en anglais qu'en français. Le terme culture, tel qu'il est utilisé ici, ne renvoie pas à l'idée de cultivé ou en tant que synonyme de civilisation, mais il s'agit bien d'un sens plutôt anthropologique et on peut légitimement se demander en quoi l'appartenance à une culture détermine une apparence physique. Il faut plutôt en déduire que le choix d'un terme précis n'a pas été arrêté et qu'un ensemble de facteurs peut entrer en compte : les usages génériques d'une langue (« race » en anglais), la volonté d'éviter une stigmatisation raciste, puisque les textes de Robert E. Howard ont parfois été présentés ainsi, ou encore les usages liés aux pratiques de jeu (« race » se retrouve aussi bien en français qu'en anglais dans de nombreux jeux vidéo et jeux de rôle), d'autant plus que certains sites, comme *Mondespersistants.com*, parlent de « race » de manière générique pour désigner la multiplicité des appartenances à un groupe d'origine, lorsqu'il s'agit de jeux en ligne. J'emploierai dans mon travail le terme « peuple ». Ces exemples montrent que les catégories d'usage participent à définir les manières dont les concepteurs et traducteurs imaginent l'identité des personnages-joueurs et contribuent aux stratégies identitaires prenant place au sein du jeu.

T. L. Taylor rappelle dans son travail que « le problème des races et de leurs représentations en jeu est un problème important dans cette industrie et reflète de plusieurs manières ce que l'on voit dans les médias traditionnels. Cependant, les jeux proposent des défis spécifiques pour essayer de comprendre comment nous “lisons” les représentations, car leur structure code non seulement l'esthétique, mais aussi des stratégies, des règles et des choix de jeu »¹⁰⁶⁵. Afin de saisir les procédures de catégorisation identitaire du MMORPG, il faut donc analyser en quoi le choix des peuples proposé s'articule à la structure du jeu et à ses règles.

1063. Ce choix de langue est justifié par le fait que l'anglais est la langue dans laquelle le jeu est développé, bien qu'il soit produit par une entreprise norvégienne, et le français est la langue de la version utilisée pour cette étude.

1064. Bernard Formoso, « L'ethnie en questions, débats sur l'identité », in Martine Segalen (dir.), *Ethnologie. Concepts et aires culturelles*, Paris, Armand Colin, « U. Sociologie », 2001, p. 15.

1065. « *The issue of race and representation in games is a large problem in the industry and in many ways mirrors what we see in traditional media. Games, however, provide particular challenges in trying to understand how to “read” representations because their structure encodes not only aesthetics but strategies, rules and play choices* », ma traduction. T. L. Taylor, *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*, Cambridge/Londres, MIT Press, 2006, p. 116.

À la sortie du MMORPG, les joueurs avaient le choix entre trois peuples pour créer leurs personnages. Ceux-ci sont liés aux trois principales contrées du jeu : Cimmériens, Aquiloniens, et Stygiens. Une sélection a été opérée et il n'est pas possible d'interpréter des personnages issus de toutes les contrées décrites par Howard. De plus, les personnages créés par les joueurs appartiennent à un peuple et seulement à celui-ci. Dans la configuration du jeu, il n'existe pas de moyens de jouer un personnage « métisse ». Concernant les peuples nordiques, on peut noter que les Æsir et les Vanir, deux peuples renvoyant aux deux familles de dieux dans les sources scandinaves, ne sont pas disponibles. En revanche, ces deux peuples seront présents dans le jeu en tant qu'ennemis ou que personnages-non-joueurs.

La possibilité d'incarner un Cimmérien s'est imposée du fait que Conan lui-même est Cimmérien, bien qu'il soit le seul personnage de ce peuple qui apparaisse dans les textes de Howard et qu'il ne retourne jamais en Cimmérie¹⁰⁶⁶. Lyon Sprague de Camp et Lin Carter ont néanmoins transgressé cette règle dans leurs réécritures et leurs ajouts, de même que John Maddox Roberts, dont le roman *Conan le valeureux* se déroule en grande partie en Cimmérie. Ce roman est une inspiration importante des contrées nordiques du jeu en ligne. Le développement d'un MMORPG comme *Age of Conan: Hyborian Adventures*, s'inspirant d'œuvres littéraires, impose donc des contraintes aux concepteurs. Pour renforcer l'identification avec le héros principal, ils font des concessions dans l'adaptation de l'œuvre originale. Donner l'opportunité de jouer un personnage cimmérien est une des manières de proposer aux joueurs de prendre la place du héros.

Lors de la phase de création de personnage, un encadré présente ce peuple à travers une description physique et morale générale qui sert à poser les bases d'un stéréotype cimmérien :

« Les Cimmériens sont un peuple de barbares du Nord à la peau claire et aux cheveux sombres. Ils sont réputés pour leur force, leur goût du combat et leur sens de l'honneur. Ils vénèrent le sinistre Crom. La Cimméria est la terre natale du roi Conan

Les Cimmériens se méfient de la magie. Ils ne peuvent pas devenir sorcier. »¹⁰⁶⁷

Dans le manuel de jeu, la description est plus détaillée :

« LES CIMMÉRIENS

Les Cimmériens sont un peuple de barbares, dont la culture ressemble à la terre froide et inhospitalière de leur royaume, au point que les étrangers ne voient chez ces tribus nordiques que morosité et désolation. La Cimméria est une terre de dangers, qui confère à ses habitants une force et un courage légendaires. Les Cimmériens croient que Crom leur accorde la force à la naissance pour leur permettre d'affronter les épreuves de la vie sans avoir à se soucier d'autre chose que d'eux-mêmes.

Ces barbares ne sont pas tournés vers la lecture ou l'écriture, leur culture est fondée sur les légendes claniques transmises autour des feux de camp. Les Cimmériens cultivent l'art du combat, la force brute et la débrouillardise. Si les tribus comptent souvent un chaman, les barbares redoutent les manifestations des forces surnaturelles et s'enorgueillissent de surmonter les obstacles de la vie grâce à leur force et à

1066. Dans sa lettre à P. Schuyler Miller, Robert E. Howard admet que Conan est revenu séjourner l'une ou l'autre fois en Cimmérie entre certaines de ses aventures.

1067. Les descriptions des autres peuples sont fournies en annexe II.23.

leur courage, sans jamais recourir aux sombres pouvoirs qui corrompent les âmes des autres cultures. »¹⁰⁶⁸

Cette description donne de nombreuses indications sur les Cimmériens. Le lecteur apprend que leur caractère est lié à la rudesse de l'environnement dans lequel ils vivent. De plus, ils n'apprécient pas la magie, car ils la redoutent. Ils ne sont donc pas destinés à devenir magiciens. Tanya Krzywinska remarque que « Plusieurs indicateurs culturels de chaque race renvoient au mythe et informent également à la fois sur les tâches liées au *Gameplay* et sur la conception stylistique des espaces du monde de jeu »¹⁰⁶⁹. Les concepteurs essaient donc de construire une correspondance entre l'aspect narratif et l'aspect mécanique du jeu.

Lorsque le joueur revient sur le jeu après s'être déconnecté, son personnage se trouve alors dans la liste des personnages liés à son compte utilisateur. Dès l'arrivée sur cet écran, une atmosphère particulière se met en place, puisque les personnages sont présentés devant un fond spécifique à chacun des peuples. Les Cimmériens apparaissent devant des montagnes enneigées. À leur côté, une grande pierre portant des inscriptions est érigée et peut être assimilée à une pierre runique. Averse de neige et vent viennent compléter cette mise en scène nordique¹⁰⁷⁰. Les personnages Aquiloniens se tiennent au milieu d'une cité, sur un balcon en pierre avec une rambarde en colonnes, peut-être en bordure d'une forêt clairsemée, le soleil semble se coucher ou se lever. Quant aux Stygiens, ils sont placés devant un désert de sable, un drapeau est planté dans le sol, une construction ressemblant à une pyramide se trouve à l'arrière-plan et, à gauche, on aperçoit une silhouette de bâtiment de type moyen-oriental. Les Khitans, un peuple d'inspiration extrême-orientale, sont intégrés au jeu avec l'extension *Rise of the Godslayer*, en 2010. Pour bien comprendre l'organisation interne du jeu, il faut garder à l'esprit que ces derniers sont un ajout ultérieur. Les personnages de ce peuple apparaissent devant une ville aux caractéristiques extrême-orientales. Les bâtiments ressemblent à des pagodes chinoises possédant de multiples toitures recourbées et des lanternes en papier sont suspendues à droite du personnage.

2 – Classes de personnage

La classe de personnage est en quelque sorte sa fonction et elle détermine en grande partie les actions qu'un personnage-joueur peut entreprendre dans le jeu. Dans AOC, douze classes de personnages sont disponibles, réparties en quatre archétypes. Cependant toutes ne sont pas accessibles à tous les peuples. Le tableau ci-dessous permet de voir rapidement la répartition peuples/classes que propose le jeu : l'accessibilité est marquée d'une croix (X), et les informations

1068. Manuel du jeu *Age of Conan: Hyborian Adventures* version française, p. 9.

1069. « *Many of each race's cultural indicators relate to myth and also inform both gameplay tasks and the stylistic designs of the gameworld's spaces.* », ma traduction. Tanya Krzywinska, art. cit., p. 128.

1070. Voir annexe II.12.

des personnages Khitans sont indiquées en *italique*, car ce type de personnage est introduit plus tard.

Archétype	Classe	Peuples			
		Cimmérien	Aquilonien	Stygien	<i>Khitan (ROTG)</i>
Maraudeur	Barbare	X	X		
	Éclaireur	X	X	X	<i>X</i>
	Assassin		X	X	<i>X</i>
Soldat	Conquérant	X	X		
	Gardien	X	X		<i>X</i>
	Templier Noir	X	X		<i>X</i>
Prêtre	Prêtre de Mitra		X		
	Fléau de Set			X	
	Chaman de l'ours	X			<i>X</i>
Mage	Démonologue			X	<i>X</i>
	Nécromancien			X	<i>X</i>
	Hérault de Xotli			X	<i>X</i>

Les spécificités liées à la classe s'inscrivent dans la continuité des différences très marquées entre les peuples présents en jeu. Les archétypes de soldat sont réservés aux Cimmériens et aux Aquiloniens, ce qui en fait des peuples guerriers, alors que les classes de mage sont exclusivement réservées aux Stygiens. De plus, chaque peuple a accès à une et une seule classe de soigneurs qui forme l'archétype des prêtres. Sur le plan fictionnel, les pouvoirs de ces personnages proviennent soit d'une divinité (Prêtre de Mitra, Fléau de Set) soit des esprits de la nature (Chaman de l'ours). Cette manière de répartir les classes de soigneur donne l'impression qu'une religion particulière ou un type de croyance correspond à chaque peuple, ce qui renforce la diversité stéréotypée déjà présente dans les annonces du jeu et dans le choix de l'origine des personnages. Le Nord, représenté par les Cimmériens, est positionné par rapport au Centre et au Sud et il se différencie bien plus du second que du premier en ce qui concerne les classes de personnage.

Du point de vue des inspirations, les quatre archétypes de classe : Maraudeur, Soldat, Prêtre, Mage, font référence à des figures classiques des jeux de rôle. Elles correspondent à la répartition présente dans *Les règles avancées officielles de donjons et dragons (AD&D)*, à savoir combattants, magiciens, prêtres, roublards. Tout comme dans ce jeu de rôle papier, certaines

classes se situent à la croisée de deux archétypes. Le templier noir dispose ainsi de certains pouvoirs magiques, le Chaman de l'ours et le Hérault de Xotli combattent au corps à corps en plus de leurs magies respectives. Ils servent à proposer des variations dans les styles de jeu. Cependant, là encore, ces modes de structuration existaient déjà dans de nombreux jeux précédant AOC¹⁰⁷¹. Douglas Brown et Tanya Krzywinska notent qu'on retrouve souvent dans les jeux en ligne une répartition qui se calque sur un trio de fonctions appelées *Tank* (fonction de bouclier, personnage encaissant la majorité des coups et les dégâts des ennemis), *Heal* (soigneur), *DPS* (fonction offensive faisant des dégâts importants). Dans leur analyse de *Lord of the Rings Online*, ces auteurs suggèrent à propos de cette répartition que « les classes disponibles [...] proviennent plutôt de celles développées dans les jeux de rôle précédents où la distinction est requise pour des objectifs ludiques que des véritables rôles joués par la communauté du livre et du film »¹⁰⁷². Il en va de même dans le jeu *Age of Conan*, bien que certaines des classes puissent renvoyer à Conan lui-même et à ses aventures, nombreuses sont celles qui se fondent sur d'autres univers de *fantasy* et particulièrement sur les jeux de rôle papier. Se pose alors la question de la fidélité à l'œuvre originale, question qui se retrouve dans de nombreux entretiens, ainsi que des articles presque entièrement dédiés à ces questions. Cette pratique a donné lieu à des échanges sur les forums officiels, commentés par les webjournalistes et par les concepteurs. La discussion sur l'opposition entre la *Lore* (tradition) ou le *Background* (le fond ou l'arrière-plan) et le *Gameplay* (jouabilité)¹⁰⁷³ montre une forme de réflexivité de la part des concepteurs, des journalistes et des joueurs (ou potentiels joueurs). Elle ramène à la question du purisme et du respect d'œuvres considérées comme canoniques. Ce faisant, *Age of Conan* se place dans la continuité des problématiques concernant l'œuvre originale de Robert E. Howard.

Toutefois, ce choix de structure ne va pas de soi. En effet, la répartition par peuples ou races et classes est fréquente, mais pas nécessaire. Dans *Ultima Online*¹⁰⁷⁴, comme dans *La Quatrième Prophétie*¹⁰⁷⁵, il n'y a pas de race ni de classe à choisir. C'est la répartition des points acquis lors de la progression, définissant les caractéristiques du personnage ainsi que ses compétences, qui lui donne une orientation. Dans *The Saga of Ryzom* : il y a différentes races¹⁰⁷⁶, mais pas de classe. Un

1071. Claudie Voisenat, art. cit., p. 131 ; Thibault Philippette, *Bien jouer ensemble. Une étude des activités de coordination des joueurs de jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs (MMORPG)*, Louvain-la-Neuve, Presses universitaires de Louvain, 2015, p. 222.

1072. « *The classes available [...] derive more from those developed in previous RPGs where distinctions are required for ludic purposes than the actual roles played by the Fellowship of the book and film.* », ma traduction. Douglas Brown, Tanya Krzywinska, « Following in the Footsteps of Fellowship : a Tale of There and Back again – Text/Translation/Tolkienisation », in Tanya Krzywinska, Esther MacCalum-Stewart, Justin Parsler (ed.), *Ring Bearers. The Lord of the Rings Online as Intertextual Narrative*, Manchester/New York, Manchester University Press, 2011, p. 15-16.

1073. <http://www.warcry.com/articles/view/editorials/1951-Mitra-s-Method-Unwritten-Lore>, consulté le 20/08/2015.

1074. *Ultima Online*, Origin Systems/Electronic Arts/Electronics Arts, 1997.

1075. *La Quatrième prophétie*, Vircom Interactive, GOA, 1999.

1076. <http://www.jeuxvideo.com/dossiers/00004410/the-saga-of-ryzom-les-quatre-races-homins-pc-002.htm>, consulté

personnage peut développer toutes les branches de capacités de différentes compétences. En faisant le choix d'un système de peuples et de classes, les concepteurs de l'entreprise Funcom s'ancrent dans une tradition particulière de définition des personnages issue des jeux de rôle papier.

Le processus de création a, lui aussi, évolué au fur et à mesure du développement du jeu. Dans une présentation faite le 25 septembre 2006, il était question que le personnage-joueur choisisse uniquement son peuple d'appartenance à la création. Gaute Godager emploie le terme « race » : « *You can choose from 3 races* ». Plus tard, « dans l'heure » selon Godager, le personnage-joueur devait sélectionner son archétype, puis sa classe au niveau 20¹⁰⁷⁷. Ce principe n'a visiblement pas été conservé durant le développement, mais ses bases transparaissent encore dans le système final. De même, Gaute Godager évoque dans cet entretien quatre classes de l'archétype mage : « Démoniste (un spécialiste en invocation de démons, faisant des pactes avec ces derniers – et qui, avec un peu de chance, survit), Liche (un mage sombre qui meurt, ou plutôt qui embrasse la mort, pour gagner de la puissance), Nécromant (un spécialiste pour relever les morts et les forcer à exécuter ses ordres), Hérault de Xotu (un mage qui a fait un pacte avec un dieu démon, et qui devient partiellement démon lui-même) »¹⁰⁷⁸. Entre cette annonce et la version du jeu à sa sortie, plusieurs choses ont changé. La classe de liche n'a finalement jamais vu le jour sous cette forme, mais le nécromant a acquis la capacité de se transformer en liche. L'orthographe du « Hérault de Xotli » ne semblait pas fixée définitivement non plus et le système des classes de prestige évoqué plus bas dans l'interview a disparu. Ces quelques points montrent qu'une telle production se construit dans le temps et connaît de nombreux remaniements dont les différentes étapes s'effacent peu à peu pour laisser place à ce qui devient une version définitive ... mais seulement pour un temps. Vinciane Zabban a proposé de parler de « reformulations » pour qualifier ce type de processus de redéfinition d'un produit au cours du temps, durant lequel les concepteurs cherchent à l'adapter à de nouvelles contraintes tout en subissant les conséquences de certains choix passés.

3 – Deux classes aux caractéristiques nordiques

Les classes de personnages disponibles dans *Age of Conan* sont le produit de nombreuses inspirations et de transformations de ressources culturelles religieuses ou mythiques qui se sont

le 20/08/2015.

1077. <http://www.computerandvideogames.com/146522/interviews/age-of-conan-hyborian-adventures/>, consulté le 15/08/2014.

1078. « *Demonologist (a specialist on demon summoning, making pacts with them - and hopefully survive), Lich (a dark mage that dies, actually embraces death, to gain power), Necromancer (specialist in bringing the dead back and forcing them to do his bidding), Herald of Xotu (a mage that has embraced a pact with a demon god, and become parts demon himself)* », ma traduction. Accès : <http://www.computerandvideogames.com/146522/interviews/age-of-conan-hyborian-adventures/>, consulté le 12/04/2011.

déroulées au cours du temps. Le « Prêtre de Mitra » mélange une fonction d'inspiration chrétienne et plus particulièrement catholique et une référence au mithraïsme romain¹⁰⁷⁹. Le « Templier noir » tire son nom de l'ordre du Temple, un ordre militaire chrétien du Moyen Âge. Le nom de l'assassin renvoie à l'arabe « Hashashin » dont l'une des étymologies pourrait faire référence à un ordre religieux ismaélien. Le sens contemporain « tueur à gage » serait fixé au XVI^e siècle¹⁰⁸⁰. Démoniste est dérivé de la racine grecque *daimôn*, qui désigne des puissances divines, sans que celles-ci ne fassent l'objet d'un culte¹⁰⁸¹. Notons aussi que le Hérault de Xotli fait référence au dieu démon Xotli qui apparaît dans le roman de Lyon Sprague de Camp et Lin Carter *Conan of the Isle*. Ainsi est-il possible de faire remonter les inspirations de diverses classes à des traditions religieuses et mythiques variées, mais aussi d'observer l'influence des œuvres des continuateurs de Howard sur le MMORPG. Les mythes nordiques ne sont pas en reste puisque deux classes y renvoient tout particulièrement : le « chaman de l'ours » et le « barbare ».

Chaman de l'ours et runes

De nombreux jeux vidéo et particulièrement des jeux en ligne proposent aux joueurs d'incarner des personnages aux fonctions religieuses ou assimilées à celles-ci, dont l'activité principale est de soigner les personnages-joueurs¹⁰⁸². La classe du chaman de l'ours fait partie de ce type de personnages appelés « *healer* [soigneurs] » ou parfois « prêtres ». Dans AOC, elle est réservée tout d'abord aux personnages cimmériens, puis accessibles aux Khitans à la sortie de l'extension *Rise of the Godslayer*. Par sa fonction initiale, elle reflète certaines représentations liées aux régions septentrionales. Le texte de l'encadré présentant la classe lors de la création de personnage la décrit ainsi :

« Les chamans de l'ours ont hérité de la force colossale de leur animal totem et sont capables de défoncer le crâne de leurs ennemis à grands coups de marteau. Ils savent également augmenter la puissance de leurs compagnons, les soigner et les ramener à la vie. Ils tirent leurs pouvoirs de rituels chamaniques et du lien étroit qu'ils entretiennent avec les esprits et la nature qui les entourent. »

Loin de se limiter aux compétences de soins, le chaman est décrit comme un combattant féroce à la force surnaturelle du fait de son lien avec les esprits des animaux. Cette orientation se traduit également dans les équipements du chaman de l'ours puisque, contrairement aux autres classes de soigneur, il est capable de porter des armures plus solides (de type « intermédiaires »¹⁰⁸³) et son arme favorite est l'arme contondante à deux mains ou, pour le dire autrement, une grosse

1079. Chez Howard, le culte de Mitra est présenté comme un culte des secrets, caractéristique du mithraïsme romain. L'auteur évoque l'existence de « prêtres de mitra [*priests of mitra*] » dans l'essai *L'Âge hyborien*. Robert E. Howard, *The Hyborian Age*, *op. cit.*, p. 9.

1080. Alain Rey, *op. cit.*, p. 214.

1081. *ibid.*, p. 984.

1082. William S. Bainbridge, *eGods. Faith versus Fantasy in Computer Gaming*, Oxford/New York, Oxford University Press, 2013, p. 107.

1083. Dans l'ordre des moins solides aux plus solides, les types d'armures d'*Age of Conan* sont classés en cinq catégories : tissu, légère, intermédiaire, lourde, et enfin, le harnois seulement réservé aux Gardiens.

massue. Le chaman de l'ours est donc clairement taillé pour le combat au corps à corps en plus de ses fonctions de soigneur et cela se traduit en termes de règles. Cette classe de personnage est un équivalent du druide que l'on retrouve dans d'autres jeux : un soigneur proche de la nature avec des compétences de combat rapproché¹⁰⁸⁴.

Alors que les deux autres classes de cet archétype sont liées à un dieu (Mitra et Set), le chaman tire ses pouvoirs de la nature. Or, les Cimmériens ont eux aussi un dieu, le fameux Crom. Dans une nouvelle écrite par Howard, « La reine de la côte noire [*Queen of the Black Coast*] », Conan explique qu'il ne sert à rien d'invoquer Crom, car celui-ci se fiche du destin des hommes¹⁰⁸⁵. Les concepteurs ont sans doute tenu compte de cette indication, mais afin d'équilibrer le jeu de manière à ce que chaque peuple dispose de son type de soigneur, ils ont dû contourner le problème et faire du chaman un soigneur compatible avec certaines représentations liées au Nord dans une forme d'animisme qui évoque la proximité avec la nature.

Plusieurs traits rapprochent le chaman de l'ours de la mythologie nordique. Cependant, le terme « Chaman » (écrit *Shaman* en anglais) est d'origine sibérienne, issu de la langue toungeuse evenki. Il pourrait être traduit par « excité » « agité » ou « élevé »¹⁰⁸⁶. Il est souvent employé pour désigner un « soigneur, chef spirituel, ritualiste, guide pour les âmes, conteur de chanson et acteur performeur dramatique »¹⁰⁸⁷ et suggère l'idée de danse extatique. Le terme apparaît en anglais vers 1690¹⁰⁸⁸, sans doute emprunté à l'allemand, et en français en 1699 sous la forme « Schaman », pour désigner les soigneurs de peuples sibériens¹⁰⁸⁹. Plus tard, il sera utilisé de manière générale pour parler de soigneurs utilisant des méthodes de transe, ou d'individus établissant un lien avec le monde des esprits. Le terme est ensuite généralisé pour qualifier des pratiques jugées analogues à travers le monde¹⁰⁹⁰. Par son évolution, le terme connaît une généralisation proche des termes mythe, sacré ou encore *totem*, *tabou* et *mana*, empruntés à diverses langues, puis généralisés. Marqueur d'altérité pour les Occidentaux, il sert surtout à désigner des pratiques que l'on retrouve chez ceux que l'on considère alors comme des peuples primitifs, non civilisés. Leurs pratiques

1084. On trouve des personnages druides dans le jeu *Rift*, mais aussi dans les jeux de rôle sur table comme AD&D. Dans *World of Warcraft*, on retrouve à la fois une classe de Chaman, qui utilise une magie liée aux éléments, et le Druide, qui utilise une puissance magique provenant de la nature.

1085. Robert E. Howard, « La reine de la côte noire », in Robert E. Howard, *Conan le Cimmérien*, éd. Patrice Louinet, Paris, Bragelonne, 2007, p. 184.

1086. Andrei A. Znamenski, *The Beauty of the Primitive. Shamanism and the Western Imagination*, Oxford, Oxford University Press, 2007, p. viii ; Roberte Hamayon, *Le Chamanisme. Fondements et pratiques d'une forme religieuse d'hier et d'aujourd'hui*, Paris, Eyrolles, « Eyrolles Pratique. Religion », 2015, p. 96-97.

1087. « healer, spiritual leader, ritualist, soul guide, sacrificer, song reciter, and dramatic performer », ma traduction. Wolfgang G. Jilek, « Transforming the Shaman: Changing Western Views of Shamanism and Altered States of Consciousness », *Investigación en Salud*, 2005, vol. 7, n° 1, p. 9.

1088. http://www.etymonline.com/index.php?allowed_in_frame=0&search=shaman&searchmode=none, consulté le 13/08/2014.

1089. Alain Rey, *op. cit.*, p. 656.

1090. Le manga *Shaman King* offre un exemple contemporain de production culturelle reprenant la vision universaliste du chaman. Hiroyuki Takei, *Shaman King*, Chiyoda, Shūeisha, 1998-2004.

furent parfois qualifiées de démoniaques par l'église chrétienne tout comme celles des Amérindiens¹⁰⁹¹, marquant une opposition entre christianisme et paganisme. Bien entendu, ce type d'identification doit être mis en lien avec le rôle de l'Église dans la colonisation. Il n'est alors guère surprenant que ces pratiques aient connu un renouveau d'intérêt lors de la décolonisation et particulièrement dans les pratiques « New Age », que Wolfgang G. Jilek attribue à un recul de la domination occidentale, sensible jusque dans les sciences sociales¹⁰⁹².

En Scandinavie, le chamanisme est associé aux peuples Saami du Nord, qu'on appelle parfois, à tort, Lapons. Åke Hultkrantz dit à propos du chaman de ces groupes que ses « tâches principales [...] sont la médecine, la divination, l'accueil de fantôme comme hôte et parfois, l'exorcisme magique »¹⁰⁹³. Le chaman est aussi engagé dans des « transes » et il effectue des « divinations à l'aide de percussions et des sacrifices »¹⁰⁹⁴. Selon Stefanie von Schnurbein, les rapprochements entre le chamanisme Saami et les mythes nordiques apparaissent en 1802, dans le journal de voyage de l'auteur italien Giuseppe Acerbi, et le premier spécialiste nordique à publier un travail sur ce thème est Johan Fritzner en 1877¹⁰⁹⁵. Cependant, l'analogie ne se développe véritablement que dans les années 1920/1930, plus spécifiquement autour de la figure du dieu Odin, et plus tard dans la thèse de Peter Buchholz en 1968, *Schamanistische Zuge in der altislandischen Überlieferung*¹⁰⁹⁶. Dans les récits médiévaux scandinaves, Odin est souvent perçu comme ayant des capacités rappelant celles des chamans. Mais certains chercheurs s'opposent à ce rapprochement et affirment que, bien que l'on retrouve des éléments similaires dans la figure d'Odin et chez les chamans, cela ne fait pour autant pas du dieu nordique l'un d'entre eux¹⁰⁹⁷. Stefanie von Schnurbein pointe le fait que cette opposition se base essentiellement sur la différence de définition du terme chaman qu'utilisent les deux camps, à savoir : d'un côté une définition universalisante, de l'autre, une définition plus relativiste limitée à la région d'origine du terme. On retrouve ici des problèmes abordés précédemment à propos du terme « mythe » et il est possible de revenir à la mise en garde d'Edward Sapir sur la généralisation des concepts afin de les aborder de manière critique. C'est également ce à quoi invite Stefanie von Schnurbein en s'appuyant sur les travaux de Gloria Flaherty, *Shamanism and the Eighteenth Century*, qui propose d'étudier l'histoire du concept pour comprendre l'évolution de ses usages et ainsi, « notre attention devrait

1091. Wolfgang G. Jilek, art. cit., p. 9.

1092. *ibid.*, p. 14.

1093. « *The foremost tasks of the shaman were healing, divination, hiring of ghosts as herdsmen and, possibly, hunting magic* », ma traduction. Åke Hultkrantz, « Aspects of Saami (Lapp) Shamanism », in Mihály Hoppál, Juha Pentikäinen (ed.), *Northern Religions and Shamanism*, Budapest, Akadémiai Kiadó, 1992, p. 142.

1094. *idem*.

1095. Johan Fritzner, « Lapperne hedenskab og trolddomskunst sammenholdt med andre folks, isaer nordmændenes, tro og overtro », *Historisk Tidsskrift*, 1877, n° 4, p. 135-217.

1096. Stefanie von Schnurbein, « Shamanism in the Old Norse Tradition: A Theory Between Ideological Camps », *History of Religion*, 2003, vol. 43, n° 2, p. 116-138.

1097. *ibid.*, p. 123.

être focalisée sur les intérêts cognitifs que le concept de chamanisme peut servir et les intentions qu'il peut représenter, à la fois à l'intérieur, et, en particulier, à l'extérieur du débat scientifique »¹⁰⁹⁸. Cette approche correspond au cadre théorique développé dans ce travail, puisqu'au sein du jeu, c'est bel et bien le terme chaman qui est utilisé. Il s'agit alors de comprendre ce qu'il permet d'exprimer dans le cadre de l'activité ludique. On se rapproche ainsi du point de vue des joueurs, car dans chacun des usages du terme, ces derniers ne reconstruisent pas l'origine sibérienne du concept et l'histoire de celui-ci ni même l'histoire du terme « Cimmérien ».

Le chaman de l'ours fut présenté sur le site *Tentonhammer*, lors d'une série d'interviews décrivant les différentes classes du jeu peu avant sa sortie¹⁰⁹⁹. Le chaman y est présenté comme un « prêtre sanglant [*bloody priest*] », il est orienté vers le combat au corps à corps, contrairement aux autres classes du même archétype, et il est capable d'infliger beaucoup de dommages aux ennemis ; son efficacité en combat « joueur contre joueur » est bonne. L'interview mentionne aussi le fait qu'il ne pourra pas se transformer en animal¹¹⁰⁰, mais il fera appel aux esprits à travers certains sorts appelés « totem de griffes » ; enfin, pour renforcer le discours sur l'originalité du jeu, le concepteur interrogé met en avant le *gameplay* singulier de cette classe de personnage. Dans cette présentation, rien n'est dit sur les aspects liés au *background* du jeu. Elle se concentre sur les mécaniques ludiques et tout particulièrement le combat et le positionnement du chaman par rapport aux autres classes dans ce domaine.

Un autre rapprochement entre le chaman et les mythes nordiques mérite notre attention. Au fur et à mesure de sa progression, le chaman de l'ours va acquérir des capacités appelées « runes », permettant d'utiliser des pouvoirs magiques qui servent à renforcer ses facultés ou celles des personnages-joueurs qui l'accompagnent. Voici un exemple :

« Rune de résistance (1) : Ce sort augmente la résistance aux dégâts d'électricité. La résistance de l'ours est véritablement légendaire. Cette incantation affecte le chaman et ses compagnons. »

Le mot rune vient du terme vieux norrois *rúnar* qui signifie le secret, la tradition cachée, la sagesse¹¹⁰¹, ou sert simplement à désigner les caractères d'écriture utilisés par les anciens Scandinaves, par exemple sur les fameuses pierres runiques. Les plus anciennes traces de gravures runiques datent du II^e ou III^e siècle de notre ère¹¹⁰². Aujourd'hui, de nombreuses pierres runiques peuvent être trouvées en Scandinavie, surtout en Suède, mais leur signification n'a rien d'ésotérique.

1098. « Our attention should be focused on what cognitive interests the concept of shamanism can serve and which agendas it can represent, both internal and, in particular, external to scholarly debate », ma traduction. *ibid.*, p. 126.

1099. <http://www.tentonhammer.com/node/22025>, consulté le 28/09/2010.

1100. Cette question est sans aucun doute posée en référence à des classes similaires d'autres jeux.

1101. <http://norse.ulver.com/dct/zoega/r.html>, consulté le 17/05/2016.

1102. *Dreams of Valhalla*, Strasbourg, Electronic Goodhill, 2013.

Dans beaucoup d'univers de *fantasy*, le terme runes sert à désigner des inscriptions magiques faites dans un langage magique, indéchiffrable sans les connaissances adéquates. Il est lié à la représentation d'un savoir perdu ou caché qui nécessite une compétence particulière pour être retrouvé et va de pair avec l'idée que le passé était plus merveilleux et les puissances magiques plus importantes qu'elles ne le sont à présent. On retrouve une idée proche du sentiment de sacré tel que le décrit Rudolf Otto :

« Il y a encore bien d'autres manifestations de l'attraction qu'exerce le mystérieux sur des objets et des éléments qui ont une certaine analogie avec lui par le fait qu'ils sont incompris. Elle se manifeste le plus effectivement dans le charme que possède la langue sacrée, partiellement ou totalement incomprise, et dans le surcroît d'intensité, incontestablement réel, que celle-ci donne à la crainte révérencielle. »¹¹⁰³

Dans les récits scandinaves, les runes sont souvent liées à Odin. Dans le poème *Hávamál*, elles sont mentionnées dans une partie intitulée *Rúnatal* (strophes 138 à 145)¹¹⁰⁴. Ce poème peut être divisé en plusieurs parties et, selon John Lindow, il serait un artefact reconstruit à partir de différents poèmes à la fin du XII^e ou au début du XIII^e siècle¹¹⁰⁵. Dans la *Rúnatal*, le narrateur, dont on suppose qu'il s'agit d'Odin lui-même, raconte qu'il était pendu à un arbre (peut-être Yggdrasil), durant neuf jours, transpercé d'une lance. Pendant ce temps, il va récolter les runes puis, après être descendu et avoir bu d'un breuvage précieux (hydromel), il va devenir plus sage. La partie suivante, parfois appelée *Ljóðatal* (strophes 146-163), énumère un certain nombre de chants que connaît le narrateur et qui ont des effets magiques. Un rapprochement est alors effectué entre les runes qu'Odin dit avoir ramassées, puis les sortilèges évoqués dans la suite du poème. Il mène aujourd'hui au lien entre les runes et les soi-disant pouvoirs qu'elles contiennent.

L'intérêt pour les runes est relativement tardif dans la réception des récits médiévaux scandinaves et il se développe surtout après la publication de l'ouvrage d'Ole Worm, *Literatura Runica*, durant la première moitié du XVII^e siècle¹¹⁰⁶. L'auteur cherche à leur donner une origine danoise et son objectif est identitaire et en quelque sorte nationaliste. De même, l'intérêt pour les sources fut tout d'abord littéraire et poétique, alors que l'interprétation mystique et surnaturelle se développe ultérieurement. C'est dire que le pouvoir que l'on confère parfois aux runes varie dans le temps et en fonction des contextes culturels.

Pour finir, un troisième point rapproche le chaman de l'ours des récits médiévaux scandinaves : l'idée de force animale est une des caractéristiques que l'on trouve dans les textes nordiques à propos des personnages appelés « berserkers [*berserkir*] », notamment dans la description qu'en donne Snorri dans la *Heimskringla* :

« À la bataille, Odin avait le pouvoir de rendre ses ennemis aveugles ou sourds ou pris de frayeur, tandis que leurs armes ne coupaient pas plus que des bâtons. Ses hommes à lui, en revanche, allaient sans

1103. Rudolf Otto, *op. cit.*, p. 123.

1104. Carolyne Larrington, *The Poetic Edda, op. cit.*, p. 34-35.

1105. John Lindow, *op. cit.*, p. 165.

1106. Voir plus haut.

broigne, et ils étaient furieux comme des chiens ou des loups ; ils mordaient leurs boucliers, et ils étaient forts comme des ours ou des taureaux ; ils tuaient autrui, mais ni le feu ni le fer ne leur faisait de mal. On appelait cela la “fureur des guerriers-fauves”. »¹¹⁰⁷

L'ours comme symbole représentant la force semble être une constante dans les représentations de cet animal. Cependant, ce trait sera d'autant plus saillant chez le barbare.

Barbare et berserkir

Bien que la classe de barbare soit accessible aux Cimmériens tout comme aux Aquiloniens, elle possède des caractéristiques qui, comme le chaman, la mettent directement en lien avec les sources scandinaves et notamment avec les *berserkir*¹¹⁰⁸ des textes norrois. Elle est présentée ainsi lors de la création de personnage :

« Les barbares sont des combattants sauvages et indomptables, qui utilisent leur rapidité et des attaques non-conventionnelles pour infliger des dégâts à leurs adversaires, sacrifiant leur armure à cet objectif. »

Dans le cas de la classe de personnage, le terme « barbare » ne renvoie pas à un peuple particulier, bien que tous les Cimmériens soient considérés comme des barbares, tout comme Conan, tel que cela est dit dans la présentation de ce peuple. Il désigne un type de combattant, son « activité » si l'on peut dire, comme d'autres classes sont des sorciers ou les servants d'un dieu. Le terme connaît donc une évolution que l'on retrouve par ailleurs dans d'autres jeux¹¹⁰⁹.

En matière de règles d'équipement, le barbare ne peut porter que des armures dont la protection est réduite (armures dites « légères ») et ne peut pas porter de bouclier. Bien que cela ne suive pas la description précise des *berserkir* de Snorri, l'idée de guerriers qui vont au combat avec très peu de protection est présente. Le barbare se bat essentiellement avec des armes à deux mains, très imposantes, ou deux armes à une main, afin d'insister sur le fait que son rôle, lié à celui de son archétype « maraudeur », est principalement d'infliger un maximum de dommages à son adversaire. Cette représentation est plus proche de certaines sagas norroises plutôt tardives dans lesquelles le *berserkr* est assimilé à un « bandit de grand chemin » et s'oppose à d'autres sources où il s'agit d'un personnage de valeur et de renom, appartenant à la garde rapprochée d'un souverain¹¹¹⁰. Gerard Breen note que cette figure apparaît dans un large corpus d'œuvres de manière parfois contradictoire¹¹¹¹. Cette variété dans les sources n'est pas un trait unique des *berserkir* mais de nombreuses ressources présentes dans les récits scandinaves. Il semble donc qu'il vaille mieux traiter chaque expression de manière spécifique et contextualisée, aussi bien dans les sources norroises que dans le jeu, pour comprendre comment celle-ci s'inscrit dans un

1107. Snorri Sturluson, *L'Histoire des rois de Norvège*, op. cit., p. 60.

1108. *Berserkir* correspond à la forme plurielle en vieux norrois.

1109. Les barbares sont présents dans les jeux de rôle sur table, dans *Donjons et Dragons*, ou dans d'autres MMORPG, comme dans *Perfect World* et comme personnage du jeu solo *Diablo*.

1110. Vincent Samson, *Les Berserkir : les guerriers-fauves dans la Scandinavie ancienne, de l'âge de Vendel aux Vikings, VIe-XIe siècle*, Villeneuve-d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, « Histoire et civilisations », 2011, p. 143.

1111. Cité par Vincent Samson. *ibid.*, p. 198.

ensemble de cadres. Il faut également chercher à comprendre les évolutions historiques de cette figure, et ce, avant de vouloir faire ressortir des archétypes ou d'essayer de retrouver une supposée origine réelle au phénomène, à la manière de Vincent Samson.

Chaque classe de personnage dispose de deux « arbres » de progression, c'est-à-dire deux systèmes de répartition de points modélisés de façon arborescente qui permettent de développer leurs capacités. Cette méthode permet aux joueurs de personnaliser leur personnage à travers les capacités qu'ils décident de lui attribuer et oriente leur manière de jouer. Le barbare dispose d'un arbre intitulé « berserker » et d'un second appelé « ravageur ». Outre le fait que les deux termes marquent clairement la violence de ce type de personnage, le premier fait directement référence aux guerriers des récits mythiques scandinaves.

L'une des principales capacités du barbare est sa « rage » qui est présentée de la manière suivante :

« Rage Sanguinaire : Confère au Barbare la Posture Rage sanguinaire, qui augmente les dégâts infligés aux ennemis, et lui offre une chance d'augmenter son taux de régénération de vie. L'effet de guérison peut être appliqué 3 fois. »

Cette capacité fait référence à la « fureur des guerriers-fauves », traduction du terme vieux norrois « *Berserksgangr* » proposée par Georges Dumézil, qui n'est pas sans poser quelques problèmes d'interprétation. Le personnage-joueur pour qui cet effet est actif va faire plus de dommage à ses ennemis et guérir plus rapidement. Dans cet état, il ne craint donc pas les coups. Cette idée de rage dévastatrice est très présente chez les personnages barbares que l'on retrouve dans différentes fictions ludiques qui furent inspirées par le personnage de Conan dès leur origine dans les jeux de rôle.

L'interview qui présente la classe Barbare reprend plusieurs éléments de cette description¹¹¹². Selon la personne interviewée, le barbare sera sans doute la classe la plus jouée du jeu, du fait que le personnage principal de la licence est connu comme « Conan le barbare »¹¹¹³ et qu'elle représente en quelque sorte la quintessence de l'esprit du jeu. Ce type de personnage est désigné comme un « Berserker enragé ». Il s'agit d'un personnage brutal et indiscipliné, qui fonce littéralement dans le tas lors des combats. Il se positionne donc en regard de classes de l'archétype soldat plus « civilisées » dont il se différencie aussi par l'équipement. Enfin, il est capable d'infliger des dommages à plusieurs adversaires en même temps, par opposition à l'assassin, une autre classe de l'archétype maraudeur, dont les attaques sont focalisées. Cette façon de combattre vient renforcer encore une fois l'image d'un guerrier qui se lance au cœur de la bataille au milieu des troupes ennemies.

1112. <http://www.tentonhammer.com/node/16498>, consulté le 28/09/2010.

1113. Howard lui-même n'a jamais utilisé la locution « Conan le barbare ». Patrice Louinet, *op. cit.*, p. 191.

Cette vision du barbare est présente dans les sources écrites depuis César, dans sa *Guerre des Gaules*, qui voit chez le barbare germanique une figure de l'altérité dangereuse. Comme le dit Emilia Ndiaye en s'appuyant sur les travaux de Michel Rambaud : « César déprécie ses ennemis par l'emploi de *barbarus* : tantôt pour expliquer leur révolte ou résistance, présentée comme une manifestation de leur sauvagerie, tantôt pour souligner leur absence de technique militaire, face à celle des Romains »¹¹¹⁴. César différencie les Celtes des Germains dans les qualificatifs qu'il leur attribue, les premiers étant incompetents et les seconds qu'il qualifie en latin de « *ferus* », sauvages. Emilia Ndiaye explique qu'« à ce moment le *barbarus* est un danger, une menace, il se place du côté de la bête sauvage (*fera*) et on aura bientôt la vision de hordes déferlant avec des armes rudimentaires et des hurlements effrayants »¹¹¹⁵. Le barbare contemporain de différents jeux hérite de ces deux traits, à la fois non civilisé et dangereux.

L'opposition entre barbarie et civilisation fut l'un des thèmes majeurs des discussions que l'on retrouve dans les correspondances entre Robert E. Howard et H. P. Lovecraft et c'est sans doute l'un des plus discutés par les critiques de l'auteur texan¹¹¹⁶. Elle revient à plusieurs reprises dans les nouvelles de Conan, que ce soit à propos de ses capacités à se défendre¹¹¹⁷, à propos des religions, celle des Cimmériens étant simple comparée à celle des civilisés¹¹¹⁸, ou encore dans la bouche même du Cimmérien. Figure par excellence de l'altérité, notamment durant l'Antiquité, le barbare devient une figure d'identification dans le jeu. Cette évolution passe, entre autres, par la relecture d'un auteur texan qui reprend des représentations anciennes et transformées durant la période romantique lorsqu'elles servent de support à la question de la recherche des origines.

4 – Un Nord qui s'exporte : l'exemple des runes et des *berserkir*

Deux éléments évoqués à propos des deux classes de personnages présentées sont issus de la culture norroise médiévale et plus spécifiquement des récits médiévaux scandinaves : les runes et les berserks. Ils sont devenus des poncifs des mondes fantastiques et tout particulièrement du genre de la *fantasy*, au point qu'on les utilise même lorsqu'il s'agit de désigner des éléments qui ne sont pas nordiques. Quelques exemples permettent d'illustrer ce phénomène.

Runes

Comme le dit Caroline Olsson, « peu d'éléments dans la *fantasy* et dans les jeux de rôle attirent autant que ces runes, où l'on veut trop souvent voir des signes magiques »¹¹¹⁹. On les retrouve par exemple sur les couvertures d'ouvrages comme des romans, des jeux de rôle, ou des

1114. Emilia Ndiaye, « *Barbarus*, une dénomination de l'ennemi étranger chez César », art. cit., p. 92.

1115. Emilia Ndiaye, « Frontières entre *barbarus* et *humanus* dans l'Antiquité gréco-romaine », art. cit., p. 9.

1116. Voir par exemple, Patrice Louinet, « Introduction », art. cit.

1117. Robert E. Howard, « Le Phénix sur l'épée », in Robert E. Howard, *Conan le cimmérien*, op. cit., p. 48.

1118. « Ses dieux à lui étaient simples et compréhensibles ». Robert E. Howard, « La tour de l'éléphant », in Robert E. Howard, *Conan le cimmérien*, op. cit., p. 98.

1119. Caroline Olsson, « La *Fantasy* et l'héritage nordique, sources et motifs », art. cit., p. 177.

jeux vidéo, comme le RPG japonais *Suikoden* qui en fait un élément narratif central. Dans *Age of Conan*, des runes sont mentionnées à de nombreuses reprises :

- sur des éléments de décor « piliers runiques ». Ces pierres peuvent renvoyer aux pierres runiques scandinaves.
- une quête du Khitai, le royaume d'extrême orient, permet d'obtenir une « rune brillante » qui, lorsqu'on l'utilise, convoque un personnage qui semble être l'incarnation d'une divinité locale. Ici, le terme rune est généralisé et ne s'applique pas qu'aux symboles nordiques.

Les runes sont aussi associées à plusieurs reprises aux Atlantes :

- dans un donjon mettant en scène d'anciennes ruines atlantes appelé la « Demeure de Crom », un *boss* porte le nom de « Narvi le jeteur de runes ». En plus de faire référence aux caractères norrois, ce personnage-non-joueur porte le nom d'un des enfants de Loki dans les sources norroises.
- dans ce même donjon, les personnages-joueurs doivent retrouver des « tablettes runiques ».

Des caractères runiques apparaissent aussi dans les décors du jeu sans forcément être mentionnés tel quel :

- des symboles ornant les cornes d'un démon sur l'île de Tortage¹¹²⁰.
- sur un cor d'alerte dans une forteresse de Cimmérie.

Enfin, sans qu'il soit fait mention directement de runes ou que les caractères aient la forme de runes, on retrouve à de nombreuses reprises des symboles ésotériques que les joueurs peuvent associer à des runes :

- lorsque certains personnages lancent des sortilèges.
- dans les animations visuelles de certains décors. Lors d'une séance de jeu en groupe pour explorer un donjon au Khitai, un joueur de mon groupe s'est exclamé « ah tiens des runes ! », en voyant des cercles magiques composés de caractères ésotériques lumineux.

Comme on le voit, le terme rune, avec l'idée de caractère magique ou ésotérique, contenant un pouvoir et un savoir parfois ancien et caché, ou seulement révélé à ceux qui disposent des connaissances nécessaires, s'est imposé bien au-delà des cultures scandinaves médiévales ou des représentations nordiques.

Berserker

Tout comme les runes, les guerriers *bersekir* se retrouvent dans de nombreuses œuvres de fiction et leur influence dépasse largement le cadre scandinave :

« Le guerrier, saisi d'une fureur d'origine divine et détenteur d'une force animale, le guerrier-fauve, est une figure littéraire qui sort tout droit des sagas et de l'univers mental nordique, où il est appelé

1120. Voir annexe II.32.

berserkr. Ce personnage présente peut-être un attrait particulier pour les anglophones, puisqu'il existe l'expression, encore en usage, "to go berserk" pour évoquer la soudaine rage de quelqu'un. »¹¹²¹

La traduction française de « guerrier-fauve » est proposée en 1939 par Georges Dumézil qui leur consacre un chapitre de son ouvrage *Mythes et dieux des Germains*¹¹²². Il note que le terme *berserkr* est parfois utilisé comme synonyme de Vikings¹¹²³. Selon lui, ces personnages seraient représentatifs des valeurs défendues par les Scandinaves pour qui « le goût de la mort héroïque et le mépris de la sénilité sont deux des constantes des mœurs germaniques »¹¹²⁴. Dumézil rapproche aussi ces guerriers des pouvoirs chamaniques d'Odin¹¹²⁵. Nous avons vu précédemment que le terme chaman était un emprunt à une langue sibérienne et s'était diffusé pour faire référence à de nombreux types de soigneurs ou d'hommes-médecines faisant le lien avec le monde des esprits et rencontrés par les Européens dans des cultures étrangères.

Dans *Age of Conan*, on va trouver des guerriers berserker dans le nord : nombre d'ennemis Vanir sont ainsi appelés « Berserker Vanir ». Mais on les trouvera aussi dans le Khitai, où certains personnages-non-joueurs sont appelés « Berserker de Tamarin ». Et enfin, comme le signalait l'introduction de ce travail, le rhinocéros « Juxia le berserker », un « mini-boss » se situe tout au fond d'un donjon du Khitai. Dans ce cas, le terme ne s'applique même plus à un personnage humain et sert à désigner tout guerrier ou monstre brutal prompt à s'enrager et dont la colère décuple les forces de combat¹¹²⁶. Tout comme les runes, le terme est devenu au fil du temps une désignation générale pour des combattants dont l'atout principal est la capacité à déployer une force presque surnaturelle par la colère.

5 – Choix de l'apparence physique

Une fois le choix du sexe, de la culture et de la classe effectué, le joueur a la possibilité de définir un grand nombre de traits physiques de son personnage, comme sa taille, sa corpulence et bien d'autres caractéristiques. Là encore, chaque peuple va avoir des spécificités qui les distinguent des autres (ce qui questionne l'emploi du terme même de « culture » dans ce cas, lorsqu'on le met en rapport avec des traits physiologiques). La couleur des cheveux et des yeux sont spécifiques à certains peuples, de même que les coupes de cheveux et la pilosité faciale qui ne sont pas les mêmes pour tous. Les marques corporelles et faciales, qui peuvent être des peintures, des tatouages ou des cicatrices, sont partiellement partagées entre les peuples. Parmi les tatouages disponibles, on retrouve notamment des runes. En revanche, les voix disponibles sont les mêmes. On a donc affaire à une esthétique très stéréotypée entre les différents peuples. Les barbares

1121. Caroline Olsson, « La Fantasy et l'héritage nordique, sources et motifs », art. cit., p. 177.

1122. Georges Dumézil, *Mythes et dieux des Germains*, op. cit., p. 79-91.

1123. *ibid.*, p. 90.

1124. *ibid.*, p. 67.

1125. *ibid.*, p. 84.

1126. Dans le jeu de rôle papier *Le Livre des cinq anneaux*, inspiré du Japon médiéval, plusieurs types de personnages caractérisés par leur force brute sont appelés des « berserker ».

nordiques ont la peau claire et les yeux clairs, les Stygiens du Sud ont la peau tannée et les yeux plutôt bruns. Le jeu n'échappe pas à une forme de stéréotypie raciale qui lie l'apparence physique à l'origine géographique et à l'appartenance ethnique. Cette répartition participe à ce que Lorenzo DiTommaso appelle la « persistance du familier ».

6 – Diversité culturelle et place du Nord ?

Qu'est-il possible de déduire à présent de cette première analyse du jeu *Age of Conan* à travers le processus de création de personnage ? Tout d'abord, le découpage géographique, culturel et social des personnages proposé par le jeu est fortement marqué, proposant des procédures de structuration au sein du logiciel lui-même. Le Nord apparaît aux côtés d'autres espaces, dans un rapport avec le Centre et le Sud. Cette tripartition n'est pas, ou quasiment pas, altérée par l'arrivée de l'Extrême-Orient (Khitan), ou d'un Moyen-Orient plus éloigné que la Stygie (Turan), car ces derniers sont des ajouts, de nouvelles couches supplémentaires, qui ne remettent pas essentiellement en question les bases du jeu¹¹²⁷. Il serait même possible d'argumenter que, puisque les personnages Khitan ont accès à la classe « Chaman de l'ours », qui représente une vision animiste d'un système de croyances particulier, leur arrivée renforce l'opposition entre centre et périphérie que l'on observait déjà dans la version initiale du jeu. Cependant, les Khitans ne sont pas présentés comme des barbares. Les dualités barbares/civilisés, centre/périphérie, sont insuffisantes pour caractériser toute la complexité de l'organisation d'un jeu tel que *Age of Conan*. Il faut alors revenir sur les propos de Régis Boyer selon qui « le Nord, selon notre mythe, c'est, par définition, l'ailleurs et l'autrement, et par là, tout est dit »¹¹²⁸. Le panorama proposé par un jeu tel qu'*Age of Conan* est plus complexe que ce que la proposition du scandinaviste laisse penser. De même, les structurations du jeu remettent en question l'idée que « dans la littérature de *Fantasy*, le Nord représente parfaitement cet ailleurs où tout est possible, où le merveilleux peut s'insinuer à tout moment dans le quotidien »¹¹²⁹. Dans l'œuvre de Howard, comme dans le jeu en ligne qui s'en inspire, le Nord devient une localisation parmi d'autres où l'on trouve des éléments fantastiques et merveilleux. De plus, les ressources culturelles nordiques ne sont pas seulement utilisées pour représenter un ailleurs ou une forme d'altérité. Au contraire, elles peuvent, dans le cas des personnages qui les actualisent, apparaître comme des éléments de construction identitaire. Du fait qu'ils ne s'intéressent le plus souvent qu'à une seule aire culturelle, les scandinavistes semblent alors accorder une originalité trop importante au Nord uniquement.

Cette première analyse a une limite importante qu'il convient de relever : elle ne reflète pas exactement l'expérience de jeu qui se fonde sur l'idée de progression. En effet, la présentation

1127. Le nouveau modèle économique *free-to-play* ne remet pas en cause cette répartition puisque seules les régions de la version de base sont accessibles gratuitement et celles de l'extension restent payantes.

1128. cité par Caroline Olsson, « La *Fantasy* et l'héritage nordique, sources et motifs », art. cit., p. 179.

1129. *idem*.

faite à travers le processus de création de personnage est beaucoup trop statique et synchronique et, bien qu'utile pour poser les bases d'une discussion, elle est insuffisante pour caractériser les activités qui occupent les joueurs. De même, rien n'a encore été dit sur l'espace numérique de manière plus large, à savoir les différentes zones d'aventure, d'exploration, de recherche, de combats, dans lesquelles les personnages-joueurs vont évoluer. Cependant, cette première étape constitue une base nécessaire pour comprendre les procédures de structuration du monde numérique étudié et doit être complétée par une étude des processus d'appropriation des utilisateurs.

II – MARQUEURS IDENTITAIRES, MÉTAJEU ET STRATÉGIES D'ENGAGEMENTS

La création de personnage offre une structure relativement rigide si l'on s'en tient à la forme qu'elle adopte dans le cadre unique du logiciel de jeu. Mais une description telle que celle que je viens de proposer ne permet pas de prendre conscience des processus d'appropriation des joueurs. En termes anthropo-communicationnels et suivant les recommandations de Michel de Certeau énoncées en introduction de ce chapitre, il convient de compléter cette présentation par une analyse des « manières de faire » des joueurs, c'est-à-dire des mises en actes du jeu.

1 – Le choix du nom, un marqueur identitaire

Chaque joueur peut choisir un nom pour son personnage, mais il ne peut pas en sélectionner un qui est déjà utilisé par un autre personnage-joueur sur le même serveur, et, d'après le manuel de jeu, un filtre est appliqué sur les noms (sans doute pour éviter des insultes). Il est d'ailleurs conseillé de « choisir un nom qui ne dépareille pas avec l'univers de jeu »¹¹³⁰. En effet, le choix du nom de personnage participe à la « feintise ludique partagée » de la fiction. Certains joueurs y accordent un grand intérêt et cet aspect a donné lieu à des discussions sur des forums quant aux inspirations possibles pour choisir un nom de personnage qui soit « *roleplay* »¹¹³¹. L'échange a mené les joueurs à discuter les liens entre l'univers fictionnel créé par Howard et les références historiques afin de savoir dans quelles sources trouver de l'inspiration. Encore une fois, l'idée de cohérence de l'univers et le lien entre la fiction et l'Histoire sont présents.

Les noms des personnages sont variés et les inspirations multiples. Ils peuvent être issus de la littérature, être des jeux de mots ou des détournements de noms, comme le diminutif d'un prénom « IRL [*in real life*] ». Il serait difficile d'envisager tous les cas possibles. Pour la question qui nous occupe dans ce travail, notons tout de même qu'on retrouve des noms issus de la mythologie nordique ou de la mythologie germanique à l'orthographe plus ou moins hasardeuse, j'ai ainsi pu croiser, parmi d'autres, des personnages portant les noms d'Hodin, Fennrir, Valhhala, Valkiry, ou encore SiegfriedX.

1130. Manuel du jeu *Age of Conan: Hyborian Adventures* version française, p. 16.

1131. <http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?t=795649>, consulté le 14/08/2014.

Prenons l'exemple d'un joueur que j'ai eu l'occasion de côtoyer et qui était lui-même amateur de culture nordique. Son intérêt se transcrivait dans l'identité de ses personnages, dont on retrouvait les noms dans sa signature de forum de guildes :

« **Halfdan** Barbare Cimmérien [80]
Dank Conquérant Cimmérien [80]
Sejer Héraut de Xotli Semi-Cimmérien[80]
Leifbjorn Chaman de l'ours [80]
Holmgeir Gardien Cimmérien [80]
Ødrun Démonologue Semi-Cimmérien[60+]
Arnvid Arbalétrier Cimmérien [50+]
Ulven Assassin Khitano-Cimmérien [20+]
Dodhemn Nécromancien Khitano-Cimmérien [20+]
*Je suis comme je suis,"je fais ce pour quoi je suis fait."*TM »

Ce joueur a créé et fait progresser plusieurs personnages afin de tester le plus grand nombre de classes (ici neuf sur les douze disponibles). Bien que les personnages cimmériens ne puissent pas appartenir à certaines classes, cela ne l'empêche pas d'affirmer qu'ils sont des métis cimmériens, « Semi-Cimmérien » ou « Khitano-Cimmérien », et de leur donner des noms à consonance nordique/scandinave. L'identité du personnage telle que la conçoit le joueur ne se laisse donc pas ici déterminer entièrement par le logiciel de jeu et ne se construit pas uniquement à travers les actions effectuées au sein de ce dernier, mais à travers différents médias et par une interprétation propre au joueur des possibilités qu'offre le jeu. Au-delà de la manifestation numérique du personnage se construit une interprétation qui peut s'exprimer dans d'autres espaces et qui participe à la porosité des limites de l'activité ludique. Il s'agit d'un cas particulier, mais il montre bien la nécessité pour le joueur d'externaliser les processus de construction identitaire hors du logiciel, sur un espace lié au « métajeu »¹¹³². En retour, cette stratégie nous éclaire sur la rigidité du programme informatique, qui n'accorde pas cette liberté dans son usage interne. Ce type de catégorisation participe à la fois aux processus de structuration des activités de jeux et aux détournements par d'autres usages qui sont des « manières de faire » et des appropriations, au sens de Michel de Certeau, qui ne se bornent pas à un média ou un objet.

Dans le cas présenté ici, le joueur amène aussi des ressources culturelles nordiques extérieures à travers les noms de ses personnages. Ayant pu échanger avec lui, il m'a ainsi confié être amateur de traditions scandinaves et participer à des groupes de reconstitution historique¹¹³³. Dans une présentation faisant office de demande pour intégrer une guildes, il mentionnait pratiquer

1132. Voir *infra*.

1133. Audrey Tuaille Demésy, *La Re-création du passé : enjeux identitaires et mémoriels. Approche socio-anthropologique de l'histoire vivante médiévale*, Besançon, Presses universitaires de Franche-Comté, « Thésis », 2013.

l'escrime médiévale. Ici encore, les frontières sont poreuses et les goûts des joueurs les suivent et peuvent se refléter dans de multiples activités. Comme le dit Patrick Schmoll, « un individu donné n'est donc jamais complètement identifié par son appartenance à un seul groupe social. Il est caractérisé par un grand nombre de rôles et de relations dans différents cercles d'appartenance »¹¹³⁴. Ces différentes appartenances peuvent ainsi participer aux stratégies identitaires qu'il met en place au sein du jeu. Pour aller plus loin dans une approche d'inspiration sociologique, il faut envisager ce qui constitue la « carrière » du joueur¹¹³⁵ qui montrerait comment une pratique particulière s'ancre dans un ensemble plus large d'autres pratiques, ludiques ou non, qui définissent de manière large la vie des individus.

2 – Nom de la guilde

Au sein d'un serveur, les groupes de joueurs peuvent s'organiser en « guildes ». Selon le manuel de jeu, « une guilde est un regroupement de joueurs, sans limite imposée de nombre de membres. Faire partie d'une guilde confère divers avantages »¹¹³⁶. Ces rassemblements de personnages-joueurs sont un élément essentiel de la sociabilité en jeu¹¹³⁷ et, selon Vinciane Zabban, on peut considérer « les guildes comme une première structure de collectif stabilisé à une échelle relativement locale, en référent à l'espace de la fiction, et l'appartenance à ces collectifs comme un comportement normalisé »¹¹³⁸. Qu'il s'agisse de groupe de joueurs existant avant la pratique commune d'un jeu ou, au contraire, de groupes se formant au sein d'un jeu particulier¹¹³⁹, elles participent à organiser les activités des joueurs. Selon Vincent Berry, les guildes permettent de vivre des expériences sociales fortes, parfois plus que le jeu lui-même, et, lorsque les groupes sont constitués avant de commencer à jouer à un jeu particulier, il est l'occasion d'actualiser la sociabilité et d'entretenir les réseaux de relations entre individus¹¹⁴⁰. On retrouve ici une idée présente chez Edward Sapir, selon qui un groupe, comme n'importe quelle société ou institution, existe grâce aux nombreux actes de nature communicative de ses membres qui lui permettent d'affirmer son existence de manière continue¹¹⁴¹.

1134. Patrick Schmoll, « Les Je en ligne », in Patrick Schmoll (dir.), *La Société Terminale 1. Communautés virtuelles*, Strasbourg, Néothèque, 2011, p. 119.

1135. Samuel Coavoux, « La carrière des joueurs de *World of Warcraft* », in Sylvie Craipeau, Sébastien Genvo, Brigitte Simonnot (dir.), *Les Jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture*, Nancy, Presses universitaires de Nancy, « Questions de communication. Série actes », 2010, p. 43-58.

1136. Les avantages principaux de l'appartenance à une guilde sont au nombre de quatre : la communication, grâce à un salon de discussion dédié ; un système d'organisation hiérarchique variable ; des privilèges en fonction de la réputation de la guilde ; la possibilité de construire des infrastructures comme une ville ou une forteresse.

1137. Vincent Berry, *op. cit.*, p. 179 ; Claudie Voisenat, « Comment peut-on être un troll ? Le joueur et ses personnages dans l'univers de *World of Warcraft* », *Terrain*, 2009, n° 52, p. 137.

1138. Vinciane Zabban, « Ceci est un monde. » *Le Partage des jeux en ligne : conceptions, techniques, et pratiques*, Thèse en Sociologie, Paris, Université Paris-Est Marne-la-Vallée, 2011, p. 259.

1139. Pour une analyse de différents types de regroupements, voir Vincent Berry, *op. cit.*, p. 180.

1140. *idem*.

1141. Edward Sapir, *Linguistique*, *op. cit.*, p. 91.

Le nom de la guilde est un signe représentatif de l'unité d'un groupe de joueurs. Vincent Berry note plusieurs types de stratégie pour le choix du nom d'une guilde : en référence avec l'univers de jeu ou d'autres œuvres de *fantasy*, parfois de façon ironique, parfois des références extérieures¹¹⁴². Dans *Age of Conan*, les noms suivent une logique similaire et peuvent faire référence à la mythologie nordique de manière plus ou moins explicite. On trouve des noms :

1. empruntés à la mythologie nordique en lien direct avec l'univers de Conan (« Les Loups du Vanaheim », « Les rois Æsir », « Legions of Asgard »),
2. empruntés à la mythologie nordique sans lien direct avec l'univers de Conan et du jeu (« Fenris »),
3. en référence à l'univers de Conan sans lien avec la mythologie nordique (« Les sentinelles d'Hyboria »),
4. empruntés aux continuateurs de Howard (« Snowhawk Clan », tiré des *comics* Marvel)
5. empruntés à d'autres œuvres de *fantasy* ou littéraires en général (« Clan Arkenstone », inspiré de l'œuvre de Tolkien),
6. génériques sans lien explicite ni avec la mythologie nordique ni l'univers de Conan (« Les disciples de l'oracle », « Loups solitaires », « Legio Auxilia »)
7. humoristiques (« D'la baston et des putes »).

Cette typologie est simplement indicative, d'autres cas pourraient être répertoriés¹¹⁴³, mais elle suffit pour le présent propos puisque, d'un côté, on constate que certaines références aux récits médiévaux scandinaves peuvent apparaître dans les noms de guildes, soit parce qu'ils proviennent du jeu soit par l'apport possible de références extérieures, de l'autre, le nom de guildes, la plupart en fait, n'ont rien à voir avec la mythologie nordique. Les ressources que les joueurs mobilisent sont donc loin d'être limitées aux ressources fournies par le jeu, ce qui est significatif de l'existence d'une connaissance externe de certaines références scandinaves, comme c'était le cas pour le joueur qui nommait ses personnages de noms issus des sources norroises. Dans de tels cas, le nom de guilde participe aux stratégies identitaires des membres du groupe et constitue une ressource sensible qui les lie aux autres membres. Les personnages-joueurs sont reconnus comme faisant partie d'une guilde en particulier. Les ressources mythiques prennent dans ce cas une nouvelle pertinence et leur potentiel d'efficacité est actualisé comme *marqueur d'appartenance*.

Les noms de guilde ne font pas forcément une référence explicite à l'idée de groupe. Dans certains cas, l'aspect collectif ressort par le rattachement à un peuple ou un espace, par exemple chez « Les Loups du Vanaheim », « Les rois Æsir », « Legions of Asgard », dans d'autres cas, le lien est moins explicite, par exemple dans le nom « Fenris », qui renvoie au loup géant enfant de

1142. Vincent Berry, *op. cit.*, p. 181-182.

1143. Un recensement proposé sur le portail *Jeuxonline* permet de se faire une idée de la variété des noms de guilde. Accès : http://guildes.jeuxonline.info/?page=affiche_jeu.php&idjeu=80, consulté le 13/04/2015.

Loki. Il s'agit de se rattacher à une figure mythique et animale et ses membres se désignent entre eux comme « les loups », les membres arrivés récemment sont désignés comme des « louveteaux » et le groupe comme « La meute »¹¹⁴⁴. Au-delà d'un simple nom, les joueurs se fondent sur une mise en scène du groupe et de ce qu'il constitue.

De nombreuses guildes se construisent un « *background* », c'est-à-dire un arrière-plan fictionnel, plus ou moins développé, qui situe le groupe dans l'univers fictionnel. Ses membres empruntent le plus souvent des éléments à l'univers de jeu, tout en réaménageant les ressources dans leur propre narration, dont le but est de donner une cohérence au groupe en le dotant d'une histoire. On a affaire à une forme de réappropriation des ressources mythiques qui participe au « travail » que les acteurs effectuent sur celles-ci. Elle fournit de nouvelles expressions et manifestations à ces ressources par leurs actualisations. Ce *background* prend le plus souvent la forme d'un texte écrit et disponible sur les sites Internet des guildes, mais ne sera pas directement accessible via le logiciel de jeu¹¹⁴⁵. Les personnages-joueurs qui rencontrent des membres appartenant à une autre guilde n'ont pas accès directement à l'historique de celle-ci ni aux raisons qui ont présidé au choix de leur nom. C'est pourquoi il n'est souvent pas possible pour les joueurs de savoir quelle est la provenance des noms d'autres guildes et, par conséquent, des références scandinaves qui les composent lorsque celles-ci sont présentes.

3 – Espaces multiples et « métajeu »

Selon T. L. Taylor, toute discussion de la vie d'un jeu doit tenir compte « des groupes, des pratiques et des connaissances qui existent en dehors des limites formelles du jeu »¹¹⁴⁶. En effet, loin de se limiter aux interactions via le logiciel de jeu *Age of Conan*, les personnages-joueurs interagissent également à travers d'autres canaux comme des forums ou des *chats* vocaux. Patrick Schmoll explique ainsi que « le jeu est également producteur d'une sociabilité qui se poursuit au-delà des limites de son arène : dans ce cas, ce n'est plus seulement aux regroupements stratégiques entre joueurs qu'il faut s'intéresser, mais à l'ensemble de la communauté qu'ils forment, en tant que collectif animé par une culture commune »¹¹⁴⁷. À propos des guildes plus spécifiquement, il affirme que :

« Ces communautés d'intérêts et de valeurs ont une existence ubiquitaire : elles ont leurs propres sites web sur d'autres serveurs Internet, leurs propres forums, et organisent à l'occasion des réunions dans des lieux physiques, un café ou le domicile d'un des membres ; mais elles élisent également domicile à l'intérieur du jeu, où elles occupent des territoires, bâtissent des établissements et des royaumes, se livrent à un jeu complexe de luttes et d'alliances avec les autres communautés. »¹¹⁴⁸

1144. <http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?t=899959>, consulté le 13/04/2015.

1145. Voir par exemple le *background* de la guilde « Les loups du Vanaheim ». Accès : <http://loups-du-vanaheim.activebb.net/Background-h2.htm>, consulté le 20/04/2015.

1146. « *groups, practices, and knowledge that exist outside of the formal bounds of the game* », ma traduction. T. L. Taylor, *op. cit.*, p. 57.

1147. Patrick Schmoll, « Communautés de joueurs et “mondes persistants” », *Médiamorphoses*, 2008, n° 22, p. 70.

1148. *ibid.*, p. 69.

S'appuyant sur l'idée de « *Metagame* » proposée par le créateur du jeu de cartes *Magic : the Gathering*, Richard Garfield, Vinciane Zabban propose d'étudier le « métajeu » qu'elle définit comme « un ensemble d'activités en amont et en aval de l'activité ludique elle-même, tout comme les espaces médiatiques sur lesquels prennent place ces activités »¹¹⁴⁹, car celui-ci « a une influence sur les manières de jouer »¹¹⁵⁰. En termes de recherches, il s'agit d'intégrer des pratiques parfois considérées comme périphériques, mais qui participent tout de même directement à construire l'expérience ludique. La création d'espaces de communication supplémentaires est une pratique courante pour les guildes de personnages-joueurs dans la plupart des jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs. Ils permettent des formes d'interactions complémentaires que le logiciel de jeu ne permet pas. On retrouve des sites Internet dédiés, qui peuvent servir de vitrine aux guildes et participer à leur identité visuelle, des forums, des sites pour l'organisation d'activités, notamment les raids, des logiciels de *chat* vocal, tels que *Mumble*, *Teamspeak*, *Ventrilo*. Ces différents supports constituent des « espaces de coordination et de communication »¹¹⁵¹ pour les guildes et, par conséquent, les joueurs vont y exprimer et actualiser certaines références scandinaves.

On peut distinguer deux types de supports, ceux synchrones comme les *chats* vocaux qui sont utilisés soit pour coordonner l'action pendant les combats, soit pour des discussions même lorsque les joueurs ne participent pas aux mêmes activités en jeu, et d'autres, asynchrones, qui permettent d'échanger de manière décalée dans le temps, comme les forums, qui conservent des traces des échanges et constituent une forme d'archives. Les deux types de supports permettent aussi de discuter de choses qui n'ont pas de rapports directs avec le jeu, comme d'autres jeux, de films ou de musique. Certaines sections peuvent être uniquement accessibles aux membres de la guilde, alors que d'autres sont ouvertes aux non-membres, et des sections peuvent être limitées aux instances dirigeantes. La gestion de ces espaces numériques s'adapte alors à la structure hiérarchique et à ses besoins et, par la même occasion, réifie cette hiérarchie. En plus de la distinction synchrone/asynchrone, qui permet de distinguer le type d'interaction entre les personnages-joueurs et les limites d'accès au sein de ces espaces, on peut faire une distinction entre les échanges portant sur le jeu et ceux concernant d'autres thématiques comme le propose Vincent Berry¹¹⁵².

Ces différentes dimensions s'articulent et l'expression de références aux récits scandinaves se rattache aux différentes situations d'interactions qui y prennent place. Ainsi, lors d'un raid, le

1149. Vinciane Zabban, « Les enjeux du métajeu. Les pratiques d'un jeu en ligne et leurs médiations », in Marc Atallah, Christian Indermühle, Nicolas Nova, Matthieu Pellet (dir.), *Pouvoir des jeux vidéo. Des pratiques aux discours*, Gollion, Infolio, 2014, p. 15.

1150. *ibid.*, p. 14.

1151. *ibid.*, p. 18-19.

1152. Vincent Berry, *op. cit.*, p. 185.

« *leader* » pourra demander en direct au chaman de son groupe d'utiliser certaines de ses « runes » et, sur un forum, l'historique [*background*] d'un personnage peut mobiliser des ressources extérieures. L'extrait suivant, tiré d'un récit écrit par un joueur, met en scène son personnage chaman de l'ours. Il semble directement inspiré de la description des guerriers berserkers de *L'Histoire des rois de Norvège*¹¹⁵³ :

« Une violence animal imbibe mon corps, ma force décuplé par mon totem est stimulé. Sans armure ni cuirasse, simplement revêtu d'une chemise d'ours, en ragé comme un fauve j'avance pour affronter les intrus; ni le fer ni le feu ne peuvent plus rien contre moi, seul une rivière de sang pourras mettre un terme a ma furie meurtrière »¹¹⁵⁴

Les ressources mythiques nordiques présentes sur les supports du métajeu peuvent donc être des références directes à l'univers du jeu : types de personnages (Chaman de l'ours et ses runes, personnage *Berserkr*), ennemis, régions, personnages-non-joueurs. Dans ce cas, l'univers du jeu nourrit les interactions de ces autres espaces. Mais il peut aussi s'agir d'apports extérieurs des joueurs, c'est le cas par exemple du nom d'un personnage ou de l'historique [*background*] qu'il peut écrire pour celui-ci.

Ces espaces qui participent au « métajeu » ne sont donc pas simplement périphériques à l'activité ludique, ils sont des espaces d'expression spécifiques, dont l'une des fonctions est d'aider à la coordination des joueurs. Comme le souligne Vinciane Zabban, un forum n'est pas un simple « reflet fidèle » des activités « en jeu » d'une guildes, il a une fonction propre, mais il entretient des relations d'interdépendance avec les situations de jeu¹¹⁵⁵. D'une situation à l'autre, et d'un moyen de communication à l'autre, la participation des acteurs varie. Certains joueurs peuvent être très présents sur le *chat* vocal et n'avoir posté que quelques dizaines de messages sur un forum de guildes, alors que d'autres joueurs, qui totalisent plusieurs milliers de messages sur le forum, sont plus discrets lors des échanges vocaux. En termes de méthodologie, il faut alors réfléchir aux données que chaque support permet de collecter et ce qu'il implique pour la persistance ou la disparition des traces des interactions entre acteurs.

À une échelle plus large que celle de la guildes, certains joueurs sont à l'origine d'autres productions qui participent à la réception du jeu et, par conséquent, des références aux récits médiévaux scandinaves. Elles méritent d'être évoquées brièvement, car elles peuvent toucher un nombre de joueurs important. On trouve en premier lieu des sites Internet non officiels de présentation du jeu, tels que les portails *Jeuxonline.info*, *Mondespersistants.com* ou *Univers-virtuels.net* pour ne citer que des exemples français. Ils proposent parfois des informations pour aider les joueurs, des astuces pour accomplir les quêtes du jeu, des listes d'équipements ou encore

1153. Voir plus haut.

1154. L'orthographe a été conservé. Accès : <http://arkenstone.forumpro.fr/t2352-vieux-background-vali>, consulté le 21/04/2015.

1155. Vinciane Zabban, « Ceci est un monde. » *Le Partage des jeux en ligne : conceptions, techniques, et pratiques*, op. cit., p. 263.

des forums où les joueurs peuvent échanger. Les « mods » ou modifications sont un second type de production : « Néologisme issu du terme “modification” désignant traditionnellement la version modifiée d’un jeu. Un “mod” se dit d’une création de développeurs passionnés, voire de joueurs, sur les bases d’un jeu original »¹¹⁵⁶. Par dérivation, il s’agit également de programmes additionnels qui peuvent être utilisés durant le jeu pour effectuer ou automatiser certaines tâches. Les interfaces utilisateur « *user interface* ou UI » personnalisées peuvent être considérées comme une sous-catégorie de modifications. Elles permettent de changer l’interface du jeu dans une optique d’optimisation. On notera ici qu’une interface personnalisée bien connue pour *Age of Conan* s’appelait *Stonerune UI*, que l’on peut traduire par « pierre runique ». Dans cet exemple, une référence à des éléments scandinaves anciens est exprimée dans le jeu par une autre voie. Enfin, on trouve des *Machinima* qui sont définis comme une « pratique consistant à réaliser des courts métrages et films d’animation à partir du contenu de jeux vidéo (moteur 3D, personnages en guise d’acteurs, dans les “décors” de l’univers virtuel du jeu, etc.) »¹¹⁵⁷. Certaines références aux récits médiévaux scandinaves apparaissent dans le cadre de ces courts métrages.

Comme le souligne Vinciane Zabban, peu de travaux sortent du modèle où l’on cadre *a priori* « le jeu comme une activité circonscrite à des espaces médiatiques singuliers »¹¹⁵⁸. Si l’on considère que l’activité étudiée n’est pas totalement isolée du reste du monde, c’est-à-dire qu’elle est une activité sociale parmi d’autres, il est alors nécessaire de garder un point de vue large en termes de méthodologie d’observation. Vinciane Zabban pointe aussi la question de l’ancrage des activités ludiques dans le cadre de la vie en général et souligne « l’intérêt des travaux qui invitent les chercheurs actuels à questionner l’hétérogénéité des dispositions à jouer, des pratiques du dispositif de jeu et des conditions sociales, culturelles et techniques de sa négociation »¹¹⁵⁹. Cette préconisation s’accorde avec l’approche anthropo-communicationnelle puisqu’elle invite à comprendre la diversité des constructions de sens parmi les acteurs lors d’activités ludiques.

Les interactions UI qui constituent le métajeu s’ancrent pleinement dans les processus d’appropriation du jeu par les joueurs. Elles ne sont pas de simples assimilations ou des transformations des ressources du jeu. Elles sont aussi constituées des apports externes des personnages-joueurs et sont avant tout des expressions de la sociabilité d’un groupe. En termes méthodologiques, leur accessibilité pour le chercheur varie. Les discussions sur un *chat* vocal ne laissent généralement pas de traces, sauf si elles sont enregistrées, alors que les forums de guildes peuvent continuer à être accessibles alors que la guilda est dissoute ou que le jeu n’est plus exploité. Dans une démarche anthropo-communicationnelle, elles ancrent l’activité ludique dans

1156. <http://www.jeuxonline.info/lexique/mot/Mod>, consulté le 07/05/2010.

1157. <http://www.jeuxonline.info/lexique/mot/Machinima>, consulté le 07/05/2015.

1158. Vinciane Zabban, « Retour sur les *Game Studies*. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo », *Réseaux*, 2012, n° 173-174, p. 160.

1159. *ibid.*, p. 162.

un réseau de pratiques et conduisent le chercheur intéressé par la réception d'éléments scandinaves à dépasser le cadre unique constitué par un support médiatique, afin de comprendre la place qu'il occupe par rapport à un ensemble de situations de communication.

4 – Un type d'appropriation et d'engagement : le *Roleplay* et ses limites

Parmi les stratégies identitaires qu'il est possible d'observer dans les jeux, le *Roleplay*, souvent abrégé « RP », constitue un type d'engagement qui interroge les modes d'interaction entre les joueurs. Par conséquent, il participe à déterminer une partie du sens que prennent les références aux récits scandinaves dans un MMORPG comme *Age of Conan*. Le lexique du portail *Jeuxonline* en donne la définition suivante :

« *Roleplay*

Terme anglais signifiant littéralement 'Jouer un rôle'. Le 'Roleplay' désigne le fait d'incarner un personnage et d'agir comme le personnage (et non le joueur) le ferait. Le 'Roleplay' peut prendre des formes diverses (depuis le fait de s'exprimer en vieux français dans un MMORPG médiéval fantastique, jusqu'au fait de respecter les principes de la classe du personnage). »¹¹⁶⁰

Jouer de manière *roleplay* consiste donc à incarner son personnage de façon cohérente par rapport à l'univers de jeu à travers ses actions et la manière dont le personnage-joueur s'exprime. Le langage tient une place importante dans cette pratique, car selon Delphine Grellier, « la possibilité de dialoguer avec les autres personnages par le biais d'un système de messagerie instantanée pousse les joueurs à pratiquer une forme de *roleplay*, en s'exprimant à l'écrit au nom de leur personnage »¹¹⁶¹ et « comme dans les jeux de rôle, cette modalité de jeu accentue l'importance du principe de *mimicry* dans la pratique ». En effet, on retrouve une des catégories du jeu proposées par Roger Caillois, la *mimicry*, qui consiste à « devenir soi-même un personnage illusoire et se conduire en conséquence »¹¹⁶². La pratique du *roleplay* est une manière de rattacher les personnages à l'arrière-plan fictionnel, le *background*, du jeu. Elle l'ancre dans une histoire qui va au-delà du jeu comme dispositif technique. Pour Esther MacCallum-Stewart et Justin Parsler, qui étudient *World of Warcraft*, « plutôt que d'être simplement un jeu où on gagne des points et on tue des monstres, le "monde" de Warcraft – Azeroth (et maintenant l'Outreterre) – se voit attribuer de la cohérence par les individus qui l'utilise pour construire leurs propres histoires »¹¹⁶³. Pour ces auteurs, l'une des raisons de pratiquer le *roleplay* est qu'il s'agit d'une activité créatrice¹¹⁶⁴. Les

1160. <http://www.jeuxonline.info/lexique/mot/Roleplay>, consulté le 28/04/2015.

1161. Delphine Grellier, « Simulation Ludique, un cas particulier de jeu : Analyse des jeux de simulation de rôle au regard de la théorie de Roger Caillois », *Klesis*, 2007, n° 5, p. 109.

1162. Roger Caillois, *Les Jeux et les Hommes : le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, 1958, rééd. *Édition revue et augmentée*, Paris, Gallimard, « Folio essais », 1967, p. 61.

1163. « *Rather than being simply a game where points are gained and monsters defeated, the "World" of Warcraft – Azeroth (and now the Outlands) – is given a coherent meaning by people who then use it to build their own stories* », ma traduction. Esther MacCallum-Stewart, Justin Parsler, « Role-Play vs. Gameplay: The difficulties of Playing a Role in *World of Warcraft* », in Hilde G. Corneliussen, Jill Walker Rettberg (ed.), *Digital Culture, Play, and Identity. A World of Warcraft Reader*, Cambridge, MIT Press, 2008, p. 227.

1164. *ibid.*, p. 240.

joueurs considèrent généralement les termes techniques liés au *gameplay*, tels que les niveaux de personnages ou les caractéristiques des équipements, comme « hors *roleplay* (HRP) », tout comme les éléments de la vie « IRL ». Le *roleplay* est donc une forme d'appropriation qui se situe sur le pôle fictionnel et narratif du jeu. Dans un article précédent, j'avais proposé que :

« La notion de *Roleplay* renvoie bien à l'idée d'incarnation du personnage. Le joueur lui donne une forme de consistance et de cohérence en rapport à l'univers de jeu grâce à différentes stratégies de langage et d'action. Le *Roleplay* se définit donc comme une modalité d'engagement dans le jeu au cours de laquelle l'interaction entre plusieurs *personnages-joueurs* s'articule autour du pôle fictionnel. »¹¹⁶⁵

Du côté des concepteurs et des exploitants du jeu, l'attitude peut varier. Vincent Berry note que sur certains serveurs *roleplay* du jeu *Dark Age of Camelot*, des *gamemasters* (GM) peuvent veiller à ce que les joueurs évitent les attitudes non-*roleplay*, alors que, selon Esther MacCallum-Stewart et Justin Parsler, sur *World of Warcraft*, l'entreprise Blizzard considère que les activités *roleplay* dépassent ses attributions et ne doivent pas être contrôlées. Dans le second cas, les concepteurs laissent les joueurs décider de la manière dont les rôles doivent être joués. Ce manque de définition permettrait l'existence de différents niveaux de *roleplay*¹¹⁶⁶. Or, cette pratique y serait devenue minoritaire et les deux chercheurs pensent qu'elle est presque impossible à mettre en œuvre dans les MMORPGs, même ceux avec un *background* aussi développé que *World of Warcraft*¹¹⁶⁷, au point qu'elle constituerait un « acte de déviance »¹¹⁶⁸. Dans le cas d'*Age of Conan*, l'entreprise Funcom adopte la même attitude que celle décrite par les deux chercheurs anglais à propos de Blizzard, à savoir qu'aucune directive stricte n'est donnée quant à la manière de pratiquer le *roleplay* et que les *gamemasters* n'interviennent pas sur les serveurs pour organiser des événements ludiques originaux, comme des animations ponctuelles qui permettent d'encourager cette pratique. En plus, la taille des serveurs ne leur permet souvent pas de s'occuper de tous les joueurs de manière personnalisée.

Le fait de désigner cette activité comme tenant une place spécifique au sein du jeu, tout comme le fait que les concepteurs proposent des serveurs spécialisés « RP », montre que cette pratique n'est pas inhérente à toutes les situations ludiques. Vincent Berry observe trois types d'attitudes face au *roleplay* : certains joueurs y sont favorables, d'autres opposés, et d'autres encore sensibles à l'un ou l'autre aspect¹¹⁶⁹. Il identifie également deux types de *roleplay*, d'un côté, celui qui accompagne les activités ludiques et, de l'autre, les pratiques spécifiquement créées et nommées ainsi¹¹⁷⁰. Il ne s'agit donc pas d'une activité qui serait incompatible avec d'autres,

1165. Laurent Di Filippo, « Les notions de personnage-joueur et *Roleplay* pour l'étude de l'identité dans les MMORPG », *Interrogations ?*, 2012, n° 15, [En ligne]. Accès : <http://www.revue-interrogations.org/Les-notions-de-personnage-joueur>, consulté le 7/04/2015.

1166. Esther MacCallum-Stewart, Justin Parsler, art. cit., p. 229.

1167. *ibid.*, p. 243.

1168. *idem.*

1169. Vincent Berry, *op. cit.*, p. 172.

1170. *ibid.*, p. 161.

mais plutôt d'un mode d'engagement dans le jeu qui déterminerait certaines « conventions » d'interaction, pour reprendre les termes de Howard S. Becker.

Durant les deux années qu'a duré mon observation participante, cette pratique s'est révélée plutôt marginale bien que je jouais sur le serveur francophone indiqué comme « PvP-RP », issu de la fusion des précédents serveurs, l'un « PvP » et l'autre « RP ». Lors de discussions informelles, plusieurs participants indiquaient le faible intérêt des joueurs pour cette pratique voire le faible « niveau » du *roleplay* qui se limitait souvent à du « rp de taverne ». Cette appellation renvoie à l'idée que la pratique s'arrête à des moments de discussions entre joueurs et ne donne pas lieu à des actions plus concrètes. Cette difficulté doit être analysée de pair avec une forme de rigidité du dispositif ludique. Les personnages-joueurs se trouvent dans l'impossibilité d'affecter de manière durable et importante l'univers de jeu. Cette incapacité apparaît à travers la présence continue des personnages-non-joueurs et les répétitions des défis proposés par le jeu. Par exemple, même une fois certaines quêtes accomplies, il est toujours possible pour les personnages-joueurs de recommencer les combats correspondants, notamment dans les donjons ou les instances de raid.

Dans un mini film de type *Machinima*, produit dans le cadre d'*Age of Conan*, la pratique du *roleplay* est présentée comme une attitude plutôt marginale et caricaturale¹¹⁷¹. L'un des personnages principaux tente d'intégrer une part de *roleplay* dans toutes les situations qu'il rencontre, alors que les autres ne répondent guère favorablement à ses tentatives, voire se moquent explicitement de lui. Représentative d'un point de vue distancié sur ce type de pratiques, cette vidéo montre également une forme de réflexivité de la part des joueurs par rapport à ce qui peut constituer une tentative d'engagement trop important dans la fiction d'un jeu qui ne s'y prête pas forcément.

En termes de réception des récits médiévaux scandinaves, la pratique du *roleplay* définit un type d'usage des ressources, à savoir un usage créatif dont l'objectif est une plus grande cohérence narrative fictionnelle. Les différentes manières dont cette pratique est perçue, positivement ou négativement, et le fait qu'elle permet d'identifier, par contraste, des pratiques où le *roleplay* n'est pas présent marquent différents emplois possibles des références nordiques. Elles peuvent nourrir des activités créatrices où l'interaction essaie de rester cohérente au maximum dans le cadre narratif du jeu, mais elles peuvent, de manière plus pragmatique, être de simples éléments destinés à habiller un système de jeu basé sur le cumul et l'affrontement où la cohérence narrative n'est pas un facteur déterminant de l'activité ludique.

5 – Sociolecte et interactions langagières

Dans son étude socio-anthropologique des joueurs d'échecs, Jacques Bernard, remarque que ces derniers emploient un « vocabulaire particulier » qui a un « effet structurant sur le milieu des

1171. <https://www.youtube.com/watch?v=zHqUi1NND48>, consulté le 25/04/2015.

échecs et permet aux membres du groupe de se reconnaître entre eux »¹¹⁷². En d'autres termes, les interactions entre joueurs sont l'occasion d'une mise en œuvre d'un *sociolecte* particulier, c'est-à-dire « une variété non plus régionale mais sociale d'une langue donnée, caractéristique d'un groupe social (*Gruppensprache*) et ressentie comme distincte des autres variétés de la même langue »¹¹⁷³. Certains sites spécialisés vont même jusqu'à proposer un lexique des termes employés dans le cadre des jeux de rôle en ligne. Celui-ci contient de nombreux termes empruntés à l'anglais comme « *Add* [monstre supplémentaire] », « *Pull* [attirer] » ou des abréviations comme « *DPS* [*Damage Per Second*] ». Si un certain nombre de termes se retrouvent dans les pratiques de différents jeux, chaque production est l'occasion de créations et d'utilisations de termes spécifiques. On peut citer en exemple les noms des classes de personnages et les diminutifs qui leur correspondent. Dans *Age of Conan*, les joueurs vont utiliser les diminutifs suivants :

- Fléau de Set : « TOS », acronyme anglophone de *Tempest of Set*,
- Prêtre de Mitra : « POM », acronyme anglais de *Priest of Mitra*,
- Hérault de Xolti : « HOX », acronyme anglais de *Herald of Xotli*,
- Templier Noir : « D.T. », acronyme anglais de *Dark Templar*,
- Chaman de l'ours : simplement « Chaman » ou parfois « Chamy »¹¹⁷⁴,
- Démonologue : « Démo »,
- Nécromancien : « Nécro »,
- Éclaireur : parfois appelé « Archer ».

Cette pratique montre que les frontières linguistiques sont poreuses. L'usage de diminutif a avant tout un intérêt d'économie langagière, il est plus rapide de dire « TOS », qui se prononce d'une traite, que *Tempest of Set*. De même, l'acronyme du terme français FdS serait plus difficile à prononcer. L'usage d'acronymes anglais met aussi en évidence une forme de généralisation interlinguistique (pour ne pas dire ici trop rapidement « interculturelle »). Tout comme Arjun Appadurai avait relevé que la reprise de termes anglais avait participé à l'indigénisation du cricket en Inde dans sa dimension linguistique¹¹⁷⁵, la réception du MMORPG de Funcom passe par l'appropriation et l'usage de termes étrangers. On constate à travers ces usages que « les connaissances et les symboliques imposées sont l'objet de manipulations par les pratiquants qui n'en sont pas les fabricateurs »¹¹⁷⁶.

Notons que le chaman de l'ours peut être désigné par l'appellation « chamy », qui devient alors une dénomination quasiment affectueuse, avec un côté « nounours », qui dérive de son

1172. Jacques Bernard, *op. cit.*, p. 160.

1173. Rainier Gruman, « Sociolecte », *Socius. Ressources sur le littéraire et le social*, [En ligne]. Accès : <http://ressources-socius.info/index.php/lexique/21-lexique/49-sociolecte>, consulté le 27/04/2015.

1174. <http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?t=919167>, consulté le 13/08/2014.

1175. Arjun Appadurai, *op. cit.*, p. 157-158.

1176. Michel de Certeau, *L'Invention du quotidien I.*, *op. cit.*, p. 54.

animal totem. Loin d'accorder un respect révérencieux aux références culturelles et traditionnelles que l'on peut retrouver dans ce type de personnage, on observe, au contraire, une distanciation par l'humour et le « second degré »¹¹⁷⁷, qui met en avant l'aspect ludique de l'activité. Les joueurs ont bien conscience de la feintise fictionnelle que leur propose le jeu et sont capables d'adopter une attitude ludique à son propos. Elle ramène aux réflexions de Jacques Henriot sur la distance entre le jeu et le joueur et sur la question de l'entre-deux, c'est-à-dire une forme de « démystification »¹¹⁷⁸.

III – LE PROBLÈME DE LA NOTION D'« AVATAR » : UN « TRAVAIL » SUR LE MYTHE HINDOU

S'intéresser aux processus de construction identitaire dans les jeux en ligne amène presque obligatoirement à interroger la notion d'« avatar » en tant que manifestation de l'identité des acteurs. Dans un article consacré à ces questions, j'avais évoqué le problème que pose l'utilisation de ce terme¹¹⁷⁹. Claudie Voisenat suggère, elle aussi, que ce terme pose problème et lui préfère celui de personnage¹¹⁸⁰. Afin de compléter mon précédent travail, deux critiques doivent être formulées à présent : tout d'abord, l'usage d'un tel terme n'est pas neutre, il est lié à un certain nombre de représentations qui risquent de fausser l'interprétation des phénomènes étudiés ; ensuite il ne correspond simplement pas aux termes que l'on retrouve dans le vocabulaire du jeu *Age of Conan* et chez ses joueurs. Il s'agit donc de se situer dans le prolongement du positionnement épistémologique développé depuis le premier chapitre, qui consiste à interroger les catégories d'usage des acteurs.

Tout comme l'utilisation du mot mythe entraîne une certaine vision des phénomènes auxquels on l'applique, le terme « avatar » porte avec lui des représentations qu'il faut interroger, au risque de se fourvoyer dans la compréhension des phénomènes ludiques. Comme le rappellent souvent les chercheurs qui utilisent le terme, il est construit à partir du sanskrit *Avatâra* qui signifie la « descente » d'un dieu sur terre et plus particulièrement du dieu Vishnu, afin de « rétablir le *dharma*, la loi éternelle, dans un monde perturbé »¹¹⁸¹. Il apparaît en Français en 1800, et Théophile Gautier l'utilise comme titre d'un conte fantastique, *Avatar*, dans lequel le personnage principal Octave, va échanger son âme avec le comte Olaf dont il convoite la femme¹¹⁸². Cet échange est permis par le docteur Balthazar Cherbonneau, qui a longtemps séjourné en Inde et maîtrise des puissances occultes venues de pays « nommés barbares par une civilisation

1177. Jacques Henriot, *Sous couleur de jouer*, op. cit., p. 261.

1178. *ibid.*, p. 260.

1179. Laurent Di Filippo, « Les notions de personnage-joueur et *Roleplay* pour l'étude de l'identité dans les MMORPG », art. cit., [En ligne].

1180. Claudie Voisenat, art. cit., p. 129.

1181. Nicole Lapierre, « La migration des avatars. Croyances d'orient, emprunts d'occidents », *Revue des sciences sociales*, 2013, n° 49, p. 58.

1182. *ibid.*, p. 59.

ignorante ». Cette opposition entre la civilisation et la barbarie et la fascination pour l'étrange et l'étranger sont caractéristiques de l'époque romantique. Le mot « avatar » porte alors certains fantasmes de l'orientalisme et du mysticisme qui ont nourri cette période à travers sa littérature¹¹⁸³.

Dans un travail consacré à la question du corps et à l'appropriation, Antonio Casilli a montré les cadres dans lesquels le terme a été utilisé et resemantisé. Il a mis en lumière « des alliances entre la cyberculture, le postmodernisme et le féminisme, la contre-culture et le *New Age*, l'industrie des *comics* de super-héros et l'imagerie pop »¹¹⁸⁴. Nicole Lapierre rappelle que, dans les années qui voient le terme se diffuser, « les promoteurs de cette cyberculture sont des néo-hippies, imprégnés par un esprit *New Age* et attirés par la pensée orientale »¹¹⁸⁵ et « cette culture alternative fondée sur la communion et le lien, projette donc ses aspirations libertaires, son idéologie communautaire, ses valeurs spirituelles, son “ésotérisme sécularisé” [Hanegraaf 1996, p. 522] dans les nouvelles technologies de la communication »¹¹⁸⁶. La nouvelle signification du terme se construit dans la rencontre entre une nouvelle forme de spiritualisme et une utopie technologique et « la prise en charge de l'élément mystique dans la mythologie de l'avatar semble donc être l'effet du mélange, à l'intérieur de la *cyberdélie* californienne, d'une ferveur technologique et d'un élan de renouveau spirituel »¹¹⁸⁷. Ce mélange des genres produit un discours qui va alimenter les conceptions et les développements de l'informatique et des réseaux, en effet, « cette rhétorique allait influencer profondément la construction sociale de la pratique du Web »¹¹⁸⁸. La conception principale qui domine est celle d'un utilisateur qui « est censé percevoir sa pratique des réseaux informatiques en termes d'une réincarnation dans un nouveau corps, un corps virtuel naviguant dans l'étendue du cyberspace »¹¹⁸⁹. Ainsi, la « régénérescence du corps » et le possible transfert que permet l'avatar sont couplés avec l'idée de nouveaux espaces qu'ouvriraient les technologies numériques. Mia Consalvo met en garde contre les termes utilisés par les chercheurs, puisque le terme « monde » est une métaphore qui « donne l'impression d'être “en adéquation” avec nos nouvelles expériences »¹¹⁹⁰ particulièrement lorsqu'elles sont liées aux idées de cyberspace et de mondes virtuels.

Bien qu'Antonio Casilli note à la fin de son texte que cette « chimère », à savoir l'utopie d'un futur qui serait virtuel, est dépassée, elle a longtemps marqué et marque encore les recherches

1183. *ibid.*, p. 61.

1184. Antonio Casilli, « Les avatars bleus. Autour de trois stratégies d'emprunt culturel au cœur de la cyberculture », *Communications*, 2005, n° 77, p. 203.

1185. Nicole Lapierre, art. cit., p. 60.

1186. *idem.*

1187. Antonio Casilli, art. cit., p. 195.

1188. *ibid.*, p. 194.

1189. *ibid.*, p. 186.

1190. « *metaphors that seem to 'fit' our new experiences* », ma traduction. Mia Consalvo, « MOOs to MMOs: The Internet and Virtual Worlds », in Mia Consalvo, Charles Ess (ed.), *The Handbook of Internet Studies*, Malden/Oxford, Wiley-Blackwell, 2011, p. 330.

sur ces sujets et certains fantasmes sont toujours présents aujourd'hui dans les travaux scientifiques. On en retrouve des traces par exemple chez Étienne Perény et Étienne Armand Amato, qui prolongent ce type de pensée lorsqu'ils parlent « d'incarnation temporaire de type magique » pour évoquer l'expérience de jeu¹¹⁹¹. La référence ésotérique est ici évidente et elle se situe dans la continuité des usages que décrivent Antonio Casilli et Nicole Lapierre. Cependant, si elle n'est pas complétée par une réflexion critique sur ce qu'on appelle la magie, qui amène par extension à explorer le champ de la religion et des rituels, elle n'est pas à même de rendre compte des phénomènes ludiques par l'usage d'une comparaison rigoureuse¹¹⁹². Eux-mêmes empruntent indirectement des réflexions à un courant de pensée qu'il est nécessaire de savoir reconnaître. Les mouvements New Age et Néo-Païen des années 1960-70 qu'évoque Antonio Casilli s'inspirent notamment des travaux de Mircea Eliade sur le yoga ou le chamanisme¹¹⁹³. Ce dernier a d'ailleurs lui-même séjourné en Inde et ses développements théoriques sont teintés de mysticisme¹¹⁹⁴. Le travail de Frédéric Vincent qui parle du retour de l'*homo religiosus* à travers les nouvelles technologies et d'un « vitalisme archaïque » pour réenchanter le monde¹¹⁹⁵, s'inscrit aussi dans cette filiation.

Pour Eliade, l'accès à un autre monde, transcendant, dévoile la vérité de notre monde terrestre. Dans son ouvrage *La nostalgie des origines*, intitulé en anglais *The Quest*, publié en 1969, l'auteur évoque les rites d'initiation et leur sens pour le monde moderne. Selon lui, en s'appuyant sur le marxisme et la psychanalyse de Freud, il faut analyser les comportements et les créations culturelles pour trouver leur « vrai sens – ou le sens premier » et montrer ce que les productions artistiques comportent de « “sacré” - évidemment, d'un “sacré” ignoré, camouflé ou dégradé »¹¹⁹⁶. Il rappelle que, dans notre monde désacralisé, il faut surtout chercher le sacré dans les univers imaginaires, car la « nostalgie déchiffrée dans tant d'œuvres littéraires et plastiques, révèle le désir de l'homme moderne d'un renouvellement définitif et total, d'une *renovatio* qui puisse transmuier l'existence »¹¹⁹⁷. Eliade mélange allègrement dans son argumentation sens premier et sens véritable. Ce faisant, il attribue à l'origine une valeur supérieure de vérité qui ne peut être trouvée que par une analyse qui, de fait, provoque un retour en arrière. Bien qu'il

1191. Étienne Armand Amato, Étienne Perény, « L'Heuristique de l'avatar : polarité et fondamentaux des hypermédias et des cybermédias », *Revue des interactions humaines médiatisées*, 2010, vol. 11, n° 1, p. 87-115.

1192. Pour une entrée en matière concernant la problématique des liens entre magie et religion, voir Lionel Obadia, *op. cit.*, p. 46-52.

1193. En France, les travaux d'Eliade influencent le néo-paganisme lié au courant de la nouvelle-droite. Stéphane François, *Les Paganismes de la Nouvelle Droite (1980-2004)*, *op. cit.*, p. 191.

1194. Voir les parties que consacre Daniel Dubuisson à cet auteur dans son ouvrage *Mythologie du XX^e siècle*. Daniel Dubuisson, *op. cit.*, p. 197-323.

1195. Je pense d'ailleurs qu'il est nécessaire ici de saisir toute l'ironie qu'il y a à parler de vitalisme « archaïque » lorsqu'on évoque les nouvelles technologies ! Frédéric Vincent, « Transe et réalité virtuelle. L'*homo religiosus* à l'ère des nouvelles technologies », *Sociétés*, 2011, n° 111, p. 56.

1196. Mircea Eliade, *The Quest*, *op. cit.*, p. 205.

1197. *ibid.*, p. 206.

considère qu'il s'agit de « demystifier » l'univers, il me semble au contraire qu'il s'agisse d'une mystification de sa part.

Le terme « avatar », comme le signale Antonio Casilli, s'ancre dans ce type de rhétorique et participe ainsi à une forme de « propagande idéologique » plus générale, puisqu'il s'intègre dans « une façon de penser, pratiquer et représenter le corps en l'articulant avec un ordre du jour dont les mots vedettes sont *liberté, santé parfaite, harmonie corps/esprit, jouissance absolue et dépassement des limites humaines* »¹¹⁹⁸. Le dépassement des limites humaines se ferait, entre autres, par la possibilité d'entrer dans de nouveaux espaces construits grâce aux outils informatiques, de quitter son corps de chair, de s'« incarner » dans un nouveau corps idéalisé et de participer à de nouvelles sortes de transcendance, ou de « hiérophanie » selon le terme de Mircea Eliade. Frédéric Vincent propose une interprétation selon laquelle, dans les jeux vidéo, « la magie s'empare à chaque instant du *gamer* »¹¹⁹⁹, que les expériences ludiques « ne sont pas sans rappeler celles observées dans les rites initiatiques des sociétés primitives »¹²⁰⁰, que l'image numérique projette « dans une existence mythique où les visages du temps sont dépassés »¹²⁰¹ ou encore que « les fans sont comme des fidèles »¹²⁰². Il s'agit de nombreux tropes repris directement à Mircea Eliade que l'on retrouve aux côtés de l'idée de reconstruire le lien social dans une modernité qui prône l'individualisme, argument également présent dans les analyses de Céline Bryon-Portet¹²⁰³.

Le second problème majeur, rencontré dans les études sur les jeux et la question de l'avatar, découle du premier. Il s'agit de la volonté d'imposer ce terme à tous les phénomènes ludiques dès qu'il s'agit d'étudier les processus de construction identitaire. Dans un article sur le sujet, Rogers Brubaker a insisté sur la nécessité d'utiliser des termes plus variés et plus appropriés pour l'analyse des phénomènes que le chercheur souhaite éclairer¹²⁰⁴. On retrouve ce type de problème tout particulièrement dans l'article de Perény et Amato cité précédemment où les auteurs parlent de « généralisation de l'avatar » et aussi dans un article de Fanny Georges dans lequel elle propose une tripartition « avatar marionnette », « avatar masque » et « avatar-mouvement »¹²⁰⁵. Avec la dernière proposition, la chercheuse va jusqu'à proposer d'utiliser le terme avatar lorsqu'il n'y a pas de représentation de ce qu'incarne le joueur à l'écran. Non seulement, contrairement à ce

1198. Antonio Casilli, art. cit., p. 196.

1199. Frédéric Vincent, art. cit., p. 54.

1200. *ibid.*, p. 56.

1201. *ibid.*, p. 55.

1202. *idem.*

1203. Céline Bryon-Portet, *Sociologie des sociétés fermées. Imaginaire symbolique et sacralité en milieu clos*, Montpellier, Presses universitaires de la méditerranée, « Sociologie des imaginaires », 2013, p. 14-15 ; Céline Bryon-Portet, « Communication autour d'un mythe : la construction et l'utilisation de l'image du pilote de chasse », *Recherches en communication*, 2007, n° 28, p. 152 ; Céline Bryon-Portet, « La chevalerie, un mythe à l'ère de la communication », *Quaderni*, 2009, n° 70, p. 116.

1204. Rogers Brubaker, art. cit., p. 66-85.

1205. Fanny Georges, « Avatars et identité », *Hermès*, 2012, n° 62, p. 35-38.

qu'affirme Fanny Georges, ce phénomène n'est pas récent¹²⁰⁶, mais surtout, vouloir imposer l'usage d'un terme comme avatar dans un tel cas donne l'impression de vouloir forcer les faits observables dans un moule théorique prédéfini qui ne rend pas compte de la variété et de la complexité des pratiques effectives. L'usage disproportionné du terme « avatar » présente un risque similaire à l'usage des termes « mythes », « religion », « sacré/profane », « mana », « totem », « tabou » dans une vision universalisante, contre laquelle les historiens des religions, les hellénistes et nombres d'ethnologues nous ont déjà mis en garde. L'usage contemporain du terme « avatar » est le produit d'un « travail sur le mythe » au sens blumenbergien le plus strict. Il doit par conséquent s'inscrire dans une histoire de la réception des mythes hindous et cela n'est pas sans conséquence comme nous l'avons vu pour d'autres cas.

Tout comme Franz Boas et Edward Sapir le suggèrent dans l'anthropologie culturelle qu'ils développent, il faut s'intéresser aux termes employés par les acteurs du monde social étudié pour mieux saisir la réalité de leurs pratiques. Comprendre les termes qu'ils utilisent permet aussi de mieux saisir les relations qui peuvent s'établir entre différentes activités et d'en comprendre les emprunts. Dans *Age of Conan: Hyborian Adventures*, on ne parle pas d'« avatar », mais de « personnage » et en anglais de « *character* ». Ce terme est présent dans le logiciel de jeu, dans les manuels et sur les sites Internet. Il est d'ailleurs utilisé dans de nombreux MMORPG. Entre eux, les joueurs parlent souvent de leurs « persos ». L'usage de ce terme montre deux choses. Premièrement, les joueurs sont plutôt prompts à employer le terme proposé par le dispositif de jeu. Deuxièmement, l'utilisation du terme « personnage », tout comme celui de « personnages-non-joueurs » pour désigner les personnages du monde contrôlé informatiquement par la machine serveur et non par des joueurs humains, fait référence aux termes utilisés dans le domaine des jeux de rôle papiers. Il permet alors de construire une continuité supplémentaire entre plusieurs activités ludiques. De plus, plutôt que de s'appuyer sur une référence mythique orientale, la notion de personnage fait référence à la tradition fictionnelle occidentale et tout particulièrement à la tradition romaine, où la *persona* désignait le masque de théâtre en latin¹²⁰⁷. On la retrouve dans la littérature, au théâtre, au cinéma. En anglais, le terme « *character* » est aussi un emprunt au vieux français, venant du grec et du latin. Il désigne un symbole tracé sur le corps et, par extension, une qualité d'un individu, puis au milieu du XVII^e siècle, il prend le sens de personnage dans une pièce de théâtre ou un roman¹²⁰⁸. Il faut donc saisir la notion d'avatar comme une appropriation dans un contexte dont les conceptions de la fiction sont marquées par l'influence du théâtre grec.

1206. Laurent Di Filippo, « Les notions de personnage-joueur et *Roleplay* pour l'étude de l'identité dans les MMORPG », art. cit., [En ligne].

1207. Alain Rey, *op. cit.*, p. 2540.

1208. http://www.etymonline.com/index.php?allowed_in_frame=0&search=character&searchmode=none, consulté le 17/05/2015.

Le rapport à la fiction implique une « feintise ludique partagée » selon les termes de Jean-Marie Schaeffer, c'est-à-dire qu'un joueur n'oublie jamais totalement qu'il est en train de jouer. Selon les théories de Jacques Henriot, l'activité ludique se situe dans un entre-deux et le joueur y maintient une certaine distance ludique avec le jeu, sinon, il ne joue plus¹²⁰⁹. En ce sens, on est plus proche de la proposition d'Alexis Blanchet, selon qui « l'avatar fonctionnerait “comme une marionnette” ». L'intérêt de l'emploi de ce terme serait « de replacer le jeu vidéo dans la problématique de la représentation, dans la dialectique manipulateur/spectateur. En effet, les dispositifs interactifs ont pour spécificité de réunir les postures *a priori* opposées d'acteur et de spectateur. Le joueur manipule un avatar tout en assistant au spectacle de cette manipulation »¹²¹⁰. En effet, dans *Age of Conan*, les joueurs peuvent voir à l'écran leur personnage et une forme de distance est maintenue.

Il faut donc chercher à mettre en avant les processus par lesquels cette relation d'identification et de distanciation est négociée et les différents canaux impliqués. Certaines tendent à l'assimilation, comme le fait que les joueurs s'adressent les uns aux autres par leur nom de personnage, même lorsque les joueurs parlent de choses qui n'ont rien à voir avec le jeu. De même, les manières dont les joueurs s'adressent les uns aux autres sont directes et se font souvent à la deuxième personne, même lorsqu'il s'agit de désigner une action du personnage. Claudie Voisenat remarque que cette forme d'adressage peut paraître parfois « choquante pour les non joueurs », alors qu'elle existe aussi dans des jeux de type *Monopoly*. Elle renverrait alors à la difficulté des personnes qui ne jouent pas de concevoir les capacités d'immersion des joueurs¹²¹¹. Un chef de groupe peut donner une consigne à un autre personnage-joueur en lui disant « Viens te mettre ici », pour dire qu'il souhaite que le joueur positionne son personnage à un endroit précis. À l'inverse, quelques exemples de distanciation montrent qu'on est loin de l'idée d'une incarnation magique ou d'un transfert dans un monde autre. L'action du jeu est représentée sur un écran et le joueur peut être assis à son bureau, dans son salon, dans sa chambre ou ailleurs. De même, l'interface de jeu est composée d'icônes et d'onglets et la manipulation se fait grâce à un pointeur et par manipulation du clavier et de la souris. Dans l'article mentionné précédemment, j'ai ainsi proposé d'utiliser le terme « personnage-joueur », car il permet de mettre en avant la relation à la fois de rapprochement et de distanciation entre les deux entités qui forment ce couple¹²¹². Tout en

1209. Jacques Henriot, *Sous couleur de jouer*, op. cit., p. 149.

1210. Alexis Blanchet, « L'avatar vidéoludique, nouvelle forme de marionnette numérique ? », in Laurence Schifano (dir.), *La Vie filmique des marionnettes*, Paris, Presses universitaires de Paris Ouest, 2008, p. 73.

1211. Claudie Voisenat, art. cit., p. 136.

1212. Pour des analyses complémentaires sur la notion de personnage-joueur et comment elle peut être couplée avec la notion de *Roleplay*, je renvoie le lecteur à mon article. Laurent Di Filippo, « Les notions de personnage-joueur et *Roleplay* pour l'étude de l'identité dans les MMORPG », art. cit., [En ligne].

étant plus proche des pratiques des joueurs, il évite également les relents de mysticisme inhérents aux usages du terme « avatar ».

IV – APPROPRIATIONS ET IDENTIFICATIONS LUDIQUES

La situation des personnages-joueurs telle que présentée dans ce chapitre peut renvoyer aux analyses d'Erving Goffman sur les « lieux de l'action ». Ses théories sociologiques aident à analyser les processus d'identification et d'engagement des acteurs ainsi que l'organisation de l'espace social auquel participent les activités ludiques. Une présentation des fondements de ses théories permettra de mieux comprendre en quoi celles-ci sont compatibles avec l'approche développée jusqu'à présent et de quelle manière elles la complètent tout en l'affinant.

Le sociologue part de l'idée que le terme « action » a été utilisé dans la société américaine, plus particulièrement par les hommes, dans un sens non-Parsonien¹²¹³. Ce que Goffman entend par là, c'est que le terme ne renvoyait pas à une conception universelle de l'action sociale, où tout acteur, individu ou groupe, réalisait une action lorsqu'il interagissait avec son environnement et d'autres acteurs. Talcott Parson définit l'action comme un ensemble de structures et de processus qui aident à former des intentions porteuses de sens et à les implémenter¹²¹⁴. Tout comportement est chez lui considéré comme une action. L'utilisation que Goffman fait de ce terme renvoie plutôt à une opposition que les acteurs établissent entre les situations où il y a de l'action et celles où il n'y en a pas¹²¹⁵. Comme l'explique Richard Handler¹²¹⁶, cet essai porte avant tout sur le sens du mot *action* dans la société américaine et met en lumière son « utilisation des termes natifs comme termes analytiques »¹²¹⁷. Son texte est donc une analyse de la manière dont les acteurs pensent la société selon différents espaces à partir des termes par lesquels ils les désignent. L'approche Goffmanienne a alors l'avantage de partir des catégories de langage utilisées par les acteurs qui permettent d'analyser les représentations qu'eux-mêmes se font des différents espaces sociaux qu'ils occupent. Son propos s'articule bien ainsi avec l'approche anthropo-communicationnelle telle qu'elle a été définie dans la première partie à la suite des travaux de Franz Boas et surtout ceux d'Edward Sapir. Ainsi, la distinction entre les moments où il y a de l'action et les moments où il n'y en a pas, ou peu, reflète, dans le langage, les sentiments que peuvent éprouver les acteurs face à certains environnements. Plusieurs questions émergent alors : ont-ils l'impression de prendre des risques ou non ? En quoi les choix qu'on leur propose sont-ils déterminants à plus ou

1213. Erving Goffman, *Interaction Ritual. Essays on Face-to-Face Behavior*. New York, Pantheon Books, 1967 ; trad. fr. Alain Khim, *Les Rites d'interaction*, Paris, Éditions de minuit, « Le sens commun », 1974, p. 121 ; Richard Handler, « What's up, Doctor Goffman? Tell us where the Action is! », *Journal of the Royal Anthropological Institute*, 2012, vol. 1, n° 18, p. 181.

1214. Richard Handler, art. cit., p. 182.

1215. Erving Goffman, *Interaction Ritual*, op. cit., p. 149.

1216. Richard Handler, art. cit., p. 181.

1217. *ibid.*, p. 188.

moins long terme ? Quelle est la place de ces lieux de l'action dans un cadre sociologique plus large ?

Pour Goffman, « là où l'action est présente, il y a presque toujours des chances à courir »¹²¹⁸. Sa perspective peut sembler plus étroite que celle de Parson, mais comme nous le verrons, cela n'empêche pas Goffman d'étendre ses réflexions et de mener ainsi une étude sur la place fondamentale de l'incertitude et la manière dont elle est gérée par les individus, particulièrement dans les sociétés occidentales. Le sociologue tente de comprendre le rôle des lieux où les individus s'exposent volontairement à cette incertitude. Son étude fait indirectement référence aux théories du jeu de John Von Neuman et Oskar Morgenstern à travers la relecture qu'en fait Thomas C. Schelling pour analyser des situations politiques durant la guerre froide¹²¹⁹. Goffman rajoute que l'action « se rencontre partout où l'individu prend en connaissance de cause des risques importants et apparemment évitables »¹²²⁰. L'idée au cœur de cette théorie est que l'individu a conscience de prendre un risque et le fait de manière plus ou moins volontaire. Le sociologue prend soin de préciser que « pour qu'il y ait chance, il faut que l'individu fasse en sorte (ou soit contraint) de se dessaisir du contrôle de la situation : il faut qu'il s'engage [*make a commitment*], au sens de Schelling »¹²²¹. Par conséquent, l'engagement est défini comme la confrontation volontaire à une forme d'incertitude.

Dans son essai, Goffman développe l'idée que les lieux de l'action apparaissent dans une société où l'importance accordée à la sécurité des individus devient tellement grande qu'il ne reste guère de place pour exprimer ce qu'il va appeler le « caractère » d'une personne. Ainsi, certains lieux vont être spécifiquement dédiés à la prise de risque. L'auteur va longuement parler des casinos, au sein desquels il avait lui-même entrepris une étude ethnographique en travaillant comme donneur au Black Jack dans le Station Plaza Casino de Las Vegas¹²²². Ces lieux ne représentent pas seulement une situation de jeu particulière, mais peuvent regrouper un ensemble de situations différentes. De même, les MMORPG proposent des activités variées. On peut rapprocher cette idée de celle d'Espen Aarseth qui compare les jeux en ligne à des mondes au sens qu'on pourrait donner à ce mot lorsqu'on parle de parcs d'attractions ou de zoos¹²²³.

L'action, selon Goffman, peut aussi se retrouver dans la vie quotidienne et pas seulement dans les lieux de l'action, au moment où l'individu est confronté à des choix, comme accepter une offre d'emploi ou changer de région de travail. Cependant, contrairement aux lieux de l'action, la

1218. Erving Goffman, *Interaction Ritual*, op. cit., p. 121.

1219. Thomas C. Schelling, *The Strategy of Conflict*, Cambridge/Londres, Harvard University, 1960.

1220. Erving Goffman, *Interaction Ritual*, op. cit., p. 158.

1221. *ibid.*, p. 123-124.

1222. Gary Alan Fine, Philip Manning, « Erving Goffman », in George Ritzer (ed.), *Blackwell Companion to Major Contemporary Social Theorists*, Malden, Blackwell Publishing, 2003, p. 36.

1223. Espen Aarseth, « A Hollow World: *World of Warcraft* as Spatial Practice », in Hilde G. Corneliussen, Jill Walker Rettberg (ed.), *Digital Culture, Play, and Identity. A World of Warcraft Reader*, Cambridge, MIT Press, 2008, p. 121.

phase de règlement peut être très longue, plusieurs mois ou plusieurs années. La spécificité des jeux de hasard et de compétition, selon lui, est que « la détermination des résultats et la distribution des paiements ne forment qu'un unique trait d'expérience »¹²²⁴.

Afin d'expliquer l'enchaînement des phases d'une séquence d'action, Goffman développe un vocabulaire d'analyse basé sur celui des joueurs. Une « partie » est composée de quatre « phases » qui, ensemble, ont une « durée », et entre les parties, il y a des pauses. La « séance » est un ensemble de plusieurs parties et le nombre de parties par séance est le « rythme de jeu »¹²²⁵.

Goffman met donc l'action au cœur de l'expérience ludique, une idée que l'on retrouve plus tard chez l'anthropologue Thomas Malaby. Ce dernier s'appuie sur le texte de Mihaly Csikszentmihalyi et Stith Bennett pour qui le jeu [*play*] est un état d'expérience dans lequel les capacités de l'acteur à agir rencontrent ou correspondent aux conditions d'action de l'environnement¹²²⁶. Cet ancrage aide à préciser ce que Sébastien Genvo appelle les « impératifs d'actions » ou encore la « logique d'incitation »¹²²⁷ des jeux. Appliqué aux références mythiques, il permet de saisir comment les éléments issus des récits médiévaux scandinaves participent à construire la fatalité que doivent affronter les personnages-joueurs dans ces « lieux de l'action » que sont les MMORPG et comment ils participent à l'expérience de l'espace faite par les joueurs.

Découlant de sa conception de l'action, le second point important de la théorie de Goffman est la place que tient la « fatalité ». Celle-ci va nous intéresser plus particulièrement lorsqu'il s'agit d'étudier les stratégies identitaires des personnages-joueurs. Il appelle « fatale » une action si celle-ci est « problématique *et* qu'elle tire à conséquence »¹²²⁸. Il faut donc comprendre que la situation fatale va placer l'individu face à un choix qui va avoir des répercussions et qui fait que le moment même de l'action n'est pas isolé du reste de la vie. Affronter la fatalité est pour Goffman l'occasion de montrer sa force de caractère. On peut ainsi suggérer une interprétation : la variété des peuples et surtout la variété des classes évoquée précédemment est une manifestation d'une

1224. Erving Goffman, *Interaction Ritual*, *op. cit.*, p. 127.

1225. Il faut veiller à la manière dont les textes de Goffman peuvent être croisés, en effet, d'un texte à l'autre, les terminologies utilisées évoluent et semblent conduire à une sorte d'indépendance de ses textes entre eux. L'exemple des phases d'action est parlante : La séquence des jeux des « Les lieux de l'action », à savoir : 1) *squaring off phase* [préparatifs] – 2) *determination phase* [détermination] – 3) *disclosive phase* [dévoilement] – 4) *settlement* [règlement]. Dans *Strategic interaction*, il s'agit d'une séquence d'interaction : 1) *assessment* [évaluation] 2) *decision-making* [prise de décision] 3) *initiating a course of action* [initialiser un plan d'action], 4) *payoff* [profit/règlement]. Ainsi, bien que l'on trouve des points de croisement dans les deux séquences, elles répondent chacune aux impératifs de l'étude dans laquelle chacune apparaît. Une analyse de l'incertitude dans le premier cas, une analyse de la prise de décision dans le second. Cette comparaison permet de rappeler la variété des études entreprises par le sociologue américain et la prudence dont il faut faire preuve lorsque l'on cherche à retrouver une unité dans ses travaux. Erving Goffman, *Interaction Ritual*, *op. cit.*, p. 125 ; Erving Goffman, *Strategic Interaction. An Analysis of Doubt and Calculation in Face-to-Face, Day-to-Day Dealings with One Another*, Philadelphie, University of Pennsylvania Press, 1969, rééd. New York, Ballantine Books, 1972.

1226. Thomas M. Malaby, « Anthropology and Play: The Contours of Playful Experience », *New Literary History*, 2009, vol. 40, n° 1, p. 209.

1227. Sébastien Genvo, « Jeux vidéo », *Communications*, 2011, n° 88, p. 98.

1228. Erving Goffman, *Interaction Ritual*, *op. cit.*, p. 134.

variété de caractères qu'il est possible d'exprimer dans un jeu en ligne. Claudie Voisenat rappelle que tous les joueurs de son étude « admettent qu'il existe des liens entre les caractéristiques de la classe du personnage et la personnalité de son créateur »¹²²⁹. Ainsi, certains joueurs préféreront incarner l'un ou l'autre type de personnage en fonction de leurs préférences de jeu ou bien pourront tester plusieurs classes différentes afin d'explorer la multiplicité des expériences offertes.

Selon Goffman, l'organisation des sociétés a précisément pour but d'éliminer le plus possible la fatalité en rendant la vie plus sûre. Elle entraîne une baisse du risque pour les individus¹²³⁰ et, par conséquent, va proposer des moyens détournés d'affronter la fatalité tout en étant en sécurité afin de rencontrer « l'action sous une forme diffuse, un parfum d'action pour ainsi dire, aussi peu fatale qu'elle soit »¹²³¹. La sûreté que la société apporte va faire émerger le besoin de retrouver des lieux capables de procurer des sensations fortes. Les jeux, comme d'autres formes de loisir mis à disposition des individus, telles que le cinéma, les casinos, les parcs d'attractions, permettraient de goûter à ce « parfum d'action ». Dans certains lieux spécialement dédiés à la « poursuite de la fantaisie », il est fait en sorte que « l'individu se charge à la fois du rôle d'acteur et du rôle de spectateur ; il est celui qui se lance dans l'action, et, en même temps, celui qui ne risque guère de s'en trouver affecté de façon durable »¹²³². Cette interprétation s'applique à la place des personnages-joueurs dans les jeux en ligne ou de nombreux jeux vidéo, à la fois acteurs et spectateurs de l'action à laquelle ils prennent part. Elle rappelle les analyses de Jacques Henriot pour qui « jouer, c'est toujours *décider dans l'incertain* »¹²³³, car « la notion de risque est probablement la plus importante pour qui cherche à comprendre *ce que c'est que jouer* : "l'attrait du jeu tient au risque" [H.-G. Gadamer, cité par Buytendijk, 92] »¹²³⁴.

On peut ainsi définir le but du jeu comme étant de « consommer de la fatalité par procuration », terme que l'on retrouve également dans les travaux de Mark J. P. Wolf¹²³⁵. D'après le sociologue américain, « la fonction sociale de ce phénomène est claire »¹²³⁶ :

« On met à notre disposition, en toute sécurité, des personnes honorables présentées sur la scène où la fatalité les assaille, pour que nous nous identifions à elles, chaque fois que nous délaissions notre réalité. Grâce à cette identification, il est possible de clarifier et de réaffirmer le code de conduite des activités fatales, code trop coûteux ou bien trop difficile pour prévaloir dans la vie quotidienne. On s'assure ainsi d'un cadre de référence pour juger les actes de tous les jours, sans avoir à en subir les sanctions. »¹²³⁷

Les produits que les individus viennent à consommer leur rappellent certaines valeurs ayant cours dans la société : le courage ou la bravoure, le sang-froid ou toute autre attitude valorisée

1229. Claudie Voisenat, art. cit., p. 131.

1230. *ibid.*, p. 157.

1231. Erving Goffman, *Interaction Ritual*, op. cit., p. 161.

1232. *idem.*

1233. Jacques Henriot, *Sous couleur de jouer*, op. cit., p. 239.

1234. *ibid.*, p. 255.

1235. Mark J. P. Wolf, op. cit., p. 28.

1236. Erving Goffman, *Interaction Ritual*, op. cit., p. 221.

1237. *ibid.*, p. 221-222.

positivement ou négativement face à la prise de risque. Comme le rappelle l'auteur, cette répartition reflète aussi une organisation sociale entre différents espaces et conduit à la mise en place de processus, notamment commerciaux, permettant de gérer le passage d'un espace à l'autre ou d'une situation à l'autre :

« À rechercher les lieux de l'action, on en vient à une division romantique du monde. D'un côté, il y a les lieux sûrs et silencieux, le foyer, la profession régulière ; de l'autre, il y a toutes les activités qui permettent de s'exprimer, et qui obligent l'individu à monter en ligne et à s'exposer passagèrement. C'est sur ce contraste que nous bâtissons la plupart de nos rêveries commercialisées. [...] Le commerce est ce qui achève de mélanger l'imagination et l'action. »¹²³⁸

L'activité ludique peut être maintenue par ce positionnement intermédiaire par rapport à l'objet. Jacques Henriot suggère qu'« en même temps, d'un mouvement réflexif qui le met à distance de ce qu'il fait, l'acteur prend un certain recul par rapport à son acte, le voit pour ainsi dire du dehors, se voit en train de l'exécuter, accompagne cette exécution de sa représentation, joue l'acte alors qu'il l'exécute (comme fait le musicien) : à la fois présent à ce qu'il fait, absent de ce qu'il est en train de faire – obliquité plutôt que duplicité »¹²³⁹. Ces propos font écho à ceux d'Alexis Blanchet à propos des personnages de jeu vidéo qui peuvent aussi être vus comme des marionnettes.

Dans une analyse des formes que pouvaient prendre le sacré dans les jeux vidéo, Patrick Schmoll et moi-même avons mis en parallèle les réflexions de Blumenberg avec les théories de Goffman sur la fatalité et la procuration¹²⁴⁰. Chez le phénoménologue, la reprise des ressources mythiques au sein de productions culturelles contribue à la mise à distance de la terreur. Cette mise à distance se rapproche de l'idée d'expérience par procuration dans laquelle les joueurs n'affrontent pas la fatalité originelle, mais sont confrontés aux ressources qui servent à y faire référence, donc à garder une distance avec le danger tout en s'appropriant ces ressources. Dans le cas de ressources que l'on qualifie de « mythiques », les joueurs font alors face à des références à des frayeurs déjà surmontées, non à l'objet de ces frayeurs. Suivant Blumenberg, ces références sont devenues, à travers le temps, des éléments esthétiques et utiles, mis au service de la culture.

Les médiations qui s'opèrent au sein d'un jeu permettent de dépotentialiser les frayeurs par la distance qu'elles instaurent. Ni tout à fait dedans ni tout à fait dehors, le joueur se situe dans cet entre-deux. On comprend mieux à présent pourquoi ceux qui rattachent les mythes à la pureté originelle ne « jouent » pas, car le rapport qu'ils entretiennent aux ressources mythiques n'est pas celui de l'entre-deux ou du second degré. Leur adhésion aux représentations est totale. Pour Gilles Brougère, qui s'appuie sur les réflexions de Jacques Henriot, le jeu est une activité de second degré : « Cette dimension du second degré apparaît cependant essentielle dans la mesure où elle

1238. *ibid.*, p. 224-225.

1239. Jacques Henriot, *Sous couleur de jouer*, *op. cit.*, p. 272.

1240. Laurent Di Filippo, Patrick Schmoll, *art. cit.*, p. 64-73.

permet de comprendre le type d'activité qu'est le jeu, permettant d'éviter de vouloir le saisir à travers des contenus. Cela permet également de comprendre pourquoi il est souvent opposé au réel, au sérieux »¹²⁴¹. C'est effectivement dans cette opposition binaire entre jeu et sérieux que s'ancrent les critiques et les controverses autour des jeux mettant en scène la figure de Jésus Christ, la cathédrale de Manchester et le dieu Hanuman, critiques qui servent d'argument et de base pour asseoir une autorité religieuse ou pour justifier des demandes de compensation financière¹²⁴².

Tout cela nous mène à la question de l'appropriation des représentations et des références aux éléments issus des récits médiévaux scandinaves. La négociation entre engagement et distanciation, que l'on peut retrouver dans les termes tel que « l'entre-deux », le « second degré » ou la « procuration », renvoie à la difficulté de saisir les modalités d'adhésion à l'activité ludique. Jouer serait à la fois être et ne pas être le personnage, être et ne pas être dans l'action. Le joueur qui voit son personnage à l'écran et les joueurs qui s'adressent les uns aux autres de manière directe, en utilisant la première ou la deuxième personne, constituent deux exemples illustrant ce phénomène. Claudie Voisenat suggérait que le jeu en ligne *World of Warcraft* était aussi une forme de spectacle et qu'il fallait se méfier des interprétations qui considéraient ce type de jeu comme de « simples phénomènes identificatoires »¹²⁴³.

De la même manière que Jean-Marie Schaeffer signalait que la fiction pouvait être confondue avec les représentations de l'Histoire et non l'Histoire elle-même, il faut faire attention à ne pas confondre le personnage avec ce qu'il sert à représenter. Être un chaman ou un barbare dans *Age of Conan* implique une identification ludique qui ne peut être dissociée du cadre de l'activité dans laquelle elle a lieu. Autrement dit, il s'agit d'une adhésion à la représentation et non à ce à quoi elle renvoie.

1241. Gilles Brougère, *op. cit.*, p. 50.

1242. Xenia Zeiler, « The Global Mediatization of Hinduism through Digital Games. Representation versus Simulation in *Hanuman: Boy Warrior* », in Heidi A. Campbell, Gregory Price Grieve (ed.), *Playing with Religion in Digital Games*, Bloomington/Indianapolis, Indiana University Press, 2014, p. 74.

1243. Claudie Voisenat, *art. cit.*, p. 133-134.

Cadre fictionnel et trame narrative

Une fois la création de personnage terminée, le joueur est immédiatement confronté à l'histoire qui sert d'axe principal à la trame narrative d'*Age of Conan: Hyborian Adventures*. À partir de ce moment, les quêtes qu'il va devoir accomplir vont lui permettre de découvrir l'âge hyborien dans sa version numérique telle qu'elle a été mise en scène par les concepteurs. Les aventures que les personnages-joueurs vont vivre s'ancrent alors dans un cadre général qui participe à définir les situations au sein desquelles leurs actions prennent place et, ainsi, à leur donner du sens. Pour définir ce cadre, les concepteurs du jeu ont employé des éléments issus de nombreuses productions liées à la franchise Conan. L'analyse de ces composantes et des manières dont elles se manifestent va permettre de mieux situer l'histoire de la réception des références aux récits médiévaux scandinaves au sein du MMORPG de Funcom en les replaçant dans leur contexte fictionnel. D'un point de vue théorique, cette approche permettra d'aborder le débat entre la ludologie et la narratologie, qui a pris place notamment dans les *Game Studies* anglo-saxonnes et scandinaves et qui soulève encore quelques débats aujourd'hui. Elle mènera à explorer les catégories d'usages servant à désigner l'arrière-plan fictionnel du jeu et l'apport interprétatif de la notion de diégèse en revenant à ses premières définitions dans les études de cinéma. Enfin, dans la continuité des réflexions sur les rapports entre médias, les travaux d'Erving Goffman permettront de caractériser le jeu en ligne *Age of Conan* comme un *monde réalisé localement*, dont les ressources sont l'objet de processus de sélection et de transformation qui en font une manifestation particulière au sein d'un ensemble d'œuvres plus large. Cette perspective complétera les réflexions précédentes sur le transmédia par une approche particulariste et située, dans le prolongement de celle adoptée pour étudier les récits médiévaux scandinaves.

I – QUÊTES ET PROGRESSION

1 – « Quête de destinée » et trame narrative

Comme nombre de jeux de rôle en ligne, l'action d'*Age of Conan: Hyborian Adventures* s'organise autour d'une trame narrative que les personnages-joueurs vont découvrir tout au long de

nombreuses quêtes, dont la principale série s'appelle la « quête de destinée ». Elle est quasiment similaire pour tous les personnages-joueurs, c'est-à-dire que chacun suivra à peu de choses près le même scénario, même s'il peut sembler que les événements qui s'y déroulent soient uniques d'un point de vue scénaristique¹²⁴⁴. Ce modèle est la conséquence du choix des développeurs d'avoir fait un jeu à la croisée de deux genres, action-rpg et MMORPG, et laissé une grande place à la partie solo. En effet, les quêtes de destinée s'accomplissent seul et non en équipe.

Lors de la création de personnage, le bateau dans lequel le personnage-joueur (PJ) se trouve tremble et une illustration le montre en train de couler. Le PJ se réveille sur une plage et, rapidement, il va rencontrer un personnage-non-joueur (PNJ) qui va l'aider à s'orienter dans ses premiers pas et le guider au cours de ses quêtes de destinée. Son nom est Kalanthes et il est prêtre d'Ibis, un dieu opposé à une autre divinité, Set¹²⁴⁵. Par la suite, il sera aidé dans cette tâche par de nombreux autres PNJ dont certains sont des alliés de Conan dans les nouvelles écrites par Howard et par ses continuateurs. Selon le site officiel décrivant Kalanthes, Conan aurait croisé la route de ce personnage à plusieurs reprises dans des moments dangereux¹²⁴⁶. Ce personnage est évoqué dans la nouvelle de Howard intitulée « Le dieu dans le sarcophage [*A god in the Bowl*] ». D'abord rejeté, ce texte est ensuite réintégré au canon des nouvelles du barbare cimmérien tardivement dans une version remaniée par Lyon Sprague de Camp¹²⁴⁷, qui change au passage le nom de Kalanthes en Caranthes¹²⁴⁸. En termes de réception, « Le dieu dans le sarcophage » a donc eu une histoire similaire à « La fille du géant du gel ». De la même manière que l'histoire de la réception de « La fille du géant du gel » aide à comprendre la réception d'éléments de mythes nordiques dans les mondes de l'art de Conan, « Le dieu dans le sarcophage » pourrait aider à étudier la réception d'éléments de mythologie égyptienne. La méthode pourrait alors être sensiblement identique.

Kalanthes n'apparaît pas directement en tant que personnage principal dans la nouvelle. Son nom y est seulement mentionné comme étant le destinataire d'un cadeau qui s'avérera être un piège tendu par son ennemi Thoth-Amon. L'allusion à ce dernier fait un lien avec « Le Phénix sur l'épée », de la même manière que « La fille du géant du gel » se situait dans la continuité de la

1244. Le MMORPG *Lord of the Rings Online* (LOTRO), basé sur les récits de Tolkien, comme bien d'autres jeux, offre également ce type de quêtes. Contrairement à ce que dit Grodon Calleja, LOTRO n'est pas une exception. Gordon Calleja, « Narrative Generation in *The Lord of the Rings Online* », in Tanya Krzywinska, Esther MacCalum-Stewart, Justin Parsler (ed.), *Ring Bearers. The Lord of the Rings Online as Intertextual Narrative*, Manchester/New York, Manchester University Press, 2011, p. 93.

1245. Malgré le conflit entre Ibis et Set, Kalanthes ne s'oppose pas aux personnages de la classe « Fléau de Set » qui, scénaristiquement, servent le dieu Set.

1246. « *Kalanthes had crossed paths with the adventuring Conan several times. Their lives were at stake almost every time, but fate saw it to spare them repeatedly* ». Accès : <http://www.ageofconan.com/world/characters/kalanthes>, consulté le 19/03/2015.

1247. <http://www.howardworks.com/storyg.htm>, consulté le 19/03/2015.

1248. L'orthographe Caranthes est aussi utilisée dans la traduction française de la nouvelle dans les recueils publiés en 1980 chez J.-C. Lattès qui reprend les textes édités par de Camp. Dans le lexique des noms hyboriens, intégré au recueil *Conan the Swordman*, Lyon Sprague de Camp explique avoir changé le nom de Kalanthes en Caranthes, car il le trouvait trop proche de celui de Kallian, un autre personnage de la nouvelle.

première nouvelle. L'opposition entre les deux personnages, issue de ce récit, va nourrir la trame narrative principale du jeu *Age of Conan* et les références aux récits médiévaux scandinaves du jeu seront manifestées au sein de ce cadre général suite à de nombreuses transformations.

Bien que seul son nom apparaisse dans les nouvelles de Howard, le personnage de Kalanthes est présent à plusieurs reprises dans les *comics* Marvel sous le nom de Karanthes. Plus tard, on le retrouve dans les *comics* Dark Horse, où son nom redevient Kalanthes, tel que l'avait écrit Howard. L'apparence physique utilisée sur ce dernier support est la principale inspiration de l'aspect visuel du personnage dans le jeu en ligne¹²⁴⁹.

Les quêtes de destinées se déroulent tout au long du jeu et amènent à visiter le monde d'*Age of Conan*. Cette série de quêtes va apprendre aux personnages-joueurs qu'ils font partie du plan de Thoth-Amon pour conquérir le monde hyborien et qu'ils portent la « Marque d'Acheron ». Ils ont perdu la mémoire et cette marque est le signe qu'ils appartiennent à l'armée de guerriers immortels (car ils sont maintenus dans la mort) que le sorcier Stygien essaie de lever. Ce dernier a réussi à accéder au pouvoir d'une entité appelée le « Dieu Gris [*Grim Grey God*] » venue du fond des âges et la marque lie les personnages à un ancien esprit maléfique achéronien. Le seul moyen de s'en débarrasser et de se défaire de l'influence de Thoth-Amon est de retrouver les morceaux du « médaillon du Phénix » disséminés aux quatre coins du continent, puis d'accomplir le rituel approprié pour libérer le dieu Atlante qui y est enfermé. Le premier morceau se trouve sur l'île de Tortage, le second en Stygie, le troisième en Cimmérie et le dernier en Aquilonie, c'est-à-dire dans les quatre principales contrées du jeu présentes à sa sortie. Chaque étape correspond à un palier en termes de progression, obligeant les personnages-joueurs à devenir plus puissants pour pouvoir continuer les quêtes de destinée. Une fois les morceaux réunis, le médaillon recomposé doit être amené à l'endroit où il a été créé, à savoir le rocher de Crom en Cimmérie, afin de pouvoir retirer la marque d'Acheron du personnage-joueur. À ce moment, Thoth-Amon apparaît pour empêcher le rituel et tue le personnage-joueur une fois sa marque enlevée et son immortalité perdue. Le dieu Atlante prisonnier du médaillon se sacrifie à ce moment pour conférer à nouveau l'immortalité au personnage. Ce dernier est donc sauvé et peut affronter le Dieu Gris.

En termes de lieux de l'action, ces quêtes participent à définir la fatalité que le personnage-joueur va devoir affronter, puisqu'elles donnent des raisons ou des arguments aux actions du personnage-joueur. Dans le cas présent, sa situation initiale sert de point de départ pour diriger ses actions à venir. La marque d'Acheron qu'il porte est la raison qui le pousse à retrouver les morceaux du médaillon du Phénix et à affronter Thoth-Amon. De nombreuses quêtes annexes vont être rattachées à cette trame principale.

1249. Sur le forum du site *Conan.com*, Kurt Busiek, auteur de *comics* chez Dark Horse, dit qu'il est revenu aux textes originaux. Accès : <http://www.conan.com/invboard/?showtopic=1910>, consulté le 19/03/2015.

Les sources d'inspiration de cette trame narrative sont à chercher du côté des pastiches écrits par les continuateurs de Howard. L'histoire du Dieu Gris dont Thoth-Amon essaie de s'emparer du pouvoir et auquel Kalanthès/Caranthes s'oppose n'est pas une création de Robert E. Howard, mais d'un de ses continuateurs, Sean A. Moore¹²⁵⁰. Dans le roman *Conan and the Grim Grey God*, paru en 1996, Caranthes, prêtre d'Ibis, explique à Conan et son allié Sivitri que le Dieu Gris est une divinité perdue déjà connue du temps du royaume d'Acheron. Il a participé à la chute de l'Atlantide¹²⁵¹ et il faut connaître les six noms véritables du dieu pour le réveiller. Dans *Age of Conan*, cette description va inspirer le combat final des personnages-joueurs contre le Dieu Gris, durant lequel les personnages-joueurs doivent réunir six tablettes permettant de le libérer afin de le vaincre définitivement. Les relations intertextuelles entre les œuvres sont complexifiées. Les concepteurs du jeu s'appuient sur des éléments variés issus des nouvelles écrites par Howard et des ressources retravaillées par ses continuateurs sur différents supports et parfois en contradiction avec le « canon howardien ».

La trame narrative accompagne des éléments de *gameplay*. La possibilité de revenir à la vie est expliquée en termes fictionnels, tout d'abord par l'asservissement des personnages-joueurs à l'ennemi principal, puis comme une récompense offerte par un ancien dieu. En effet, les personnages-joueurs sont amenés à mourir assez souvent dans *Age of Conan*. Par comparaison, dans *Lord of the Rings Online*, les personnages n'ont pas de points de vie, mais une jauge de moral et au lieu de mourir, ils « fuient ». Selon Douglas Brown et Tanya Krzywinska, cette explication correspond mieux à l'esprit des œuvres de Tolkien¹²⁵². Ce type de procédé se retrouve aussi dans *La Quatrième prophétie*, jeu en ligne dans lequel chaque personnage dispose d'une « pierre de destinée » qui le téléporte dans un temple s'il perd tous ses points de vie. Dans ce type de jeux, mécaniques ludiques et narration ne s'opposent pas. Au contraire, les concepteurs essaient de donner une cohérence à l'ensemble. Il s'agit donc de comprendre comment les deux aspects du jeu fonctionnent de conserve.

Selon William Sims Bainbridge, les quêtes et l'univers de jeu participent à donner du sens aux actions des personnages-joueurs¹²⁵³. Suivant ce principe, l'expérience de jeu est le produit d'un ensemble de composantes qu'il ne faut pas dissocier arbitrairement. Les quêtes, et tout particulièrement les quêtes de destinée, sont l'occasion pour les joueurs d'ancrer leurs aventures dans l'univers du jeu. Elles permettent de construire un lien avec les récits du Cimmérien. Dans *Lord of the Rings Online*, les quêtes appelées « quêtes épiques » sont, comme les quêtes de destinée, une suite de quêtes majeures, qui permettent de suivre les aventures des héros des romans

1250. On peut d'ailleurs constater que certains joueurs retrouvent les différentes influences nourrissant le jeu. Accès : <http://destiny-aoc.verygames.net/viewtopic.php?f=12&t=3899>, consulté le 24/03/2015.

1251. Sean A. Moore, *Conan and the Grim Grey God*, New York, Tor Book, 1996, p. 154-156.

1252. Douglas Brown, Tanya Krzywinska, art. cit., p. 36.

1253. William Sims Bainbridge, *op. cit.*, p. 264.

de J. R. R. Tolkien¹²⁵⁴. Dans les deux jeux, il ne s'agit pas d'incarner les personnages des nouvelles ou des romans dont le jeu est adapté, mais d'autres aventuriers. Pour Douglas Brown et Tanya Krzywinska, c'est l'un des principaux problèmes que pose l'adaptation des œuvres de Tolkien en MMORPG, car les personnages des romans sont « touchés par le destin » et on ne pourrait pas simplement reproduire leur fonction pour tous les joueurs d'un jeu massivement multi-joueurs en ligne¹²⁵⁵. La problématique était identique dans le jeu *Star Wars Galaxy*, dans lequel les joueurs n'incarnent pas les héros des films de Georges Lucas, et elle est également présente dans AOC. Il faut alors proposer aux joueurs une autre possibilité en termes de trame narrative. C'est là le rôle des « quêtes de destinée » dans *Age of Conan*. Elles donnent une place centrale aux personnages-joueurs dans le jeu. Nous verrons dans les prochains chapitres comment ce processus s'applique aux quêtes où les références aux récits médiévaux scandinaves sont particulièrement présentes. Comme le dit Tanya Krzywinska à propos du jeu *World of Warcraft*, « accomplir des quêtes offre au joueur la sensation qu'ils jouent un rôle dans l'histoire du monde du jeu »¹²⁵⁶. Les propos de la chercheuse rappellent ceux d'Erving Goffman sur « l'action », car les joueurs doivent s'engager dans le jeu et, de la sorte, ils construisent leur expérience subjective.

2 – Le surgissement du passé et l'imaginaire des ruines

Les deux civilisations disparues qui sont au cœur de la trame narrative du jeu, l'Atlantide et l'Achéron, servent à mettre en scène une temporalité spécifique à l'univers de jeu. Rappelons que le monde de Howard est une version antérieure de notre propre monde, mais il fait suite à des événements qui le précèdent. Comme il est expliqué dans l'essai *L'Âge hyborien*, cette période se situe temporellement entre deux cataclysmes et les traces des ères précédentes reviennent régulièrement prendre place dans le présent des personnages : sorciers maléfiques ressuscités, monstres venus du fond des âges, ruines d'anciennes civilisations à explorer, etc. Dans *Age of Conan*, ces éléments, présentés comme étant anciens et antérieurs aux événements du jeu, servent de références pour alimenter l'action des joueurs. Un retour sur quelques éléments de réception de ces ressources va permettre de mettre en lumière certaines transformations qu'elles ont subies.

L'Atlantide est mentionnée pour la première fois par Platon au IV^e siècle avant notre ère dans le *Timée* et le *Critias*¹²⁵⁷. À travers les siècles, les interprétations de ces deux textes ont été multiples, tout comme les propositions de localisation de cette civilisation perdue. Réelle ou imaginaire, située dans l'océan Atlantique, en mer Méditerranée, dans le nord de l'Europe ou encore en Afrique, l'Atlantide n'a cessé de fasciner les hommes désireux de retrouver ses secrets.

1254. Douglas Brown, Tanya Krzywinska, art. cit., p. 28-30.

1255. *ibid.*, p. 26.

1256. « *Undertaking quests lends the player a sense that they are playing a role in the history of the gameworld* », ma traduction. Tanya Krzywinska, art. cit., p. 127.

1257. René Treuil, *op. cit.*, p. 47-52.

Il n'est pas possible de refaire ici toute l'histoire de la réception de ce récit, d'autant plus que de nombreux ouvrages existent déjà sur le sujet¹²⁵⁸. Je me contenterai donc d'en présenter l'usage qu'en fait Robert E. Howard dans ses histoires de Conan et la manière dont ces références apparaissent dans le MMORPG *Age of Conan*.

L'Atlantide est très présente dans l'œuvre de Howard, aux côtés d'autres civilisations disparues, comme la Lémurie. Il l'évoque dans ses lettres dès 1923¹²⁵⁹ et elle joue un rôle particulièrement important dans les histoires de son héros Kull, lui-même Atlante. Cependant, il est difficile de savoir précisément d'où provenaient les connaissances de l'écrivain texan sur le sujet. Plusieurs auteurs ont avancé des propositions et s'accordent sur les influences multiples de Howard, d'un côté la théosophie et de l'autre le travail de Lewis Spence, qu'il essaie de synthétiser. La vision proto-historique de Howard et les changements géologiques qui interviennent dans ses écrits ont sans doute aussi été influencés par l'ouvrage de E. A. Allen, *The Prehistoric World, or Vanished Races*, ainsi que *The Outline of History* de H. G. Wells¹²⁶⁰.

La société théosophique est fondée en 1875 par madame Blavatsky et emprunte des éléments à de nombreuses traditions : christianisme, bouddhisme, hindouisme, le tout est accompagné de spiritualisme¹²⁶¹. Dans une lettre datant de 1928 adressée à Harold Preece, Howard écrit que « les occultistes disent que nous sommes la cinquième – je crois – grande sous-race »¹²⁶². L'idée de grandes races anciennes, dont on a oublié certains noms et dont font partie les Lémuriens et les Atlantes, correspond en effet à la doctrine théosophique que Howard nomme ici « occultiste ». De nombreux auteurs ont contribué à ce mouvement et il est difficile de déterminer précisément la source de Howard. Après avoir tout d'abord proposé que l'inspiration du Texan provenait de William Scott Elliot¹²⁶³, Jeffrey Shanks revient sur ses conclusions : le créateur de Conan pourrait avoir été influencé par *Theosophy in Outline* de Frederick Milton Willis, un petit livre, résumant les idées théosophiques, paru dans la collection « Little Blue Book », une collection que Howard disait apprécier¹²⁶⁴.

1258. J'invite le lecteur intéressé par les questions concernant l'Atlantide et qui ne saurait par où commencer à lire le petit ouvrage de René Treuil qui présente un panorama à la fois complet, clair et concis de l'histoire du mythe de l'Atlantide et de ses réceptions. L'ouvrage de Jean-Pierre Deloux et Lauric Guillaud présente de manière encyclopédique de nombreuses entrées sur ce sujet.

1259. Rob Roehm, Rusty Burke (ed.), *The Collected Letters of Robert E. Howard. Volume one, 1923 - 1929*, op. cit., p. 20.

1260. Jeffrey Shanks, « Hyborian Age Archeology. Unearthing Historical and Anthropological Foundations », art. cit., p. 24.

1261. Jean-Pierre Deloux, Lauric Guillaud, op. cit., p. 262.

1262. « *The occultists say that we are the fifth – I believe – great sub-race* », ma traduction. Rob Roehm, Rusty Burke (ed.), *The Collected Letters of Robert E. Howard. Volume one, 1923 - 1929*, op. cit., p. 237.

1263. Jeffrey Shanks, « Theosophy and the Thurian Age: Robert E. Howard and the Works of William Scott-Elliott », art. cit., p. 53-90.

1264. Jeffrey Shanks, « Theosophy and the Thurian Age: Addendum », *The Dark Man*, 2014, vol. 7, n° 2, p. 95-108.

Pour mieux comprendre la manière dont ces éléments sont repris chez Howard, il faut se tourner vers certains écrits précédant ceux de Conan. Dans ces textes, les Atlantes constituent bien une des races qui peuplaient le monde plusieurs milliers, voir plusieurs centaines de milliers d'années avant notre ère, durant l'âge thurien [*Thurian Age*], mais ils ne sont pas une civilisation très avancée comme dans certains écrits théosophiques. Dans la lettre à Harold Preece, Howard dit : « Ils [les théosophes] disent que les Atlantes étaient très avancés. J'en doute. Je pense qu'ils étaient simplement les ancêtres des hommes de Cro-Magnon »¹²⁶⁵. Jeffrey Shanks et d'autres auteurs comme Rusty Burke et Patrice Louinet pensent que cette assimilation entre Atlantes et hommes de Cro-Magnon lui vient des thèses de Lewis Spence¹²⁶⁶. Dans cette même lettre, Howard mentionne la nouvelle « Le royaume des chimères [*The Shadow Kingdom*] », mettant en scène son héros Kull. Il ajoute qu'il a synthétisé ses vues sur le sujet et qu'il espère qu'elles seront publiées en préface de la nouvelle. On retrouve ces éléments dans ce texte, ainsi que dans d'autres nouvelles écrites à cette période¹²⁶⁷.

L'évolution de l'essai *L'Âge hyborien*, qui pose le décor des aventures du Cimmérien, permet de comprendre l'élaboration progressive du cadre fictionnel dans lequel se déroulent les récits de Conan. Jeffrey Shanks montre que, loin d'être stables, les idées de Howard sur l'Atlantide présentes dans ses écrits changent avec le temps. Quatre versions différentes de son essai *L'Âge hyborien* sont conservées. L'analyse de ces textes a permis à Shanks de démontrer que la réduction des échelles de temps dans l'essai participe au passage de l'univers qu'il avait développé pour les histoires de Kull, où l'on trouve des influences plus importantes de la théosophie, à celui qu'il va utiliser pour les récits de Conan, où l'influence de Lewis Spence serait plus marquée. Howard adapte ses décors pour qu'ils conviennent aux séries de nouvelles qu'il développe et différentes influences littéraires se font sentir dans les modifications qu'il apporte à ses textes¹²⁶⁸. De plus, les liens qu'il est possible d'établir entre les différentes séries se complexifient. Premièrement, concernant le travail de l'auteur, on avait déjà noté précédemment que la première nouvelle de Conan, « Le Phénix sur l'épée », était une réécriture d'une nouvelle qui mettait initialement en scène Kull, « Par cette hache je règne ! ». Les deux héros ont comme point commun d'être originaires de royaumes barbares et de régner sur des royaumes considérés comme civilisés durant

1265. « they [les théosophes] say the atlanteans were highly developed. I doubt it. I think they were simply the ancestors of the Cro Magnon men », ma traduction. Rob Roehm, Rusty Burke (ed.), *The Collected Letters of Robert E. Howard. Volume one, 1923 - 1929, op. cit.*, p. 237.

1266. Jeffrey Shanks, « Cro-Magnon Atlanteans: Robert E. Howard and the Works of Lewis Spence », *The Cimmerian*, 2010, [En ligne]. Accès : <http://leogrin.com/CimmerianBlog/cro-magnon-atlanteans-robert-e-howard-and-the-works-of-lewis-spence/>, consulté le 25/03/2015 ; Shanks Jeffrey, « Cro-Magnon Atlanteans Redux », *The Cimmerian*, 2010, [En ligne]. Accès : <http://leogrin.com/CimmerianBlog/cro-magnon-atlanteans-redux/>, consulté le 25/03/2015.

1267. Les articles de Jeffrey Shanks cités dans cette section font un point détaillé sur l'usage de différents éléments concernant l'Atlantide dans les textes de Howard. Je ne reviendrai donc pas dessus ici.

1268. Jeffrey Shanks, art. cit., p. 74-75.

leurs ères respectives. Deuxièmement, les Cimmériens sont présentés comme les descendants des Atlantes. Il faut à présent ajouter à cela un troisième point à la croisée des deux précédents : c'est tout l'arrière-plan développé par l'auteur qui change et se transforme au cours du temps. Comme le note Mark J. P. Wolf, le travail d'un auteur est un processus fait de multiples opérations de transformations qui interviennent bien avant la publication d'un texte¹²⁶⁹. Ce type de procédé n'est pas propre à Howard, puisque J. R. R. Tolkien, par exemple, a lui aussi revu sa copie concernant les influences de l'Atlantide à plusieurs reprises avant publication¹²⁷⁰.

L'exemple de « La fille du géant du gel » a montré que ces transformations ne s'arrêtent pas une fois le texte publié. Les textes peuvent être repris voire réécrits par des continuateurs et, dans le cas de Howard et tout particulièrement de Conan, de nouveaux écrits s'inspirant de ses textes et s'appuyant sur son succès peuvent voir le jour. Ainsi, on retrouve des références au continent perdu sur différents supports. Le roman de Moore *Conan and the Grim Grey God* n'est qu'un exemple parmi d'autres. Néanmoins, ce dernier fournit certains des éléments principaux du MMORPG à propos de l'Atlantide et de l'autre civilisation perdue qui y tient une place centrale, le royaume d'Acheron. Le nom de ce royaume est aussi d'origine grecque et il est mentionné dans *l'Odyssée* d'Homère. Il s'agirait d'un lac où confluent d'autres fleuves des enfers. Chez Alcée, au VII^e siècle avant J. C., il devient un fleuve qui conduit aux enfers, motif que l'on retrouve chez Eschyle¹²⁷¹. Dans certaines sources, Charon, le passeur des morts, doit faire traverser ce lac.

Dans les textes de Howard, l'Acheron est un ancien royaume civilisé et décadent. Il est mentionné pour la première fois dans le roman *L'Heure du dragon* et n'apparaît pas dans l'essai *L'Âge hyborien*. Pourtant, il va tenir une place très importante dans le MMORPG. Le choix de ce nom par le Texan est difficile à expliquer, car aucune source n'informe précisément de l'origine de son inspiration. Cependant, les mythes concernant l'Achéron sont mentionnés dans l'ouvrage d'Hélène Adeline Guerber¹²⁷² déjà évoqué précédemment à propos de possibles influences grecques sur la nouvelle « La fille du géant du gel »¹²⁷³. Il est possible que Howard ait nommé ce royaume tout comme il a nommé la Stygie à partir du fleuve qui la traverse, le Styx. Dans les récits grecs, ce dernier est aussi un des fleuves des enfers, sans doute plus connu encore que l'Achéron aujourd'hui.

Dans le roman *L'Heure du dragon*, Xaltotun, un ancien grand prêtre de Set¹²⁷⁴ achéronien, est ressuscité et va tenter de conquérir le monde. Sa résurrection n'est pas sans rappeler celle d'un

1269. Mark J. P. Wolf, *op. cit.*, p. 250.

1270. Charles Delattre, art. cit., p. 309.

1271. Timothy Gantz, *op. cit.*, p. 223-226.

1272. Hélène Adeline Guerber, *op. cit.*, p. 161.

1273. Voir plus haut.

1274. On peut noter que le dieu de Xaltotun est le même que le principal dieu de Stygie. De plus, le titre grand prêtre peut faire penser que Howard voulait présenter le culte de Set comme ayant une certaine importance pour l'empire Achéronien.

autre sorcier, Thugra Khotan, que l'on trouve dans une nouvelle antérieure, « Le colosse noir [*Black Colossus*] »¹²⁷⁵. La ville sur laquelle régnait Thugra Khotan, appelée Kuthchemes, est située environ 3000 ans avant l'époque de Conan, tout comme l'Achéron, et a également été détruite par des barbares. Comme le dit Patrice Louinet, Howard a recyclé de nombreux éléments déjà présents dans d'autres nouvelles pour son roman, procédé qu'il qualifie de « cannibalisation de textes antérieurs »¹²⁷⁶. Il ne faut pas chercher une cohérence totale entre tous les textes du Texan, mais plutôt faut-il voir le produit de certains changements ponctuels amenés par Howard d'une production à l'autre dans la trame générale de son âge hyborien. Une étude minutieuse des différentes versions disponibles apporterait sans doute des éclaircissements, mais cela dépasserait le cadre du présent travail. Tout comme l'Atlantide, l'Achéron est mentionné dans de nombreuses productions ultérieures, jusqu'à la récente série de romans de la collection « *Age of Conan* » et plus particulièrement la trilogie *A Soldier's Quest*, écrite par Richard A. Knaack.

En plus de fournir des références pour la trame principale des quêtes de destinée du jeu *Age of Conan: Hyborian Adventures*, l'Atlantide et l'Achéron participent à la construction d'un espace numérique en l'ancrant dans une temporalité spécifique : ils forment les traces d'un passé encore perceptible. De tels éléments sont monnaie courante dans de nombreux univers de jeu. Les « donjons » du jeu de rôle *Donjons et dragons* en sont un exemple typique. Tanya Krzywinska explique à propos des ruines que l'on trouve dans le jeu *World of Warcraft* que « les ruines de temples et de cités autrefois splendides agissent dans le jeu, comme dans la vie réelle, comme des lieux de mémoire significatifs d'une gloire passée, représentant dans des termes romantiques un objet perdu que l'on convoite »¹²⁷⁷ et « comme le dit Walter Benjamin à propos de l'usage de ruines, celles-ci renvoient une aura de mystère et de nostalgie, qui, dans le contexte du jeu, apportent une atmosphère dramatique »¹²⁷⁸. Les ruines participent à évoquer une période antérieure vue comme une sorte d'Âge d'or du monde fictionnel. En effet, « une des raisons de la résistance du mythe de l'Atlantide est qu'il se rattache à un ensemble plus vaste, qui est celui des paradis perdus et des Âges d'or »¹²⁷⁹. Dans le monde de Conan, de nombreuses civilisations autrefois importantes ont peuplé la terre puis leur influence a décliné et elles ont été remplacées par d'autres. Cependant, la pertinence de leur présence ne se trouve pas tant dans le fait qu'elles permettent de reconstruire une trame historique que dans le fait qu'elles sont l'objet de pratiques et de

1275. Robert E. Howard, « Le colosse noir », art. cit., p. 209.

1276. Patrice Louinet, « Une genèse hyborienne (Deuxième partie) » in Robert Ervin Howard, *Conan. L'heure du dragon*, Paris, Bragelonne, 2008, p. 467 ; Patrice Louinet, *op. cit.*, p. 154.

1277. « *The ruins of once splendid temples and cities act within the game, as in real life, as in memoriam signifiers of past glory, representing in romanticized terms a lost object of desire* », ma traduction. Tanya Krzywinska, art. cit., p. 131.

1278. « *As Walter Benjamin said of the cultural use of ruins, they cast an aura of mystery and nostalgia, which in the context of the game lend atmosphere and drama* », ma traduction. *ibid.*, p. 130-131.

1279. René Treuil, *op. cit.*, p. 67.

convoitises présentes. On retrouve l'idée de René Treuil selon laquelle « la notion d'un Âge d'or ne se conçoit qu'en fonction d'une idéologie du présent »¹²⁸⁰. En effet, cette forme de vision romantique du passé construit un regard a posteriori. Visiter ces lieux permet aussi d'en apprendre plus sur l'histoire du monde dans lequel les personnages évoluent et de se situer au sein de celle-ci.

Richard Begin et André Habib rappellent eux aussi que les ruines sont un symbole du passé : « Figures de temps anachronique, forcément inactuelles, les ruines forent notre présent en y rendant manifestes des zones de mobilité, des stratifications, invitant à des fuites en avant et des remontées du passé »¹²⁸¹. Dès lors, l'analyse de diverses figurations des ruines permet à la fois de se situer dans le temps et de prendre conscience de la relation temporelle qui s'installe entre l'individu et ces « restes d'un passé révolu » qui « évoquent peut-être avant tout un temps qui *fut* ainsi qu'une présence qui *ne sera plus* »¹²⁸². Or, dans *Age of Conan* et dans d'autres univers fantastiques, le retour de ce passé sous forme d'une menace participe à mettre en scène la fatalité au sens de Goffman. Le fait de chercher à aller contre le passage du temps, c'est-à-dire contre ce qui constitue l'ordre naturel des choses, est un danger pour le monde présent. Il s'agit d'un principe également présent dans les récits de H. P. Lovecraft, selon lequel la quête d'un savoir passé est souvent irrésistible, mais néanmoins dangereuse. C'est pourquoi il est préférable de rester dans l'ignorance¹²⁸³.

Dans le MMORPG *Age of Conan*, les ruines d'anciennes civilisations représentent une forme de grandeur passée, mais reflètent également la vision décadente que Robert E. Howard attribuait à la civilisation, que l'on retrouve dans ses échanges avec H. P. Lovecraft. La sorcellerie y est très présente, tout comme les manifestations de forces surnaturelles maléfiques. Ces ruines offrent des occasions de proposer des défis aux personnages-joueurs aventuriers et regorgent d'ennemis à affronter. Cette mise en scène s'accorde avec la description faite de *World of Warcraft* : « les forêts et les rivages sont jonchés de ruines de temples autrefois majestueux et les différentes créatures qui errent dans ces lieux sont devenues corrompus, rendues agressives par une force surnaturelle relâchée par l'usage imprudent et décadent d'une magie dangereuse (un thème commun que l'on retrouve dans la *high fantasy* et les mythes) »¹²⁸⁴. Tanya Krzywinska suggère que « la présence de temples en ruine dédiés à des dieux oubliés est une des manières dont *World of Warcraft* utilise le

1280. *ibid.*, p. 91.

1281. Richard Begin, André Habib, « Présentation : imaginaire des ruines », *Protée*, 2007, vol. 35, n° 2, p. 5.

1282. *ibid.*, p. 6.

1283. Juliette Vion-Dury, « Cthulhu », in Pierre Brunel, Juliette Vion-Dury (dir.), *Dictionnaire des mythes du fantastique*, Limoges, Presses universitaires de Limoges, 2009, p. 59-60.

1284. « *The woods and shores are littered with the ruins of once-splendid temples, and the various creatures that roam these lands have become corrupt, made aggressive by a supernatural force released by the unwise and decadent use of dangerous magics (a common theme found in high fantasy and myth)* », ma traduction. Tanya Krzywinska, art. cit., p. 130.

mythe pour établir une relation avec le monde réel »¹²⁸⁵. Elle propose alors l'interprétation suivante :

« Les choses importantes perdues lors de guerres, par la cupidité, la corruption, ou la dégénérescence, jouent un rôle significatif dans l'histoire des autres races, aussi, tout comme elle souligne la logique thématique centrale du *Gameplay*. Et pour certains, la possibilité de jouer des héros mythologiques dans un monde rempli de mythes et de magie apparemment perdus pour nous, dans la vie réelle, est l'un des plus grands attraits de ce monde de jeu. »¹²⁸⁶

Selon elle, l'univers de jeu contiendrait ses propres mythes et utiliserait aussi une vision de ce que la mythologie peut, ou doit être, par comparaison avec la rationalité, le christianisme ou les monothéismes¹²⁸⁷, à savoir une vision perdue ou oubliée du monde, que le jeu permet de retrouver. Or, il semble qu'il s'agisse ici d'un abus des termes « mythe » et « mythologie » dans leur sens contemporain, qui reflète l'idée, notamment développée par Eliade et ses continuateurs tels que Céline Bryon-Portet, de retour des mythes et de réenchantement du monde face à la technicité contemporaine. En effet, comme il a été montré dans les premières parties de ce travail, les récits qu'on appelle des mythes n'ont jamais été oubliés et ils sont sans cesse retravaillés au cours du temps au sens de Blumenberg. Ce type d'univers fictionnel est le fruit d'une forme de syncrétisme et d'un travail dont on retrouve les traces dès l'Antiquité grecque lorsque les compilateurs rassemblent des récits disparates dans une même œuvre. Robert E. Howard a lui aussi composé *L'Âge hyborien* en rassemblant des ressources issues de traditions diverses. De même, le MMORPG *Age of Conan* fait référence à des sources variées en partant de la base des écrits de l'auteur texan. Ces ressources sont organisées de manière à construire une trame historique et une organisation spatiale pour l'univers de jeu. Il y a donc une double perspective temporelle : il présente une version passée et mythique de notre monde et, au sein de celui-ci, on retrouve des traces d'un passé encore plus ancien et encore plus fantastique. Il s'ancre donc dans une continuité temporelle. Pour Conan ou les personnages des récits, l'Atlantide et l'Achéron ne sont pas des mythes au même titre que les récits d'Odin, des Ases et des Vanes, ou même ceux de Zeus et des Olympiens, le sont pour les joueurs ou les chercheurs qui les étudient. Ils ont une présence bien concrète qui participe à la cohérence du jeu. C'est pourquoi il est important de saisir ce cadre d'ensemble dans lequel ces références s'inscrivent afin d'analyser la réception des récits médiévaux scandinaves au sein du MMORPG et de comprendre la pertinence et la signification qui leur sont attribuées.

1285. « *The presence of ruined temples to lost gods is one of the ways that World of Warcraft makes use of myth to connect to the real world* », ma traduction. *ibid.*, p. 132.

1286. « *Things of importance lost through war, greed, corruption, or degeneration play a defining role in the histories of other races, too, as well as underpin the core thematic logic of gameplay. And for some, the ability to play as mythological hero in a world filled with myths and magic apparently lost to us in real life is one of the major attraction of this gameworld* », ma traduction. *idem.*

1287. *idem.*

3 – Découverte du monde et quêtes annexes

Bien que les développements précédents dressent une figure d'ensemble de l'univers de jeu, la découverte et l'expérience de celui-ci par les personnages-joueurs se font de manière progressive. L'évolution du personnage suit des mécaniques courantes dans les jeux de rôle, à savoir une progression par niveaux d'expérience qui définit les capacités d'un personnage, les quêtes qu'il peut entreprendre, les lieux qu'il peut visiter, les ennemis qu'il peut affronter et d'autres actions qu'il peut accomplir. Il faut donc envisager l'expérience du joueur de manière diachronique pour comprendre comment celle-ci se développe.

Dans *Age of Conan: Hyborian Adventures* le joueur va faire ses premiers pas sur l'île de Tortage, c'est-à-dire sur une île réservée aux joueurs débutants :

« *Age of Conan* est un vrai MMO. Mais nous avons tiré les enseignements des jeux précédents et mis en place une expérience de jeu en solo limitée qui correspond à un jeu de rôle traditionnel. Le tout début du jeu sera donc une phase d'apprentissage pendant laquelle vous vous familiariserez avec le jeu à mesure que vous résolvez des quêtes et avancez vers la ville de Tortage. C'est là que vous rencontrerez d'autres joueurs.

À partir de là, vous aurez la possibilité de basculer entre les modes solo et multijoueurs librement. Une fois que vous atteindrez le niveau 20 (à peu près), vous quitterez Tortage et plongerez dans le vaste monde MMO exclusivement multijoueurs. »¹²⁸⁸

Autrement dit, le personnage-joueur va découvrir tout d'abord en solo une région réservée aux débutants avant de rentrer pour de bon dans la partie multi-joueurs du jeu. Il s'agit d'un tutoriel qui permet la prise en main du jeu et l'apprentissage de son *gameplay*. Le personnage-joueur sera confronté immédiatement aux développements narratifs du jeu puisque, dès le départ, il commence à entreprendre sa « quête de destinée ». Plus tard, de nombreuses autres quêtes annexes sont disponibles. De manière générale, celles-ci offrent des occasions aux personnages-joueurs de découvrir l'univers de jeu en définissant les actions qu'il est possible d'accomplir au sein de celui-ci et en orientant son évolution¹²⁸⁹. En plus des quêtes de destinée, chaque région ou zone de jeu propose des dizaines de quêtes supplémentaires qui rapportent des récompenses telles que objets variés, des pièces d'équipement et des points d'expérience. Une fois les quêtes de l'île de Tortage accomplies, le personnage-joueur est dirigé vers la contrée d'origine de son personnage (Cimmérie, Stygie, Aquilonie, puis plus tard Khitai). À partir de là, d'autres quêtes lui permettent de poursuivre sa progression. La découverte du monde est graduelle et contraint partiellement les joueurs à explorer l'univers dans un certain ordre, car les régions de jeu sont réparties par niveaux de difficulté.

1288. http://community-fr.ageofconan.com/wsp/conan_fr/frontend.cgi?func=publish.show&&func_id=2107&table=CONTENT, consulté le 20/04/2010.

1289. Le principe des quêtes servant à découvrir l'univers de jeu est présent dans d'autres MMORPG, par exemple dans *World of Warcraft*. Jill Walker Rettberg, « Quests in *World of Warcraft*: Deferral and Repetition », in Hilde G. Corneliussen, Jill Walker Rettberg (ed.), *Digital Culture, Play, and Identity. A World of Warcraft Reader*, Cambridge, MIT Press, 2008, p. 177.

Dans son travail sur les œuvres et les mondes de *fantasy*, John H. Timmerman explique que la quête est un élément important de la *fantasy* et suggère que la distinction entre quête et aventure est au cœur du genre. L'aventure peut être entreprise pour de nombreuses raisons alors que la quête est toujours une entreprise spirituelle ou religieuse¹²⁹⁰. La première peut tenir du fantasme et du batifolage alors que la seconde est sérieuse. Le vocabulaire des MMORPG ne reflète pas de telles différences et le terme « quête » s'applique quelle que soit la nature de la tâche confiée aux personnages-joueurs et la façon de l'entreprendre, qu'il s'agisse de lutter contre Thoth-Amon et ses ambitions de conquête du monde ou plus simplement, de se débarrasser d'une maladie attrapée suite à des ébats sexuels avec une prostituée des bas quartiers de Tarantia, la capitale d'Aquilonie.

Chaque personnage-joueur a la possibilité de refaire des quêtes accomplies par d'autres et certaines quêtes peuvent être effectuées par le même personnage-joueur plusieurs fois dans le jeu. La cohérence de l'univers du jeu pourrait être compromise par cette répétition, puisqu'il est difficile d'expliquer que, dans un même univers, les événements que les quêtes décrivent puissent se reproduire inlassablement. Ce phénomène est sensible notamment lorsqu'un personnage-joueur doit détruire le Dieu Gris ou, comme nous le verrons plus bas, lorsqu'il s'agit de délivrer le fils d'Ymir. Tanya Krzywinska explique ainsi ce problème : « Parce qu'il est absolument évident pour tous les joueurs qu'ils entreprennent des tâches identiques à celles déjà accomplies par d'autres. Si un joueur choisit de faire la même quête plus d'une fois [...] cette répétition est équilibrée, et en partie masquée, par les retours positifs fournis par les diverses barres de progression du jeu [...] qui augmentent à mesure que ces tâches sont entreprises »¹²⁹¹. Autrement dit, on constate une forme de généricité, mais les répétitions sont justifiées par le besoin de progression. Les références nordiques impliquées dans ces processus sont donc réactualisées sous des formes similaires de manière générique pour les besoins fonctionnels du jeu. Pour Jill Walker Rettberg, le jeu est rendu possible par deux processus : premièrement, la répétition, qui souligne que le code informatique est le fondement d'un MMORPG¹²⁹², deuxièmement, l'ajournement [*deferral*], qu'elle définit comme une promesse des choses à venir et une projection.

L'aspect répétitif que ces auteurs prêtent au jeu doit néanmoins être nuancé par le fait que le joueur progresse de différentes façons. Non seulement, les personnages deviennent plus forts en accumulant de l'expérience ou des objets, ils suivent alors ce que Vincent Berry appelle une « structure narrative d'un héros en progression »¹²⁹³, mais les joueurs eux-mêmes apprennent et

1290. John H. Timmerman, *op. cit.*, p. 91.

1291. « because it is patently obvious to any player that they undertake the very same tasks already completed by other. If a player chooses to do the same quest more than once [...] this repetition is balanced against, and in part masked by, the strong positive feedback provided by the game's various progress bars [...] that increase as these tasks are undertaken », ma traduction. Tanya Krzywinska, *op. cit.*, p. 127.

1292. Jill Walker Rettberg, *op. cit.*, p. 180.

1293. Vincent Berry, *op. cit.*, p. 76.

améliorent leurs compétences et leur maîtrise du jeu selon un apprentissage qu'il nomme le « frayage »¹²⁹⁴, c'est-à-dire un entraînement progressif. Il n'y a donc pas de répétition qui serait une simple manière de faire les choses à l'identique, mais il y a une forme d'entraînement telle qu'on peut aussi la trouver dans de nombreux jeux traditionnels.

II – L'ACTIVITÉ LUDIQUE ENTRE JEUX ET RÉCITS

1 – Dépasser le débat narratologie/ludologie

L'étude de l'arrière-plan fictionnel et des quêtes du MMORPG *Age of Conan* amène à l'un des débats majeurs des recherches sur le jeu, à savoir l'opposition entre narratologie et ludologie¹²⁹⁵, [en anglais *narratology* et *ludology*]. Cette controverse survient essentiellement dans les recherches anglo-saxonnes et parmi quelques chercheurs scandinaves¹²⁹⁶ et de nombreux travaux ont déjà été publiés sur le sujet¹²⁹⁷. Par conséquent, je me contenterai d'en présenter les grandes lignes et je discuterai plus spécifiquement les travaux de l'un ou l'autre auteur présenté ici dans les parties consacrées aux thématiques qui en relèvent¹²⁹⁸.

Dans la lignée de deux ouvrages fondateurs, l'un signé par Espen Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, l'autre par Janet Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, publiés tous les deux en 1997, ce que l'on pourrait qualifier de deux « camps » de chercheurs ont été mis en scène et plusieurs chercheurs deviendront des figures de proue du débat. D'un côté, il y a les tenants de la ludologie qui, dans la lignée d'Espen Aarseth, cherche à définir le jeu comme objet d'étude spécifique et irréductible à des théories issues des études sur la narration. On y retrouve principalement les noms de Gonzalo Frasca, Jesper Juul et Markku Eskelinen. Ces chercheurs mettent l'accent sur l'interactivité, la non-linéarité et l'aspect simulationnel des jeux. Ils insistent sur le fait que ces objets ne sont pas des histoires, et, par conséquent, que leur intérêt principal se trouve dans la structure qu'ils proposent à travers leurs règles notamment. De l'autre côté, on trouve des chercheurs qui furent réunis sous l'appellation

1294. *ibid.*, p. 86.

1295. Bien que le terme ludologie fut employé plus tôt, les chercheurs prenant part au débat ludologie/narratologie considèrent généralement que l'article de Gonzalo Frasca est à l'origine de l'emploi du terme pour l'étude des jeux vidéo. C'est lui qui, par la même occasion, initie la controverse. Gonzalo Frasca, « Ludologia kohtaa narratologian », *Parnasso*, 1999, n° 3, p. 365-371; trad. en. Gonzalo Frasca, « Narratology meets Ludology: Similitude and Differences between (Video)Games and Narrative », *ludology.net*, [En ligne]. Accès : <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>, consulté le 13/05/2016.

1296. Avant de devenir le sujet de discussion au sein de la communauté scientifique, l'opposition entre simulation et narration était présent chez les acteurs de l'industrie vidéoludique. Emmanuel Guardiola, « L'histoire que nous faisons vivre au joueur : la structure ludo-narrative », in Sébastien Genvo (dir.), *Le Game design des jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, « Communication et civilisation », 2006, p. 161-162.

1297. Pour de brèves introductions à ce sujet, voir Frans Mäyrä, *An Introduction to Game Studies*, Londres, Sage Publication, 2008, p. 8-10 ; Patrick Schmoll, « Sciences du jeu : état des lieux et perspectives », *Revue des sciences sociales*, 2011, n° 45, p. 13-14 ; Vinciane Zabban, « Retour sur les *Game Studies*. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo », art. cit., p. 146-150.

1298. Voir plus bas. J'aborde les réflexions sur les mondes chez Espen Aarseth dans le chapitre 7 et la question du temps chez Jesper Juul dans le chapitre 10.

narratologues [*narratologist* ou *narrativist*], parmi lesquels Janet Murray, Barry Atkins, Celia Pearce ou Marie-Laure Ryan. Bien que souhaitant se situer entre les deux, Henry Jenkins fut critiqué par les ludologues pour des raisons similaires à celles retenues contre les narratologues, notamment le fait qu'il ne définit pas le concept central de narration à partir duquel il travaille, qu'il se focalise sur les similarités entre jeux et histoires et ne tienne pas assez compte des différences entre les deux notions.

Alors que certains auteurs avancent que ce débat n'a jamais vraiment eu lieu¹²⁹⁹, les quelques échanges par articles interposés pour savoir qui aurait le dernier mot sur la question montrent des signes d'une opposition pas toujours cordiale, du moins dans les arguments employés¹³⁰⁰. Pour résumer brièvement quelques échanges entre ludologues et narratologues, les premiers accusent les seconds de ne pas savoir définir les concepts qu'ils utilisent et principalement l'idée centrale de narration/récit [*narrative*]. Il vont jusqu'à proposer eux-mêmes leurs propres définitions du concept¹³⁰¹. Les seconds accusent les premiers de les catégoriser dans une identité académique qui n'existe pas¹³⁰².

En réalité, ce débat est le signe d'un champ de recherche en formation. Comme l'ont noté de nombreux commentateurs, à la fin des années 1990 et au début des années 2000, les jeux vidéo, car c'est principalement de ce type de jeux qu'il s'agit, n'avaient pas encore la même légitimité institutionnelle que d'autres objets d'étude tels que la littérature. Vinciane Zabban note très justement que « le débat ludologie *versus* narratologie, qui a longtemps servi de grille de lecture à l'organisation des débats autour de la production scientifique des *game studies*, apparaît ainsi surtout comme à l'interface d'une volonté d'autonomisation du champ de recherche »¹³⁰³. Plusieurs

1299. Gonzalo Frasca, « Ludologists Love Stories, Too: Notes from a Debate that Never Took Place », in Marinka Copier, Joost Raessens (ed.), *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, Utrecht, DiGRA and University of Utrecht, 2003, [En ligne]. Accès : http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf, consulté le 13/05/2016.

1300. Gonzalo Frasca, « Simulation VS Narrative: Introduction to Ludology », in Bernard Perron, Mark J. P. Wolf (ed.), *The Video Game Theory Reader*, New York, Routledge, 2003, p. 221-235 ; Jesper Juul, « The Definitive History of Games and Stories, Ludology and Narratology », *Jesperjuul.net*, 2004, [En ligne]. Accès : <https://www.jesperjuul.net/ludologist/the-definitive-history-of-games-and-stories-ludology-and-narratology>, consulté le 03/03/2016 ; Janet Murray, « The Last Word on Ludology v Narratology in Game Studies », préface à la conférence plénière donnée à la conférence *DiGRA 2005*, Vancouver, Canada, 17 juin 2005. Accès : <http://inventingthemedium.com/2013/06/28/the-last-word-on-ludology-v-narratology-2005/>, consulté le 02/03/2016.

1301. Gonzalo Frasca, « *Ludologists love stories too* », art. cit., p. 6 ; Jesper Juul, *op. cit.*, p. 156-159 ; Espen Aarseth, « A Narrative Theory of Games », in *FDG 2012, FDG '12 Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games*, New York, ACM Press, 2012, p. 131.

1302. Celia Pearce, « Theory Wars: An Argument Against Arguments in the So-Called Ludology/Narratology Debate », in *DIGRA, Actes du colloque DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*, Vancouver, Université de Vancouver, 2005, [En ligne]. Accès : <https://pdfs.semanticscholar.org/744a/1f81f73812059852ac3d96b12881988b18c2.pdf>, consulté le 18/05/2016.

1303. Vinciane Zabban, « Retour sur les *Game Studies*. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo », art. cit., p. 147.

auteurs se revendiquant de la ludologie affirment en effet la nécessité de se distinguer d'autres approches disciplinaires, afin de ne pas se laisser coloniser par leurs théories¹³⁰⁴.

En 2009, Ian Bogost pointait du doigt le fait que, dans la manière dont le débat avait été défini, les deux approches retenues étaient des approches formalistes. De ce fait, elles restaient fermées à de nombreuses autres problématiques qui permettaient d'envisager la définition du jeu sous différents angles et différentes dimensions¹³⁰⁵. Par exemple, comment penser la place des plates-formes de jeu par une analyse intégrant un point de vue technique ou encore la variété des usages à travers l'étude de la réception ? Bien que les travaux sur le sujet se soient diversifiés, on ne peut qu'adhérer à l'appel de Ian Bogost sur ce point. Un des objectifs du présent travail est de montrer qu'à partir d'un cas particulier, *Age of Conan*, la prise en compte de multiples dimensions d'analyse enrichit la réflexion et évite de tomber dans des définitions réductionnistes. En effet, les approches cherchant à définir le jeu d'un point de vue essentialiste et global ne correspondent pas à l'approche anthropo-communicationnelle.

En cherchant impérativement à dissocier le jeu d'autres supports médiatiques, l'approche ludologique, telle qu'on la trouve chez Espen Aarseth ou Jesper Juul, n'interroge pas de manière précise les relations entre différents médias autrement que selon le modèle abstrait des règles du jeu qui serait transposable ou selon un modèle formel de composantes qui serait présent à la fois dans les récits et dans les jeux¹³⁰⁶. Or, l'exemple d'une franchise comme Conan montre que les rapports entre différents médias influencent les processus de production ainsi que les usages. Les rapports ne sont pas seulement ceux que l'on peut établir à partir de modèles abstraits.

Un positionnement intermédiaire consiste à considérer que la narration fait partie intégrante du jeu. Suivant ce point de vue, le concepteur Jesse Schell présente le jeu en termes d'éléments fondamentaux qui interagissent : l'esthétique, l'histoire, la technologie, les mécanismes. L'histoire est « la séquence d'événements qui se déroulent dans [le] jeu »¹³⁰⁷. Elle peut être linéaire et orchestrée à l'avance, comme nous l'avons vu plus haut à propos des quêtes de destinée, ou elle peut être émergente et faite de ramifications. Elle doit s'accorder avec d'autres éléments, c'est pourquoi il conseille aux futurs concepteurs de choisir des mécanismes qui, à la fois, renforcent cette histoire et la laisse émerger, une esthétique qui en consolide les idées et la technologie la mieux adaptée. Pour cet auteur, tous ces éléments doivent être pensés afin de fonctionner comme un tout combiné.

1304. Jesper Juul, « Ludology », in Bernard Perron, Mark J. P. Wolf (ed.), *The Video Game Theory Reader 2*, New York, Routledge, 2009, p. 364.

1305. Ian Bogost, « Video Games are a Mess », communication présentée à la conférence *Digra 2009*, Uxbridge, Royaume-Uni, 1-4 septembre, 2009, [En ligne]. Accès : http://bogost.com/writing/videogames_are_a_mess/, consulté le 03/03/2016.

1306. Espen Aarseth, « A Narrative Theory of Games », art. cit. ; Jesper Juul, *op. cit.*, p. 48-54.

1307. Jesse Schell, *The Art of Game Design: A book of Lenses*, Burlington, Morgan Kaufmann Publishers, 2008, p. 42. Je remercie Stéphane Gorla pour cette référence.

En cherchant à proposer une définition réductionniste et globalisante du jeu, les auteurs ayant pris part au débat ludologie/narratologie sont plus proches d'une position surplombante similaire à celle d'une définition esthétique de l'art, plutôt que d'une définition empirique telle qu'on la trouve dans l'étude des mondes de l'art de Howard S. Becker, qui consiste à comprendre les « mécanismes de définition »¹³⁰⁸ des acteurs, en tenant compte des catégories d'usage. Dans son étude utilisant une méthode ethnographique, Vincent Berry relève que les joueurs ont bien l'impression de vivre des histoires et que l'expérience de jeu est ressentie comme telle, notamment à travers les quêtes à accomplir. Il considère alors que le joueur est à la fois « lecteur » et « acteur » de l'histoire à laquelle il prend part¹³⁰⁹. Emmanuel Guardiola fait une remarque similaire sur le ressenti des joueurs : « Le jeu n'impose pas une histoire au sens strict, il permet au joueur d'en construire une, qu'il aura tout loisir de raconter à ses amis. Les participants d'un jeu en réseau n'hésitent pas à se remémorer certains moments de leur partie, racontant, par exemple, la manière dont ils se sont sortis d'un conflit particulièrement marquant »¹³¹⁰. Cette remarque n'est pas sans rappeler celle de Michel de Certeau sur les parties de cartes : « À ces jeux correspondent les *récits* de parties. On se raconte la belote d'hier soir ou le petit shelem de l'autre jour. Ces histoires représentent une succession de combinaisons parmi toutes celles que rend possible l'organisation synchronique d'un espace, de règles, de données, etc. »¹³¹¹. Nul besoin donc d'être dans un jeu vidéo pour que l'action donne lieu à des constructions de récits, c'est-à-dire des formes d'appropriation narrative.

Un article récent d'Espen Aarseth portant sur une approche narrative du jeu permet de prendre la mesure de ces différences¹³¹². L'auteur y compare deux dimensions d'analyse sans tenir compte de cet écart. En posant la question « Qu'est ce que les jeux et les histoires ont en commun [*What do games and stories have in common*] ? », il pose de prime abord une distinction entre « jeux », au sens de structures ludiques, et « histoires » pour justifier le fait de chercher des points de croisement entre les deux. Seulement, il y définit les jeux comme des « logiciels complexes [*complex software programs*] »¹³¹³. En définissant ainsi les jeux, il ne tient compte que des jeux vidéo ou des jeux numériques et pas d'autres types de jeu¹³¹⁴. Il parle donc de la matérialité du support, puisqu'il s'agit de logiciels, alors qu'il n'évoque jamais la matérialité de ce qu'il appelle

1308. Howard S. Becker, *Art Worlds*, *op. cit.*, p. 61.

1309. Vincent Berry, *op. cit.*, p. 95.

1310. Emmanuel Guardiola, *art. cit.*, p. 163.

1311. Michel de Certeau, *L'Invention du quotidien I.*, *op. cit.*, p. 41.

1312. Espen Aarseth, « A Narrative Theory of Games », *art. cit.*

1313. *ibid.*, p. 129.

1314. Avec certains collègues, nous remarquons que le courant des *Game Studies* favorisait encore largement les études sur les jeux vidéo et avaient tendance à délaisser les études sur les jeux traditionnels. Dans l'espace francophone, les réflexions se font plus larges, notamment à travers la revue *Sciences du jeu*. Delpine Buzy, Laurent Di Filippo, Stéphane Gorla, Pauline Thévenot, « Correspondances et contrastes entre jeux traditionnels et jeux numériques », *Sciences du jeu*, 2016, n° 5, [En ligne]. Accès : <https://sdj.revues.org/547>, consulté le 13/05/2016.

des narrations ou des histoires. S'agit-il de romans, de bandes dessinées, de films, qui ont pourtant une matérialité, textuelle, scripturale, sonore ? Il n'en dit rien. Cette confusion est d'autant plus frappante lorsque l'auteur affirme que les « mondes de jeu [*gameworlds*] » ne sont pas des « mondes fictionnels [*fictionnal worlds*] »¹³¹⁵. Les premiers seraient des structures « physiques ou pseudo-physiques [*physical or pseudo-physical structures*] » et auraient une existence objective, alors que les seconds dépendent de l'imagination. Il établit donc une opposition entre un objet matériel et des constructions abstraites, malheureusement sans jamais poser la discussion en ces termes. Or, il y aurait sans doute eu une réflexion intéressante à faire sur la question de la construction d'une abstraction subjective, d'un imaginaire, à partir d'un support matériel, mais jamais il n'envisage la problématique de cette façon. Cet exemple nous fait prendre conscience de ce qui oppose ce type d'approches aux travaux mobilisés dans le cadre de mon propre travail, notamment les théories de la fiction de Jean-Marie Schaeffer, d'Olivier Caïra, de Vincent Berry et d'Emmanuel Guardiola mentionnés plus haut, pour ne citer qu'eux, et selon lesquels les jeux, vidéo ou non, sont des fictions à part entière. Évoquant l'agencement des interactions possibles entre les composants narratifs, Emmanuel Guardiola parle de la « structure ludo-narrative » des jeux vidéo, c'est-à-dire les outils de mise en scène de la narration au sein du jeu. De même, Vincent Berry caractérise les quêtes des jeux en ligne qu'il a étudiés comme des « ludo-narrations » qui tiennent une place centrale dans l'expérience de jeu de certains joueurs¹³¹⁶. Cependant, conserver le trait d'union entre les deux termes pour en faire un nom composé contribue à conserver une distinction en quelque sorte irréductible¹³¹⁷.

Cette opposition s'explique par le fait que la narration est souvent associée à l'idée de linéarité dans ce type de débat¹³¹⁸. Contrairement au cinéma, par exemple, le jeu introduirait une part d'incertitude qu'il ne faut pas oublier et qui n'est pas sans conséquence sur la narration. Pour Alexis Blanchet, on assisterait alors ainsi à une singularisation de l'expérience¹³¹⁹. Celle-ci ne serait pas propre au jeu, mais serait l'apanage de nombreuses productions des industries culturelles contemporaines. Elle dépendrait notamment du « parcours » de l'utilisateur parmi les nombreuses œuvres disponibles. Cette idée de singularisation amène à deux remarques. Premièrement, une approche sociologique nous montre que les expériences ludiques peuvent être partagées, puisque les joueurs peuvent jouer à plusieurs ou discuter entre eux d'un jeu, par exemple dans la cour de

1315. Espen Aarseth, « A Narrative Theory of Games », art. cit., p. 131.

1316. Vincent Berry, *op. cit.*, p. 95-96.

1317. Cette opposition se retrouve dans les propos de Matthieu Letourneux lorsqu'il parle de la « nature contradictoire du jeu et du récit ». Matthieu Letourneux, « Les univers de fiction des jeux vidéo », in Sébastien Genvo (dir.), *Le Game design des jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, « Communication et civilisation », 2006, p. 196.

1318. Emmanuel Guardiola, art. cit., p. 162.

1319. Alexis Blanchet, « Penser les relations entre cinéma et jeux vidéo à travers la pratique industrielle de l'adaptation », in Gilles Brougère (dir.), *Penser le jeu. Les industries culturelles face au jeu*, Paris, Nouveau Monde éditions, « ICCA », 2015, p. 80-81.

récréation ou sur des forums¹³²⁰. Il convient alors d'étudier les modalités de ce partage et sa portée. Deuxièmement, si l'on considère que toute expérience est par définition subjective, chaque appropriation d'une œuvre par un individu est particulière, peu importe qu'il s'agisse d'un roman, d'un film ou d'un jeu vidéo. Au-delà du fait qu'une œuvre appartienne à une franchise dont les individus ne consommeront pas tous les produits, ce positionnement amène à envisager l'appropriation au sein d'un parcours de vie, par exemple une « carrière » de joueur, au sens sociologique¹³²¹.

Bien avant que les recherches sur les jeux vidéo ne se développent, plusieurs chercheurs, sémioticiens, spécialistes de littérature ou sociologues, avaient envisagé la part active de l'appropriation et de l'interprétation des œuvres narratives, notamment des récits textuels, en mettant en avant leur aspect incomplet et la part d'incertitude qui les caractérise. Parmi eux, certains ont utilisé la rhétorique du jeu dans leur argumentaire. On pense souvent de prime abord au travail d'Umberto Eco et son fameux ouvrage *Lector in fabula. Le rôle du lecteur* et son concept de « lecteur-modèle », dont le rôle est d'actualiser un texte toujours incomplet¹³²². La lecture du texte comme actualisation du lecteur nécessite que l'auteur emploie des stratégies de projection textuelle par lesquelles il imagine et anticipe l'acte de lecture. Sébastien Genvo a repris l'idée de « lecteur-modèle » de cet auteur pour proposer la notion de « joueur-modèle »¹³²³.

D'autres auteurs ont défini l'acte de lecture en termes ludiques. Ainsi, Roland Barthes évoque-t-il le passage de l'œuvre au texte et voit dans la consommation du texte « jeu, travail, production, pratique »¹³²⁴, autrement dit « le Texte demande qu'on essaye d'abolir (ou tout au moins de diminuer) la distance entre l'écriture et la lecture, non point en intensifiant la projection du lecteur dans l'œuvre, mais en les liant tous deux dans une même pratique signifiante ». La lecture comme acte de consommation passive serait, selon lui, une des résultantes de l'apprentissage fait à l'école, qui donne la priorité au fait de bien lire plutôt que de s'exprimer. Cette façon de s'approprier les œuvres a pour conséquence que les lecteurs risquent de ne plus jouer avec le texte. Mais pour cet auteur, il faut distinguer différents niveaux de jeu. Le texte joue « comme une porte, comme un appareil dans lequel il y a du "jeu" »¹³²⁵. On retrouve l'idée

1320. Laurent Di Filippo, « La dichotomie chercheur-joueur dans la recherche en jeux vidéo : pertinence et limites », in Laurent Di Filippo, Hélène François, Anthony Michel (dir.), *La Position du doctorant. Trajectoires, engagements, réflexivité*, Nancy, Presses universitaires de Nancy, « Questions de communication. Série actes », 2012, p. 174.

1321. À la suite d'Everett Hughes et Howard S. Becker notamment, Samuel Coavoux propose d'appliquer le concept de carrière aux différentes expériences de jeu des joueurs de MMORPG. Samuel Coavoux, « La carrière des joueurs de *World of Warcraft* », art. cit., p. 44.

1322. Umberto Eco, *Lector in Fabula*, Milano, Bompiani, 1979 ; trad. fr. Myriem Bouzaher, *Lector in fabula. Le rôle du lecteur ou la coopération interprétative dans les textes narratifs*, Paris, Grasset & Fasquelle, 1985, rééd. Paris, Librairie générale française, « Le Livre de poche. Biblio essais », 1985.

1323. Sébastien Genvo, *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique*, Mémoire pour l'habilitation à diriger des recherches tome 1., Metz, Université de Lorraine, 2013, p. 137.

1324. Roland Barthes, « De l'œuvre au texte », *Revue d'esthétique*, 1971, n° 3, p. 230.

1325. *ibid.*, p. 231.

d'œuvre ouverte à l'interprétation par les espaces non définis qu'elle comporte, et le lecteur joue deux fois : « il *joue au* Texte (sens ludique), il cherche une pratique qui le re-produise ; mais pour que cette pratique ne se réduise pas à une *mimésis* passive, intérieure (le Texte est précisément ce qui résiste à cette réduction), il *joue le* Texte ». Pour exprimer ce deuxième point, Barthes compare le lecteur au musicien interprétant une partition qui en devient par là-même le co-auteur. C'est pourquoi il en conclut que « le Texte est à peu près une partition de ce nouveau genre : il sollicite du lecteur une collaboration pratique ». Dans cette théorie, la métaphore ludique de la lecture est donc associée à la part active du lecteur dans les constructions de sens du texte.

Un tel positionnement est comparable aux théories de Wolfgang Iser, pour qui la lecture est un acte d'interprétation qui produit la signification du texte¹³²⁶. Cet auteur de l'école de Constance a, lui aussi, tenté d'interpréter l'acte de lecture comme un jeu durant lequel s'opère une transformation, à la fois du texte et du lecteur. Cette transformation est caractérisée par le fait de rendre présent ce qui est absent du texte, c'est-à-dire par le « supplément » qu'apporte le lecteur par sa lecture¹³²⁷. Selon lui, appliquer la métaphore ludique à la lecture permet de concevoir le triptyque auteur-texte-lecteur comme une « interrelation dynamique qui se déplace vers un résultat final » dans laquelle les auteurs jouent avec les lecteurs et le texte est le terrain de jeu¹³²⁸. Une rhétorique similaire est présente chez Michel de Certeau, qui voit dans la lecture un possible « espace de jeux et de ruse »¹³²⁹, c'est-à-dire qu'« à travers ces recherches et bien d'autres, on s'oriente vers une lecture que ne caractérisent plus seulement une “impertinente absence”, mais des avancées et des retraits, des tactiques et des jeux avec le texte »¹³³⁰. Dans le cadre plus large de son analyse des appropriations culturelles, ces jeux avec le texte sont aussi les signes d'une forme de dynamique culturelle.

Pour finir, citons Michel Picard, romancier et professeur de littérature¹³³¹, qui a consacré une grande partie de ses recherches à développer une théorie de la lecture comme activité ludique. Il propose une analyse de l'activité de lecture basée sur le jeu, car la plupart des études qui s'inspirent d'une théorie linéaire de la communication et placent le lecteur dans le rôle de récepteur seraient insuffisantes¹³³². Il cite quelques autres auteurs qui, en plus de Roland Barthes,

1326. Wolfgang Iser, *Die Appellstruktur der Texte. Unbestimmtheit als Wirkungsbedingung literarischer Prosa*, Constance, Universitätsverlag, « Konstanzer Universitätsreden », 1971 ; trad. fr. Vincent Platini, *L'Appel du texte. L'indétermination comme condition d'effet esthétique de la prose littéraire*, Paris, Allia, 2012, p. 12.

1327. Wolfgang Iser, *Prospecting: From Reader Response to Literary Anthropology*, Baltimore, Maryland/Londres, The Johns Hopkins University Press, 1989, p. 259.

1328. « *It allows author-text-reader to be conceived as a dynamic interrelationship that moves toward a final result* », ma traduction. *ibid.*, p. 250.

1329. Michel de Certeau, *L'Invention du quotidien I.*, *op. cit.*, p. 252.

1330. *ibid.*, p. 253.

1331. Je précise ici le statut de « ce » Michel Picard, pour éviter au lecteur la confusion avec son homonyme, ethnologue du tourisme, dont les recherches sur Bali et sur les problèmes que pose la notion de sacré pour catégoriser les danses balinaises sont également citées dans ce travail.

1332. Michel Picard, *La Lecture comme jeu*, Paris, Éditions de Minuit, « Critique », 1986, p. 10.

ont utilisé une comparaison ludique pour évoquer la lecture : Norman Holland, Rainer Warning, Ross Chambers¹³³³. Cependant, ceux-ci n'auraient jamais poussé l'analogie suffisamment loin. C'est la tâche qu'il souhaite accomplir et il s'y est attelé à travers plusieurs ouvrages. Pour résumer son propos, tout comme le jeu, la lecture est avant tout une activité¹³³⁴ et « le lecteur donc vit, lorsque le texte lui en donne la possibilité, une *épreuve de réalité ludique* d'une exceptionnelle richesse »¹³³⁵. Michel Picard a par la suite étendu ses réflexions sur l'activité ludique à l'appropriation de toute œuvre d'art, allant même jusqu'à dire qu'il y a une « identité rigoureuse » entre perception de l'art et comportement ludique¹³³⁶.

Ce détour par quelques théories proposées par différents sémioticiens, herméneutes ou penseurs des appropriations d'œuvres textuelles montre que vouloir circonscrire l'étude du jeu à un champ particulier, qu'il s'agisse de structure ludique traduite par le terme *game* ou de l'activité ludique traduite par le terme *play*, ne permet pas d'envisager des points de rencontre théoriques concernant les constructions de sens à travers l'expérience que font les utilisateurs d'une œuvre ou d'une production culturelle. Dans ces différents cas, c'est la rhétorique du jeu qui vient s'appliquer sur l'analyse de la lecture et, par conséquent, c'est une caractéristique du jeu qui amène à percevoir différemment des pratiques où, jusque-là, la tendance était de considérer le lecteur comme un consommateur passif. Ces analyses amènent à penser qu'il y aurait une part d'interactivité et d'indétermination dans toute appropriation ou toute consommation d'œuvre et, par conséquent, qu'elle ne serait pas l'apanage des jeux vidéo ou des dispositifs numériques. Dans une approche sociologique, Howard S. Becker suggère que les représentations ne prennent vie que « lorsque les usagers lisent, regardent, écoutent, complètent ainsi le processus de communication en interprétant les résultats et en construisant pour eux-mêmes une réalité à partir de ce que le fabricant leur montre »¹³³⁷. Pour ce sociologue, l'appropriation n'est donc pas une caractéristique unique du jeu ou du texte, mais de toute pratique où des « usagers » consomment des « représentations »¹³³⁸.

Cette part active des usagers ainsi que la place des joueurs à la fois acteurs et lecteurs de l'histoire du jeu dont parle Vincent Berry font écho aux définitions des lieux de l'action de Goffman, selon qui les individus s'engagent dans l'action pour faire face à une forme d'incertitude. L'engagement et leur apport personnel contribuent à la part de création qui constitue

1333. *ibid.*, p. 11.

1334. *ibid.*, p. 47.

1335. Michel Picard, *Lire le temps*, Paris, Éditions de Minuit, « Critique », 1989, p. 8.

1336. Michel Picard, *La Tentation – essai sur l'art comme jeu*, Nîmes, Éditions Jacqueline Chambon, « Rayon Art », 2002, p. 162.

1337. Howard S. Becker, *Telling about Society*, Chicago, The University of Chicago Press, 2007 ; trad. fr. Christine Merllié-Young, Henri Peretz, *Comment parler de la société : artistes, écrivains, chercheurs et représentations sociales*, Paris, La Découverte, « Grands repères », 2009, p. 39.

1338. Au sens que Becker donne au terme « représentations » dans son ouvrage. *ibid.*, p. 40.

l'activité d'appropriation. En ce sens, les différentes théories littéraires mentionnées précédemment ont une portée anthropologique plus importante que les approches formalistes du fait qu'elles questionnent la place des individus et des processus de construction de sens à partir des relations que les acteurs entretiennent avec l'objet. Ainsi est-il possible d'interroger à nouveaux frais les rapports entre texte et jeu dans une définition de la lecture ou du jeu comme « acte » d'appropriation dans une vision non déterministe.

2 – Les termes de la diégèse : du « background » à l'arrière-plan fictionnel

Les quêtes, et tout particulièrement les quêtes de destinée, tiennent une place centrale dans les processus de narration du jeu *Age of Conan*. Leur compréhension peut être complétée par une analyse des catégories d'usages utilisées par les acteurs afin de désigner le cadre fictionnel du jeu dans lequel elles prennent place. Les différents termes utilisés permettront de discuter la pertinence du concept de diégèse pour l'étude de ces supports médiatiques et aideront à mieux saisir où se situent les marges d'interprétation et d'appropriation des joueurs évoquées précédemment.

L'âge hyborien et, plus spécifiquement, la période du règne de Conan sur l'Aquilonie, qui correspond à la période du roman *L'Heure du dragon*, définissent l'époque fictionnelle qui sert de cadre au jeu *Age of Conan*. Afin d'évoquer ce cadre qui sert à la mise en scène du monde du jeu, les joueurs parlent généralement de « *background* » utilisant le terme anglais, parfois abrégé « BG »¹³³⁹. Ce terme signifie simplement « arrière-plan ». Les joueurs l'emploient aussi pour parler de la mise en scène du passé de leurs personnages¹³⁴⁰. Il renvoie à l'idée d'histoire, de contexte ou de trame de fond et montre que les joueurs ont pleine conscience de ce cadre fictionnel. Le terme sert à désigner « l'histoire globale qui concerne tout l'univers de référence », auquel renvoie également le terme « *storyline* »¹³⁴¹. Dans son étude, Vincent Berry évoque les développements transmédiatiques de franchises telles que *World of Warcraft*. L'arrière-plan fictionnel est composé de références à des productions extérieures du métajeu. Le terme « *background* » sert alors à désigner ce qui dépasse l'action présente, mais en même temps, il doit rendre compte du cadre au sein duquel les aventures se déroulent, c'est-à-dire un contexte plus large qui donne du sens aux actions présentes, tout en étant réalisé de façon locale dans les situations où prennent place les actions des personnages-joueurs.

1339. http://www.jeuxonline.info/lexique/mot/BG_personnage, consulté le 27/01/2016 ; <http://www.lesgameuses.eu/lexique>, consulté le 27/01/2016 ; à ne pas confondre avec BG (PVP) servant à désigner un « *BattleGroup* » [groupe de combat]. Accès : http://www.jeuxonline.info/lexique/mot/BG_PvP, consulté le 27/01/2016.
1340. Une page Wikipédia présentant le lexique des jeux en ligne propose la définition suivante : « background, BG. Terme anglais, “arrière-plan”, “toile de fond”. Désigne l'histoire, le contexte, la trame de fond d'un univers ou le passé d'un personnage ». Accès : https://fr.wikipedia.org/wiki/Lexique_du_MMORPG, consulté le 27/01/2016.

1341. Vincent Berry, *op. cit.*, p. 97.

D'autres termes sont parfois employés pour désigner l'arrière-plan fictionnel ou l'univers de référence d'un jeu. Dans le monde anglo-saxon, on trouve parfois le terme « *lore* »¹³⁴², qui peut être traduit par « traditions » ou « connaissances ». D'après Tanya Krzywinska, le terme est principalement utilisé par les concepteurs¹³⁴³. Dans le cas d'*Age of Conan*, les développeurs du jeu l'emploient effectivement, dans les interviews données à la presse vidéoludique par exemple : « Bien que nous puisions dans plus de 70 ans de traditions [*lore*] de *comics*, de films, de romans et je ne sais quoi d'autre, nous cherchons nos inspirations dans la source elle-même, c'est-à-dire l'héritage laissé par Robert E. Howard, le créateur de Conan »¹³⁴⁴. La *lore* correspond ici à ce que Vincent Berry décrivait comme le *background*, dans son extension à travers de multiples supports médiatiques. Dans le cas d'*Age of Conan*, le terme désigne les œuvres qui ont précédé le développement du jeu et qui vont servir d'inspiration pour celui-ci. Il peut s'agir aussi bien des récits de l'auteur texan que de ceux de ses continuateurs, nous en verrons de nombreux exemples dans les chapitres suivants.

Deux autres termes méritent notre attention, « *timeline* » et « *storyline* ». Le premier terme sert à désigner la chronologie des événements. Terri Perkins, *online product manager* de Funcom, attirait l'attention des futurs joueurs en évoquant cette chronologie : « Pour les fans de Conan, la *timeline* nous emmène au-delà de "l'Heure du dragon" »¹³⁴⁵. La manière dont le terme est utilisé montre que l'action du jeu se situe dans une continuité temporelle et, plus spécifiquement, en mentionnant le roman, dans la chronologie des récits de Conan. Le second terme renvoie à l'idée d'histoire, d'intrigue ou de scénario. Erling Ellingson présente les choses ainsi :

« Il n'y a pas une *storyline* principale en soi dans le jeu, après tout c'est un MMO dans lequel les joueurs créent leur propre destinée, mais il y a plusieurs *storylines* que vous pouvez choisir de suivre. Il y a également la quête de vie [NdA : ce qui deviendra la quête de destinée] susmentionnée, qui est quelque chose qui commencera au début du jeu et sera développé en profondeur, quelque chose que vous garderez toujours en tête afin de le suivre quand vous en aurez envie. Donc, dire qu'il y a une *storyline* n'est pas juste – le jeu est rempli de *storylines* à ras bord et vous pouvez choisir de suivre ou ne pas suivre chacune d'elle. »¹³⁴⁶

Selon les concepteurs, du fait du genre auquel appartient le jeu, à savoir les MMORPG, il n'y aurait pas une seule histoire à suivre, mais plusieurs. Il faut toutefois relativiser les propos

1342. Tanya Krzywinska, art. cit., p. 124.

1343. *idem*.

1344. « *Even though we are drawing on more than 70 years of lore from comics, movies, novels and whatnot, we are taking our main inspiration from the source itself, which is the legacy left behind from Robert E. Howard, the creator of Conan* », ma traduction. Accès : <http://www.tothegame.com/interview.asp?gameid=2318>, consulté le 27/09/2010.

1345. « *For Conan fans, the timeline takes us to beyond "The Hour of the Dragon"* », ma traduction. Accès : <http://www.mmorpg.com/gamelist.cfm?setview=features&loadFeature=261&gameID=191&fp=3200,1200,108147765,20060119052826>, 27/09/2010.

1346. « *There isn't a main storyline in the game per se, this is after all an MMO where players create their own destinies, but there are many storylines which you can choose to follow. There is also the aforementioned Life Quest which is something that will start from the beginning of the game and run far into it, something will always be there in the back of your mind to follow when you want to. So to say there is one storyline is not right – the game is fraught with storylines all over the place and you can choose to follow or not to follow anyone of them* », ma traduction. Accès : http://www.siradio.fm/index.php?show=articles&article=age_of_conan_interview_p1, consulté le 27/09/2010.

d'Erling Ellingson, car les quêtes de destinée sont quasiment similaires pour tous les joueurs et sont un passage nécessaire pour accéder aux contenus les plus avancés ou « contenus de fin de jeu ». L'usage du terme nous renseigne néanmoins sur le fait que les concepteurs imaginent des développements de l'ordre du récit scénarisé dans leur production. De plus, la mention de cet aspect dans une interview donnée pour un site d'information en ligne montre qu'il s'agit bien là d'une représentation que l'employé de Funcom estime partagée par les joueurs. Lorsqu'il affirme que « joueurs créent leur propre destinée », Erling Ellingson utilise un discours qui renvoie aux propos d'Erving Goffman sur les lieux de l'action, dans lesquels les acteurs tiennent une place centrale.

Ces différentes manières de présenter le cadre fictionnel du jeu *Age of Conan* permettent d'aborder différentes propositions théoriques relatives à la question des mondes. Tout d'abord, Lisbeth Klastrup et Susanna Tosca ont envisagé leurs « mondes transmédiaux [*transmedia worlds*] » selon trois composantes principales¹³⁴⁷ :

- Le *mythos* : l'arrière-plan narratif qui donne sens à la situation du récit, c'est « la toile de fond de toutes les toiles de fond [*The backstory of all backstories*] »¹³⁴⁸. Pour *Age of Conan*, mais aussi pour d'autres productions de la franchise Conan, on pourrait penser dans un premier temps qu'il s'agit de *L'Âge hyborien*. Cependant, il faut être prudent, puisque le jeu contient de nombreuses références à des périodes passées, à l'Atlantide et à l'Achéron par exemple. Il faut donc y intégrer, de manière plus large, toutes les références à l'histoire de l'univers fictionnel. Ce concept pourrait correspondre à l'idée de *lore*.
- le *topos* : le cadre géographique et historique actuel dans lequel l'action prend place. Il désigne « une période historique spécifique et une géographie détaillée ». Pour *Age of Conan*, il s'agit de la période du règne de Conan sur l'Aquilonie et des zones géographiques accessibles. C'est sous ce terme que l'on pourrait ranger les catégories « *timeline* » ou « *storyline* ».
- L'*ethos* : définit l'ensemble des valeurs morales du monde¹³⁴⁹. Il s'agit ici de la brutalité, de la noirceur et de la luxure souvent mentionnées par les concepteurs pour décrire les récits de l'auteur texan et leur aspect réaliste, qui a une conséquence sur la classification du MMORPG parmi les jeux interdits aux moins de 18 ans.

Le « *background* » n'entre pas exactement dans cette typologie puisqu'il intègre à la fois le *mythos*, le *topos*, et des éléments d'*ethos*. Catégories d'usages et catégories scientifiques ne se superposent donc pas tout à fait. Il est possible de trouver un terme qui corresponde mieux à ce que

1347. Lisbeth Klastrup, Susanna Tosca, « Transmedial Worlds – Rethinking Cyberworld Design », art. cit., p. 4.

1348. *idem*.

1349. Lisbeth Klastrup, Susanna Tosca, « *Game of Thrones*. Transmedial Worlds, Fandom, and Social Gaming », art. cit., p. 297.

les acteurs désignent par le terme *background*, à savoir celui de « diégèse ». Bien que son origine soit discutée¹³⁵⁰, on considère généralement aujourd'hui que ce terme fut proposé et défini par Étienne Souriau dans le cadre des études cinématographiques en 1951¹³⁵¹. Puis, il fut repris par les chercheurs en narratologie littéraire et notamment Gérard Genette, non sans en galvauder l'acception initiale. Dans un article consacré à l'histoire de ce concept, Alain Boillat revient aux définitions d'Étienne Souriau pour montrer qu'en se débarrassant des sens donnés ultérieurement à ce mot, il peut s'avérer productif pour la recherche contemporaine et notamment pour l'étude des jeux vidéo¹³⁵². Les premières occurrences prennent place dans une analyse de « l'impression de réalité » du cinéma, thématique partagée par plusieurs contributeurs de la *Revue internationale de filmologie* (RIF) dans laquelle Souriau publie son article. Le filmologue souhaite proposer une terminologie pour l'étude de « l'univers filmique »¹³⁵³. Les reconstructions subjectives du spectateur tiennent une place centrale dans cette réflexion qui distingue des éléments propres à la forme de l'objet filmique, l'espace montré à l'écran, appelé « espace écranique » et les constructions subjectives des spectateurs, c'est-à-dire « l'espace diégétique, cet espace seulement reconstitué par la pensée du spectateur (et supposé ou construit originellement par l'auteur du scénario) »¹³⁵⁴. Dans la définition de son résumé, Étienne Souriau parle d'un « intervalle diégétique » pour évoquer une ellipse que le spectateur comprend comme un passage d'une quinzaine d'années¹³⁵⁵. En quelque sorte, la diégèse désigne les processus de pensée par lesquels les spectateurs complètent les vides laissés par les manifestations ou les expressions effectives à l'écran. C'est pourquoi, comme le rappelle Alain Boillat, la diégèse ne peut pas être considérée « en dehors d'une prise en compte de la participation spectatorielle »¹³⁵⁶. Il explique cela par « l'intérêt de ce dernier [Souriau] pour la dimension “mondaine” du récit, c'est-à-dire pour le fait que la narration produise un monde offert au lecteur/spectateur (qui sera complété mentalement par ce dernier) »¹³⁵⁷. Suite à cela, Alain Boillat établit un lien entre les travaux du filmologue et

1350. Selon Alain Boillat, le terme diégèse aurait été proposé par Anne Souriau dans le cadre de travaux menés par le groupe de chercheurs en esthétique de L'Institut de filmologie de l'Université de Paris. Étienne Souriau précise d'ailleurs au début de son texte que la terminologie qu'il expose a été élaborée de façon collective. Cela amène Boillat à conclure que « la réflexion filmologique résultant d'un travail collectif, il importe peu de statuer sur la personne qui est à l'origine de l'emploi du terme spécifique “diégèse” ». Alain Boillat, « La “diégèse” dans son acception filmologique. Origine, postérité et productivité d'un concept », *Cinémas : revue d'études cinématographiques*, 2009, vol. 19, n° 2-3, p. 239 n2.

1351. Olivier Caïra a attiré mon attention sur les différences de définition du terme diégèse et ses évolutions lors d'une soirée de conférence à Strasbourg. Je le remercie pour cela.

1352. C'est également la position d'Olivier Caïra concernant l'étude des mondes de jeux de rôle papier.

1353. Étienne Souriau, « La structure de l'univers filmique et le vocabulaire de la filmologie », *Revue internationale de filmologie*, 1951, n° 7-8, p. 232.

1354. *ibid.*, p. 233.

1355. *ibid.*, p. 240.

1356. Alain Boillat, « La “diégèse” dans son acception filmologique. Origine, postérité et productivité d'un concept », art. cit., p. 232.

1357. *ibid.*, p. 235.

l'idée de « coopération textuelle » d'Umberto Eco dans son ouvrage *Lector in Fabula*. Nous pourrions alors aussi citer les autres auteurs mentionnés précédemment, comme Roland Barthes, Wolfgang Iser, Michel de Certeau ou Michel Picard.

Le *background* peut alors être rapproché de la notion de diégèse en ce que les deux termes désignent l'impression qu'il existe, au-delà du moment présent et de la situation donnée à percevoir, un monde ou un univers plus large, partiellement transmis à travers les éléments effectivement manifestés ou exprimés. Cette interprétation rejoint aussi l'idée d'Anne Besson selon laquelle l'idée de construction de mondes est un des fondements des œuvres de *fantasy*. On peut alors avancer l'idée que ce genre de littérature donne une place importante à la diégèse.

Il est alors possible de traduire littéralement *background* par la notion d'*arrière-plan fictionnel* afin de désigner l'idée de construction du monde au-delà de l'événement présent. Bien entendu, on comprend mieux en quoi l'essai *L'Âge hyborien* servait d'arrière-plan fictionnel à Robert E. Howard pour l'écriture de ses récits de Conan, puisqu'il lui permettait d'envisager ses récits dans un cadre plus grand. Mais il est également possible d'établir un lien avec les récits médiévaux scandinaves qu'on qualifie de mythes, tels que je les ai décrits dans le premier chapitre, qui sont aussi une manière de faire référence au monde au-delà de la situation de leur énonciation poétique. Ainsi l'*Edda* en prose pourrait-elle être vue comme une tentative de poser un cadre diégétique pour les scaldes, poètes médiévaux scandinaves, afin d'ouvrir de nouvelles questions de recherche autour de la coopération interprétative¹³⁵⁸. Les *kenningar* demandent en effet à l'auditeur ou au lecteur de posséder une certaine connaissance des récits auxquels ils font référence, c'est-à-dire d'être capable d'envisager un cadre de référence qui dépasse le moment et la forme de l'énonciation. Que ce soit dans le cas des récits médiévaux, ou dans le cas des jeux, ce cadre de référence constitue un ensemble d'éléments communs et partagés par les individus. Il s'agit donc d'un principe important pour une analyse anthropo-communicationnelle de l'intercompréhension. Dans le cas des fictions reconnues comme telles, il participe à définir leur caractère de feintise ludique partagée.

L'étude des jeux en ligne amène à des questionnements similaires. Lisbeth Klastrup et Susanna Tosca ont étudié l'activité des joueurs du MMORPG *Lord of the Rings Online (LOTRO)* adapté des œuvres de Tolkien selon les théories de l'acte de lecture de Wolfgang Iser. Les deux chercheuses ont fait état des « brèches [gap] », c'est-à-dire les informations manquantes ou les connaissances implicites, nécessaires pour interpréter un texte. Le lecteur comme le joueur fait alors appel à des connaissances extérieures, que Wolfgang Iser nomme son « répertoire », autrement dit, un territoire de familiarité qu'il s'est construit à travers d'autres expériences

1358. À l'heure où j'écris ces lignes, je ne connais pas de travaux sur les récits nordiques qui s'appuieraient sur les réflexions d'Étienne Souriau sur la diégèse.

littéraires, mais aussi sociales, historiques, culturelles. Pour Lisbeth Klastrup et Susanna Tosca, ces connaissances externes vont participer au plaisir qu'éprouvent les joueurs dans le jeu. Dans les résultats de leur enquête par questionnaire, de nombreux joueurs ont indiqué dans les réponses aux questions ouvertes « que la raison pour laquelle ils avaient choisi *LOTRO*, était la possibilité de goûter à 'la *lore*', 'l'histoire' ou d'expérimenter la 'visualisation' de l'univers de Tolkien »¹³⁵⁹. Les auteurs notent donc un intérêt certain pour un univers particulier qui va attirer des joueurs, car il leur permet de faire l'expérience d'une œuvre qu'ils apprécient d'une manière différente. Durant mes observations, j'ai également pu observer à plusieurs reprises l'intérêt des joueurs pour l'univers de Howard. Afin de relativiser ce propos, il faut signaler que l'intérêt principal des joueurs n'était pas uniquement dans l'univers fictionnel, mais aussi dans les mécaniques de jeu ou les graphismes. Toutefois, ces différents aspects ne sont pas exclusifs les uns des autres.

Pour Tanya Krzywinska, l'univers fictionnel sert à enrichir l'expérience de jeu. Elle qualifie le jeu de « texte enrichi [*rich text*] ». Dans son étude consacrée à *World of Warcraft*, elle note que les joueurs peuvent jouer sans forcément éprouver de l'intérêt dans le fait d'accumuler des connaissances sur le *background*, mais que le jeu offre néanmoins une large série de composants textuels qui justifient de le regarder comme une « esthétique geek »¹³⁶⁰. Ces éléments habillent et contextualisent en termes narratifs le « boulot pénible [*grind*] »¹³⁶¹. Elle rejoint l'idée selon laquelle le cadre fictionnel sert à construire le sens donné aux actions des joueurs, notamment les quêtes qu'ils accomplissent.

Enfin, un dernier point mérite d'être mentionné. Comme je l'ai montré dans le chapitre précédent, le terme *background* sert aussi à désigner l'histoire passée des personnages, inventée afin de leur donner plus de substance et expliquer le parcours qui a amené à leur situation présente. En ce sens, ces histoires participent souvent à la mise en place de « stratégies identitaires » de *roleplay*. Ils servent donc, là encore, à exprimer ce qui dépasse l'ici et maintenant [*hic et nunc*] du jeu du personnage-joueur tout en servant à l'expliquer. Généralement, ces stratégies identitaires sont soutenues par d'autres supports du métajeu, tels que des forums.

Le *background*, qu'il s'agisse de celui du jeu ou des personnages, tout comme la *lore*, la *storyline*, ou la *timeline*, renvoient tous à l'idée d'un ailleurs, au-delà de la situation présente actuelle, mais au sein de laquelle celle-ci prend place. Cette interprétation se rapproche d'une des caractéristiques des récits médiévaux scandinaves tels que nous les avons étudiés dans le premier

1359. « indicate in their open textbox answer that the reason for choosing *LOTRO* was the ability to try out 'the lore', 'the story' or experience the 'visualisation' of the Tolkien universe », ma traduction. Lisbeth Klastrup, Susana Tosca, « When Fans Become Players: *The Lord of the Rings Online* in a Transmedial World Perspective », art. cit., p. 52.

1360. « and indeed the game might be played without any real interest in accumulating such knowledge, the game nonetheless offers a vast array of textual features that justify regarding the game as a geek aesthetic », ma traduction. Tanya Krzywinska, art. cit., p. 124.

1361. « encouraging players with backstory and helping dress up and contextualize in narrative terms the "grind" », ma traduction. *ibid.*, p. 130.

chapitre de ce travail, en ce qu'ils font référence à un ailleurs et aident à dépasser de façon subjective l'ici et le maintenant, mais en même temps, ils fournissent des éléments pour la structuration du jeu ou, plus largement, pour la situation dans laquelle ils sont exprimés.

3 – Membrane ludique, transformations et relations entre médias

Les rapports entre jeux et autres types de récits peuvent à présent être abordés sous un nouvel angle qui permettra de poursuivre notre analyse des relations entre médias commencée précédemment, qu'elles s'établissent au sein d'une même franchise ou au-delà de celle-ci pour faire référence à d'autres œuvres, telles que les récits médiévaux scandinaves. Autrement dit, il s'agit d'aider à mieux comprendre les relations qu'une situation ludique peut entretenir avec d'autres situations et comment, dans un double processus, elle peut être considérée à la fois comme un moment spécifique et comme partie d'un tout plus grand. Cette dualité rejoint certains aspects de la projection diégétique. Pour ce faire, je vais à présent revenir aux théories sociologiques qui contribuent à l'approche anthropo-communicationnelle que je souhaite développer et qui poseront des bases d'interprétation pour les chapitres suivants.

Dans son essai « *Fun in games* », Erving Goffman suggère que, plutôt que d'envisager la situation ludique comme étant totalement séparée du monde réel, il est plus pertinent de la définir comme entourée d'une membrane qui « filtre » les ressources des acteurs et les soumet à des « règles de transformation » et des « règles de non-pertinence » afin de ne garder que ce qui est approprié pour la situation en cours. Ses réflexions peuvent être réutilisées dans le cadre d'une analyse des constructions de monde au sein d'une franchise transmédiatique et permettront d'envisager de manière plus précise certains aspects des processus de réception des récits médiévaux scandinaves.

Bien qu'il évoque rapidement un article de Roger Caillois et les travaux de Johan Huizinga dans son essai¹³⁶², les théories de Erving Goffman concernant les jeux ne reposent pas sur les mêmes principes épistémologiques. Contrairement aux théories des deux auteurs qui s'intéressaient plus spécifiquement aux découpages et à l'organisation du monde¹³⁶³, le modèle de Goffman s'intéresse aux relations qui peuvent être construites entre diverses situations. Il ne cherche pas une origine au jeu ou à l'organisation sociale et ne propose pas de théorie générale d'évolution des sociétés. Dans une approche interactionniste et plutôt microsociale, ses théories cherchent à définir la manière dont une situation ludique s'ancre dans un réseau plus vaste de relations et de situations. On y retrouve néanmoins la différence entre situation ludique et vie ordinaire. Il est donc nécessaire d'aller plus loin dans l'approche pragmatique et située d'Erving

1362. Erving Goffman, *Encounters. Two Studies in the Sociology of Interaction*, Indianapolis/New York, The Bobbs-Merill Company, 1961, rééd. Mansfield Center, Martino, 2013, p. 17.

1363. Laurent Di Filippo, « Contextualiser les théories du jeu de Johan Huizinga et Roger Caillois », art. cit.

Goffman pour éviter de tomber dans une opposition trop caricaturale. De cette manière, il est possible de voir tous les moments de la vie comme des situations particulières et de comprendre les règles de transformation qu'appliquent les acteurs quand ils passent d'une situation à l'autre. En effet, les interactions au travail, celles de la vie familiale ou encore les courses dans un supermarché constituent des moments situés bien différents qu'il semble difficile de classer simplement sous la même étiquette « vie ordinaire ».

Dans l'essai « Fun in games », Goffman fait référence à la théorie des cadres de Gregory Bateson, qui étudiait lui aussi le jeu¹³⁶⁴, bien avant donc de la reprendre dans son imposant ouvrage dédié aux « cadres de l'expérience »¹³⁶⁵. Il rappelle que, pour l'anthropologue, le cadre aide à déterminer le sens de ce qui se produit à l'intérieur de celui-ci et participe à définir la manière dont les équipements de jeu peuvent être utilisés. La confusion peut naître d'une rupture du cadre, lorsqu'un acteur essaie d'appliquer un point de vue différent sur la situation¹³⁶⁶. Goffman va alors s'intéresser à la manière dont le cadre définit le sens d'une interaction ludique et ce qui est pertinent pour la situation en cours.

En plus de l'idée de cadre de Bateson, le sociologue fait référence à un article du philosophe allemand Kurt Riezler qui affirme que « le jeu est un petit cosmos en lui-même »¹³⁶⁷. Ce dernier tente de comprendre comment les individus différencient le jeu et le sérieux en analysant ce que souhaite signifier un individu lorsqu'il dit que quelque chose est « seulement un jeu [*merely playing*] ». Sa conclusion le conduit à s'intéresser aux relations causales qui font que les acteurs étendent ou non l'« horizon » d'une activité spécifique. Lors d'une activité qui serait « seulement un jeu », les acteurs ne construisent pas de relations causales avec la vie en général¹³⁶⁸. Erving Goffman rejoint la pensée de Riezler lorsqu'il dit que « les jeux, alors, sont des activités de construction de monde »¹³⁶⁹. Mais chez le sociologue, les jeux ne sont qu'un exemple de situations sociales parmi d'autres et c'est pourquoi il faut comprendre chaque situation comme construisant un monde propre, qu'il appelle « un monde de sens »¹³⁷⁰, au sein duquel les individus agissent en fonction de la pertinence de la situation. Dans son essai, Goffman définit ainsi l'ordre de la « rencontre/confrontation [*encounter*] » : « un monde de rôles et d'événements accompli localement qui sépare les participants de nombreuses affaires extérieures auxquelles il aurait été possible d'accorder de l'intérêt, mais qui autorise à quelques-unes de ces affaires extérieures

1364. Gregory Bateson, art. cit., p. 247-264.

1365. Erving Goffman, *Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience*, Londres, Harper and Row, 1974 ; trad. fr. Isaac Joseph, Michel Darteville, Pascale Joseph, *Les Cadres de l'expérience*, Paris, Éditions de Minuit, « Le sens commun », 1991, p. 15.

1366. Erving Goffman, *Encounters*, op. cit., p. 20.

1367. Kurt Riezler, « Play and Seriousness », *The Journal of Philosophy*, 1941, vol. 38, n° 19, p. 505.

1368. *ibid.*, p. 517.

1369. Erving Goffman, *Encounters*, op. cit., p. 27.

1370. « *a world of meaning* », *idem*.

d'entrer dans ce monde d'interaction en tant que parties officielles de celui-ci »¹³⁷¹. Loin de considérer une interaction comme isolée du reste du monde, Goffman insiste sur le fait qu'elle se produit dans le cadre plus global du monde de la vie et se définit par ce qu'elle inclut et exclut dans sa constitution. Il devançait en quelque sorte de loin l'idée qui s'est répandue plus tard dans les études sur les jeux vidéo et les nouvelles technologies, que l'on retrouve, par exemple, chez T. L. Taylor, selon qui « une des plus grandes leçons des études sur Internet est que la frontière entre *online* et *offline* est complexe, contestée et constamment en négociation »¹³⁷². Si Goffman lui-même ne traitait pas des espaces numériques, il envisageait de manière générale les relations qui se construisent entre diverses situations sociales qu'il qualifiait à la suite de Riezler comme différents « mondes ».

Dans cette optique, chaque situation peut être comprise comme étant séparée d'autres affaires externes par une barrière métaphorique qu'il appelle une « membrane ». Elle est constituée par les opérations de tri des acteurs qui sélectionnent les éléments qu'il est pertinent de retenir pour la situation de jeu¹³⁷³. Par exemple, dans un jeu entre membres d'une même entreprise où chacun devrait commencer avec les mêmes ressources de départ, la position au sein de l'entreprise (patron, employé) ne devrait pas intervenir dans l'attribution des ressources. En revanche, certains éléments continuent d'exister dans le jeu, ainsi s'adressera-t-on à une femme en utilisant la forme féminine¹³⁷⁴. Pour l'étude des jeux en ligne et de la place que les mythes y tiennent, il sera intéressant de voir en quoi cette membrane participe également à la constitution du contenu des jeux et pas seulement des attributs des acteurs.

Certains chercheurs ont déjà fait appel aux travaux de Erving Goffman ou simplement utilisé l'image de la membrane afin d'étudier les jeux vidéo. Eva Nieuwdorp, propose d'utiliser les théories du sociologue pour analyser les « jeux pervasifs [*Pervasive Games*] »¹³⁷⁵, dont la particularité est de jouer sur les frontières traditionnelles entre fiction et réalité. Mais ses propositions peuvent s'appliquer à toute situation de jeu. Elle relève que les trois points importants de la théorie du sociologue sont : les règles de transformation, les règles de non-pertinence et les ressources réalisées. Plus récemment, Vinciane Zabban mentionne également Erving Goffman dans son travail de thèse. D'après elle, ses réflexions sur l'idée de membrane permettent de

1371. « *a locally realized world of roles and events cuts the participants off from many externally based matters that might have been given relevance, but allows a few of these external matters to enter the interaction world as an official part of it* », ma traduction. *ibid.*, p. 31.

1372. « *One of the biggest lessons from Internet studies is that the boundary between online and offline life is messy, contested, and constantly under negotiation* », ma traduction. T. L. Taylor, *op. cit.*, p. 153.

1373. Erving Goffman, *Encounters*, *op. cit.*, p. 33.

1374. *ibid.*, p. 29.

1375. Eva Nieuwdorp, « The Pervasive Interface: Tracing the Magic Circle », in DIGRA, *Proceedings of the Digital Games Research Conference - Changing Views: Worlds in Play*, Vancouver, Canada, 2005, [En ligne]. Accès : <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06278.53356.pdf>, consulté le 14/05/2016.

comprendre le cadre interprétatif des joueurs au sens que Bateson donne à cette notion¹³⁷⁶. Cette frontière se place métaphoriquement « autour de la série des événements immédiats [*around a spate of immediate events*] », selon les termes utilisés par Goffman. Edward Castronova utilise également la métaphore de la « membrane » qu'il définit comme « poreuse »¹³⁷⁷ lorsqu'il évoque les limites des jeux. Il ne cite cependant pas les travaux du sociologue et contrairement à celui-ci, il ne pose pas la question des transformations qui s'opèrent lorsqu'une ressource est actualisée en jeu¹³⁷⁸. Celia Pearce reprend l'idée de porosité de Castronova, mais parle à la fois de « cercle magique poreux [*Porous Magic Circle*] » et de membrane pour évoquer les « fuites [*leakage*] », les « traversées » et les « migrations » entre différents mondes¹³⁷⁹.

La membrane goffmanienne est composée des « règles de non-pertinence » et des « règles de transformation » qui sont, toutes les deux, des « mécanismes de maintien des frontières »¹³⁸⁰. Le premier ensemble de règles sert à opérer un choix parmi les ressources à intégrer ou non à une situation de jeu. Eva Nieuwdorp définit les règles de non-pertinence comme une forme de « mépris sélectif de tous les objets et les pratiques qui ont normalement une place significative dans le domaine du monde de la vie, mais qui ne sont pas conformes avec les conventions culturelles qui s'appliquent dans le monde du jeu »¹³⁸¹. Ce type de règles est donc *exclusif* en ce qu'il tient à l'écart les éléments qui ne sont pas pertinents pour la situation. Le second ensemble de règles va définir la manière dont un nouveau sens est accordé aux ressources mobilisées dans le cadre d'un jeu : « Les règles de transformation d'une rencontre décrivent le destin de chaque propriété en tant que composant de l'ordre interne »¹³⁸². Autrement dit, les règles de transformation servent à rendre pertinentes certaines ressources par rapport à une situation de jeu dont elles participent à définir l'ordre. Par exemple, les éléments sélectionnés dans les écrits de Robert E. Howard et de ses continuateurs, tels que les références à l'Atlantide et à l'Achéron, sont transformés pour contribuer à la conception des quêtes de destinée.

Cette idée peut s'articuler avec celle de « travail » sur le mythe de Hans Blumenberg, qui désigne précisément les opérations de transformation et de resémantisation des ressources mythiques dans une situation particulière. Goffman appelle l'ensemble « des événements et des

1376. Vinciane Zabban, *op. cit.*, p. 14.

1377. Edward Castronova, *Synthetic Worlds: the Business and Culture of Online Games*, Chicago/Londres, University of Chicago Press, 2005, p. 147-148.

1378. Castronova ne fait d'ailleurs pas référence à Erving Goffman dans son travail, mais mentionne dans une note de fin que cette idée lui a été soufflée par un certain F. Randall Farmer. *ibid.*, p. 301.

1379. Celia Pearce, *Communities of Play - Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*, Cambridge/Londres, MIT Press, 2009, p. 177-179.

1380. Erving Goffman, *Encounters*, *op. cit.*, p. 19.

1381. « *The selective disregard of all practices and objects that normally have a meaningful place in the life world domain, but which are not in keeping with the cultural conventions that apply to the world of the game* ». Eva Nieuwdorp, art. cit., p. 7.

1382. « *The transformation rules of an encounter describe the fate of any property as a constituent of internal order* ». Erving Goffman, *Encounters*, *op. cit.*, p. 33.

rôles réalisés localement » des « ressources réalisées », qui sont basées sur les matériaux disponibles à proximité des joueurs¹³⁸³. L'actualisation de ces ressources dans les jeux contemporains est une transformation ou un « travail » de « réalisation » dans un nouveau cadre de référence. Ces ressources sont modifiées afin de correspondre au nouvel environnement qu'elles participent à construire. En suivant cette idée, il convient de dire que chaque acte de communication qui prend place au sein d'une situation ludique ne répète pas des éléments extérieurs, mais les change et les adapte pour les rendre pertinents pour la situation en cours. On ne communique donc pas par simple répétition de signes ou de symboles. Le rôle de Kalanths dans l'intrigue principale du MMORPG de Funcom fait partie de ce type de changements. Pour aller plus loin, on peut même dire qu'une description proposée dans le cadre d'une recherche scientifique tient elle aussi déjà de l'interprétation et de la transformation, puisque le chercheur sélectionne certains éléments et les transforme. Par exemple, un élément visuel, tel qu'une représentation en trois dimensions, devient une description textuelle.

Je propose d'appeler l'actualisation d'un monde particulier lors d'une situation d'interaction un *monde réalisé localement*. Cette appellation peut inclure des actes de production, la matérialité du média ainsi que ses usages et appropriations. Mettre l'accent sur la différence entre des « mondes imaginaires » et des « mondes réalisés » permet de réfléchir aux *ressources exprimées* dans une situation. Chaque manifestation d'un monde doit alors être considérée dans la manière dont il *exprime* le monde imaginaire, le rend tangible et ouvre à son interprétation, suivant en cela les principes énoncés par le concept de diégèse d'Étienne Souriau. Anne Besson souligne que les mondes fictionnels prennent forme à travers leurs « réalisations »¹³⁸⁴, c'est-à-dire la manière dont ils sont exprimés. Pour leur part, Marie-Laure Ryan et Jan-Noël Thon parlent de « mondes représentés [*represented worlds*] » qui sont des « sites d'activité créative dans lesquels les cultures élaborent leur imaginaire social collectif »¹³⁸⁵. Dans une optique communicationnelle, il me semble donc intéressant de prendre en considération ces « manifestations » ou ces « expressions », c'est-à-dire la *forme sensible* que prend la communication, ce qui peut également être conçu comme sa « matérialité »¹³⁸⁶.

En appliquant ces réflexions aux exemples traités dans ce chapitre, on peut considérer que chaque situation ludique est une réalisation locale d'un monde plus vaste auquel il fait référence par les éléments transformés et réalisés pour les rendre pertinents. Dans le cas du MMORPG, les

1383. *ibid.*, p. 28.

1384. Anne Besson, *Constellations*, *op. cit.*, p. 36.

1385. « *sites of creative activity in which cultures elaborate their collective social imaginary* », ma traduction. Marie-Laure Ryan, Jan-Noël Thon, « Storyworlds across Media: Introduction », in Marie-Laure Ryan, Jan-Noël Thon, *Storyworlds Across Media. Toward a Media-Conscious Narratology*, Lincoln/Londres, University of Nebraska Press, 2014, p. 19.

1386. David Douyère, « De la recherche en communication : matérialité, critique et idéologie(s) », *art. cit.*, p. 206.

quêtes font avancer l'intrigue en même temps qu'elles participent à construire l'abstraction d'un récit qui dépasse la situation actuelle dans laquelle se trouve le joueur. Les quêtes de destinée s'étendent sur la durée et participent à construire une continuité dans l'expérience narrative du jeu. Même les quêtes faites à des échelles plus réduites sont constituées d'étapes qui forment des moments différents mais liés entre eux. Sur le plan de la mise en scène de l'espace numérique, les ruines contribuent à ancrer la diégèse dans une continuité temporelle qui, là encore, va au-delà du moment de jeu. Il s'agit d'ailleurs de leur principale fonction : évoquer un élément absent, une autre époque dont seules quelques traces perdurent. De plus, les joueurs savent que d'autres personnages-joueurs ont accompli, accomplissent ou vont accomplir les mêmes quêtes qu'eux. Le cadre ludique ainsi posé, à la fois diégétique et sociologique, participe à l'interprétation des situations de jeu et contribue à construire le sens donné aux références aux récits médiévaux scandinaves qui y sont manifestées. Ces formes sensibles et réalisées localement sont des formes d'appropriations des acteurs, c'est-à-dire, dans le cas qui nous occupe, des joueurs. Mais cela est valable également pour les spectateurs d'un film ou les lecteurs d'un roman. Par le « travail » que constituent leurs usages et leurs interprétations, ces acteurs contribuent de manière concrète à construire les mondes dont ils font l'expérience et les références qu'ils contiennent.

Géographie ludique et structurations de l'espace numérique

Le monde numérique d'*Age of Conan* peut être caractérisé par la diversité des régions qui le composent et la manière dont le joueur est invité à les explorer. Tout comme la présentation du choix de personnage, l'analyse proposée dans ce chapitre fera ressortir l'organisation interne du jeu et de l'activité plutôt que d'appliquer une grille d'analyse de catégories prédéfinies. Étudier les modes d'organisation, les limites et les frontières construites par les acteurs contribue à une compréhension des processus en cours sur le terrain d'observation dans une démarche anthropo-communicationnelle. Il s'agira alors de comprendre comment ces espaces ont été pensés et construits et ce qu'ils impliquent pour l'activité ludique et les ressources mythiques nordiques qu'elles actualisent, afin d'ouvrir des pistes à une compréhension de « l'expérience "anthropologique" » de l'espace, au sens de Michel de Certeau¹³⁸⁷, qui sera ici un espace numérique. Ces analyses viendront également compléter les réflexions sur les relations entre différentes œuvres de la même franchise entamées précédemment, et sur les conséquences de l'organisation spatiale sur la réception des références aux récits médiévaux scandinaves.

I – LE NORD ET SES HABITANTS

1 – Contrées et régions

Dans un article sur la question de l'espace dans les jeux vidéo, Espen Aarseth rappelait que la notion d'espace représenté ou représentable est complexe¹³⁸⁸. Selon lui, les jeux vidéo sont des allégories, c'est-à-dire des « commentaires figuratifs sur l'impossibilité finale de représenter un espace réel ». Une dizaine d'années plus tard, Mia Consalvo insiste sur la prise en compte de l'espace que ces productions mettent à disposition de leurs participants, puisque, selon elle, l'un des éléments principaux des mondes numériques est le fait qu'ils « apparaissent comme des

1387. Michel de Certeau, *L'Invention du quotidien I.*, op. cit., p. 142.

1388. Espen Aarseth, « Allegories of Space. The Question of Spatiality in Computer Games », in Markku Eskelinen, Raine Koskimaa (ed.), *Cybertext Yearbook 2000*, Jyväskylä, University of Jyväskylä, 2000, p. 154.

mondes »¹³⁸⁹. Se pose alors la question de l'articulation entre les effets recherchés et la manière dont les éléments sont représentés.

L'espace numérique en ligne du MMORPG de Funcom est divisé en de nombreuses régions ou zones. Le manuel de jeu indique que « dans *Age of Conan: Hyborian Adventures*, le monde de l'Hyboria est réparti en régions (également appelées zones de jeu). Chaque région a un nom et un environnement uniques »¹³⁹⁰. Les personnages-joueurs n'explorent donc pas le monde d'*Age of Conan* comme un grand ensemble, mais une sélection de zones particulières séparées les unes des autres. L'histoire de la réception des sources nordiques s'inscrit dans la construction de cet espace numérique.

Afin de comprendre la structuration interne du jeu, voici une liste des principales régions du jeu. Les zones notées en italique furent intégrées plus tardivement, lors d'une mise à jour ; la date est alors indiquée entre parenthèses. Cette liste est établie à partir de la carte du monde disponible en jeu et des différentes zones qui y sont mentionnées¹³⁹¹. La répartition s'appuie sur les listes de sélection positionnées en bas de celle-ci. La plupart des mondes de *fantasy* peuvent être représentés sous forme de carte et cela participe, d'après Tanya Krzywinska, au réalisme fonctionnel du jeu, car un tel outil peut être utilisé comme une carte l'est dans le monde réel et permet de comprendre les relations entre différents espaces¹³⁹². Certains éléments, tels que les donjons, certaines instances, des zones spécifiques de la partie « solo » ou les mini-jeux, n'apparaissent pas dans la liste, car ils ne figurent pas sur la carte générale. Les chiffres entre parenthèses indiquent le niveau de personnage conseillé pour explorer la zone et la description est celle que l'on trouve en jeu lorsque l'on regarde la carte du monde¹³⁹³ :

- Tortage
 - Plage de Tortage (Région d'aventures, 1-4) : « Côte de plage paisible et de jungle luxuriante. »
 - Tortage (Ville principale, 5-19) : « la ville corrompue des pirates des îles Barachas. »
 - Les sables blancs (Région d'aventures, 5-19) : « Une île tropicale tombée aux mains des Pictes, qui semblent décidés à s'emparer de toute l'Hyboria. »
- Cimmérie
 - Village de Conarch (Ville Principale) : « Village du clan de Conan, qui résiste vaillamment à l'envahisseur vanir. »

1389. « *One of the key elements of virtual worlds is the 'worldness' or spaces they create for participants* », ma traduction. Mia Consalvo, « MOOs to MMOs: The Internet and Virtual Worlds », art. cit., p. 330.

1390. Erling Ellingsen, *Age of Conan: Hyborian Adventures. Game Manual*, Olso, Funcom, 2008, p. 48.

1391. Voir annexe II.13.

1392. Tanya Krzywinska, art. cit., p. 132-133.

1393. Voir annexe II.13.

- Vallée de Conall (Région d'aventures, 22-33) : « Belle vallée verdoyante servant de champ de bataille contre les Vanirs. »
- Champ des morts (Région d'aventures, 40-50) : « Tertres funéraires des clans cimmériens. »
- Monts Eiglophiens (Région d'aventures, 50-60) : « L'épine dorsale du monde, qui abrite un grand nombre de tribus de cannibales et de bêtes féroces. »
- *Passe d'Ymir (Région d'aventures, 55-63) : « Les portes gelées du domaine d'Atzel, une terre rude et inhospitalière. »* (12 novembre 2008)
- Défilé d'Atzel (Région d'aventures, 60-75) : « Le royaume montagneux et glacé du roi des bandits. »
- Plaine de Lacheich (ressources et constructions) : « La terre gelée qui s'étend sous le froid soleil du nord, corrompue par l'influence hyperboréenne. »
- Royaumes frontaliers, côté cimmérien (Région JcJ) : « Royaumes frontaliers côté cimmérien (Plaine de Lacheish). »
- Aquilonie
 - Tarantia (Ville principale) : « Le cœur de la culture et de la civilisation Hyborienne. »
 - Terres sauvages de Zelata (Région d'aventures, 20-37) : « Une région où les villages luttent pour survivre alors que des bêtes féroces rôdent dans les contrées sauvages. »
 - Quartier noble de Tarantia (Région d'aventures, 40-43) : « Le cœur de la culture et de la civilisation Hyborienne. »
 - Le fleuve du tonnerre (Région d'aventures, 60-70) : « Tristement célèbre île Prison d'Aquilonia. »
 - Poitain (Ressources et construction) : « Le pays de la chevalerie et de l'honneur, déchiré par la guerre. »
 - Royaumes frontaliers, côté aquilonien (Région JcJ) : « Royaumes frontaliers côté aquilonien (Poitain.) »
 - *Bas quartiers de Tarantia (Région d'aventures, 77-78) : « Le cœur de la culture et de la civilisation Hyborienne. »* (24 juin 2009)
- Stygie
 - Khemi (Ville principale) : « La capitale de la Stygia, le pays des démons. Cité des secrets et des mensonges. »
 - Province de Khopshef (Région d'aventures, 20-38) : « Le désert sans fin de Stygia, qui grouille de bandits et de bêtes féroces. »
 - Kheshatta (Région d'aventures, 70-80) : « L'antique cité stygienne, bâtie sur les ruines de l'empire achéronien. »

- Marais du Lotus Pourpre (Ressources et construction) : « L'ancre marécageux de milliers de bêtes sauvages et de démons. »
- Frontière de Kush (région JcJ) : « Frontière de Kush (Marais du Lotus Pourpre). »
- *Épine dorsale du Dragon (Région d'aventures, 80-80)* : « région désertique éloignée de tout et bordée de montagnes menaçantes. » (10 janvier 2013)
- *Khitai* (11 mai 2010)
 - *Porte du Khitai (Région d'aventures, 20-40)* : « La route est longue pour qui souhaite traverser les steppes Hyrkaniennes jusqu'à la porte du Khitai, nichée dans les contreforts des montagnes de la nuit. »
 - *Prairies du Nord (Région d'aventures, 80-80)* : « Les prairies du Nord sont la frontière de l'empire. »
 - *Province de Chosain (Région d'aventures, 80-80)* : « Autrefois paisible, la province de Chosain est aujourd'hui prise dans la tourmente et le chaos de la guerre. »
 - *Kara Koroum (Région d'aventures, 80-80)* : « Quelque chose de malfaisant rôde dans le désert. »
 - *Paikang (Région d'aventures, 80-80)* : « La route impériale est recouverte de végétation. »
- *Turan* (31 août 2011)
 - *Côte d'Ardashir (Région d'aventures, 50-55)* : « Une région des vastes steppes qui s'étendent de la mer de Vilayet et la frontière des royaumes de l'Hyboria orientale. »

Les régions sont réparties suivant les principales contrées du jeu et selon leur difficulté. Cette structuration permet de voir rapidement que, pour progresser jusqu'au niveau final (80), un personnage-joueur devra explorer de nombreuses régions différentes et, par conséquent, une large partie du monde numérique, sans forcément en connaître tous les recoins. De plus, la dimension temporelle prend une part importante dans l'expérience de jeu. Suivant l'époque à laquelle un joueur était présent, toutes les zones n'étaient pas disponibles. Le jeu ne doit donc pas être vu comme une œuvre fixe, mais une production qui évolue dans le temps. Les mises à jour sont devenues une pratique courante dans le monde des jeux vidéo et leurs processus ont été rendus plus rapides avec l'arrivée d'Internet. De même, la dimension économique joue un rôle important, puisque les zones du Khitai n'étaient disponibles que pour les joueurs ayant acheté l'extension *Rise of the Godslayer* et, lorsque le jeu est devenu *Free to play* (gratuit avec abonnement premium), certaines zones ne seront plus accessibles aux joueurs ne payant pas d'abonnement. Ainsi, même les joueurs ayant acheté l'extension du jeu, une fois qu'ils ne payent plus d'abonnement, se voient privés de l'accès aux zones de l'extension et à d'autres bénéfices de celle-ci, comme la progression parallèle. Ces changements ont provoqué certaines déceptions et

discussions parmi les joueurs quant au modèle économique proposé. Les dimensions économique et temporelle jouent alors un rôle important dans l'expérience ludique.

Tout d'abord, toutes les zones ne sont pas caractérisées comme des régions d'aventures, puisqu'on trouve également dans la liste des villes principales. Dans celles-ci, les combats ne sont pas autorisés, ni entre joueurs ni contre des monstres. Elles proposent un certain nombre de services et sont des points de croisement pour le voyage, car elles permettent de rejoindre facilement d'autres endroits. Par opposition, les régions d'aventures offrent des quêtes spécifiques et, surtout, de l'exploration et du combat. Elles ont une difficulté liée au niveau des personnages-joueurs afin de leur indiquer où se trouvent certains défis à leur mesure. Autrement dit, elles proposent à ces derniers d'affronter la fatalité de manière *raisonnable*, c'est-à-dire, une forme de fatalité qui a été pensée et construite pour correspondre à leurs capacités à un moment donné. Quant aux zones de « ressources et construction », elles sont dédiées à la récolte de matières premières pour les activités d'artisanats et les zones PvP sont consacrées aux activités liées au combat entre joueurs.

Au niveau de l'organisation générale de la structure du monde numérique, on constate que chacune des trois principales nations de base (Cimmérie, Aquilonie, Stygie) dispose d'une ville principale, d'une région JcJ (Joueur contre Joueur) et d'une région de ressources : il y a donc sur ce plan un équilibre entre les trois pays. Le Khitai n'en proposera pas de nouvelles et fut développé essentiellement dans une optique de jeu qualifiée de « *end game* », c'est-à-dire des activités pour les personnages-joueurs ayant atteint le niveau maximum, à savoir le niveau 80. Avec l'arrivée de l'extension *Rise of the Godslayer*, les régions extrême-orientales proposaient les défis les plus élevés du jeu en termes de quêtes, de donjons, de raids et de récompenses. On peut y voir la mise en scène d'un exotisme plus prononcé. L'Extrême-Orient serait alors d'autant plus dangereux qu'il représente une forme d'altérité menaçante même pour les personnages-joueurs les plus aguerris de l'Occident hyborien.

À chacun des trois archétypes de personnages proposés aux joueurs correspond un des trois principaux royaumes qu'il sera possible de visiter, tel que les présente Terje Lundberg : la Cimmérie, basée sur les pays nordiques, des régions enneigées et montagneuses, l'Aquilonie, ses collines verdoyantes et ses fleuves, et la Stygie, recouverte de désert et avec des cités néanmoins grandioses. Ces trois régions correspondent à trois stéréotypes, l'un nordique, le second des régions au climat continental, le troisième, une région du Sud, chaude et désertique. On retrouve un assemblage de trois Âges d'or, la période médiévale scandinave, l'Antiquité gréco-romaine et l'Égypte ancienne¹³⁹⁴. Les régions du jeu sont basées sur ces trois types d'ambiance. À cela

1394. <http://www.computerandvideogames.com/146522/interviews/age-of-conan-hyborian-adventures/>, consulté le 28/08/2013.

s'ajoute l'île de Tortage, inspirée de l'île des pirates Tortuga, et plus tard, avec les extensions, se rajouteront les royaumes de l'Extrême-Orient, d'inspiration asiatique, puis la région de Turan, d'inspiration perse.

Le découpage proposé pose une autre question importante : que signifient cette sélection et cette organisation ? Le continent hyborien n'est pas entièrement accessible, seules quelques parcelles le sont. Les modes d'expression et les manifestations concrètes et sensibles d'un monde numérique engagent la réflexion vers la problématique communicationnelle. À en croire Funcom, à travers les paroles de son directeur, l'instanciation, c'est-à-dire le découpage des mondes en différentes zones séparées les unes des autres, est un choix technique avant tout, qui permet d'augmenter les détails de chaque zone en réduisant leur taille¹³⁹⁵. La dimension technique s'articule à la dimension fictionnelle et ludique. Il s'agit de faire la promotion de l'aspect visuel en insistant sur le réalisme qu'il apporte, au détriment d'un monde de type « sans couture [seamless] » plus souvent appelé « monde ouvert [open world] », bien que le directeur de jeu reconnaisse un certain succès à ce second type de jeu au moment de l'interview. Ce choix n'est pas innocent, car Funcom a déjà utilisé un système équivalent dans son précédent MMORPG à succès, *Anarchy Online*¹³⁹⁶. On peut considérer que ce choix se fait au détriment d'un autre type de réalisme sur la taille du monde et d'un aspect de globalité et de continuité que certains joueurs considèrent nécessaire pour pouvoir « s'immerger » ou pour rendre le monde plus crédible¹³⁹⁷. Les joueurs sont tout à fait conscients de ces différences. Sur le forum du portail de jeu *Jeuxonline.info*, une discussion autour de ces sujets montre la diversité des goûts en matière de taille et de représentation d'univers¹³⁹⁸.

Dans ses réflexions sur l'espace de jeu, Espen Aarseth décrivait le monde de *World of Warcraft* comme particulièrement petit et disait qu'il n'avait pas pour objectif d'être fictionnel¹³⁹⁹, mais d'être fonctionnel et jouable, contrairement à la Terre du Milieu qui n'est pas conçue selon lui pour être jouable¹⁴⁰⁰. C'est pourquoi les longues distances entre différents territoires sont supprimées, car il serait ennuyeux pour un joueur de passer trop de temps à simplement se déplacer sans qu'il ne se passe rien¹⁴⁰¹. Il en conclut alors que « sur le plan rhétorique, appeler quelque chose un monde, c'est lui donner un statut privilégié en tant qu'entité indépendante et autonome. [...] le "monde" dans *World of Warcraft* n'est pas à proprement parler un monde, pas

1395. http://www.siradio.fm/index.php?show=articles&article=age_of_conan_interview_p1, consulté le 27/09/2010.

1396. <http://www.tothegame.com/interview.asp?gameid=2318>, consulté le 15/08/2014.

1397. La discussion concernant les mondes ouverts ou les mondes fermés divise les joueurs suivant leurs préférences. Accès : <http://guardianlv.com/2014/06/mmorpg-open-world-and-instanced-world/>, consulté le 15/08/2014.

1398. <http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?t=894080&page=5>, consulté le 15/08/2014.

1399. Voir plus haut, les réflexions précédentes à propos du débat ludologie/narratologie.

1400. Espen Aarseth, « A Hollow World: *World of Warcraft* as Spatial Practice », art. cit., p. 118.

1401. *idem*.

même un monde fictionnel, mais un monde au sens de parc d'attraction ou de zoo, un conglomerat ou un patchwork d'aires de jeu connectées et construites autour d'un thème commun »¹⁴⁰².

Cependant, contrairement au cas étudié par Espen Aarseth, les territoires de l'âge hyborien, comme la Terre du Milieu de Tolkien, constituent des mondes bien plus larges qu'Azeroth, le monde de *World of Warcraft*, si on appliquait des échelles similaires¹⁴⁰³. Mais la version du monde hyborien numérique est très loin d'être représentée entièrement. Dans les options du jeu, les mesures de distance sont exprimées en mètres, c'est-à-dire selon des échelles ordinaires et non des étalons de mesure différents. Cette unité de mesure donne une idée de la taille des régions représentées. La surface du monde numérique est infime si on la compare avec les millions de km² que le continent hyborien pourrait représenter en se basant sur la carte dessinée par REH, qui la superpose à l'Europe¹⁴⁰⁴. Elle serait même bien supérieure à la surface de cette dernière. Mais le total des régions d'*Age of Conan* ne représente que quelques dizaines de km² (hors donjons et instances), alors que celui de WoW représente quelques centaines de km², si l'on se base sur le même principe d'extrapolation.

Dans les communications de promotion du jeu *Conan Exiles*¹⁴⁰⁵, également édité par l'entreprise Funcom, la taille de l'univers de jeu est donnée en kilomètres carré (km²) et comparée avec la taille d'un autre jeu, *Skyrim*¹⁴⁰⁶. Elle devient alors un argument marketing. L'estimation de la taille des univers numériques ou des jeux vidéo est courante. En 2011, *Second Life* était estimé à environ 2 000 km²¹⁴⁰⁷. Certains jeux récents comme *Grand Theft Auto V* et *Skyrim* ont aussi été mesurés, avec respectivement 48 et 37 km². Quant au jeu *Minecraft*, il propose un univers que les joueurs construisent eux-mêmes, dont « la surface totale théorique est de 4.096 millions de km², soit 9 millions de fois la surface de la Terre »¹⁴⁰⁸. Ce dernier exemple pose la question de l'illusion d'infini que proposent certains jeux vidéo.

Il n'est pas question ici d'entrer dans des considérations quantitatives et les approximations présentées sont largement suffisantes pour le présent propos. Ce qui nous intéresse est l'effet que les manières de représenter l'espace produisent. En prenant la mesure, au sens propre, de l'étendue

1402. « Rhetorically, to call something a world is to give it a privileged status as a self-contained, autonomous entity. As we have seen, the "world" in *World of Warcraft* is not a proper world, or even a fictional one, but a "world" in the theme park or zoo sense, a conglomerate or parkland quilt of connected playgrounds built around a common theme », ma traduction. *ibid.*, p. 121.

1403. Le monde d'Azeroth serait relativement très petit si on le compare à la Terre, bien que cet univers évolue lui aussi, comme on le voit dans les différents ajouts qui accompagnent les extensions du jeu sur la carte. Les différentes versions de la carte sont disponibles sur le wiki du jeu. Accès : http://wowpedia.org/Azeroth_%28world%29#World_models, consulté le 15/08/2014.

1404. Robert E. Howard, *Conan le cimmérien*, op. cit., p. 538-539.

1405. *Conan Exiles*, Funcom, Funcom, 2016.

1406. <http://www.ign.com/articles/2016/01/29/more-details-about-conan-exiles-game-revealed>, consulté le 01/03/2016.

1407. <http://www.france3d.org/Presentation-Second-Life>, consulté le 18/05/2016.

1408. <http://www.slate.fr/story/82965/mondes-virtuels-infinis-jeux-vidéo> consulté le 15/08/2014.

d'univers numérique qui s'affiche le plus souvent à plat sur un écran, les individus appliquent des systèmes de calcul génériques utilisés ailleurs et de manière courante, sur les cartes, par exemple. Ils rapprochent ainsi un système de valeurs connu et l'appliquent au monde numérique pour se faire une idée de ses proportions. Selon ce principe, on constate que les zones de jeu disponibles dans *Age of Conan* sont une sélection infime de ce qu'on imagine être l'âge hyborien. C'est pourtant au cœur de celles-ci que va se dérouler l'activité ludique et se concentrer l'action et l'intrigue générale. Le jeu fournit des lieux clefs qui font l'objet d'une focalisation et sont séparés par de nombreuses ellipses, qui ne sont pas sans rappeler le découpage en différentes scènes du cinéma, des romans, du théâtre ou encore des jeux de rôle papier.

Il est également possible de mettre cette manière de construire le monde de jeu en parallèle avec un autre exemple, *Daggerfall*¹⁴⁰⁹, le deuxième opus de la série *Elder Scrolls*, étudié par Alain Boillat et Selim Krichane. Dans ce jeu, le monde était construit de manière procédurale, c'est-à-dire généré de manière automatique, et il s'étendait sur l'équivalent de deux fois la superficie de la Grande Bretagne. Cependant, un problème de répétition apparaissait et les décors se ressemblaient beaucoup. Comme le notent les deux auteurs, ce mode de génération de l'espace change avec le troisième opus de la série : le monde est plus petit et plus personnalisé et, selon eux, « l'hallucination prend le pas sur la simulation »¹⁴¹⁰. Pour *Age of Conan*, les concepteurs procèdent de manière similaire. Le monde est présenté dans une version réduite, mais totalement définie, plutôt que généré de manière automatique et aléatoire.

Pour résumer, il est possible de considérer que l'âge hyborien numérique ne représente pas l'époque imaginée par Howard et de ses continuateurs dans sa totalité pour une double raison : 1) toutes les contrées (nations ou pays) ne sont pas représentées, on ne pourra ainsi pas parcourir l'Orphir, la Zamora, Koth ou le Zingara. 2) dans un même pays (Cimmérie, Stygie, Aquilonie, Khitai, Turan), seules quelques régions sont représentées. De fait, une sélection est opérée parmi les endroits où se déroule l'action, qui se retrouve concentrée dans les zones proposées. Ces choix nous mènent directement aux théories d'Erving Goffman sur les « lieux de l'action » qui sont, rappelons-le, des lieux où il y a des chances à court terme de façon quasi permanente, tels que des casinos, pour reprendre l'exemple du sociologue.

Afin d'appliquer la grille de lecture Goffmanienne plus loin, on observe une « règle de transformation » où la totalité d'un univers fictionnel ne peut être reproduite en version numérique et seul un certain nombre de lieux est adapté. Les relations qu'il entretient avec ses expressions précédentes définissent l'univers par comparaison ou par contraste entre différentes manifestations. Les règles de transformation qui s'appliquent sont le fait des acteurs qui opèrent

1409. *Daggerfall*, Bethesda Softworks, Bethesda Softworks/Ubisoft, 1996.

1410. Alain Boillat, Selim Krichane, « Les arpenteurs de mondes filmiques », in Marc Atallah, Christian Indermühle, Nicolas Nova, Matthieu Pellet (dir.), *Pouvoir des jeux vidéo. Des pratiques aux discours*, Gollion, Infolio, 2014, p. 73.

des choix stratégiques et économiques qui peuvent être liés à l'esthétique du jeu et aux contraintes techniques. Elles s'inspirent de modèles anciens ou de modèles concurrents afin de définir la pertinence de l'objet d'une situation précise. Le principe majeur de pertinence qui guide cette organisation est la répartition de la difficulté de « l'action » de manière à ce qu'elle accompagne la progression des personnages-joueurs. Le jeu met ainsi en scène leur apprentissage. Beaucoup de jeux vidéo ont une difficulté croissante et différent, pour prendre un exemple extrême inverse se voulant illustratif, d'une partie de pierre-feuille-ciseau. Le second principe est un certain équilibre des trois cultures de base, chacune ayant dans sa contrée d'origine une ville principale, une région de ressource et une zone PvP. D'autres principes de pertinence seront mis à jour par une étude plus précise et approfondie de quelques zones spécifiques.

Le système d'instanciation produit une individualisation de l'expérience du temps par l'espace en jeu et une forme de décalage : par exemple lorsqu'un personnage-joueur change de zone et que le personnage parcourt ce qui est censé représenter parfois des centaines de kilomètres, alors que dans le même temps, d'autres personnages-joueurs restent dans la même zone et ne vivent pas cette ellipse. L'expérience de l'écoulement du temps n'est plus simultanée. De plus, le voyage entre deux zones a toujours plus ou moins la même durée, à savoir le temps de chargement de la zone, alors que certains territoires sont plus proches que d'autres sur la carte du monde. Il n'y a donc pas de lien entre la distance parcourue et le temps de chargement. Ceci est vrai, quel que soit le mode de transport mis en scène puisque les personnages peuvent se déplacer à pied, sur une monture, demander à un personnage de les transporter et, enfin, ils peuvent se téléporter de façon « surnaturelle ». Très prisé par les personnages-joueurs de haut niveau, ce dernier moyen de transport est aussi une facilité accordée aux personnages qui ont déjà parcouru le monde de nombreuses fois. Dans ce dernier cas, il est possible de considérer que le déplacement se fait de manière quasi instantanée et ne provoque pas le décalage expliqué précédemment. Par conséquent, les représentations de l'espace et du temps dans *Age of Conan* font l'objet d'une expérience individuelle spécifique à chaque joueur, contrairement à ce qu'affirme Espen Aarseth à propos de *World of Warcraft*, à savoir que « dans les jeux multi-joueurs, l'espace-temps n'est pas flexible individuellement, mais est, en fait, objectif et continu. Les joueurs forment une communauté *ingame* d'agents sociaux localisés, et les lacunes temporelles et les montages spatiaux communs aux œuvres de fiction ne peuvent pas prévaloir sur cette structure vivante »¹⁴¹¹.

La fiction en tant que « feintise ludique partagée » n'est pas vécue de manière synchronisée par tous les joueurs. Chaque ouverture du logiciel est une actualisation spécifique du monde de jeu

1411. « *In multiplayer games, space-time cannot be individually flexible, but is, in fact, objective and continuous. The players form an in-game community of social, localized agents, and this living structure cannot be overruled by the temporal lacunas and spatial montages common in works of fiction* », ma traduction. Espen Aarseth, « A Hollow World: *World of Warcraft* as Spatial Practice », art. cit., p. 118.

et la situation se définit alors dans le rapport d'un joueur¹⁴¹² au serveur global, par la médiation d'une occurrence locale du logiciel. Il ne faut pas faire une généralité de ce décalage, car il existe d'autres situations où la synchronicité prédomine, comme lors des raids qui seront abordés plus bas. De plus, il ne faut pas considérer qu'il gêne profondément les joueurs au-delà d'une question de goût pour les univers ouverts ou fermés, puisque de manière générale, une fois ce principe accepté, les joueurs s'en accommodent bien. Ces observations s'ancrent dans une analyse plus globale du rapport au temps qu'il faut encore développer.

2 – Temps de chargement

Le système d'instanciation a une autre conséquence, le passage d'une région à l'autre demande un temps de chargement de nouvelles données numériques, c'est-à-dire que, pour des raisons techniques, la transition n'est pas instantanée. À chaque changement de zone, un « écran de chargement » s'affiche pour faire patienter le joueur pendant que les données de la zone d'arrivée sont chargées. Cependant, au-delà d'un simple moment d'attente, le passage entre chacune des zones du jeu permet au chercheur de relever des informations utiles. En effet, lorsqu'un personnage-joueur souhaite passer d'une zone à une autre, l'écran qui s'affiche est composé d'une double barre de chargement au bas de l'écran qui indique la progression du processus technique en cours, d'un « artwork [illustration] » qui prend la plus grande partie de l'écran et, sur la droite, se trouve le logo du jeu, un texte propre à la zone et une astuce¹⁴¹³. Un morceau de musique, sur lequel nous reviendrons plus tard, sert de fond sonore à l'attente.

Par leurs illustrations et les textes qui les accompagnent, les écrans de chargement participent aussi à construire l'atmosphère du jeu. La manière dont se répartissent les images et les textes fait référence à la structure des différentes zones. Les régions présentes à la sortie du jeu se partagent des illustrations en fonction de leur royaume ou contrée d'appartenance. Ainsi, les régions de Cimmérie en ont plusieurs en commun, sauf la « Passe d'Ymir » qui possède une illustration propre, les régions d'Aquilonie partagent également des illustrations et la Stygie semble n'avoir qu'une illustration pour toutes ses zones. Les cinq zones du Khitai, puis plus tard la côte d'Ardashir au Turan, disposent chacune de plusieurs illustrations propres. Tout d'abord, cette répartition confirme les liens de différentes zones par territoires correspondant aux trois peuples disponibles, auxquels s'ajoutent les Khitans ultérieurement, et le fait que chacun des peuples est lié à l'atmosphère spécifique à sa contrée d'origine. Les écrans de chargement participent à renforcer la cohérence d'ensemble du jeu et la volonté de diversité d'ambiance recherchée par les concepteurs. Dans l'exemple proposé en annexe, le ciel gris, les montagnes enneigées et l'arbre

1412. Dans certains cas, il est possible que plusieurs personnes regardent le même écran et se trouve face à la même actualisation du jeu. Cela peut se produire quand un ami vient voir à quoi ressemble le jeu, ou quand un fils regarde son père jouer, comme j'ai pu l'observer.

1413. Voir annexe II.14.

sans feuille font penser qu'on est en hiver et qu'il fait sans doute froid. Les couleurs sont ternes et le ton est morose. Cette représentation visuelle renvoie aux descriptions de la Cimmérie faites à plusieurs reprises par Robert E. Howard, notamment dans le poème *Cimmérie*. Dans ce texte, elle est décrite comme une « terre sinistre [*gloomy land*] » que le soleil fuit et dont les arbres sont nus.

De manière plus spécifique à présent, en multipliant les allers-retours entre les différentes zones afin d'observer ces écrans de chargement, on constate que chaque région dispose de un à trois textes de présentation, en général deux, et, lorsqu'il y en a plusieurs, leur sélection semble aléatoire. Ces textes peuvent être, soit des descriptions de la zone et de ce qui s'y déroule, soit un passage tiré d'un des récits de Conan, provenant des textes de Howard ou d'un de ses continuateurs. Dans ce deuxième cas, le texte informe les joueurs sur quelques-unes des œuvres qui ont inspiré les concepteurs du jeu. Ces derniers évoquent à de nombreuses reprises que l'aventure principale se situe après les événements décrits dans le seul roman écrit par Howard sur Conan, à savoir *L'Heure du dragon*. Plusieurs citations des écrans de chargement sont tirées de ce texte, notamment pour l'Aquilonie et la Stygie. Pour la Cimmérie en revanche, ces morceaux sont loin d'être tous issus des œuvres de Howard. Comme il a été mentionné plus haut, l'auteur texan lui-même n'a jamais écrit un récit de Conan se déroulant en Cimmérie, bien qu'il concède dans une lettre que Conan ait pu y retourner entre ses aventures¹⁴¹⁴. En termes d'histoire de la réception de la mythologie nordique, ces données vont nous aider à mieux retracer les transformations opérées sur les références aux récits médiévaux scandinaves.

Les extraits des écrans des zones cimmériennes sont des citations de la nouvelle « La sorcière des brumes »¹⁴¹⁵ pour la zone « les Monts Eiglophiens », une citation de Loren L. Coleman issue de *La fureur des loups*¹⁴¹⁶ pour « La Vallée de Conall » et pour les six autres zones, il s'agit de citations issues de l'ouvrage de John Maddox Roberts, *Conan le valeureux*¹⁴¹⁷. Cette répartition permet de penser que son ouvrage est une des inspirations littéraires majeures des contrées nordiques d'*Age of Conan*. Plusieurs générations de continuateurs semblent donc avoir influencé le jeu. De Camp et Carter premièrement, John Maddox Roberts, pour la période qui a suivi le succès du film *Conan le barbare* avec Arnold Schwarzenegger¹⁴¹⁸, et, enfin, Coleman qui

1414. Roehm Rob, Burke Rusty (ed.), *The Collected Letters of Robert E. Howard. Volume three, 1933-1936, op. cit.*, p. 429.

1415. Lin Carter, Lyon Sprague de Camp, « The witch of the mists », in Lin Carter, Lyon Sprague de Camp, *Conan of Aquilonia*, New York, Ace Books, 1977 ; trad. fr. Jean-Paul Wautier, « La sorcière des brumes », in Lin Carter, Lyon Sprague de Camp, *Conan l'Aquilonien*, Paris, Jean-Claude Lattès, 1983, rééd. Paris, J'ai lu, « Science-fiction », 1994, p. 9-52.

1416. Loren L. Coleman, *Legends of Kern I. Blood of Wolves*, New York, Ace Books, 2005 ; trad. fr. Gabrielle Brodhy, *La légende de Kern I. La fureur des loups*, Paris, Fleuve noir, 2007.

1417. John Maddox Roberts, *Conan the Valorous*, New York, Tor Books, 1985, rééd. Londres, Sphere Books limited, 1987 ; trad. fr. Bernadette Emerich, *Conan le valeureux*, Paris, J'ai lu, « Science-fiction. Fantasy », 1995.

1418. Sur la couverture de l'ouvrage anglais *Conan the Valorous*, Conan tient en main une épée dont le design est celui de l'épée Atlante du film *Conan le barbare*. La manière dont le Cimmérien découvre cette arme est inspirée d'une nouvelle écrite par Lyon Sprague de Camp. Plusieurs arme du jeu *Age of Conan* reprennent d'ailleurs ce design.

participe au renouveau de la franchise des années 2000 avec *Conan Properties International*¹⁴¹⁹. Les écrans de chargement permettent de retrouver certaines influences qui ne sont jamais réellement citées dans les interviews de présentation du jeu et auxquelles il est fait référence sous l'appellation générique de « 70 ans de développement de l'univers » dispersés sur de multiples supports.

La zone du champ des morts va servir d'exemple. Cette région de Cimmérie apparaît à la fin du roman de John Maddox Roberts. Dans ce texte, Conan revient en Cimmérie chargé d'une mission. L'aventure commence dans la ville de Korshemish, dans le royaume de Koth, où une femme mystérieuse, Hathor-Ka, qui se révélera plus tard être une puissante sorcière, confie une mission à Conan contre un paiement important. Celui-ci accepte de manière un peu trop spontanée en jurant sur son dieu, Crom. Il lui faut alors se rendre dans son pays d'origine et, plus précisément, à la montagne de Ben Morgh, où les légendes disent que réside le dieu des Cimmériens. En chemin, Conan connaît quelques mésaventures. Sa route le mène à travers les royaumes frontaliers où il rencontre une femme vaillante prénommée Aelfrith qui est confrontée à l'hostilité d'un chef voisin nommé Atzel, deux personnages que l'on va également retrouver dans le jeu *Age of Conan*. Lorsque Conan arrive en Cimmérie, plusieurs surprises l'attendent et mèneront le récit dans le Champ des morts, qui se trouve au pied du Ben Morgh. Il s'agit d'une terre sacrée où les chefs des Cimmériens sont enterrés dans des tertres. Cette terre a été profanée et sera le lieu d'une bataille sanglante entre les clans de Cimmériens réunis et un groupe de pilliers vanir, suivie d'une autre bataille contre des démons sur le Ben Morgh.

John Maddox Roberts s'inspire de plusieurs éléments issus des récits de Howard et de ses correspondances. Outre la géographie générale du monde, l'auteur fait apparaître des peuples mentionnés dans les premières aventures de Conan écrites par le Texan. De plus, le fait que les Vanir effectuent régulièrement des raids en terre cimmérienne est indiqué dans la lettre de Howard à P. Schuyler Miller déjà mentionnée précédemment. Roberts positionne aussi son roman dans la chronologie fictive des aventures de Conan entre « Le dieu maculé de sang [*The bloodstained god*] »¹⁴²⁰, une nouvelle de Howard réécrite par Lyon Sprague de Camp n'ayant pas au départ Conan comme héros, et « La fille du géant du gel ». Il introduit le personnage de Wulfhere, seulement mentionné dans cette dernière. En s'inspirant de la nouvelle qui fut à l'origine rejetée, puis récupérée par Sprague de Camp, Roberts participe à sa légitimation en tant que partie du canon des récits de Conan.

1419. Voir plus haut.

1420. Robert E. Howard, Lyon Sprague de Camp, « The Bloodstained God », in Robert E. Howard, Lyon Sprague de Camp, Lin Carter, *Conan of Cimmeria*, New York, Lancer Books, 1969 ; trad. fr. François Truchaud, « Le dieu maculé de sang », in Robert E. Howard, Lyon Sprague de Camp, Lin Carter, *Conan le Cimmérien*, Paris, Jean-Claude Lattès, « Titre SF », 1980.

Des références aux récits scandinaves apparaissent dans le roman de Roberts et vont venir alimenter le contenu du jeu. Voici la citation que l'on peut lire sur l'écran de chargement de la zone :

« Alors qu'ils approchaient du Champ des Morts, une lueur criarde se fit jour dans le ciel au-dessus de la silhouette menaçante de Ben Morgh. Dans la lumière tombante, ils distinguaient les cairns érigés en l'honneur des chefs et héros cimmériens du temps jadis. Le sol arborait encore une fine couche de neige, mais celle qui recouvrait les cairns avait fondu depuis longtemps. John Maddox Roberts - Conan le valeureux »

Cette citation décrit brièvement l'aspect de la zone, une partie de son histoire et mentionne sa source. Elle donne une indication au lecteur pour comprendre le lien intertextuel entre le jeu et un des textes qui l'ont inspiré. Le second texte aléatoire est une description qui n'est pas tirée d'un ouvrage précis, mais qui est proposée par les concepteurs. Elle donne des indications géographiques, climatiques et, encore une fois, d'ambiance qui l'accorde avec les illustrations :

« Situé au pied de Ben Morgh, la majestueuse montagne au sommet de laquelle se dresse le trône de Crom, le Champ des Morts montre une importante ressemblance avec les descriptions que les Cimmériens font de l'au-delà. C'est un lieu rocailleux balayé par le vent, où la brume est glaciale et la pluie incessante. De la bruyère sombre pousse sur les collines pierreuses et les tertres funéraires des chefs d'antan, et les hurlements des loups résonnent plaintivement au fin fond des vallées sinueuses. C'est un lieu morne et inquiétant, aussi sombre et triste que l'âme des Cimmériens. »

Un grand nombre d'informations sont communes aux deux textes, qui servent en quelque sorte à préparer le personnage-joueur à son arrivée dans cette zone. Dans ces descriptions, l'action qui prend place n'est pas spécifiée, bien que ce soit le cas pour d'autres zones. Ainsi, pour la « Vallée de Conall », une autre zone d'aventures cimmérienne, il est indiqué que la guerre entre les Cimmériens et les Vanir fait rage. Cette guerre s'étend pourtant à toutes les régions de Cimmérie.

En termes de développement du jeu, la montagne de Ben Morgh n'est au départ qu'un élément géographique du Champ des morts. Plus tard, lors de la mise à jour 3.2 du 11 janvier 2012, un nouveau donjon sera ajouté : « La demeure de Crom ». Il était annoncé depuis très longtemps, dès les mois qui suivirent la sortie du jeu, en 2008, en même temps que la Passe d'Ymir. Cependant, contrairement à celle-ci, il aura fallu attendre plus de trois ans pour que ce donjon voie le jour. À travers cet exemple, on constate que le développement du jeu prend parfois des détours importants et ne suit pas un plan immuable.

Pour finir ce tour d'horizon des temps de chargement, « l'astuce » est un élément technique relatif au jeu qui peut être lié à des fonctions de combat, à des règles de construction de forteresse, le raccourci à utiliser pour voir les différents « *emotes* », c'est-à-dire des animations du personnage pré-enregistrées, pour ramasser plusieurs objets d'un coffre en une fois, etc. Ces astuces ne concernent donc pas directement l'atmosphère de l'univers de jeu comme l'illustration et la citation/description, mais il s'agit de profiter de l'attente des joueurs pour leur donner quelques conseils pratiques.

Pour résumer, différents types d'informations (techniques, fictionnelles, d'ambiance), se retrouvent affichées sur le même écran et, même dans une période de pause, le joueur est face à un ensemble multimédiatique d'informations en partie dynamiques qui participent à construire l'atmosphère générale du jeu et qui renforcent les liens entre différentes productions de la franchise. Les écrans de chargement d'*Age of Conan* informent sur l'intertextualité du jeu et montrent la nécessité de ne pas se focaliser uniquement sur les phases « d'action », sous peine de passer à côté d'éléments pertinents pour l'analyse. Il faut considérer à la fois la fonction de ces écrans, les informations qu'ils apportent et la manière dont ils le font, leur place au sein du jeu, leur rapport avec d'autres parties de celui-ci et les différentes dimensions qu'ils mobilisent, c'est-à-dire leur place dans un ensemble plus global. Il devient alors possible de traiter les temps de chargement comme des situations communicationnelles mettant en jeu une interaction spécifique construisant des rapports multiples qui renvoient aux « parataxes et hypotaxes synchroniques » dont parle Hans Blumenberg¹⁴²¹. Sur le plan méthodologique, ce point est difficilement saisissable pour les gens qui ne jouent pas, car il n'est sans doute pas la première chose à laquelle pensent les chercheurs à propos d'un jeu. Il faut donc insister sur la pratique ludique comme méthode d'enquête liée à l'observation participante qui permet de saisir des situations parfois inattendues.

3 – Version numérique de la Cimmérie

Une fois l'écran de chargement passé, les personnages-joueurs se retrouvent dans l'environnement en trois dimensions du jeu, là où la majeure partie de l'activité ludique se déroule. Le personnage-joueur aperçoit alors sur son écran, outre l'interface de jeu, le monde numérique développé par les concepteurs.

Selon la configuration technique de chaque utilisateur, la puissance de calcul de son ordinateur, les réglages visuels, la version de DirectX utilisée, 9 ou 10, l'aspect visuel du jeu ne sera pas exactement le même. Cependant, il s'agit là plutôt de précision dans les détails des graphismes, d'effets lumineux ou le nombre d'images que l'ordinateur peut afficher par seconde. Question de confort, de netteté, d'effets visuels ou de mise en scène, ils interrogent certaines modalités d'actualisation du jeu, mais ne remettent pas en cause les procédures de structuration générales présentes dans les développements qui vont suivre.

La Cimmérie, comme il a déjà été dit précédemment, est l'une des trois grandes contrées présentes à la sortie du jeu et les personnages-joueurs vont être amenés à parcourir les régions qui la composent. On peut d'ores et déjà noter que certaines des régions d'aventures qui se trouvent dans le Nord sont tirées de l'ouvrage de John Maddox Roberts, à savoir le Champ des Morts, le Défilé d'Atzel et la Passe d'Ymir. Dans son roman, les deux dernières sont décrites comme étant

1421. Hans Blumenberg, « Wirklichkeitsbegriff und Wirkungspotential des Mythos », art. cit., p. 41.

un seul et même lieu se trouvant dans les Royaumes frontaliers et non en Cimmérie. J'y reviendrai plus en détail dans la partie consacrée à la Passe d'Ymir¹⁴²².

Dans les interviews de promotion du jeu, chacun des trois grands territoires était présenté comme le fruit d'une inspiration particulière, sans détails particuliers sur les régions qui les composent. Il semble donc que les concepteurs aient pensé les différents territoires selon certains facteurs unifiant l'aspect général des zones et provoquant un contraste avec les autres. Intéressons-nous aux facteurs qui constituent l'ensemble que forme la Cimmérie numérique d'*Age of Conan* pour ensuite entrer plus en détail dans la description de régions particulières. Le terme d'ensemble semble bien convenir puisque, selon le principe d'instance présenté précédemment et la nécessité de passage d'une zone à l'autre par temps de chargement, le personnage-joueur ne fait l'expérience de l'âge hyborien que par petits bouts regroupés en fonction des modes de structuration du jeu.

Sur le plan géographique, les paysages de Cimmérie sont essentiellement montagneux, recouverts par endroit de forêts et de neige, et parcourus de cours d'eau. La Cimmérie se trouve à l'intérieur des terres et ne dispose donc pas de côtes au bord d'une mer ou d'un océan, contrairement à la Stygie, ni de grands fleuves permettent la navigation de bateau comme l'Aquilonie. Comme le disent Douglas Brown et Tanya Krzywinska, « plus qu'offrir un plaisir visuel, les géographies du jeu ont pour rôle de donner au joueur un sens substantiel du lieu, mais surtout, d'établir visuellement une distinction entre ces places »¹⁴²³. En effet, l'aspect visuel de la Cimmérie est d'autant plus marqué qu'on la compare à la grande cité de Tarantia, aux plaines d'Aquilonie et surtout, aux déserts des régions de Stygie, aussi bien dans l'agencement de l'espace que dans les tons de couleur utilisés. Ajoutons à cela que dans *Age of Conan*, les saisons ne passent pas et les régions donnent l'impression de rester toujours les mêmes. La Cimmérie numérique baigne dans les couleurs froides, vert sombre, brun, blanc et bleu, alors que les paysages de Stygie sont essentiellement rouges et orangés. Les régions ont ainsi des identités très marquées par ces différences. Seules quelques zones dévient de cette présentation quelque peu caricaturale, comme les Marais du lotus pourpre, qui sont une jungle marécageuse. Comme le disent les auteurs cités précédemment, « le travail artistique de ces jeux s'inspire souvent d'une esthétique romantique, évoquant ainsi les paysages du sublime. L'usage spécifique des couleurs comme partie de la conception globale des représentations du jeu se fait en relation avec les détails et l'échelle graphique »¹⁴²⁴. Effectivement, les paysages de Cimmérie au sein desquels les personnages-joueurs

1422. Voir plus bas, chapitre VIII.

1423. « *But more than providing visual pleasure, the game's geographies function to give the player a substantial sense of place and, importantly, to establish visually the distinctions between those places* », ma traduction. Douglas Brown, Tanya Krzywinska, art. cit., p. 21.

1424. « *This game's art work draws often on a romantic aesthetic, evoking thereby the landscapes of the sublime. In conjunction with graphical detail and scale is the specific use of colour as part of the overall game's representational design* », ma traduction. *idem*.

évoluent sont souvent escarpés, offrant des points de vue sur la profondeur des vallées, rappelant l'esthétique du sublime. Cette « qualité » recherchée en art, particulièrement durant l'époque romantique, était en lien avec l'affirmation d'une identité nordique. En ce sens, un jeu comme *Age of Conan* poursuit, en reprenant certains de ces codes, l'expression d'une identité particulière liée à l'espace, la géographie et l'imaginaire nordique. L'affirmation identitaire d'une culture nordique, ayant influencé le concept même de culture en s'appuyant sur les productions poétiques entre autres scandinaves, se retrouve mise en scène et réactualisée dans un jeu de rôle en ligne massivement multi-joueurs.

Un nombre important de détails vient compléter cette première description. Dans plusieurs zones, il est possible de voir des pierres dressées couvertes de gravures. Bien qu'il ne s'agisse pas de texte, on peut néanmoins les comparer à des pierres runiques. Certaines décorations que les joueurs peuvent mettre en place dans les zones de ressources s'appellent d'ailleurs ainsi. Le plus souvent, elles n'ont qu'un rôle décoratif. De même, des peaux de bête, souvent de loups, tendues sur des poteaux en bois, servent d'ornements pour les décors. Elles font aussi partie des atours que l'on retrouve dans les tenues de barbares. Parfois, ces peaux tendues portent comme symbole un grand œil dont la signification est obscure. En plus des paysages naturels, la particularité des régions nordiques vient s'affirmer par ses habitants, leurs mœurs, leurs traditions et leur influence sur ce qu'il s'y déroule, comme il est dit dans la description proposée par le manuel de jeu :

« CIMMÉRIA

Ce pays inhospitalier n'est que tundra, montagnes et forêts sous un ciel froid et gris. Tous ses voisins n'ont pour ambition que de tuer ou d'asservir les clans barbares qui vivent ici depuis le temps de l'Atlantide. Sa terre dure est souvent transformée en boue ensanglantée par les combats incessants contre les envahisseurs pictes, les maraudeurs vanirs, les Gurnakhis hyperboréens ou les pseudoconquistadors en manque de gloire des Royaumes Frontaliers. Mais nul ne peut se dire maître de ce peuple insoumis ni des terres sur lesquelles il lutte chaque jour pour subsister. La Cimméria est une terre de guerres des clans et de familles soudées, où la force et la ruse sont nécessaires à la survie.

Le pays de Crom n'est ni plaisant ni paisible et il n'est pas aisé d'y survivre, mais il forge un peuple d'hommes endurcis et envoie rapidement les faibles dans la tombe. C'est une région terrible, où seuls les forts peuvent espérer s'en sortir. Un proverbe commun aux clans du sud ne dit-il pas : « Fais la paix avec tes dieux avant d'entrer en Cimméria, car tu ne la trouveras pas ici » ? »¹⁴²⁵

Dans cette description, ce n'est pas seulement le climat, mais tout l'environnement géographique qui est inhospitalier et qui est reflété dans ses habitants et dans les événements qui s'y déroulent. Le texte renvoie aux théories du climat déjà présentes chez Tacite et chez Montesquieu, selon lesquelles environnement et caractère humain sont liés. De plus, de nombreux dangers venant de contrées extérieures guettent ses habitants. Les pays voisins représentent un risque permanent pour les habitants de Cimméria. Trois des quatre envahisseurs mentionnés, à savoir les Vanir, les Gurnakhis et les conquérants des Royaumes Frontaliers sont bien présents

1425. Erling Ellingsen, *Age of Conan: Hyborian Adventures. Game Manual*, Oslo, Funcom, 2008, p. 51.

dans le jeu, alors que d'autres menaces sont absentes du texte, comme les animaux sauvages ou certains êtres surnaturels, tels que les yétis ou les géants du givre.

Plus la difficulté augmente, plus les territoires totalement enneigés sont importants, que cela soit au sein d'une même région, comme c'est le cas dans « Les monts Eiglophiens » ou dans la « Passe d'Ymir », ou d'une zone à l'autre. Dans la « Vallée de Conall » ou dans le « Champ des morts », le personnage a peu de fois les pieds dans la neige alors que la région d'aventures de Cimmérie dont la difficulté est la plus élevée, le « Défilé d'Atzel », est entièrement recouverte de neige. L'impression qui en résulte est que plus la difficulté et les dangers augmentent, plus le climat devient rude. Cette mise en scène participe aussi à évoquer une variation entre un centre plus accueillant et une périphérie dangereuse. Comme il n'y a pas de saisons dans *Age of Conan: Hyborian Adventures*, le Nord est toujours froid et enneigé, ce qui donne une impression de fixité dans les paysages. Pourtant, il est possible de représenter les saisons dans un jeu en ligne comme cela avait été fait, par exemple, dans *The Saga of Ryzom*, où, en plus des changements climatiques (soleil ou pluie), les saisons alternaient sur la base des quatre saisons continentales (Printemps, Été, Automne, Hiver). Ces changements avaient des répercussions en termes de *gameplay* sur les migrations des monstres ou encore la récolte de matières premières. Le monde paraissait alors plus dynamique et avec un écosystème plus vivant. Dans *Age of Conan*, la topographie est statique et ce sont les stéréotypes liant géographie et climat qui dominent.

Enfin, les régions sont remplies d'animaux qui peuvent être soit des ennemis à affronter tels que des panthères ou des ours (à côté de monstres ou d'ennemis humains), soit des animaux qualifiés de « proies », tels que des élans, des cerfs, des lapins. Ces animaux servent à donner un semblant de vie à la nature hyborienne et se font parfois attaquer par d'autres animaux plus agressifs. Ils servent aussi pour l'artisanat et les personnages-joueurs peuvent les chasser pour récupérer des matières premières¹⁴²⁶.

Tous ces éléments participent à construire la version numérique de la Cimmérie, c'est-à-dire un espace fortement stéréotypé actualisant les représentations les plus anciennes et les plus romantiques liées au nord : le fait est bien connu, plus on monte au Nord plus il fait froid ! Cette vision ancienne et fortement « eurocentrée » comme le dit Lorenzo DiTommaso, participe à construire les poncifs du genre et les personnages-joueurs, loin d'être dépaysés si l'on suit cette considération, se trouvent en terrain connu. Là encore, la « persistance du familier » dont parle l'auteur s'exprime. Cette stéréotypie, poussée à l'extrême et caractéristique de ce qu'on l'on peut désigner comme un genre *pulp*, participe pleinement au plaisir que procure le jeu puisque ce dont les joueurs font l'expérience à travers lui, c'est de l'imaginaire nordique tel qu'il est fantasmé et non du Nord physique dont on ferait l'expérience lors d'un voyage en Norvège ou en Islande.

1426. <http://aoc.univers-virtuels.net/article/495/Metiers-de-recolte.html>, consulté le 18/08/2014.

Cette capacité à donner forme à l'imaginaire semble alors centrale. En effet, le récit permet d'évoquer l'absent.

Concernant les sources et leur réception, rappelons encore une fois que l'une des traces les plus anciennes que l'on ait du terme Cimmérien se trouve dans les mythes grecs d'Homère et que Conan ne retourne jamais en Cimmérie dans les textes écrits par Robert E. Howard, bien que celui-ci mentionne dans une lettre le fait qu'il y fasse l'un ou l'autre passage. Dans l'introduction de Lyon Sprague de Camp écrite pour « La fille du géant du gel », présente dans les anthologies éditées par ce dernier, il est dit que Conan y retourne pour se ressourcer. C'est surtout dans le roman *Conan le valeureux*, de John Maddox Roberts que l'aventure va se dérouler en Cimmérie.

Sans redonner tous les éléments déjà évoqués précédemment, il est possible de dire que l'aboutissement de ce « travail » sur les ressources culturelles est un résultat composite, mais non pas incohérent, qui montre que, loin d'être totalement déterminée par ce qui la précède, une expression particulière est le produit d'une reformulation propre à une situation donnée. Les acteurs y recomposent et réorganisent le propos en se servant de références à des productions anciennes pour les transformer et les rendre pertinentes et significatives dans cette nouvelle situation. La Cimmérie d'*Age of Conan* n'est donc ni celle d'Homère, ni celle de Howard, ni celle de Carter et de Camp ni de Roberts. Elle constitue une manifestation originale tout en faisant référence à toutes ces autres expressions et bien d'autres, pour qui sait reconstruire ces liens. Ce constat conduit à valider le choix d'une approche de recherche particulariste, dans la continuité des développements précédents.

4 – Les Cimmériens-non-joueurs

L'univers d'*Age of Conan* n'est pas peuplé que de personnages-joueurs, mais il est habité par de nombreux personnages-non-joueurs aux fonctions diverses que les personnages-joueurs vont croiser et avec lesquels ils vont parfois interagir. Contrairement aux personnages que les joueurs incarnent, il s'agit de personnages dont les réactions sont contrôlées par le serveur et automatisées. Il est dit que les terres du nord du continent hyborien sont peuplées de barbares. Il s'agit alors de voir comment est rendue la version numérique des barbares nordiques.

Dès leur arrivée en jeu, les joueurs sont amenés à rencontrer plusieurs PNJ, tels que Kalanthes, ainsi que certains Cimmériens à Tortage, comme Turach, un forgeron qui s'improvise bâtisseur pour empêcher une coulée de lave de détruire la ville des pirates. En échange d'une quête, ce dernier libère le personnage des chaînes qu'il porte et lui permet d'entrer dans la ville des Bacharan. Le ton du personnage est direct et durant les dialogues, il jure par Crom et par Ymir, faisant ainsi une première référence aux mythes nordiques.

Plus tard, les personnages-joueurs, qu'ils soient Cimmériens ou non, seront amenés à visiter la Cimmérie. La répartition des régions d'aventures par niveau rend ce passage presque

obligatoire. L'arrivée dans cette contrée se fait par sa « ville principale », le village de Conarch, d'où Conan est originaire. Tout au long de son exploration, le personnage-joueur va rencontrer de nombreux PNJ cimmériens, dans plusieurs villages dispersés dans les diverses régions de Cimmérie, généralement bien plus petits que Conarch.

Une des premières choses remarquables est que, par défaut, comme les ennemis, les PNJ ont, au-dessus de leur tête, un texte qui permet de les désigner. Cette fonction peut être désactivée en allant dans un menu spécifique du jeu. Certains considèrent que l'affichage des noms détruit l'immersion ou empêche de prendre de belles captures d'écran sans passer un temps relativement long à tout faire disparaître¹⁴²⁷. Cette fonction est cependant pratique et permet aux joueurs de retrouver plus facilement les personnages qu'ils cherchent (marchands spécifiques, PNJ pour une quête, etc.). Elle permet aussi au chercheur de repérer facilement différents types de PNJ principaux, parmi lesquels se trouvent : des PNJ anonymes avec une désignation générique telle que « villageois », à Tarantia « noble » ou « citoyen », ou même, dans les rues de Khemi, des serpents appelés « cobra » ou « cobra royal », qui semblent vaquer à leurs occupations ; des « gardes », anonymes eux aussi, pouvant intervenir lors de certains combats ; des PNJ ayant un nom unique, qui sont souvent partie prenante des quêtes à accomplir ; des PNJ marchands qui vendent des objets aux personnages-joueurs et que l'on trouve toujours à la même place ; les « négociants » qui servent à la gestion du coffre de personnage, du coffre de guilde, du système de vente d'objets entre joueurs et à de la gestion du courrier « ingame » ; des PNJ permettant de se déplacer entre les zones ; et des « Voyageurs d'Asura » dont la fonction est de lier le personnage-joueur à une région et de lui permettre d'utiliser une capacité de téléportation appelée « Voyage d'Asura » pour y revenir rapidement. Cette nomenclature générique se retrouve partout. D'une région à l'autre, le même type d'interactions se produit entre personnages-joueurs et personnages-non-joueurs et participe aux modes de structuration du jeu.

L'attitude de la grande majorité des PNJ n'évolue pas, ou peu, malgré les mises à jour du jeu. Ainsi, les villageois se promènent aux mêmes endroits et certains répètent inlassablement les mêmes gestes et les mêmes dialogues. Les clients des tavernes boivent et un groupe de citoyens et de nobles de Tarantia semble jeter des pierres à des brigands depuis la sortie du jeu. La position des marchands n'a pas changé non plus. Une partie du jeu semble donc « suspendue » dans le temps.

Les choses diffèrent entre peuples sur le plan de l'apparence physique. Les habitants du Nord ont des vêtements simples, donnant l'impression qu'il s'agit de lin, de cuir tanné, de peaux de bête, de fourrure ou de pièces de métal, notamment chez les personnages guerriers. Dans

1427. <http://massively.joystiq.com/2012/07/02/the-anvil-of-crom-three-features-age-of-conan-needs-right-now/>, consulté le 18/08/2014.

l'ensemble, les couleurs sont plus ternes que les couleurs vives des Stygiens¹⁴²⁸. De nombreux personnages, comme les gardes, portent des casques parfois surmontés de cornes. Le stéréotype du barbare fait à nouveau surface à travers une relecture de la fin du XIX^e siècle. Les casques à cornes sont une invention tardive. Bien que certaines pièces archéologiques furent trouvées, elles sont très rares et leur fragilité fait penser qu'il ne s'agissait pas de pièces utilisées pour le combat, mais plutôt pour des cérémonies rituelles¹⁴²⁹. Selon Johnni Langer, l'une des premières représentations d'un casque avec une aile unique date de 1800. François Gérard peint un tableau intitulé « Ossian » représentant un guerrier irlandais regardant le dieu celte Oisín jouer de la harpe. Le soldat porte un casque de type romain, mais celui-ci est orné d'une seule aile¹⁴³⁰. En 1820 l'artiste suédois Gustav Malmström illustre la *Fritiofs Saga* d'Esaias Tegnér, déjà évoquée à propos de l'intérêt que lui portait Henry Wadsworth Longfellow, en représentant des rois vikings portant des casques ayant de petites cornes latérales ou parfois des ailes de dragon¹⁴³¹. Dans la traduction anglaise de 1839, sur plusieurs illustrations figurent déjà des cornes bien plus grandes. Les motifs du casque ailé ou à cornes ont été ensuite popularisés par l'œuvre de Richard Wagner et notamment l'opéra *Der Ring des Nibelungen*¹⁴³². Johnni Langer lie le succès des représentations du casque à cornes avec les représentations masculines et de démonstration de puissance des barbares nordiques qu'on retrouve au XIX^e siècle. Les cornes d'un animal vigoureux dressées sur la tête viennent ajouter à l'image générale de force de ces guerriers. Cette représentation est proche de la description de Denis Sinor qui dit que pour être considéré comme barbare, il ne suffit pas d'appartenir à une civilisation dite « inférieure », mais il faut être agressif et dangereux¹⁴³³.

Dans *Age of Conan*, l'habitat des Cimmériens est, lui aussi, caractéristique d'un certain style. Il est fait de bâtiments en bois plus ou moins imposants, regroupés en villages, eux-mêmes entourés de palissades en bois. Les Cimmériens ne semblent pas utiliser de pierre et la taille des bâtiments est relativement limitée comparée aux autres villes du jeu. Ils tranchent avec les grands murs blancs de Tarantia et ceux jaunes/oranges de Khemi ou Keshatta. À côté des plus grands bâtiments, de nombreuses petites maisonnettes ressemblent à des « maisons longues [*langhus*] » de Scandinavie médiévale par leur aspect bombé¹⁴³⁴.

Enfin, les villages vont de pair avec l'organisation clanique, puisqu'un village appartient en général à un clan cimmérien. Plusieurs clans sont représentés dans les diverses régions du jeu :

1428. Il s'agit ici plutôt d'une impression générale.

1429. Johnni Langer, « The Origins of the Imaginary Viking », *Viking Heritage*, 2002, n° 4, p. 7-8.

1430. *ibid.*, p. 7.

1431. *idem.*

1432. Roberta Franck, « The Invention of the Viking Horned Helmet » in Michael Dallapiazza, Olaf Hansen, Preben Meulengracht-Sørensen, Yvonne S. Bonnetain (ed.), *International Scandinavian and Medieval Studies in Memory of Gerd Wolfgang Weber*, Trieste, Edizioni Parnaso, 2000, p. 199 ; Dimitra Fimi, « Tolkien and Old Norse Antiquity: Real and Romantic Links in Material Culture », art. cit., p. 92.

1433. Denis Sinor, « Les Barbares », *Diogène*, 1957, n° 18, p. 54.

1434. Voir annexe II.15.

« Maugh » dans la Passe d'Ymir ; « Conarch », « Moragh » dans la vallée de Conall ; « Murrogh », essentiellement dans le Champ des morts ; « Dinog » dans les Monts Eiglophiens. Certains des noms de ces clans proviennent des ouvrages de Loren L. Coleman et d'autres de celui de John Maddox Roberts. De plus, on découvre aussi des références aux clans « Raeda », « Galla », « Dal Claidh », « Tunog », dans le Champ des Morts, tous issus du livre de Roberts. Les noms des clans ainsi que de nombreux PNJ Cimmériens ont une consonance celtique. Le nom de Conan lui-même est d'origine celte. Jusque dans leur représentation numérique, ce peuple de barbares nordiques est donc un mélange de plusieurs milliers d'années de constructions d'un imaginaire lié au Nord et à ses habitants et de croisements entre peuples celtes et scandinaves dont nous avons évoqué quelques traits dans une précédente partie.

Sur le forum du site *Conan.com*, dans le fil de discussion suivant sa présentation, John Maddox Roberts répond à la question d'un membre qui souhaite savoir d'où viennent les noms des clans Cimmériens du roman, ce à quoi il répond les avoir inventé lui-même et rajoute qu'il n'a pas lu les récents romans de Coleman¹⁴³⁵. Le même membre qui l'interroge relève alors les reprises et les modifications entre le roman de Roberts et la série d'ouvrages de Coleman. Certains lecteurs sont donc attentifs aux relations, aux similitudes ou aux différences qui s'établissent ainsi entre différentes productions.

Revenons à des sources anciennes. César désignait à la fois les Celtes et les Germains comme des barbares. Emprunté au grec, le terme « βα ῥβαρος » renvoyait à un archétype de la figure de l'altérité. Comme le remarque Ruth Amossy, « le stéréotype aurait ainsi été d'usage commun chez nos ancêtres avant même que le terme n'ait été forgé au siècle dernier »¹⁴³⁶. L'une des descriptions les plus connues est sans doute celle que fait Tacite dans son ouvrage *Germania* :

« Personnellement, je rejoins l'opinion de ceux qui estiment que les peuples de la Germanie, parce que leur sang n'a jamais été souillé par des mariages mixtes avec d'autres races d'hommes, en constituent une spécifique, sans mélange et semblable à aucune autre. Il en résulte qu'ils ont tous le même air de famille, dans la mesure où cela est possible chez un si grand nombre d'hommes : ils ont des yeux bleus pleins d'agressivité, des cheveux roux, des corps de haute stature et vigoureux – mais pour un premier effort seulement ; car ils n'ont pas la même endurance pour les travaux pénibles et, si leur climat ou leur sol les ont habitués à endurer le froid et la faim, ce n'est pas du tout le cas de la soif ni de la chaleur. »¹⁴³⁷

En écrivant ces lignes, Tacite attribue aux Germains dans leur ensemble des traits caractéristiques communs qui construisent une catégorie d'individus. Les stéréotypes s'appuient sur un ensemble minimum de caractéristiques générales que l'on retrouve dans différentes occurrences, c'est « l'image préfabriquée, toujours semblable à elle-même, que la collectivité fait monotonement circuler dans les esprits et les textes »¹⁴³⁸.

1435. <http://www.conan.com/invboard/index.php?showtopic=2796&page=9>, consulté le 20/08/2014.

1436. Ruth Amossy, *op. cit.*, p. 10.

1437. Tacite, *op. cit.*, p. 29.

1438. Ruth Amossy, *op. cit.*, p. 21.

D'un point de vue pragmatique, chaque actualisation de ce stéréotype est une expression nouvelle qui fait référence à des expressions plus anciennes : « La production culturelle se nourrit des images qui circulent dans la société contemporaine. Elle puise nécessairement dans un stock préexistant de représentations collectives, qu'elle reprend à son compte avec plus ou moins de modifications et plus ou moins de bonheur. Un va-et-vient incessant s'établit ainsi entre les images logées "dans notre tête" et celles que divulguent abondamment les textes et les médias »¹⁴³⁹. Poursuivant la réflexion de Ruth Amossy, si l'image du barbare cimmérien paraît cohérente, c'est qu'elle renvoie à un imaginaire bien connu lié aux guerriers nordiques. On retrouve en partie les propos de Leigh Schwartz dans son analyse du jeu vidéo *Suikoden*¹⁴⁴⁰. Chaque culture de ce monde de *fantasy* est représentée par ses vêtements, sa nourriture, son architecture, une musique particulière, des dialogues et des événements liés à l'histoire générale¹⁴⁴¹. Une des manières de représenter des idées liées à la géographie culturelle du jeu est de mettre en relation les cultures du monde de *fantasy* avec des « traditions culturelles de la vie réelle [*real-life cultural traditions*] »¹⁴⁴² comme l'Occident et l'Orient, ou avec des mythologies. Dans AOC, cet imaginaire renvoie à des représentations de barbares historiques, germains et celtes, mais aussi, et surtout à leur réécriture Howardienne à travers le personnage de Conan, et plus tard, par ses continuateurs. Certaines références, comme le nom de clans, font office de clin d'œil aux plus fins connaisseurs des différents écrits des continuateurs de Howard.

Mais que reste-t-il de ce qui faisait du barbare une figure de l'altérité ? Par leur positionnement aux côtés d'autres peuples comme les Aquiloniens et les Stygiens, ainsi que la volonté des concepteurs de bien marquer les différences entre ces peuples, les Cimmériens se positionnent effectivement par le contraste qu'ils opposent aux peuples du Centre ou du Sud. Néanmoins, pouvoir incarner un personnage de ce peuple, visiter leur contrée, interagir avec les personnages-non-joueurs de ce peuple, les aider dans une lutte globale contre un mal étranger commun et bien plus lointain en fait une forme d'identité parmi d'autres possibles. Comme le dit Denis Sinor, le terme fut utilisé comme antonyme de civilisé¹⁴⁴³, sens que l'on retrouve chez les personnages Cimmériens. Cependant, cela ne semble plus être entendu ici dans un sens péjoratif.

Les considérations nationales scandinaves du XVI^e siècle, le romantisme et le multiculturalisme américain ont tous participé à faire de cette figure de l'étranger une des nombreuses figures d'identification possibles en l'associant à un territoire et des valeurs particulières. Aujourd'hui, les jeux vidéo, les jeux de rôle et *Age of Conan* en particulier, ajoutent

1439. *ibid.*, p. 9.

1440. *Suikoden*, Konami Computer Entertainment Tokyo, Konami, 1995.

1441. Leigh Schwartz, « Fantasy, Realism, and the Other in Recent Video Games », *Space and Culture*, 2006, vol. 3, n° 9, p. 316.

1442. *ibid.*, p. 318.

1443. Denis Sinor, art. cit., p. 53.

la dimension ludique à ce processus et permettent à de nombreux individus, suffisamment équipés technologiquement et désireux de tenter leur chance dans ce rôle, de jouer au barbare, même si aucune tradition nationale ou aucune filiation ne semble les rattacher aux barbares nordiques historiques. Les « lieux de l'action » que sont les jeux vidéo permettent donc d'affronter la fatalité par procuration, comme le dit Goffman et d'exprimer son caractère. Ici, la distance qu'induit la procuration permet au personnage-joueur de s'identifier avec ce qui fut autrefois un stéréotype de l'altérité dans certaines sources.

5 – Conarch – une « Ville principale »

Dans la description présente sur la carte disponible « en jeu », le village de Conarch est mentionné comme une « Ville principale », tout comme Tarantia pour l'Aquilonie et Khemi pour la Stygie. Le Khitai ne dispose pas d'une telle « Ville principale », marquant encore une fois une différence entre le matériel de base et l'extension. Si les deux autres villes sont bien désignées comme capitales respectives des deux pays dans les textes de Howard ou ceux de ses continuateurs, il n'a jamais été question d'une capitale ou d'une ville principale en Cimmérie dans les écrits du Texan. Mais, dans *Age of Conan*, Conarch se retrouve en quelque sorte au même niveau que les capitales des deux autres nations. Cette situation va permettre de mettre en lumière une façon dont le jeu se détache de ses sources. En termes de *gameplay*, l'équilibre entre les trois villes peut aussi être observé par le fait que, sur les serveurs de type PvP, c'est-à-dire ceux où le combat entre joueurs est relativement libre, les capitales ne sont pas des zones de combat et il est normalement impossible d'y attaquer les autres joueurs.

Dans le manuel du joueur du jeu, Conarch est présenté de la façon suivante :

« CONARCH

Conarch est un village typique de Cimméria, établi dans une vallée encaissée et traversée par une rivière glacée. Situé entre le controversé Venarium et la Vallée de Conall aux combats incessants, il voit passer bon nombre de voyageurs allant chercher l'aventure dans d'autres régions de la Cimméria.

Certains viennent ici juste pour voir la terre qui a donné naissance au roi Conan et au Clan Conarch. Ceux qui choisissent de rester, de leur plein gré ou non, ont de grandes chances d'y trouver l'aventure. Les montagnes escarpées qui entourent le village recèlent de nombreux dangers, humains ou non. »

Chaque grande ville sert de « point de départ » vers d'autres zones et Conarch constitue en quelque sorte la porte d'entrée de la Cimmérie, un passage obligatoire avant de se rendre plus loin. Ce lieu est présenté comme le village de naissance de Conan lui-même et plusieurs noms lui ont été donnés : « Canach » par John Maddox Roberts, « Snowhawk [Faucon des neiges] » que l'on retrouve dans les *comics* Marvel, « Duthil » chez Harry Turtledove¹⁴⁴⁴ et, enfin, « Conarch » qu'on retrouve dans les dernières œuvres de la série *Age of Conan*, écrites par Loren L. Coleman. Dans le supplément dédié à la Cimmérie du jeu de rôle papier *Conan* récemment édité par Moongose

1444. Harry Turtledove, *Conan of Venarium*, New York, Tor Books, 2003.

Publishing, les trois noms Snowhawk, Canach, Conarch sont présentés comme étant équivalents¹⁴⁴⁵.

De même que le nom du village, sa position géographique fluctue entre les différentes œuvres. Dans la lettre de Howard à P. Schuyler Miller, l'auteur texan situe le village de Conan dans le nord-ouest de la Cimmérie et l'explique par l'histoire du grand-père de Conan, qui a fui sa tribu du Sud suite à une querelle et a rejoint les gens du Nord¹⁴⁴⁶. Chez certains continuateurs de Howard, Conarch est proche de Venarium, au sud de la Cimmérie. Cet emplacement correspond à la situation telle qu'on la retrouve dans le MMORPG, à savoir que Conarch est située dans le sud-ouest, ce qui va à l'encontre des informations données par Robert E. Howard lui-même.

Comme pour les autres régions, l'écran de chargement est accompagné d'un texte. Celui de Conarch est tiré de l'ouvrage de John Maddox Roberts :

« Les Cimmériens étaient un peuple de semi-nomades, qui passaient l'hiver dans un vallon différent chaque année, ne revenant peut-être qu'une fois sur dix au même lieu que l'année précédente. Il avait laissé derrière lui de nombreux sites désertés de ce genre, où les murs n'étaient plus que des tas de pierres informes et où toute trace de toit avait disparu. Les villageois emportaient avec eux les poteaux soutenant leurs toits partout où ils allaient, car aucun arbre ne poussait en Cimméria. Pendant le reste de la journée, [Conan et les siens] dressaient les poteaux, coupaient les longues herbes qui leur servaient de toit et empilaient tourbe et bouse de vache séchée à l'extérieur de leur logis pour s'en servir de combustible à la nuit tombée. - John Maddox Roberts, "Conan le valeureux". »

Dans *Age of Conan*, le village de Conarch est loin de ressembler à cette description. On y trouve plusieurs bâtiments relativement grands, qui ont tous l'apparence de bâtisses en bois, mais qui n'ont pas l'air d'être éphémères. Cet aspect tranche aussi avec la rareté de ce matériau dont parle Roberts. Dans *Age of Conan*, contrairement à ce que dit l'auteur de *Conan le valeureux*, le bois n'est pas rare et les forêts sont nombreuses. Les palissades qui entourent le village donnent aussi l'impression d'une place forte, loin de n'être que l'abri d'une saison. De même, les rues de Conarch semblent pavées et, à côté de plusieurs grands bâtiments, les maisons ressemblant aux « *langhus* » y sont nombreuses. Sur le forum officiel du jeu, certains participants relèvent les différences de représentations de la Cimmérie entre les textes de Howard et ceux de ses continuateurs¹⁴⁴⁷ et renvoient au blog d'un joueur assidu et engagé dans l'analyse du jeu et la recherche des sources. Dans un billet de ce blog, l'auteur mentionne cette différence entre la Cimmérie telle que la décrit John Maddox Roberts et celle de Howard que l'on trouve dans le poème *Cimmeria* en citant les quatre vers du poème qui font référence aux arbres et aux forêts luxuriantes et sombres de cette contrée¹⁴⁴⁸. L'auteur du billet profite de cette différence de

1445. *Cimmeria*, Lawrence Whitaker, Moongose Publishing, p. 48.

1446. Roehm Rob, Burke Rusty (éd.), *The Collected Letters of Robert E. Howard. Volume three, 1933-1936*, op. cit., p. 429.

1447. <http://forums.ageofconan.com/showthread.php?187337-What-book-has-the-quot-Official-quot-quot-Cannon-quot-version-of-Conan-s-origin&p=2099701&viewfull=1#post2099701>, consulté le 22/03/2015.

1448. <http://aochideout.blogspot.fr/2012/05/lore-whore-rehs-conan-all.html>, consulté le 20/03/2015.

représentations pour valoriser un point de vue puriste, en disant que les seuls écrits valables sur Conan sont ceux du Texan.

Enfin, parmi les PNJ du village, on retrouve plusieurs personnages issus de différents récits, aucun ne venant des textes de Howard, puisque celui-ci n'a jamais évoqué d'autres Cimmériens que Conan. On retrouve par exemple Bronwith, l'une des personnages de John Maddox Roberts, dont le neveu de Conan, Chulainn est amoureux¹⁴⁴⁹. Dans le roman, il s'agit d'une jeune fille issue du clan Murrogh, présentée comme courageuse, qui fut capturée par des démons et sauvée par Conan et Chulainn. Dans le jeu, elle apparaît en tant que chef de la garde de Conarch, cette indication permet de situer le jeu après le roman de Roberts.

Chose plus étrange, l'une des plus grandes bâtisses de Conarch est un comptoir aquilonien, dans lequel se trouvent des PNJ « négociants ». L'idée de la présence de marchands aquiloniens dans un village cimmérien semble en effet s'opposer aux écrits antérieurs, où les Cimmériens ont repoussé les Aquiloniens, mais les PNJ de ce type offrant certaines fonctions de base aux joueurs sont présents dans toutes les grandes villes du jeu. Dans ce cas, l'équilibre et la jouabilité priment sur la cohérence diégétique entre différents supports.

6 – « Bob » le scalde

Un PNJ de Conarch mérite une attention particulière. Les personnages-joueurs qui arpentent les recoins du village d'origine de Conan et plus particulièrement la taverne ont l'opportunité de croiser un PNJ singulier simplement appelé « Scalde ». En vieux norrois, le terme « *skáld* » dont il est tiré signifie poète et c'est sur cette base que se construit le mot composé donnant le nom d'une des parties de l'*Edda en prose*, la « *Skáldskaparmál* ». Ce scalde ne récite cependant pas n'importe quel type de poésie, ni même de la poésie norroise. Les personnages-joueurs restant assez longtemps à le « lire » (car ses paroles apparaissent sous forme textuelle et non pas sonore), pourront apprécier quelques poèmes écrits par Robert E. Howard, surnommé parfois « Two-gun Bob ». Le PNJ récite notamment le fameux poème « Cimmérie [*Cimmeria*] » qui aurait inspiré le personnage de Conan, ainsi que « L'heure du dragon [*The Hour of the Dragon*] », un poème présent au début du roman éponyme, « Le lion repart en chasse » une balade présente en plusieurs parties dans la nouvelle « La citadelle écarlate [*The Scarlet Citadel*] »¹⁴⁵⁰, et « Les rois fantômes [*The Ghost Kings*] »¹⁴⁵¹ un poème paru en 1938 dans *Weird Tales* sans lien direct avec Conan.

Les poèmes apparaissent dans une version traduite dans la langue dans laquelle le joueur a choisi d'installer son logiciel de jeu. Ce PNJ et les poèmes qu'il déclame sont à la fois un clin d'œil aux joueurs et une forme de mise en abîme de l'origine du jeu. De plus, son apparence

1449. John Maddox Roberts, *op. cit.*

1450. Robert E. Howard, « La citadelle écarlate », in Robert E. Howard, *Conan le Cimmérien*, éd. Patrice Louinet, Paris, Bragelonne, 2007, p. 121,127,132, 151,156.

1451. <http://www.howardworks.com/weirdtalesV32N6-December1938.html>, consulté le 20/08/2014.

physique, à savoir ses cheveux courts et noirs et son visage carré, peut rappeler à quelques égards l'auteur texan¹⁴⁵².

7 – L'envahisseur Vanir

Parmi les nombreux dangers qui menacent les Cimmériens, le plus important semble provenir de l'envahisseur Vanir. Celui-ci est présent dans toutes les régions de Cimmérie excepté Conarch. Sur le site communautaire d'*Age of Conan* se trouvait le texte de présentation suivant, repris sur certains portails de jeu :

« Nés d'une robuste race du nord dans la terre connue sous le nom de Vanaheim, les Vanirs partagent avec les Cimmériens des points communs : les deux peuples sont considérés comme barbares par la plupart des autres nations et ont une existence tribale où seuls presque tous les hommes sont entraînés pour faire la guerre et la chasse.

Les Vanirs diffèrent de leurs voisins Cimmériens au sud dans le fait que ce sont de vicieux pillards qui attaquent pour piller, réduire en esclavage et parfois, tout simplement, pour s'amuser.

Actuellement les Vanirs sont en train de déferler au sud à travers les frontières montagneuses, repoussant les défenseurs Cimmériens et prenant les têtes des guerriers qui s'opposent à eux. Contrairement à la guerre d'escarmouche habituelle des Vanirs, ces attaques ressemblent non pas à un long raid de pillage mais plutôt à une guerre de conquête. Dans cette guerre âpre, les hommes du nord sont menés par les commandants Ymirish, peuple aux cheveux blancs descendant des géants du froid, possèdent une mystérieuse autorité sur les envahisseurs Vanirs.

Le Vanaheim est une terre de toundra et de vents glaciaux recouverte par la neige. Durant ces derniers temps annonçant la fin de l'Age Hyborien, elle est une des premières nations dont le destin est de mourir par la chute des glaciers avec l'engloutissement dans la mer. Ce destin n'est cependant pas proche. Les guerriers Vanirs attaquent le sud avec une violence gratuite. Les berserkers du Nordheim fondent sur les habitants du coin, tuant les guerriers Cimmériens éparpillés et désorganisés, violant leurs femmes et réduisant leurs enfants en esclavage. »¹⁴⁵³

Les Vanir sont présentés comme des barbares nordiques à l'image des Cimmériens¹⁴⁵⁴. Cependant, ils se différencient des descendants des Atlantes par leurs mœurs. Le pillage est pour eux un plaisir. Robert E. Howard avait fait mention des raids vanir sur la Cimmérie dans sa lettre à P. Schuyler Miller. Dans *Age of Conan*, l'invasion des Vanir s'intègre à la trame narrative générale du jeu et les personnages-joueurs sont amenés à le découvrir au fur et à mesure des quêtes qu'ils accompliront en Cimmérie. Leur nombre est important et, à deux exceptions près, il n'est pas possible d'interagir avec eux autrement qu'en les combattant. Bien qu'ils se divisent en de nombreuses sous-catégories et se répartissent suivant leurs niveaux, ils sont facilement reconnaissables à leurs cheveux roux. La plupart sont des ennemis génériques appelés « Défenseurs vanir », « Berserker vanir », « Factionnaire vanir », « Assistant vanir », etc. Certains ennemis particuliers de la catégorie des mini-boss ou des boss ont un nom unique et font souvent l'objet d'une quête spéciale, comme « Arnulf Froidelame » ou « Hodr Sang-de-givre ». Cette

1452. Voir annexe II.16.

1453.

http://community-fr.ageofconan.com/wsp/conan_fr/frontend.cgi?func=publish.show&template=content&func_id=1415&sort=PRIORITY,RELTIME%20desc&table=CONTENT, consulté le 21/04/2010.

1454. Voir annexe II.17.

répartition entre ennemis génériques sans nom particulier et *boss* unique est courante pour la plupart des monstres rencontrés et participe à la structuration des combats du jeu. Leurs vêtements ont le plus souvent l'apparence de peaux de bêtes, de cuir tanné et de morceaux de métal comme ceux des Cimmériens. Ils constituent en quelque sorte l'ennemi de base des contrées nordiques et « repopent », c'est-à-dire qu'ils réapparaissent un certain temps après leur mort. Cette généricité répond au besoin de fournir à tous les joueurs des ennemis à combattre et donne une impression de masse. On peut croiser des Vanir en train d'attaquer directement les Cimmériens, saccageant les cairns du Champ des morts ou profanant Ben Morgh, la montagne de Crom. Ils sont aussi alliés à d'autres ennemis, tels que les Ymirish, les Géants du givre et les pillards d'Atzel, qui seront présentés dans les prochains chapitres.

Dans les sources de la mythologie nordique, les Vanes, « *Vanir* » en vieux norrois au pluriel, sont la seconde famille de dieux avec les Ases, « *Æsir* » en vieux norrois pluriel. Plusieurs sources médiévales, l'*Edda* en prose ou encore la *Heimskringla*, mentionnent que les deux familles de dieux se sont longtemps fait la guerre, jusqu'au jour où ils ont mis fin à celle-ci et échangé certains de leurs membres. C'est ainsi que les seuls Vanes dont le nom est connu, Njord, Freyr et Freya, rejoignent le camp des Ases, mais sont toujours considérés comme des Vanes. Le texte présent dans la *Völuspá* est plus cryptique et Eugen Mogk y voyait la mention d'une guerre entre les dieux et les géants plutôt qu'entre les Ases et les Vanes. Comme le montre Kees Samplonius, dans ce poème, plusieurs difficultés de compréhension sont liées non seulement à la langue utilisée, le vieux norrois, mais aussi à la forme poétique et il a donné lieu à des interprétations diverses de la part de chercheurs tels qu'Eugen Mogk, Georges Dumézil ou Ursula Dronke¹⁴⁵⁵.

Dans les nouvelles de Conan, Robert E. Howard mentionne une première fois les deux peuples, *Æsir* et *Vanir*, et leurs contrées respectives Asgard et Vanaheim, dans sa première nouvelle « Le Phénix sur l'épée » et les met en scène dans « La fille du géant du gel » dont l'histoire de la réception a été décrite dans la seconde partie de ce travail¹⁴⁵⁶. Au début de l'histoire, Conan y combat contre un *Vanir* appelé Heimdul et le lecteur comprend qu'il est du côté des *Æsir* menés par Wulfhere, dont fait également partie Niord. En vieux norrois, le terme *Æsir* fait parfois référence à une famille de dieux, parfois aux dieux dans leur ensemble, incluant alors les Vanes tels que Njord. Heimdall, qui inspire le personnage de Heimdul, fait partie des Ases, bien qu'une source, la *Þrymskviða*, le mentionne comme étant le « sage » capable de voir l'avenir « comme les autres Vanes »¹⁴⁵⁷, laissant penser qu'il puisse également faire partie de ce groupe, mais son appartenance est sujette à interprétation. Il y a ici une première transformation. On apprend

1455. Kees Samplonius, « The War of the *Æsir* and the *Vanir*. A Note on Sources », *Tijdschrift voor Skandinavistiek*, 2001, vol. 22, n° 1, p. 263-271.

1456. Voir plus haut.

1457. John Lindow, *op. cit.*, p. 170.

également dans des notes laissées par le Texan que le roi des Æsir s'appellerait Tyr, et celui des Vanir, Horsa.

John Maddox Roberts fera usage de ces éléments dans son roman *Conan le valeureux*, qu'il place chronologiquement avant la nouvelle de Howard « La fille du géant du Gel ». Dans celui-ci, une bande de Vanir s'introduit en Cimmérie et pour lutter contre eux ainsi que contre une menace démoniaque, un groupe d'Æsir sous les ordres de Wulfhere vient prêter main-forte aux clans cimmériens. À la fin du roman, Conan ne reste pas avec les siens et repart avec les Æsir. Le thème des raids vanir revient souvent dans les productions racontant les histoires de Conan, comme dans les films. On retrouve également des personnages vanir ou æsir dans plusieurs autres pastiches de Lyon Sprague de Camp, Lin Carter et Börjn Nyberg

La vision évhémériste que Howard a donnée à son monde fait des deux familles de dieux des peuples d'humains légendaires, dont même certains habitants de l'âge hyborien pensent qu'ils n'existent pas. Dans le cadre du jeu, contrairement aux sources de la mythologie nordique où la mention des Vanes est rapidement limitée aux trois dieux cités précédemment, les Vanir sont innombrables. Il aura fallu la réception de divers auteurs et les contraintes liées au genre de jeu, qui nécessite de proposer des ennemis génériques de façon quasi illimitée, pour en arriver à ce résultat. Les différents auteurs ont donc appliqué des règles de transformation progressivement sur ces références aux récits scandinaves. Chacun renvoie à ce qu'il considère comme faisant office de point de référence. Ainsi, pour comprendre la réception d'une expression particulière d'une ressource culturelle, il est utile de connaître la source à laquelle elle se réfère, les transformations qui sont appliquées et la pertinence que l'auteur cherche à donner à cette ressource suivant qu'il souhaite créer un sentiment de continuité ou au contraire de rupture. Dans le cas qui nous occupe, il s'agit de voir si les auteurs et les concepteurs désirent donner l'impression de se situer dans la continuité de Howard ou non, la manière dont ils s'ancrent dans la licence et dans son renouveau par Paradox Entertainment et les stratégies qu'ils mettent en place pour cela. Un exemple peut être cité ici : contrairement à d'autres productions de la licence, il existe très peu de personnages-non-joueurs Vanir qui ont une attitude amicale, voire simplement neutre. On en trouve simplement deux sur l'île de Tortage. L'impression générale est donc que la quasi-totalité des Vanir est hostile. Or, dans certains pastiches, comme le dessin animé *Conan l'aventurier* ou les *comics* Dark Horse, il arrive que Conan fasse équipe avec des personnages Vanir pendant longtemps.

Cet aspect nous permet en retour de réfléchir sur les sources même de la mythologie nordique en regardant les interprétations qui ont été données à la guerre entre les Ases et les Vanes. Pour certains chercheurs, comme Eugen Mogk ou Ernst Albert Philippson, cette guerre avait un symbolisme historique et représentait des guerres de religion ou des guerres d'invasion, comme celle qui aurait pris place entre les peuples indo-européens et les autochtones. Cependant, pour

d'autres, comme Georges Dumézil ou Jan de Vries, elles ne l'étaient pas¹⁴⁵⁸. Georges Dumézil pense qu'il s'agit de deux termes complémentaires dans la structure des religions nordiques. Cette interprétation renvoie bien entendu à son schéma de la tripartition indo-européenne.

Ce qui me semble intéressant ici, c'est de prendre du recul afin d'analyser la construction de ces théories elles-mêmes. En effet, faisant cela, on remarque que ce qu'il manque à ces chercheurs, ce sont des points de références solides faisant office de sources sur lesquelles s'appuyer pour comprendre les règles de transformation qui ont été appliquées aux références mythiques et mieux définir la pertinence que les auteurs souhaitent accorder à ces sources. De cette manière, on aborde la question de la mémoire et de l'oubli, et de la position du chercheur sur le plan historique, qui définit le point de vue à partir duquel il observe les faits. Certains aspects de l'histoire restent ainsi obscurs et le voile ne pourra être levé qu'une fois que de nouvelles sources auront été trouvées et qu'un ensemble de relations et de transformations pourra être reconstruit. L'étude du mythe sous l'angle de sa réception met en lumière les limites possibles de l'interprétation. Comme le mentionne Kees Samplonius, une source telle que la *Völuspá*, notamment le passage indiqué précédemment, doit avant tout être analysée comme un moment poétique qu'il est nécessaire de recontextualiser afin de comprendre son usage à un moment donné¹⁴⁵⁹. Il s'agit bien là d'une approche pragmatique et située se rapprochant de celle développée dans le présent travail. Aux réflexions de Samplonius, il faudrait alors rajouter à l'analyse le moment de lecture, d'interprétation et d'appropriation du chercheur, comme un moment particulier, situé lui aussi, qui mobilise un certain nombre de références. En procédant ainsi, il est possible de prendre en compte la dimension diachronique d'un travail de recherche et les stocks de connaissances des chercheurs impliqués. La critique de différents travaux peut alors s'appuyer sur la dimension historique de leurs productions.

Le cas d'*Age of Conan* est, en ce sens, plus facile à cerner, puisque ses sources sont plus facilement identifiables, de même que la pertinence accordée aux activités qu'il permet de mettre en place. En considérant le jeu comme un « lieu de l'action », les *Vanir d'Age of Conan* participent à constituer la fatalité que les joueurs doivent affronter, à savoir des ennemis à combattre qui représentent une menace bien définie. Ils donnent une forme sensible à cette fatalité, et les mécaniques de jeu chiffrées, parfois mises en évidence de manière très directe, comme lorsque le niveau d'un ennemi apparaît au-dessus de sa tête, rendent cette fatalité maîtrisable. Il est ainsi possible aux personnages-joueurs de ne pas affronter des dangers pour lesquels ils ne sont pas

1458. Georges Dumézil, *Les Dieux des Germains. Essai sur la formation de la religion scandinave*, Paris, Presses universitaires de France, « Mythes et religions », 1959, p. 15-17.

1459. Kees Samplonius, art. cit., p. 280.

encore de taille. Cette lisibilité, qu'Olivier Caïra avait mise en évidence dans la théorie de Goffman, permet de « calibrer l'incertitude et étalonner les enjeux »¹⁴⁶⁰.

Cependant, les raisons de l'invasion vanir en Cimmérie ne sont pas claires pour les personnages-joueurs et ses causes ne sont pas immédiatement identifiables. L'explication de cette invasion sera donnée dans la Passe d'Ymir. Le jeu est construit de manière à ce que certains secrets restent cachés aux joueurs et que leur découverte participe aux mécaniques de jeu. Avant de passer à l'étude d'une région particulière en s'appuyant sur l'exemple de la Passe d'Ymir, il faut compléter l'étude de la Cimmérie et de la réception des ressources mythiques par une analyse de l'ambiance sonore et de la musique, car elle offre un exemple originale de réception des récits médiévaux scandinaves.

II – ATMOSPHERE, SON ET MUSIQUE

L'aspect visuel, illustré ou écrit, n'est pas le seul aspect de l'expérience ludique. Dans son travail sur la construction des mondes imaginaires, Mark J. P. Wolf note que beaucoup de choses ont été écrites sur la visualisation, mais peu sur l'auralization¹⁴⁶¹ ou sur le rôle du son dans la construction de l'espace. Or, celui-ci joue un rôle très important dans *Age of Conan* et participe à la mise en scène du monde numérique de manière audible, à travers les bruitages et la musique.

L'évolution des effets sonores dans les jeux vidéo est liée à une dimension technique¹⁴⁶², ainsi qu'à différentes manières de jouer. Eric Pidkameny explique que les parties sur bornes d'arcade étaient courtes, alors que sur les consoles de salon, les jeux étaient plus longs. En changeant le *gameplay*, les concepteurs, ici compositeurs, ont repensé l'utilisation des effets sonores et de la musique¹⁴⁶³.

Avant d'entrer dans l'analyse des éléments sonores d'*Age of Conan*, une précaution est nécessaire. Il faut garder en tête que les options du jeu permettent de réduire individuellement le volume de la musique voire de la supprimer totalement, tout comme les différents sons. De plus, chaque joueur dispose d'équipements techniques sonores particuliers. Il est parfois nécessaire de baisser le volume général de jeu lors de certaines sessions, comme des raids, durant lesquelles les joueurs communiquent oralement grâce à un logiciel de discussion de groupe, ou « chat vocal ». Certains joueurs portent des casques audio, alors que d'autres ont des enceintes. C'est pourquoi, tout comme l'expérience visuelle peut dépendre de la puissance de l'ordinateur sur lequel le jeu est joué, l'expérience sonore qui l'accompagne peut être pensée comme une expérience singulière¹⁴⁶⁴.

1460. Olivier Caïra, *Jeux de rôle. Les forges de la fiction*, Paris, CNRS Éditions, 2007, p. 211.

1461. Mark J. P. Wolf, *op. cit.*, p. 257.

1462. Eric Pidkameny, « Sound in Video Games », in Mark J. P. Wolf (ed.), *The Video Game Explosion. A History from Pong to PlayStation and Beyond*, Westport/Londres, Greenwood Press, 2007, p. 252.

1463. *idem*.

1464. Axel Stockburger, « The Game Environment From an Auditive Perspective », communication donnée à *Level Up, Digital Games Research Conference*, Utrecht, Pays-Bas, 4-6 novembre 2003, [En ligne]. Accès :

Les réflexions proposées ici pourront néanmoins être élargies, car elles abordent des questions de conception et de composition. Elles s'appuient sur des relevés faits lors de période de jeu et les analyses de la bande originale renverront aussi aux propos tenus par le compositeur.

1 – Effets sonores

L'expérience sensorielle des joueurs n'est pas simplement visuelle et de nombreux éléments sonores y participent. Lorsqu'un personnage-joueur se déplace, il peut entendre le bruit de ses pas. Ceux-ci sont différents suivant qu'il se déplace sur une surface en bois, des dalles, dans des herbes hautes, dans la neige, à pied ou sur une monture. Les sons contribuent de cette manière à la mise en scène de l'action et au sentiment de cohérence du monde. Lorsqu'un personnage-joueur explore une région d'aventures, il peut aussi entendre des bruits provenant de l'environnement, comme des cris d'animaux, le bruit d'un cours d'eau, une foule qui gronde et d'autres effets sonores qui s'accordent avec sa position dans l'univers de jeu et participent à construire une certaine atmosphère. Comme le disent Sébastien Genvo et Nicole Pignier, « ces quelques orchestrations multimodales révèlent une fonction fondamentale du son dans les jeux vidéo : former l'espace-temps de l'expérience ludique »¹⁴⁶⁵.

Axel Stockburger souligne avec justesse qu'en termes de programmation, les sons sont traités comme des objets que gère le « moteur de jeu [*Game engine*] ». En effet, le jeu est avant tout un logiciel exécutant des commandes scriptées et le son s'adapte à l'activité ludique. *Age of Conan* utilise le moteur de son SIM Player, déjà utilisé pour *Anarchy Online*, un des précédents MMORPG de Funcom, que les concepteurs ont optimisé pour l'occasion¹⁴⁶⁶. Lorsqu'un personnage-joueur combat ou qu'un combat se déroule près de lui, il entend le bruit des armes, des épées qui s'entrechoquent ou d'une arbalète qui relâche son carreau, ainsi que les grognements des adversaires qui s'affrontent. Les animaux et les monstres poussent des cris qui leur correspondent ou dont on pense qu'ils ressemblent aux cris qu'ils émettraient s'ils existaient. En effet, de nombreux sons peuvent être produits par des effets spéciaux comme le souligne Karen Collins, mais leur association avec une image et d'autres sons participent à construire la cohérence entre différentes perceptions, c'est ce qu'elle appelle à la suite de Michel Chion la « synchrèse [*synchresis*] » qu'elle développe en « Synchrèse Kinésonique [*Kinesonic synchresis*] », lorsque le son et l'image sont aussi liés à l'action¹⁴⁶⁷. Selon elle, le son peut être « conforme [*congruent*] » ou

http://www.stockburger.at/files/2010/04/gameenvironment_stockburger1.pdf, consulté le 28/08/2014.

1465. Sébastien Genvo, Nicole Pignier, « Comprendre les fonctions ludiques du son dans les jeux vidéo. Pour la formulation d'un cadre théorique de sémiotique multimodale », *Communication*, 2011, vol. 28, n° 2, [En ligne]. Accès : <http://communication.revues.org/1845>, consulté le 13/05/2016.

1466. <http://www.jeuxonline.info/actualite/11091/knut-avenstroup-haugen-peintre-musical-age-of-conan>, consulté le 23/03/2015.

1467. Karen Collins, *Playing with Sound. A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games*, Cambridge/Londres, MIT Press, 2013, p. 32.

« non conforme [*incongruente*] » à l'image et à l'action. Dans *Age of Conan*, les concepteurs ont cherché à être le plus conformes possible en ce qui concerne les effets sonores qui semblent provenir de l'univers diégétique. Cette conformité participe à la cohérence de l'univers et « dans cette perspective, le son ne peut y être considéré de façon indépendante; il faut prendre en compte la façon dont il s'orchestre avec l'image, le geste et les règles du jeu »¹⁴⁶⁸.

Aux bruitages s'ajoute la bande sonore du jeu. De manière presque constante, une musique sans source diégétique particulière accompagne les personnages-joueurs. Je traiterai dans la partie suivante des musiques liées aux régions nordiques. Pour l'instant, il me faut m'arrêter sur le fait que lorsque le personnage est attaqué, une musique particulière démarre et s'arrête le plus souvent à la fin du combat. Cet événement sonore n'a généralement lieu que lorsque ce sont des ennemis qui attaquent le personnage-joueur et cet événement n'a pas lieu à chaque combat. Ce phénomène rappelle la binarité relevée par Zach Wahlen entre « sécurité [*Safety*] » et « état de danger [*danger state*] » qui devient sensible grâce au son¹⁴⁶⁹. Cette musique au rythme plus élevé que la bande originale accompagne une scène d'action et sert à délimiter des phases durant lesquelles l'action est considérée comme importante de celles où elle l'est moins. En effet, ce type de musique ne se fait pas entendre lorsque le personnage-joueur fait des achats chez un marchand. La mise en scène du combat sert à délimiter des situations d'affrontement et nous renseigne sur la manière dont les concepteurs considèrent les moments d'action, au sens de Goffman. Le combat devient un moment privilégié par l'atmosphère sonore mise en place, que Karen Collins décrit comme « provocatrice d'état d'esprit [*mood induction*] »¹⁴⁷⁰. Il s'ensuit que, « modifiant le champ de perception du joueur, ou bien l'aidant à le contrôler, [le son] permet de renouveler sans cesse la qualité des instants vécus et d'attribuer une dynamique aux micro-événements perceptifs qui adviennent dans son champ de présence »¹⁴⁷¹. Le son s'intègre donc à l'expérience générale du jeu en participant à ordonner les différentes situations qui la composent.

L'ambiance du jeu peut également être développée dans les dialogues avec les PNJ. Pour la partie Tortage, l'île des débutants, certaines voix de personnages-non-joueurs ont été enregistrées. Cependant, ces finitions n'avaient pas été faites pour l'ensemble du jeu. L'un des nombreux reproches faits à l'encontre du MMORPG était le contraste entre le peaufinage accordé à cette région face au vide relatif du reste du jeu. Certains joueurs se sentaient ainsi floués par le fait qu'on leur faisait miroiter une qualité de conception qui ne représentait pas le jeu dans son

1468. Sébastien Genvo, Nicole Pignier, art. cit., [En ligne].

1469. Zack Wahlen, « Play Along – An Approach to Videogame Music », *Game Studies*, 2004, vol. 4, n° 1, [En ligne]. Accès : <http://www.gamestudies.org/0401/whalen/>, consulté le 18/05/2016.

1470. Karen Collins, *Game Sound. An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*, Cambridge/Londres, MIT Press, 2008, p. 133.

1471. Sébastien Genvo, Nicole Pignier, art. cit., [En ligne].

intégralité. Dans ce cas, utiliser le son pour les dialogues est considéré comme une valeur ajoutée à l'ensemble.

Que peut-on retenir de ces quelques remarques sur les effets sonores ? Tout d'abord, le son participe à la cohérence globale et à l'atmosphère générale du jeu. Ainsi, les distinctions entre différentes régions sont plus prononcées grâce aux effets sonores proposés, sons de nature, sons de ville et particulièrement les bruits de pas. De plus les sons favorisent aussi certains aspects du jeu comme le combat. D'ailleurs, les échantillons à partir desquels le personnage choisit la voix de son personnage lors de la création sont tous des grognements, voire des hurlements. Enfin, considéré comme une valeur ajoutée, le son est perçu positivement et devient un élément qui améliore l'expérience des joueurs. Il constitue un atout supplémentaire pour juger le jeu.

L'environnement sonore participe pleinement à l'expérience de l'espace numérique et « le son sert à créer une continuité entre espace fictif, espace physique et plus encore, entre champs de perception. Il intensifie le sentiment de présence du monde du jeu dans le monde physique du joueur et inversement »¹⁴⁷². Si l'on considère l'ensemble des régions, telles que la Cimmérie, comme une forme de réception de références anciennes, issues des sources grecques, puis mêlées à des ressources nordiques, cette « auralization » de la contrée nordique et des sons de ses habitants, participe, elle aussi, à cette réception. L'expérience des références aux récits scandinaves s'enrichit donc de cet aspect « multimédia ». Toutefois, il ne faudrait pas penser que cela est une nouveauté, puisque musique, chant et aspect visuel fonctionnent bien souvent ensemble dans de nombreuses œuvres.

2 – Bande originale et ressources mythiques

Un second aspect sonore non négligeable d'*Age of Conan* est sa bande originale qui s'avère d'autant plus intéressante, dans le cadre d'une étude sur la réception des références aux récits médiévaux scandinaves, que l'une des traces les plus inattendues d'apparition de ces ressources ne se trouve pas dans ses représentations visuelles, ni même dans le *background* général du jeu, mais dans les paroles d'un morceau composé par le norvégien Knut Avenstroup Haugen.

La bande originale du jeu *Age of Conan* est reconnue pour sa qualité et fut récompensée au titre de « meilleure bande-son originale pour un jeu vidéo ou un média interactif [*Best Original Score for a Video Game or Interactive Media*] » par l'*International Film Music Critics Association* (IFMCA)¹⁴⁷³ à plusieurs autres reprises¹⁴⁷⁴. Elle constitue un aspect valorisant du jeu, que l'on

1472. *idem*.

1473. <http://filmmusiccritics.org/2012/09/knut-avenstroup-haugen-receives-his-ifmca-award-for-2008%E2%80%B2s-age-of-conan-hyborian-adventures/>, consulté le 28/08/2014.

1474. « *Along with his IFMCA award, Knut has also been honored with the Hollywood Music in Media Awards, the Amandas (Norwegian Film Awards), the Game Audio Network Guild Awards, the Ten Ton Hammer Best of the Decade Awards and the Game Music/Square Enix Music Online Awards* ». *idem*.

retrouve dans les critiques proposées par les portails de jeux vidéo¹⁴⁷⁵. Le site Internet du jeu en ligne mentionne les réussites, comme les nominations et les victoires de prix et de récompenses¹⁴⁷⁶, qui participent à la promotion générale du jeu. Parmi ses inspirations, le compositeur évoque de nombreuses fois la bande originale des films Conan¹⁴⁷⁷, composée par Basil Poledouris. Celle-ci est une référence du genre pour de nombreux fans de *fantasy* et avait fait partie des nominés pour le *Saturn Award* de la meilleure musique de film¹⁴⁷⁸.

Dans une interview, le compositeur Knut Avenstroup Haugen parle du travail sur la bande-son du MMORPG et réemploi des éléments généraux de la présentation du jeu. Pour lui, chaque contrée devait avoir son style, mais en même temps, il fallait qu'il y ait une unité pour que cela participe à former un seul et même monde qui devait être « barbare, violent, cruel, ancien, mythique, magique, décadent, et en même temps héroïque, majestueux, luxuriant et sexy »¹⁴⁷⁹. Ces qualificatifs reprennent ceux utilisés par les responsables du développement du jeu lorsqu'il décrivent le monde créé par Robert E. Howard et l'ambiance qu'ils souhaitent faire ressortir de leur propre adaptation de cet univers¹⁴⁸⁰.

Concernant les styles dédiés à chaque contrée, Haugen distingue l'île des débutants, Tortage, et les trois peuples, Cimmériens, Stygiens, Aquiloniens. Pour le compositeur, il faut que la musique participe à construire un « sens de l'identité » pour le jeu et qu'elle paraisse s'accorder avec l'environnement¹⁴⁸¹. La musique renforce la structure globale du jeu évoquée à travers la répartition des différentes zones. Dans le cadre de son travail, Haugen dit avoir fait beaucoup de recherches et s'être inspiré de musiques de différentes cultures afin de recréer cette diversité en jeu. Il parle de différences « ethniques » dont il a recherché la base des sons. Il cite la musique arabe/égyptienne pour la Stygie, celtique et nordique pour les Cimmériens, et espagnole pour Tortage. La musique Aquilonienne tient plus du répertoire de l'orchestre romantique¹⁴⁸². L'organisation sonore entre plusieurs types de cultures dans le jeu s'appuie donc sur des distinctions déjà présentes chez Howard entre les différents peuples de l'âge hyborien. La bande originale du jeu vient donc renforcer le découpage des différentes contrées et des différentes cultures. Ces distinctions sont appliquées ici de façon musicale. L'identification entre musique et

1475. <http://www.gamestar.de/spiele/age-of-conan-unchained/wertung/47087.html>, consulté le 28/08/2014; http://www.jeuxonline.info/critiques/Age_of_Conan_Unchained, consulté le 28/08/2014.

1476. http://www.ageofconan.com/news/knut_haugen_nominated_for_prestigious_music_award, consulté le 30/08/2014; http://www.ageofconan.com/news/composer_knut_haugen_wins_for_best_song, consulté le 30/08/2014.

1477. <http://aochideout.blogspot.fr/2013/04/interview-with-knut-avenstroup-haugen.html>, consulté le 30/08/2014.

1478. <http://www.imdb.com/name/nm0006231/awards>, consulté le 04/08/2016.

1479. « *barbaric, violent, cruel, dark, ancient, mythical, magical, decadent and at the same time heroic, majestic, lush and sexy.* », ma traduction. Accès : http://community.ageofconan.com/wsp/conan/frontend.cgi?func=publish.show&template=content&func_id=1283&table=CONTENT, consulté le 27/09/2010.

1480. Voir plus haut, chapitre 4.

1481. <http://massivelyjoystiq.com/2010/12/05/the-anvil-of-crom-knut-haugen-talks-game-music-film-music-and/>, consulté le 29/08/2014.

1482. *idem*.

territoire géographique n'est pas sans rappeler l'idée de « musique du monde » dont Jean-Loup Amselle dit qu'elle rend compte « de l'existence de la production d'une altérité exotique »¹⁴⁸³. Ce formatage identitaire aurait des relents de primitivisme en contribuant à un « processus de purification culturelle de l'autre »¹⁴⁸⁴.

Les moments de lancement qui accompagnent l'entrée dans une zone, ainsi que les temps de chargement, sont aussi marqués par la présence de ces morceaux. L'association entre une musique et un espace contribuant à la distinction entre différents lieux dans le jeu est un élément présent dans la plupart des jeux¹⁴⁸⁵. Selon Dominic Arsenault, qui étudie la musique des jeux sur console NES, mais dont la réflexion peut s'appliquer ici également, beaucoup de jeux vidéo renversent l'idée du *Leitmotiv* de Wagner en attribuant une musique à un espace plutôt qu'à un personnage¹⁴⁸⁶. Le lien entre musique et espace était aussi présent dans le film *Conan le Barbare* avec Arnold Schwarzenegger. Lorsque Conan est envoyé à l'Est, le spectateur peut entendre de la musique orientale qui tranche avec celles présentes lors des scènes qui se déroulent dans d'autres lieux. Selon Nicky Falkof, cet usage de la bande sonore vient renforcer l'altérité des contrées considérées comme « exotiques »¹⁴⁸⁷.

La musique développée pour la Cimmérie va retenir l'attention du chercheur qui s'intéresse à la réception des récits médiévaux scandinaves. La chanteuse norvégienne Helene Bøksle interprète la plupart des morceaux dédiés à la partie nord de l'âge hyborien numérique, en plus du thème principal du jeu. Son chant, que l'on entend dans les régions de Cimmérie, est constitué principalement d'une voix éthérée, très aiguë, que l'on retrouve dans d'autres types d'œuvres comme l'opéra¹⁴⁸⁸, ou, plus récemment, dans le « métal symphonique »¹⁴⁸⁹. Elle peut être interprétée comme une voix d'ange, une voix semi-divine, par laquelle la musique est en quelque sorte sacralisée. Dans des régions marquées par le paganisme, sa voix pourrait représenter celle de la nature qui entoure les personnages-joueurs. Il ne s'agirait plus alors d'une voix asexuée, mais d'une voix féminine qui enchante les auditeurs. Elle marque quelque chose qui semble être à la fois lointain et englobant et se rattache aussi à une esthétique du sublime romantique où les

1483. Jean-Loup Amselle, *Rétrovolution. Essais sur les primitivismes contemporains*, Paris, Stock, « Un ordre d'idées », 2010, p. 15-16.

1484. *idem*.

1485. Eric Pidkameny, art. cit., p. 256.

1486. Dominic Arsenault, « Paysages 8-bit. Musicalité et spatialité dans le jeu vidéo des années 1985-1990 », *Art actuel*, 2008, n° 98, p. 11.

1487. Nicky Falkof, art. cit., p. 138.

1488. Michel Poizat, *L'Opéra ou le cri de l'ange. Essai sur la jouissance de l'amateur d'opéra*, Paris, Métailié, « Sciences humaines », 1986, rééd. 2001, p. 181-182.

1489. Cyril Brizard, « La Fusion de la musique metal et de la musique classique. Nightwish et les voix chantées », *Volume !*, 2006, vol. 5, n° 2, p. 115-135.

paysages naturels et grandioses tiennent une part importante. Selon Rudolf Otto, l'esthétique du sublime est celle qui suggère le mieux le numineux¹⁴⁹⁰ et la musique vient renforcer cet aspect.

Cette interprétation va de pair avec les paroles de plusieurs chansons et notamment le morceau « Ere the World Crumbles », écrit par le compositeur, qui est aussi le thème principal du jeu et fut utilisé à de nombreuses reprises pour sa promotion. Les paroles sont les suivantes :

« *Athr veröld*
Athr veröld steypisk
mun engi mathr öthrum thyrna
Knáttu vanir vígspá völlu sporna
Skildir ro klofnir
fyllisk fjörvi feigra manna »¹⁴⁹¹

Ces paroles sont difficilement reconnaissables, premièrement, pour qui ne connaît pas le norrois et, deuxièmement, parce que le chant aigu et qui étire les mots en longueur peut rendre difficile la reconnaissance de certains termes. Les différents vers sont issus du poème en vieux norrois sans doute le plus connu de *L'Edda poétique*, la *Völuspá* et leur ordre est réarrangé. Le poème existe en plusieurs versions issues de plusieurs manuscrits. Dans le *Konungsbók* elle compte 63 strophes, dans le *Hauksbók*, elle en compte 58, de plus, certaines parties sont citées ailleurs, comme dans la *Gylfaginning* et proposent des variantes. Plusieurs versions, que l'on peut qualifier d'hybrides, combinent les éléments des diverses versions et proposent 66 strophes. Les numérotations des strophes varient d'un manuscrit à l'autre. Ce type de reconstructions est utilisé dans les traductions comme celles de Carolyne Larrington ou d'Olive Bray. De plus, la langue du texte elle-même est retravaillée dans ces versions¹⁴⁹². Knut Avenstroup Haugen utilise une version combinée, si ce n'est que certains caractères comme « ð » sont remplacés par « th ». Les emprunts à la *Völuspá* sont alors les suivants :

Athr veröld (Strophe 45, début du vers 10)
Athr veröld steypisk (Strophe 45, vers 10)
mun engi mathr öthrum thyrna (Strophe 45, derniers vers, 11-12)
Knáttu vanir vígspá völlu sporna (Strophe 24, derniers vers, 7-8)
Skildir ro klofnir (Strophe 45, vers 8)
fyllisk fjörvi feigra manna (Strophe 41, premiers vers)

Knut Avenstroup Haugen donne la traduction suivante¹⁴⁹³ :

« *Ere the world crumbles, not ever shall men each other spare.*

1490. Rudolf Otto, *op. cit.*, p. 124.

1491. <https://www.flashlyrics.com/lyrics/knut-avenstroup-haugen/the-dreaming-ere-the-world-crumbles-49>, consulté le 18/05/2016.

1492. <https://notendur.hi.is/eybjorn/ugm/vsp3.html>, consulté le 29/08/2014.

1493. La traduction de Haugen ne correspond pas tout à fait au texte norrois.

Fighting Vanir tread the field of battle.

Shields are sundered.

*Feed on the flesh of doomed men. »*¹⁴⁹⁴

La traduction littérale du texte anglais pourrait ainsi être :

« Avant que le monde ne sombre, aucun homme n'en épargnera un autre.

Les combattants Vanir marchent sur le champ de bataille

Les boucliers sont fendus.

se nourrir de la chair des hommes condamnés »¹⁴⁹⁵

L'articulation des vers de la *Völuspá* mélange deux morceaux du texte original qui sont en général interprétés comme deux moments différents dans l'histoire des dieux : la guerre entre les *Æsir* et les *Vanir*, qui se déroule plutôt au début de l'histoire des dieux, et le début du grand événement de la fin des temps, le *Ragnarökr*. Ce qui est remarquable et qui est central pour la réception des récits nordiques, c'est que Knut Avenstroup Haugen va aller puiser dans les sources qui ont inspiré indirectement Robert E. Howard pour construire son monde et il va les transformer à sa manière afin de proposer une nouvelle production, influencée par sa propre formation musicale, afin de sonoriser le jeu vidéo basé sur la production du Texan et de ses continuateurs. Dans une interview vidéo donnée pour le site *Tentonhammer*, le journaliste demande au compositeur comment la « saveur norvégienne [*norwegian flavor*] » a été intégrée au jeu, car celle-ci semble s'appliquer parfaitement. Knut Avenstroup Haugen mentionne que, dans le jeu, plusieurs éléments qui proviennent d'influences nordiques, voire norroises, sont présents, comme la Cimmérie ou le *Vanaheim*¹⁴⁹⁶. Il est donc clair que le compositeur reconstruit lui aussi les relations entre les textes de Howard et ses sources. Il ajoute également que, selon lui, Helene Bøksle était la personne avec « la voix qui sonne le plus norrois dans le monde »¹⁴⁹⁷, ce qui lui a permis d'utiliser beaucoup d'influences nordiques pour le jeu. Le compositeur, en expliquant sa démarche, adopte une position réflexive sur le processus de conception de la bande sonore. L'alliance de la voix, des paroles des chansons et des différents environnements mis en scène dans le jeu fait partie de ce processus. Cette articulation entre musique et espace se confirme par le fait que Knut Avenstroup Haugen dit avoir utilisé des chanteurs folkloriques marocains pour la partie stygienne¹⁴⁹⁸. En cherchant à s'inspirer de la sorte dans des répertoires musicaux très marqués et suffisamment

1494. <http://www.engadget.com/2010/12/05/the-anvil-of-crom-knut-haugen-talks-game-music-film-music-and/>, consulté le 18/05/2016.

1495. Ma traduction.

1496. <http://www.tentonhammer.com/node/33619>, consulté le 30/08/2014.

1497. « *I found a girl called Helene Bøksle, who has a voice which is just perfect for this. She is the most norse sounding voice in the world in my opinion. So I was able to use very strong Norwegian or Norse, nordic influences in the game* », ma traduction. *idem*.

1498. « *Morroco folk singer for the stygian part* », ma traduction. *idem*.

reconnaissables, le compositeur s'appuie lui aussi sur une géographie imaginaire eurocentrée caractéristique de l'âge hyborien.

En termes linguistiques, pour les plus pointilleux, il est possible de relever une faute dans le texte en vieux norrois de Knut Avenstrup Haugen. Dans le troisième vers, il faudrait avoir le mot *thyrma* (avec un m) et non *thyrna* (avec un n), pour que le texte soit identique à celui de la *Völuspá* et, surtout, qu'il corresponde à la traduction qu'en donne le compositeur. En effet, *thyrna* est une autre forme du mot *þorn* qui signifie « épine » ou désigne la lettre « þ ». Alors que *thyrma* signifie bien « épargner » ou « témoigner de la clémence » et correspondrait alors à la traduction qu'il donne. De nombreux sites Internet reprennent les paroles de Haugen et on peut donc voir cette petite faute se répandre sur la toile.

Eric Pidkameny évoque le fait que les musiques de jeu vidéo ne se limitent plus à leur écoute à travers le logiciel de jeu, mais, de plus en plus, elles font l'objet d'édition séparée de bande originale, d'édition de CD, voire de performance « *live* » en concert¹⁴⁹⁹. Le morceau « *Ere the world crumbles* » fut présenté à de nombreuses reprises pour la promotion du jeu. Il fut aussi interprété et filmé à l'occasion d'une cérémonie de remise de prix norvégienne, *Spellemannsprisen*, en Norvège, le 24 janvier 2009, puis mis à disposition sur la plate-forme vidéo *Youtube*¹⁵⁰⁰. L'interprétation est mise en scène avec des lumières bleues, de la neige artificielle tombant sur la scène, les seuls musiciens visibles sont deux percussionnistes. Plusieurs danseurs, qui attendent tout d'abord sans bouger au début du morceau, s'avancent et exécutent des mouvements acrobatiques durant la deuxième partie dont l'intensité est plus importante, afin de suggérer une atmosphère plus épique. La musique composée pour un jeu vidéo est interprétée en « *live* », dans un contexte tout à fait différent, et constitue une nouvelle étape dans l'histoire de la réception des références aux récits médiévaux scandinaves que l'on trouve dans ses paroles.

Le morceau est utilisé dans une autre vidéo rebaptisée pour l'occasion « *Norwegian music - Helene Bøksle* », accompagnée de photos de paysages nordiques, composés de paysages enneigés, de fjords ou de vallées¹⁵⁰¹. La description de la vidéo contient les paroles et leur traduction, mais il n'est fait aucune mention du jeu *Age of Conan*. Parmi les commentaires de la vidéo, une personne signale qu'il s'agit de la bande originale du MMORPG, une autre dit que « cela fera une superbe musique pour un film sur les Vikings », plusieurs posent la question de la langue et d'autres disent à quel point la Norvège ou la Suède leur manquent. La musique permet ici des détournements, des recompositions, de nouvelles associations et des réinterprétations variées. Elle est détachée du média d'origine pour servir à d'autres fins et son potentiel d'efficacité s'exprime de différentes

1499. Eric Pidkameny, art. cit., p. 256.

1500. <https://www.youtube.com/watch?v=-g5KYv2oqXk>, consulté le 30/08/2014.

1501. http://www.youtube.com/watch?v=_VtVrzSxIzA&feature=related, consulté le 30/08/2014.

manières. Cependant, on constate dans ces échanges que l'association avec la nature est caractéristique de nombreuses compositions liées au Nord.

Un second morceau de la bande originale mérite notre attention, « *Nighttime Journey through the Eiglophian Mountains* ». Les paroles et la langue, dont le compositeur dit qu'il s'agit de Cimmérien, sont une création de Knut Avenstroup Haugen et le morceau est à nouveau interprété par Helene Bøksle¹⁵⁰². Le texte est le suivant :

Cim. : « *Ik véla dūr friú Snēi -
véla dūr Snēi in friú Luni-bért.
Ik féla Véktu mén Vépns
èn Reiku in mèn Arm.
Reiki-rik èr ik, vëidi av Crom!
Ik bèn Cimmérièn èn dis èr mén Morgh. »*

En. : « *I run through the cold snow -
run through the snow in the cold moonlight.
I feel the weight of my weapon
and the strength in my arm.
Mighty am I, blessed by Crom!
I am a Cimmerian and these are my mountains. »*

Cette langue inventée par le compositeur est clairement influencée par des langues germaniques : « *Ik bèn* » pour dire « je suis », « *Reiki* » se rapproche du vieux norrois « *riki* » signifiant la puissance¹⁵⁰³, etc. « *Luni* » se rapproche plutôt d'une langue latine pour désigner la lune et le terme « *Morgh* », pour désigner la montagne, semble provenir du nom de la montagne de Crom, le « *Ben Morgh* ». La langue cimmérienne de Haugen aurait donc une forte base germanique à laquelle s'ajoutent des emprunts variés.

Les morceaux composés pour la Cimmérie ne sont pas les seuls à pouvoir être ainsi rapprochés de sources anciennes. En effet, pour les textes des pistes composées pour l'Aquilonie, le compositeur emprunte aux paroles en latin du poème *Dies Irae*, composé au XIII^e siècle et repris dans le Requiem de Mozart. D'autres paroles sont issues du « *Carmina Burana* », nom donné à un autre manuscrit du XIII^e contenant une compilation de chants en latin, et, notamment, le poème « *O Fortuna* ». Le cas des références aux récits médiévaux scandinaves n'est pas unique dans l'appropriation qui en est faite dans le jeu *Age of Conan* et sa bande sonore. On pourra peut-être même trouver ironique que les paroles du thème réservé au roi Conan, « *Hymn for King Conan* », soient tirées d'une messe de requiem. Il faudra y voir le travail fait afin de transformer, au sens

1502. http://es.age-of-conan.wikia.com/wiki/Banda_Sonora, consulté le 30/08/2014.

1503. <http://norse.ulver.com/dct/zoega/r.html>, consulté le 30/08/2014.

Goffmanien des règles de transformation, le potentiel d'efficacité de ces ressources culturelles linguistiques¹⁵⁰⁴.

La réception par les joueurs ne s'arrête pas ici. Les paroles de ces différentes chansons peuvent être retrouvées sur de nombreux sites Internet, accompagnées d'explications pour les comprendre. Un fil de discussion est consacré au succès de Knut Avenstroup Haugen pour la bande originale d'*Age of Conan* sur les forums du site *Conan.com*. Après avoir évoqué celui-ci, puis posté les paroles de quelques textes, les participants y parlent de différences linguistiques et de manière de prononcer le mot « Cimmeria » en anglais¹⁵⁰⁵. Ces échanges fournissent de nouveaux exemples de productions ultérieures qui prennent place dans le « métajeu ».

3 – Identité nordique, musique et xénophobie

Cette analyse des références nordiques dans la bande sonore du jeu *Age of Conan* nous conduit à évoquer des usages racistes et xénophobes de références aux récits médiévaux scandinaves à travers l'exemple d'un usage détourné des morceaux interprétés par la chanteuse norvégienne Helene Bøksle. Il ne sera pas possible de refaire une histoire des usages des mythes nordiques à de telles fins et certaines pistes ont déjà été explorées dans la partie consacrée à l'histoire de la réception des récits médiévaux scandinaves. Le cas de Varg Vikernes avait précédemment servi à illustrer certains excès malheureux de la musique *Metal*.

Tournons-nous à présent vers l'exemple d'Anders Behring Breivik, auteur des attentats d'Oslo du 22 juillet 2011, qui permet de montrer que le *Metal* n'est pas le seul style musical concerné par ce type de réappropriations. Dans son manifeste, le tueur évoque directement la place de la musique d'*Age of Conan* dans ses actions. D'après Joe Stroud, la musique a joué un rôle important pour la préparation de Breivik et le thème principal d'*Age of Conan*, chanté par Helene Bøksle, faisait partie des morceaux qu'il écoutait. Pourtant, lorsqu'il parle des jeux vidéo, Breivik mentionne plutôt *Call of Duty: Modern Warfare 2*¹⁵⁰⁶ pour l'entraînement au tir, ainsi que le temps qu'il a passé sur *World of Warcraft*.

L'inspiration ethnique de la bande originale d'*Age of Conan*, particulièrement les morceaux nordiques, semble faire écho aux penchants racistes du tueur norvégien. Pour Joe Stroud, Breivik

1504. *Age of Conan* n'est bien sûr pas le seul média récent dont la bande originale fait référence aux sources mythiques nordiques. Par exemple, dans la bande originale de *Thor 2 – The Dark World*, le deuxième film de la licence Marvel mettant en scène le dieu nordique dans sa version *comics*, le second morceau s'intitule *Lokasenna* qui est le titre d'un des poèmes de *L'Edda poétique*, le suivant *Asgard*, le suivant *Battle of Vanaheim*, etc. Il faudrait, pour qui est intéressé par la réception des sources de la mythologie nordique dans ce type de film, refaire un travail similaire à celui proposé ici pour *Age of Conan*, en analysant comment le film dans son ensemble s'inscrit dans l'histoire de la réception des sources nordiques, en passant alors par la réception dans le monde de l'art des *comics* américains, puis étudier la bande-son, dans le rapport étroit qu'elle entretient avec l'ensemble de la production particulière qu'est *Thor 2 – The Dark World*, et les nombreuses relations qu'on peut tisser avec d'autres médias.

1505. <http://www.conan.com/invboard/index.php?showtopic=6744>, consulté le 30/08/2014.

1506. *Call of Duty: Modern Warfare 2*, Infinity Ward, Activision/Square Enix/1C Company/Aspyr/aktronic Software & Services GmbH, 2009.

imaginait ces morceaux comme la bande originale de ses propres attaques¹⁵⁰⁷. Dans son manifeste, il fait explicitement référence à la chanteuse Helene Bøksle plutôt qu'au compositeur et mentionne quatre chansons de la bande originale d'*Age of Conan*. La voix de la chanteuse lui semble venir des cieux pour lui donner la force de combattre dans un affrontement perdu d'avance. Dans la citation reprise par Stroud, Breivik se met en scène mourant au combat lors d'un dernier affrontement durant lequel il serait encerclé par les forces de police qui sont, selon lui, « les défenseurs armés du système multiculturel [*armed defenders of the multiculturalist system*] ». La mort au combat fait explicitement référence à l'entrée au Valhalla. Il s'imagine comme un guerrier choisi pour siéger à la table d'Odin et assimile ses actions à celles des guerriers des récits médiévaux scandinaves.

Breivik s'autodésignait comme « Chevalier ministre commandant des chevaliers templiers d'Europe [*Justiciar Knight Commander for Knights Templar Europe*] »¹⁵⁰⁸. Selon lui, les ennemis de l'Europe sont le multiculturalisme et plus particulièrement l'Islam. Dans un montage vidéo publié six heures avant son attaque, il utilise un autre morceau de la bande originale d'*Age of Conan*, cette fois composé pour les régions de Stygie, pour évoquer ce qu'il appelle la colonisation islamique. L'opposition entre le Nord et le Sud est ici réactualisée et mise en scène à l'aide des ressources musicales ludiques.

Anders Breivik s'est servi de stéréotypes issus de médias à visée ludiques pour nourrir sa propre géographie imaginée. Cependant, il ne faut pas voir dans la musique du compositeur norvégien la source de ses représentations. Breivik utilise de la même manière une œuvre de Clint Mansell, *Lux Aeterna*, et, plus spécifiquement, une version réarrangée pour le jeu vidéo *Le Seigneur des anneaux : Le Retour du roi*¹⁵⁰⁹ sorti en 2003 sur la console *Playstation 2*, intitulée *Requiem for a Tower*. Là encore, le morceau est utilisé pour mettre en scène un combat, car Breivik pense que la puissance de cette musique aide à supprimer la peur. Il va même jusqu'à évoquer l'idée que ce morceau pourrait constituer un hymne européen d'union face « au Jihad et au califat islamique dans le passé et notre combat contre le marxisme »¹⁵¹⁰. Dans son analyse, Joe Stroud souligne le besoin de Breivik de ressentir un rattachement à une communauté et renvoie aux analyses sur les communautés imaginées de Benedict Anderson. Ce dernier voit en effet un moyen de provoquer l'expérience d'une simultanéité dans la musique et plus particulièrement dans les hymnes¹⁵¹¹.

1507. Joe Stroud, « The Importance of Music to Anders Behring Breivik », *Journal of terrorism research*, 2013, vol. 4, n° 1, p. 9.

1508. *ibid.*, p. 8.

1509. *Le Seigneur des anneaux : Le Retour du roi*, EA Redwood Shores, Electronic Arts, 2003.

1510. *ibid.*, p. 11.

1511. Benedict Anderson, *op. cit.*, p. 148-149.

À côté des inspirations musicales ludiques et cinématographiques, l'une des principales inspirations de Breivik était la chanteuse suédoise Saga, figure de la scène musicale d'extrême droite¹⁵¹². Le tueur présente la chanteuse comme une alternative patriotique pour les personnes qui, comme lui, haïssent la musique *Metal*¹⁵¹³. Cependant, contrairement à une mouvance néo-nazi, Breivik dit voir les juifs et Israël comme des alliés et pense que les considérer comme des ennemis ferait oublier la réelle menace du marxisme culturel ou multiculturalisme qui provoque l'islamisation de l'Europe¹⁵¹⁴.

L'imaginaire développé par Anders Breivik a des sources multiples et se construit par l'association entre celles-ci. Le tueur opère un choix parmi les œuvres auxquelles il fait référence et pose un regard sélectif dans la manière dont il se les approprie. La musique d'*Age of Conan*, peut, à l'inverse, être entendue comme une invention moderne, idéalisée, qui transforme les ressources à sa disposition et s'appuie sur une vision romantique du passé. L'usage qu'en fait Breivik démontre avant tout une mauvaise connaissance de l'origine des sources, notamment scandinaves, et de l'histoire. Ces événements et les opinions du terroriste renforcent même l'idée que c'est bien dans un contexte récent et dans une situation contemporaine que ses actes doivent être analysés, dans le rapport qu'ils entretiennent à un certain type de discours politique extrémiste. Pour faire le parallèle avec les développements précédents, il faut noter que les personnes xénophobes peuvent rejeter certains types de musiques qui sont associées à des idéologies d'extrême droite par d'autres, comme le *Metal* à travers la figure de Kristian « Varg » Vikernes. Les catégorisations ne tiennent plus et l'analyse nécessite une prise en compte de la diversité et de la complexité des formes que prennent les productions artistiques, les discours qui leur sont associés, ainsi que les objectifs que les acteurs leur fixent. C'est pourquoi, lors de l'étude des liens qui peuvent exister entre discours xénophobe et activités ludiques, le plus important est la distance qui s'instaure entre les joueurs et le jeu. Que celle-ci soit qualifiée de « second degré », d'« entre-deux », de « feintise » lorsqu'on évoque leur aspect fictionnel, l'adhésion n'est jamais complète. D'une certaine manière, le joueur garde toujours à l'esprit qu'il est en train de jouer, sinon, il ne s'agit plus d'un jeu. C'est ce que résume Olivier Caïra dans un texte qui analyse l'usage de la figure nazie dans les jeux de rôle : « Jouer avec l'histoire, c'est déjà prendre un recul salutaire, celui de la compréhension des sociétés. Il ne faut chercher aucun angélisme dans mon propos : le racisme et l'antisémitisme sont plus que jamais des fléaux, et les vrais nostalgiques du nazisme existent. Mais ces gens-là ne jouent pas »¹⁵¹⁵.

1512. Joe Stroud, art. cit., p. 11.

1513. *ibid.*, p. 12.

1514. *ibid.*, p. 14.

1515. Olivier Caïra, « Nazisme et jeux de rôle », in Olivier Caïra, Jérôme Larré (dir.), *Jouer avec l'histoire*, Villecrotesnes, Pinkerton Press, « L'Atelier du jeu de rôle », 2009, p. 144.

III – IMAGINAIRE TRANSFORMÉ ET MANIÈRES DE FAIRE DES MONDES NUMÉRIQUES

Les MMORPG, *Age of Conan* constitue en cela un bon exemple, sont pensés par les concepteurs et par les joueurs comme des productions qui mettent en scène un ou des espaces spécifiques. Le vocabulaire utilisé, les « régions d'aventures », avec leur nom propre, les « villes » et leurs habitants, mais aussi les sons et la musique, participent à la mise en scène et l'articulation d'une géographie physique et culturelle. Les villes, tout particulièrement, correspondent à ce que Richard Bégin appelle des « environnements anthropiques », c'est-à-dire habités et rendus utilisables par l'homme¹⁵¹⁶. Quant aux contrastes que l'on observe entre les différentes contrées et royaumes du jeu, parfois présentés comme des « nations », par exemple dans le manuel du jeu, ils renvoient à un imaginaire stéréotypé de la diversité des cultures et des appartenances.

Pour l'anthropologue Maurice Godelier, « une grande partie de la réalité sociale est de l'imaginaire transformé en rapports sociaux et matériels réels »¹⁵¹⁷. Ainsi, un jeu en ligne tel qu'*Age of Conan* est une expression de cet imaginaire que les processus de construction et d'actualisation manifestent sous forme d'un espace numérique. Cette proposition rejoint celles de Daniel-Henri Pageaux, qui s'appuie sur des réflexions anthropologiques pour nourrir ses travaux en littérature comparée dans le domaine de l'imagologie. Pour cet auteur, « il faudrait que le littéraire se persuade de cette évidence : le texte littéraire en tant que manifestation d'un moment culturel donné, donc d'une expression particulière d'un imaginaire donné, est susceptible d'être étudié non pas en soi (étude textuelle) mais en tant que concrétisation particulière d'un imaginaire social »¹⁵¹⁸. En complément d'une analyse de contenu toujours nécessaire, la littérature doit alors prendre acte de la double dynamique qui consiste à considérer le contexte culturel plus large au sein duquel les œuvres sont produites et ce en quoi, en tant que « vecteurs de communication »¹⁵¹⁹, elles contribuent à la construction de cette culture. Elles constituent un exemple d'actes créateurs dont parle Edward Sapir, par lesquels une société se réaffirme, et elles renvoient à la problématique des « ressources réalisées » dans une situation ludique, pour reprendre la notion d'Erving Goffman. En termes communicationnels, on parlerait alors d'expressions ou de manifestations. Cette approche s'adapte à l'étude anthropo-communicationnelle des jeux vidéo qui, sans délaisser le contenu des objets qu'elle étudie, cherche à prendre en compte, de manière plus large, les processus humains auxquels ils prennent part. Ils forment eux aussi une expression particulière ou une concrétisation d'un imaginaire social.

1516. Richard Bégin, « D'un sublime post-apocalyptique. "28 Days Later" et les figures du présentisme », *Appareil*, 2010, n° 6, [En ligne]. Accès : <https://appareil.revues.org/109>, consulté le 13/05/2016.

1517. Maurice Godelier, *L'Imaginé, l'Imaginaire & le Symbolique*, Paris, CNRS Éditions, 2015, p. 237.

1518. Daniel-Henri Pageaux, « De l'imagologie à la théorie en Littérature Comparée. Éléments de réflexion », in Joep T. Leerssen, Karl Ulrich Syndram (ed.), *Europa provincia mundi. Essays in Comparative Literature and European Studies offered to Hugo Dyerinck on the Occasion of his sixty-fifth Birthday*, Amsterdam, Rodopi, 1992, p. 301.

1519. Daniel-Henri Pageaux, « De l'imagerie culturelle à l'imaginaire », in Pierre Brunel, Yves Chevrel (dir.), *Précis de littérature comparée*, Paris, Presses universitaires de France, 1989, p. 138.

Age of Conan s'appuie sur la géographie imaginée eurocentrée déjà présente chez Robert E. Howard, mais également chez bien d'autres auteurs. Le Nord participe pleinement de cette vision stéréotypée que Lorenzo DiTommaso appelle « La persistance du familier »¹⁵²⁰. Au moment du lancement du jeu, elle est organisée en un triptyque Nord-Centre-Sud, représenté respectivement par le trio de contrées Cimmérie-Aquilonie-Stygie. Cette structuration du monde numérique est soutenue par des représentations visuelles et sonores qui associent l'espace aux identités culturelles. Les citations de plusieurs concepteurs et du compositeur de la bande originale ont montré comment ces derniers s'inspiraient de différentes époques et traditions pour le jeu : époque médiévale viking, Antiquité gréco-romaine, Égypte ancienne. Pour rejoindre les propos de Daniel-Henri Pageaux, le jeu exprime donc des différences qui renvoient à une forme de diversité culturelle qu'on imagine suffisamment réelle pour fournir un contraste saisissant dans le cadre ludique. Si elle sert à exprimer la variété offerte aux joueurs en termes de choix de personnages, de régions à explorer, de quêtes à accomplir ou d'ennemis à affronter, c'est aussi sur ce contraste qui correspond à une géographie imaginée que s'appuie l'usage xénophobe qu'en a fait Anders Breivik, en assimilant pour sa part la Stygie, et donc le Sud, à l'Islam et la Cimmérie, donc le Nord, au paganisme scandinave. Cependant, les représentations du jeu ne sont pas suffisantes pour expliquer son geste, puisqu'il faut aussi prendre en compte le fait qu'il associait le Sud au multiculturalisme et au marxisme qu'il fallait combattre. Nous avons affaire ici à une appropriation particulière du jeu associée à un cadre politique et culturel extérieur. Il ne faudrait donc surtout pas tomber dans une forme de déterminisme médiatique qui consisterait à voir dans un jeu comme *Age of Conan* un vecteur de haine raciale, mais comprendre comment, par association, c'est-à-dire par la mise en relation avec d'autres représentations, politiques, religieuses et/ou culturelles, certaines expressions fictionnelles, devant servir à mettre en place une feintise ludique, peuvent être réemployées à des fins malveillantes et xénophobes pour devenir des « leurres »¹⁵²¹. Cette approche permettra d'éviter une analyse réductionniste du support médiatique.

Comme nous l'avons vu dans les chapitres précédents, l'opposition imaginée entre le Nord et le Sud est le fruit de processus qui ont pris place sur le temps très long. Elle remonte au moins à l'Antiquité et, bien qu'on la rattache souvent à la période romantique, elle était présente dans nombre de productions avant celle-ci. Au XIX^e siècle, elle a servi de support à l'expression de sentiments nationalistes. *Age of Conan* doit être vu comme un produit se situant dans la continuité de ces longs processus, afin d'éviter de le rattacher de manière trop univoque à l'une ou l'autre période. Les développements précédents ont montré qu'il était possible de trouver des références à des œuvres de diverses périodes historiques dans la Cimmérie numérique d'*Age of Conan*. L'étude

1520. Voir plus haut.

1521. Jean-Marie Schaeffer, *op. cit.*, p. 96.

de ces références multiples vient alors confirmer l'idée de *continuité non linéaire* déjà évoquée à propos de la réception des récits médiévaux scandinaves et des textes de Howard.

Ces observations nous amènent à réfléchir aux processus de conception ou de production de mondes. Le philosophe Nelson Goodman a proposé d'étudier différentes « manières de faire des mondes ». Par son ancrage disciplinaire et son approche constructiviste, sa définition de la notion de mondes est très large et plurielle, mais elle renvoie, avant tout, à différentes manières de penser et d'exprimer ce qu'est un monde selon un cadre de référence particulier. Comme il l'explique, il « s'intéresse à certaines relations qui lient ces mondes »¹⁵²². Nelson Goodman propose une réflexion sur la relation, proche de celle que nous avons envisagée jusqu'ici. Le philosophe pose le principe suivant :

« Les différentes substances dont les mondes sont faits – matières, énergies, ondes, phénomènes – sont faites en même temps que les mondes. Mais faites à partir de quoi ? En définitive pas à partir de rien, mais à *partir d'autres mondes*. Pour construire le monde comme nous savons le faire, on démarre toujours avec des mondes déjà à disposition ; faire, c'est refaire. »¹⁵²³

Partant de ce principe, on comprend qu'il n'y a jamais d'origine pure aux manières de faire des mondes. En l'appliquant à la question des « mythes », on admet qu'il n'y a jamais d'origine pure à ces récits et on rejoint la position d'Edward Sapir et de Hans Blumenberg, entre autres.

Nelson Goodman propose d'envisager cinq processus liés à la fabrique des mondes : composition et décomposition, agencement, pondération, suppressions et supplémentation, déformations. Il serait possible de tenter d'appliquer chacun d'eux à des éléments du jeu *Age of Conan*. Les « compositions » et « décompositions » permettraient d'analyser les choix des contrées modélisées dans le jeu pour devenir des régions d'aventures et les manières dont elles peuvent être présentées, sur la carte « *ingame* [en jeu] » par exemple. Les « agencements » se rapporteraient aux manières dont ces zones ont été reliées entre elles et leurs relations recomposées pour permettre les déplacements des personnages-joueurs. Les processus de « pondération » désigneraient l'importance accordée à certains aspects, comme la violence et la noirceur de l'univers, et les manières de les mettre en scène. Les « suppressions » et « supplémentations » renverraient aux éléments laissés de côté, comme certains territoires, et aux ajouts des concepteurs par rapport aux matériaux d'origine, tels que certaines classes de personnage. Les « déformations » pourraient correspondre aux descriptions de la Cimmérie selon différents auteurs et dans le jeu. Mais comme le dit lui-même l'auteur, sa typologie n'est ni exhaustive, ni délimitée, ni impérative. De plus, elle implique toujours de définir les versions à partir desquelles la comparaison est établie ou, pour le dire autrement, à partir de quel monde de base un nouveau monde est produit. Or, une

1522. Nelson Goodman, *Ways of Worldmaking*, Indianapolis, Hackett Publishing Company, 1978 ; trad. fr. Marie-Dominique Popelard, *Manières de faire des mondes*, Nîmes, Jacqueline Chambon, 1992, rééd. Paris, Gallimard, « Folio essais », 2006, p. 23.

1523. *ibid.*, p. 22.

étude empirique telle que je la propose cherchera dans un premier temps à repérer quelles sont les références qui permettent d'établir les liens et les relations à étudier entre différents mondes. Par exemple, les indices trouvés dans le jeu, comme les temps de chargements, les noms propres, des personnages ou le discours des concepteurs, sont des points de départ pour l'analyse qui consistera à comprendre les relations qui s'établissent, les transformations qui s'opèrent, mais aussi le statut du discours relevé par rapport aux faits observés. Prendre en compte l'écart entre les deux aide à saisir les stratégies de construction de mondes mises en place par les acteurs.

Les différentes « manières de faire des mondes » de Nelson Goodman sont tout autant de processus de changement et de transformation, permettant de définir les « règles de non pertinence » et les « règles de transformation », selon le vocabulaire employé par le sociologue Erving Goffman. Il n'y a jamais répétition ou simple copie de caractéristiques à l'identique, mais toujours une adaptation à des situations nouvelles. Toutes ces « règles » ou ces « manières » sont autant de processus qui participent au « travail sur le mythe » au cœur de cette étude. Au-delà des simples relations entre médias, les théories de Nelson Goodman comme celles d'Erving Goffman soulignent que les acteurs engagent un processus de sélection des ressources, et, par conséquent, leurs choix entraînent une part d'« oubli » dans les processus de construction.

Après avoir mis en avant l'importance des relations entre médias dans une franchise comme Conan, mais aussi en dehors de celle-ci, il est possible de mieux saisir ces rapports comme des mécanismes qui se situent entre changement et continuité. *Age of Conan* est une étape dans l'acquisition des droits de propriété intellectuelle durant laquelle la gestion de ces rapports est devenue un enjeu de stratégie commerciale. Mais sur le plan de l'expérience anthropo-communicationnelle, tout en faisant partie de la franchise Conan, le MMORPG est aussi une actualisation particulière et locale de la franchise avec ses tendances propres. C'est pourquoi, en retour, l'analyse du jeu nous conduit à envisager chaque production de Conan comme une manifestation spécifique avec ses singularités.

L'actualisation du monde d'*Age of Conan* ne s'arrête pas à des processus de production. En effet, ce monde ainsi construit connaît des actualisations particulières dans les activités ludiques des joueurs. Si les descriptions précédentes ont mis en lumière une structure formelle particulière que l'on peut décrire comme je l'ai fait précédemment, je préfère néanmoins parler ici, à la suite d'Alban Bensa, des « procédures de structuration » qui se « [mettent] en place en fonction d'un contexte »¹⁵²⁴. Ces procédures sont à l'origine de la manifestation et de la réalisation des mondes dont nous parlons. L'activité ludique des jeux vidéo, à la manière de nombreux dispositifs numériques, a ceci de particulier qu'elle actualise de manière localisée un code informatique et le transforme en information sensible : visuelle, sonore, parfois tactile dans le cas des dispositifs à

1524. Alban Bensa, *op. cit.*, p. 276.

retour de force par exemple. Maude Bonenfant a ainsi critiqué l'usage du terme « virtuel » pour parler des mondes numériques, car l'expérience du joueur est bien celle de cette actualisation et non de la virtualité de toutes les actualisations possibles¹⁵²⁵. Une forme spécifique du support médiatique est donc exprimée en situation. Chaque actualisation ne manifeste d'ailleurs pas l'ensemble de la structure du jeu, mais seulement des parties pouvant contenir des références à cette structure générale. Ainsi, un personnage-joueur ne sera jamais que dans une région d'aventures à la fois et ne pourra même pas la voir dans son ensemble. L'espace numérique, tel que je l'ai décrit, est le résultat d'une abstraction textuelle. En termes réflexifs, la description ethnographique est elle-même une transformation, au sens de Maurice Godelier, ou une manière de faire un monde au sens de Nelson Goodman, qui donne à lire de façon différente et spécifique des modes d'organisation sociale.

Le jeu, en tant qu'activité et processus d'appropriation¹⁵²⁶, correspond aux manières dont les individus vont faire l'expérience du monde numérique. Elles nous amènent à la distinction que fait Michel de Certeau entre *lieu* et *espace*. Le premier renvoie à l'ordre « selon lequel les éléments sont distribués dans des rapports de coexistence », alors que le second renvoie à des « vecteurs de direction, des quantités de vitesse et la variable de temps »¹⁵²⁷. Il décrit la relation entre les deux concepts de la façon suivante :

« L'espace serait au lieu ce que devient le mot quand il est parlé, c'est-à-dire quand il est saisi dans l'ambiguïté d'une effectuation, mué en un terme relevant de multiples conventions, posé comme l'acte d'un présent (ou d'un temps), et modifié par les transformations dues à des voisinages successifs. À la différence du lieu, il n'a donc ni l'univocité ni la stabilité d'un "propre". »¹⁵²⁸

En somme, à la manière dont Maurice Godelier voyait dans la réalité sociale un imaginaire transformé en rapports sociaux et matériels en acte, ou que Pageaux voyait dans la littérature une manifestation d'un moment culturel, le lieu est une abstraction pensée et l'espace est la manière dont celui-ci est exprimé dans les actions des individus, ou comme le dit Michel de Certeau : « En somme, *l'espace est un lieu pratiqué* »¹⁵²⁹. Cette vision le conduit à affirmer qu'« ainsi, la rue géométriquement définie par un urbanisme est transformée en espace par des marcheurs. De même, la lecture est l'espace produit par la pratique du lieu que constitue déjà un système de signes – un écrit ». Suivant une logique similaire, je propose donc que la structure conçue par les développeurs de jeu ou le code informatique du logiciel sont équivalents à un lieu, transformé en espace par l'activité ludique des joueurs.

1525. Maude Bonenfant, « Les mondes numériques ne sont pas "virtuels" : l'exemple des jeux vidéo en ligne », *Revue des sciences sociales*, 2011, n° 45, p. 65.

1526. Maude Bonenfant, « Des espaces d'appropriation », *Médiamorphoses*, 2008, n° 22, p. 63 ; Maude Bonenfant, *Le Libre Jeu. Réflexion sur l'appropriation de l'activité ludique*, Montréal, Liber, 2015, p. 80-81.

1527. Michel de Certeau, *L'Invention du quotidien I., op. cit.*, p. 173.

1528. *idem.*

1529. *idem.*

Évolutions du support et stabilisations

Après avoir présenté l'organisation géographique globale du jeu, puis, plus spécifiquement, les régions nordiques et leurs habitants, ce nouveau chapitre sera consacré à une région d'aventures particulière, « La Passe d'Ymir ». En réduisant l'échelle d'analyse, il sera possible d'entrer plus en avant dans le détail d'une zone, afin de comprendre ses procédures de structuration internes, ainsi que les rapports qu'elle entretient avec le jeu dans sa globalité. Les personnages-joueurs y seront confrontés à un « arc narratif » qui révélera une partie de l'intrigue principale du jeu décrite dans les quêtes de destinées. Pour mieux comprendre la logique de ce type de mise en scène, la présentation de ce chapitre suivra les différentes étapes qui forment le déroulement de ces quêtes.

La région d'aventures sélectionnée pour cette analyse a été choisie pour plusieurs raisons. Tout d'abord, il s'agit de la région où se trouve le nombre de références aux récits scandinaves le plus important. Cette présence est notamment due au fait que c'est en son sein que les personnages-joueurs vont trouver la majorité des éléments adaptés de la nouvelle de Howard « La fille du géant du gel ». Toutefois, d'autres éléments sont également présents. L'analyse de ses composantes sera aussi l'occasion de revenir sur l'histoire de la réception de Conan à travers les récits de ses continuateurs et d'observer comment des éléments provenant d'autres sources que les textes de l'auteur texan sont adaptés dans le jeu. Enfin, l'analyse portera une attention particulière au fait que cette région d'aventures n'était pas présente à la sortie du jeu. Elle fut ajoutée ultérieurement lors d'une mise à jour, afin de combler un manque de contenu pour les personnages-joueurs à un certain niveau de progression. Cet aspect temporel et évolutif permettra d'étudier le jeu dans sa dimension diachronique et de proposer plusieurs interprétations quant à la nature anthro-communicationnelle du MMORPG en tant que support médiatique évolutif, que je propose de considérer comme un ensemble de *stabilisations temporaires*. Envisager le jeu de cette façon incite également à prêter attention aux conséquences de sa réception et aux modalités de sa conservation.

I – UNE RÉGION D’AVENTURES EMPREINTE DE RÉFÉRENCES NORDIQUES

La « Passe d’Ymir » fait partie des régions qui n’étaient pas disponibles dès le lancement du jeu, mais qui ont fait leur apparition suite à une mise à jour. Selon Lisbeth Klastrup et Susana Tosca « un MMO est un monde qui évolue et qui change, et c’est pourquoi, potentiellement, il promet au joueur de nouveaux contenus constamment (par contraste avec les jeux solo statiques) »¹⁵³⁰. Bien qu’il peut sembler évident que les MMORPG sont des jeux où les mises à jour jouent un rôle important pour garder l’intérêt des joueurs sur le long ou le très long terme, il ne faut pas trop vite les opposer aux jeux dits « solo ». Les extensions ne sont pas un phénomène récent et les mises à jour ou encore les DLC, acronyme pour « *Downloadable content* [contenus additionnels à télécharger] », sont devenus une pratique de plus en plus courante, même pour les jeux « solo ». Elles dépendent souvent moins du type de jeu que de la possibilité de donner accès à ces nouveaux contenus facilement aux joueurs. Si, par le passé, il n’était pas vraiment possible de mettre à jour des cartouches de consoles de jeu qui n’étaient pas reliées à un réseau comme Internet, aujourd’hui, il est devenu plus facile de mettre en place ce type de procédure. Ce phénomène peut parfois donner l’impression aux joueurs que les concepteurs vendent des jeux qui ne sont pas terminés, afin de les sortir plus tôt, en espérant pouvoir les compléter ensuite. Ce fut précisément l’une des critiques qui toucha *Age of Conan* à sa sortie.

Parmi les reproches les plus importants, les joueurs mettaient en cause le manque de contenu pour les personnages aux alentours du niveau 60. Dès septembre 2008, soit environ quatre mois après la sortie du jeu, les concepteurs annoncent l’arrivée d’une nouvelle zone de jeu dans une vidéo intitulée « *Age of Conan: Hyborian Insider Episode 4* », qui fait la promotion des contenus à venir¹⁵³¹. Cette mise à jour est considérée comme le premier ajout de contenu majeur pour le MMORPG, puisqu’il apporte une région d’aventures extérieure complète¹⁵³². L’arrivée d’une telle extension est d’ailleurs jugée suffisamment importante pour que les concepteurs proposent une vidéo de présentation spécialement pour cette zone¹⁵³³.

La Passe d’Ymir est mise en ligne le 12 novembre 2008, il s’agit d’une zone de type « région d’aventures » pour personnages-joueurs de niveau 55 à 63. Elle comporte un nouveau donjon qui est le centre de plusieurs intrigues se déroulant dans cette zone, « L’amphithéâtre de Karutonia ». La note de mise à jour précise que la région sera accessible par le « Défilé d’Atzel », une autre région d’aventures déjà présente. Lorsque les joueurs accèdent à la Passe, l’écran de chargement

1530. « an MMOG is a world which evolve and changes, and therefore potentially promises the player constant new content (in contrast to the static single-player game) », ma traduction. Lisbeth Klastrup, Susana Tosca, « When Fans Become Players: *The Lord of the Rings Online* in a Transmedial World Perspective », art. cit., p. 49.

1531. http://www.dailymotion.com/video/x6s8wm_age-of-conan-hyborian-insider-episo_videogames, consulté le 22/08/2014.

1532. http://community-fr.ageofconan.com/wsp/conan_fr/frontend.cgi?func=publish.show&table=CONTENT&func_id=2323, consulté le 21/04/2010.

1533. https://www.youtube.com/watch?v=XdxPsS_RsGY, consulté le 22/08/2014.

affiche une nouvelle illustration originale, unique et réservée à cette zone, accompagnée du texte suivant :

« C'était une terre trop insaisissable et primitive pour la solide monarchie du sud, et bien qu'elle eût l'appellation de royaume, il était bien souvent impossible de dire qui en était le roi. Il y avait fréquemment plusieurs prétendants au titre, ce qui menait inéluctablement à la guerre. La zone de l'est où chevauchait [Conan] était le domaine de petits chefs sans envergure et il espérait, s'il le pouvait, éviter leurs querelles. John Maddox Roberts – Conan le Valeureux. »

Comme de nombreuses zones de Cimmérie, une citation de John Maddox Roberts introduit la région. En effet, Robert Ervin Howard n'a jamais évoqué cet endroit dans ses œuvres, elle est le fruit de l'imagination de son continuateur. Cependant, la « Passe d'Ymir [*Ymir's Pass*] » et le « Défilé d'Atzel [*Atzel Approach*] » ne sont pas distincts dans le roman de Roberts comme ils le sont dans le jeu. Dans le roman, le personnage d'Aelfrith indique à Conan que pour aller de chez elle, un territoire des Royaumes frontaliers, jusqu'en Cimmérie, il doit emprunter la Passe d'Ymir et que celle-ci est située dans le territoire d'Atzel, qui « a construit une forteresse directement à travers celle-ci, d'une paroi à l'autre »¹⁵³⁴. Dans la version française du roman, « *Ymir's Pass* » est traduit par « défilé d'Ymir »¹⁵³⁵. De plus, le passage cité plus haut, extrait de l'écran de chargement, n'est pas la description de la passe d'Ymir faite par Roberts, mais celle des Royaumes frontaliers dans leur ensemble¹⁵³⁶. La structure du jeu et les toponymes ne correspondent donc pas exactement au texte du continuateur de Howard et apportent une nouvelle preuve de la nécessité d'adopter une perspective particulariste. Dans la Passe, les personnages-joueurs vont aussi trouver des villages dont les maisons ont été brûlées et, aux alentours, des ennemis appelés « maraudeurs d'Atzel », « éclaireurs d'Atzel », « écumeurs d'Atzel » et d'autres bandits d'Atzel de différentes sortes. Il s'agit là d'une autre référence au roman de Roberts, dans lequel les hommes du tyran Atzel brûlent des villages dans les Royaumes frontaliers et non dans la Passe elle-même.

Dans *Age of Conan*, on trouve donc deux régions différentes et le donjon appelé la forteresse d'Atzel se trouve dans le « Défilé d'Atzel ». La forteresse ne se situe donc pas à proprement parler dans la Passe d'Ymir, contrairement au roman de Roberts. Ce choix n'est cependant pas expliqué par les concepteurs, bien que ces derniers aient publié un « Guide du routard » de la Passe, dans lequel ils écrivent :

« Si vous souhaitez vous rendre en Cimméria depuis les Royaumes du Sud, la route la plus courte traverse la Passe d'Ymir. Ce périple vous permettra de découvrir les beautés glaciales des contrées nordiques, de leurs pics hérissés, couronnés de neiges éternelles qui dominent les plaines enneigées menant aux vallées rocailleuses du sud. »¹⁵³⁷

1534. « *Ymir's Pass lies in Atzel's land. He has built a fortress directly accross it, from cliff to cliff* », ma traduction. John Maddox Roberts, *op. cit.*, p. 65.

1535. *ibid.* p. 106.

1536. *ibid.*, p. 52.

1537.

http://community-fr.ageofconan.com/wsp/conan_fr/frontend.cgi?func=publish.show&table=CONTENT&func_id=2321, consulté le 21/04/2010.

D'après ce texte, la Passe d'Ymir se trouve donc au sud de la Cimmérie et constitue un passage entre le Nord et le Sud. Le jeu en ligne reprend la position géographique de plusieurs productions de la franchise, comme le jeu de rôle sur table dont la carte mentionne la Passe¹⁵³⁸, ce qui correspond au roman de Roberts. La volonté de donner une uniformité à différentes productions médiatiques récentes est présente. Cependant, dans le jeu en ligne, à moins d'avoir accès aux moyens de téléportation des joueurs vétérans, la plupart des joueurs iront du Sud au Nord en passant par le village de Conarch, « Ville principale » qui sert de nœud de liaisons. Encore une fois, les contraintes de *gameplay* s'imposent à l'imaginaire narratif.

Sur le site de la communauté d'AOC, Joël Bylos, l'un de ses concepteurs de quêtes de Funcom, évoque quelques « réflexions de *game design* » de cette région et dit que « l'intégration dans l'univers fut un autre point très intéressant de notre travail sur la Passe d'Ymir. Robert E. Howard n'a jamais écrit d'histoire en relation directe avec cette région, à part peut-être *La fille du Géant du Givre* [sic] »¹⁵³⁹. À nouveau, les concepteurs du jeu s'appuient sur la figure de l'auteur texan, créateur de Conan, pour faire la promotion du jeu et légitimer leur propre travail, mais ne mentionnent pas les auteurs dont certains des principaux éléments sont effectivement repris. L'évocation de la nouvelle « La fille du géant du gel » nous renseigne sur certains des éléments que l'on va retrouver dans la zone de jeu. Cette nouvelle, nous l'avons déjà vu, a tout d'abord été rejetée par l'éditeur de *Weird Tales* et fut publiée sous un autre nom. La citer ici comme référence participe à légitimer son appartenance au canon des histoires de Conan auprès des joueurs. Elle met en scène la fin d'une bataille entre un groupe d'Æsir avec lequel combat Conan et un groupe de Vanir. Plusieurs allusions disant que le héros cimmérien vient du Sud permettent de penser que cette aventure se déroule au nord de la Cimmérie. Il est donc plus probable que cette histoire se déroule quelque part entre Vanaheim et Asgard¹⁵⁴⁰. D'autant plus que dans « Le phénix sur l'épée », Howard décrit Conan en train de dessiner des cartes d'Asgard et de Vanaheim. Dans ce cas, la nouvelle ne peut pas se dérouler dans la Passe d'Ymir telle qu'elle est présentée chez John Maddox Roberts ou dans *Age of Conan*. Les concepteurs du jeu y ont cependant puisé un grand nombre de ressources pour cette nouvelle zone. Joël Bylos mentionne également que les paysages de cette zone sont variés :

« Du point de vue graphique, la région a connu de nombreuses itérations. Nous voulions qu'elle comprenne une vaste gamme de paysages différents. C'est pourquoi le joueur pourra parcourir des collines boisées, des montagnes enneigées, des marais brumeux, des ruines abandonnées et, bien sûr, la Passe d'Ymir elle-même ! Chacune de ces zones a une atmosphère distincte, avec les rencontres correspondantes. »¹⁵⁴¹

1538. *Conan : le jeu de rôle*. Édition Atlante, Moongose Publishing, Ubik, 2005.

1539. http://community-fr.ageofconan.com/wsp/conan_fr/frontend.cgi?func=publish.show&table=CONTENT&func_id=2323, consulté le 21/04/2010.

1540. Robert E. Howard, « La fille du géant du gel », art. cit., p. 57-67.

1541. http://community-fr.ageofconan.com/wsp/conan_fr/frontend.cgi?func=publish.show&table=CONTENT&func_id=2323, consulté le 21/04/2010.

La zone propose donc un ensemble d'expériences variées aux joueurs. On verra effectivement que les événements qui se déroulent dans la zone suivent une certaine progression et qu'il faut les considérer comme un ensemble de situations différentes, mais néanmoins liées. Les paysages que l'on trouve dans cette zone semblent de prime abord moins stéréotypés que la représentation de grand froid que l'on attribue souvent au Nord.

Enfin, concernant le rapport entre les références aux récits médiévaux scandinaves et la toponymie, le nom de la zone est une référence au géant originel de la mythologie nordique. Son nom est mentionné dans l'*Edda* en prose, dans plusieurs poèmes de *L'Edda poétique* comme la *Vafþrúðnismál* et la *Grimnismál*. Il est le géniteur des géants du givre et est tué par Odin, Vili et Vé, qui créent le monde à partir des parties de son corps. Dans ses nouvelles et avec sa vision évhémériste, Robert E. Howard en a fait le dieu des Æsir et des Vanir, puis John Maddox Roberts s'en est servi pour sa propre toponymie. Ces différentes étapes illustrent les changements de statut que peut subir un élément linguistique tel qu'un nom.

Cette présentation générale de la zone montre plusieurs choses. Tout d'abord, elle confirme la nécessité de penser la diachronie de la construction de l'œuvre, tout comme cela a été mis en évidence précédemment à propos d'autres productions. De plus, il faudrait aller plus loin et interroger la manière dont un jeu peut évoluer au fur et à mesure que les joueurs eux-mêmes jouent. La progression telle qu'elle est mise en scène définit les multiples situations toujours différentes que les personnages-joueurs rencontrent, même lorsqu'ils combattent des ennemis similaires ou repassent par un lieu qu'ils ont déjà visité. Cet aspect pourrait s'appliquer à d'autres types de jeu afin de mettre en lumière certaines spécificités par comparaison. Quelles sont les transformations apportées par l'activité d'un joueur ? Par exemple, un jeu de combat où on débloque de nouveaux personnages est-il toujours le même jeu ? Le jeu ne se définit pas alors seulement par le logiciel, mais aussi par la manière dont la progression est enregistrée. Cette caractéristique est évidente dans certains jeux du genre RPG (jeux de rôle), mais il faut étudier comment cela se passe dans d'autres jeux comme des courses automobiles, des jeux de foot ou de puzzle. La connaissance de différents genres de jeu et la compréhension de leurs spécificités respectives de sauvegarde peuvent permettre de mieux déterminer les particularités d'un jeu. Il ne faut donc pas traiter les jeux vidéo comme un tout homogène dans la recherche. De plus, du côté de l'expérience ludique, la progression du joueur elle-même change son rapport au jeu. En effet, avec le temps, un joueur emmagasine un « stock de connaissances » relatif au jeu et l'expérience d'une zone n'est plus la même après vingt passages qu'au moment de sa découverte.

Afin de poursuivre, la « Passe d'Ymir » et les références aux récits médiévaux scandinaves qu'elle contient s'intègrent à la trame narrative globale du jeu. Les personnages-joueurs vont y trouver les raisons de l'invasion Vanir à travers une longue quête qui les mène dans différents lieux

de la zone, à la rencontre de personnages-non-joueurs majeurs dont certains sont issus de la nouvelle écrite par Howard comme Niord, Horsa ou encore Atali¹⁵⁴². Les personnages-joueurs seront alors mis dans des situations rappelant celles que Conan vit dans la nouvelle « La fille du géant du gel ».

Un dernier point relatif à la Passe d'Ymir renforce l'idée qu'elle se situe à un carrefour d'influences. Dans la vallée de cette zone, on retrouve la fameuse « roue de la douleur [*Wheel of Pain*] », tirée du film Conan de 1982 mettant en scène Arnold Schwarzenegger. Dans le film, Conan est enlevé par des Vanir et enchaîné très jeune à cette roue qu'il s'agit de pousser sans relâche et qui n'a pas de réelle utilité si ce n'est d'être un instrument de torture. Il grandit en poussant cette roue et le spectateur comprend que sa force et sa musculature viennent du fait d'avoir poussé cette roue pendant des années. Dans un documentaire sur le film sorti en 2000 et intitulé *Conan Unchained*, le concepteur de cet objet avoue s'être inspiré de ce qu'il pensait être les formes d'un bateau viking et ses matériaux. C'est pourquoi il l'a construite entièrement en bois. Dans le MMORPG *Age of Conan*, on retrouve alors cet instrument si symbolique du film, inspiré de bateaux vikings et reproduit en version numérique pour illustrer la cruauté des envahisseurs Vanir. Dans une interview accordée par Joakim Zetterberg de Paradox Entertainment, ce dernier disait qu'il s'agissait de l'une des seules références aux films Conan de 1982 et 1984 avec l'épée Atlante¹⁵⁴³. Avec cet exemple, des liens tout à fait inattendus entre le MMORPG et la période médiévale scandinave peuvent être établis.

II – SUIVRE UN ARC NARRATIF

Comme la plupart des régions du jeu *Age of Conan*, la passe d'Ymir offre aux personnages-joueurs un ensemble de quêtes spécifiques afin de découvrir cette zone, de comprendre certains des secrets qui y sont dissimulés et leur lien avec le cadre général du jeu. Selon William Sims Bainbridge : « D'autres quêtes proposent des explorations étendues afin de découvrir de nouvelles quêtes et permettent d'apprendre le sens plus général d'une mission sur le long terme – elles sont souvent appelées un *arc de quête* [*quest arc*] ou un *arc narratif* [*story arc*] »¹⁵⁴⁴. La passe d'Ymir propose ce type d'« arc narratif ». Celui-ci met en scène de nombreuses références aux récits scandinaves que les concepteurs ont adaptées de la nouvelle « La fille du géant du gel ».

1542.

http://community-fr.ageofconan.com/wsp/conan_fr/frontend.cgi?func=publish.show&table=CONTENT&func_id=2323, consulté le 21/04/2010.

1543. Entretien personnel avec Joakim Zetterberg.

1544. « *Other quests are extended explorations in order to uncover new quests and to learn the wider meaning of a long-term mission – what is often called a quest arc or a story arc* », ma traduction. William Sims Bainbridge, *op. cit.*, p. 271.

1 – Rencontrer les Æsir

Les personnages-joueurs se déplaçant dans la « Passe d'Ymir » auront la possibilité de rencontrer une expédition de personnages Æsir traversant eux aussi cet endroit. Ce groupe de personnages-non-joueurs attend près de l'entrée de la zone qui mène vers les « Monts Eiglophiens », une autre région d'aventures. Parmi eux, deux personnages sont adaptés de la nouvelle « La fille du géant du gel », Niord et Horsa. À leurs côtés se trouvent des personnages nommés Guthorm, Ragnfrost, Gisvan, les deux marchands Loiderath et Namaithe, deux « gardes aesir », un « patrouilleur aesir », Airic, un Cimmérien qui a trouvé refuge parmi les Æsir, Caecillus, un Némédien venu étudier les ruines de Karutonia et un « voyageur d'Asura », qui n'est pas un Æsir, ainsi qu'un chien. Comme il est de coutume, tous les habitants d'Asgard sont reconnaissables à leurs cheveux blonds. Le PNJ Airic a également les cheveux blonds et entame le dialogue en demandant qu'on ne le confonde pas avec les Æsir.

Dans la nouvelle de Howard, Niord et Horsa font partie des Æsir qui retrouvent Conan inconscient à la fin de l'histoire, après que celui-ci eut longtemps couru après Atali dans les plaines enneigées du Nord et qu'elle eut fini par disparaître. Le personnage de Wulfhere qui est mentionné dans la nouvelle comme étant sans doute un chef Æsir et qui apparaît dans le roman de John Maddox Roberts n'est pas présent dans l'expédition. Il se trouve dans le château de Conan à Tarantia, où il discute de la situation globale du monde avec d'autres chefs.

Comme cela a été montré dans le troisième chapitre, dans certaines sources médiévales scandinaves, Njord est un dieu Vane qui rejoint les Ases avec ses enfants Freyr et Freya à la fin de la guerre entre les deux familles de dieux. Une première transformation, au sens de Goffman, a lieu entre les sources et la nouvelle : Niord est parmi les Æsir et cette transformation est répétée dans le jeu en ligne. Dans les sources médiévales, Njord n'est guère décrit, et, comme le mentionne John Lindow¹⁵⁴⁵, il a rarement un rôle actif dans les récits. Les représentations visuelles du personnage ne sont donc pas imposées par les sources. Bien que sa description physique ne soit pas précisée dans la nouvelle de Howard, on sait que tous les Æsir sont blonds dans le monde de l'auteur texan. On retrouve ainsi un Niord blond dans les adaptations de la nouvelle en *comics*, notamment celle de Dark Horse, dont les croquis et les illustrations de Cary Nord servent d'inspiration pour les visuels du jeu en ligne¹⁵⁴⁶. Ce type d'emprunts sera d'autant plus flagrant avec les géants du givre. Le partage de ressources participe aux stratégies commerciales de développements communs de différents produits de la franchise.

Contrairement aux Vanir, les Æsir ne sont pas des ennemis des personnages-joueurs et il est impossible de les combattre. Certains peuvent même être considérés comme des alliés. Le jeu

1545. John Lindow, *op. cit.*, p. 241-243.

1546. Voir annexe II.18.

reproduit la structure de la nouvelle de Howard, que l'on retrouve également chez Roberts. Dans d'autres productions liées à la licence Conan, le dualisme Æsir/Vanir n'est pas aussi évident. Dans les *comics* Dark Horse, Conan est trahi par des Æsir jaloux et combat plus tard aux côtés de Vanir. Dans le dessin animé *Conan l'aventurier*, un des principaux compagnons du barbare est un Vanir. Et dans certains pastiches de Lyon Sprague de Camp et Lin Carter, Conan rencontre un certain Sigurd venant du Vanaheim¹⁵⁴⁷. Ce personnage est également présent dans *Age of Conan* et tient une taverne dans la ville de Tortage. Il emprunte son nom au héros *Sigurðr* présent dans plusieurs poèmes de *L'Edda poétique*, dans l'*Edda* en prose et la *Völsunga Saga*¹⁵⁴⁸.

Dans la vision évhémériste de Howard reproduite dans le jeu, interagir avec Niord, c'est, par inversion, interagir avec le personnage qui donnera naissance aux mythes nordiques du dieu Vane. De façon pragmatique, les personnages-joueurs s'adressent directement à un personnage portant le nom d'une divinité scandinave. La confrontation avec les références aux récits scandinaves prend un aspect qui peut sembler plus direct à celui qui connaît les sources médiévales. Ce qui était un clin d'œil aux connaisseurs chez Howard devient un clin d'œil dans le jeu. Rappelons que la nouvelle fut publiée sous un titre différent de son titre originel et fut intitulée « *Gods of the North* » autrement dit, « Les dieux du Nord », insistant sur cette relation aux récits médiévaux scandinaves.

Un autre personnage-non-joueur mérite une attention particulière lorsqu'il s'agit de réception des mythes nordiques, Ragnfrost le scalde. Voici le dialogue produit lorsqu'un personnage-joueur lui demande de parler de lui :

« -Parle-moi de toi. [NdA : phrase générique dans le jeu pour connaître l'histoire des PNJ]

-Je m'appelle Ragnfrost. J'attendais patiemment ton arrivée héroïne.

-On s'est déjà rencontrés ?

-Non, mais je t'attends depuis plusieurs jours. Un scalde ne peut pas se permettre d'ignorer la présence d'une véritable légende vivante dans le Nord.

-Tu es un troubadour ?

-Non, les troubadours ne sont que des affabulateurs qui traînent dans les tavernes et les bordels. Je suis un scalde un guerrier-barde ! Je forge mes propres histoires au fil de mes aventures et de mes rencontres avec de vraies aventurières comme toi.

- Au revoir !

-Fais attention à toi, je préfère chanter les louanges que les oraisons funèbres / Reviens quand tu auras plus d'histoires à me raconter / Bonne chance, voyageuse. [NdA : Trois possibilités aléatoires] »

La figure du scalde revient à plusieurs reprises dans le jeu. Loin d'être un simple amuseur public, c'est lui qui rapporte les hauts faits des héros qu'il rencontre. Ainsi présentées, ses compositions prennent une dimension plus épique que celle des troubadours auxquels le dialogue l'oppose. Elles ont aussi une valeur de vérité plus forte, car les scaldes sont directement au contact des aventuriers et du danger, contrairement aux troubadours qualifiés d'« affabulateurs ». Enfin,

1547. Lyon Sprague de Camp, Lin Carter, *Conan of the Isles*, New York, Lancer Books, 1968.

1548. *The Saga of the Volsungs. The Norse Epic of Sigurd the Dragon Slayer*, *op. cit.*

Ragnfrost précise aussi qu'en plus d'être un artiste, il est un guerrier. Comme tous les hommes du Nord, il est donc capable de prendre les armes et de partir à l'aventure. La tâche des scaldes est présentée comme étant plus noble, car leurs œuvres participent à construire la mémoire des faits héroïques. La mention des scaldes apparaît également plus tard, lors d'un défi de très haut niveau, au début d'un combat contre un *boss* de raid de la forteresse de Thoth-Amon, Arbanus. Ce dernier s'exclame au début du combat : « Enfin un peu d'action ! Du sang et des tripes ! Une bataille que les Skaldes chanteront ! ». Les scaldes (ou Skaldes ici) semblent donc enclins à chanter les exploits guerriers. Cette idée est proche des termes vieux norrois désignant les récits et les événements ou de *fræði*, terme qui désigne des sources ou des connaissances, poétiques, mémorielles, et qui renvoie à l'honneur et à la sagesse¹⁵⁴⁹.

Dans les « lieux de l'action » que sont les MMORPG, les personnages Æsir ne constituent pas une menace et ne sont donc pas à ranger du côté de la fatalité que les personnages-joueurs vont affronter. Cependant, ils y prennent part d'une certaine manière en indiquant au personnage-joueur le chemin à suivre, en lui confiant un certain nombre de quêtes et en le récompensant pour ses exploits. Le campement Æsir est aussi le point de départ de l'arc narratif qui va mener les personnages-joueurs à la révélation de la raison des attaques de Vanir et de leur alliance avec d'autres ennemis comme les Géants du givre, les Ymirish et les bandits d'Atzel. Ils participent à la lisibilité du jeu en orientant les personnages-joueurs vers un certain nombre d'actions à accomplir.

Sur les forums officiels du jeu, certains joueurs s'interrogent sur les différents personnages Æsir que Conan a rencontrés¹⁵⁵⁰. Un autre joueur répond, en citant la source à laquelle il se réfère, à savoir une page Internet avec une liste importante de personnages, leur origine et le récit dans lequel ils apparaissent. La liste contient des œuvres de Howard, de Sprague de Camp, de Carter et de Nyberg¹⁵⁵¹. Ce joueur fait aussi remarquer que Sigurd, le tavernier de Tortage, ancien compagnon de Conan, ressemble à un Æsir alors qu'il appartient au peuple des Vanir dans les nouvelles écrites par Sprague de Camp et Carter où il apparaît. On observe alors comment les joueurs/utilisateurs du forum reconstruisent des liens entre différentes œuvres et se servent de sources et de supports variés à cette fin. L'usage de différentes sources d'information est libre, mais l'auteur de la réponse prend soin de différencier les écrits de Howard de ceux d'autres auteurs, montrant qu'il fait une différence entre les histoires présentant Conan selon son créateur et les productions de ses continuateurs. Enfin, la nouvelle « La fille du géant du gel » apparaît sous le titre « *Gods of the north* » sur un wiki en ligne dédié au jeu *Age of Conan*¹⁵⁵². Le lien entre le jeu

1549. Voir plus haut.

1550. <http://forums.ageofconan.com/showthread.php?t=189338>, consulté le 23/08/2014.

1551. La liste contient 417 personnages provenant de 50 récits. Accès : <http://hyboria.xoth.net/characters/characters.htm>, consulté le 23/08/2014.

1552. http://aoc.wikia.com/wiki/Gods_of_the_North_%28REH%29, consulté le 23/08/2014.

de Funcom et ce texte, qui apparaît en tant que source, est alors réaffirmé, dans un support du métajeu.

2 – Iarl le Cimmérien

Dans la passe d'Ymir, les personnages-joueurs pourront rencontrer un autre personnage singulier, le Cimmérien Iarl¹⁵⁵³. Son nom est issu du terme vieux norrois « Jarl » qui sert à désigner un chef de haute naissance, un noble, voire un guerrier¹⁵⁵⁴. Ce PNJ peu ordinaire est un membre du Clan Maugh. Il attend debout à côté d'un champ de bataille où l'on peut apercevoir des cadavres d'humains comme des cadavres de monstres et il surveille le passage qui mène au nord de la zone. Sa tenue est typique de celle des barbares nordiques du jeu et il arbore des peintures bleues sur le corps et le visage caractéristiques de certains Cimmériens¹⁵⁵⁵. En discutant avec lui, le personnage-joueur apprend qu'il a été posté ici par son chef de clan Caden et qu'il doit veiller sur ce passage afin d'arrêter la progression de yétis et de géants du givre provenant de l'autre côté. Il ne compte plus les jours ni les nuits passées à son poste sans dormir. Il ne monte pas lui-même dans la montagne tuer les yétis et les géants, car il ne veut pas que l'on dise de lui qu'il a quitté son poste. Pour ces raisons, le personnage-joueur se voit proposer (ou propose lui-même, suivant la quête dont il s'agit) d'aller exterminer quelques yétis ou quelques géants pour le compte de Iarl, afin que celui-ci puisse se reposer et ne soit pas considéré comme un déserteur. Iarl évoque aussi une bataille qui a eu lieu entre des brigands d'Atzel et une bande d'Æsir, qui sont partis vers le Sud après avoir défait les bandits. Il dit ne pas être intervenu, car il n'a d'amis ni chez les hommes d'Atzel, ni chez les Æsir. Iarl est donc un stéréotype de Cimmérien : obéissant aux règles, refusant de passer pour un pleutre ou un déserteur et dont la loyauté ne va qu'à son clan. Il est aussi présenté comme un surhomme, capable de ne pas dormir pendant des jours et des nuits entiers tout en affrontant seul des créatures monstrueuses pour accomplir sa mission.

Comme les Æsir et la plupart des PNJ du jeu, il informe les personnages-joueurs sur la marche à suivre et sur l'environnement immédiat dans lequel ils se trouvent, par exemple les raisons de trouver à cet endroit les restes d'un champ de bataille. Bien qu'il soit toujours possible de refuser les quêtes qu'il propose, il participe à donner une ligne d'action aux personnages-joueurs.

3 – À la poursuite d'Atali

Le champ de bataille que surveille Iarl va être le théâtre d'une scène bien particulière, surtout pour les personnes qui connaissent les écrits de Howard. Il s'agit aussi d'une avancée de plus dans l'arc narratif que suivent les personnages-joueurs dans la Passe d'Ymir et qui composent l'intrigue

1553. Voir annexe II.25.

1554. <http://norse.ulver.com/dct/zoega/j.html>, consulté le 22/08/2014.

1555. Dans le jeu de rôle papier *Conan D20*, les peintures bleues sont un signe de guerre d'un clan appelé Tunog. *Return to the Road of Kings*, Vincent N. Darlage, Moongose Publishing, 2007, p.80.

principale de cette région d'aventures. En amont du champ de bataille, une femme courtement vêtue apparaît de manière aléatoire. Elle a la peau bleue, les cheveux entre le blond et le roux et elle fait signe au personnage-joueur de venir vers elle. Au-dessus de sa tête, on peut lire le nom d'Atali. Les joueurs connaissant les textes de Howard identifieront immédiatement la fille d'Ymir après laquelle court Conan dans la nouvelle « La fille du géant du gel ».

Lorsque le personnage-joueur s'approche, elle se met alors à courir vers le Nord et entre dans le passage que surveille Iarl. Puis, à plusieurs reprises, elle s'arrête pour faire à nouveau signe au personnage-joueur de la suivre et reprend sa course lorsque celui-ci s'approche. Au bout de quelques centaines de mètres, elle s'arrête et prononce la phrase suivante : « Frères ! Regardez qui me suit ! Je vous ai amené quelqu'un à tuer ! Arrachez-lui le cœur, que nous puissions le déposer encore fumant sur la dalle de notre père ! ». Deux géants du gel apparaissent alors avec une animation visuelle imitant un tourbillon alors qu'Atali disparaît. Il ne reste au personnage-joueur qu'à faire face à ces deux géants¹⁵⁵⁶.

L'apparition d'Atali, les signes de la main, la scène de la course poursuite, l'appel à ses frères, la phrase prononcée, l'apparition des deux géants et le combat contre eux sont une adaptation, identique dans sa structure, du cœur de la nouvelle « La fille du géant du gel » dans laquelle Conan poursuit Atali et combat ses frères. Cette scène renvoie aux propos de Joël Bylos dans sa présentation de la Passe d'Ymir, qui disait que l'on pouvait peut-être situer la nouvelle dans cette zone. Les concepteurs ont donc décidé de faire une référence directe à l'un des écrits de l'auteur texan. Ils mettent le personnage-joueur au centre de la trame narrative en lui faisant vivre une aventure similaire à celle que Conan a vécue. Il prend littéralement la place du héros. Cet exemple illustre la mise en scène de la centralité du personnage-joueur au sein du MMORPG.

En termes de « règles de transformation », j'avais mentionné précédemment le fait qu'Atali était une réécriture du mythe des Valkyries, venant chercher les guerriers les plus braves sur le champ de bataille. Mais, dans le monde créé par Howard, les guerriers les plus braves sont ceux qui ont réussi à survivre et les dieux n'hésitent pas à attirer les humains dans un piège. Dans le jeu, le personnage-joueur ne prend pas part à la bataille, mais voit tout de même Atali. Le reste de la structure reste similaire si ce n'est le remplacement de Conan par le PJ. Le jeu actualise ici une version moderne du mythe de la Valkyrie suite à plusieurs variations intermédiaires. De plus, en donnant au personnage-joueur une part active, les concepteurs le placent au cœur de « l'action ». Dans cette situation, les références aux récits scandinaves mobilisées participent directement à constituer la fatalité que le personnage doit affronter : suivre une femme mystérieuse et affronter des géants. Cet événement génère une forme d'incertitude.

1556. Voir annexe II.27.

Plus tard, le personnage-joueur est amené à retrouver Atali d'une manière qui s'éloigne totalement de la nouvelle de Howard. Lorsqu'il a pénétré suffisamment loin dans le territoire des géants de la passe d'Ymir, et lorsqu'il meurt, le personnage revient à la vie sur un point de résurrection accessible uniquement de cette manière. Atali est présente, couchée dans la neige, et, si le personnage-joueur lui parle, elle dit être surprise de rencontrer une autre personne immortelle. Il serait possible de comparer cette arrivée et cet unique moyen de rencontrer la fille d'Ymir à la mort qui mène les guerriers au Valhalla auprès des dieux. Les concepteurs feraient eux-mêmes un lien entre le jeu et les sources médiévales scandinaves, proposant dès lors une interprétation de la nouvelle. À ce moment-là, Atali devient un PNJ classique et propose une quête au personnage-joueur. Elle lui demande de défaire l'un de ses frères, le géant Yzdar car il a trahi les enfants d'Ymir. S'il accepte la quête, le texte suivant apparaît dans le livre de quête du personnage-joueur :

« I. Les fils d'Ymir

Atali, la fille du géant du givre est apparue près du lieu de ma résurrection. Nous avons discuté et elle s'est montrée curieuse de rencontrer quelqu'un qui, comme elle, ne pouvait pas mourir. Elle veut que je tue un de ses frères, Yzdar, dont elle me dit qu'il a trahi son frère aîné, le Père du givre. »¹⁵⁵⁷

Cette nouvelle transformation du personnage d'Atali va rompre d'autant plus avec la réflexion que portait la nouvelle de Howard. Le Texan reprenait le thème de l'illusion que l'on trouve à deux reprises dans l'*Edda* en prose. La magie créant des illusions est l'une des spécialités des dieux comme des géants, mais ceux-ci semblent même plus forts que les dieux, puisque, dans l'épisode d'Útgarda-Loki, les géants parviennent à tromper Thor, Loki, Thjálfi et Roskva avec leurs sortilèges et disparaissent à la fin du récit. Dans la nouvelle, Conan prend un violent coup à la tête. Il pourrait donc s'agir d'hallucination, car Atali disparaît et à la fin de la nouvelle, lorsque les compagnons Æsir de Conan le retrouvent, ils disent n'avoir pas vu d'autres traces dans la neige que les siennes. Seul le voile que Conan tient dans la main sème le doute. La fin du texte pouvait donc rappeler la réflexion sur l'interprétation à donner à la réalité du mythe. La fin de la nouvelle peut aussi représenter la volonté de croire aux mythes, symbolisée par la volonté de Conan de poursuivre Atali jusqu'au bout et, bien qu'elle disparaisse, d'en conserver la trace à travers son vêtement. L'attirance qu'ils provoquent et la volonté de s'y accrocher sont plus fortes que la rationalité, mais il ne s'agit là que d'une interprétation personnelle du texte.

Dans le jeu, les géants sont très présents à plusieurs endroits et le fait de retrouver Atali lève définitivement le doute et l'incertitude, laissant moins de marge à l'interprétation. En termes de réception du mythe, le jeu rompt donc totalement avec l'idée d'amener à une réflexion sur la réalité du mythe. De plus, le fait que les géants ne soient plus seulement deux, mais semblent

1557. <http://aoc.univers-virtuels.net/article/1129/Cimmeria-Passe-d-Ymir%20.html#214>, consulté le 12/05/2015.

constituer une véritable race, va encore une fois faire jouer les mécanismes de la réception, c'est-à-dire constituer un « travail sur le mythe » au sens de Blumenberg.

4 – Les géants du givre

« Il [Conan] ne s'étonnait pas de l'étrangeté de tout cela, même pas lorsque deux silhouettes gigantesques s'élevèrent pour lui barrer le chemin. Les écailles de leur armure étaient blanches et givrées ; leurs casques et leurs haches étaient couverts de glace. De la neige saupoudrait leurs boucles ; dans leur barbe il y avait des piques de glaces qui pendaient ; leurs yeux étaient froids comme les lumières qui flottaient au-dessus d'eux.

« Frère ! » cria la fille, dansant au milieu d'eux. « Regardez qui me suit ! Je vous ai amené un homme à abattre ! Prenez son cœur que l'on puisse le poser encore fumant sur l'autel de notre père ! »

Les géants répondirent avec des grondements ressemblant au fracas d'icebergs sur les rivages gelés et levèrent leurs haches scintillantes alors que le Cimérien, devenu fou de rage, se jetait sur eux. »¹⁵⁵⁸

Ce passage tiré de la nouvelle de Howard décrit la rencontre de Conan et des géants du gel. Deux créatures immenses dont la proximité avec la nature et le froid plus particulièrement, peut être perçue dans leur apparence physique tout comme dans leur équipement et les cris qu'ils émettent. Atali les appelle ses frères et plus tard dans la nouvelle, elle en appellera à Ymir en s'adressant à lui comme son père.

L'analogie avec les récits nordiques est ici évidente. Ces géants sont l'engence du géant originel. Dans l'*Edda* en prose, Ymir est appelé le « vieux géant du givre [*gamli hrímþurs*¹⁵⁵⁹] » et il a engendré les premiers « géants du givre [*hrímþursa*] » lorsqu'il transpire en dormant. Une femme et un homme se développèrent sous son bras gauche et ses deux jambes engendrèrent un enfant. C'est d'eux que vient la race des géants du givre. Cette description existe aussi dans un poème de *L'Edda poétique*, intitulé *Hyndluljóð*, dont deux versions sont connues, l'une dans *L'Edda poétique*¹⁵⁶⁰, l'autre, plus complète, dans le *Flateyjarbók*¹⁵⁶¹. C'est seulement dans le second, plus long, que l'on trouve le vers disant que « tous les géants viennent d'Ymir [*iotnar allir frá Ymi komnir*¹⁵⁶²] ». Ici, le terme utilisé n'est plus « *hrímþursa* » mais « *iotnar* ». Dans l'*Edda* en prose, Snorri cite le poème dont le vers est issu la « Petite Völuspa [*Völuspá hinn skommu*] ». Peu après, toujours dans l'*Edda* en prose, Ymir est également qualifié de « *jötun* », lorsqu'il est dit que c'est à partir de ses cils que furent construites des fortifications auxquelles le nom de *Miðgarð* fut donné. Les deux termes, *hrímþursa* et *iotnar*, semblent donc être synonymes et renvoyer aux

1558. « *He did not wonder at the strangeness of it all, not even when two gigantic figures rose up to bar his way. The scales of their mail were white with hoar-frost; their helmets and their axes were covered with ice. Snow sprinkled their locks; in their beards were spikes of icicles; their eyes were cold as the lights that streamed above them.* »

Brothers!"cried the girl, dancing between them. Look who follows! I have brought you a man to slay! Take his heart that we may lay it smoking on our father' board!"

The giants answered with roars like the grinding of ice-bergs on a frozen shore and heaved up their shining axes as the maddened Cimierian hurled himself upon them. », ma traduction.

1559. Snorri Sturluson, *Edda. Prologue and Gylfaginning*, op. cit., p. 10-11.

1560. Carolyne Larrington, *The Poetic Edda*, op. cit., p. 253.

1561. http://www.heimskringla.no/wiki/H%C3%A9r_hefr_upp_Hyndlulj%C3%B3%C3%B0, consulté le 24/08/2014.

1562. Dans la transcription de Snorri par Anthony Faulkes, le vers est écrit « *allir jötunar / frá Ymi komnir* ». Snorri Sturluson, *Edda. Prologue and Gylfaginning*, op. cit., p. 10.

géants, à la fois Ymir et ses descendants. Dans le prologue de l'*Edda* en prose, l'auteur utilise également le terme « *risa* », pluriel de « *risi* », pour désigner les géants que Thor aurait affrontés¹⁵⁶³. Cette racine est utilisée dans le mot composé « *bergrisar* » que François-Xavier Dillmann traduit par « géant des montagnes »¹⁵⁶⁴.

Dans l'*Edda* en prose toujours, lorsque Gangleri demande si Ymir est reconnu comme un Dieu, le « Haut [*Hár*] », répond qu'Ymir n'est pas considéré comme un dieu et que lui et sa descendance sont des êtres malfaisants¹⁵⁶⁵. Toutefois, cela n'empêche pas certains dieux d'avoir des origines géantes, de tomber amoureux de géantes, comme Freyr, ou de se marier avec eux. Dans les sources médiévales norroises, la distinction entre géants et Ases est parfois peu nette. Loki est le fils et l'amant de géants, Tyr est le fils d'un géant dans le poème *Hymiskviða*¹⁵⁶⁶, la mère d'Odin est la géante Betsla selon la *Gylfaginning* et plusieurs Ases épousent ou convoitent des géantes. Par conséquent, les relations entre les Ases, les Vanes et les géants sont bien plus complexes qu'une simple opposition entre le bien et le mal.

Les géants des sources médiévales scandinaves ont parfois une grande connaissance, comme c'est le cas dans la *Vafþrúðnismál*, où Odin et le géant *Vafþrúðnir*, qualifié dans ce texte de « *alsvinna jötun* [géant très sage/omniscient] »¹⁵⁶⁷, s'opposent dans une joute verbale qui prend la forme d'une série de questions et de réponses afin de mesurer leur sagesse. Odin ne gagne que grâce à une astuce, en posant une question dont lui seul a la réponse, à savoir, deviner ce qu'il a murmuré à l'oreille de Baldr lorsque celui-ci était sur son bûcher funéraire. Tout comme de nombreux autres passages issus des sources norroises, ce poème montre que les géants sont des êtres érudits et savants, loin d'être de simples monstres brutaux.

Il n'est pas établi que les termes désignant ces créatures renvoyaient à leur taille et, comme le dit Nicolas Meylan, la traduction est parfois « malheureuse »¹⁵⁶⁸. En effet, les termes anglais et français utilisés aujourd'hui renvoient à la taille de ces créatures et, lorsque le terme géant est utilisé, il sert le plus souvent à qualifier quelqu'un ou quelque chose de grand. Mais, dans les sources norroises, le gigantisme peut être le résultat de l'usage d'un pouvoir magique. La taille des géants varie, comme le montre Claude Lecouteux, car ils évoluent dans un univers où la « métamorphose joue un rôle important »¹⁵⁶⁹. Les géants des récits nordiques sont intelligents et sont de puissants magiciens, comme on peut le voir dans un récit de la rencontre avec Útgarda-

1563. *ibid.*, p. 5.

1564. Snorri Sturluson, *L'Edda. Récits de mythologie nordique par Snorri Sturluson*, *op. cit.*, p. 54.

1565. Snorri Sturluson, *Edda*, trad. en. Anthony Faulkes, *op. cit.*, p. 11.

1566. Carolyne Larrington, *The Poetic Edda*, *op. cit.*, p. 79 ; John Lindow, *op. cit.*, p. 298.

1567. Olive Bray, *op. cit.*, p. 38.

1568. Nicolas Meylan, « Les géants sur la carte : *Eddas*, Tolkien et viking metal », *Asdiwal*, 2013, n° 8, p. 84.

1569. Claude Lecouteux, *Les Nains et les Elfes au Moyen Âge*, Paris, Imago, 2003, p. 99.

Loki ou dans celui où le géant Þjazi joue un tour aux trois Ases : Odin, Hoenir et plus particulièrement à Loki.

Ce lien avec la magie peut également être établi à travers le terme « *tröll* » que Rudolf Simek classe comme une sous-race de géants¹⁵⁷⁰. Par deux fois dans l'*Edda* en prose, il est fait mention que Thor était « parti à l'est pour exterminer des Trolls [*en þá var hann farinn í Austrveg at berja tröll*] »¹⁵⁷¹ et l'on sait de la présentation du dieu que son marteau est bien connu parmi les « géants du givre et les géants des montagnes [*hrímpursar ok bergrisar*] », pour avoir « écrasé le crâne de nombre de leurs pères et de leurs parents [*hann hefir lamit margan haus á feðrum eða frændum þeira*] »¹⁵⁷². Comme le relève Nicolas Meylan, dans un poème de *L'Edda poétique* intitulé *Hárbarðsljóð*, Thor dit qu'il combattait les géants à l'Est. Parfois, le monde des géants est situé au Nord. En plus de cela, le terme « *tröll* », en vieux norrois, signifie également la magie. Dans des langues scandinaves contemporaines, comme en suédois, « *trolleri* » signifie toujours magie ou tours de passe-passe et « *trollkarl* », magicien¹⁵⁷³. Dans son étude sur l'histoire culturelle des trolls, Martin Arnold montre la variété des manifestations de ces créatures que l'on rencontre dans les *Eddas*, les sagas ou les contes [*folk-tales*]. Ces créatures sont souvent des symboles d'altérité, et, dans les *Eddas*, le terme renvoie à des êtres « hostiles, intrinsèquement démoniaques, et en premier lieu magiques »¹⁵⁷⁴.

Tous ces éléments amènent à penser que les êtres qu'on appelle aujourd'hui des géants, en faisant référence aux créatures de la mythologie nordique désignées par les termes *Jötun*, *Furs*, *Tröll*, *Risi* ou *Gygr*, étaient avant tout des êtres surnaturels doués de pouvoirs exceptionnels de type magique. L'évolution de ces figures au long de l'histoire en a transformé les représentations. D'ailleurs, on trouve également de petits trolls et Claude Lecouteux remarque qu'« aujourd'hui les trolls sont des nains, mais avant l'an mille, c'était de terribles géants »¹⁵⁷⁵. Encore faut-il s'entendre sur ce qu'on met sous le terme géant, rien n'est moins évident.

La nouvelle de Howard n'apporte guère d'informations précises sur les géants de ses récits, si ce n'est qu'auprès des *Æsir* et des *Vanir*, ces créatures semblent relever de la légende et seul le plus ancien des guerriers présents auprès de Conan en parle, disant lui-même avoir vu la fille d'Ymir. Grâce au pouvoir de leur père, ils sont néanmoins capables de grandes illusions.

1570. Rudolf Simek, *op. cit.*, p. 125.

1571. Snorri Sturluson, *Edda. Prologue and Gylfaginning*, *op. cit.*, p. 35.

1572. *ibid.*, p. 23.

1573. Aujourd'hui en suédois, le verbe *trolla* signifie faire de la magie.

1574. « *trolls are particularly hostile, inherently demonic, and primordially magical* », ma traduction. Martin Arnold, « *Hvat er Tröll nema Pat ? : The Cultural History of the Troll* », in Tom Shippey (ed.), *The Shadow-Walkers : Jacob Grimm's Mythology of the Monstrous*, Tempe, Arizona, Center for Medieval and Renaissance Studies/Brepols, 2005, p. 116.

1575. Claude Lecouteux, *op. cit.*, p. 97.

Dans *Age of Conan*, les choses sont différentes. Une fois entré dans les territoires du nord de la passe d'Ymir, les personnages-joueurs vont être confrontés à de nombreux géants du givre de toutes sortes et aux dénominations diverses, telles que « géant du givre chaman », « géant du givre ensorceleur », « géant du givre adepte du givre », « géant du givre sentinelle », qui constituent des ennemis génériques, et quelques *boss* au nom unique comme un « Fils d'Ymir », un « Géant du givre franc tireur », « Yzdar » et, au bout du chemin, le « Champion d'Ymir » pour ne citer que quelques exemples. Il y a donc une distance entre les catégories ennemis génériques et *boss* qui caractérisent les adversaires du jeu.

Une fois franchi le passage que garde Iarl, la « Porte du givre », les personnages-joueurs traversent d'abord la zone des Yétis, puis après avoir passé un pont de glace, arrivent sur le territoire des géants. La zone que ces derniers occupent est organisée comme un campement guerrier, avec des palissades gardées par des géants, mais aussi des Ymirish et des Vanir avec qui les géants semblent s'être alliés. Au bout du chemin, dans la partie la plus au Nord-Est de la région, après avoir passé un pont appelé « la main d'Atali », dont la forme rappelle des silhouettes de géants, les personnages-joueurs rencontrent un *boss*, le « Champion d'Ymir » et derrière lui se trouve le temple d'Ymir, dans lequel il est impossible d'entrer¹⁵⁷⁶.

En termes de catégorisations, contrairement aux sources médiévales, le MMORPG reprend et continue de véhiculer une représentation où Æsir et Vanir sont humains et les géants sont monstrueux, présentant deux races bien distinctes, ce qui contribue à une vision actuelle de séparation des types d'êtres naturels et surnaturels qui semblait être plus floue dans les sources médiévales. De plus, dans les récits médiévaux, les géants n'ont pas un aspect « générique » comme on peut le trouver dans le jeu en ligne. Les descriptions précises sont d'ailleurs peu courantes. Cette hétérogénéité souligne aussi bien les différences de support que les évolutions dans les styles d'écriture. Les textes médiévaux scandinaves sont peu fournis en description de toute sorte et mettent en avant les faits et les actions des personnages qu'ils mettent en scène. Leur style est plus direct. De même, on sait peu de choses sur l'apparence des dieux. Par contraste, le jeu donne une image des géants en quelque sorte arrêtée, là où, dans les sources mythiques norroises, il n'est guère évident de caractériser ces êtres fantastiques. L'analyse des diverses transformations par lesquelles sont passées les géants du givre montre comment ces figures se sont précisées pour arriver à la représentation que l'on trouve dans le MMORPG.

Visuellement, les géants d'*Age of Conan* sont de grands humanoïdes, généralement roux, la gueule ornée de défenses, pouvant porter différents types de vêtements ou d'armures, allant de la toge pour les chamans, à l'armure en métal pour le « Franc-Tireur », en passant par les simples

1576. Il est possible d'imaginer que les développeurs aient pensé à un moment donné faire du temple d'Ymir un donjon ou une instance de raid.

vêtements de tissu voire un simple pantalon. Leur aspect visuel est directement emprunté à l'adaptation en *comics* de Dark Horse, et, comme pour les *Æsir*, s'appuie sur les illustrations de Cary Nord¹⁵⁷⁷. L'aspect que l'illustrateur a donné aux géants du gel diffère complètement de la fameuse illustration de Frank Frazetta où Conan combat les deux géants. Sur celle-ci, ils ressemblent à ce que l'on pourrait qualifier de grands « vikings » roux, d'apparence humaine, avec des casques à cornes et faisant environ une fois et demie la taille de Conan. Ils ressemblent donc beaucoup plus à de grands humains. Dans la première adaptation en *comics* de l'entreprise Marvel, le lecteur observe un aspect similaire. En comparaison, Cary Nord leur donne une apparence beaucoup plus bestiale et monstrueuse avec des défenses, leur couleur de peau bleue et leurs yeux qui leur donnent l'air surnaturel. Ils se rapprochent plus de la description de Howard par certains aspects. Les premières esquisses que l'on trouve à la fin du volume montrent d'ailleurs qu'ils se tiennent courbés. Leur position peut faire penser à celle d'un gorille et renvoie à une forme primitive d'humanoïdes. Dans *Age of Conan*, les géants se tiennent au contraire bien droits.

Enfin, la localisation du repère des géants mérite également qu'on s'y arrête. Comme le note Nicolas Meylan, dans de nombreux textes médiévaux, la demeure des géants est située au Nord ou à l'Est¹⁵⁷⁸. Il arrive que ces directions correspondent à des marques négatives. En effet, le Nord est parfois présenté comme l'endroit où vont les « mauvais morts »¹⁵⁷⁹. De plus, les associations avec un espace géographique correspondent à une forme de « sémantique sociale » selon les termes de John Lindow¹⁵⁸⁰. Nicolas Meylan conclut que ces espaces ne sont pas forcément mauvais en soi, mais qu'ils sont mauvais parce qu'ils sont habités par des créatures monstrueuses comme les géants, des « êtres marqués négativement aux marges de la société »¹⁵⁸¹.

Dans le MMORPG *Age of Conan*, les géants occupent la partie nord de la « Passe d'Ymir », c'est-à-dire qu'ils se trouvent au sud-est de la Cimmérie et bien au sud d'Asgard et Vanaheim. Les joueurs peuvent également en affronter sur une hauteur du défilé d'Atzel, mais en moins grand nombre. Cependant, en lisant la nouvelle de Howard, on pourrait penser que les géants se trouvent au nord d'Asgard et Vanaheim. Dans ce texte, après avoir retrouvé Conan, Niord lui demande pourquoi il s'est aventuré « aussi loin parmi les étendues glacées du Nord »¹⁵⁸². Un autre guerrier dit qu'il ne faut pas jurer par Ymir si souvent, car « cette région est la sienne et les légendes disent que le dieu habite parmi ces cimes, là-bas ». Horsa rajoutera en parlant de Conan : « Il vient du sud ; que sait-il d'Atali ? ». Pour les *Æsir*, Conan vient du Sud et, même pour eux, il s'est aventuré « loin » au Nord. De plus, les gens du Sud ne sont pas censés connaître les légendes des *Æsir* et

1577. Voir annexe II.21.

1578. Nicolas Meylan, « Les géants sur la carte : *Eddas*, Tolkien et viking metal », art. cit., p. 83-84.

1579. *ibid.*, p. 85.

1580. *ibid.*, p. 88.

1581. *ibid.*, p. 89.

1582. Robert E. Howard, « La fille du géant du gel », art. cit., p. 66.

des Vanir. Il est donc étonnant que dans le MMORPG, un temple d'Ymir se trouve dans les Royaumes frontaliers et encore plus qu'Atali y apparaisse. Ce positionnement étrange semble devoir son existence uniquement au nom de la passe dans laquelle l'aventure se déroule.

L'emplacement des géants doit être articulé à la répartition des régions d'aventures par niveaux de progression. Ils ne comptent pas parmi les premiers ennemis que l'on rencontre, mais ils ne sont pas non plus les ennemis les plus dangereux du jeu. La classification par niveaux d'expérience crée une hiérarchie dans les dangers qu'affrontent les personnages-joueurs. Ils participent à la mise en scène de la fatalité dans son ensemble. On les retrouve aux côtés de nombreux autres ennemis, comme dans les bestiaires d'autres jeux vidéo ou jeux de rôle papier.

Le travail sur le mythe ne s'arrête pas là puisqu'on note dans l'histoire des mots d'origine norroise une évolution particulière du terme « *troll* » pour désigner un phénomène en rapport avec les technologies numériques. Le terme entre dans le *Petit Robert 2015* pour désigner un « internaute qui cherche à créer la polémique sur un forum de discussion ou sur les réseaux sociaux »¹⁵⁸³. Ce phénomène est devenu suffisamment important pour qu'un champ de recherche, baptisé pour l'occasion « *Troll Studies* », se développe et intéresse, parmi autres, Antonio A. Casilli, qui lui consacre une page web de bibliographie¹⁵⁸⁴.

5 – Aevar le chaman égaré

La principale mission confiée par Niord au personnage-joueur est de retrouver le chaman de son groupe, Aevar. Il est inutile de revenir sur la question de l'origine du chaman, déjà traitée précédemment. Dans cette partie, je m'intéresserai à la manière dont cette rencontre va faire avancer l'arc narratif que suit le personnage-joueur et sa mise en scène. Cette approche permettra de comprendre certains aspects de l'aventure et du journal de quêtes mis à disposition de chaque personnage-joueur. Voici la description que les personnages-joueurs peuvent lire dans leur journal de quête :

« Le chaman égaré

I. La quête onirique

Niord, le chef des pillards Æsirs, m'a raconté l'histoire de leur chaman qui a disparu, Aevar. Prétendant suivre une quête onirique, il a quitté la sécurité du royaume d'Asgard, au nord, pour se rendre à la Passe d'Ymir. Niord l'a suivi quelque temps plus tard et il le cherche maintenant dans les collines rocheuses de la passe.

Niord m'a demandé de l'aider dans ses recherches. Si je retrouve Aevar, je dois le convaincre de retourner auprès de ses compatriotes. »¹⁵⁸⁵

Le groupe d'Æsir suivait en réalité son chaman Aevar, qui lui-même poursuivait un but mystique. Malheureusement, ils l'ont perdu et demandent au personnage-joueur de les aider à le

1583. <http://www.gizmodo.fr/2014/05/22/petit-robert-2015-troll-hashtag-selfie.html>, consulté le 25/08/2014.

1584. <http://www.bodyspacesociety.eu/2014/07/26/resources-bibliography-on-trolling-work-in-progress/>, consulté le 25/08/2014.

1585. <http://aoc.univers-virtuels.net/article/1129/Cimmeria-Passe-d-Ymir%20.html>, consulté le 25/08/2014.

retrouver. Lorsque ce dernier le retrouve, le chaman est en train d'accomplir un rituel devant un autel de pierre¹⁵⁸⁶. En lui parlant, le personnage-joueur apprend que l'autel s'appelle la dalle d'Ymir. Aevar n'arrive pas à effectuer le rituel qu'il souhaite mener à bout et, par conséquent, il n'arrive pas à contacter Ymir. C'est là que le personnage-joueur entre en scène, afin d'aider le chaman à achever son rituel. La quête se passe en trois étapes :

« **La dalle d'Ymir**

I. Un rituel oublié

Aevar n'a pas réussi à entrer en contact avec son dieu, Ymir. Ne sachant plus quoi faire, il a décidé d'avoir recours aux anciennes formes de sacrifice. Il m'a demandé de lui apporter le cœur de deux hommes et de les déposer encore fumants sur la Dalle d'Ymir.

Les hommes d'Atzel feront parfaitement l'affaire. je devrais arracher leur cœur aux hommes d'Atzel, parfaits pour l'occasion, et revenir avant que l'air glacé ne les fasse refroidir. Je trouverai des hommes d'Atzel partout au sud de la Porte du Givre.

II. Le cœur des hommes

J'ai arraché aux hommes d'Atzel leurs cœurs encore dégoulinants de sang. À présent, je dois retourner à l'autel avant qu'ils aient le temps de refroidir! Il faut faire vite!

III. La dalle sanglante

Les cœurs sont en place et le rituel semble achevé. Les âmes des morts se sont échappées des cœurs et Aevar le chaman a absorbé leur essence impie. À présent, je ferais bien de lui parler pour découvrir si le rituel a fonctionné comme il l'espérait. »¹⁵⁸⁷

Dans cette phase, le jeu reprend une idée de la phrase que prononce Atali dans la nouvelle. Le rituel qui permet de contacter Ymir se déroule à travers un sacrifice humain. La mort de la victime doit être récente, comme si la vie qui s'échappait en même temps que la chaleur du cœur était directement offerte à Ymir.

Dans les sources médiévales nordiques, le sacrifice est mentionné à plusieurs reprises, mais il s'agit principalement de sacrifice d'animaux, appelé *blót*¹⁵⁸⁸. La *Heimskringla* contient des descriptions plus précisément dans la *Saga de Hákon le Bon*, où les sacrifices et les festivités qui les accompagnent sont décrits

Les sacrifices humains, en revanche, sont plus rares. La mention la plus célèbre est celle présente dans le texte d'Adam de Brême¹⁵⁸⁹, dont il faut rappeler l'exagération de certains passages et le fait qu'il n'ait pas été témoin lui-même de ces cérémonies. Selon cet auteur, tous les neuf ans, de grands sacrifices se tiennent à Uppsala, dont des sacrifices humains. Bien que, dans le rituel, le sang est mis en avant pour ses propriétés, il n'est pas question chez Adam de Brême du cœur comme un organe tenant une place privilégiée dans le rituel. Thietmar, évêque de Mersebourg, fait une description similaire de sacrifices qui se tenaient à Lejre au Danemark¹⁵⁹⁰. Cependant, lui non

1586. Voir annexe II.20.

1587. <http://aoc.univers-virtuels.net/article/1129/Cimmeria-Passe-d-Ymir%20.html>, consulté le 25/08/2014.

1588. John Lindow, *op. cit.*, p. 35-36.

1589. Adam de Brême, *op. cit.*, p. 217.

1590. Else Roesdahl, *op. cit.*, p. 153.

plus n'a pas assisté à ces cérémonies¹⁵⁹¹. S'il est certain que des sacrifices humains, et parfois même d'enfants, ont effectivement eu lieu, ils ne semblent pas s'être déroulés dans les proportions données par les deux hommes.

La description de Howard, ainsi que sa transcription dans le jeu en ligne correspond bien à l'ambiance violente que les concepteurs du jeu souhaitaient mettre en avant. J'avoue avoir été moi-même légèrement dérangé par ce passage de la quête, bien que connaissant la nouvelle à laquelle il est fait référence, étant adulte et habitué aux scènes de violence. Il y a une forme de répugnance qui renvoie au potentiel de suggestion du jeu, qui, bien que numérique, peut faire ressentir des impressions et exprimer un certain caractère et des valeurs à travers les idées qu'il véhicule. L'aspect visuel ne posait pas problème, puisque la scène d'arrachage de cœur n'était pas représentée à l'écran. Il s'agissait plutôt d'imaginer le geste que cela impliquait. Nul besoin de représentations graphiques donc, pour suggérer un certain dégoût. Nous sommes ici dans le cas que Gérard Derèze appelle une « adhérence subjective », terme qui sert à désigner « les impressions, les sentiments qui agitent, troublent ou traverse le chercheur quant à la situation vécue avec les informateurs »¹⁵⁹². Si, dans ce cas, il n'y avait pas à proprement parler d'informateurs humains, mon personnage se trouvait néanmoins sur le terrain numérique. Sébastien Genvo aborde cette question de « l'expressivité » et de l'« ethos ludique »¹⁵⁹³ en suggérant qu'elle permet « d'inscrire l'action du joueur comme l'exercice de choix moraux »¹⁵⁹⁴. Cependant, dans *Age of Conan*, le joueur n'a pas le choix de se soustraire à ce passage s'il souhaite mener sa quête à bien. La contrainte rajoute alors à l'horreur de l'action. Dans les termes de la sociologie Goffmanienne, on a affaire ici à une situation où des personnes sont présentées sur une scène où la fatalité les assaille et il s'agit de consommer de la fatalité par procuration. Des valeurs morales peuvent ainsi être réaffirmées par l'entremise du jeu.

Une fois la tâche remplie et les deux cœurs ramenés à Aevan, celui-ci accomplit son rituel et le joueur doit à nouveau s'adresser à lui. À ce moment-là, ce n'est pas le chaman qui prend la parole, mais Ymir lui-même qui s'adresse au personnage-joueur à travers Aevan, pour lui demander de libérer son fils, le Père du givre. Dans le livre de quêtes, on peut alors lire : « La voix qui m'a répondu n'était pas celle d'Aevan. Le rituel a fonctionné ». Après cette scène, la série de quête continue pour le personnage-joueur, qui va devoir délivrer l'un des enfants d'Ymir :

« Quête : La progéniture d'Ymir

I. Le champion d'Ymir

1591. <http://natmus.dk/en/historical-knowledge/denmark/prehistoric-period-until-1050-ad/the-viking-age/religion-magic-death-and-rituals/human-sacrifices/>, consulté le 25/08/2014.

1592. Gérard Derèze, *Méthodes empiriques de recherche en communication*, Bruxelles, De Boeck, « Info & com », 2009, p. 94.

1593. Sébastien Genvo, « Comprendre et développer le potentiel expressif », *Hermès*, 2012, n° 62, p. 129.

1594. *ibid.*, p. 131.

Dans sa transe, le chaman Aevan m'a parlé de l'emprisonnement du Père du givre sous les ruines de Karutonia. Il m'a dit que pour le libérer, je devrais briser les chaînes magiques qui le retiennent, mais elles ne peuvent être rompues par des armes ordinaires.

J'aurai besoin de la Hache d'Ymir pour les briser, mais avant de pouvoir la brandir, je dois d'abord prouver ma valeur au combat.

II.Arme divine

J'ai vaincu le champion d'Ymir et pris la Hache d'Ymir sur son cadavre. Je devrais retourner voir le chaman Aevan pour lui dire que je suis digne de libérer le Père du Givre. »

Une fois le « Champion d'Ymir » tué et la hache récupérée, le texte présent dans le livre de quête donne l'explication de l'emprisonnement du Père du Givre :

« Le chaman Aevan m'a chargée de libérer le Père du Givre, retenu en otage sur ordre de Thoth-Amon. Pour ce faire, j'ai besoin de la Hache d'Ymir afin de briser ses chaînes. Et pour obtenir la hache, je dois vaincre le champion d'Ymir au combat. J'ai prouvé ma valeur au combat et je peux désormais libérer le Père du Givre de ses chaînes. »

Le personnage-joueur apprend ainsi que cette intrigue est liée à la trame narrative principale et fait partie du plan de domination globale du monde mis en place par le sorcier stygien Thoth-Amon. Dans les faits, il est possible que les joueurs connaissent à l'avance les raisons des attaques car ils en ont eu connaissance ailleurs : sur des sites Internet ou lors de discussions avec d'autres joueurs par exemple. Toutefois, cet exemple montre que les références aux récits médiévaux scandinaves viennent servir l'histoire générale du jeu, dont le sens global se construit par l'intrication de multiples ramifications dans un scénario central.

En termes de *Gameplay*, le journal de quête sert à la fois de guide et de recueil pour les exploits des personnages-joueurs. Il transforme les ressources du jeu pour les exprimer différemment et s'intègre de cette manière à l'expérience globale de jeu sous une forme narrative et évolutive.

6 – Délivrer le Père du givre

Il reste à présent au personnage-joueur à délivrer le fils aîné d'Ymir. Cette quête constitue une instance de donjon que les personnages-joueurs doivent accomplir en groupe. Avant cela, les personnages-joueurs devront détruire sept sceaux magiques qui leur en apprendront plus sur le lieu qu'ils vont visiter, l'Amphithéâtre de Karutonia, qui est lié à l'histoire de l'Achéron et qui apporte des éléments sur le *background* du jeu.

Une fois les sept sceaux brisés, les personnages-joueurs pourront se rendre dans l'Amphithéâtre de Karutonia où est enfermé le Père du givre. Ils y rencontreront un PNJ appelé Keaira, un personnage féminin ayant servi à la promotion du jeu¹⁵⁹⁵. Celle-ci leur révèle que délivrer le Père du Givre constitue en réalité une épreuve. Les personnages doivent abattre un *boss* appelé le dévoreur, qui est une créature de feu, afin de libérer le fils d'Ymir. L'opposition entre le feu, envoyé par des personnages du sud du monde hyborien, et la glace, reprend une dualité liée

1595. On a même retrouvée Keaira dans les pages de *Playboy*...

aux points cardinaux et renforce la géographie imaginée du jeu. Pour gagner ce combat, une stratégie spéciale doit être mise en place, comme dans de nombreuses instances. Dans ce cas, il s'agit de détruire les liens qui retiennent enchaîné le géant avec la hache récupérée sur le champion d'Ymir. Une fois le Père du Givre libre, il ne remercie pas vraiment les personnages-joueurs. Une phrase s'affiche au bas de l'écran et l'on comprend qu'il s'agit des paroles que le géant prononce. Il s'étonne qu'un simple mortel tienne dans ses mains la hache d'Ymir et qu'il l'ait libéré. Il menace également les joueurs en disant qu'il serait préférable pour eux qu'il ne les recroise pas¹⁵⁹⁶. Le dédain du Père du Givre contribue à la mise en scène des puissances supérieures et du regard condescendant qu'elles portent sur les mortels dans cette adaptation de l'univers de Conan. Comme pour la plupart des donjons, bien que la quête soit considérée comme achevée dans le livre de quêtes, les personnages-joueurs peuvent revenir plus tard et recommencer ce défi, affronter le dévoreur et libérer le Père du Givre. En effet, il est possible de répéter presque à l'infini ce type d'instance. Ils n'auront simplement plus droit aux mêmes récompenses de fin de quête.

Pour compléter cette description, un changement important eut lieu durant l'année 2012. Depuis son passage en version *Free2play* en juillet de cette année, *Age of Conan: Hyborian Adventures* était devenu *Age of Conan: Unchained*. Une des nouveautés proposées fut la refonte de certains donjons de manière à offrir en plus des défis habituels, une version appelée « *Unchained* », à savoir un mode plus difficile, réservé aux personnages de très haut niveau, que l'on sélectionne à l'entrée du donjon et qui permet de gagner de meilleures récompenses. Les concepteurs souhaitaient offrir une nouvelle expérience aux joueurs (à moindres frais de développement sans doute), dans des endroits qu'ils avaient déjà explorés. Cependant, tous les donjons ne proposèrent pas l'option *Unchained* d'un coup. L'Amphithéâtre de Karutonia fut mis à jour en octobre 2012 avec l'arrivée de la version 3.4 du jeu. Ce donjon n'est plus alors seulement une instance pour joueurs de niveau 60 environ, mais les joueurs du plus haut niveau, à savoir 80, sont encouragés à revenir l'explorer. Leurs capacités, tout comme celles des monstres qu'ils affrontent ne sont plus exactement les mêmes. Les joueurs n'y viennent plus pour finir la série de quête de la Passe et libérer le Père du givre, mais pour récolter de meilleures récompenses. En observant l'évolution du jeu sur la longue durée, on comprend qu'il est difficile de le considérer comme un tout stable et qu'il faut au contraire le penser dans son aspect diachronique et ses changements.

Il reste un mot à dire sur les récompenses de cette quête, qui sont une référence directe aux récits médiévaux scandinaves et ne correspondent à aucune mention dans les récits de Conan de Howard ou de ses continuateurs. Après avoir délivré le Père du givre, le joueur a le choix entre

1596. La scène est visible dans une vidéo de la plate-forme Youtube. Accès : <https://www.youtube.com/watch?v=H7kQigX6T8g>, consulté le 18/05/2016.

deux « manteaux » ou capes, c'est-à-dire des pièces d'équipement. Les deux objets s'appellent « Manteau de Hugin » et « Manteau de Munin ». Si l'on se fie aux bonus qu'ils accordent, le premier est destiné aux personnages usants de magie, le second est plutôt destiné aux personnages guerriers. Dans les sources médiévales norroises, Huginn et Muninn sont les deux corbeaux perchés sur les épaules d'Odin qui lui rapportent à l'oreille tout ce qu'ils voient. Dans l'*Edda* en prose, il est dit qu'il les envoie à l'aube voler à travers le monde entier et qu'il reviennent à l'heure du repas pour lui raconter ce qu'ils ont vu¹⁵⁹⁷. Leurs noms signifient pensée et mémoire. Huginn vient du norrois *hugr*, l'esprit, et Muninn du verbe *muna*, se souvenir.

Suite à la réussite de ce défi, certains joueurs postent leurs résultats sur le forum de leur guilde ou des textes racontant leurs exploits accompagnés de captures d'écran¹⁵⁹⁸. D'autres diffusent la vidéo de leur combat final sur des sites d'hébergement de vidéo tels que *Youtube*¹⁵⁹⁹. De telles pratiques sont courantes parmi les joueurs lorsqu'il s'agit d'exploits considérés comme difficiles à accomplir, tels que les premières victoires contre les *boss* de « Raid ». Au-delà du logiciel de jeu, les actions des personnages-joueurs se diffusent à travers différents médias qui appartiennent au « métajeu » et participent à construire des relations sociales avec d'autres individus, joueurs ou non. Ces nouvelles productions contribuent alors à diffuser des références aux récits médiévaux scandinaves et poursuivent l'histoire de leur réception.

III – NOUVELLES RÉALISATIONS LOCALES ET STABILISATIONS TEMPORAIRES

Comme toutes les régions du jeu, la passe d'Ymir s'appuie sur une organisation interne propre, tout en entretenant des liens étroits avec l'ensemble plus large que constitue le jeu. Elle correspond au principe central de cette étude qui consiste à étudier une situation à la fois dans sa spécificité et dans les références qu'elle fait à d'autres situations. Le potentiel d'efficacité des références aux récits médiévaux scandinaves tient alors de plusieurs facteurs parmi lesquels on compte leur usage dans la région d'aventures, la manière dont ils s'ancrent dans le cadre plus général du jeu et des renvois à d'autres productions de la franchise Conan. Cependant, cette analyse uniquement basée sur les contenus du jeu ne suffit pas à saisir certains aspects anthropo-communicationnels de la réception des récits médiévaux scandinaves dans leur dimension historique.

L'ajout de nouvelles régions d'aventures est une composante des stratégies commerciales des éditeurs visant à relancer l'intérêt des joueurs pour le jeu¹⁶⁰⁰. L'ajout de la passe d'Ymir intervient suite à d'importants départs de joueurs après seulement quelques mois de jeu pour venir combler

1597. Snorri Sturluson, *L'Edda. Récits de mythologie nordique par Snorri Sturluson, op. cit.*, p. 70-71.

1598. <http://forum.veilleurs.org/viewtopic.php?f=87&t=11546>, consulté le 26/08/2014.

1599. <https://www.youtube.com/watch?v=CVFwt5mog9E>, consulté le 26/08/2014.

1600. Vincent Berry, *op. cit.*, p. 75.

un manque de contenu dans une tranche de niveaux spécifique¹⁶⁰¹. Ces choix déterminent en partie le moment où les joueurs sont confrontés à ces références durant leur progression et remettent en question l'idée d'uniformité que pourrait entretenir l'appellation de « communauté de joueurs », puisque tous les joueurs d'*Age of Conan* n'ont pas été confrontés aux mêmes références. Ces développements se poursuivent tout au long de l'exploitation du jeu et d'autres références nordiques font leur apparition. Parmi les mises à jour les plus récentes, on peut citer l'ajout de nouvelles zones qui faisaient la part belle aux zones nordiques pour fêter l'anniversaire des sept ans de la sortie du jeu en mai 2015¹⁶⁰².

L'évolution temporelle du jeu fait donc partie de ses caractéristiques principales. Vincent Berry signale d'ailleurs que « développer en continu un même univers est une logique que l'on trouve dans bon nombre de produits ludiques contemporains »¹⁶⁰³. Par exemple, de nombreux jeux de plateau à succès connaissent des « extensions » et les jeux de rôle papier se voient ajouter des « suppléments ». Dans le domaine du cinéma, certains films donnent lieu à des versions longues, contenant des scènes supplémentaires à la version initialement sortie au cinéma, ou à des versions « *director's cut* » dont le montage est différent. Pour ne citer ici que quelques autres exemples récents de la franchise Conan en lien avec les récits médiévaux scandinaves, on peut penser à l'extension *Nordheim* pour le jeu de plateau Conan, conçu par l'entreprise Monolith, ou le supplément intitulé *Conan The Barbarian*, une extension pour le jeu de rôle papier développé par Modiphius décrivant les régions nordiques de l'âge hyborien, parmi lesquelles on retrouve Asgard et Vanaheim. Dans les deux cas, il s'agit d'étendre l'expérience ludique au-delà de ce que peut offrir le jeu dans sa version de base. Ajoutons à cela, comme il a déjà été mentionné précédemment, que la Passe d'Ymir sera présente dans un supplément spécial de la série « *cross-over* » pour le jeu de rôle papier, c'est-à-dire un ouvrage à la croisée des genres¹⁶⁰⁴. Dans ce cas, les auteurs utilisent une version « avancée » du jeu en ligne, dans laquelle cette région d'aventures est présente pour fournir du contenu à de nouvelles productions et non pas le jeu tel qu'il était à sa sortie en mai 2008. Ce genre d'emprunts montre, là encore, que les auteurs effectuent une synthèse à un moment donné, qui « aplanit », si on me permet la métaphore, les développements diachroniques du jeu en le réduisant à une version particulière et qui en donne une vision synchronique. En termes d'analyse de la réception des récits médiévaux scandinaves, ce processus de référence permet d'insister sur les développements historiques qui aboutissent à de tels moments de synthèse et à l'attention qu'il faut porter à la version d'une œuvre à laquelle un acteur peut avoir accès.

1601. Voir plus haut.

1602. http://www.ageofconan.com/news/shadow_of_vanaheim_and_anniversary_celebration, consulté le 23/01/2016.

1603. Vincent Berry, *op. cit.*, p. 75.

1604. <http://www.modiphius.com/conan-rpg-product-line.html>, consulté le 11/08/2016.

Dans le vocabulaire sociologique de l'analyse des situations ludiques d'Erving Goffman, ces évolutions changent les « ressources réalisées » de l'interaction. Dans son *Esthétique de la réception*, Hans Robert Jauß propose l'idée de « concrétisation », qu'il définit comme « le sens à chaque fois nouveau que toute la structure de l'œuvre en tant qu'objet esthétique peut prendre quand les conditions historiques et sociales de sa réception se modifient »¹⁶⁰⁵. Cependant, il situe cette concrétisation du côté du lecteur ou du spectateur dans la perception de celui-ci, ce qui l'amène à affirmer que « la structure virtuelle de l'œuvre a besoin d'être *concrétisée*, c'est-à-dire assimilée par ceux qui la reçoivent »¹⁶⁰⁶. Ces remarques peuvent être appliquées aux pratiques ludiques. Dans le cas qui nous occupe, les conditions historiques et sociales doivent aussi inclure les modifications que le jeu a connues au cours du temps.

Le terme « réception » pose alors un problème, car il peut induire en erreur, notamment dans les études de communication, à cause des chevauchements de sens possible avec le terme récepteur dans les théories linéaires de la communication et la triade « émetteur-message-récepteur ». Or, le chercheur en communication, scandinaviste, anthropologue, sociologue, historien ou tout autre chercheur en sciences de l'homme et de la société construit son corpus à partir des manifestations qu'il observe, c'est-à-dire différentes réalisations sensibles d'une œuvre ou ce que les acteurs déclarent à propos de celle-ci. Lorsque les données sont récoltées lors d'un entretien avec un enquêté, elles sont produites dans un cadre et une situation d'enquête durant laquelle ce dernier s'exprime à propos d'une autre situation. Ces disciplines observent rarement l'activité du cerveau lors d'activités de consommation¹⁶⁰⁷. Il faut donc considérer que les chercheurs observent toujours des expressions, c'est-à-dire des productions qui prennent sens dans une situation sociale donnée. Cette interprétation rejoint les propositions de Jean Caune selon lesquelles « si la culture est un fait de société, il n'y a de culture que manifestée, transmise et vécue par l'individu »¹⁶⁰⁸. C'est bien la manière dont la culture se manifeste qui nous intéresse. Dans ce cadre, étudier la réception d'une œuvre, c'est établir des relations entre plusieurs de ses expressions et entre différentes productions, que l'on peut aussi désigner par les termes manifestations ou actualisations. On comprend alors mieux pourquoi, selon Hans Blumenberg, « production et réception sont équivalentes »¹⁶⁰⁹. Cette perspective déplace la question sur les modalités de leur expression et sur les indices qui permettent d'établir les relations avec des ressources culturelles manifestées dans d'autres situations. L'étude de ces relations permet de rendre compte des processus de reprise, d'adaptation, de transformation ou d'oubli qui sont à l'œuvre et nous ramène à la question du changement et de la stabilité.

1605. Hans Robert Jauß, *op. cit.*, p. 233.

1606. *ibid.*, p. 232-233.

1607. L'étude de l'activité du cerveau serait plutôt l'apanage des neurosciences.

1608. Jean Caune, *op. cit.*, p. 12.

1609. Hans Blumenberg, « Wirklichkeitsbegriff und Wirkungspotential des Mythos », *art. cit.*, p. 53.

Je propose alors de comprendre chaque manifestation comme une *stabilisation temporaire*, c'est-à-dire non pas le résultat (qui serait alors la stabilité) mais un processus de communication toujours en train de se faire, un rapport du sujet aux productions culturelles. Ce concept permet aussi bien de penser la manifestation d'une référence aux récits médiévaux, qu'un « monde réalisé localement ». La prise en compte de son caractère temporaire amène à questionner sa durée supposée, puisque nous avons vu que les limites d'une manifestation étaient souvent floues et que certaines productions, comme les MMORPG, changeaient dans le temps par des mises à jour. Il faut alors interroger ce qui fait ou peut faire jalon du point de vue des acteurs dans cette construction de la temporalité. En suivant cette piste, il devient possible de distinguer différents types de manifestations en interrogeant la manière dont elles sont stabilisées et comment cela influe sur leur temporalité. On différencie une parole non enregistrée d'un livre, d'une œuvre visuelle comme un tableau ou une photo ou encore une œuvre numérique. Une expression, une manifestation, une production sont toutes des stabilisations temporaires. Ce positionnement rappelle les propos d'Ivar Ekeland lorsque ce dernier affirme que « ce n'est pas la permanence et l'identité qui caractérisent la réalité, c'est le provisoire et le déguisement »¹⁶¹⁰. J'aurai l'occasion de revenir plus en détail sur les questions de l'articulation des temporalités dans le dernier chapitre de ce travail.

Notons pour finir un problème d'ordre pratique lié aux questions de conservation des œuvres numériques¹⁶¹¹. Dans le cas des jeux vidéo, ces évolutions peuvent poser de véritables problèmes de patrimonialisation, puisque, bien souvent, les anciennes versions disparaissent une fois les mises à jour effectuées. À ce problème s'ajoute le fait que les jeux en ligne nécessitent des infrastructures humaines et techniques parfois importantes et coûteuses afin de fonctionner, telles que la présence de serveurs. Pour l'instant, aucune solution concrète ne semble permettre de pallier à cela et, pour revenir au présent travail, il est difficile de savoir comment, à l'avenir, pourront être menées les études des références aux récits scandinaves ou d'autres recherches sur ce type de support. Les démarches de type ethnographique, qui mettent en avant les données empiriques, comme c'est le cas dans le présent travail, participent donc aussi à conserver un certain nombre de traces de ces phénomènes.

1610. Ivar Ekeland, *Le Meilleur des mondes possibles. Mathématique et destinée*, Paris, Seuil, « Science ouverte », 2000, p. 222.

1611. Grégory Miura, « Les enjeux du travail de mémoire », *Médiamorphoses*, 2008, n° 22, p. 41 ; Hovig Ter Minassian, « Les jeux vidéo. Un patrimoine culturel ? », *Géographie et cultures*, 2012, n° 82, p. 121-139.

Variétés et généricités dans le bestiaire et les combats

Les Vanir et les géants ne sont pas les seuls ennemis que les personnages-joueurs doivent affronter dans *Age of Conan*. Au contraire, il existe une diversité d'opposants prêts à en découdre dans les régions de l'âge hyborien numérique et une partie d'entre eux ont un lien plus ou moins évident avec les sources médiévales scandinaves. Tenir compte des monstres dans les pratiques de jeu afin de saisir les ressources mobilisées dans les interactions des joueurs est essentiel, car les personnages-joueurs vont passer une grande partie de leur temps à combattre. Autrement dit, ils interagissent avec des éléments intégrés au jeu pour s'opposer à eux. En ce sens, les monstres sont une représentation de la fatalité à laquelle les personnages-joueurs seront confrontés et le combat en est sans doute la forme la plus importante. Il participe à faire du MMORPG un « lieu de l'action » au sens de Goffman. Les exemples qui vont suivre permettront d'illustrer à la fois la diversité des types d'emprunts, la variété des dimensions qu'ils impliquent et les transformations des références aux récits scandinaves au cours du temps. Leur analyse amènera à une réflexion plus large sur les manières de penser les processus culturels dans une approche anthropo-communicationnelle, en faisant notamment référence à plusieurs travaux récents en histoire culturelle et en anthropologie, de manière à discuter leurs apports dans une visée interdisciplinaire.

I – DES EMPRUNTS AUX ORIGINES VARIÉES

1 – Les wargs et l'influence de Tolkien

Dans la vallée de Conall, les personnages-joueurs rencontreront de grands loups appelés « wargs ». Leur nom est un emprunt que l'on doit à J. R. R. Tolkien au vieux norrois « *vargr* », qui désigne le loup, mais qui peut aussi servir à désigner un mécréant, un voleur, ou encore un hors-la-loi¹⁶¹². Contrairement aux géants du givre ou aux Ymiriens, qui renvoient à une figure surnaturelle, le loup est un animal sauvage.

Dans les récits nordiques, les loups tiennent une place importante. Odin possède deux loups, Geri et Freki, à qui il donne sa nourriture, car lui-même n'a besoin que de vin, qui « lui tient lieu à

1612. <http://norse.ulver.com/dct/zoega/v.html>, consulté le 03/09/2014.

la fois de boisson et de chère »¹⁶¹³. Dans le texte norrois de l'*Edda* en prose, il sont désignés par le terme « *úlfum* ». Outre ces deux exemples, l'un des loups les plus importants de la mythologie nordique est sans aucun doute le loup géant Fenrir, un enfant que Loki eut avec la géante Angrboda. Il est désigné par le terme *Fenrisúlf*. Lors du *Ragnarøkkr*, il devient si grand qu'il touche le ciel et la terre lorsqu'il ouvre la gueule. Il est dit qu'il dévorera le soleil et tuera Odin lui-même. Selon Anthony Faulkes, les termes *ulf* et *vargr*¹⁶¹⁴ ne sont pas tout à fait synonymes, car *vargr* aurait un lien avec l'idée de transformation.

Dans la *Gylfaginning*, le terme *vargr* revient à trois reprises pour évoquer la forme ou l'aspect visuel de ces créatures. Ses différentes occurrences évoquent un lien avec les géants :

1. Pour évoquer les deux loups [*úlfanna*] qui courent après le Soleil et la Lune, phénomène qui explique pourquoi ces deux astres avancent. Le passage est obscur, mais on peut comprendre que ces deux loups feraient partie de l'engeance d'une « géante [*gygr*] », appelée Járniðjur, qui enfante des « géants [*jötna*] » à « forme de loups [*alla í vargs líkjum*] ». Suite à ce passage, l'*Edda* en prose renvoie à un extrait de la *Völuspá* où les loups sont appelés enfants de Fenrir¹⁶¹⁵.
2. Pour désigner la monture de la géante Hyrrokkin lors des funérailles de Baldr. « Et quand elle arriva et chevauchait un loup [*En er hon kom ok reið vargi*] », même quatre *Berserkir* n'arrivent pas à maîtriser le loup sans préalablement le mettre à terre¹⁶¹⁶.
3. Suite à la mort de Balder lors du châtement de Loki : un de ses fils, Vali¹⁶¹⁷, est transformé en loup [*í vargs líki*] et tue le second, Narfi, avec les boyaux duquel Loki sera ligoté.

Dans la *Skáldskaparmál*, qui réunit les explications de différents *kenningar*, l'auteur signale qu'il y a un animal appelé *vargr* auquel on peut faire référence en termes de sang et de corps, car ce sont sa boisson et sa nourriture. Il est toutefois incorrect de le faire pour d'autres animaux. Il rajoute que le « *vargr* est aussi appelé *úlfr* [*vargr heitir ok úlfr*] ». Il semble possible d'interpréter ce passage comme signifiant que le terme *vargr* est plutôt utilisé lorsqu'il s'agit de parler du côté agressif et violent de cet animal, qui se nourrit des corps et du sang. Le terme *vargr* semble alors avoir une connotation plutôt négative.

Cette interprétation rejoint l'usage du terme *vargr* pour désigner un criminel. Selon François Emion, ce terme a servi à désigner un proscrit, un malfaiteur expulsé du groupe, et apparaissait déjà dans la *Loi salique* germanique qui parle de *wargus*¹⁶¹⁸. En effet, en Islande, il n'y avait pas de

1613. Snorri Sturluson, *L'Edda. Récits de mythologie nordique par Snorri Sturluson, op. cit.*, p. 70.

1614. Dans les langues germaniques, les deux racines *ulf* et *vargr* n'ont pas connu la même évolution. *Ulf* peut renvoyer au terme *wolf* en anglais ou *der Wolf* en allemand, alors qu'en Suédois, le loup est désigné par le terme *Varg*.

1615. Snorri Sturluson, *L'Edda. Récits de mythologie nordique par Snorri Sturluson, op. cit.*, p. 42.

1616. *ibid.*, p. 91.

1617. Comme le remarque François-Xavier Dillman, Vali est parfois présenté comme un fils d'Odin. *ibid.*, p. 186.

1618. François Émion, « L'image des forêts dans les sagas », in Hanna Steinunn Thorsleifsdóttir, François Émion (dir.), *L'Islande dans l'imaginaire*, Caen, Presses universitaires de Caen, 2013, p. 107.

prisonnier et les proscrits étaient aussi désignés par le terme *skógarmaðr*, c'est-à-dire l'homme de la forêt. Dans un code de loi islandais appelé *Grágás*, conservé dans un manuscrit du XIII^e siècle, le terme *vargr* sert à désigner l'homme qui a tué un autre homme¹⁶¹⁹. De plus, de nombreux termes norrois font le lien entre le terme *vargr* et la criminalité¹⁶²⁰.

Dans l'ouvrage de J. R. R. Tolkien *Bilbo le Hobbit*, « wargs » désigne des loups géants et sauvages. Dans *Le Seigneur des anneaux*, ils sont au service de Sauron et les gobelins s'en servent comme de montures¹⁶²¹. L'influence de l'auteur anglais va particulièrement se faire ressentir dans les jeux de rôle papier et, comme souvent, à travers *Donjons et dragons*. Dans le *Bestiaire monstrueux des Règles avancées officielles de donjons et dragons*, les worgs sont des loups géants, qui ont une intelligence supérieure aux loups normaux et servent parfois de montures à des gobelins¹⁶²². Il s'agit bien du même motif que celui de l'auteur anglais. Ces ennemis sont adaptés dans des jeux de rôle en version numérique, comme le célèbre *Baldur's Gate*¹⁶²³, ainsi que dans d'autres jeux en ligne, comme *La Quatrième prophétie*, *Dark Age of Camelot* ou encore dans *World of Warcraft*¹⁶²⁴. À travers l'œuvre de Tolkien, les wargs sont devenus des monstres communs des mondes de *fantasy* et cette littérature a fixé d'une certaine manière le terme autour de l'idée de loup géant, alors que la signification exacte en vieux norrois reste floue, tout comme les multiples termes renvoyant aux géants. Les wargs d'*Age of Conan* s'inscrivent alors dans la continuité de cette tradition. Les aventures de Conan écrites par Howard ne contiennent pas de warg à proprement parler, bien que le Cimmérien rencontre un grand loup gris, compagnon animal de la sorcière Zelata dans le roman *L'Heure du Dragon*.

D'autres types de loups géants sont apparus dans *Age of Conan* depuis l'extension *Rise of the Godslayer*. Les personnages-joueurs peuvent rejoindre diverses factions qui s'affrontent et accomplir des quêtes pour celles-ci. L'une d'entre elles s'appelle « Les loups des steppes »¹⁶²⁵ et lorsqu'un personnage-joueur y atteint le plus haut niveau, il peut recevoir un loup géant servant de compagnon animal, qui peut soit combattre à ses côtés, soit lui servir de monture. Dans ce cas, le lien avec les wargs se trouve dans le motif de l'animal géant et le fait qu'il soit possible de le chevaucher, plutôt que dans l'homonymie avec le terme norrois.

1619. Aðalheiður Guðmundsdóttir, « The Werewolf in Medieval Icelandic Literature », *Journal of English and Germanic Philology*, 2007, vol. 106, n° 3, p. 282-283.

1620. Voir la liste de mots cités par Aðalheiður Guðmundsdóttir. *ibid.*, p. 283.

1621. Marion Poilvez, « Les hors-la-loi Islandais en exils intérieurs. Entre mythe et réalité », *Histoires et Images médiévales*, 2012, n° 45, p. 79 ; Rudolf Simek, *Mittelerde, op. cit.*, p. 142-143.

1622. *Bestiaire monstrueux*, Lake Geneva, TSR, 1993, p. 176-177.

1623. *Baldur's Gate*, Black Isle Studios/Bioware, Interplay, 1998.

1624. La page wikipedia réserve d'ailleurs une section aux adaptations du warg. Accès : <http://en.wikipedia.org/wiki/Warg#Adaptations>, consulté le 04/09/2014.

1625. Le nom des Loups des steppes est sans doute une référence au *Canis lupus campestris*, une espèce de loup que l'on trouve en Asie centrale, ce qui correspond au territoire de cette faction transposé dans l'âge hyborien.

Notons pour finir qu'une nouvelle branche dans la réception des *vargar* nordiques est apparue récemment. La série de romans de George R. R. Martin, *A Song of Ice and Fire*, intitulée en français *Le Trône de fer*, a connu un succès important ces dernières années¹⁶²⁶, notamment depuis son adaptation télévisée par la chaîne HBO. Les *wargs* y sont une sorte de chaman et possèdent la capacité de transférer leur esprit dans un animal, voire dans un humain, de prendre possession de celui-ci et d'agir à travers ce corps. Certains héros des romans ont comme compagnons des loups géants, dont ils peuvent prendre possession. Pendant ce temps, leur corps d'origine reste immobile. Cette capacité magique ressemble à celle qu'on attribue généralement à Odin. La nouvelle interprétation que fait George R. R. Martin du terme *vargr* va peut-être démarrer une nouvelle branche de réception du mot.

2 – Les gurnakhi hyperboréens et l'empreinte des continuateurs

Dans AOC, les Cimmériens doivent faire face à une autre menace, particulièrement présente dans la région des « Monts Eiglophiens » : les Gurnakhis hyperboréens. Ces ennemis sont des gigantesques humains à la peau blanche. Il ne peuvent cependant pas être confondus avec les Ymiriens du fait de leur apparence physique ni avec les géants. Ils sont moins massifs, ils n'ont pas de barbes ni de poils et leur équipement diffère grandement de celui des créatures descendantes des géants. Les Gurnakhis hyperboréens sont associés au groupe appelé « La Main blanche », une forme de culte dédiée à la sorcière Louhi, considérée comme une déesse par ses adeptes.

L'Hyperborée compte parmi les nombreux mondes lointains, disparus et paradisiaques que l'on retrouve dans les récits mythiques, aux côtés de l'Atlantide, la Cimmérie, La Lémurie, Mû et bien d'autres. Tout comme la Cimmérie, les références à l'Hyperborée remontent à des sources grecques datant de plusieurs siècles avant J. C., notamment Apollodore, Hérodote, Pausanias, Pline, Strabon et d'autres¹⁶²⁷. Son étymologie signifie « au-delà du dieu Borée ». Dans la mythologie grecque, « Borée » est le vent du Nord. Selon H. Gallet de Santerre, l'Hyperborée était pour les Grecs une sorte de paradis lointain¹⁶²⁸. Elle a parfois été associée à Thulé. Ces deux lieux imaginaires furent décrits comme des régions lointaines et paradisiaques. Au début du XX^e siècle. R. M. Gattefossé suggère que la civilisation est née dans le Nord, sur un continent qu'il appelle « Hyperborée »¹⁶²⁹. Il s'inscrit dans la continuité du motif proposé par Olof Rudbeck. Parmi les écrivains de fiction *pulp* chez qui l'Hyperborée joue un rôle important, il faut mentionner Clark Ashton Smith, le « troisième mousquetaire » de *Weird Tales*¹⁶³⁰. Dans ses écrits,

1626. George R. R. Martin, *A Song of Ice and Fire. A Game of Thrones*, New York, Bantam Spectra, 1996.

1627. Jean-Pierre Deloux, Lauric Guillaud, *op. cit.*, p. 144.

1628. *idem*.

1629. *idem*.

1630. Steve Behrends, *op. cit.*, p. 18.

l'Hyperborée est une contrée nordique à l'origine de la civilisation, mais, comme il le dit dans une lettre à August Derleth, le ton de ses écrits est marqué par l'ironie et, d'une certaine façon, ses récits sont humoristiques¹⁶³¹.

Robert E. Howard connaissait les écrits de Clark Ashton Smith, qu'il admirait. Il le cite dans de nombreuses lettres et il a entretenu une correspondance avec celui-ci, comme avec H. P. Lovecraft¹⁶³². c'est sans doute de cet auteur que lui est venue l'inspiration pour sa propre Hyperborée. Dans l'essai *L'Âge hyborien*, les Hyperboréens sont une tribu hyborienne qui va constituer le premier royaume de cette ère. Cette tribu barbare découvre l'usage de la pierre pour l'architecture et les forteresses qu'ils bâtissent leur permettent de repousser les attaques d'autres tribus. Dans la suite de l'essai, il raconte qu'une autre tribu hyborienne du Nord est repoussée par les migrations de sauvages blonds venus d'encore plus loin au Nord, les Nordheimir (Vanir et Æsir). Cette tribu va vaincre le royaume hyperboréen et s'approprier jusqu'à son nom. Les nouveaux Hyperboréens sont donc une nouvelle tribu hyborienne venant remplacer la première. Par la suite, les Hyperboréens affronteront de nombreux autres peuples au gré des migrations, des guerres et d'invasions diverses.

On ne rencontre que peu, voire aucun personnage principal ou secondaire hyperboréen dans les nouvelles de Conan écrites par Howard. Seules quelques mentions de ce pays ou de tels personnages existent :

- Dans « Le Phénix sur l'épée [*The phoenix on the sword*] », seul le nom du royaume apparaît dans l'extrait des « chroniques némédiennes » au début de la nouvelle.
- Dans la scène d'ouverture de « La tour de l'éléphant [*The Tower of the Elephant*] » qui se déroule dans une taverne mal fréquentée, il est fait mention d'un Hyperboréen, un géant taciturne et maigre portant une large épée.
- Dans « Le colosse noir [*Black colossus*] » des Hyperboréens font partie des mercenaires qui accompagnent l'armée que commande Conan pour le compte de la princesse Yasmela. Ils sont décrits comme grands, émaciés, à l'ossature lourde, ils parlent lentement et sont violents par nature.

À ces maigres occurrences, on peut rajouter la lettre à P. Schuyler Miller, déjà évoquée à plusieurs reprises, dans laquelle Howard dit que Conan a été capturé par les Hyperboréens et que c'est suite à cet événement qu'il développa une haine particulière envers eux.

Lyon Sprague de Camp et Lin Carter proposèrent une description physique différente de celle de Howard. Dans la nouvelle « La sorcière des brumes [*The Witch of the Mists*] »¹⁶³³, parue

1631. *ibid.*, p. 61-62.

1632. http://www.rehupa.com/OLDWEB/bookshelf_s.htm#Smith,%20Clark%20Ashton%20%281893-1961%29, consulté le 02/09/2014.

1633. Lyon Sprague de Camp, Lin Carter, « The Witch of the Mists », in Lyon Sprague de Camp, Lin Carter, *Conan of Aquilonia*, New York, Ace Books, 1977 ; trad. fr. Jean-Paul Wautier, « La sorcière des Brumes », in Lyon Sprague de

en 1977 dans le recueil *Conan of Aquilonia*, ils décrivent les Hyperboréens comme des êtres squelettiques, minces comme des momies, de stature surhumaine, de très grande taille, à la pâleur étrange, les cheveux soyeux et sans couleurs, aux yeux verts de félin. Ils sont au service de la sorcière Louhi, dont le nom est emprunté à une divinité finnoise, et ils sont rassemblés au sein d'un cercle de sorciers appelé « la Main blanche », que l'on va retrouver dans le MMORPG *Age of Conan*. Cette association entre Hyperboréens et sorciers, ainsi qu'à la déesse Louhi, peut être rapprochée du fait que les Scandinaves considéraient les Finnois [*Finnar*] comme des magiciens diaboliques, associant le septentrion avec des valeurs négatives¹⁶³⁴. Or, comme l'observe Morgan Holmes, les Hyperboréens de Howard sont un peuple métissé, mais il n'est jamais question de sorcellerie les concernant. D'ailleurs, les sorciers sont plutôt rares dans les textes de Howard et souvent ils ne sont pas d'origine hyborienne¹⁶³⁵. Cette caractéristique est donc également à mettre sur le compte de la réception et des transformations apportées par les continuateurs de l'auteur texan et l'influence de leurs pastiches.

Comme pour les géants du givre, l'apparence visuelle des Hyperboréens, appelés les « Gurnakhis » est similaire à celle des *comics* Dark Horse¹⁶³⁶. Dans cette version *comics* des aventures du Cimmérien, peu après les aventures de la nouvelle « La fille du géant du gel », Conan est enlevé par les Hyperboréens et fait prisonnier. Ces derniers ont évolué à l'aide de magie pour devenir immortels et vivent reclus du reste du monde dans une vie qu'ils voudraient idéale, sauf pour quelques raids leur permettant de ramener des esclaves. Ils sont très grands, ont la peau entièrement blanche et sont presque chauves. Les hyperboréens du MMORPG sont donc le résultat d'un mélange entre les informations présentes dans les nouvelles de Lyon Sprague de Camp et de Lin Carter avec l'apparence que leur a donné Cary Nord dans les nouveaux *comics*.

Du côté des lecteurs et des fans, plusieurs discussions sur l'histoire des Hyperboréens ont cours. Par exemple, sur le forum *Conan.com*, des personnes discutent de l'apparence physique des Hyperboréens, ou encore des différentes références faites à ce peuple dans les textes de Howard, et comparent plusieurs occurrences à travers différents médias¹⁶³⁷. Une discussion similaire a lieu sur le forum de l'éditeur du jeu de rôle papier et l'un des participants s'étonne que les Hyperboréens n'y soient pas des sorciers immortels¹⁶³⁸. Les lecteurs, qui peuvent aussi être joueurs, ne sont pas dupes de ces différences et ils cherchent à comprendre la cohérence qu'il est possible de construire

Camp, Lin Carter, *Conan l'Aquilonien*, Paris, Jean-Claude Lattès, « Titre SF », 1983, rééd. Paris, J'ai lu, 1994.

1634. Nicolas Meylan, « Les géants sur la carte : *Eddas*, Tolkien et viking metal », art. cit., p. 89.

1635. « *Howard's Hyperboreans are bastards, but there is no indication of sorcery. Sorcery is rare among the Hyborians of Howard's imagination. Generally his wizards and sorcerers are non-Hyborians—outsiders* ». Morgan Holmes, « The Hyperboreans Re-Imagined », *REH: Two-Gun Raconteur*, 2009, n° 13, p. 11-14, rééd. [En ligne]. Accès, <http://www.rehtwogunraconteur.com/articles-essays/the-hyperboreans-re-imagined/>, consulté le 13/03/2016.

1636. Voir annexe II.35.

1637. <http://www.conan.com/invboard/?showtopic=1349>, consulté le 02/09/2014 ; <http://www.conan.com/invboard/index.php?showtopic=38>, consulté le 02/09/2014.

1638. <http://forum.mongoosepublishing.com/viewtopic.php?f=10&t=2917>, consulté le 02/09/2014.

entre les expressions d'une référence censée renvoyer à la même ressource culturelle. Se pose alors la question de la pertinence de penser un monde transmédiat à la manière dont le font Lisbeth Klastrup et Susanna Tosca, c'est-à-dire comme une entité surplombant ses différentes occurrences. Dans le cas des Hyperboréens, les manifestations concrètes et sensibles des éléments constituant ces occurrences montrent les limites d'une telle pensée et orientent la réflexion vers une forme de particularisme où chacune des manifestations des individus de ce peuple est située et contextualisée. À partir de celles-ci, il est possible de définir les transformations que leurs expressions subissent dans le temps.

3 – Les Ymiriens et les développements récents de la franchise

Aux côtés des Vanir, un autre type d'ennemis menace la Cimmérie : les Ymiriens, aussi appelés *Ymirish*. Ces êtres sont de grands humanoïdes à l'apparence surnaturelle comme le montre la description présente sur le site communautaire officiel du MMORPG :

« Une nouvelle menace, accompagnant les hordes des vicieux pillards vanirs est la présence de guerriers aux yeux jaunes et aux cheveux blancs que les Hommes du Nord appellent Ymirish. Ces guerriers servent en tant que commandants des hordes, étant plus grands, plus forts et plus sauvages que les mortels Vanirs mêmes, grâce au sang d'Ymir coulant dans leurs veines. [...]

Personne ne comprend la nature exacte des Ymirishs, ou le côté divin de leur lignée, si ce n'est que le sang des vrais fils d'Ymir, les géants du froid, coule dans leurs veines. [...]

Les Ymiriens/Ymirish sont des créatures bâtardes à la croisée des humains et des géants du givre, qui possèdent une puissance surnaturelle due à leur lignage divin. Leur nombre est important et la désignation anonyme de la plupart des Ymiriens en fait des ennemis génériques du jeu au même titre que les Vanir. Quelques *boss* portent des noms uniques, comme « Torgval le chef de guerre », « Lodur Barbegivre », « Jorgrimm ». En plus de leur apparence humanoïde, leur équipement, armes et armures, tout comme les tresses de leur barbe, participent à en faire des êtres intelligents, contrairement aux Yétis, qui se battent avec des troncs d'arbre et portent des vêtements et ornements primitifs.

Robert E. Howard n'a jamais mentionné de tels êtres. Ces derniers apparaissent dans le cycle *Age of Conan. La légende de Kern*, écrit par Loren L. Coleman. Ces romans mettent en scène le héros Kern Œil-de-Loup, dans des récits où les Ymirish s'allient aux Vanir pour attaquer les Cimmériens. De telles créatures ne se trouvent pas non plus dans les sources médiévales scandinaves. Leur lien avec les récits nordiques se manifeste essentiellement par les rapports qu'ils entretiennent avec les géants du givre à travers leur nom qui renvoie au géant originel Ymir, ainsi que par leur apparence surnaturelle.

4 – Les yétis et la distance avec l'abominable

En plus des Vanir, des géants du givre, des bandits d'Atzel, des Ymiriens et de nombreux autres ennemis monstrueux ou animaux, les personnages-joueurs vont devoir affronter des yétis,

de grands humanoïdes simiesques armés de troncs d'arbres gravés et de rochers, portant des peaux de bête en guise de pagne, ainsi que des bijoux faits d'ossements et de crânes apparemment humains. Les PJ en croisent différentes sortes suivant qu'ils évoluent dans les plaines ou en montagne. Visuellement, les yétis présents dans *Age of Conan* ne ressemblent pas aux représentations classiques de ce monstre, qui se rapprochent plutôt du yéti de Tintin.

Le terme « yéti » vient de la langue Sherpa, sino-tibétaine, dont l'étymologie n'est pas certaine, il pourrait être composé de « *yeh* », signifiant « montagne enneigée » ou « région rocheuse » et « *teh* », voulant dire « animal », ou « l'ours », si on le rapproche de « *dred* »¹⁶³⁹. Il pourrait aussi renvoyer à l'idée d'abominable et aurait ainsi donné lieu à la traduction d'« abominable homme des neiges ». Les premières descriptions de personnes occidentales datent de 1832, elles sont données par le ministre anglais du Népal, Brian H. Hodgson à partir d'observations faites par ses employés¹⁶⁴⁰. Elles vont se multiplier au XX^e siècle.

À proprement parler, aucun « yéti » n'apparaît dans les nouvelles de Conan écrites par Robert E. Howard, bien que Conan rencontre à plusieurs reprises des créatures se trouvant à mi-chemin entre l'homme et l'animal. Le Cimmérien va affronter un « singe des neiges [*snow ape*] » dans « *The Flame Knife* ». Cette nouvelle est une réécriture du texte non publié du vivant d'Howard, « *Three-Bladed Doom* ». Elle met en scène un de ses autres héros, Francis Xavier Gordon plus connu sous le nom de « El Borak ». On y trouve déjà la créature simiesque. Lyon Sprague de Camp fait de ce texte une nouvelle de Conan qu'il publie en 1955, dans le recueil *Tales of Conan*. Le terme yéti n'y apparaît pas exactement, mais la description semble correspondre :

« C'était comme une incarnation macabre d'une terrible légende, vêtue de chair et d'os ; un singe géant, aussi grand sur ses jambes noueuses qu'un gorille. Il était comme les monstrueux hommes-singes qui chassaient dans les montagnes autour de la mer de Vilayet, que Conan avait vus et combattus auparavant. Mais il était encore plus grand ; ses poils étaient plus longs et ébouriffés, comme sur une bête arctique, et plus pâles, comme un gris cendré qui était presque blanc. »¹⁶⁴¹

La nouvelle fut republiée en 1968 dans le recueil *Conan the Wanderer* et plus tard, en 1981, elle fut publiée seule dans une version illustrée par Esteban Maroto. Celle-ci fut plus tard adaptée en *comics* par Roy Thomas, dans *The Savage Sword of Conan*, illustré par John Buscema et Tony DeZuniga. Il y est également fait mention de « singe des neiges [*Snow-Ape*] »¹⁶⁴².

1639. Georges M. Eberhart, *Mysterious Creatures. A Guide to Cryptozoology*, Santa Barbara, ABC-CLIO, 2002, p. 608.

1640. *ibid.*, p. 610.

1641. « *It was like a ghoulish incarnation of a terrible legend, clad in flesh and bone; a giant ape, as tall on its gnarled legs as a gorilla. It was like the monstrous man-apes that hunted the mountains around the Vilayet Sea which Conan had seen and fought before. But it was even larger; its hair was longer and shaggier, as of an arctic beast, and paler, as ashen grey that was almost white* », ma traduction. Robert E. Howard, Lyon Sprague de Camp, *Conan and the Flame Knife*, New York, Gnome Press, 1955, rééd. New York, Ace Books, 1981, p. 103-104.

1642. Roy Thomas, John Buscema, Tony DeZuniga, « *The Ghouls of Yanaidar* », *The Savage Sword of Conan*, 1982, n° 32, p. 21.

Le cycle *La Légende de Kern* écrit par Loren L. Coleman pour la série de roman « Age of Conan » est la source la plus évidente pour les yétis du jeu en ligne. Dans le troisième volume de la série, il les décrit portant des massues de la taille de petits arbres, ce qui correspond à l'apparence qu'on retrouve dans le MMORPG. Le yéti représente ici un stade d'évolution intermédiaire entre la bête et la créature intelligente, comme il en existe plusieurs mentions chez Robert E. Howard, notamment dans sa description de l'âge hyborien, où plusieurs peuples évoluent ou reviennent en arrière sur l'échelle de l'évolution. Le yéti se rapproche aussi des hommes-animaux et d'une forme d'« état de nature », comme l'homme sauvage au Moyen Âge.

De son côté, Howard Phillips Lovecraft avait utilisé un autre nom du yéti, le « Mi-Go »¹⁶⁴³ pour décrire l'une de ses créatures surnaturelles qui apparaît dans la nouvelle « Celui qui chuchotait dans les ténèbres [*The Whisperer in Darkness*] », qui se déroule dans le Vermont. Il les évoque à nouveau dans un autre récit, « Les montagnes hallucinées [*At the Mountains of Madness*] ». Cependant, dans les écrits de l'auteur de Providence, ces êtres ne sont pas simiesques. Ils forment une race extraterrestre qui emprunte des éléments aux crustacés tout en possédant des protubérances dorsales pouvant être des nageoires ou des ailes.

Sur son blog dédié au yéti, un internaute s'interroge sur la présence de nombreux yétis dans la plupart des jeux vidéo prenant place dans des univers de *fantasy* au point que « vous ne pouvez même plus faire virevolter votre épée ou jeter un sort de boule de feu sans toucher l'un d'entre eux »¹⁶⁴⁴. Il voit dans cet état de fait l'influence de Robert E. Howard sur Gary Gygax, l'un des créateurs du jeu *Donjons et dragons*, qui s'est inspiré des écrits du Texan et du genre *Sword and Sorcery* pour son fameux jeu. L'auteur du blog mentionne aussi le fait que la nouvelle réécrite par De Camp dans les années 1950 paraît justement en pleine frénésie autour de cette créature légendaire. Dans son guide de cryptozoologie, Georges M. Eberhart relève effectivement de nombreuses observations faites entre 1949 et 1960¹⁶⁴⁵. Tout comme Tolkien fut celui par qui le warg devient un type de loups géants dans de nombreuses productions ludiques prenant place dans des mondes de *fantasy*, il semble que Robert E. Howard participa d'une certaine manière à y promouvoir les yétis et autres hommes-singes.

Avec humour, l'auteur du blog intitule son post « Ape-Beast & Tex-Mex » et signale le rapport entre la créature et la nourriture texane. Il fait ici référence à la lettre dans laquelle Robert E. Howard décrit le voyage où les spécialistes pensent qu'il a posé les bases de son personnage Conan. Voyage qui, selon ses propres mots, a principalement été dédié à la « consommation de tortillas, d'enchiladas et de vin espagnol bon marché en quantités industrielles »¹⁶⁴⁶. L'auteur du

1643. Georges M. Eberhart, *op. cit.*, p. 608.

1644. « *You can't even swing a sword or cast a fireball without hitting one* », ma traduction. Accès : <http://ilovetheyeti.blogspot.fr/2012/04/ape-beasts-tex-mex.html>, consulté le 03/09/2014.

1645. Georges M. Eberhart, *op. cit.*, p. 611-612.

1646. « *the wholesale consumption of tortillas, enchiladas and cheap Spanish wine* », ma traduction. Rob Roehm,

blog en déduit alors que la nourriture Tex-Mex et les yétis sont liés d'une certaine manière. Ce second degré montre la distance que l'auteur prend à la fois avec la légende du yéti, les écrits de Howard, les jeux se déroulant dans des univers de *fantasy* et, par conséquent, avec les références à différents récits traditionnels que l'on y trouve. Le travail sur le mythe permet cette prise de distance et les nouvelles associations proposées rendent les ressources pertinentes dans une note qui associe l'humour à l'information sur un bout de l'histoire littéraire de Conan. L'effroi que suscitait l'« abominable homme des neiges » à une certaine époque et à un certain endroit est donc amoindri par cette distance spatiale et temporelle¹⁶⁴⁷.

5 – Les loups-garous et la lycanthropie, évolution d'une figure devenue commune

Dans la région d'aventures appelée le « Champ des morts », les personnages-joueurs auront à faire face à plusieurs types d'ennemis lycanthropes et notamment des monstres appelés « Loups-garous » ou « Conriocht ». Les deux types d'adversaires sont des humanoïdes au corps recouvert de poils et aux griffes et aux dents acérées. Leur stature n'est cependant pas beaucoup plus imposante que des humains ordinaires. De nombreux travaux ont déjà été consacrés à la figure du loup-garou et leur place dans *Age of Conan* reste suffisamment limitée. Il n'est donc pas nécessaire de revenir dans le détail de l'histoire de ce monstre devenu un classique de la fiction d'horreur, car cela demanderait de longs développements. En revanche, pour notre propos, cette figure permet de cerner certaines assimilations que des chercheurs opèrent entre des sources variées et permettra d'aborder le rapport entre les ennemis et les quêtes.

Plusieurs études font un rapprochement avec les phénomènes de transformation d'hommes en loups mentionnés dans les sources antiques. À la fin du XIX^e siècle, Kirby Flowers Smith montre dans un article comment l'histoire du roi d'Arcadie *Lykáôn*, transformé en loup par Zeus varie suivant les sources et les auteurs. Son travail confirme la nécessité de prendre en considération le « travail » sur le mythe dans une approche particulariste des récits mythiques, comme il a été proposé au début de ce travail¹⁶⁴⁸. Le terme lycanthrope que l'on trouve en français pour désigner les loups-garous provient d'ailleurs du grec « *λυκάνθρωπος / lykánthrôpos* » formé sur les racines loup et homme. Dans son étude sur le motif du loup-garou dans les sources norroises, Aðalheiður Guðmundsdóttir mentionne également plusieurs auteurs de l'Antiquité, sans faire le détail des différentes versions, puis met la métamorphose en loup en rapport avec certaines

Rusty Burke (ed.), *The Collected Letters of Robert E. Howard. Volume two, 1930-1932, op. cit.*, p. 319.

1647. On pourra noter que l'association entre le yéti et la nourriture se retrouve également dans la chanson au double sens sexuel évident, « Banana split », interprétée en 1979 par la chanteuse Lio, qu'il faudrait alors interpréter comme une étape de la réception du mythe tibétain, traduit et réactualisé dans le contexte des industries culturelles de la chanson populaire française et du phénomène des « Lolitas », puisque Lio a seize ans lorsqu'elle interprète cette chanson.

1648. Kirby Flowers Smith, « An Historical Study of the Werewolf in Literature », *Publications of the Modern Language Association of America*, 1894, vol. 9, n° 1, p. 13-17.

transformations décrites dans les textes scandinaves¹⁶⁴⁹. Elle opère un rapprochement sur la base de la structure littéraire, la malédiction, ou du motif, la transformation d'un homme en loup, afin de montrer l'universalité du thème des transformations d'hommes en animaux. Cependant, il n'est pas avéré que les auteurs des sources scandinaves s'appuyaient sur ces sources grecques et, en 1894 déjà, Kirby Flowers Smith ne voyait pas dans l'histoire de *Lykáôn* la source originelle des loups-garous germaniques¹⁶⁵⁰.

Dans les études sur les sources scandinaves, le loup-garou est souvent rapproché de la figure des *berserkr*¹⁶⁵¹. Ces derniers sont effectivement parfois liés à l'idée du changement de forme que l'on retrouve dans les histoires qui s'y rattachent. Trois textes norrois reviennent de manière récurrente. Le premier est l'histoire de *Kveld-Úlfr* et de *Skalla-Grimr* dans l'*Egils saga*, dont les personnages sont pris de colère à la tombée de la nuit. Le second texte souvent mentionné est la *Völsunga saga*, où Sigmund et Sinfjötli se transforment en loups en enfilant des fourrures enchantées. Enfin, le troisième, dont le rapprochement avec les *berserkr* est sujet à controverse¹⁶⁵², est tiré de la *Hrólfs saga kraka*, le personnage Þoðvarr Bjarki se dédouble et combat sous la forme d'un ours pendant que son enveloppe humaine repose ailleurs¹⁶⁵³. Ce dernier rappelle des pouvoirs liés au dieu Odin ou encore ceux attribués aux chamans. Aðalheiður Guðmundsdóttir suggère que le rapprochement s'opère car les deux figures acquièrent des caractéristiques animales : psychologiques dans le cas du *berserkr*, physiques dans le cas du changeforme¹⁶⁵⁴. De plus, il faut garder à l'esprit que les transformations en animaux avaient souvent une connotation négative à cette époque¹⁶⁵⁵.

Aux XV^e et XVI^e siècles, période importante de chasses aux sorcières, la figure du loup-garou est considérée comme l'œuvre du diable et elle est liée à la sorcellerie. Un peu plus tard, au XVII^e siècle, elle est plutôt vue comme une forme de folie ou de mélancolie¹⁶⁵⁶. Au XIX^e siècle, les sciences vont connaître de nombreuses évolutions, s'organiser en champs disciplinaires et s'intéresser au folklore, aux légendes et aux mythes sous un angle nouveau, incluant les recherches sur les loups-garous¹⁶⁵⁷. En 1865, le prêtre anglais Sabine Baring-Gould publie *The Book of Were-*

1649. Aðalheiður Guðmundsdóttir, art. cit., p. 291.

1650. Kirby Flowers Smith, art. cit., p. 18.

1651. Voir par exemple Aðalheiður Guðmundsdóttir, art. cit. ; Rudolf Simek, *Mittelerde*, op. cit., p. 143-144 ; Vincent Samson, op. cit., p. 165.

1652. Voir la discussion qu'en fait Vincent Samson, op. cit., p. 169-172.

1653. *ibid.*, p. 170.

1654. Aðalheiður Guðmundsdóttir, art. cit., p. 281-282.

1655. *ibid.*, p. 277.

1656. Chantal Bourgault du Coudray, *The Curse of the Werewolf. Fantasy, Horror and the Beast Within*, Londres/New York, I. B. Tauris, 2006, p. 1.

1657. *ibid.*, p. 23.

*Wolves*¹⁶⁵⁸, écrit après un voyage en Islande¹⁶⁵⁹. Cet ouvrage, qui rassemble différentes sources, littéraires et folkloriques, est souvent cité et sa portée fut importante. Il joua un rôle majeur dans l'établissement de liens entre loups-garous et *berserker*. À côté de nombreux travaux scientifiques, la figure du loup-garou a aussi intéressé le mouvement spiritualiste entre 1860 et 1880¹⁶⁶⁰. Puis, à la fin du XIX^e siècle, la fiction qualifiée d'horreur gothique se développe et prend place dans l'atmosphère de *fin de siècle*¹⁶⁶¹. Les œuvres produites à cette époque mêlent une relecture de l'atmosphère romantique aux progrès scientifiques et prépare les évolutions importantes de la fiction d'horreur du XX^e siècle, notamment dans la littérature et au cinéma. La réception de cette figure et l'interprétation qui en est faite sont marquées par différentes étapes liées de près aux contextes historiques plus larges de leurs manifestations historiques.

Howard mentionne ces créatures à une seule reprise dans les aventures de Conan, dans un passage de la nouvelle « Le colosse noir [*Black colossus*] »¹⁶⁶² faisant également référence à des vampires et des sorcières. Ces monstres ne sont pas récurrents dans ses histoires. En revanche, nombre de métamorphes lycanthropes apparaissent sur d'autres supports. Des personnages changeant de forme entre le loup et l'humain apparaissent dans un épisode du dessin animé *Conan l'aventurier*¹⁶⁶³. Plus récemment, dans les *comics* Dark Horse, Conan rencontre un homme qui correspond aux critères que l'on attribue généralement aux lycanthropes en revenant en Cimmérie. Ce personnage est capable de se changer en loup et de commander à une meute. Son état est parfois appelé une « malédiction [*curse*] » par Conan¹⁶⁶⁴. Il s'avère en fait que celui-ci avait été sauvé enfant par le grand-père de Conan et qu'en retour, il sauve Conan à deux reprises. Toutefois, ce personnage ne correspond pas exactement aux loups-garous et aux Conriocht que l'on trouve dans le MMORPG de Funcom. De plus, la publication de cette série de *comics* commence en juin 2008 et il semble donc peu probable qu'elle ait influencé directement le développement du jeu de rôle en ligne.

Dans *Age of Conan*, on apprend à travers les quêtes accomplies que les loups-garous sont des êtres maudits ou infectés par une forme de maladie qui risque de se répandre, notamment par la

1658. Sabine Baring-Gould, *The Book of Were-Wolves. Being an Account of a Terrible Superstition*, Londres, Smith, Elder & Co., 1865, rééd. *The Book of Were-Wolves*, Denver, Eggeor Press, 2007.

1659. Sabine Baring-Gould est également auteur d'un ouvrage intitulé *Iceland: its scenes and sagas*, publié en 1863, contenant dont un chapitre est intitulé « The vampire's grave », c'est-à-dire « Le tombeau du vampire ».

1660. Chantal Bourgault du Coudray, *op. cit.*, p. 38-39.

1661. *ibid.*, p. 2.

1662. Robert E. Howard, « Le colosse noir », art. cit., p. 235.

1663. *Conan the Adventurer*, Jetlag Productions/Sunbow Productions, 1993. Épisode *Full moon rising*.

1664. L'histoire développée dans les *comics* inverse la perspective. Le personnage raconte qu'il avait un frère plus âgé dont la nature était similaire, mais que celui-ci était très violent, aimait tuer des humains et se servait de lui. Sans savoir au départ de qui il s'agissait, le grand-père de Conan tua le méchant frère et libéra ainsi le plus jeune. Ce dernier raconte à Conan que les hommes-loups [*wolf-kind*] sont une race très ancienne et étaient les ennemis des humains. Il ne s'agit donc pas à proprement parler d'une malédiction, mais d'un trait racial héréditaire, ce qui conduit le personnage à dire que sa malédiction était en fait son frère et non pas sa nature.

morsure de l'un d'eux ou d'un loup. Ils sont donc différents d'autres hommes-bêtes présents chez Howard, comme les hommes-singes, qui font référence aux étapes de l'évolution humaine. Ici, la malédiction est liée à la magie, la sorcellerie et la mort. Les personnages-joueurs rencontrent un PNJ cimmérien appelé Marrock qui s'est fait mordre par un loup et qui se sent à présent appelé par ces bêtes. Les personnages-joueurs devront essayer de lever cette malédiction en tuant un grand nombre de loups et de loups-garous. Une autre quête permet au personnage-joueur de recevoir une amulette censée le protéger contre la lycanthropie.

Ainsi, dans le MMORPG, ces monstres héritent de traits devenus communs à travers la fiction d'horreur. Ils viennent se placer dans un bestiaire moderne bien connu, au côté des sorcières, des démons, des fantômes, des zombies, des squelettes ou encore des vampires, dont ils sont souvent présentés aujourd'hui comme les ennemis héréditaires, alors que de nombreuses sources associaient ces deux figures¹⁶⁶⁵. Le cinéma d'horreur leur a consacré un grand nombre de productions depuis les années 1930, puis plus tard suivirent des séries télévisées, des jeux de société, des jeux de rôle papier et des jeux vidéo. Dans certains cas, le terme lycanthrope s'est éloigné de son étymologie, puisque, dans le bestiaire monstrueux des *Règles avancées officielles de donjons et dragons*, il désigne tout un tas de métamorphes animaux : loup, ours, tigre, rat, sanglier, renard et même l'étrange « lycanthrope, loup de mer »¹⁶⁶⁶, créature qui combine les traits d'un loup et d'un phoque !

II – LE KRAKEN ENTRE MYTHE ET SCIENCE

Il est un dernier monstre d'*Age of Conan* dont il est nécessaire d'analyser la présence : le kraken¹⁶⁶⁷. Son étude va être l'occasion d'appréhender les sources de façon plus précise et permettra d'apporter quelques corrections factuelles à des recherches précédentes, en particulier à propos des travaux de Carl von Linné et de son *Microcosmos*. Il s'agira ici de compléter ces travaux en recontextualisant les sources et les acteurs qui les produisent, notamment l'étude de la figure de la pieuvre de Roger Caillois, car le sociologue français s'était essentiellement limité à une analyse de contenus pour évoquer l'imaginaire lié à cet animal.

1665. Kirby Flowers Smith, art. cit., p. 30.

1666. *Bestiaire monstrueux*, Lake Geneva, TSR, 1993, p. 183.

1667. J'avais fini de rédiger cette partie de mon travail quelques semaines avant que Jean-Luc Rivera, à qui j'en parlais, me conseille le livre de Bernard Heuvelmans à la suite de la première journée Rober E. Howard à Paris. Bien qu'ancien, cet ouvrage est une source d'information très bien renseignée sur ce sujet et m'a permis de confirmer certaines découvertes, comme la référence que fait Carl von Linné à Francesco Redi, et d'y apporter quelques précisions, notamment sur le rapprochement entre crabes et poulpes. J'en profite pour remercier ici Jean-Luc Rivera de me l'avoir indiqué. Bernard Heuvelmans, *Dans les sillages des monstres marins I. Le Kraken et le poulpe colossal*, Paris, Plon, « D'un monde à l'autre », 1958, p. 189-192 et 198-200.

1 – De Jasconius au kraken

Les monstres marins géants sont présents dans de nombreuses traditions, par exemple le Léviathan de l'Ancien Testament, parfois associé au Béhémoth. Tous deux remontent à des traditions antérieures. Dans les sources norroises, on pense évidemment au serpent de Midgard, Jörmungandr, enfant de Loki qui entoure la terre et ennemi mortel de Thor. Il faut cependant mentionner un autre monstre présent dans un ouvrage intitulé *Konungs skuggsjá*¹⁶⁶⁸, un ouvrage norvégien à visée pédagogique datant de la moitié du XIII^e siècle : « *Hafgufu* », une créature classée parmi les baleines. Ce texte dit que le monstre a rarement été vu par l'homme et qu'il ressemble plus à une île qu'à un poisson¹⁶⁶⁹. Il n'y aurait que deux membres de cette espèce dans les océans. Cette source est rarement citée comme source de la mythologie nordique. Nous verrons cependant que suite au « travail » fait sur les ressources culturelles qu'elle contient, il est tout à fait possible de l'intégrer à la liste des sources médiévales scandinaves qui ont fourni des références aux productions ultérieures.

Ce monstre est aussi présent aux côtés d'un autre monstre appelé « *lyngbagr* »¹⁶⁷⁰ dans la *Saga d'Oddr aux flèches*, un texte classé parmi les sagas légendaires. Trois manuscrits de différentes longueurs sont connus, datant, pour le premier, qui est aussi le plus court, de la fin du XIII^e siècle, et le troisième, qui est plus long, du XV^e siècle¹⁶⁷¹. Selon Régis Boyer, il s'agit d'un récit destiné à divertir son public¹⁶⁷². Lui-même traduit le nom des deux monstres qui nous intéressent de manière littérale par « Fumée de mer » et « Dos de Bruyère »¹⁶⁷³. La source norroise parle de « *sjóskrímsl* », terme basé sur la racine « *sjó* [mer] » et « *skrímal* [monstre] », désignant un monstre marin, et encore utilisé en islandais dans la traduction du livre de Job et dans la traduction *Vingt mille lieues sous les mers* de Jules Verne. Notons toutefois, comme nous l'avons déjà fait pour d'autres termes, que l'emploi du mot « monstre » est une traduction transculturelle pour désigner ces figures.

Sur la *Carta Marina*, la carte de la Scandinavie établie par Olaus Magnus en 1539, un nombre important de monstres marins est représenté au niveau de ce qui correspond aujourd'hui à la mer de Norvège. La légende de la carte évoque des serpents de mer qui s'en prennent aux

1668. *Speculum Regale. Konungs skuggsjá. Konge-Speilet. Et Philosophisk-Didaktisk Skift, forfattet i Norge Mod slutningen af det Tolfte Aarhundrede. Tilligemend et samtidigt Skrift om den Norske Kirkes stilling til Staten*, Christiania, Carl C. Werner & Comp, 1848, p. 32.

1669. « *Dá hefir hann landi sýnzkr líkari en fiski* », ma traduction. *idem*.

1670. « *Nú mun ek segja þér, at þetta eru sjóskrímsl tvau. Heitir annat hafgufa, en annat lyngbagr* ». *Örvar-Odds saga*, [En ligne]. Accès : <http://www.snerpa.is/net/forn/orvar.htm>, consulté le 07/09/2014.

1671. Fulvio Ferrari, « Gods, Warlocks and Monsters in the Örvar-Odds Saga », in John McKinnell, David Ashurst, Donata Kick (ed.), *The Fantastic in Old Norse/Icelandic Literature – Sagas and the British Isles. (Preprint Papers of the Thirteenth International Saga Conference, Durham and York, 6th-12th August, 2006)*, Durham, Durham University – The Centre for Medieval and Renaissance Studies, 2006, p. 241.

1672. Régis Boyer, *Sagas légendaires islandaises*, *op. cit.*, p. 827.

1673. *ibid.*, p. 892.

marins par calme plat¹⁶⁷⁴. Dans son *Historia de gentibus septentrionalibus* publiée en 1555, cet auteur suédois exilé à Rome donne une description d'un monstre, qu'il appelle « Jason » ayant les caractéristiques proches de ce que sera plus tard le kraken. Il est parfois confondu avec une île par les marins qui y jettent l'ancre et se font alors aspirer dans le tourbillon que celui-ci crée en s'enfonçant dans l'eau¹⁶⁷⁵. La confusion entre l'île et le monstre rappelle la description du *Konungs skuggsjá*. Olaus Magnus tire son nom de celui d'une créature décrite dans la *Navigatio sancti brendani abbatis*, un ouvrage écrit environ aux VIII^e-IX^e siècles qui raconte la vie de Saint Brendan, traduit par le moine Benedeit au début du XII^e siècle¹⁶⁷⁶. Pour célébrer Pâques, Saint Brendan et ses moines accostent sur une île mouvante appelée « Jasconius », parfois considérée comme une baleine. Selon Daniel W. Lacroix, cet animal était vu comme un monstre démoniaque dans la tradition des bestiaires et il devient une île-poisson sans doute plus propice à célébrer Pâques chez Benedeit¹⁶⁷⁷.

En 1655, Ole Worm (Olaus Wormius) mentionne une créature appelée *Hafgufe* qu'il classe comme la vingt-deuxième sorte de baleine. L'auteur danois dit s'appuyer sur le *Konungs skuggsjá*¹⁶⁷⁸ et le monstre est décrit comme étant très grand et, comme chez Olaus Magnus, les marins peuvent le confondre avec une île. Peu de temps après, dans le livre IV de son *Historiarum anatomicarum rariorum*, publié en 1657 le Danois Thomas Bartholin classe également *Hafgufe* comme la vingt-deuxième sorte de baleine, dont le dos est comme la lande¹⁶⁷⁹, sans doute en référence à Wormius. Il rappelle également l'épisode de Saint Brendan.

En termes d'histoire de la réception du kraken, il est nécessaire de revenir sur une croyance populaire à propos de ce monstre. Une idée répandue voudrait que le terme « *microcosmus* » que l'on retrouve dans la première édition de 1735 du *Systema Naturae* de Carl Von Linné soit une référence au kraken qui a disparu des éditions ultérieures. Cette erreur se trouve notamment chez Roger Caillois¹⁶⁸⁰, mais aussi sur de nombreux sites Internet et dans des ouvrages plus récents¹⁶⁸¹. Or, le *microcosmus* est toujours présent dans la neuvième édition parue en 1756¹⁶⁸², puis disparaît à partir de la dixième édition de 1758. Bernard Heuvelmans se trompe

1674. Elena Balzamo, *op. cit.*, p. 102.

1675. Roger Caillois, *La Pieuvre*, Paris, Éd. La table ronde, 1973, p. 41.

1676. Daniel W. Lacroix, « Images de l'Islande dans la *Navigatio sancti brendani*, ses sources et ses dérivés », in Hanna Steinunn Thorsleifsdóttir, François Émion (dir.), *L'Islande dans l'imaginaire*, Caen, Presses universitaires de Caen, 2013, p. 88.

1677. *idem*.

1678. Olaus Wormius, *Museum Wormianum seu historia rerum rariorum, Tam Naturalium, quam Artificialium, tam Domesticarum, quam Exoticarum, quæ Hafniæ Danorum in ædibus authoris fervantur*, Lugduni Batavorum, Ex Officina Elseviriorum, p. 280.

1679. « *quod ejus dorsum ericeto sit simile* ». Thomas Bartholin, *Historiarum anatomicarum rariorum, centuria III et IV. Ejusdem cura accessere Observationes anatomicae*, Hagae-Comitis, ex typographia Adriani Vlacq, 1657, p. 175-176.

1680. Roger Caillois, *La Pieuvre*, *op. cit.*, p. 47.

1681. Angel Guerra, Michel Segonzac, *Géants des profondeurs*, Versailles, Quae, « Carnets de science », 2014, p. 20.

1682. Carl von Linné, *Systema naturæ sistens regna tria naturæ in classes et ordines, genera et species redacta*,

également en pensant qu'il n'apparaît que dans la sixième édition du *Systema Naturae*. Dans la première édition, Linné le place dans le règne animal, dans la catégorie des vers et la sous-catégorie zoophytes aux côtés des *Tethys* (Tethydés) et des méduses, mais aucune source n'est citée.

Dans la seconde édition du *Systema Naturae* datant de 1740, plusieurs références servant de sources sont mentionnées à la page 64 à propos du *microcosmus*¹⁶⁸³ et se retrouvent dans un autre de ses ouvrages, intitulé *Fauna Suecica*, publié en 1746¹⁶⁸⁴. Dans celui-ci, il est décrit à la fois comme la vingt-deuxième sorte de baleine, dont la source est le quatrième volume des œuvres de Bartholinus (Thomas Bartholin) cité précédemment, et comme « *Microcosmus marinus* » en référence au travail de Francesco Redi¹⁶⁸⁵. Une autre référence utilisée par Linné le signale comme étant un « monstre unique [*Singulare monstrum*] » pour la première et une note indique qu'il « est rapporté qu'il habite la mer de Norvège, bien que cet animal n'a pas été observé [*Habitare fertur in mari Norwegico, ipse non dum hoc animal vidi*] »¹⁶⁸⁶. Ainsi, pour une raison étrange, Linné mélange dans cet ouvrage des informations à propos de petits organismes marins, sans doute de type « ascidies », avec celles concernant des monstres géants. Il est difficile de retrouver aujourd'hui les raisons de ce rapprochement, c'est ce que remarque dès 1817 Georges Cuvier¹⁶⁸⁷. Pour mieux comprendre ces processus de catégorisation, il faut se tourner vers les correspondances de Linné.

Dans une lettre à Pehr af Bjerkén de 1758, Linné dit qu'il n'a jamais vu de *microcosmus* et qu'il n'a pas donc pu l'intégrer à son système. Ceci explique la disparition du terme dans la dixième édition du *Systema Naturae*. Puis, il demande à af Bjerkén de lui en envoyer un exemplaire dans de l'alcool¹⁶⁸⁸ et se demande s'il s'agit d'un poulpe ou d'un zoophyte. Il est donc impossible qu'à ce moment il pense à un monstre géant. Le 14 juin 1758, af Bjerkén répond qu'il a

tabulisque æneis illustrata. Accedunt vocabula gallica. Editio multo auctior & emendatior, Lugduni Batavorum, Theodorum Haak, 1756, p. 82

1683. Voir annexe II.33.

1684. Carl von Linné, *Fauna Suecica, sistens animalia Sueciae regni : quadrupedia, aves, amphibia, pisces, insecta, vermes, distributa per classes & ordines, genera & species, cum differentiis specierum, synonymis autorum, nominibus incolarum, locis habitationum, descriptionibus insectorum*, Stockholmiae, Sumtu & Literis Laurentii Salvii, 1746, p. 386.

1685. Dans la *Fauna Suecica*, la référence à Redi est présentée ainsi : « *Rhed. Vivent. t. 22 f. I.4.5* ». Elle renvoie alors à l'ouvrage *Osservazioni intorno animali viventi che si trovano negli animali viventi*, et plus spécifiquement aux figures 1, 4 et 5 du tableau numéro 22 dont les descriptions sont données p. 217 et 218 et indiquent « *Microcosmo marino* ». Les illustrations apparaissent à la fin du livre dans la version de 1684. Francesco Redi, *Osservazioni intorno animali viventi che si trovano negli animali viventi*, Florence, Piero Matini, 1684.

1686. Carl von Linné, *Fauna Suecica, op. cit.*, p. 386.

1687. Georges Cuvier, « Mémoire sur les ascidies et sur leur anatomie » in Georges Cuvier, *Mémoires pour servir à l'histoire et à l'anatomie des mollusques*, Paris, Deterville, 1817, p. 2.

1688. « *Microcosmus har jag aldrig fått se, altså ej kunnat upptaga det i systemet. Om Hrz D:r kunne och Wille sända oss ett sådant uti spiritu vini bewarat, wore det oss den största heligdom och rarite* », ma traduction. Thomas Magnus Fries (ed.), *Bref och skrivelser af och till Carl von Linné första afdelningen. Del III*, Stockholm, Aktiebolaget Ljus, 1909, p. 210-212.

entendu qu'un *microcosmus* a été vu près de Dunkerque et qu'il va essayer de s'en procurer un exemplaire. D'après les descriptions qui lui ont été faites, il pense qu'il s'agit d'un Zoophyte du genre *Hydrae*, c'est-à-dire de très petits animaux de quelques millimètres et non un monstre géant.

Le parallèle avec l'*Hydrae* est important puisque Linné lui-même avait été confronté à l'identification d'une hydre en 1735 à Hambourg. Il s'avéra au final qu'il s'agissait d'un assemblage de crânes de belette et de peau de serpent¹⁶⁸⁹. Plus tard, il donnera le nom d'hydre à un polype, qui, à la manière de l'Hydre mythique, est capable de se reconstituer après avoir été coupé en morceau¹⁶⁹⁰. Plusieurs noms mythiques se retrouvent dans sa classification. On a donc affaire à une étape particulière de la réception du mythe qu'avait identifié Hans Blumenberg en montrant que les noms et les références mythiques pouvaient être réutilisés par les scientifiques. De plus, concernant cette période de réception particulière, il faut noter que, sur le plan idéologique, les travaux de Linné sont financés par les puissances européennes à une époque de colonisation afin de mieux connaître le monde et faciliter sa conquête¹⁶⁹¹. Les travaux du botaniste participent aux processus d'universalisation tels que je les ai présentés dans le premier chapitre. Serge Latouche voit dans la recherche de la maîtrise de la nature à cette époque un « projet total, voire totalitaire »¹⁶⁹². Cette période a constitué un moment de transition durant lequel sont apparues plusieurs significations d'un même terme qui faisaient référence l'un à l'autre. Les explications du botaniste ne viennent pas remplacer et effacer le mythe, mais les deux significations restent présentes. Elles offrent des exemples concrets réfutant l'opposition entre *Mythos* et *Logos*, dont certains chercheurs font encore la promotion aujourd'hui.

Tout comme le terme Hydre renvoie à plusieurs significations possibles en fonction du contexte, « *microcosmus* » renverrait à plusieurs significations, que Carl von Linné liste à travers les quatre références auxquelles il renvoie dans la deuxième édition de *Systema Naturae* et la *Fauna Suecica*. Il ne faut donc pas les lire comme décrivant une seule réalité, mais comme plusieurs définitions possibles du terme, c'est-à-dire y voir l'idée d'un animal dont l'apparence fait penser à un végétal et qui crée alors une confusion dans la perception de sa nature, caractéristique que l'on retrouve aussi bien chez le *Hafgufa* de Bartholin que le *microcosmo* de Francesco Redi. Notons enfin que dans l'édition de 1761 du *Fauna Suecica*, le « *microcosmus* » n'apparaît plus. Ces différentes occurrences, évoluant à travers le temps et en fonction des nombreuses éditions de ces ouvrages, permettent aussi, en prenant en compte cette dimension diachronique, de se faire une

1689. Manuel Yang, « Demystifying the Hamburg Hydra and the Origin of Genre: Carl Linnaeus and the Politics of the Aesthetic Commodity-Form », *Tresspassing journal*, 2013, n° 2, p. 98.

1690. « *hic in frusta dissectus, plantae instar, ex fingulo frustulo, novo individi reviviscit* [coupé en petit morceaux, comme des plantes, un nouvel individu revit à partir de chaque morceau ». Carl von Linné, *Fauna Suecica*, *op. cit.*, p. 367.

1691. Manuel Yang, *art. cit.*, p. 98.

1692. Serge Latouche, *op. cit.*, p. 31.

idée de l'évolution des connaissances de cette époque. Vue ainsi, celle-ci paraît marquée par un fort désir de découverte et les nombreux ouvrages publiés, notamment les multiples éditions de l'ouvrage majeur de Carl von Linné, *Systema Naturae* chaque fois mises à jour, donnent l'impression d'un moment d'effervescence dans le monde intellectuel. La suppression du *microcosmus* dans les dernières versions des ouvrages de Linné fournit aussi un exemple d'une science en train de se construire, qui élimine certaines références mythiques et fantastiques de son propos lorsque les recherches n'aboutissent pas. Toutefois, la décision du botaniste suédois n'empêchera pas de nombreuses personnes après lui de continuer à croire en l'existence du monstre.

Le disciple de Linné, Pehr Forsskål, évoque l'association entre le *Microcosmus* et le kraken dans une lettre de 1761, éditée au début du XX^e siècle¹⁶⁹³. Le terme qui apparaît dans cette lettre vient sans doute de la lecture d'un ouvrage paru quelques années auparavant. En effet, en 1752, Erik Pontoppidan, théologien, zoologiste et évêque de Bergen d'origine danoise, rédige son ouvrage *Det forste Forsorg paa Norges Naturlige Historie*, littéralement *Le premier essai d'histoire naturelle de la Norvège*¹⁶⁹⁴. Ce livre va être central pour imposer le nom « kraken » à cette créature, ainsi que son assimilation au poulpe. Le succès de sa traduction en anglais trois années plus tard permettra une diffusion plus large de son contenu.

Erik Pontoppidan ne donne pas l'origine exacte du nom, mais il dit qu'on l'appelle kraken, kraxen ou parfois encore krabben¹⁶⁹⁵. En 1701, dans l'ouvrage intitulé *Viaggio settentrionale* [Voyage Septentrional], après avoir parlé des serpents de mer, Francesco Negri évoquait le « *Sciu-Crak* », un poisson géant de forme plate et ronde, avec de nombreuses cornes et des bras à ses extrémités qui serait capable d'attraper les bateaux ainsi que les pêcheurs et de les submerger¹⁶⁹⁶. Negri dit que le *Sciu-Crak* peut être vu aux alentours du solstice d'été lorsque la mer est complètement calme. Ses propos se rapprochent de ceux d'Olaus Magnus, que Negri cite à plusieurs reprises dans son ouvrage¹⁶⁹⁷, mais l'auteur italien mélange alors les descriptions du

1693. « *Bed Herr Falck berättat om islands prismata och anthrinos [?] bergen i irrland som syskon till Kraken (microcosmus)* ». Theodor Magnus Fries (ed.), *Bref och skrivelser af och till Carl von Linné första afdelningen. Del VI*, Stockholm, Aktiebolaget Ljus, 1912, p. 131.

1694. Erik Pontoppidan, *Det forste Forsorg paa Norges Naturlige Historie*, Copenhague, Berlingste Arvingers Bogtrykkerie, 1752.

1695. Erik Pontoppidan, *The Natural History of Norway, containing a particular and accurate account of the temperature of the air, the different soils, waters, vegetables, metals, minerals, stones, beasts, birds, and fishes : together with the dispositions, customs, and manner of living of the inhabitants : interspersed with physiological notes from eminent writers, and transactions of academics : in two parts. Part 2* (1752), Londres, A. Linde, 1755, p. 210-211.

1696. « *Sciu-CraK è chiamato un pesce di smisurata grandezza, di figura piana, rotonda, con molte corna, ò braccia alle sue estremità, con le quali da tutte le parti alzate stringe le barchette, de pescatori, e tenta di sommergerle* ». Francesco Nègri, *Viaggio settentrionale Fatto e descritto da Francesco Negri da Ravenna. Opera postuma data alla luce dagli Heredi del sudetto*, Padova, Stamperia del Seminario, 1700, rééd. Per Gianfelice Dandi stampatore camerale, 1701, p. 184-185.

1697. « *Oloao Magno* » en italien.

« Jason » et celles des serpents de mer. Dans un ouvrage publié en 1706, le naturaliste allemand Christian Franz Paullini évoque un monstre marin qu'il appelle le *Seekrabbe*, possédant des caractéristiques similaires¹⁶⁹⁸. Il tiendrait sa description d'un de ses amis « tout à fait digne de foi », Ambroise Rhodius¹⁶⁹⁹.

Erik Pontoppidan ne cite pas directement Negri, mais il décrit le kraken également comme étant rond, plat, plein de bras et de branches¹⁷⁰⁰. Dans une note de bas de page, l'évêque de Bergen va faire référence au passage dans lequel Olaus Wormius décrit *Hafgufe* et précise que celui-ci a eu entre ses mains le traité *Konungs skuggsjá* qu'il cite sous son nom latin, *Speculum Regale*. Il reconstruit donc directement un lien entre ses propos et les sources médiévales scandinaves. L'évêque de Bergen cite également Olaus Magnus et d'autres auteurs, parmi lesquels Plin l'Ancien, dont il dit qu'il s'appuie sur le témoignage de Lucius Licinius Lucullus¹⁷⁰¹. Il fait ainsi remonter ses sources à l'Antiquité et procède lui-même à une recomposition à partir des sources précédentes, faisant fi des noms qui ont été attribués à ces différents monstres marins et s'appuyant avant tout sur un motif général. Son kraken est un mélange de nombreuses caractéristiques déjà présentes chez d'autres auteurs. Dans son texte, il rappelle la confusion possible entre une île et le monstre, dont il donne les caractéristiques suivantes : les îles flottantes sont des krakens ; leurs dos ressemblent à de la végétation ; ils sont immenses ; ils attirent les autres poissons en dégageant une grande quantité d'excréments ; ils sont dangereux pour les bateaux, soit quand ils remontent à la surface, soit quand ils plongent et créent un tourbillon dans la mer. Le principal apport, et en même temps une hésitation persistante, d'Erik Pontoppidan va être l'affirmation récurrente que le kraken est un poulpe ou une étoile de mer. La nature exacte de ce monstre marin est toujours au cœur des questionnements de cette époque. Et bien que l'évêque de Bergen le désigne souvent par un article défini, il ne le considère pas comme une créature unique, car il dit qu'un jeune spécimen avait été aperçu en 1680¹⁷⁰².

Dans la deuxième moitié du XVIII^e siècle, Jean-Christophe Valmont de Bomare consacra une entrée au kraken dans son *Dictionnaire raisonné d'histoire naturelle*, mais dit explicitement « Quoique l'on sache que la mer produise les masses d'animaux les plus énormes, tels que les baleines, les licornes, on ne peut guère croire à l'existence des krakens »¹⁷⁰³. Tel ne sera pas l'avis de Pierre Denys de Montfort qui, selon Roger Caillois, serait au début de la légende moderne du

1698. Bernard Heuvelmans suggère que cette description avait déjà été publiée quatre ans plus tôt et qu'elle découlait qu'une communication datée de 1677. Bernard Heuvelmans, *op. cit.*, p. 187.

1699. *idem*.

1700. Erik Pontoppidan, *The Natural History*, *op. cit.*, p. 210.

1701. *ibid.*, p. 217.

1702. *ibid.*, p. 213.

1703. Jean-Christophe Valmont de Bomare, *Dictionnaire raisonné d'histoire naturelle Tome III*, Paris, Brunet, 1775, p. 594.

kraken¹⁷⁰⁴. En 1802, cet auteur va s'intéresser à cette question dans son *Histoire naturelle, générale et particulière des mollusques animaux sans vertèbres et à sang blanc*, un ouvrage qui souhaite faire suite aux travaux du naturaliste Georges-Louis Leclerc de Buffon¹⁷⁰⁵. L'homme consacre plusieurs chapitres au poulpe colossal puis au kraken, deux espèces qu'il distingue, en disant que les poulpes colossaux sont agressifs, alors que le kraken « a des mœurs plus pacifiques et plus paisibles [...] on ne l'accuse point d'avoir saisi et enlacé des vaisseaux ; s'il en fait périr quelques-uns et s'il en a mis d'autres en danger, c'est en les culbutant avec son dos lorsqu'il monte au niveau des mers, ou en les faisant engouffrer par le tourbillonnement des eaux, lorsqu'il redescend en leur sein »¹⁷⁰⁶. Pourtant, l'image de son poulpe colossal attaquant un navire illustre aujourd'hui régulièrement des propos concernant le kraken.

À propos des sources précédemment citées, Pierre Denys de Montfort évoque le *Hafgufe*, dont il note la présence chez Ole Worm, et qualifie l'histoire de Saint Brendan racontée par Bartholin de « contes ridicules et populaires »¹⁷⁰⁷. À partir de cet épisode, il opère un rapprochement avec les travaux d'Olaus Magnus. Il cite longuement Erik Pontoppidan et fait référence au *microcosmos* de Carl von Linné¹⁷⁰⁸. Ce rapprochement ne se limite pas à la correspondance du botaniste suédois. Le français fait une synthèse des sources citées précédemment et de quelques autres en ajoutant nombre de commentaires personnels. Il sera néanmoins discrédité pour avoir attribué à des poulpes géants la disparition d'une flotte de navires français, dont la *Ville-de-Paris*, et de navires anglais qui les avaient pris¹⁷⁰⁹. Le navire avait en fait sombré lors d'une tempête à une date complètement différente¹⁷¹⁰. En même temps qu'il étend la notoriété du kraken, Pierre Denys de Montfort jette le discrédit sur son existence par ses exagérations à propos de la soi-disant agressivité des poulpes colossaux. Tout au long du XIX^e siècle, le kraken fera son apparition dans de nombreux ouvrages scientifiques, ainsi que dans des ouvrages de fiction. Il est aujourd'hui une des créatures les plus célèbres de la crypto-zoologie.

Ce retour sur les sources latines et scandinaves du Moyen Âge jusqu'au XVIII^e siècle nous apprend tout d'abord que les références se font à travers toute l'Europe et dans de nombreuses langues. À partir du XVII^e, notamment à travers les exemples d'Ole Worm et Thomas Bartholin, on constate une tendance à la collection de faits qui va être prolongée au XVIII^e siècle par les méthodes de classification biologiques. Le kraken n'est qu'un exemple parmi d'autres permettant d'illustrer ce phénomène et de saisir un changement de rapport au monde en train de s'installer.

1704. Roger Caillois, *La Pieuvre*, *op. cit.*, p. 55.

1705. Pierre Denys de Montfort, *Histoire naturelle, générale et particulière des mollusques animaux sans vertèbres et à sang blanc Tome 2*, Paris, François Dufart, 1802.

1706. *ibid.*, p. 345-346.

1707. *ibid.*, p. 400.

1708. *ibid.*, p. 410.

1709. *ibid.*, p. 358-368.

1710. Roger Caillois, *La Pieuvre*, *op. cit.*, p. 50-51.

Les liens qui unissent ces différentes sources ne s'établissent pas simplement sur un nom, ainsi du *Jasconius* au kraken en passant par le *Hafgufe*, ce sont aussi des idées générales ou encore les légendes qu'on associe à des monstres qui sont parfois poissons, parfois baleines, parfois même zoophytes, crustacés et enfin poulpes. Encore une fois, cet exemple montre qu'il faut considérer chaque occurrence pour ce qu'elle a de propre, dans son contexte particulier et en fonction des bases sur lesquelles s'établissent des relations avec d'autres occurrences. Ces développements ont permis de montrer que le potentiel d'efficiace d'un tel récit est exprimé dans des situations de communication précises et dans des contextes spécifiques qui participent à lui donner un sens nouveau.

Outre les récurrences d'un même terme pour désigner l'objet de connaissance, les citations d'auteurs telles qu'elles apparaissent dans les ouvrages mentionnés sont également un type de mise en relation possible. Entre Ole Worm et Thomas Bartholin, le nom pouvait s'accompagner d'une manière de classer l'animal, à savoir la vingt-deuxième baleine, qui faisait référence à un terme différent chez Linné. Il peut aussi s'agir de la récurrence d'un motif, comme la confusion entre le monstre et une île. Notons enfin que l'assimilation est telle que, dans sa traduction du *Konungs skuggsjá*, publiée en 1917 et intitulée *The King's Mirror*, Laurence Marcellus Larson remplace « *Hafgufa* » par « kraken » et signale en note que bas de page que le mythe du kraken est sans doute arrivé dans le Nord avec la légende de saint Brendan¹⁷¹¹. Le lien entre les deux paraît alors évident pour le traducteur et la boucle semble bouclée, ou presque...

Plusieurs œuvres de fiction ont marqué durablement l'imaginaire lié aux pieuvres géantes et au kraken¹⁷¹². Le succès de l'ouvrage *Les Travailleurs de la mer*, de Victor Hugo, déclenche une vague d'intérêt pour l'animal après laquelle le mot pieuvre remplace celui de poulpe dans la langue française courante. On le retrouve aussi dans les *Chants de Maldoror* de Lautréamont et, bien entendu, chez Jules Verne dans *Vingt mille lieues sous les mers*. Herman Melville, dont Erik Ingvar Thurin a relevé les références à la mythologie nordique, fait également référence à Pontoppidan et au kraken dans son ouvrage *Moby Dick*¹⁷¹³. Cet intérêt durera jusqu'à la fin du siècle et bien au-delà, comme le note Caillois :

« Le Roman noir, qui, dès la fin du XVII^e siècle, en constitue une des premières manifestations, a généralisé le goût du mystère et de l'épouvante, des revenants, des forces obscures et maléfiques. Le poulpe est simplement porté par cette lame de fond. Il n'est pas, dans le règne animal, le seul à en bénéficier. La méditation délirante de Toussenel sur la chauve-souris ne le cède en rien, sinon pour le talent, aux pages de Hugo sur la pieuvre. »¹⁷¹⁴

1711. *The King's Mirror (Speculum regale – Konungs Skuggsjá*, trad. en. Laurence Marcellus Larson, New York/Londres, Humprey Milford/Oxford University Press, 1917, p. 125.

1712. Roger Caillois, *La Pieuvre*, op. cit., p. 99.

1713. Erik Ingvar Thurin, op. cit., p. 157.

1714. Roger Caillois, *La Pieuvre*, op. cit., p. 101.

Le kraken est également présent dans la poésie du XIX^e siècle, et plus particulièrement un poème d'Alfred Tennyson de 1830, sobrement intitulé *The Kraken*, cité par Jorge Luis Borges dans son *Livre des êtres imaginaires*¹⁷¹⁵. Selon Tennyson, le Kraken est endormi d'un sommeil sans rêves :

« *Below the thunders of the upper deep,
Far, far beneath in the abysmal sea,
His ancient, dreamless, uninvaded sleep
The Kraken sleepeth: faintest sunlights flee
About his shadowy sides; above him swell
Huge sponges of millennial growth and height;
And far away into the sickly light,
From many a wondrous grot and secret cell
Unnumbered and enormous polypi
Winnow with giant arms the slumbering green.
There hath he lain for ages, and will lie
Battening upon huge sea worms in his sleep,
Until the latter fire shall heat the deep;
Then once by man and angels to be seen,
In roaring he shall rise and on the surface die.* »¹⁷¹⁶

Dans son poème, Tennyson associe le Kraken à la bête qui surgira des flots lors du jugement dernier. On peut y voir une association avec le Léviathan biblique et il pourrait s'agir ici d'une référence au poème épique de John Milton, *Paradise Lost*¹⁷¹⁷. Plus important pour nous, ce poème est sans doute une des sources qui va inspirer un des plus fameux monstres de la littérature *pulp*, le Grand Cthulhu.

2 – Le kraken, la littérature *pulp* et *Age of Conan*

Au début du XX^e siècle, le kraken est donc devenu un monstre relativement bien connu et présent dans la culture littéraire. Il va alors servir d'inspiration à l'un des plus importants monstres inventés par Howard Phillips Lovecraft, Cthulhu. Ce dernier apparaît dans la nouvelle « L'appel de Cthulhu [*The Call of Cthulhu*] »¹⁷¹⁸, publiée en 1928 dans le magazine *Weird Tales*. On retrouve

1715. « Sous les tonnerres de la surface, dans les profondeurs de la mer abyssale, le Kraken dort d'un sommeil antique, inviolé, sans rêves. De pâles reflets dansent autour de sa forme obscure ; de vastes éponges poussées et élevées depuis des millénaires, se gonflant sur lui, et dans la profondeur de la lumière malade, des pieuvres innombrables et énormes battent, avec leurs bras gigantesques, l'immobilité verdâtre, depuis des cellules secrètes et des grottes merveilleuses. Il gît là depuis des siècles, et il restera, se gavant endormi d'immenses vers marins jusqu'à ce que le feu du Jugement Dernier réchauffe l'abîme. Alors, pour se montrer une seule fois aux hommes et aux anges, il surgira en rougissant et mourra à la surface ». Jorge Luis Borges, Margarita Guerrero, *El libro des les seres imaginarios*, Buenos Aires, Ed. Kier, 1967 ; trad. fr. Françoise Rosset, Gonzalo Estrada, Yves Péneau, *Le Livre des êtres imaginaires*, Paris, Gallimard, « L'imaginaire », 1987, rééd. 2009, p. 137-138.

1716. <http://www.victorianweb.org/authors/tennyson/kraken.html>, consulté le 17/05/2015.

1717. *idem*.

1718. Howard Phillips Lovecraft, « The Call of Cthulhu », *Weird Tales*, vol. 11, n° 2, 1928, p. 159-178.

chez Cthulhu, entre autres caractéristiques, la taille gigantesque, une tête en forme de poulpe munie de tentacules et l'odeur fétide caractéristiques du kraken. La cité sous-marine de *R'lyeh* où dort ce monstre est une cité engloutie inspirée de l'Atlantide, sur laquelle se projettent des représentations de secrets enfouis et de temps passés, comme on la trouve chez Platon, et qui a inspiré les passions de nombreux auteurs, explorateurs et scientifiques¹⁷¹⁹. Dans la nouvelle, on retrouve à la fois des éléments provenant de récits anciens, comme ceux qui composent la mythologie grecque et des constructions récentes. « L'appel de Cthulhu » joue aussi un rôle important dans la réception ludique des écrits de Lovecraft, puisque son titre a été repris pour le jeu de rôle papier basé sur les écrits de l'auteur. Ce jeu est sans doute un des plus connus de la sphère rôliste avec *Donjons et Dragons* et son succès ne décroît pas, pour autant que l'on puisse en juger à partir des chiffres des campagnes de *crowdfunding* des dernières éditions et de certains autres jeux dérivés des œuvres de Lovecraft¹⁷²⁰.

Tout comme pour Howard, les continuateurs de H. P. Lovecraft ont contribué à construire une certaine interprétation des écrits de l'auteur de Providence, tels qu'on les conçoit aujourd'hui. August Derleth a parlé le premier de « Mythe de Cthulhu » pour faire référence à l'ensemble des phénomènes surnaturels des écrits de Lovecraft, et a tenté d'en faire une description systématique¹⁷²¹. Cette interprétation nous informe en retour sur les conceptions que Derleth mettait sous le terme « Mythe », qui représentait alors un ensemble organisé plutôt qu'une collection de faits hétérogènes. Parler de « mythe » dans ce sens revient déjà à établir des liens entre diverses productions selon un principe similaire à l'application du terme mythes aux récits norrois.

Robert Ervin Howard n'évoque pas directement le kraken dans les nouvelles de Conan, mais il fut inspiré par l'horreur lovecraftienne et a lui-même écrit plusieurs nouvelles parfois rattachées à celles de H. P. Lovecraft et même publiées dans des recueils communs¹⁷²². Dans la première nouvelle de Conan, « Le Phénix sur l'épée », Howard mentionne les « innommables grands anciens », un hommage discret à Lovecraft selon Patrice Louinet, qui précise que dans un premier tapuscrit, le Texan avait été plus explicite en écrivant « Cthulhu, Tsathogua, Yog-Sothoth, et les innommables grands anciens »¹⁷²³. Une autre allusion à une horreur indicible venue du fond des âges, proche des descriptions de Lovecraft, est présente dans la nouvelle de Conan « Une sorcière viendra au monde [*A witch shall be born*] »¹⁷²⁴. Mais surtout, dans « La tour de l'éléphant

1719. Jean-Pierre Deloux, Lauric Guillaud, *op. cit.*, p. 167.

1720. <https://www.kickstarter.com/projects/448333182/call-of-cthulhu-7th-edition>, consulté le 25/08/2016 ; <https://fr.ulule.com/appel-cthulhu/>, consulté le 25/08/2016.

1721. Richard L. Tierney, art. cit., p. 10-12.

1722. August Derleth (éd.), *Tales of the Cthulhu Mythos*, Sauk City, Arkham House, 1969.

1723. Patrice Louinet, « Une genèse hyborienne », art. cit., p. 550-551.

1724. Robert E. Howard, « Une sorcière viendra au monde », in Robert E. Howard, *Conan, L'heure du dragon*, éd. Patrice Louinet, Paris, Bragelonne, 2008, p. 345-399.

[*The Tower of the Elephant*] »¹⁷²⁵, Conan rencontre Yag-Kosha, un être venu d'une planète éloignée, qui fut un temps considéré comme un dieu par les humains avant qu'un sorcier ne le fasse prisonnier pour s'accaparer son pouvoir.

Parmi les continuateurs de Robert E. Howard, Lyon Sprague de Camp et Lin Carter font une référence directe au kraken dans l'ouvrage *Conan of the Isles*. Dans le onzième chapitre, Conan se trouve au fond de la mer et porte un casque qui lui permet de respirer sous l'eau, lorsqu'un kraken l'attaque. Le combat se termine par l'arrivée d'un requin géant qui détourne l'attention du mollusque. Ce roman sera également adapté en roman graphique par Marvel. Dans cette version, l'attaque du kraken vise le navire sur lequel se trouvent Conan et Sigurd. On se rapproche alors plus du motif déjà présent chez les poulpes colossaux de Denys de Montfort.

Dans *Age of Conan*, avec la sortie de l'extension *Rise of the Godslayer*, le personnage-joueur pourra combattre un kraken lors d'un événement aléatoire qui survient durant un voyage en bateau qui l'emmène de la Stygie au Khitai. Le personnage-joueur se trouve sur le pont du navire et le monstre attaque, aidé par d'autres petites créatures, des crabes de type « serviteurs ». Lors de cet affrontement, le PJ est seul et il doit faire face au monstre grâce à des balistes installées sur le navire. Cette attaque, comme les autres événements aléatoires, sert à mettre en scène le fait que la route vers le lointain Khitai est semée d'embûches. Elle renforce l'idée que l'univers du jeu est dangereux et l'agressivité du kraken concorde avec l'atmosphère générale qui met en avant la brutalité et le combat. La créature a la forme d'un grand monstre tentaculaire, mais elle est loin d'être aussi grande que le navire sur lequel se trouve le personnage-joueur. De plus, il ne s'agit pas tout à fait d'un poulpe, mais plutôt d'une créature qui serait vaguement inspirée d'un calamar. Son aspect visuel est utilisé pour un autre monstre unique et très rare, que les personnages-joueurs rencontrent au bout d'une instance du Khitai, et dont le nom est tiré de l'œuvre de Lovecraft : « Le rejeton de Nyarlathotep ». Dans plusieurs écrits de l'auteur de providence, Nyarlathotep est une entité malfaisante pouvant se retrouver sous différents traits et ses rejetons sont des créatures présentes dans les jeux de rôle papier inspirés de l'œuvre de l'auteur de Providence¹⁷²⁶.

Dans le MMORPG, plusieurs monstres gigantesques et tentaculaires apparaissent non seulement au Khitai, mais aussi en Cimmérie, dans la « Demeure de Crom », qui est une ruine Atlante. Horreur indicible, passé lointain et monstres tentaculaires semblent souvent être liés dans l'œuvre des concepteurs du jeu et l'histoire de la réception du kraken montre comment les transformations qui ont eu lieu au cours du temps ont fini par donner naissance aussi bien au kraken qu'aux autres monstres tentaculaires que l'on trouve dans le monde développé par Funcom. Les mises à jour les plus récentes continuent d'exploiter la relation entre Howard et Lovecraft

1725. Robert E. Howard, « La tour de l'éléphant », in Robert E. Howard, *Conan le Cimmérien*, éd. Patrice Louinet, Paris, Bragelonne, 2007, p. 93-120.

1726. Juliette Vion-Dury, art. cit., p. 54-55.

puisque dans une nouvelle région d'aventures appelée « L'épine du dragon [*Dragon's spine*] », il existe de nombreuses références à l'œuvre de l'auteur de Providence et tout particulièrement à la figure de Nyarlathotep, que les joueurs ne manquent pas de relever¹⁷²⁷. Enfin, notons qu'une autre référence au kraken est faite parmi les nombreuses armes disponibles dans *Age of Conan*. L'une des arbalètes les plus puissantes du jeu et les plus difficiles à se procurer s'appelle « *Krakensbane* » ou « le fléau des krakens ». Des références multiples se manifestent ainsi dans les détails du jeu.

III – RAIDS, APPRENTISSAGES ET ENTRAÎNEMENTS

Après avoir montré que les ressources nordiques peuvent être mises en relation avec de nombreux monstres présents dans *Age of Conan*, il reste un dernier type de combat à évoquer : les « raids », des défis considérés comme les plus difficiles du jeu¹⁷²⁸. Ces épreuves nécessitent la mobilisation d'un nombre important de joueurs, jusqu'à 24 dans *Age of Conan*, et demandent de mettre en place une coordination rigoureuse afin de battre des ennemis très puissants et récolter les meilleures récompenses. Les raids font partie du contenu de fin de jeu mis à disposition des personnages-joueurs de haut niveau, parfois appelé « contenu *end game* ». Ils constituent l'une des options principales pour les joueurs ayant atteint le niveau maximum. Le nombre d'heures passées dans ce type de pratiques dépasse souvent le temps passé à simplement faire évoluer son personnage jusqu'au plus haut niveau. Comme le signale T. L. Taylor à propos du MMORPG *Everquest*, « le fait que le raid est de plusieurs manières un composant central du jeu (en effet, certains pourraient prétendre qu'il s'agit de *la seule* véritable option restante pour les joueurs de longue date) met également en lumière la façon dont *Everquest* n'est pas un jeu particulier, mais un artefact développé tout au long du temps par de nombreux acteurs »¹⁷²⁹. L'auteur insiste sur l'aspect anthropologique de cette activité, dont on voit qu'il est impossible de la définir simplement à travers ses traits formels, mais pour laquelle il est nécessaire d'intégrer la manière dont les joueurs vont se l'approprier.

Ces affrontements sont intégrés à l'histoire générale de l'univers. Chaque *boss* fait partie d'une série de quêtes à accomplir, qui sont validées une fois le monstre vaincu et qui permettent d'en entamer de nouvelles. Cependant, il est toujours possible d'affronter à nouveau ces mêmes ennemis. À la suite de chaque combat, ces *boss* laissent derrière eux un butin de très grande qualité et d'autant plus difficile à obtenir que leur taux d'apparition est faible. C'est pourquoi, bien que la quête soit considérée comme achevée, une grande partie du jeu consiste à répéter inlassablement

1727. <https://cynarablog.wordpress.com/2013/03/02/literary-references-in-the-crawling-chaos-quest/>, consulté le 24/03/2015.

1728. T. L. Taylor, *op. cit.*, p. 37-38.

1729. « *But the fact that raiding is in many ways now a central component of the game (indeed, some might contend the only real option left for longtime player) also highlights the way Everquest is not one singular game but an artifact developed over time by many actors* », ma traduction. T. L. Taylor, *op. cit.*, p. 41.

ces combats afin de récupérer l'ensemble des récompenses que peut offrir le monstre à chaque personnage-joueur. Plus encore que les combats classiques, ceux-ci sont donc marqués par la répétition, d'autant plus que les *boss* de raid ont une identité spécifique et portent un nom ; ils diffèrent alors des monstres de type générique. Pour limiter la vitesse de récupération de ces récompenses, les développeurs de Funcom ont mis en place une restriction : chaque *boss* de raid ne peut être vaincu par un groupe de personnages-joueurs qu'une fois par semaine. Tout est fait pour que ces défis deviennent un des principaux enjeux du MMORPG.

Dans *Age of Conan*, les raids sont répartis en « *Tiers* », terme que l'on peut traduire par pallier ou niveau, abrégé « T1 », « T2 », « T3 », etc. en fonction de leur difficulté, de la puissance des monstres affrontés et de celle des équipements qu'il est possible de gagner en récompense d'une victoire. La difficulté des affrontements est progressive et chaque étape permet de récupérer un lot d'équipement complet pour chaque classe de personnage. Cependant, les combats ne rapportent souvent qu'une ou deux pièces d'équipement de manière aléatoire et obligent à les répéter de nombreuses fois pour équiper du mieux possible tous les membres du groupe et que chacun soit ainsi « *full T1* » « *full T2* », « *full T3* », et ainsi de suite¹⁷³⁰. Les guildes dans lesquelles le PVE raid est développé se retrouvent alors pour plusieurs sessions de jeu par semaine, le plus souvent le soir. Avec ce genre de pratiques, le loisir peut acquérir certains traits d'un temps de travail, car il faut optimiser le temps « libre »¹⁷³¹.

En termes d'emploi du temps, l'organisation des raids est stricte, afin de réunir le nombre nécessaire de joueurs. De plus, les tactiques à mettre en place doivent être bien connues et répétées de nombreuses fois pour être maîtrisées. Il est donc préférable de réunir les mêmes personnes afin de ne pas reprendre tout à zéro à chaque fois. Certaines réflexions de Michel de Certeau sur le jeu peuvent guider l'analyse de ce phénomène et montrer en quoi l'interaction s'inscrit dans le cadre d'un espace qu'il faut penser dans sa dimension temporelle. Selon le penseur français, qui parlait de différentes activités ludiques allant des échecs, au *Scrabble* en passant par la belote ou le loto, « les jeux *formulent* (et formalisent déjà) les *règles* organisatrices de coups et constituent aussi *une mémoire* (un stockage et une classification) des schémas d'actions articulant des réparties et des occasions »¹⁷³². Cette interprétation peut s'appliquer aux MMORPG, qui ne doivent donc pas simplement être considérés à travers leurs règles, mais selon les manières dont les joueurs agissent, mettent en œuvre ces règles et y adaptent leurs actions. Pour Michel de Certeau, chaque actualisation constitue une occurrence particulière qui s'ajoute à l'ensemble d'autres occurrences,

1730. Une armure complète compte 8 pièces, auxquelles il faut rajouter différentes armes et des accessoires. On comprend alors qu'avec l'apparition aléatoire de ces récompenses, le nombre de joueurs, la limite des victoires chaque semaine, cela prennent plusieurs mois afin d'équiper entièrement de telles équipes de personnages-joueurs à chaque « *Tier* ».

1731. Arjun Appadurai, *op. cit.*, p. 133.

1732. Michel de Certeau, *L'Invention du quotidien I.*, *op. cit.*, p. 41.

sans que toutes ne soient forcément connues de tous les joueurs, et participent à constituer la mémoire du jeu.

Plus encore que d'autres combats, les affrontements durant lesquels les joueurs font face aux *boss* de raid sont marqués par une mise en place de stratégies censées déjouer les pièges et les attaques de l'adversaire. Lorsqu'une stratégie est bien maîtrisée, elle peut être répétée à chaque affrontement pour faciliter la victoire des personnages-joueurs. L'entraînement et la répétition de ces stratégies vont permettre d'accumuler les connaissances sur ce défi particulier et « en rejouant des parties, en les récitant, ces histoires enregistrent simultanément des règles et des coups. À mémoriser autant que mémorables, ce sont des *répertoires de schémas d'actions* entre partenaires. Avec la séduction qu'y introduit l'élément de la surprise, ces mementos enseignent les tactiques possibles dans un système (social) donné »¹⁷³³. Les combats de raids et les stratégies mises en place sont des situations d'interaction particulières entre joueurs et participent à établir des conventions et des relations entre les personnages-joueurs et l'environnement de jeu. En termes anthropo-communicationnels, les acteurs construisent des ressources communes.

L'un des objectifs des raids est de réussir à trouver la stratégie adéquate et la faire appliquer au groupe entier. Encore une fois, suivant Michel de Certeau, il est possible de dire qu'« à relever dans ces jeux une formalité des tactiques (comme on le fait à propos du jeu de go), ou en comparant aux jeux la divination technique dont le cadre formel a pour objectif d'ajuster une décision à des situations concrètes, on a un premier fonds sur les rationalités propres à des pratiques d'espaces – espaces clos et “historicisés” par la variabilité des événements à traiter »¹⁷³⁴. Comme le dit de Certeau, qui rejoint ici les réflexions d'Erving Goffman, les acteurs ajustent leurs décisions face à une incertitude, non seulement au cours de jeux particuliers, mais aussi dans d'autres situations qu'on ne considère pas *a priori* comme ludiques et qui nécessitent de faire des choix, car elles comportent une part d'incertitude. Les tactiques mises en place visent alors à réduire cette incertitude en fonction d'un objectif particulier qui sert à définir l'espace de la situation, espace qui n'est pas forcément physique. En contribuant à construire des ressources partagées, les processus communicationnels concourent à amoindrir le risque face à la fatalité.

Dans son analyse des raids du MMORPG *World of Warcraft*, Tanya Krzywinska propose l'idée que certains aspects du jeu ont une « structure temporelle récursive complexe » et que le jeu n'a pas une « chronologie linéaire consistante ». La répétition des combats de raid peut être vue comme une organisation cyclique du temps et faire référence à « l'éternel retour » de Nietzsche. Toutefois, chaque bataille cherche à reproduire des stratégies partagées par les personnages-joueurs. Ainsi, « bien que l'on puisse regarder de telles répétitions comme un écho des temps

1733. *ibid.*, p. 42.

1734. *ibid.*, p. 41.

mythiques cycliques, qui conduirait à un raid réussi (qui rapporte des objets de haut niveau), la pratique commune consistant à répliquer des techniques et des stratégies éprouvées démontre à quel point la conception du jeu peut être expérimentée comme limitant le pouvoir des joueurs et leur créativité »¹⁷³⁵. Tanya Krzywinska pointe la conception du jeu et la visée d'efficacité recherchée par les personnages-joueurs qui a comme conséquence une uniformisation des pratiques. Une norme s'installe en réponse à l'incertitude représentée par le combat contre le monstre en question.

Michel de Certeau ne considère pas le jeu comme un ensemble infini de possibles, mais il suggère qu'« à ces façons de faire correspondent des procédures en nombre fini (l'invention n'est pas illimitée et, comme les "improvisations" au piano ou à la guitare, elle suppose la connaissance et l'application de codes) et qu'elles impliquent *une logique des jeux d'actions relatifs à des types de circonstances* »¹⁷³⁶. Jouer se fait selon certains principes et dans certaines limites. Il ne s'agit pas simplement de faire l'expérience de tous les possibles, mais parmi ces possibles, de choisir celui qui répond le mieux aux objectifs que l'on se fixe.

Comme il a été dit précédemment, l'idée de temps cyclique du mythe, notamment développée par Mircea Eliade, ne prend pas en compte les expressions concrètes, situées et historicisées, de ces récits et en oublie souvent les acteurs. Dans les raids, l'idée de progression est présente à deux niveaux : les personnages-joueurs s'entraînent pour maîtriser les « *strats* [stratégies] » et ils accumulent des équipements (meilleures armes, armures, accessoires) qui facilitent leur victoire. Plutôt qu'une répétition, les raids sont une forme de progression lente, et même volontairement ralentie pour des raisons simplement commerciales. Puisque les joueurs doivent payer un abonnement mensuel pour jouer, limiter le nombre de ces affrontements est une manœuvre permettant de les retenir plus longtemps sur le jeu.

À la fin de sa réflexion sur les jeux, Michel de Certeau établit un lien avec les contes, qui ont selon lui un rôle similaire. Il ne faudrait pas croire que le Français les présente comme totalement séparés de la vie courante lorsqu'il dit qu'« ils se déploient, comme le jeu, dans un espace excepté et isolé des compétitions quotidiennes, celui du merveilleux, du passé, des origines ». En effet, il rajoute que « là peuvent donc s'exposer, habillés en dieux ou en héros, les modèles des bons ou mauvais tours utilisables chaque jour »¹⁷³⁷. Ils sont alors pour lui des lieux où s'expriment des tactiques mises en œuvre face à des situations conflictuelles. Le penseur français ajoute : « Une formalité des pratiques quotidiennes s'indique dans ces histoires, qui inversent fréquemment les

1735. « *Although we might regard such repetition as an echo of mythic cyclical time, which might make for a successful raid (one which yields high-level items), the common practice of replicating proven techniques and strategies demonstrates how the game's design can be experienced as limiting player agency and creativity* », ma traduction. Tanya Krzywinska, art. cit., p. 134.

1736. Michel de Certeau, *L'Invention du quotidien I.*, op. cit., p. 40.

1737. *ibid.*, p. 42.

rapports de force et, comme les récits de miracles, assurent au mal-né la victoire dans un espace merveilleux, utopique »¹⁷³⁸. De même, dans le jeu, l'objectif des personnages-joueurs est de s'assurer la victoire sur les ennemis qu'ils rencontrent dans des défis proposés par les concepteurs. À la manière des contes, les jeux comme lieux de l'action constituent un espace merveilleux où les personnages-joueurs peuvent affronter de grands dangers et en sortir vainqueurs, notamment à travers les combats de raids. Ils sont alors des espaces qui permettent, selon Goffman, d'exprimer son « caractère » par procuration face à la fatalité¹⁷³⁹. Ils permettent de réaffirmer des codes de conduites et des valeurs morales qu'il serait trop coûteux d'exprimer autrement que par l'entremise de personnages auxquels les individus peuvent temporairement s'identifier¹⁷⁴⁰.

Enfin, ces événements ludiques compris comme des situations particulières permettent d'ancrer les personnages-joueurs dans l'histoire développée par la trame narrative du jeu. Les *boss* qu'ils doivent affronter durant les raids sont des personnages singuliers et parfois des ennemis bien connus de l'univers de Conan, comme le sorcier Thoth-Amon, dont le nom a déjà été évoqué à plusieurs reprises et qui est l'ennemi final du raid « T3 ». La sorcière Hathor-Ka, personnage issu du roman de John Maddox Roberts *Conan le valeureux*, est également présente. Parmi les raids T1, on trouve le Ver des glaces géant Yakhmar, inspiré de la nouvelle « Le repaire du ver des glaces [*The Lair of the Ice Worm*] »¹⁷⁴¹ écrite par Lyon Sprague de Camp. Enfin, de nombreux *boss* de raid sont des inventions des concepteurs.

Concernant la répartition géographique, on peut noter que les raids « T1 » se trouvent tous en Cimmérie, alors que les raids « T2 » et « T3 » se trouvent en Stygie. Cependant, tous ces donjons n'étaient pas présents dès la sortie du jeu. Comme pour certaines régions, il a fallu attendre plusieurs mises à jour pour disposer de la totalité des raids. Les raids « T4 » sont arrivés avec les régions du Khitai, mais là aussi, ils n'étaient pas disponibles entièrement dès la sortie de l'extension. Quant aux raids dits « T3.5 », ils accompagnent la sortie de la région d'aventures du Turan, qui correspond au moment de la sortie du nouveau film Conan en août 2011. En 2014, l'arrivée du « T5 » est officialisée à travers des raids spécifiques¹⁷⁴² ainsi que par la mise en place de raid T1 en mode « *unchained* », c'est-à-dire que d'anciens affrontements sont repensés et modifiés pour y ajouter des difficultés supplémentaires¹⁷⁴³. Tout comme les autres éléments du jeu déjà présentés précédemment, l'ensemble des *tiers* aujourd'hui disponibles n'était pas présent à la

1738. *ibid.*, p. 42.

1739. Erving Goffman, *Interaction Ritual*, *op. cit.*, p. 216.

1740. *ibid.*, p. 221-222.

1741. Lyon Sprague de Camp, Lin Carter, « The Lair of the Ice Worm », in Robert E. Howard, Lyon Sprague de Camp, Lin Carter, *Conan of Cimmeria*, New York, Lancer Books, 1969 ; trad. fr. François Truchaud, « Le repère du ver des glaces », in Robert E. Howard, Lyon Sprague de Camp, Lin Carter, *Conan le Cimmérien*, Paris, Jean-Claude Lattès, « Titre SF », 1980.

1742. http://www.ageofconan.com/news/game_director_letter_april_2014, consulté le 20/09/2014.

1743. http://www.ageofconan.com/news/unchained_raids_and_epic_armor_sets, consulté le 24/03/2015.

sortie du jeu et les mises à jour ont apporté de nombreuses nouveautés au cours des mois et des années d'exploitation. De plus, certaines refontes durant le développement ont abouti à un résultat différent de ce qui était envisagé au départ, comme nous allons le voir à propos de l'exemple du *boss* appelé « L'Élu de Louhi » qui fait l'objet de références aux récits médiévaux scandinaves.

1 – L'Élu de Louhi ou les hésitations avant la version finale

Après avoir évoqué les raids de manière générale, un exemple va permettre de voir comment certaines références scandinaves sont actualisées dans ce type de combats. Par la même occasion, il montrera les hésitations et les changements qui interviennent dans le développement du jeu avant l'aboutissement de la version mise sur le marché. Le *boss* appelé « L'Élu de Louhi » servira d'exemple pour cette démonstration. Il s'agit du cinquième *boss* du raid T3 appelé « La forteresse de Thoth-Amon », dont le septième et dernier *boss* est le sorcier Stygien lui-même.

Louhi est une divinité finnoise dont le nom a été repris dans la nouvelle de Lyon Sprague de Camp et Lin Carter « La sorcière des brumes [*The Witch of the Mists*] » évoquée précédemment. Cette sorcière Hyperboréenne se fait vénérer telle une déesse par les sorciers du culte de la Main blanche. Elle apparaît également, ainsi que ses fidèles¹⁷⁴⁴, dans les *comics* Marvel¹⁷⁴⁵. L'« Élu de Louhi [*Favored of Louhi*] » est un sorcier Hyperboréen, grand, à la peau blanche tout comme les autres hyperboréens rencontrés ailleurs dans le jeu¹⁷⁴⁶.

La quête à laquelle ce personnage est lié s'intitule « La défense du royaume d'Asgard ». Elle est confiée par Wulfhere qui se trouve dans le château de Conan à Tarantia et elle est composée de deux étapes :

« I. Un allié maléfique

Le roi Wulfhere des Æsirs offre une récompense à qui tuera un sorcier de la Main Blanche. L'Élu de Louhi est l'ennemi juré des Æsirs et, quelle que soit l'alliance qu'il a pu conclure avec Thoth-Amon, il faut la rompre par la force.

Objectifs

- Tuer l'Élu de Louhi

II. Renforcer l'armée des nations

J'ai tué l'Élu de Louhi, qui était l'ennemi juré des Æsirs. Wulfhere, le roi des Æsir, a dit qu'il offrirait une récompense à qui l'en débarrasserait. Wulfhere m'attend à Tarantia, dans la salle du trône du roi Conan.

Objectifs

- Retourner voir Wulfhere à Tarantia »

La structure de la quête est plus que simple 1) aller tuer un ennemi, 2) empocher la récompense. Toutefois, pour y arriver, il faut avoir accompli de nombreuses autres quêtes, avoir sans doute passé du temps à affronter les monstres du raid T1, puis du raid T2 et être capable de

1744. <http://www.marvunapp.com/Appendix/witchmhy.htm>, consulté le 20/09/2014.

1745. <http://www.marvunapp.com/Appendix/louhihyb.htm>, consulté le 20/09/2014.

1746. Voir plus haut.

défaire les quatre premiers *boss* du raid T3, ce qui peut représenter des mois, voire des années de jeu. Néanmoins, un personnage-joueur qui rejoint une équipe de joueurs expérimentés pourra éventuellement y accéder sans passer par toutes ces étapes.

L'Élu de Louhi est présenté comme l'ennemi juré du royaume d'Asgard et donc des Æsir. Il a conclu une alliance avec le sorcier qui se trouve derrière nombre de grands problèmes que connaissent les héros, tout particulièrement au Nord, comme l'invasion Vanir ou le retour d'Atzel. Les grandes intrigues sont liées pour servir les desseins de Thoth-Amon. La trame narrative générale fait le lien entre les références et les éléments présents dans le jeu afin d'offrir un cadre cohérent, puisque l'Élu de Louhi se trouve dans la forteresse du sorcier stygien.

Cette version de la quête fut présentée dans une version aboutie, car, en plus des nombreux bugs présents dans les premiers raids, ni la dernière partie des raids T2 ni le T3 n'étaient accessibles au lancement du jeu. La fin du T2 fut ouverte neuf mois après la sortie du jeu, dans la mise à jour 1.04, et le T3 fut rendu accessible dans la version 1.06, un an plus tard. L'auteur du *blog de Cynara* relève les changements opérés pendant cette période¹⁷⁴⁷. D'après ses notes, la quête relative à l'Élu de Louhi était accessible sans avoir accompli d'autres quêtes préalables et était présentée ainsi :

« **I. Des alliés maléfiques**

Le roi Wulphere des Æsir offre une récompense à qui tuera le roi Vanir et son allié Hyperboréen, un sorcier de la Main Blanche. Ils sont tous les deux des ennemis mortels des Æsir.

Quelle que soit l'alliance qui les réunisse, ils doivent être passés par le fil de l'épée.

Ils complotent ensemble dans la forteresse de Thoth-Amon à Kheshatta, sans aucun doute sous le regard attentif du disciple de Set.

- Occire le roi Vanir Hiemdul
- Tuer Isanta Surmako. »¹⁷⁴⁸

Cynara, l'auteur du blog, profite aussi de son *post* pour indiquer la provenance de certains noms, comme Hiemdul, Wulphere ou Louhi, à l'aide de liens vers les sites Internet *Wikipedia* et *Gutenberg.net*, une plate-forme web publiant des œuvres appartenant au domaine public. Il mentionne avec justesse que Hiemdul est sans doute une référence au Vanir Heimdul, de la nouvelle « La fille du géant du gel », tué par Conan et dont il a été montré plus haut qu'il est une réécriture du personnage des récits scandinaves, Heimdall. Cependant, il n'est plus mentionné à partir de la mise à jour 1.06. De même, Isanta Surmako fut renommé Élu de Louhi, mais reste bien

1747. <http://cynarablog.wordpress.com/2012/08/06/the-t3-that-never-was/>, consulté le 21/07/2014.

1748. « *I. Evil Allies*

King Wulphere of the Æsir is offering weregild for the deaths of the Vanir King and his Hyperborean ally, a sorcerer of the White Hand. They are both mortal enemies of the Æsir.

Whatever alliance they have must be put to the sword.

They plot together in Thoth-Amon's Stronghold in Kheshatta, under the watchful gaze of Set's disciple no doubt.

Slay Vanir King Hiemdul

Kill Isanta Surmako », ma traduction. *ibid.*

un sorcier de la Main Blanche. Ces changements montrent que les concepteurs souhaitaient sans doute au départ suivre de plus près les nouvelles de Howard, en reprenant un des personnages de l'auteur texan, mais qu'ils abandonnèrent finalement cette idée. Vinciane Zabban appelle ces phénomènes des « reformulations ». Celles-ci, bien qu'elles contribuent à transformer la trame initiale d'un projet, ne peuvent tout à fait l'ignorer¹⁷⁴⁹. Il ne faut donc pas simplement comparer les textes de Howard à la version du jeu mise en ligne, mais penser le travail de l'équipe de développement comme une multitude de transformations qui participent d'une élaboration progressive de ce qui deviendra la version rendue publique.

Cette quête oppose les Æsir, d'inspiration norroise, aux Hyperboréens, d'inspiration plutôt finnoise. L'affrontement entre Æsir et Hyperboréens est mentionné dans l'essai *L'Âge hyborien*, mais chez les continuateurs de Howard où la sorcière apparaît, à savoir dans la nouvelle de Lyon Sprague de Camp et Lin Carter, Louhi et les Æsir ne s'affrontent pas directement. Les personnages-joueurs qui remplissent cette quête combattent encore une fois au côté, ou plutôt au service, des Æsir, tout comme ils ont pu le faire précédemment dans la Passe d'Ymir. À travers la quête principale, ils interviennent donc directement dans des affaires qui touchent les contrées nordiques.

IV – DIVERSITÉ ET CULTURE : OUVRIR L'ANTHROPOLOGIE DE LA COMMUNICATION

Au même titre que Timothy Gantz parlait d'œuvre de synthèse concernant le manuel d'Apollodore et dans la continuité des nombreux développements sur les récits médiévaux scandinaves ou encore les textes de Robert E. Howard, l'exemple du bestiaire du jeu *Age of Conan* vient confirmer le caractère composite de ce MMORPG. De manière plus générale, ce constat amène le chercheur à aborder la question des processus qui participent aux mélanges et aux recompositions de la culture.

De nombreux termes ont été proposés pour qualifier ces phénomènes, mais leurs usages entraînent de nouvelles questions. Dans son ouvrage intitulé *Cultural Hybridity*, que l'on pourrait traduire par « hybridité culturelle », l'historien de la culture Peter Burke revient sur plusieurs métaphores utilisées pour désigner les mélanges entre différentes cultures. Pour ne citer que quelques exemples : « métissage » et « hybridité » sont des métaphores biologiques/zoologiques, « emprunt » est une métaphore économique, « traduction » et « créolisation » viennent de la linguistique, l'idée de « fusion » est issue de la métallurgie, tout comme le « melting pot » américain, et le terme culinaire de « ragoût » est parfois employé¹⁷⁵⁰. L'auteur rappelle que tous ces termes sont « élastiques ». Ce sont des concepts mous, mais leur emploi pose des problèmes et des questions différentes. Pour prendre d'autres exemples, le terme « appropriation » amène à se poser

1749. Vinciane Zabban, *op. cit.*, p. 123-124.

1750. Peter Burke, *Cultural Hybridity*, Cambridge/Malden, Polity Press, 2009, p. 34.

la question de qui prend quoi et dans quel but, alors que « syncrétisme » conduit à chercher quelle part de chaque culture se trouve dans le mélange¹⁷⁵¹. Burke souligne également que les théories culturelles ne datent pas d'hier, mais elles sont le produit de réflexions d'individus et de groupes sur les changements culturels à travers les siècles¹⁷⁵². Dans son travail, il fait référence aux réflexions de Jean-Loup Amselle dans son ouvrage *Logiques métisses*, qui défendait l'idée qu'« aucune culture n'était pure et qu'en réalité tout ensemble culturel était constitué au départ de pièces et de morceaux, renvoyant à l'infini l'idée d'une pureté originaire »¹⁷⁵³. L'ethnologue français souhaitait « attirer l'attention sur le caractère composite de chaque ethnie, de chaque culture, de chaque identité avant la conquête coloniale de l'Afrique »¹⁷⁵⁴. Le cœur de son propos est qu'il n'existe pas de culture pure, tout comme le disaient Franz Boas et Edward Sapir.

Cette thématique du métissage a été discutée, entre autres, par François Laplantine et Alexis Nouss, pour qui le métissage n'est « pas un état ni une qualité, il est de l'ordre de l'acte »¹⁷⁵⁵. Pensé comme un produit, le métissage réifierait une séparation qui précède un état de mélange. Il faut alors le penser comme un processus continu toujours en train de se produire et jamais vraiment terminé. Selon ces auteurs, « la spécificité d'une culture ou d'un individu vient des combinaisons infinies qui peuvent être produites – en dehors de nous, mais aussi en nous, il y a des multitudes –, des agencements de termes hétérogènes, dissemblables, différents, bref de la reformulation de plusieurs héritages »¹⁷⁵⁶. Dans cette pensée de la culture comme étant toujours en train de se faire, toujours en devenir, la dimension temporelle est essentielle, mais le temps du métissage est toujours le temps présent, c'est-à-dire celui de la situation particulière, qui est un moment de tension entre le passé et le présent. C'est pourquoi « une épistémologie métisse ne doit pas à notre avis chercher à abolir, mais plutôt à problématiser, à complexifier et à affiner l'analyse de catégories qui ne seront plus seulement pensées dans l'espace, mais dans le temps »¹⁷⁵⁷. Ces perspectives renvoient, elles aussi, aux analyses des processus de catégorisations du premier chapitre.

Pour sa part, Alban Bensa va jusqu'à récuser l'idée même de culture, car « dans son acception actuelle la plus courante, la notion de culture, comme celle autrefois de race, suppose une niche où chacun serait enfermé dès sa naissance et dont il serait impossible de sortir »¹⁷⁵⁸. Cette manière d'envisager les phénomènes sociaux est pour lui limitative. En effet :

1751. *ibid.*, p. 54.

1752. « *Cultural theory was not invented yesterday. On the contrary, it has gradually developed out of the way in which individuals and groups have reflected about cultural change over the centuries* ». *ibid.*, p. 35.

1753. Jean-Loup Amselle, *Logiques métisses*, Paris, Éditions Payot, 1990, rééd. Paris, Payot et Rivages, « Petite bibliothèque Payot », 2009, p. 14.

1754. *ibid.*, p. 10.

1755. François Laplantine, Alexis Nouss, *Le Métissage*, Paris, Flammarion, « Dominos », 1997, p. 84.

1756. *ibid.*, p. 76.

1757. *ibid.*, p. 89.

1758. Alban Bensa, *op. cit.*, p. 126.

« En assignant les comportements à une seule vignette collective (les Océaniens, les universitaires, les syndicalistes, etc.), on construit une entité abstraite qu'on affuble d'un costume appelé "culture" en manquant du même coup les pratiques concrètes d'individus concrets, les luttes d'influence, initiatives, diversions, coups bas et autres tactiques ; bref, on manque la vie sociale elle-même dans toute son épaisseur, sa singularité circonstancielle et sa charge affective. »¹⁷⁵⁹

Nous avons vu à propos de la notion de mythe que cet auteur s'en prend tout particulièrement au structuralisme qui, selon lui, fait fi de l'histoire dans ses interprétations et qui vise « à faire croire que la culture est une sorte d'essence collective »¹⁷⁶⁰. Au contraire, « non seulement des passerelles existent entre mondes en apparence différents et si chacun d'eux s'organise à sa manière, les dispositifs échafaudés résolvent au fond des problèmes qui dépassent ces particularismes »¹⁷⁶¹. D'après lui, l'une des premières preuves de l'étanchéité des cultures est la possibilité des hommes à apprendre les uns des autres. En première place se trouve l'ethnologue qui, sur son terrain, apprend à connaître les personnes sur qui il enquête. Il rejoint Jean-Loup Amselle, selon qui « si les cultures évoluent, se transforment sans disparaître, c'est parce qu'est inscrite dans leur matrice la possibilité de communiquer avec l'autre »¹⁷⁶².

L'idée de passerelle peut être rapprochée de celle de « branchements » développée par Jean-Loup Amselle dans des travaux ultérieurs. Il revient sur la notion de « logique métisse » car « en effet, elle repose sur un substrat biologique et zootechnique inavoué »¹⁷⁶³. Il préfère alors parler de « branchements », une nouvelle métaphore qu'il justifie ainsi :

« En recourant à la métaphore électrique ou informatique du branchement, c'est-à-dire à celle d'une dérivation de signifiés particularistes par rapport à un réseau de signifiants planétaires, on parvient à se démarquer de l'approche qui consiste à voir dans notre monde globalisé le produit d'un mélange de cultures vues elles-mêmes comme des univers étanches, et à mettre au centre de la réflexion l'idée de triangulation, c'est-à-dire de recours à un élément tiers pour fonder sa propre identité. »¹⁷⁶⁴

Dans une réflexion qui se veut tout autant anthropologique que politique, l'ethnologue évoque la nécessité de penser les groupes autant dans leur logique interne que dans les rapports avec d'autres groupes qui ont participé à les former. La démarche ethnologique aurait trop longtemps favorisé les études localisées et elle aurait conduit à une vision fermée de la culture comme un ensemble homogène aux origines uniques. Au contraire, lui-même pense que « débrancher les civilisations de leurs origines supposées est peut-être le meilleur moyen d'échapper au racisme ou, ce qui revient au même, de toucher à l'universel »¹⁷⁶⁵. La problématique déjà évoquée à plusieurs reprises au cours de ce travail reste celle du rapport entre le particulier et l'universel.

1759. *ibid.*, p. 137.

1760. *ibid.*, p. 125.

1761. *ibid.*, p. 127.

1762. Jean-Loup Amselle, *Rétrovolution*, *op. cit.*, p. 43.

1763. Jean-Loup Amselle, *Logiques métisses*, *op. cit.*, p. 14.

1764. Jean-Loup Amselle, *Branchements*, *op. cit.*, p. 7.

1765. *ibid.*, p. 9.

Dans un premier temps, revenons sur quelques idées qui traversent ces travaux et qui font écho aux développements de la première partie de cette thèse sur la place de l'Anthropologie culturelle américaine dans la recherche française. Les quelques auteurs cités précédemment ont tous insisté sur la nécessité de réintégrer la dimension temporelle dans l'analyse. Or, cette nécessité était déjà soulignée chez Franz Boas et Edward Sapir. Ces deux auteurs sont très peu, voire pas du tout cités dans les travaux mentionnés précédemment. Cette absence semble participer à la marginalisation de l'Anthropologie culturelle américaine dont parle Erwan Diantell¹⁷⁶⁶. De même, les deux hommes prenaient position face à l'idée d'ensembles humains homogènes et répondaient tout particulièrement à une problématique de leur époque, à savoir l'idée de race. Ils devançaient de presque cent ans certains travaux de l'anthropologie contemporaine.

Les chapitres précédents ont montré qu'en ce qui concerne les récits médiévaux scandinaves, il est impossible de leur trouver une origine véritable. De plus, les sources à notre disposition sont marquées, entre autres, par des influences grecques et chrétiennes. Plus tard, aussi bien les écrits de Howard que le MMORPG de Funcom, pour ne reprendre que les plus gros jalons de notre parcours, furent le produit d'influences multiples. Chaque production peut donner lieu à l'établissement de multiples relations avec d'autres productions. L'une des conséquences de cette analyse est la possibilité, plusieurs fois soulignée, d'objecter aux néo-primitivistes l'illusion de leurs fondements. Comme le disent François Laplantine et Alexis Nouss, « si cette thèse de la pureté est réfractaire à sa propre théorisation, c'est qu'elle ne supporte pas l'épreuve des faits. Elle s'avère vouée à l'absurdité »¹⁷⁶⁷.

Un jeu comme *Age of Conan: Hyborian Adventures* résulte d'une multitude de développements et nombre de ses éléments peuvent faire l'objet d'analyse des relations qu'entretiennent différentes productions et des transformations que chaque nouvelle expression d'une ressource induit. Elles peuvent être analysées de différentes manières. On pourrait par exemple observer ce que Peter Burke appelle la « circularité culturelle »¹⁷⁶⁸. L'auteur donne l'exemple de la musique, domaine où « l'Afrique imite parfois l'Afrique via l'Amérique, faisant un tour circulaire, et cependant, un tour qui ne termine pas là où il a commencé, puisque chaque imitation est aussi une adaptation »¹⁷⁶⁹. Dans le cas des références scandinaves, on a pu voir que, à partir des sources médiévales, via la réception dans la littérature *pulp* américaine, les éléments mythiques sont à nouveau adaptés par une entreprise norvégienne sous l'égide d'une firme Américano-suédoise. On peut y trouver une forme de circularité. Toutefois, elle n'est pas suffisante pour décrire la complexité des phénomènes et elle est tributaire d'une délimitation

1766. Erwan Diantell, art. cit., p. 95.

1767. François Laplantine, Alexis Nouss, *op. cit.*, p. 76.

1768. Peter Burke, *op. cit.*, p. 26.

1769. « *Africa sometimes imitates Africa via America, making a circular tour, and yet one that does not end in the place that it started, since every imitation is also an adaptation* », ma traduction. *idem*.

historique arbitraire. On peut tout aussi bien voir un retour des écrits du Texan en Amérique à travers un jeu développé en Norvège. Aucune des deux perspectives ne décrit convenablement ces phénomènes qui se déroulent à une échelle mondiale, d'autant plus qu'un autre réseau de relations fait surface lorsqu'on prend en considération le fait que le MMORPG hérite de nombreux mécanismes des jeux de rôle papier, dont l'une des premières expressions était *Donjons et dragons*, lui-même inspiré par les écrits de Howard. Par conséquent, l'idée de circularité est insuffisante pour rendre compte de ces compositions.

On peut alors s'appuyer sur la proposition de l'anthropologue Jackie Assayag, qui dit à propos de la globalisation que « pour peu qu'on lui applique un régime transdisciplinaire, elle invite à construire un modèle dynamique et séquentiel - en réseau - sur la base de connexions rendant compte de la restructuration du monde contemporain comme totalité »¹⁷⁷⁰. Il considère que ce positionnement nécessite deux précautions : premièrement, admettre que l'idée de globalisation introduit un principe d'unité entre des phénomènes relativement autonomes, deuxièmement, mener une discussion de fond préalable sur des dimensions historiques sur la longue durée et selon une perspective transcontinentale. La discussion historique a bien été menée tout au long de ce travail de thèse et les divers développements ont montré la portée transcontinentale des phénomènes étudiés, tout en mettant en lumière les multiples dimensions impliquées dans ces phénomènes.

Les références aux récits médiévaux scandinaves se retrouvent alors aux côtés de ressources provenant d'autres espaces culturels et d'autres périodes historiques. C'est ainsi qu'un chaman, dont on a vu l'origine sibérienne des représentations, peut combattre Thoth-Amon, un sorcier dont le nom fait référence à deux dieux égyptiens, aux côtés d'un Prêtre de Mitra, qui sert un dieu inspiré du mithraïsme, un culte des secrets romain. *Age of Conan: Hyborian Adventures* n'est pas un cas isolé, bien au contraire. De nombreux jeux sont le résultat de telles recompositions de ressources culturelles. Des millions de joueurs jouent quotidiennement de ces productions bigarrées et actualisent les références qu'ils contiennent en leur donnant un sens nouveau, sans en connaître l'origine précise.

À un niveau plus général, toutes ces œuvres participent, elles aussi, à constituer un ensemble de ressources pour ses publics. Vincent Berry, contre une explication par classe d'âge et une explication psychologique, suggère qu'« une interprétation plus solide consiste à considérer sérieusement l'émergence d'une culture de la *fantasy*, non pas sous l'angle d'une "culture de masse" ou d'une "culture jeune", mais comme d'un ensemble de ressources littéraires, cinématographiques, musicales spécifiques, historiquement constituées, qui font aujourd'hui

1770. Jackie Assayag, « La culture comme fait social global ? Anthropologie et (post)modernité », *L'Homme*, 1998, vol. 38, n° 148, p. 216.

culture »¹⁷⁷¹. Dans ce cas aussi, tous les individus ne sont pas identiques, c'est pourquoi il ne faut pas leur assigner trop rapidement une étiquette collective.

Ces discussions nous amènent néanmoins à questionner les développements précédents. Si le métissage, l'hybridité, le branchement sont au cœur des processus humains et sociaux et impliquent un changement constant, il n'en reste pas moins que les individus peuvent se reconnaître en tant que membres d'un groupe et établir eux-mêmes des liens entre différentes manifestations ou expressions culturelles. Nous avons vu que les réflexions des anthropologues mentionnées précédemment mettaient l'accent sur le particularisme des situations. À partir de ce principe, une pensée anthropo-communicationnelle amène à une réflexion portant à la fois sur l'expression et sur les relations en tant que constructions établies par des acteurs humains. Ces relations permettent d'établir des rapports de continuité au sein d'un monde toujours mouvant.

1771. Vincent Berry, *op. cit.*, p. 69.

Articuler les temporalités de l'activité ludique

Dans son *Ethnologie des joueurs d'échecs*, Thierry Wendling consacre une part importante de son travail à analyser les procédures de structuration temporelle prenant place dans l'activité ludique. Évoquant le temps des coups joués et le rapport qu'il entretient avec le temps de la pendule, il montre que l'activité « a l'originalité de créer deux structures temporelles radicalement différentes que le joueur doit gérer simultanément »¹⁷⁷². Pour saisir l'activité ludique, le chercheur se doit de comprendre les modes selon lesquels la temporalité du jeu est appréhendée par les acteurs. Il sera alors possible de voir de quelle manière les références aux récits médiévaux scandinaves sont mises à contribution dans les modes d'organisation temporelle, notamment à travers certains événements saisonniers qui viennent ponctuer le calendrier et vont superposer le temps diégétique au temps extra-diégétique ou « temps ordinaire », expression employée par Thierry Wendling afin de désigner « le temps de nos montres, de nos rythmes biologiques, de nos mémoires »¹⁷⁷³. De multiples échelles de mesure du temps s'entrecroisent au sein de l'activité ludique et permettent de situer cette dernière par rapport à d'autres types d'activités, comme le travail. Toutefois, contrairement à certaines idées reçues, la distinction entre ces deux types d'activité ne tient pas toujours de l'évidence.

Ce dernier chapitre va donc servir à compléter l'approche anthropo-communicationnelle par l'intégration de nouvelles dimensions liées au temps. En s'attachant à l'étude des différentes procédures de structuration temporelle du jeu, il aidera à mieux comprendre les manières dont les acteurs organisent différentes activités sociales les unes par rapport aux autres sur le plan des temporalités et la place que tient l'activité ludique au sein de celles-ci. Autrement dit, plutôt que de faire du jeu une exception par rapport à la vie courante, comme ont pu le faire de nombreux chercheurs dont les travaux sont aujourd'hui devenus classiques, il s'agira de le resituer comme une activité qui prend place au sein de celle-ci, parmi de nombreuses autres avec lesquelles il entretient des liens.

1772. Thierry Wendling, *Ethnologie des joueurs d'échecs*, Paris, Presses universitaires de France, « Ethnologies », 2002, p. 218.

1773. *ibid.*, p. 222 n1.

I – LES ÉVÉNEMENTS SAISONNIERS :

ENTRE TEMPS DIÉGÉTIQUE ET TEMPS ORDINAIRE

De nombreux jeux de rôle en ligne multi-joueurs font l'objet d'animations ponctuelles qui, au cours de l'année, rythment leur calendrier et permettent aux joueurs de vivre des séquences de jeu originales et différentes de celles disponibles le reste de l'année. Par exemple, dans *Lord of the Rings Online*, les concepteurs organisent le « festival de Yule », une fête uniquement accessible en hiver qui permet d'acquérir des objets spécifiques pour le *roleplay*¹⁷⁷⁴. *Age of Conan* ne fait pas exception et ses concepteurs ont proposé un certain nombre d'événements pour les fêtes de fin d'année et pour Halloween. Ils offrent aux joueurs l'opportunité d'accomplir des quêtes thématiques et de gagner des récompenses originales. La fête du solstice d'hiver fait référence aux récits médiévaux scandinaves et s'avère donc pertinente dans le cadre de ce travail. Pour sa part, l'événement lié à Halloween renvoie à des célébrations celtes et servira d'exemple à titre contrastif.

1 – Jul ou Noël ? « *A bloody solstice* »

L'événement saisonnier qui se déroule en hiver, aux alentours de Noël, s'intitule « Le solstice sanglant [*A bloody solstice*] ». Il est annoncé sur le site Internet officiel du jeu par le texte suivant, accompagné d'une illustration où l'on voit un guerrier Vanir enragé aux cheveux roux. Cette description est reprise également sur différents sites et portails Internet :

« Les jours devenaient de plus en plus courts, les premières neiges recouvraient les terres du nord d'un manteau glacial et le souffle froid d'Ymir, descendant des montagnes en hurlant à travers les vallées, glaçait tous les mortels jusqu'à l'os... L'hiver est sur nous. Voilà le solstice d'hiver, écartant le soleil et laissant place aux nuits les plus longues de l'année.

Cet événement fût célébré par la plupart des nations du nord de l'Hyboria, durant de nombreuses générations... et cette année n'est pas différente des autres. Les Æsirs et même les sanguinaires et conquérants Vanirs se rassemblaient autour de la chaleur bienveillante du feu de bois, chacune des deux nations célébrant la lune hivernale sur leurs territoires respectifs, en la saluant en boissons, chansons et danses.

Mais cette année, les trois premières saisons de l'année n'avaient pas suffi pour étancher la soif de conquête et de carnage des Vanirs, alors même que les terres Hyboriennes entraient dans le froid hivernal. Cette année-là, un groupe de guerriers Vanirs, suivant leur chef Gymir Barbesang, envahit le lieu sacré des festivités de leurs voisins, les Æsirs, et les chassèrent... Cette insulte ne pouvait rester impunie ! Les Æsirs ont besoin de rassembler leurs plus forts guerriers pour contre attaquer, et ils auront besoin de l'aide des aventuriers les plus forts et les plus intrépides d'Hyboria, afin de récupérer ce qui leur revient de droit depuis des siècles. »¹⁷⁷⁵

Suivant cette description, les événements hivernaux concernent directement les peuples du Nord et plus particulièrement ceux s'inspirant des deux familles de dieux nordiques, les Æsir et les Vanir. À travers cet événement, les personnages-joueurs vont avoir la possibilité d'en apprendre

1774. Esther MacCallum-Stewart, « The Place of Role-Playing in Massively Multi-Player Online Role-Playing Games » in Tanya Krzywinska, Esther MacCallum-Stewart, Justin Parsler (ed.), *Ring Bearers. The Lord of the Rings Online as Intertextual Narrative*, Manchester/New York, Manchester University Press, 2011, p. 84.

1775. <http://www.jeuxonline.info/actualite/29339/evenement-saisonnier-hiver-solstice-sanglant>, consulté le 19/05/2016.

plus sur ces deux peuples et leurs coutumes. C'est aussi la seule fois où les personnages joueurs pourront pénétrer en territoire æsir. Comme l'annonce le texte, des attaques de Vanir ont empêché les festivités des Æsir. Ces assauts renforcent l'opposition déjà évoquée précédemment entre les deux peuples et la prise de position des personnages-joueurs du côté des Æsir. L'événement d'hiver fut répété trois années consécutives, presque à l'identique¹⁷⁷⁶ avec le même texte de présentation, mais n'est plus reproduit à la fin de l'année 2013. Funcom prépare alors une autre série d'animations prenant place le 25 décembre 2013 et au début de l'année 2014.

En plus de l'annonce de l'événement, le site officiel affiche un détournement de l'une des plus fameuses illustrations du jeu, une bagarre de taverne, à laquelle sont rajoutés pour l'occasion : des guirlandes lumineuses accrochées au crâne qui orne le mur, un bonnet de père Noël sur la tête de l'un des principaux protagonistes, un sapin de Noël dans le coin gauche et un autre protagoniste, sur la droite de l'image, soulève un énorme cadeau de Noël¹⁷⁷⁷. Ce détournement met en avant les rapports entre les événements saisonniers du jeu et la période de Noël contemporaine, ses décorations, ainsi que le personnage du Père Noël.

2 – Saturnales romaines, Jól scandinave et anthropologie de la fête

La période de la fin de l'année et les célébrations qui l'accompagnent ont connu un certain intérêt de la part des historiens des religions et des anthropologues, afin de comprendre ce qu'elles ont pu représenter par le passé pour les peuples qui les pratiquaient, ses fonctions, ses modes de diffusions, ses transformations et ses appropriations au cours du temps jusqu'à nos jours. C'est pourquoi, avant de rentrer plus en détail dans l'analyse de l'action proposée dans le MMORPG, il convient de revenir sur ces faits et plus particulièrement ceux qui concernent les peuples du Nord afin de comprendre certaines étapes de ces appropriations successives.

Dans l'Antiquité romaine, le solstice d'hiver était marqué par des célébrations. Avant l'implantation du christianisme comme religion officielle de l'empire, plusieurs types de fêtes païennes étaient célébrées à cette période. Pascal Lardellier rappelle que Noël n'existait pas aux débuts du christianisme et il a fallu attendre le IV^e siècle pour qu'un pape instaure cette fête¹⁷⁷⁸. Plusieurs auteurs établissent un lien entre les Saturnales de l'Antiquité romaine, appelées ainsi car ces célébrations étaient dédiées au dieu Saturne, et la fête de Noël contemporaine.

1776. Du 14 décembre 2010 au 3 janvier 2011. Accès : http://www.ageofconan.com/news/winter_seasonal_event_a_bloody_solstice, consulté le 18/05/2014. Du 13 décembre 2011 au 9 janvier 2012. Accès : http://www.ageofconan.com/news/winter_seasonal_event_a_bloody_solstice_returns, consulté le 18/05/2014. Du 14 décembre 2012 au 7 janvier 2013. Accès : http://www.ageofconan.com/news/winter_seasonal_event_a_bloody_solstice_returns1, consulté le 24/09/2014.

1777. Voir annexe II.30.

1778. Pascal Lardellier, *Nos modes, nos mythes, nos rites. Le social, entre sens et sensible*, Cormelles-Le-Royal, Éditions EMS, « Societing », 2013, p. 56.

Les Saturnales étaient une période de fête qui « évoque irrésistiblement les conditions de l'Âge d'Or primitif »¹⁷⁷⁹ et faisaient référence à un temps mythique durant lequel le dieu Saturne régnait sur le Latium, car, chassé du ciel par Jupiter, il aurait trouvé refuge auprès de Janus¹⁷⁸⁰. Des banquets de plusieurs types étaient organisés, variant suivant les époques, afin de caractériser cet Âge d'or durant lequel les hommes auraient connu l'opulence¹⁷⁸¹. De plus, le cadre social du festin des dieux ainsi organisé participait à définir un temps durant lequel les querelles et hostilités cessaient, les tribunaux fermaient et on ôtait les chaînes des prisonniers¹⁷⁸². La disparition des contraintes et des hiérarchies est d'ailleurs une « manifestation sociale essentielle des Saturnales à Rome »¹⁷⁸³. Charles Guittard précise qu'il s'agissait moins d'un temps d'inversion que d'abolition durant lequel la forme de la célébration, à savoir le banquet, permettait de rapprocher les hommes et les dieux. Il est alors possible d'établir un rapport avec le mythe de l'Âge d'or chez Hésiode et chez Platon¹⁷⁸⁴. Dans les *Saturnales (Convivia primi diei Saturnaliorum)* de Macrobe, auteur vivant à la fin du IV^e et au début du V^e siècle, le lecteur apprend que les dates et les durées des Saturnales ont évolué passant de un, à trois, puis sept jours en fonction des différents calendriers utilisés¹⁷⁸⁵. Loin d'être définies de manière stricte, leur temporalité tout comme les pratiques qui sont mises en œuvre évoluent et se transforment dans le temps en accord avec des conditions plus générales de la vie en société¹⁷⁸⁶.

Cependant, des Saturnales aux fêtes de Noël, le lien n'est pas direct. La fête de la naissance du Christ n'était pas présente chez les premiers chrétiens qui célébraient essentiellement la résurrection de Jésus et, lorsque la célébration de nativité s'imposa, elle fut tout d'abord fêtée dans la nuit correspondant au 5 et 6 janvier¹⁷⁸⁷. Le choix de la date du 25 décembre serait dû au culte de *Sol invictus*, devenu religion officielle de l'Empire romain sous le règne de l'empereur Aurélien, ainsi que celui de Mithra, actif notamment parmi les légionnaires¹⁷⁸⁸. Cette divinité était liée au culte du soleil et serait née d'un rocher un 25 décembre. Les chrétiens vont s'appuyer sur ces croyances déjà en place pour imposer leur religion dans l'Empire romain. Martyne Perrot explique à ce sujet que « longtemps, l'Église eut à tenir compte des rites païens pour amener les populations

1779. Charles Guittard, « Les Saturnales à Rome : du Mythe de l'Âge d'Or au banquet de décembre », in Charalampos Orfanos, Jean-Claude Carrière (dir.), *Symposium, banquet et représentations en Grèce et à Rome*, Toulouse, Presses universitaires du Mirail, 2003, p. 222.

1780. *ibid.*, p. 230.

1781. *idem.*

1782. *ibid.*, p. 222-223.

1783. *ibid.*, p. 227.

1784. *ibid.*, p. 231.

1785. Macrobe, *Saturnales*, trad. fr. Jean Marie Napoléon Désiré Nisard (dir.), Paris, Firmin-Didot frères, fils et Cie, 1875, [En ligne]. Accès : <http://remacle.org/bloodwolf/erudits/macrobe/saturnales1.htm>, consulté le 29/09/2014.

1786. Dans un autre registre, Serge Latouche rappelle que la date fixant le début de l'année selon le calendrier Grégorien, à savoir le premier janvier, fut adoptée en France en 1564 et qu'il fallut plusieurs siècles pour que cette date s'impose à travers l'Europe. Serge Latouche, *op. cit.*, p. 48.

1787. Martyne Perrot, *Ethnologie de Noël. Une fête paradoxale*, Paris, Grasset, 2000, p. 26-28.

1788. *ibid.*, p. 29-30.

à la conversion »¹⁷⁸⁹. Durant le IV^e siècle, alors que le christianisme s'imposait dans l'Empire romain, la date de la naissance de Jésus Christ fut fixée au 25 décembre.

Dans le nord de l'Europe, la christianisation de la Scandinavie intervient plusieurs siècles plus tard, mais ces territoires connaissent eux aussi une période de célébration marquant le milieu de l'hiver. Le terme employé en Scandinavie ancienne pour désigner les fêtes de fin d'année est « *Jól* », racine que l'on retrouve encore aujourd'hui dans les langues scandinaves pour désigner Noël, avec parfois l'orthographe légèrement différente « *Jul* », ainsi qu'en anglais sous la forme « *Yule* ». Au départ, ce terme ne renvoyait pas à la fête chrétienne. Rudolf Simek, s'appuyant sur les travaux de Rudolf Meringer, pense que l'origine du mot peut être dérivée de l'idée de magie¹⁷⁹⁰. Selon lui, la racine du terme existe dans la langue gothique au IV^e siècle (*fruma jiuleis*) puis chez Bède le Vénérable au VIII^e siècle (*guili*) pour désigner le mois de décembre, ou décembre et janvier¹⁷⁹¹. Cette période d'hiver était un moment de fête et de sacrifices destinés à amener une année prospère. Durant l'âge de pierre et de bronze, il a pu aussi s'agir d'une période réservée au culte des ancêtres et à la vénération des morts¹⁷⁹². Martyne Perrot y voit, de manière générale, un moment de rencontre des célébrations funéraires et agraires¹⁷⁹³, bien qu'il faudrait sans doute être plus spécifique sur les particularités temporelles et géographiques de ces célébrations. Il n'en reste pas moins que cette période de l'année a depuis longtemps participé à l'organisation d'une temporalité annuelle spécifique.

Bien que ces célébrations soient orientées vers la fertilité et la prospérité, Rudolf Simek note qu'elles ne concernent pas les Vanes, qu'on rattache souvent à ces domaines. « *Jól* » est une fête à destination d'Odin. Ce dernier est parfois appelé « *jólnir* »¹⁷⁹⁴, comme dans la *Þórsdrápa*, un poème scaldique composé par Eilífr Goðrúnarson à la fin du X^e siècle¹⁷⁹⁵. Selon Georges Dumézil, qui s'appuie sur les travaux de Hilding Celander, le lien entre Odin et la fête de « *Jól* » peut être établi par le fait que ce dieu serait aussi l'instituteur des impôts en échange desquels il « protégeait le pays contre la guerre et assurait une année prospère »¹⁷⁹⁶. Cette idée lui vient de la *Ynglinga saga*, qui évoque les lois mises en place par Odin. Pour Dumézil, c'est en hiver que les souverains organisaient leur tournée des hommes riches. Il y voit donc un lien entre le don, la protection et la prospérité. Il considère ce phénomène comme une occurrence du *Potlach* dont Marcel Mauss avait, selon lui, montré la généralité. Au début de son essai sur le don, ce dernier citait d'ailleurs

1789. *ibid.*, p. 32.

1790. Rudolf Simek, *Lexikon*, *op. cit.*, p. 380.

1791. *ibid.*, p. 379.

1792. *idem.*

1793. Martyne Perrot, *op. cit.*, p. 24.

1794. Rudolf Simek, *Lexikon*, *op. cit.*, p. 180-181.

1795. *ibid.*, p. 327.

1796. Georges Dumézil, *Mythes et dieux des Germains*, *op. cit.*, p. 142.

plusieurs strophes de la *Hávamál*¹⁷⁹⁷. Il convient néanmoins de se méfier ici d'une généralisation trop rapide.

Dans la *Skáldskaparmál*, le terme au pluriel « *jólnar* » est utilisé en référence à un poème écrit par le scalde Eyvindr Skáldaspillir également au X^e siècle¹⁷⁹⁸. Ce terme désigne les dieux de manière générale et Anthony Faulkes le traduit par « *Yule-beings* [êtres de Yule] »¹⁷⁹⁹. Cependant, dans la *Saga de Hervor et du roi Heidrekr*¹⁸⁰⁰, ainsi que dans le poème eddique *Helgakviða Hjörvarðssonar*¹⁸⁰¹, il est fait mention du sacrifice d'un verrat, le « *sonargoltr* ». Dans ce cas, il existe un lien entre récits mythiques et rituels. Bien qu'il ait été dit précédemment que les célébrations de Jul ne concernent pas les Vanes, cet animal est à la fois lié au dieu Freyr¹⁸⁰², dont le char est tiré par le verrat *Gullinbursti*, et à Odin à travers le mythe du repas du Valhalla durant lequel le verrat *Saehrimnir* est mangé puis revient à la vie chaque jour. Dans les deux sources précédemment citées, il est aussi présenté comme étant l'animal sur la tête duquel des serments sont prononcés. Encore une fois, ces indications remettent en question la vision de l'*Edda* en prose qui présente les dieux nordiques comme un panthéon trop rigide au sein duquel les attributs de chaque dieu sont fixes.

Les sagas mentionnent ce temps de fête et apportent des détails sur certaines pratiques, dans lesquelles persistent des traces des tensions entre christianisme et paganisme présentes au moment de leur écriture. Dans le huitième chapitre de la *Ynglinga saga*, Odin prodigue un certain nombre de lois, comme celle de célébrer plusieurs dates par des sacrifices : à l'approche de l'hiver pour la prospérité, au milieu de l'hiver pour la fertilité et au début de l'été pour la victoire¹⁸⁰³. Plus tard dans le texte, on apprend que de nombreux rois prenaient part au sacrifice du milieu d'hiver¹⁸⁰⁴. Il est évident que cette première partie mettant en scène Odin sous un angle évhémériste est fictive et que ces festivités ne sont pas instaurées par celui-ci. Elle fait néanmoins remonter certaines traditions à des temps mythiques et ce passage doit être lu comme une stratégie d'écriture utilisée dans ce texte dont il faut rappeler qu'il est rédigé dans la première moitié du XIII^e siècle par un Islandais chrétien. Il s'agit donc d'une construction littéraire où l'évhémérisme permet d'accorder

1797. Marcel Mauss, « Essai sur le don. Forme et raison de l'échange dans les sociétés archaïques », art. cit., p. 145-147.

1798. Snorri Sturluson, *Edda. Skáldskaparmál 1. Introduction, Text, Notes, op. cit.*, p. 85.

1799. Snorri Sturluson, *Edda*, trad. en. Anthony Faulkes, *op. cit.*, p. 133.

1800. Il existe deux versions de la *Saga de Hervor et du roi Heidrekr* et le sacrifice « *sonargoltr* » n'est pas mentionné dans l'une des deux versions. Il n'apparaît pas dans la traduction de Régis Boyer. Régis Boyer, *Sagas légendaires islandaises, op. cit.*, p. 115-172.

1801. Carolyne Larrington (trad.), *The Poetic Edda, op. cit.*, p. 129.

1802. Pour Rudolf Simek, le sacrifice du verrat est indubitablement lié à Freyr. Rudolf Simek, *Lexikon, op. cit.*, 1984, p. 298 ; notons cependant qu'il a été forgé par des nains et qu'il ne est pas question de sacrifice le concernant, contrairement à *Saehrimnir* qui est sacrifié chaque jour pour les *Einherjar*.

1803. Snorri Sturluson, *L'Histoire des rois de Norvège, op. cit.*, p. 62.

1804. *ibid.*, p. 92.

ces histoires faisant partie de la tradition scandinave avec les croyances chrétiennes, peut-être dans un but d'assimilation.

Plus loin dans *L'Histoire des rois de Norvège*, à savoir dans *l'Histoire de Hakon le Bon*, Snorri Sturluson raconte l'histoire du plus jeune héritier de Harald à la belle chevelure, le roi Hakon, dont le règne est situé au milieu du X^e siècle. Celui-ci va tenter de christianiser la Norvège. Selon cette saga, Hakon fit correspondre les dates des cérémonies païennes de *jól* avec la fête chrétienne de la nativité :

« Il institua une loi qui prescrivait que les cérémonies de *jól* devaient commencer en même temps que la fête des chrétiens, et aussi que, sous peine d'amende, tout un chacun devait disposer d'une quantité de bière correspondant à une mesure d'orge et célébrer cette fête aussi longtemps que la bière suffisait. Auparavant les fêtes de *jól* commençaient la nuit de la mi-hiver et duraient 3 jours. Il se proposait d'évangéliser le pays lorsqu'il y serait fermement établi et qu'il l'aurait entièrement soumis à son autorité. »¹⁸⁰⁵

Selon François-Xavier Dillmann, la date de la « nuit de la mi-hiver [*hökunótt*] » a pu dans les temps anciens être la nuit du solstice, mais au XIII^e siècle, lors de la rédaction du texte, elle pourrait correspondre au 13 ou au 14 janvier¹⁸⁰⁶. Le rapprochement des deux célébrations passe par l'association en termes de temporalité et constitue une étape du processus de christianisation à plus large échelle. De plus, ce passage informe le lecteur sur les pratiques de cette époque. Les fêtes qui se tenaient à cette période semblent avoir été bien arrosées, caractéristique que l'on retrouvera dans les stéréotypes des guerriers nordiques et jusque dans le jeu *Age of Conan*.

La *Saga de Grettir* donne des indications sur les coutumes liées aux fêtes de fin d'année en Scandinavie médiévale et décrit des différences de pratiques et de cette période de l'année :

« On arriva à la veille de *Jól*. Glámr se leva de bonne heure et réclama à manger. La maîtresse de maison répondit: "Ce n'est pas la coutume des chrétiens de manger ce jour, car c'est demain le premier jour de *Jól*, dit-elle, aussi est-on tenu d'abord de jeûner aujourd'hui". Il répondit: "Vous avez bien des superstitions dont je ne vois pas à quoi elles riment. Que je sache, on ne va pas mieux maintenant que quand on ne se conduisait pas ainsi. Il me semble que la religion était meilleure quand on disait les gens païens, et je veux à manger, et pas de dérobade". La dame dit: "Je suis sûre qu'il t'arrivera du mal aujourd'hui si tu commets ce méfait." »¹⁸⁰⁷

La maîtresse de maison ne s'y trompe pas, puisque Glámr périra la nuit suivante lors d'une tempête de neige très violente, apparemment tué par un esprit mauvais. Lorsqu'il est retrouvé, son corps est dit : « bleu comme Hel et gros comme un bœuf [*blár sem hel en digur sem naut*] »¹⁸⁰⁸. Plus tard, après plusieurs tentatives infructueuses pour le ramener à l'église et lui donner les derniers sacrements, il est finalement enterré sur place. Malheureusement, il ne trouve pas le repos éternel. Il devient un mort-vivant et revient « chevaucher les maisons [*ríða húsum*] », c'est-à-dire

1805. *ibid.*, p. 176-177.

1806. *ibid.*, p. 479-480.

1807. Régis Boyer, *Sagas islandaises, op. cit.*, p. 837.

1808. *idem* ; « *blue as hell, and as great as a neat* », *Grettis Saga: The Story of Grettir the Strong*, trad. en. William Morris, Eiríkr Magnússon, Londres, F. S. Ellis 1869, rééd. 1900, [En ligne]. Accès : http://sagadb.org/grettis_saga.en, consulté le 19/05/2016 ; « *black as Hel and swollen to the size of an ox* », *The Saga of Grettir the Strong*, trad. en. G. H. Hight, Londres, J. M. Dent, 1914, [En ligne]. Accès : http://sagadb.org/grettis_saga.en2, consulté le 19/05/2016.

hanter les habitants des environs. Il est parfois qualifié de « *draugr* »¹⁸⁰⁹, terme générique désignant les fantômes et morts-vivants, mais comme le signale Ármann Jakobsson¹⁸¹⁰, ce terme n'est pas employé de la sorte à son propos dans le texte. On y trouve les termes « *aptrgöngur* [revenants] » et « *reimleikar* [apparitions] »¹⁸¹¹. Deux hivers plus tard, Glámr sera défait par le héros de la saga, Grettir. La part de fiction et de fantastique de cette saga est importante, bien que, d'après Régis Boyer, il est possible que le personnage principal ait réellement existé¹⁸¹². L'action se déroule au début du XI^e siècle, c'est-à-dire très peu de temps après la christianisation de l'Islande, mais la saga aurait été rédigée au début du XIV^e siècle, alors que les manuscrits encore disponibles datent du siècle suivant. L'auteur était sans doute un prêtre, ce qui peut expliquer la manière dont est traitée l'opposition entre paganisme et christianisme que l'on retrouve dans ce passage et qui marque de nombreux écrits de cette période. L'usage de l'idée de paganisme ne prend d'ailleurs sens que par opposition avec le christianisme. Ainsi, les anciennes traditions sont loin d'avoir été entièrement effacées des mémoires à cette époque, même si elles ne demeurent que sous forme de littérature, et la période du solstice est présentée comme étant une période propice aux manifestations surnaturelles.

Enfin, dans la « Saga des gens du Svarfadardalr [*Svarfðæla saga*] », il est dit qu'il y avait « grande liesse et joie » à l'arrivée de *Jól*, bien que d'autres événements, propres aux personnages, rendaient la période moins heureuse. À l'arrivée de la fête, un grand banquet fut préparé et un grand nombre de gens fut invité. Lors de la rencontre entre les personnages Thorsteinn et Moldi, qui aboutit à une provocation en duel, le second dit, en parlant de *Jól*, qu'il ne souhaite pas se battre immédiatement, mais qu'il préfère attendre trois nuits après *Jól*, car il ne veut pas profaner « la sainteté des dieux [*goðahelginni*] »¹⁸¹³. Dans cette saga, la période de fête semble donc aussi être un moment durant lequel une trêve est imposée et pourrait correspondre au « sacré » tel qu'on le trouve défini chez les membres de l'école française de sociologie. Mais cette saga nous est parvenue via des documents tardifs. Selon Régis Boyer, dans son état actuel, elle est un rassemblement de deux versions différentes, perdues aujourd'hui, auxquelles le rédacteur a fait toutes sortes de rajouts. Il s'agit donc d'une reconstruction tardive. De plus, la scène de Thorsteinn et Moldi est empruntée à la *Saga de Glámr le meurtrier*, dans laquelle les personnages mis en scène sont Björn et Glámr. Dans ce texte, la scène ne se passe pas durant *Jól* et le combat intervient immédiatement. Il est donc probable que la phrase sur « la sainteté des dieux » soit un

1809. Rudolf Simek le considère pour sa part comme un « *troll* ». Rudolf Simek, *Lexikon*, op. cit., p. 112.

1810. Ármann Jakobsson, « Vampires and Watchmen: Categorizing the Mediaeval Icelandic Undead », *Journal of English and Germanic Philology*, 2011, n° 110, p. 284.

1811. *idem*.

1812. Régis Boyer, *Sagas islandaises*, Paris, Gallimard, « Bibliothèque de la pléiade », 1987, p. 1750.

1813. « Je ne veux pas profaner la sainteté des dieux, mais je n'ai pas peur », Régis Boyer, *Sagas Islandaises*, op. cit., p. 1128 ; « *Ekki vil eg spilla goðahelginni og er mér ekki ótt um þetta* », *Svarfðæla saga*, [En ligne]. Accès : http://sagadb.org/svarfdaela_saga, consulté le 19/05/2016.

rajout tardif et que l'idée de profanation que contient ce passage participe d'une réécriture chrétienne.

En résumé, la période du milieu de l'hiver fut une période de célébration depuis longtemps et l'analyse des sources montre que, plutôt que de chercher une vision uniforme de la fête de *Jól*, il est plus judicieux de voir, dans chaque occurrence, le produit d'une réappropriation qu'il s'agit de resituer dans son contexte particulier. L'idée de sacrifice et de grande fête est généralement présente, mais les relectures chrétiennes ont pu influencer la vision qui nous est transmise à travers les textes.

Il est impossible de faire ici une étude intégrale de l'histoire des célébrations d'hiver durant plusieurs millénaires. Il serait d'ailleurs possible de compléter les recherches précédentes sur l'évocation de *Jól* dans les sources médiévales. Le lecteur intéressé par ce thème trouvera nombre d'informations sur les célébrations de Noël dans le travail de Martyne Perrot et dans les études sur lesquelles cette ethnologue s'appuie¹⁸¹⁴. Dans l'introduction au numéro de la revue *Communication* consacré aux problématiques de l'appropriation, elle rappelle que la fête de Noël « est faite de réappropriations et de négociations successives, d'abandons et de détournements, elle passe par la bourgeoisie victorienne et l'élite anglicane new-yorkaise du début du XIX^e siècle, la guerre d'Indépendance, le développement urbain et capitaliste, le cinéma hollywoodien et finit par arriver en France dans les bagages du plan Marshall »¹⁸¹⁵. Loin de se limiter aux périodes antique et médiévale, les processus de réception, qui constitue le « travail » au sens de Blumenberg, se poursuivent au long des siècles. Chaque appropriation est l'occasion de transformer et d'adapter ces fêtes à de nouveaux contextes.

Pour celui qui s'intéresse à l'étude des mythes et des fêtes de Noël d'un point de vue anthropologique, il est difficile de passer à côté du fameux article de Claude Lévi-Strauss écrit en 1952 en réaction au Père Noël brûlé sur le parvis de la cathédrale de Dijon. Dans ce travail, l'auteur élabore ses réflexions autour de deux axes : le premier évoque la question des survivances et des brassages qui mènent à une forme de syncrétisme religieux et païen, l'autre plutôt synchronique et structural étudie la forme contemporaine que prennent les célébrations et leurs effets sur l'organisation de l'espace social. En étudiant les fêtes de Noël de son époque, l'anthropologue voit la possibilité d'observer la « croissance subite d'un rite, et même d'un culte »¹⁸¹⁶. À cette occasion, il rappelle que, pour lui, l'Église se fonde elle aussi sur un ensemble de croyances tout aussi illusoires. Selon Lévi-Strauss, les transformations de la fête telles qu'on en a connues après la Seconde Guerre mondiale se sont toujours produites et « de très vieux éléments sont donc brassés et rebrassés, d'autres sont introduits, on trouve des formules inédites pour

1814. Martyne Perrot, *op. cit.*, p. 34-36.

1815. Martyne Perrot, « Quand faire sien, c'est faire autrement », *Communications*, 2005, n° 77, p. 9.

1816. Claude Lévi Strauss, « Le Père Noël supplicié », *Les Temps modernes*, 1952, n° 77, p. 1575.

perpétuer, transformer ou revivifier des usages anciens »¹⁸¹⁷. Il insiste sur l'idée qu'« avec les traits que nous lui connaissons, Noël est essentiellement une fête moderne et cela malgré la multitude de ses caractères archaisants »¹⁸¹⁸. La diffusion et ce qu'on pourrait ici appeler la réception du mythe transformé sont possibles, car il s'agirait, en empruntant la réflexion de Kroeber, d'une « diffusion par stimulation », c'est-à-dire que « l'usage importé n'est pas assimilé, il joue plutôt le rôle de catalyseur. [...] il suscite, par sa seule présence, l'apparition d'un usage analogue qui était déjà présent à l'état potentiel dans le milieu secondaire ». Autrement dit, le contexte de réception possède déjà potentiellement des caractéristiques pouvant être activées ou réactivées. Il n'y a donc pas invention totale, mais recomposition à partir d'éléments anciens déjà présents. Ainsi, la fête de Noël telle qu'elle est fêtée aux États-Unis a-t-elle pu s'implanter en Europe et particulièrement en France, car il y existait déjà une tradition de fête suffisamment proche. Cependant, l'importance de ces célébrations a pu fluctuer et l'auteur précise que « ces rapides indications suffisent à montrer combien il faut, devant des problèmes de ce type, se défier des explications trop faciles par appel automatique aux “vestiges” et aux “survivances” »¹⁸¹⁹. Il ne s'agit donc pas simplement d'une transmission à l'identique de ressources culturelles considérées comme anciennes ou traditionnelles. Pour l'anthropologue, les explications par survivance sont toujours incomplètes. Il y a des raisons au fait que les coutumes disparaissent ou se transmettent et c'est pourquoi, « quand elles subsistent, la cause s'en trouve moins dans la viscosité historique que dans la permanence d'une fonction que l'analyse du présent doit permettre de déceler »¹⁸²⁰. On retrouve ici sa posture universaliste. Dans la seconde partie de son article, Lévi-Strauss va alors argumenter en faveur d'une analyse de fonction selon laquelle la croyance au Père Noël sert à une organisation de la société en classes d'âge, réparties entre enfants et adultes, et compare le dévoilement du secret à un rite d'initiation. L'anthropologue français rapproche également cette croyance du mythe des katchinas des Indiens Pueblo et montre que, dans ces célébrations, un rapport s'établit entre les enfants et les morts et que les premiers ont alors leur place parmi les dieux.

François-André Isambert critique l'analyse strictement structurale de Lévi-Strauss¹⁸²¹. Il remet en cause l'idée de voir le Père Noël comme la « divinité d'une classe d'âge », vision trop simplificatrice de la variété des types de croyances qui s'expriment effectivement lorsqu'on approche le phénomène à travers le discours des acteurs par des méthodes comme le questionnaire. Selon cet auteur, il est nécessaire « d'éviter de chercher la vérité d'une représentation dans des emprunts d'images, abstraction faite de leur substrat rituel, et ensuite de situer l'analyse d'un

1817. *ibid.*, p. 1579.

1818. *ibid.*, p. 1577.

1819. *ibid.*, p. 1578.

1820. *ibid.*, p. 1584.

1821. François-André Isambert, *op. cit.*, p. 190.

élément hors du champ où il trouve sa signification »¹⁸²². Ses propres recherches faites à Paris montrent d'ailleurs que l'image de l'Enfant-Jésus comme donateur évolue parallèlement à celle du Père Noël depuis le XIX^e siècle. Il cherche alors à comprendre, au-delà d'un principe de catégorisation d'individus en classes d'âge, comment ces célébrations participent à élaborer des relations entre les participants par l'intermédiaire du don indirect, dont l'origine est partiellement mystérieuse. L'émerveillement des enfants provoque celui des parents qui le contemplant et le don est donc au cœur des rapports interindividuels.

Dans une optique différente de celle de Lévi-Strauss, il existait d'autres approches de la fête et du temps dans la recherche sociologique française quelques décennies avant son travail sur Noël. Au début du XX^e siècle, la question d'une définition sociologique du temps fut abordée par Henri Hubert qui avait proposé l'idée de penser le temps de manière qualitative plutôt que simplement quantitative¹⁸²³. Hubert reprend les réflexions d'Henri Bergson, mais sa démarche participait aussi d'une étude du sacré propre à l'école durkheimienne, tout en y apportant ses propres spécificités. S'il reconnaît le fait que les calendriers étaient influencés par les représentations religieuses, il voit dans cette représentation une vision du temps comme « grandeur continue, indéfiniment divisible en parties successives, homogènes et impénétrables »¹⁸²⁴. Hubert, au contraire va tenter de montrer sa discontinuité, son insécabilité et la « compénétration » des actions et du temps durant lequel elles se déroulent¹⁸²⁵. Cette dernière propriété permet au temps lui-même d'être considéré comme un temps sacré. Pour Hubert, la magie et la religion permettent de lier les deux notions et en font un travail collectif au sens de l'école française de sociologie. Le temps ne doit alors plus être vu comme un simple contenant, mais se définit comme un « temps-milieu » dans le rapport qu'entretiennent les événements avec les « institutions » comme le calendrier, les horloges ou la langue qui sert à le désigner¹⁸²⁶. Tout comme il a été montré précédemment à propos de la notion de sacré de l'école de sociologie, il faut se méfier d'une généralisation trop hâtive de cette notion. François-André Isambert note d'ailleurs à propos du travail d'Henri Hubert qu'« on ne peut s'en tenir à *un* temps sacré, mais selon les religions, les règles d'équivalence varient »¹⁸²⁷. Il reste néanmoins que celui-ci ouvre la voie à une réflexion qui tenterait de comprendre, dans une optique communicationnelle, la relation qui s'établit entre une expérience de la temporalité et les expressions auxquelles elle donne forme.

1822. *ibid.*, p. 192.

1823. Henri Hubert, *Étude sommaire de la représentation du temps dans la religion et la magie*, Paris, Imprimerie Nationale, 1905.

1824. *ibid.*, p. 2.

1825. François-André Isambert, « Henri Hubert et la sociologie du temps », *Revue française de sociologie*, 1979, vol. 20, n° 1, p. 195.

1826. *ibid.*, p. 202.

1827. *ibid.*, p. 200.

Pour sa part, François-André Isambert propose une théorie selon laquelle certaines grandes fêtes religieuses ont un pendant profane, en France notamment. Il développe tout d'abord cette théorie dans un article de 1976 publié dans la revue *Autrement*¹⁸²⁸, puis, il la reprend dans son ouvrage sur le sacré. Les fêtes de fin d'année ne sont pas seulement marquées par Noël, mais aussi par les célébrations du Nouvel An et les deux apparaissent ainsi comme des « fêtes en écho »¹⁸²⁹. Il se réalise alors une « unité systématique », qui n'est pas rigide, mais qui forme un « schéma dynamique »¹⁸³⁰. Fêtes sacrées et fêtes profanes se différencient selon, d'un côté, le recueillement et l'intimité et, de l'autre, le faste et l'extériorité. Les fêtes de fin d'année assurent un cadre cérémonial de transition, assurant une continuité là où le calendrier marque une rupture, participant ainsi à la cohésion sociale dans le temps.

Martyne Perrot, qui s'intéresse à la question sous l'angle des transformations et de la dialectique entre tradition et modernité, parle de la nostalgie qu'inspirent ces fêtes et des stéréotypes qui lui sont liés. Elles se déroulent en hiver et, par conséquent, l'authenticité de la fête passe aussi par un imaginaire climatique fonctionnant comme un repère de saisons bien ordonnées et authentiques¹⁸³¹. Ces questionnements sur les origines de la fête, qui se retrouvent à plusieurs niveaux et dans différentes sociétés, posent la question de sa patrimonialisation et de la manière dont ses significations varient en fonction des réappropriations particulières de chacun¹⁸³². Les marchés de Noël, et tout particulièrement celui de Strasbourg, constituent un exemple parlant des difficultés de composer à la fois avec des discours d'authenticité et de modernité dans un monde marqué par une forte diffusion de la fête au niveau mondial ; diffusion qui ouvre à des réceptions prenant des caractères locaux très marqués, comme les cactus mexicains décorés de guirlandes¹⁸³³.

Plusieurs manières d'aborder l'analyse de cette période particulière existent, qu'il s'agisse d'organisation sociale, de temporalité, de types d'expression que la fête permet ou encore sous l'angle de la patrimonialisation et de l'appropriation. Sans en choisir une en particulier à l'avance, voyons à présent ce que peut nous apprendre l'étude de l'événement saisonnier du « Solstice sanglant » tel qu'il apparaît dans *Age of Conan* en gardant à l'esprit les éléments contextuels propres au jeu qui ont été mis en lumière précédemment.

3 – Contrer les attaques de Gimir Barbedesang et sauver la fête

À l'approche des fêtes de fin d'année, les développeurs annoncent sur le site officiel et plusieurs autres supports du métajeu que le solstice approche et que des troubles agitent le nord du

1828. François-André Isambert, « Au pied de l'arbre, enfants et cadeaux », *Autrement*, 1976, n° 7, p. 25-35.

1829. François-André Isambert, *op. cit.*, p. 166.

1830. *idem*.

1831. Martyne Perrot, *op. cit.*, p. 224-225.

1832. *ibid.*, p. 228-229. Sur l'appropriation de Noël et la question de son aspect commercial, voir aussi Daniel Miller, « Noël à Trinidad ou l'«alter-matérialisme» », *Communications*, 2005, n° 77, p. 59-81.

1833. Martyne Perrot, *op. cit.*, p. 241.

continent hyborien. Ces communiqués informent les joueurs que pour participer à cet événement et lancer la série de quêtes qui le composent, ils doivent récupérer un objet appelé « cadeau égaré [*Misplaced Gift*] » en entrant une ligne de commande dans l'interface de jeu. L'utilisation de l'objet démarrera une nouvelle quête et donnera le nom du personnage-non-joueur à qui il faut s'adresser pour la poursuivre. Le « cadeau égaré » n'est accessible dans l'interface « /claim »¹⁸³⁴ que durant la durée de l'événement, qui est décomptée en jours restants selon le calendrier « ordinaire »¹⁸³⁵. Cette période va de pair avec l'annonce donnant les dates de l'événement saisonnier. Autrement dit, le calendrier ordinaire sert à définir la disponibilité de ces quêtes et ouvre un domaine de possibles pendant une certaine durée. Les temporalités se chevauchent entre ce calendrier et l'écoulement des jours « *ingame* », dont le cycle est de six heures. Les repères temporels ne s'organisent donc pas seulement selon un seul modèle.

La quête apparaît dans le « journal de quêtes » au moment de l'activation de l'objet. L'utilisation du « cadeau égaré » ouvre une fenêtre de dialogue au milieu de l'écran contenant le texte suivant : « J'ai trouvé ce qui semble être un cadeau qui n'est jamais arrivé à son destinataire. Il est adressé au “Conducteur de chariot Manan de Conarch, avec toute mon affection”. Si je veux que ce cadeau arrive à destination, il va me falloir trouver ce Manan », ainsi qu'un bouton « OK » sur lequel il faut cliquer pour fermer la fenêtre de dialogue. Dans ce cas précis, contrairement à d'autres types de quêtes délivrées par les PNJ ou des éléments de décor, les développeurs ont choisi d'insérer une nouvelle ressource au sein du jeu en passant par un élément d'interface non diégétique (fenêtre « /claim ») et un texte à la première personne expliquant le rôle de l'objet qui participe à la mise en scène fictionnelle.

En apportant le cadeau à Manan, le personnage-joueur va apprendre que le conducteur de chariot est un ami des Æsir et qu'il est souvent invité à leurs festivités du solstice. Mais cette année, celles-ci ont été annulées, car une bande de Vanir a envahi le site de la fête. De plus, comme le chef des Æsir, Wulphere, est en Aquilonie auprès de Conan, il est difficile d'organiser la contre-offensive. Le personnage-joueur apprend aussi que les envahisseurs sont guidés par Gymir Barbedesang, un personnage si cruel qu'il tue chaque soir un homme à mains nues pour se baigner dans son sang et que personne n'ose l'affronter. Le nom de Gymir apparaît à plusieurs reprises dans les sources nordiques. Dans le poème eddique appelé *Lokasenna*, il s'agit d'un nom du géant de la mer Aegir et, dans la *Skírnismál* et la *Hyndluljóð*, du père de la géante Gerðr. Selon Rudolf

1834. La commande « /claim », tapée dans la zone de chat, ouvre une fenêtre aussi appelée « objets à récupérer » qui contient plusieurs types d'objet destinés à aider le personnage-joueur et plus particulièrement des objets permettant une progression plus rapide : par exemple des potions doublant les gains de points d'expérience pendant une certaine durée ou donnant des bonus à certaines caractéristiques pour faciliter les combats.

1835. Le terme « ordinaire » est utilisé tel que le définit Thierry Wendling dans la locution « temps ordinaire ». Voir plus haut.

Simek, il n'est pas certain que Aegir et Gymir soient la même figure¹⁸³⁶. Dans AOC, l'emprunt est donc essentiellement d'ordre onomastique et ne reprend pas d'autres caractéristiques du personnage mythique. La quête n'informe pas de manière précise dans quelles sources les concepteurs de Funcom ont cherché leur inspiration.

Le conducteur de chariot va expliquer au PJ les ruses possibles pour défaire les Vanir afin d'éviter d'employer la force. Les personnages-joueurs qui souhaitent accomplir ces quêtes devront tout d'abord s'infiltrer sur le territoire des Æsir envahi par les Vanir et utiliser divers stratagèmes pour chasser ces derniers. Il faudra tout d'abord trouver un déguisement vanir afin de se déplacer sur le site sans se faire repérer. Puis, la quête consiste à énerver et libérer des mammoths du campement afin de semer la pagaille, empoisonner l'hydromel que boivent les Vanir, brûler des tentes et, enfin, défaire Gymir Barbesang en soufflant dans les cors d'alarme pour faire appel aux « loups de l'hiver », des loups géants qui sont les compagnons des Æsir. Une fois Barbedesang vaincu, le personnage-joueur devra, dans un premier temps, aller voir Niord au campement æsir pour annoncer la nouvelle, puis Wulfhere au château de Conan pour recevoir sa première récompense. Celui-ci invite alors le personnage-joueur pour les célébrations en lui précisant qu'il doit venir avec d'autres compagnons. Il s'agit d'une seconde quête qu'il faut accomplir à trois joueurs au moins. Lorsque les personnages-joueurs reviennent sur le site des festivités, de nombreux Æsir l'occupent à la place des Vanir qui ont été chassés. Ils doivent alors célébrer ensemble la fête en s'asseyant autour du feu, en buvant, puis en dansant. Les quêtes du solstice sanglant se terminent sur cette note positive.

Que faut-il retenir de ces quêtes dans le cadre du présent travail ? Tout d'abord, dans *Age of Conan* les événements du solstice sanglant sont mis en rapport avec les peuples du Nord, à savoir les Æsir et les Vanir, qui se vouent une animosité importante, en référence aux affrontements entre les deux familles de dieux nordiques. En plus de cela, lier les fêtes du solstice d'hiver au Nord et au froid renforce les représentations et les stéréotypes eurocentrés du jeu, ou au moins liés à l'hémisphère nord. En effet, cette période de l'année est celle du froid dans cette partie du globe, mais dans l'hémisphère Sud, et par exemple en Australie, cette période est une saison chaude. L'événement saisonnier du solstice d'hiver accentue donc les géographies imaginées du jeu.

Concernant la fête en elle-même, il n'y a pas à proprement parler de célébrations de Jul dans les nouvelles de Howard, ce n'est donc pas là qu'il faut voir une influence sur la mise en scène de ces événements. Cependant, il est possible de rapprocher les festivités de la description howardienne des peuples de l'âge hyborien. Dans les écrits du Texan, les Æsir sont présentés comme ayant des mœurs plus festives que les Cimmériens, notamment dans « Le Phénix sur l'épée ». Cette caractéristique est reprise par John Maddox Roberts dans *Conan le valeureux*.

1836. Rudolf Simek, *Lexikon*, op. cit., p. 126-127.

Ces quêtes participent aussi à l'aspect guerrier et brutal du jeu et en font un « lieu de l'action » au sens de Goffman. Dans la présentation de l'événement sur le site officiel, il est dit que chaque nation fêtait le solstice sur son territoire, sous-entendant qu'il s'agit sans doute d'une période de trêve durant laquelle les attaques sur d'autres peuples n'ont pas lieu et les frontières ne sont pas enfreintes. Ce type de description rappelle l'idée de temps sacré, un temps de paix qui s'articule à un espace qu'il ne faut pas violer. Or, les attaques de Gimir Barbedesang vont aller à l'encontre de cette tradition et la rompre en violant et en profanant ce cadre temporel. Le rôle des personnages-joueurs sera de réparer cette erreur et d'accomplir une vengeance au nom d'une justice et d'un ordre à rétablir. Ils deviennent alors ceux qui sauvent ce moment de paix en s'opposant aux trouble-fêtes. Cet exploit passe par l'accomplissement d'une quête, c'est-à-dire par une forme d'action et de violence, qui renforce le rôle actif des personnages-joueurs, car même s'il s'agit de procéder par ruse, l'action vise à chasser et à tuer les Vanir qui ont envahi le site des festivités des Æsir.

En termes de temporalité, le nom de l'événement entretient l'idée que les astres et leur mouvement contribuent à l'organisation temporelle du monde et que le solstice d'hiver est une date portant un sens particulier. En cela, le jeu s'ancre dans la continuité de célébrations millénaires, sans pour autant en revendiquer tout l'héritage. L'événement saisonnier s'appuie autant sur l'idée d'anciennes célébrations liées au solstice d'hiver dans les contrées nordiques que sur le fait qu'aujourd'hui encore, cette période est marquée par les fêtes de fin d'année. Les multiples références qui se retrouvent au sein de ces événements participent à en construire le sens sur la base d'événements déjà existants et liés au temps « ordinaire », tout en l'adaptant au contexte ludique.

La durée de l'accessibilité des quêtes s'étend bien au-delà de la simple date du solstice. Il s'agit de fêter toute une période, mais sur le plan socio-économique, des milliers de joueurs avec des contraintes horaires différentes souscrivent au jeu en ligne et doivent pouvoir profiter de ce contenu. Par conséquent, la durée d'accessibilité des quêtes est un moyen de donner l'opportunité à un maximum de joueurs de les accomplir. En étalant les quêtes sur environ trois semaines, avec la possibilité d'étendre dans le temps la réalisation des différentes étapes, les concepteurs permettent à un maximum de joueurs, même les plus occasionnels, de participer.

Enfin, ces quêtes se sont répétées pendant trois ans, seules les récompenses ont changé. D'un côté, on observe une forme de régularité dans la répétition de l'événement, et, de l'autre, l'événement saisonnier n'a pas eu lieu chaque année d'exploitation du jeu. Les péripéties du solstice sanglant ne sont donc pas une répétition pure et simple et ne participent pas non plus à un soi-disant cycle de « l'éternel retour ».

Les personnages-joueurs ayant accompli ces quêtes une première fois connaîtront déjà ses différentes parties et l'issue générale. En les rejouant l'année suivante, ils ne feront pas l'expérience de quelque chose de totalement inédit. Les récompenses fonctionnent alors comme une invitation à refaire les quêtes afin de recevoir et d'accumuler de nouveaux gains, parmi lesquels se trouvent parfois des objets uniques. De plus, un joueur ayant déjà accompli les quêtes peut rencontrer certains problèmes techniques s'il décide de les refaire. Par exemple, il peut être bloqué s'il possède déjà le déguisement de Vanir qui lui permet de s'introduire sur le site des festivités. Il ne peut pas en ramasser un nouveau et valider ainsi cette partie de la quête avant d'avoir supprimé l'ancien de son inventaire. Les contraintes techniques envers la mise en scène narrative conduisent à des situations de friction entre la structure logicielle du jeu et l'expérience du personnage-joueur.

4 – Halloween et la nuit des âmes perdues

Age of Conan propose un autre événement saisonnier qui se déroule quelques semaines avant le solstice sanglant. À l'automne, alors que les nuits se rallongent, les morts reviennent hanter les vivants durant « la nuit des âmes perdues [*Night of the Lost Souls*] ». Cet événement fait référence à la fête d'Halloween. Sans refaire un développement aussi conséquent que celui proposé pour l'événement hivernal, il est utile de le présenter ici brièvement afin de comprendre comment il participe, lui aussi, à l'organisation temporelle des pratiques ludiques et à l'expérience du monde numérique d'*Age of Conan*.

Miranda Jane Green voit dans la fête d'Halloween une fête des morts qui perpétue la tradition celte de la fête de « *Samain* » ou « *Samhain* ». Cette dernière marquait le début de l'hiver et la période de l'année pastorale où l'on rentrait les bêtes. Il en existe des traces déjà au premier siècle avant J. C. sous le nom de « *Samonios* »¹⁸³⁷. Il s'agirait d'une période de deuil de l'été qui représentait également une période de transition dangereuse durant laquelle les lois ordinaires étaient en suspens et les manifestations surnaturelles plus abondantes. Aujourd'hui, cette fête est aussi liée à la fête chrétienne des morts, la Toussaint.

Pour sa part, Adrien Lehrm, qui évoque également le lien avec la fête de Samain, montre l'importance de la réappropriation américaine, durant laquelle le nom de « *All Hallow's Eve* » sera changé en « *Halloween* » par contraction. Aujourd'hui, cette fête reste une « date incontournable de l'année » ayant un enjeu économique fort¹⁸³⁸. Le discours contemporain de la fête la présente comme une coutume ancienne et « l'usage véhicule l'idée de tradition immémoriale alors même –

1837. Miranda Jane Green, *Celtic Myths*, Londres, British Museum Publications Ltd, 1993 ; trad. fr. Marie-France de Paloméra, *Mythes celtiques*, Paris, Seuil, « Point Sagesses », 1995, p. 108.

1838. Adrien Lehrm, « Halloween, une vieille fête britannique dans la modernité américaine », *Communications*, 2005, n° 77, p. 83.

et peut-être aussi du fait que – il n'arrête pas de se transformer »¹⁸³⁹. En effet, pour l'auteur, cette dialectique entre tradition et modernité participe à la constitution d'Halloween. Pour mieux comprendre son développement récent, Lehm insiste sur la variété des pratiques dans le Royaume-Uni préindustriel au XIX^e siècle, qu'il évoque comme « un véritable patchwork »¹⁸⁴⁰ de coutumes. Puis, il revient sur les transformations qui s'opèrent lorsque la fête est adoptée de l'autre côté de l'Atlantique en fonction des enjeux de ce nouveau contexte. Il en conclut que « la fête est une observance transformée, réinventée, conjuguée à un passé recomposé, qui est fonction des enjeux du présent »¹⁸⁴¹. Cette interprétation s'applique à Halloween tout autant qu'à Noël.

Pascal Lardellier voit dans la version contemporaine de la fête une « nuit où tout est renversé, à commencer par les rapports d'autorité » car « les parents y jouent le rôle de dupes, encourageant leurs enfants à quêter et à manger des friandises, ce qui va à l'encontre des principes de politesse et de modération inculqués d'ordinaire » et il y voit alors un équivalent du carnaval¹⁸⁴². Il note également que, comme de nombreuses autres fêtes dont l'aspect dominant est économique ou néo-païen, telles que la Saint Valentin, la fête de la musique ou celle des voisins, elle contribue à renouer le lien social, bien que son succès reste encore assez mitigé comparé à d'autres célébrations. Cet auteur se situe ici dans la continuité de la sociologie du sacré de l'école durkheimienne.

Dans *Age of Conan*, l'événement saisonnier d'automne propose des quêtes et la possibilité de récolter des récompenses spécifiques durant une période limitée, tout comme le « solstice sanglant ». Il est également annoncé sur le site officiel et les premières lignes de l'article évoquent immédiatement un rapprochement entre le monde des vivants et celui des morts :

« Alors que le jour cède inéluctablement à la nuit à mesure que l'année avance, arrive un temps où se lève le voile ténu qui sépare notre nuit de la véritable noirceur des mondes situés au-delà du royaume des mortels. »¹⁸⁴³

Contrairement à l'événement d'hiver dont la thématique générale était celle des festivités célébrées au solstice, la thématique de la nuit des âmes perdues est celle du retour des morts. Les personnages-joueurs y sont confrontés à des défis mettant en scène de nombreux monstres morts-vivants et parcourent des lieux dont l'esthétique est basée sur les thèmes de la mort et des enfers. L'une des villas du quartier noble de Tarantia se transforme le temps de la quête en un lieu hanté et ses décors intérieurs sont totalement modifiés : les PJ peuvent y voir des corps plantés sur des piques ou pendus à des crochets, de nombreux feux, des fontaines ou des bassins remplis de sang,

1839. *ibid.*, p. 83-84.

1840. *ibid.*, p. 86.

1841. *ibid.*, p. 103.

1842. Pascal Lardellier, *Nos modes, nos mythes, nos rites. Le social, entre sens et sensible*, op. cit., p. 39-40.

1843. « *As the day slowly but inevitably gives way to the longer nights as the year wanes, there is a time when the thin veil between the night as we know it and the true darkness of the worlds beyond the realm of mortal men is pulled back* », ma traduction. Accès : http://www.ageofconan.com/news/nights_of_lost_souls, consulté le 20/10/2014.

des corbeaux volent en nombre au-dessus du lieu et les ennemis qu'ils y affrontent sont tous des morts-vivants¹⁸⁴⁴. Les trois quêtes vont amener les personnages-joueurs à affronter trois *boss* dont il faut renvoyer l'âme dans le monde des morts, justifiant le nom donné à l'événement.

Sur le plan technique, tout comme pour le « solstice sanglant », la série de quêtes est accessible pendant une certaine durée comptée en jours « ordinaires ». Les quêtes sont lancées en récupérant un objet spécial, appelé une « page partiellement traduite », dans l'interface « /claim » et son utilisation initie le processus en demandant aux personnages-joueurs de parler au PNJ Drago, qui les guide dans le chemin à suivre. Les personnages-joueurs ont alors accès à deux quêtes *solo* et une quête en équipe.

En termes d'exploration géographique, les énigmes auxquelles les personnages-joueurs sont confrontés les emmènent dans les territoires de Cimmérie, de Stygie et d'Aquilonie. Contrairement au « solstice sanglant » qui situait clairement l'action dans les contrées nordiques, renforçant le lien entre le froid, l'hiver, l'espace, et une période spécifique de l'année, l'événement saisonnier d'automne semble concerner tout le monde.

La « nuit des âmes perdues » fut répétée plusieurs années de suite, de 2009 à 2013. Cependant, cette dernière année, un autre événement, intitulé « Par la lumière de la Lune [*By the Light of the Moon*] », fut mis en place en plus de l'événement précédent. Dans ce nouveau défi, le village de Conarch est menacé par une malédiction qui se répand, liée à la présence de loups-garous, dont il a été montré précédemment qu'ils se trouvaient dans une région de Cimmérie. Dans la lettre à la communauté d'octobre 2013¹⁸⁴⁵, le directeur du jeu évoque brièvement le fait que des loups-garous sont mentionnés dans la nouvelle de Howard « Le colosse noir [*Black Colossus*] », bien qu'il n'y ait pas de trace de fête comme celle d'Halloween dans ses écrits. Le directeur s'appuie sur l'autorité de l'auteur des nouvelles de Conan pour légitimer les choix de production de son équipe. Dans le récit, ces créatures sont uniquement mentionnées lors d'un dialogue, aux côtés de vampires et de sorcières. Elles sont effectivement des figures stéréotypées de l'imaginaire qui caractérise la fête actuelle d'Halloween, auxquels on pourrait rajouter le zombie, présent dans d'autres œuvres, qui trouve son origine dans les récits haïtiens et qui a évolué au gré des appropriations successives dans différentes œuvres¹⁸⁴⁶.

Le jeu évolue dans le temps et les événements saisonniers participent eux aussi à ces changements. Ce processus se poursuit, puisqu'en octobre 2014, les développeurs annonçaient une nouvelle série de quêtes développées pour la période d'Halloween et appelée « La soif du Dieu Serpent [*Thirst of the Serpent God*] »¹⁸⁴⁷ qui se déroule cette fois en Stygie. Avec cette dernière

1844. Voir annexe II.34.

1845. http://www.ageofconan.com/news/game_directors_letter_october_2013, consulté le 20/10/2014.

1846. Maxime Coulombe, *Petite philosophie du zombie*, Paris, Presses universitaires de France, « La nature humaine », 2012, p. 21.

1847. « Thirst of the Serpent God Halloween Event! » du 29 octobre 2014 au 12 novembre. « *You can also play last*

mise à jour, chacun des trois principaux peuples disposait de quêtes saisonnières spécifiques. Cette répartition contribue à l'équilibre entre les trois contrées présentes au début du jeu déjà mis en lumière avec l'organisation des différentes régions d'aventures et de la bande originale. Pour les célébrations d'Halloween 2015, de nouvelles quêtes viennent se rajouter à la liste, ainsi que des offres spéciales d'abonnement¹⁸⁴⁸. Comme on peut le constater, les années passent, mais ne se ressemblent pas tout à fait.

II – LE JEU ENTRE LOISIR ET TRAVAIL : LE SENS DES PRATIQUES

L'analyse des temporalités de l'activité ludique amène à poser une seconde série de questions relatives à la manière dont le jeu se situe par rapport à d'autres types d'activité. Ce positionnement participe aux processus de construction de sens qui prennent place au sein du jeu et qui, de ce fait, concernent les références aux récits médiévaux scandinaves qui en font partie.

1 – Joueurs, recherches et connaissance des mythes nordiques

S'intéresser aux manières dont les joueurs envisagent le travail de recherche permet de saisir de multiples appréhensions possibles des références scandinaves dans le jeu *Age of Conan*. Envisager différentes significations que les joueurs leur attribuent permet aussi de comprendre, par contraste, l'articulation entre plusieurs types d'activités, car, comme le suggérait Edward Sapir, « une conduite manifeste peut prendre des significations différentes selon les relations qu'elle entretient avec les autres »¹⁸⁴⁹. Autrement dit, les activités humaines et les conduites qui s'y rattachent doivent être analysées comme faisant partie d'un ensemble d'activités se définissant les unes par rapport aux autres. Pour ce faire, deux moments de mon enquête de terrain fournissent des éléments à la réflexion : ma présentation en tant que chercheur aux membres d'une des guildes auxquelles j'ai appartenu, le *Clan Arkenstone*, et un échange que j'ai initié sur le forum de cette même guild.

J'ai intégré le *Clan Arkenstone* après plusieurs semaines de jeu. J'avais tout d'abord effectué quelques missions avec des membres de cette guild, puis j'avais été invité pour un de leur raid (mon tout premier raid sur *Age of Conan*). Après cela, les membres du clan m'ont proposé de déposer ma candidature sur le forum de la guild. Je n'ai expliqué mes motivations de recherches aux autres membres dans un message sur le forum qu'environ trois semaines après que ma candidature fut acceptée, que j'ai intégré la guild et participé à plusieurs activités avec ses membres et suite à une discussion sur le chat vocal avec d'autres joueurs. Ce dévoilement a entraîné des échanges sur les modalités de mon travail et mon rapport avec les autres joueurs. Dans

year's Halloween event called By The Light of the Moon, where a band of Werewolves threaten Conarch Village, or take on the Nights of Lost Souls classic Age of Conan Halloween event ». Accès : http://www.ageofconan.com/news/thirst_of_the_serpent_god_halloween_event, consulté le 24/03/2015.

1848. http://www.ageofconan.com/news/celebrate_halloween_with_all_new_event, consulté le 23/01/2016.

1849. Edward Sapir, *Anthropologie I*, op. cit., p. 42.

l'ensemble, l'accueil a été bon, voire très bon. En effet, de nombreux joueurs ont dit ne pas voir d'inconvénient à ce que je fasse ce travail au sein de la guilde et plusieurs se sont portés volontaires pour des entretiens. Je pense que l'accueil a été très positif, car mes recherches ne portaient pas sur des sujets particulièrement sensibles, comme les relations amoureuses en ligne, l'addiction ou les problèmes familiaux. Certains joueurs ont profité de cette présentation pour mettre eux-mêmes en avant leurs connaissances sur le sujet, en m'indiquant, par exemple, des jeux vidéo contenant des références aux récits scandinaves et d'autres joueurs se sont montrés curieux des résultats. Trois points ressortent de cette présentation aux membres de la guilde :

1. Beaucoup de joueurs ont conscience de la présence de références nordiques dans les jeux, même sans avoir une connaissance précise des sources norroises.
2. Les joueurs proposent volontiers leur aide.
3. Il n'y a pas d'opposition en termes d'activité : le jeu et la recherche peuvent cohabiter, il s'agit plutôt d'une différence de perspectives sur l'objet.

Les discussions qui ont suivi ma présentation ont donné lieu à quelques débats sans que cela ne devienne pour autant des polémiques ou des problèmes. Les joueurs m'ont tout d'abord demandé quelle était la finalité de mes recherches, à qui elles allaient « profiter » et s'ils pourraient les consulter. On distingue à la fois une forme de curiosité et une légère méfiance quant à l'utilisation qui peut être faite des données personnelles, ce qui a été confirmé ensuite, puisque certains joueurs se sont inquiétés de voir leur identité révélée par l'enquête. Sur ce point, les avis étaient partagés : certains souhaitaient être sûrs que tout ce qui se passait au sein de la guilde n'allait pas être dévoilé et d'autres disaient que les pseudonymes permettaient de toute façon une forme d'anonymat. Un joueur remarqua également que j'aurais pu, si je l'avais voulu, mener ma recherche de manière anonyme et ne jamais les prévenir, mais le fait que je me présente comme chercheur participait à prouver ma bonne foi. Le jeu apparaît ici comme activité durant laquelle se manifestent des éléments appartenant à la sphère privée au sein d'un groupe, éléments qui ne sont pas destinés à dépasser les limites formées par la guilde. Les propos d'un joueur sur le forum permettent d'illustrer cela : « Enfin, dernier point plus “humain”, clarifie bien les choses avec chaque membre de la guilde quitte à prendre le temps de discuter avec eux. [...] C'est le meilleur moyen pour éviter des tensions, incompréhensions qui altéreraient immanquablement vos plaisirs de jeu réciproques »¹⁸⁵⁰. Pour ce joueur, le jeu n'entre pas en conflit avec la recherche, mais les incompréhensions ou les abus qui pourraient découler du travail du chercheur risqueraient de nuire aux bonnes relations entre les différents acteurs. Il rappelle par ses propos la raison principale de la présence des joueurs : le plaisir qu'ils peuvent tirer du jeu.

1850. Message posté sur le forum de la guilde Arkenstone le 29/10/2010.

Un autre point non sans rapport avec le précédent suscita également quelques discussions. Certains joueurs espéraient que je ne les prenais pas pour de simples cobayes : « J'espère que tu as choisi Arkenstone pour ce que l'on pouvait t'apporter personnellement plus que comme guilde Cobaye ! »¹⁸⁵¹. On lit dans ces propos un rapprochement avec une représentation de la recherche dans les sciences dites dures, comme l'idée de laboratoire, d'expérience voire de dissection qui serait la preuve d'un faible intérêt pour les sentiments des joueurs. Les joueurs ne souhaitent pas être objectivés outre mesure et ils rappellent justement qu'il y a une part d'humanité importante dans le jeu. En termes de méthodologie, il faut donc garder à l'esprit que « la présentation de soi doit donc s'efforcer de donner des gages de sa neutralité par rapport aux intérêts sociaux en présence dans la situation et de témoigner de beaucoup de respect aux acteurs qui sont très attentifs aux marques de distance qui peuvent être prises pour du mépris, aux marques de condescendance qui peuvent être jugées insultantes... »¹⁸⁵².

Enfin, certains joueurs ont rappelé que tout le monde n'était pas obligé de se soumettre. Un joueur refusait l'idée d'être interviewé sous prétexte « qu'il était nul en histoire ». Un autre joueur, étudiant en master en sciences naturelles, ayant dit lui-même qu'il se sentait « indirectement concerné par [ma] situation »¹⁸⁵³, est alors intervenu en disant que mon rôle n'était pas tant de mesurer les connaissances des joueurs que de comprendre comment les personnes interprétaient les éléments mythologiques présents en jeu, qu'ils aient des notions en histoire ou non. Dans ce cas, l'image du chercheur peut aussi être celle d'un évaluateur qui critique les connaissances dont disposent les acteurs. La réaction du premier joueur révèle une représentation scolaire des connaissances : certaines seraient plus justes que d'autres et certains individus les posséderaient alors que d'autres en manquent. Cependant, cette représentation n'est pas partagée par l'ensemble des joueurs, car il n'y a pas besoin de connaissances universitaires sur les récits médiévaux scandinaves, qu'elles soient historiques ou littéraires, pour jouer à un jeu tel qu'*Age of Conan*. Au terme de la discussion, un consensus a été trouvé sur la manière dont seraient gérées les informations que j'utiliserai : une section spécifique a été ouverte sur le forum pour mes recherches. Concrètement, il y avait donc un espace dédié, qui faisait partie de la vie de la guilde tout en étant bien délimité.

Comme je l'ai expliqué par ailleurs¹⁸⁵⁴, j'ai volontairement attendu quelques semaines pour me présenter, craignant que ma présence soit perçue comme une intrusion auprès des joueurs. J'avais donc moi-même une représentation de mon travail comme étant en décalage avec les

1851. Message posté sur le forum de la guilde Arkenstone le 29/10/2010.

1852. Anne-Marie Arborio, Pierre Fournier, *L'Observation directe*, Paris, Armand Colin, « 128 », 2005, rééd. 2010, p. 37.

1853. Message posté sur le forum de la guilde Arkenstone le 29/10/2010.

1854. Laurent Di Filippo, « La dichotomie chercheur-joueur dans la recherche en jeux vidéo : pertinence et limites », art. cit., p. 183.

objectifs des autres joueurs. En interrogeant ainsi mes propres préconceptions, je retrouvais les idées développées par les joueurs, à savoir que l'activité de recherche et le jeu ne sont pas incompatibles, mais leurs finalités ne sont pas identiques et, surtout, dans le cadre du jeu et dans l'espace en ligne, c'est l'activité ludique, le plaisir de jouer et le respect des joueurs qui dominent.

L'opposition entre activité ludique et activité sérieuse, souvent discutée, doit être repensée. Des objectifs différents peuvent cohabiter et le jeu peut fournir des informations pour la recherche, tout comme les résultats d'une recherche peuvent intéresser les joueurs. Néanmoins, la recherche, dans la manière dont elle est menée, tout comme dans ses conséquences, ne doit pas entraver le but premier du jeu qui est de s'amuser et de prendre du plaisir. Il y a une tolérance limitée qui participe à définir les règles de l'espace et de l'activité ludique et les joueurs souhaitent pouvoir garder le contrôle des informations qu'ils fournissent. Le jeu fait « l'objet d'un travail important de circonscription »¹⁸⁵⁵ de la part des acteurs eux-mêmes. Cette analyse renvoie à l'idée de membrane métaphorique d'Erving Goffman, que celui-ci qualifie de « mécanismes de maintien des frontières »¹⁸⁵⁶, qu'il convient à présent de préciser pour mieux comprendre le sens attribué à l'espace social qu'elle sert à circonscrire.

Cet aspect peut être mieux compris en s'intéressant aux résultats d'une expérience que j'ai menée dans un second temps dans la partie consacrée à mes recherches sur le forum de ma guilde. Je demandais aux joueurs de choisir une capture d'écran d'un élément qui leur évoquait la mythologie nordique en jeu, de la poster sur le forum et de la commenter. Ils ne pouvaient soumettre qu'une image, mais pouvaient commenter à volonté les propositions des autres participants. Plusieurs personnes participèrent, mais aucune ne commenta les autres contributions. Les joueurs ne remirent donc pas en question les contributions des uns et des autres, sans doute car la situation ne les mettait pas en position de proposer des critiques. De cette façon, chaque contribution était jugée comme étant valide.

Lorsque, plus tard, j'ai utilisé ces données pour un article sur le retour aux enquêtés¹⁸⁵⁷, j'ai proposé aux joueurs d'en lire le premier jet. Dans celui-ci j'exposais les raisons pour lesquelles je pensais que les joueurs ne s'étaient pas commentés les uns les autres. Un joueur de ma guilde a répondu : « cela peut avoir comme raison le peu de personnes ayant participé et aussi la méconnaissance du sujet, personnellement je ne connais pas bien la mythologie nordique mais comme dans les autres mythes on y retrouve des thèmes communs »¹⁸⁵⁸. Pour les joueurs, la situation impliquait de posséder des connaissances sur un sujet précis. De plus, la mise par écrit,

1855. Vinciane Zabban, *op. cit.*, p. 335.

1856. Erving Goffman, *Encounters, op. cit.*, p. 66.

1857. Laurent Di Filippo, « Plus qu'un retour aux enquêtés, construire des ponts par l'observation participante : étude d'une communauté en ligne », art. cit., [En ligne]. Accès : <http://www.revue-interrogations.org/Plus-qu-un-retour-aux-enquetes>, consulté le 7/04/2015.

1858. Message posté sur le forum de la guilde Arkenstone le 16/06/2011.

même sur un forum, laisse des traces ou des « preuves ». Ces deux éléments définissent la situation comme formelle, par opposition à une discussion de type informelle qui aurait pu prendre place sur le *chat* vocal du jeu où les membres se réunissent régulièrement. Les conditions même de réalisation impliquent donc qu'il y a, d'un côté, ceux qui produisent des choses et, de l'autre, un chercheur qui observe et potentiellement évalue. Cette catégorisation aide à comprendre les façons dont les acteurs se positionnent par rapport à un sujet. Cette expérience constitue bien sûr une situation artefactuelle, dont l'existence est le fait de la présence d'un chercheur sur le terrain d'enquête. En termes méthodologiques, David Douyère et Joëlle le Marec rappellent que les situations de l'enquête contribuent à la « construction de l'objet » et à définir les « frontières du terrain »¹⁸⁵⁹. Elles sont elles-mêmes des situations sociales de communication. Par conséquent, dans un souci réflexif, les connaissances qu'elles permettent de produire doivent être envisagées en tenant compte des relations qu'elles instaurent entre l'enquêteur et l'enquêté, durant ce qu'Éric Chauvier définit comme un « temps partagé »¹⁸⁶⁰.

Un autre joueur, étudiant en master d'Histoire, reconnu au sein de la guildes comme étant à la fois un connaisseur de sa discipline et de Howard, ne participa pas du tout à cette petite expérience, bien qu'il me semblait au départ qu'il fut celui qui était justement le plus à même de répondre. Il se justifia ainsi :

« Pour l'absence de critiques des images de mythologie nordique, oui, je pense que tu n'as pas à chercher plus loin, vu que les participants n'avaient pas de positionnement critique, ils n'ont pas discuté des points des autres.

Perso je me suis exprès retenu de dire quoi que ce soit pour pas que les gentils intervenants se sentent attaqués alors qu'ils avaient fait un travail non-négligeable. Étant donné que nous ne sommes pas dans un environnement de recherche, j'ai esquivé le milieu critique (par expérience il est rarement bien reçu, et comme ça il aurait pu y avoir plus de contributions).

Puis y'a aussi le fait que j'avais initialement prévu un exposé sur le Vanaheim et que j'ai...hum... finalement été trop occupé pour le finir à temps. »¹⁸⁶¹

Quelle que soit la raison qui a poussé ce joueur à ne pas participer, il a néanmoins commenté certaines interprétations que je proposais. Dans son message, il se considère lui-même comme un spécialiste du fait de sa formation et, par là, renvoie les autres joueurs à des positionnements de non-spécialistes. Cette attribution des rôles sert à caractériser les espaces liés au jeu : ils ne constituent pas des lieux où se formule une critique de type universitaire, car, pour reprendre les mots du joueur cités précédemment, « nous ne sommes pas dans un environnement de recherche ». Le jeu et les espaces du « métajeu »¹⁸⁶², comme les forums, ne sont pas des espaces d'évaluation

1859. David Douyère, Joëlle Le Marec, « Des savoirs vivants de l'enquête à l'écriture de recherche », in Hélène Bourdeloie, David Douyère (dir.), *Méthodes de recherche sur l'information et la communication. Regards croisés*, Paris, Mare & Martin, « MediaCritic », 2014, p. 123.

1860. Éric Chauvier, *Anthropologie de l'ordinaire : une conversion du regard*, Toulouse, Anacharsis, « Essais. Anthropologie », 2011, p. 57.

1861. Message posté sur le forum de la guildes Arkenstone le 21/06/2011.

1862. Vinciane Zabban, « Les enjeux du métajeu. Les pratiques d'un jeu en ligne et leurs médiations », art. cit., p. 26.

des connaissances pour les joueurs, c'est-à-dire des espaces où on jugerait de manière scolaire les connaissances des uns et des autres. Toutefois, cet espace lui sert à affirmer un positionnement identitaire qu'il légitime par un parcours de vie extérieur au jeu.

Un autre élément semble confirmer l'idée de disparité dans les pratiques relatives à différents espaces de communication et mériterait d'être approfondi dans une analyse des modes de transmission du savoir. Dans les réponses des joueurs, les sources n'étaient jamais citées et on retrouvait parmi les textes proposés des productions venues de divers sites Internet. Là encore, contrairement aux productions scientifiques où les citations des sources sont de mise, elles ne furent pas présentes dans les réponses de joueurs. Celles-ci semblent valoir pour elles-mêmes et non parce qu'elles proviennent de sources jugées comme fiables ou non.

Ma présentation auprès des joueurs du *Clan Arkenstone*, ainsi que l'expérience menée avec eux, a ainsi permis de montrer qu'on trouve une opposition entre la liberté que constitue l'activité ludique et la contrainte qui peut être perçue dans le fait de juger des connaissances d'une personne de façon scolaire, comme étant « bonnes » ou « justes ». Gilles Brougère, qui reconnaît dans le jeu une forme de loisir, le définit comme « le contrepoint du contrôle que la vie sociale exige de chacun d'entre nous. Le loisir permet de relâcher ce contrôle mais dans des conditions bien spécifiques »¹⁸⁶³. Après avoir rappelé que le terme grec *scholê*, qui a donné le mot école, signifiait « loisir », Paul Yonnet donne la définition suivante :

« le loisir est une quantité de temps libre, affranchi des exigences du temps obligé (celui du travail professionnel ou scolaire et des astreintes qui s'y attachent : transport, pause repas) et du temps contraint (celui des obligations sociales, administratives, familiales et domestiques). Le loisir ne définit *a priori* aucun contenu d'activité, seule le caractérise sa forme libératoire ; il se présente comme un pur contenant, une enveloppe libérée des temps de contrainte (dits ici "temps obligé" et "temps contraint") le loisir ne définit rien qu'un vide. »¹⁸⁶⁴

Le jeu, en tant que loisir, serait donc un temps caractérisé par son aspect libératoire. Les joueurs considèrent que la recherche ne doit pas altérer les plaisirs de jeu et que les forums ne sont pas un « environnement de recherche ». Cependant, cela n'empêche pas les joueurs de reconnaître que des références aux récits scandinaves sont bien présentes au sein du jeu, ni même que d'autres personnes trouvent de l'intérêt dans leur étude et leur connaissance. Le conseil méthodologique de Paul Yonnet semble bien s'appliquer ici :

« Que le sociologue renonce à ses stratégies de discordance préalable, aux théorisations de ses préjugements, de ses interdits, voire de ses méconnaissances, qu'il accepte de se concevoir comme un homme dans une masse d'autres hommes, qu'il se demande en quoi il est alors pareil aux autres, en quoi il participe d'une identité sociale (soit le contraire d'une introspection où l'on se demande : en quoi suis-je différent des autres ?), et il découvre cette masse œuvrant à demi clairement, avec un degré certain de conscience. Non seulement les acteurs sociaux font la société, mais ils savent dans ses grandes lignes la société qu'ils font. Quand bien même cette dernière appellerait des réserves, parfois importantes, le sociologue a donc l'obligation scientifique de cultiver la proximité providentielle des phénomènes

1863. Gilles Brougère, *Jouer/Apprendre*, Paris, Economica, « Éducation », 2005, p. 122.

1864. Paul Yonnet, *Travail, loisir. Temps libre et lien social*, op. cit., p. 77.

sociaux. Et ne pas se contenter du voisinage : mais viser leur intériorité. C'est toujours le cœur des pratiques qui fait sens. »¹⁸⁶⁵

Des significations émergent en gardant un regard sur sa propre pratique, mais aussi en cherchant à comprendre comment d'autres acteurs envisagent le travail du chercheur et se positionnent par rapport à celui-ci. Dans le cas présent, la confrontation des deux « mondes sociaux » à travers la figure du chercheur que je représentais a provoqué des réactions où les joueurs réaffirmaient les objectifs de leurs pratiques et se positionnait tout en caractérisant l'espace social du jeu comme un espace de loisir. Dans un après-coup réflexif, cette expérience pourrait relever d'une sorte de « *breaching* » ethnométhodologique¹⁸⁶⁶, c'est-à-dire une pratique de recherche qui consiste à volontairement dévier de la norme attendue pour observer les manières dont les acteurs vont s'employer à réinstaurer de l'ordre et à réaffirmer les règles de l'organisation sociale. Mais tel n'était pas mon objectif au départ.

Ces analyses ont montré que les références aux récits scandinaves n'ont pas de statut en elle-même, elles sont à la fois des éléments du jeu et une part de connaissance sur la réception de ces récits. L'une ou l'autre caractéristique ou les deux sont mises en avant en fonction de la situation et de l'utilisation qui en est faite. La connaissance des sources n'est absolument pas nécessaire pour jouer et si elle peut constituer un « plus » pour certains joueurs, elle n'est pas un élément central de la pratique ludique. Ces formes d'appropriation contrastent avec le passage de l'*Edda* en prose dans lequel il est dit que la connaissance des récits mythiques doit aider à comprendre et à produire de la poésie. Dans *Age of Conan*, la réussite des défis proposés par les concepteurs du jeu n'est conditionnée ni par la connaissance des sources nordiques ni par la connaissance des textes de l'auteur texan, mais cela n'empêche pas les joueurs de savoir reconnaître des éléments qui y font référence.

Un dernier point de mon enquête conforte cette position. Lors de l'expérience menée sur le forum, une joueuse a proposé de faire le lien entre les arbres utilisés pour le système d'« artisanat [*craft*] » du jeu et les arbres de la mythologie nordique¹⁸⁶⁷. Elle note que le frêne et l'orme sont des matières premières du jeu et sont les deux arbres à partir desquels Odin et ses frères, Vili et Vé, ont donné naissance aux deux premiers humains, Ask et Embla¹⁸⁶⁸. La joueuse évoque aussi la présence de l'if et le fait qu'Yggdrasil, l'arbre qui soutient les neuf mondes dans la mythologie nordique, est parfois considéré comme un if. Enfin, elle évoque le chêne en le liant à Thor et à la

1865. Paul Yonnet, *Jeux, modes et masses (1945-1985)*, op. cit., p. 12.

1866. Voir par exemple Harold Garfinkel, *Studies in Ethnomethodology*, Engelwood Cliffs, Prentice-Hall, 1967 ; trad. fr. Michel Barthélemy, Baudouin Dupret, Jean-Manuel Queiroz, Louis Quéré, *Recherches en ethnométhodologie*, Paris, Presses universitaires de France, « Quadrige. Grands textes », 2007, p. 108-115.

1867. Message posté sur le forum de la guilde Arkenstone le 15/01/2011.

1868. La joueuse, reprenant un paragraphe trouvé sur Internet, fait indirectement référence à un passage de l'*Edda* en prose.

légende où Saint Boniface fait abattre le « chêne de Thor »¹⁸⁶⁹. Cette réponse fut particulièrement originale et d'un grand intérêt, car elle proposait un rapprochement auquel je n'avais pas pensé moi-même auparavant. Elle montre ainsi les limites de mes propres interprétations et sa contribution souligne le fait que le chercheur n'a pas le monopole de la connaissance de son domaine d'étude. Souvenons-nous de la recommandation de Michel de Certeau :

« Mais là où l'appareil scientifique (le nôtre) est porté à partager l'illusion des pouvoirs dont il est nécessairement solidaire, c'est-à-dire à supposer les foules transformées par les conquêtes et les victoires d'une production expansionniste, il est toujours bon de se rappeler qu'il ne faut pas prendre les gens pour des idiots. »¹⁸⁷⁰

2 – Jeu et travail

Comprendre différentes activités dans le rapport qu'elles entretiennent les unes avec les autres a permis de montrer que le jeu, en tant que loisir, pouvait être défini comme un espace social non contraint. Cette réflexion peut être poursuivie en interrogeant le rapport entre activité ludique et travail. La question des frontières entre les deux types d'activité a déjà été posée selon différents angles.

Les activités ludiques peuvent donner lieu à des pratiques professionnelles, comme le remarquait déjà Kurt Riezler. Dans de nombreux sports, il existe des athlètes professionnels. C'est aussi le cas pour des jeux comme les échecs, dont Jacques Bernard a proposé une socio-anthropologie¹⁸⁷¹. Pour cet auteur, une analyse approfondie de la variété des pratiques échiquéenne amène à dire que « la distinction entre sérieux et ludique est discutable »¹⁸⁷². Et si elle l'est pour les échecs, elle l'est aussi pour les jeux vidéo. La fin des années 1990 fut marquée par l'émergence des activités dites de l'« e-sport »¹⁸⁷³. Ces nouvelles pratiques compétitives ont été accompagnées par l'émergence d'équipes professionnelles. Elles remettent en cause la vision traditionnelle du joueur de jeu vidéo, de l'activité ludique en tant que loisir et les frontières entre travail et loisir.

Certains tenants d'une approche critique des médias, d'obédience marxiste, ont analysé les pratiques de jeux sous l'angle d'une exploitation de l'activité ludique au profit des industriels¹⁸⁷⁴.

1869. Voir annexe II.31.

1870. Michel de Certeau, *L'Invention du quotidien I.*, *op. cit.*, p. 255.

1871. Jacques Bernard, « Un ensemble né d'une pratique ludique. Les joueurs d'échecs professionnels », *Socio-anthropologie*, 2003, n° 13, p. 43-58.

1872. Jacques Bernard, *op. cit.*, p. 204-205.

1873. Stéphane Héas, Philippe Mora, « Du joueur de jeux vidéo à l'e-sportif : vers un professionnalisme florissant de l'élite ? », in Mélanie Roustan (dir.), *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, Paris, L'Harmattan, « Dossiers Sciences humaines et sociales », 2003, p. 131-156 ; Brett Hutchins, « Signs of Meta-change in Second Modernity: the Growth of E-sport and the World Cyber Games », *New Media & Society*, 2008, vol. 10, n° 6, p. 851-869 ; Delphine Buzy, Laurent Di Filippo, Stéphane Gorla, Pauline Thévenot, art. cit. ; Nicolas Besombes, « Les jeux vidéo compétitifs au prisme des jeux sportifs : du sport au sport électronique », *Sciences du jeu*, 2016, n° 5, [En ligne]. Accès : <https://sdj.revues.org/612>, consulté le 13/05/2016.

1874. Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford, Greg De Peuter, *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*, Montréal/Londres, McGill-Queen's University Press, 2003 ; Nick Dyer-Witheford, Greg De Peuter, *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2009.

Ils parlent de « digital labor » ou encore, dans le cadre du jeu, de « playbour »¹⁸⁷⁵. Les productions des joueurs, et notamment les « mods », abréviation de *modifications*, produisent de la valeur marchande, mais ne rapportent quasiment jamais rien à leurs développeurs. Cependant, une approche comme celles d'Hector Postigo ou d'Olli Sotamaa, partant du terrain et des discours des créateurs de « mods », montre que les motivations de ces derniers ne sont pas le bénéfice financier immédiat, mais peuvent relever du jeu, de la création artistique, de la recherche ou du « hacking », à comprendre ici comme l'exploration des possibilités d'un outil de développement¹⁸⁷⁶. Une autre critique de type marxiste consiste à voir le jeu comme une façon de tirer profit du plaisir des individus, c'est-à-dire une marchandisation du jeu en tant qu'activité, plutôt que comme produit. Les tenants de cette vision définissent le simple fait de pratiquer une activité ludique comme une production du contenu et, par conséquent, de valeur qui nourrit les industries culturelles¹⁸⁷⁷. La valeur d'un jeu ne provient donc plus de l'objet numérique ou du logiciel, mais de l'activité sociale qu'il génère.

D'autres types de pratiques amènent à questionner les limites entre jeu et travail. Edward Castronova avait étudié la vente de biens numériques, notamment sur *Ebay*, pour montrer la porosité de la membrane ludique¹⁸⁷⁸. Un autre exemple couramment mentionné par les chercheurs à titre contrastif est le « *gold farming* », qui consiste à amasser de nombreuses ressources dans le jeu, le plus souvent des pièces d'or, pour les revendre contre de la monnaie « réelle ». Les chercheurs citent régulièrement l'exemple d'entreprises chinoises qui emploient des individus à cette tâche¹⁸⁷⁹. Dans ce cas, il s'agit d'un travail rémunéré. Pour aller plus loin dans la démonstration, ils évoquent les prisons, toujours chinoises, dans lesquelles le travail forcé consiste à pratiquer le « *gold farming* ». Dans ce cas, les individus ne profitent pas du fruit de leur travail contrairement aux précédents.

D'autres phénomènes méritent d'être mentionnés lorsqu'il s'agit de questionner les limites entre travail et jeu. Des éléments ludiques peuvent être intégrés aux méthodes de travail pour générer plus de motivation, par exemple la mise en avant du goût du risque et la capacité de prendre des décisions chez IBM¹⁸⁸⁰. Ils peuvent aussi bien servir un objectif marketing qu'à défendre des causes sociales, on parle alors de « *gamification* », bien que ce terme soit sujet à de

1875. Julien Kücklich, « Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry », *The Fibreculture Journal*, 2005, n° 5, [En ligne]. Accès : <http://five.fibreculturejournal.org/fcj-025-precarious-playbour-modders-and-the-digital-games-industry/>, consulté le 04/05/2015.

1876. Hector Postigo, « Of Mods and Modders: Chasing Down the Value of Fan-Based Digital Game Modifications », *Games and Culture*, 2007, n° 2, p. 300-313 ; Olli Sotamaa, « When the Game Is Not Enough: Motivations and Practices Among Computer Game Modding Culture », *Games and Culture*, 2010, vol. 5, n° 3, p. 239-255.

1877. Sal Humphreys, « Productive Players: Online Computer Games' Challenge to Conventional Media Forms », *Communication and Critical/Cultural Studies*, 2005, vol. 2, n° 1, p. 37-51.

1878. Edward Castronova, *op. cit.*, p. 149.

1879. Joyce Goggin, « Playbour, Farming and Leisure », *Ephemera*, 2011, vol. 11, n° 4, p. 357-368.

1880. *ibid.*, p. 364.

nombreuses critiques¹⁸⁸¹. Enfin, ces dernières années furent marquées par l'émergence des jeux sérieux ou *serious games* dont les objectifs peuvent être l'information, l'éducation¹⁸⁸² ou la communication persuasive¹⁸⁸³. Toutefois, l'usage des jeux dans certains domaines d'apprentissage, comme celui des langues, n'est pas neuf¹⁸⁸⁴.

Suivant Gilles Brougère, qui se rapproche ici du positionnement de Howard S. Becker lorsque celui-ci parle de définir l'art, on peut dire que « le risque est toujours de prendre nos catégories qui permettent de penser le réel comme les catégories du réel même. Il n'y a pas dans le monde des jeux et des non-jeux mais des pratiques qui sont pensées par certains comme des jeux et par d'autres comme des non-jeux »¹⁸⁸⁵. Les pratiques telles que le « *gold farming* », qui existent également sur *Age of Conan*, peuvent correspondre à du non-jeu. Des messages envoyés sur les canaux de discussion du jeu proposaient régulièrement d'acheter des pièces d'or ou de faire progresser son personnage rapidement. Dans l'exemple ci-dessous, 110 pièces d'or sont proposées pour 20.46 dollars, et une progression du niveau 1 à 80 en 4 jours :

« [Akimna]: Welcome to www.MMOMART.com We offer AoC Gold 110G only \$20.46 with 10% bonus gold, all server in stock under 30mins delivery and professional&security Powerleveling 1-80 only 4days with bonus gold. »¹⁸⁸⁶

Cependant, ces pratiques sont interdites par les concepteurs du jeu et les joueurs sont au fait des risques encourus, notamment de se faire bannir du jeu¹⁸⁸⁷ :

« [12:21:57] [Global] [PJ1]: quelqu'un connait un site pour acheter de l'argent pour aoc svp?

[12:22:04] [Global] [PJ1]: site*

[12:22:07] [Global] [PJ2]: lol

[12:22:13] [Global] [PJ1]: =)

[12:22:18] [Global] [PJ3]: c'est interdit ca monsieur

[12:22:18] [Global] [PJ4]: www.gofarmer.com

[12:22:18] [Global] [PJ5]: oui ! Le BAN !

[12:22:27] [Global] [PJ6]: google est ton amis chercher buy gold aoc t'aura 15 site

1881. Juho Hamari, Jonna Koivisto, Harri Sarsa, « Does Gamification Work? — A Literature Review of Empirical Studies on Gamification », in IEEE, *Proceedings of the 47th Annual Hawaii International Conference on System Sciences*, Waikoloa, Hawaii, USA, 6-9 janvier, 2014, p. 3025-3034 ; Maude Bonenfant, Sébastien Genvo, « Une approche située et critique du concept de gamification », *Sciences du jeu*, 2014, n° 2, [En ligne]. Accès : <https://sdj.revues.org/286>, consulté le 13/05/2016.

1882. Patrick Schmoll, « Jeux sérieux : exploration d'un oxymore », *Revue des sciences du jeu*, 2011, n° 45, p. 158-152 ; Michel Lavigne, « Jeu et non jeu dans les *serious games* », *Sciences du jeu*, 2016, n° 5, [En ligne]. Accès : <https://sdj.revues.org/648>, consulté le 13/05/2016.

1883. Marie-Pierre Fourquet-Courbet, Didier Courbet, « Les *serious games*, dispositifs de communication persuasive. Quels processus sociocognitifs et socio-affectifs dans les usages ? Quels effets sur les joueurs ? État des recherches et nouvelles perspectives », *Réseaux*, 2015, n° 194, p. 199-228.

1884. Laurence Schmoll, « L'emploi des jeux dans l'enseignement des langues étrangères : Du traditionnel au numérique », *Sciences du jeu*, 2016, n° 5, [En ligne]. Accès : <http://sdj.revues.org/628>, consulté le 13/05/2016.

1885. Gilles Brougère, « Le jeu peut-il être sérieux ? Revisiter Jouer/Apprendre en temps de *serious game* », *Australian Journal of French Studies*, 2012, vol. 49, n° 2, p. 122.

1886. Relevé du salon de discussion « Global » du 18/10/2010.

1887. Les noms des personnages-joueurs sont anonymisés en PJ1 à PJ8.

[12:22:40] [Global] [PJ1]: sa existe plus?

[12:22:31] [Global] [PJ7]: demande a PJ8 la reine de la pioche

[12:22:44] [Global] [PJ7]: elle t'expliquera comment gagner de l'argent proprement

[12:22:57] [Global] [PJ1]: ok thanks

[12:23:06] [Global] [PJ5]: J1 tu sais je peux te screen et poster sur le fofo d'aoc :)

[12:23:12] [Global] [PJ5]: t est de qu elle guilde ?

[12:23:30] [Global] [PJ1]: les mechants => jviens juste de re sur aoc la

[12:23:46] [Global] [PJ5]: tu va pas re longtemps :p a mon avis. »¹⁸⁸⁸

Dans ce bref échange, le joueur qui demande un moyen d'obtenir des pièces d'or en les achetant obtient plusieurs réponses : tout d'abord, il est recadré par d'autres joueurs qui lui signalent que cette pratique est interdite et qu'il pourrait être dénoncé aux concepteurs grâce à une capture d'écran. Ils lui signalent aussi qu'avec de tels agissements, son retour sur le jeu risque de ne pas être long. Dans le même ordre d'idée, un joueur lui dit de contacter quelqu'un qui lui apprendra à gagner de l'or honnêtement. Un autre lui répond d'aller chercher sur le moteur de recherche *Google*, ce qui revient à dire au premier joueur de se débrouiller seul. Enfin, un joueur propose une adresse web. Cependant, le site en question n'est pas un site d'achat d'or, mais un site pour fermiers ouvert depuis 2004¹⁸⁸⁹. Cette réponse est donc à placer sous le signe de l'ironie. Elle joue sur le rapprochement entre la pratique illicite de *gold farming* et le nom du site *gofarmer.com*. Bien qu'elle existe, la pratique d'achat d'or n'est donc pas encouragée publiquement, au contraire. Cet échange montre par la même occasion les présupposés de certains joueurs quant à ce qui relève des « bonnes pratiques » de jeu, qui, dans ce cas, consistent à ne pas acheter sa progression dans le jeu. L'argent ne doit pas faciliter la tâche du joueur. Le développement d'un personnage et l'acquisition de récompenses se méritent. Si, d'un côté, de telles pratiques montrent la porosité de la membrane ludique comme le dit Edward Castronova, de l'autre, les joueurs mettent en place des « règles de non-pertinence », selon la terminologie d'Erving Goffman, qui servent à exclure des pratiques jugées illicites sur la base du règlement mis en place par l'éditeur. Toutefois, les positionnements qui ressortent de ces propos restent de l'ordre du discours, du fait de l'affichage public de l'échange sur un canal de discussion accessible à toutes les personnes connectées sur un serveur. Certaines pratiques de triche ou d'exploitation de bugs servant à faciliter la progression des joueurs existent bel et bien, mais elles sont exposées le moins possible sous peine de sanction.

Le jeu est aussi soumis à certaines contraintes extérieures. Selon Joyce Goggin, pour qu'il y ait jeu, il faut que les acteurs adoptent une attitude ludique et celle-ci ne dépend pas seulement du fait de toucher un salaire, mais surtout de leur liberté dans le choix de participer ou non¹⁸⁹⁰. L'auteur reprend une caractéristique du jeu de Johan Huizinga et de Roger Caillois, selon qui le jeu

1888. Relevé du salon de discussion « Global » du 24/10/2010.

1889. <http://www.gofarmer.com>, consulté le 05/05/2015.

1890. Joyce Goggin, art. cit., p. 366.

doit être une activité volontaire et libre, définissant des temps libérés par rapport à des temps de contrainte. Pour Gilles Brougère, dans la continuité de Paul Yonnet, « la logique du jeu renvoie à celle du loisir, d'un temps libéré des contraintes et voué au divertissement »¹⁸⁹¹. Or, l'activité ludique peut être contrainte par la participation à des activités de groupe. L'emploi du temps des individus est organisé en fonction des activités collectives, notamment dans le cas des raids. Pour comprendre cela, il peut être utile de comparer ces pratiques à d'autres loisirs pratiqués en club, comme les échecs ou différents sports tels que le foot ou les arts martiaux. Les heures d'entraînement et les compétitions se tiennent en fonction des décisions engageant le groupe, souvent le soir en semaine et le week-end. La contrainte du temps de travail est alors une contrainte exclusive : les temps de loisir sont fixés en dehors des heures de travail. De même, la pratique des jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs exclut certains chevauchements, mais pas d'autres.

L'organisation de l'espace social en temps de loisir et de travail est certes le fruit d'un développement historique, mais, dans une perspective contemporaine, il est nécessaire de tenir compte des manières dont les acteurs ancrent leur pratique dans des schémas où les activités prennent sens les unes par rapport aux autres. Comme le rappelle Paul Yonnet, « la civilisation du loisir – c'est-à-dire une civilisation où la réalisation de soi a lieu de plus en plus dans le temps de loisir, où ni le travail seul ni la situation familiale ne suffisent plus à la constitution de l'identité –, cette civilisation est encore structurée, et sans doute pour longtemps, par l'organisation du travail, qui demeure socialement primordiale et n'a pas été destituée, même si elle se réforme »¹⁸⁹². L'organisation de l'espace et du temps de jeu, sous une forme libératoire d'autres contraintes, est ancrée dans un cadre social plus large, au sein duquel cette activité s'inscrit et fait sens. Elle met en lumière des représentations et des valeurs propres aux sociétés étudiées. En cela, les jeux s'appuient sur ces représentations, et par leur actualisation, contribuent à les manifester et les rendre tangibles.

En termes de réception des récits médiévaux scandinaves, lorsque l'activité ludique se déroule en dehors d'autres activités et notamment du travail, les références mythiques sont associées à ce temps de loisir et, par leurs manifestations, participent à définir ce moment de divertissement. Le potentiel d'efficacité de ces références participe à exprimer ce caractère libératoire. Dans le cas des « *gold farmer* » ou des prisonniers chinois, leur potentiel d'efficacité exprime une forme de contrainte. On peut alors considérer qu'il s'agit d'un détournement ou d'une forme d'appropriation particulière du dispositif, qui va à l'encontre des objectifs fixés par les développeurs, et que ces acteurs ne jouent pas, du moins pas au sens où la participation à l'activité

1891. Gilles Brougère, « Le jeu peut-il être sérieux ? Revisiter Jouer/Apprendre en temps de *serious game* », art. cit., p. 118.

1892. Paul Yonnet, *Travail, loisir*, op. cit., p. 32-33.

est libre. En retour, cette forme particulière d'engagement informe le chercheur sur les acteurs qui définissent les conventions d'usage du dispositif ludique et les manières dont ils le font. Le contraste que provoque l'activité de *gold farming* est d'autant plus marqué lorsqu'on oppose ces pratiques au jeu envisagé comme bien de consommation pour lequel on paie pour participer et non l'inverse. Ici, c'est la dimension économique du loisir qui est redéfinie.

3 – Organisation du jeu et accès aux ressources

L'appartenance à un groupe comme une guilde peut influencer les pratiques de jeu à deux niveaux, l'accès à certains contenus et l'organisation temporelle. Du fait même de la structure du jeu, certaines références aux récits scandinaves ne sont manifestées que dans le cadre d'activités collectives, car l'accès à certaines parties du jeu dépend de leur capacité à mettre en place et coordonner de telles activités. C'est le cas des éléments présents dans « l'Amphithéâtre de Karutonia », « le district de Tian'an » où se trouve Juxia le Rhinocéros Berserker, et dans certains raids.

Age of Conan, à l'instar de nombreux autres MMORPG, propose aux joueurs des quêtes qui nécessitent d'accomplir des actions groupées, comme les donjons ou les « raids ». Certains chercheurs ont souligné la nécessité d'appartenir à un réseau de joueurs ou d'intégrer un groupe de joueurs confirmés pour affronter les défis les plus difficiles du jeu¹⁸⁹³. Pour Sébastien Genvo, la guilde « favorise l'acquisition de schèmes fondés sur des expériences réciproques » par la répétition des donjons et la réunion d'un ensemble de « pouvoir-faire » nécessaires à l'accomplissement de tels défis¹⁸⁹⁴. Quant à Vinciane Zabban, elle voit dans la guilde le moyen le plus simple pour établir le rapport de confiance nécessaire à ce type d'entreprise entre personnages-joueurs¹⁸⁹⁵. Les guildes offrent un cadre au sein duquel ces activités peuvent prendre place du fait de la proximité et de la perpétuation des relations entre membres.

Les plages temporelles de jeu sont définies conjointement, car ces activités de groupe prennent place lorsque suffisamment de personnages-joueurs y participent. Le plus souvent, ces activités, notamment les raids, ont lieu en soirée, car il s'agit du moment où la plupart des joueurs peuvent être présents. De son expérience sur le jeu *World of Warcraft*, Vinciane Zabban souligne que « l'organisation du raid en amont, est l'histoire d'une visibilité sur la disponibilité de dix, vingt-cinq (ou plus) joueurs dont le niveau de performance (tant en termes de capacité à jouer qu'en termes de capacité à interagir avec le collectif) est – dans l'idéal – connu et reconnu »¹⁸⁹⁶. De même, sur *Age of Conan*, les joueurs ont recours à des outils spécialisés, comme une interface web

1893. T. L. Taylor, *op. cit.*, 2006, p. 36 ; Samuel Coavoux, « La carrière des joueurs de *World of Warcraft* », art. cit., p. 48.

1894. Sébastien Genvo, *Le Jeu à son ère numérique. Comprendre et analyser les jeux vidéo*, Paris, L'Harmattan, « Communication et civilisation », 2009, p. 247-248.

1895. Vinciane Zabban, *op. cit.*, p. 264.

1896. *ibid.*, p. 234.

phpraid ou le site *mmoevent*¹⁸⁹⁷, qui permettent aux organisateurs de programmer la tenue d'un raid et aux participants de s'y inscrire. Samuel Coavoux constate que l'emploi du temps de la guilde devient ainsi collectif¹⁸⁹⁸.

Tout comme l'idée de communauté de joueurs discutée dans le quatrième chapitre, il faut relativiser la portée de ces descriptions¹⁸⁹⁹. En effet, tous les membres d'une guilde ne participent pas à toutes les activités organisées au sein de celle-ci. De plus, les joueurs ne sont pas obligés de se limiter aux activités effectuées dans le cadre de leur seule guilde et peuvent jouer avec d'autres groupes. Les guildes peuvent aussi former des alliances plus ou moins durables pour assurer la participation d'un nombre suffisant de personnages-joueurs aux défis qu'ils souhaitent relever ou bien compléter leur équipe habituelle (parfois appelée *roster*) avec d'autres personnages-joueurs « *pick up* », c'est-à-dire des joueurs « cueillis »/rassemblés pour l'occasion. Parfois, des groupes composés entièrement ou presque entièrement de « *pick up* » sont montés à l'initiative de certains personnages-joueurs, mais ceux-ci ne concernent généralement pas les raids les plus difficiles qui demandent beaucoup d'entraînement et de coordination.

Une part importante de l'activité ludique, durant laquelle les joueurs font l'expérience des références aux récits scandinaves qui nous intéressent dans le cadre de ce travail, s'inscrit donc dans cette logique collective. Il ne s'agit pas seulement de faire l'expérience de certaines références les moins accessibles, mais aussi de définir des moments où les personnages-joueurs incarnent leurs personnages d'une manière spécifique et en actualisent des aspects précis dans des situations d'interaction qui sont, notamment pour les joueurs de haut niveau, les principaux moments du jeu, aussi bien en termes de temps passé à jouer qu'en termes de défis relevés. Ces exemples illustrent la dimension temporelle de l'organisation sociale.

La prise en compte de cette dimension sociale des guildes dans les « arts de faire » des joueurs permet de donner une image plus complexe des situations d'expression des références mythiques que ne le ferait une simple analyse de contenus. Les deux types d'analyse doivent être articulés pour mieux saisir les conditions dans lesquelles ces références sont manifestées et leur potentiel d'efficacité exprimé.

III – SUPERPOSITION DES STRUCTURES TEMPORELLES ET PROCÉDURES DE STRUCTURATION

Dans son analyse du temps dans les parties d'échecs, Thierry Wendling avance l'idée selon laquelle « cette activité ne se contente pas d'immerger chaque compétiteur dans une parenthèse ludique, elle a l'originalité de créer deux structures temporelles radicalement différentes que le

1897. <http://www.mmoevent.com>, consulté le 22/04/2015.

1898. Samuel Coavoux, « La carrière des joueurs de *World of Warcraft* », art. cit., p. 48.

1899. On peut également revoir la typologie des groupes proposée par T. L. Taylor qui montre une variété de situations possibles. T. L. Taylor, *op. cit.*, p. 37.

joueur doit gérer simultanément »¹⁹⁰⁰. D'un côté, il y a le temps des coups joués et, de l'autre, celui de la pendule. Cette double temporalité impose des contraintes à l'activité ludique et, en même temps, elle va favoriser un certain nombre de tactiques de jeu.

Dans *Age of Conan*, plusieurs structures temporelles, diégétiques ou extra-diégétiques, se superposent également et peuvent être réparties entre celles qui correspondent au temps diégétique et celles correspondant au temps ordinaire. Le travail nécessite de rendre compte des expressions de la temporalité qui existent au sein du jeu¹⁹⁰¹. Tout d'abord, au niveau diégétique :

- L'âge hyborien, créé par Robert E. Howard, est une représentation fictionnelle du passé de notre monde. Le jeu constitue une des occurrences de cette projection dans un passé fictif.
- L'âge hyborien a lui-même un passé que nous avons évoqué précédemment¹⁹⁰², auquel il est fait référence à travers les nombreuses ruines présentes dans l'univers de jeu et à travers les quêtes que doivent accomplir les personnages-joueurs. Le cadre diégétique se trouve ainsi placé dans une continuité temporelle.
- Dans le jeu, la mise en scène du passage des jours et des nuits n'est pas rythmée de la même manière que le temps ordinaire. Au début de l'aventure, l'île de Tortage constitue un cas particulier pour les joueurs débutants. Le cycle jour/nuit n'y est pas régulier, mais dépend de l'engagement de chaque personnage-joueur dans l'une ou l'autre quête qu'il doit accomplir. Au fur et à mesure de sa progression, ce dernier passe des zones « Tortage de jour » aux zones « Tortage de nuit ». Ces dernières sont des moments de jeu « solo ». La nuit est donc un moment privilégié de l'avancée de l'intrigue pour le personnage-joueur débutant. Aucune horloge n'y règle l'écoulement du temps. Une fois quitté Tortage, les choses changent. Le personnage-joueur entre dans un cycle d'écoulement du temps régulier de 6h de temps « ordinaire » pour 24h *ingame*, c'est-à-dire en jeu. Chaque minute s'écoule donc par tranche de douze secondes ordinaires et l'heure *ingame* est indiquée par une petite horloge présente à l'écran qui signale également s'il fait jour ou nuit. Le temps semble donc s'écouler plus vite dans le jeu que dans la vie ordinaire. D'autres MMORPG, comme *World of Warcraft* ou *LOTRO*, prennent le parti de synchroniser l'écoulement du temps *ingame*, les cycles jour/nuit aussi bien que les saisons, avec le temps « ordinaire ». La mise en scène de l'écoulement du temps est donc un choix de *game design*.
- Dans le jeu, il est aussi possible d'observer ce que j'appelle des *formes d'intemporalité diégétique*, c'est-à-dire un certain nombre de manières dont le temps semble ne pas passer.

1900. Thierry Wendling, *op. cit.*, p. 218.

1901. Je résume ici les grandes lignes développées dans l'article présenté pour le congrès de la SFSIC 2016. Laurent Di Filippo, « Articuler les temporalités dans les jeux en ligne massivement multi-joueurs », communication présentée au *XX^e congrès de la SFSIC. Temps, temporalités et information-communication*, Université de Lorraine, Metz, France, 8-10 juin 2016.

1902. Voir plus haut, chapitre 6.

Par exemple, quel que soit le moment de la journée, la plupart des personnages-non-joueurs se trouvent toujours aux mêmes endroits. Cette fixité donne l'impression d'un monde relativement statique. De plus, il n'y a pas de saisons dans *Age of Conan*, contrairement à d'autres jeux, ce qui peut parfois donner l'impression que "les jours se suivent et se ressemblent", pour reprendre l'adage populaire.

Par contraste avec ces différents exemples, de nombreux éléments du jeu s'organisent au niveau du temps ordinaire et empruntent des échelles de mesure en vigueur au-delà du jeu :

- La durée d'utilisation de certains objets, comme certaines potions, est mesurée selon le temps ordinaire. Une potion de soin peut durer 60 ou 120 secondes. De même, les capacités des personnages-joueurs avec une durée d'efficacité sont définies en secondes ou en minutes ordinaires. Les concepteurs du jeu utilisent ici le « système international d'unités », généralement abrégé SI, c'est-à-dire une norme globalisée de mesure.
- De nombreuses actions nécessitent un temps de récupération avant de pouvoir être réutilisées. Cette durée est appelée « *cooldown* » par les joueurs et elle est également exprimée en temps ordinaire.
- La réinitialisation des raids se fait sur une base hebdomadaire qui définit le moment où les *boss* de raid peuvent à nouveau être vaincus. C'est pourquoi ces activités de groupe, qui demandent la présence de nombreux personnages-joueurs, sont organisées selon un calendrier établi, lui aussi, par rapport au temps ordinaire¹⁹⁰³. Dans ce cas, les membres d'une guilde décident de se réunir en fonction du calendrier hebdomadaire ou mensuel. Par exemple, les membres d'une de mes guildes se réunissaient tous les soirs sauf les mardis et les samedis.
- Un classement hebdomadaire des guildes sert à hiérarchiser les guildes les plus dynamiques chaque semaine et donne accès à certaines options exclusives aux membres de la guilde qui arrive en tête du classement. Dans cet exemple, ce sont à la fois le système international d'unité et le calendrier grégorien qui sont utilisés.
- Les attaques de forteresses, des événements durant lesquels une guilde de personnages-joueurs peut attaquer une autre guilde, se font selon un calendrier établi par rapport au temps ordinaire¹⁹⁰⁴.

1903. La semaine de sept jours serait un héritage mésopotamien. Jacqueline de Bourgoing, *Le Calendrier maître du temps ?*, Paris, Gallimard, « Découvertes Gallimard. Histoire », 2000, p. 32.

1904. On remarque d'ailleurs que la gestion du calendrier des attaques de forteresse pose certains soucis de cohérence que les joueurs peuvent relever. Ainsi, dans une critique du jeu postée sur le portail Internet *Jeuxonline.info*, l'auteur évoque la nécessité de prévenir d'une attaque à l'avance, les stratégies mises en place par certaines guildes pour ne pas être attaquées, l'accessibilité réduite des zones ou les contraintes de temps sur les attaques possibles qui font penser à des « horaires de bureau ». Tout ceci nuit à la crédibilité du système proposé. Accès : http://www.jeuxonline.info/critiques/Age_of_Conan_Unchained/page/3, consulté le 22/10/2014.

- Durant les périodes de festivals, comme « la nuit des âmes perdues » et « le solstice sanglant », la temporalité s'appuie aussi sur le « calendrier ordinaire », respectivement sur la fête d'Halloween et les fêtes de fin d'année. Encore une fois, le calendrier grégorien sert de référence.
- L'abonnement au jeu se fait sur la base mensuelle du temps ordinaire, proposant des tarifs dégressifs selon la durée d'abonnement. Lors du passage en *free2play*, le jeu est devenu partiellement gratuit, conservant la possibilité de s'abonner pour y avoir accès entièrement ou celle d'acheter des accès à certaines zones spécifiques. En juillet 2016, le jeu est devenu entièrement gratuit. La temporalité est liée ici à la dimension économique du jeu de deux manières : dans la durée des abonnements et dans les changements de modèles économiques.
- La date d'anniversaire du jeu est aussi l'occasion de proposer des événements spéciaux, voire des promotions sur les abonnements. Là aussi, ce point de repère s'attache au calendrier du temps ordinaire à partir duquel la date d'anniversaire est établie.
- Les mises à jour du jeu s'appuient sur le calendrier grégorien, et sont annoncées à l'avance. De plus, les fils d'actualité en début d'année peuvent servir à rappeler les « accomplissements » de l'année précédente¹⁹⁰⁵.

Ces multiples exemples, qui fonctionnent tous de manière imbriquée, montrent la complexité de l'organisation des temporalités au sein du jeu. Il convient néanmoins de relativiser immédiatement la portée de ces propos à un cadre d'analyse théorique. En effet, la superposition de diverses échelles temporelles ne gêne pas les pratiques ludiques, puisqu'il n'est pas nécessaire aux personnages-joueurs de composer avec de multiples variables, tout comme le dualisme temporel des échecs ne pose pas « d'inquiétude d'ordre métaphysique » aux joueurs de ce jeu¹⁹⁰⁶. Poursuivant cette idée, contrairement à ce que Jesper Juul écrit lorsqu'il étudie la différence entre la mise en scène de l'écoulement du temps et les durées en temps ordinaire dans les jeux *Fifa*, on ne peut pas se contenter de dire que les jeux s'appuient sur des temporalités « incohérentes »¹⁹⁰⁷. Tout d'abord, parce que cela n'explique rien des choix des concepteurs en termes de *game design*, mais surtout cette disparité n'apparaît pas comme illogique aux joueurs. On touche ici à une limite de l'analyse des jeux lorsqu'on ne s'intéresse qu'à leurs contenus. Il convient plutôt de rechercher quelles dimensions sont mobilisées par les joueurs en fonction des situations de jeu, afin de déterminer leur pertinence selon les cas et les situations.

Sur le plan de l'expérience subjective, il n'y a pas de synchronicité totale dans l'expérience que les joueurs font du temps fictionnel et de sa mise en scène. Sur l'île de Tortage, au même

1905. http://www.ageofconan.com/news/the_year_past_the_year_ahead, consulté le 23/01/2016.

1906. Thierry Wendling, *op. cit.*, p. 233.

1907. Jesper Juul, *op. cit.*, p. 152.

moment, certains joueurs peuvent se trouver en plein jour pendant que d'autres effectuent les missions de nuit, alors que d'autres personnages-joueurs sont pris dans le cycle régulier du temps diégétique du continent. On assiste à une individualisation de l'expérience ludique qui confirme l'idée d'un *monde réalisé localement*, comme l'ont déjà montré les transitions entre différentes régions. Cet exemple illustre le fait que la mise en scène de l'écoulement des jours et des nuits a avant tout une valeur esthétique et a très peu d'impact sur l'organisation des activités ludiques une fois l'île de Tortage passée.

En effet, le temps « ordinaire » prime généralement et l'expérience ludique se définit dans le rapport qui s'établit avec d'autres activités comme le travail, les sorties, la vie de famille, le sommeil. Dire, comme le prétendent certains, que les joueurs peuvent « vivre des aventures hors du temps et de l'espace du quotidien »¹⁹⁰⁸ à travers les jeux vidéo est erroné et simpliste, car ces propos véhiculent l'idée d'un monde séparé du reste de la vie, proche des conceptions du jeu de Roger Caillois. Au contraire, il faut voir le jeu comme un moment bien ancré dans le quotidien, prenant place aux côtés d'autres activités avec lesquelles il partage un ensemble de repères temporels et des échelles de mesure du temps similaires. Dans une approche anthropo-communicationnelle, l'étude des procédures de structuration temporelle permet alors d'établir des relations entre l'activité ludique et d'autres types d'activité.

Les références aux récits médiévaux scandinaves jouent essentiellement un rôle dans la production du cadre général du jeu et dans les événements saisonniers. Dans le premier, ils participent à situer l'univers du jeu dans un passé fictionnel très lointain durant lequel se déroulent les événements qui donneront naissance à nos mythes. Le jeu reprend la conception évhémériste de Howard que l'on retrouve aussi dans certaines sources médiévales. Dans le second cas, la temporalité s'appuie sur l'organisation du calendrier ordinaire, marqué notamment par la récurrence de rites dont l'interprétation passe par la relation qu'ils entretiennent avec certaines références mythiques. Néanmoins, en considérant qu'il existe des relations entre ces pratiques, il est nécessaire de prendre en compte les transformations qui se sont opérées au cours du temps et du fait que les événements saisonniers sont une étape du renouvellement continu de ces pratiques, qui participent à l'organisation temporelle du calendrier ordinaire. Comme le dit Pascal Lardellier, « les rites demeurent, pierres blanches dans le calendrier et dans la vie des sociétés »¹⁹⁰⁹. Le temps du jeu n'est pas séparé d'autres temps d'activités, mais au contraire il se construit dans les nombreux liens qu'il entretient avec d'autres situations. Selon Tanya Krzywinska, l'intégration d'événements comme des festivals tout au long de l'année permet de lier le rythme du monde ordinaire à celui du monde de jeu, deux rythmes que l'auteur voit comme étant à la fois cycliques

1908. Hovig Ter Minassian, Samuel Rufat, « Espace et temps des jeux vidéo » in Hovig Ter Minassian, Samuel Rufat, Samuel Coavoux, *Espace et temps des jeux vidéo*, Paris, Questions théoriques, « Lecture > Play », 2012, p. 5.

1909. Pascal Lardellier, *Nos modes, nos mythes, nos rites. Le social, entre sens et sensible*, op. cit., p. 25.

et linéaires¹⁹¹⁰. L'auteur remarque que, dans *World of Warcraft*, ces événements servent aussi à donner un sens plus aigu de la persistance du monde, de l'influence culturelle qui l'anime et du cycle des saisons qui n'est pas forcément perceptible dans les décors¹⁹¹¹. Elle ajoute qu'« alors que les festivals sont cycliques et attachés à la fois au temps mythique et au temps pastoral/agraire, ils contrebalancent aussi à un certain point les poches de stase temporelle que l'on trouve dans le jeu et dont on fait l'expérience à travers les environnements qui ne changent pas et la persistance des personnages-non-joueurs qui sont tués encore et encore »¹⁹¹². Ce type d'événements permet donc de sortir de la monotonie et de la généricité que l'on trouve par ailleurs dans le MMORPG. Il instaure du changement là où l'on trouve trop de stabilité. Toutefois, afin de compléter la remarque de Tanya Krzywinska, il faut évoquer le fait que, dans *Age of Conan*, ces événements saisonniers n'ont pas toujours existé tout au long de l'exploitation du jeu. Ils ne relèvent donc pas complètement de l'idée de cycle, mais dépendent aussi de la capacité des concepteurs à mettre en place des événements d'une année à l'autre. De l'observation de tels phénomènes sur une durée longue de quelques années découle l'idée que les fêtes, les rites ou les mythes, d'une part, n'ont pas toujours existé, et que, d'autre part, leurs manifestations dépendent de conditions locales ou ponctuelles et des capacités des acteurs pour leur mise en œuvre.

De plus, dans le jeu *Age of Conan*, les références aux récits médiévaux scandinaves sont directement mises à profit dans la conception d'un de ces événements et renforcent les représentations eurocentrées du jeu en mettant en lien l'hiver, le froid et le Nord. Tanya Krzywinska note que l'aspect païen de ces événements sied à la nature fantastique des univers de jeux en mélangeant des influences intertextuelles combinant l'histoire et la culture populaire, comme dans le cas des animations spécialement mises en place pour la période d'Halloween¹⁹¹³. On peut en déduire que l'organisation temporelle, par son articulation avec la mise en scène fictionnelle du jeu, participe à la diffusion de ressources culturelles essentiellement européennes, mais dont les réappropriations intermédiaires passent par la réception américaine.

Les réflexions se trouvent ici à deux niveaux, celui de l'organisation de la temporalité dans le jeu et celui des influences culturelles et leur pertinence dans le cadre des activités ludiques. Ces deux niveaux s'articulent précisément parce que des liens entre le temps ordinaire et les références mythiques sont entretenus à travers le jeu. Tout comme Thierry Wendling notait que le coup aux échecs articulait la dimension temporelle et spatiale¹⁹¹⁴, l'activité ludique et les événements

1910. Tanya Krzywinska, art. cit., p. 134.

1911. *ibid.*, p. 135.

1912. « *Whereas festivals are cyclical and tie into both mythic and pastoral/agrarian time, they also work to some extent as a counterbalance against the pockets of temporal stasis found in the game experienced in the unchanging environments and in the persistence of non-player characters that are killed over and over* », ma traduction. *ibid.*, p. 136.

1913. *idem.*

1914. Thierry Wendling, *op. cit.*, p. 224.

saisonniers articulent eux aussi ces deux dimensions dont on comprend alors qu'elles ne peuvent pas clairement être dissociées, mais doivent être pensées ensemble. Cette articulation renvoie aux réflexions d'Henri Hubert chez qui l'activité et le temps vont de pair¹⁹¹⁵. Enfin, en définissant des durées pendant lesquelles les quêtes saisonnières sont accessibles, les concepteurs définissent un calendrier commun à tous les joueurs, qui contribue à construire un sentiment d'appartenance dans le partage de ressources culturelles qui caractérisent la temporalité des activités ludiques.

Tout se passe comme si la mesure du temps était difficilement, ou seulement partiellement, transformable et les relations entre l'activité ludique et d'autres situations devaient se mesurer sur des échelles identiques. L'action en jeu se définit alors à la croisée de ces différentes temporalités qui s'articulent sans provoquer de réelles contradictions durant les sessions de jeu.

IV – RÉINTÉGRER LE JEU DANS LA VIE COURANTE

1 – Quelle fin pour les définitions classiques du jeu ?

Les multiples dimensions temporelles du jeu en ligne amènent à caractériser de manière plus globale la place le jeu dans la vie sociale des individus, comme le fait Jacques Bernard dans sa socio-anthropologie des joueurs d'échecs¹⁹¹⁶. Dans son ouvrage, il mentionne le fait que l'abnégation et la rigueur des joueurs d'échecs pourraient amener à un renversement des approches classiques de Roger Caillois et Johan Huizinga. Revenons sur les théories de ces deux auteurs classiques, encore souvent cités dans les travaux sur le jeu et particulièrement sur les jeux vidéo, pour comprendre les fondements qui sous-tendent leurs théories du jeu¹⁹¹⁷.

Les théories de Johan Huizinga et de Roger Caillois ne sont pas simplement des théories du jeu, mais des théories générales de la culture et des sociétés qui définissent le jeu comme étant soit au fondement de la culture, soit comme notion parallèle à la notion de sacré. Dans les deux cas, il sert à définir l'organisation de l'espace social.

Avant de revenir sur la définition que Huizinga donne au jeu, il faut rappeler le but de son travail. Selon lui, le jeu est à l'origine de la culture et, à ce sujet, il écrit que « la culture ne naît pas *en tant que* jeu, ni du jeu mais *dans* le jeu »¹⁹¹⁸. Ses développements consisteront donc à montrer en quoi, à l'origine de tous les éléments de la culture, on retrouve une composante ludique¹⁹¹⁹. Mais la notion de culture renvoie à des acceptions variées et il faut préciser la définition sur

1915. Henri Hubert, art. cit., p. 202.

1916. Jacques Bernard, *op. cit.*, p. 199.

1917. Pour une analyse détaillée des théories du jeu de Johan Huizinga et de Roger Caillois, leurs fondements, leurs implications et particulièrement leur rapports avec les théories du sacré, voir Laurent Di Filippo, « Contextualiser les théories du jeu de Johan Huizinga et Roger Caillois », art. cit., p. 281-308.

1918. Johan Huizinga, *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu* (1938), trad. fr. Cécile Seresia, Paris, Gallimard, « Les essais », 1951, rééd. « Tel », 1988, p. 112.

1919. Le sous-titre original du livre de Huizinga renvoie effectivement à l'idée de culture et sa traduction, quant à elle, fait état de la « fonction sociale » du jeu.

laquelle on s'appuie lorsqu'on l'emploie. Malheureusement, l'historien n'en donne pas une définition précise dans son ouvrage *Homo Ludens*. Pour se faire une idée de la définition qu'il donne à cette notion, il faut se tourner vers son ouvrage précédent, traduit en Français sous le titre *Incertitudes. Essai de diagnostic du mal dont souffre notre temps*. Dans ce texte, il la définit en 3 points¹⁹²⁰ :

1. Il doit y avoir un équilibre entre les valeurs spirituelles et matérielles,
2. Elle doit comporter une aspiration/un but,
3. Qui dit culture, dit domination de la nature.

Son idée de la culture renvoie à une conception en grande partie morale de l'organisation des relations humaines et de l'espace social. Ce terme se confond avec celui de civilisation et de bonnes mœurs. Sa définition n'est donc pas compatible avec des approches plutôt neutres de la culture sur le plan moral.

Dans son ouvrage *Incertitudes*, Huizinga condamne ce qu'il appelle le « puérilisme », à savoir « l'attitude d'une société dont la conduite ne correspond pas au degré de discernement et de maturité auquel elle est censée être parvenue, une société qui, au lieu de préparer l'adolescent à passer à l'âge viril, adapte sa propre conduite à celle de l'enfance »¹⁹²¹. Il dénonce le flou qui semble s'installer dans les valeurs sociales et en vient à la conclusion que « la confusion du jeu et du sérieux, qui est au fond de tout ce qu'ici nous entendons par puérilisme, est de tous les signes du mal dont souffre la vie contemporaine, indéniablement le plus important »¹⁹²². Son argument principal est que « ce qui caractérise le plus essentiellement tout jeu véritable, c'est qu'à un moment donné, il *cesse*. Les spectateurs retournent chez eux, les acteurs déposent leurs masques, la représentation est finie »¹⁹²³. Grâce à cette précision, il peut mieux mettre le doigt sur le mal spirituel qui ronge son époque : « C'est ici qu'apparaît le défaut de notre temps. Dans bien des cas, le jeu, aujourd'hui, ne finit jamais. Ce n'est donc pas un jeu véritable. Il y a là une grave contamination entre le jeu et le sérieux : les deux sphères se sont mêlées »¹⁹²⁴. Pour Thierry Wendling, il « fait le départ entre d'un côté une culture jouée et noble et de l'autre un puérilisme dont il perçoit avec acuité le danger extrême »¹⁹²⁵. L'historien néerlandais va écrire *Homo Ludens* en développant cette idée, afin de montrer en quoi le jeu noble est à la base des développements de la culture. Par conséquent, ce livre ne doit pas être étudié de manière isolée, mais au contraire, en relation avec les autres ouvrages de l'auteur et le contexte historique dans lequel il le rédige,

1920. Johan Huizinga, *Incertitudes. Essai de diagnostic du mal dont souffre notre temps* (1935), trad. fr. J. Roebroek, Paris, Librairie de Médicis, 1939, p. 41-53.

1921. *ibid.*, p. 175

1922. *ibid.*, p. 186

1923. *ibid.*, p. 181

1924. *idem*.

1925. Thierry Wendling, « Jeu, illusion et altérité », in Marc-Olivier Gonseth, Jacques Hainard, Roland Kaehr (dir.), *La Grande Illusion*, Neuchâtel, Musée d'ethnographie, 2000, p. 36.

comme le suggère Thierry Wendling¹⁹²⁶, qui rappelle que le livre fut « rédigé, en partie, sous la pression des événements », à savoir, la montée du nazisme et l'arrivée de la Seconde Guerre mondiale. C'est pourquoi ce texte « ne se comprend pas indépendamment du contexte de sa parution »¹⁹²⁷. En effet, il semble que la clef de lecture se trouve dans le dernier chapitre de l'ouvrage où Johan Huizinga parle de l'époque contemporaine.

L'auteur néerlandais s'appuie sur certaines idées de l'école française de sociologie, et notamment de Marcel Mauss, dont Caillois fut l'élève, en cela qu'il cherche une origine à l'organisation des sociétés. Selon Huizinga, ce n'est pas l'opposition entre sacré et profane qui est à la base de toutes les institutions, mais c'est l'opposition entre jeu et vie courante, qui va remplacer celle entre jeu et sérieux présente dans *Incertitudes*, afin de proposer une théorie de l'organisation de l'espace social émanant du jeu. Plusieurs parallèles peuvent ainsi être faits.

Au départ, il y a donc l'idée que le jeu est un monde séparé de la vie courante. Le jeu « offre un prétexte à s'évader de celle-ci pour entrer dans une sphère provisoire d'activité à tendance propre »¹⁹²⁸. Dans leur essai sur le sacrifice, Henri Hubert et Marcel Mauss parlent eux aussi de « mondes » séparés, sacré et profane¹⁹²⁹. François-André Isambert relève que le sacré apparaît chez les deux auteurs à la fois « comme champ sémantique, comme espace symbolique et comme système opératoire »¹⁹³⁰. Johan Huizinga insistera sur les rapprochements qu'il est possible de faire entre jeu et action sacrée : « De même qu'il n'existe point de différence formelle entre un jeu et une action sacrée, à savoir que l'action sacrée s'accomplit sous des formes identiques à celles du jeu, de même le lieu sacré ne se distingue pas formellement de l'emplacement du jeu. [...] Ce sont des mondes temporaires au cœur du monde habituel, conçus en vue de l'accomplissement d'une action déterminée »¹⁹³¹. Le jeu est donc un principe organisateur de la vie des individus. Seulement, pour lui, c'est le jeu qui précède le culte : « Quoiqu'il en soit, le jeu humain, dans toutes ses manifestations supérieures, où il *signifie* ou *célèbre* quelque chose, a sa place dans la sphère des fêtes et du culte, la sphère sacrée »¹⁹³². Huizinga propose donc une homologie de forme entre les deux principes, mais le sacré n'apparaîtrait que dans une forme supérieure, c'est-à-dire plus tardivement dans le processus de civilisation.

Ces quelques rappels aident à comprendre la définition qu'il donne au jeu : « Le jeu est une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu,

1926. *ibid.*, p. 27.

1927. *ibid.*, p. 35.

1928. Johan Huizinga, *Homo Ludens*, *op. cit.*, p. 24.

1929. Henri Hubert, Marcel Mauss, « Essai sur la nature et la fonction du sacrifice », *Année sociologique*, 1899, t. II, p. 29-138, rééd. in Marcel Mauss, *Œuvres I. Les fonctions sociales du sacré*, Paris, Éditions de Minuit, « Le sens commun », 1968, p. 301.

1930. François-André Isambert, *op. cit.*, p. 226.

1931. Johan Huizinga, *Homo Ludens*, *op. cit.*, p. 27.

1932. *ibid.*, p. 26.

suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie, et d'une conscience d'"être autrement" que dans la "vie courante" »¹⁹³³. Le jeu définit un espace d'expression et sert à délimiter des moments spécifiques. Johan Huizinga va baser l'essentiel de sa réflexion sur cette opposition binaire entre jeu et vie courante.

Cette idée de séparation va faire l'objet de nombreuses discussions dans les études sur les jeux vidéo qui critiquent la fameuse notion de « cercle magique » attribuée à Johan Huizinga, selon laquelle le jeu serait complètement séparé du reste de la vie. Mais comme l'a montré Eric Zimmerman¹⁹³⁴ et comme j'ai pu l'argumenter moi-même par ailleurs¹⁹³⁵, il s'agit là d'une vision simpliste des théories de l'auteur néerlandais, servant bien souvent de caricature à laquelle les chercheurs viennent opposer leurs propres observations¹⁹³⁶. Eric Zimmerman suggère d'ailleurs que cette représentation erronée est sans doute en partie due au travail qu'il a mené avec Katie Salen¹⁹³⁷. Les deux auteurs suggéraient que penser le jeu vidéo comme un système fermé de règles pouvait avoir une fonction heuristique en termes de *game design*, mais n'excluaient pas l'importance du contexte socio-culturel du jeu.

Contre l'idée que, pour l'historien néerlandais, le jeu serait séparé de la vie courante, il faut rappeler que, dans sa théorie de la culture prenant son origine dans le jeu, c'est de ce dernier que viennent de nombreuses autres activités, telles que la poésie, la juridiction ou encore la guerre. Il me semble qu'il est plus pertinent de critiquer les fondements de sa réflexion, posés comme des *a priori* dans son ouvrage, car ils permettent de faire le lien avec les théories de Roger Caillois, qui ont grandement participé à la réception de ceux de Huizinga. Tout comme ce dernier cherchait à proposer une théorie de la culture, le penseur français a voulu proposer une sociologie générale avec ses travaux, notamment dans l'ouvrage *Les Jeux et les Hommes* dont il présente le programme de la façon suivante : « Autrement dit, je n'entreprends pas seulement une sociologie des jeux. J'ai l'idée de jeter les fondements d'une sociologie à partir des jeux »¹⁹³⁸.

1933. *ibid.*, p. 51.

1934. Eric Zimmerman, « Jerked Around by the Magic Circle. Clearing the Air Ten Years Later », *Gamasutra*, 2012, [En ligne]. Accès : http://www.gamasutra.com/view/feature/135063/jerked_around_by_the_magic_circle_.php, consulté le 08/03/2016.

1935. Laurent Di Filippo, « Contextualiser les théories du jeu de Johan Huizinga et Roger Caillois », art. cit., p. 293.

1936. Voir par exemple, Jesper Juul, « The Magic Circle and the Puzzle Piece », in Stephan Günzel, Michael Liebe, Dieter Mersch (ed.), *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games*, Potsdam, Potsdam University Press, 2009, p. 56-67 ; Mia Consalvo, « There is no Magic Circle », *Games and Culture*, 2009, vol. 4, n° 4, p. 408-417 ; Marinka Copier, « Challenging the Magic Circle. How Online Role-Playing Games are Negotiated by Everyday Life », in Marianne van den Boomen, Sybille Lammes, Ann-Sophie Lehmann, Joost Raessens, Mirko Tobias Schäfer (ed.), *Digital Material: Tracing New Media in Everyday Life and Technology*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2009, p. 159-171.

1937. Katie Salen, Eric Zimmerman, *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, Cambridge, MIT Press, 2003.

1938. Roger Caillois, *Les Jeux et les Hommes*, op. cit., p. 142.

Outre ses travaux sur le sacré, les mythes, les jeux et la guerre, Roger Caillois s'est intéressé à de nombreux domaines, comme la littérature, et la minéralogie. Dans son ouvrage de synthèse *Approches de l'imaginaire*, il classe *Les Jeux et les Hommes* dans ce qu'il appelle « le détour ou la parenthèse sociologique »¹⁹³⁹ aux côtés d'autres de ses livres, à savoir *Le Mythe et l'Homme*, *L'Homme et le Sacré*, ou encore *Bellone ou la pente de la guerre*. Sa sociologie s'ancre dans la continuité de celle développée par l'école durkheimienne qui avait mis la distinction sacré/profane au cœur de nombreux travaux¹⁹⁴⁰. Pour celui-ci, le sacré se définit avant tout par son opposition au profane dans une conception religieuse du monde¹⁹⁴¹. Comme chez Durkheim, cette dualité a un caractère primordial dans l'organisation de l'espace social. Il s'agit de deux « milieux complémentaires » ou deux « mondes » qui « ne se définissent rigoureusement que l'un par l'autre »¹⁹⁴². Il emploie les mêmes termes qu'Henri Hubert et Marcel Mauss dans leur « Essai sur la nature et la fonction du sacrifice »¹⁹⁴³.

Son premier article entièrement dédié à la question du jeu¹⁹⁴⁴, « Le ludique et le sacré », est publié dans la revue *Confluences*¹⁹⁴⁵ et sera repris en annexe de la seconde édition de *L'Homme et le Sacré*. Il s'agit d'une réflexion critique de *Homo Ludens* et, selon l'auteur lui-même, ce texte sera à l'origine de son ouvrage *Les Jeux et les Hommes*. Caillois trouve les théories de l'historien intéressantes et reconnaît la séparation entre monde du jeu et vie ordinaire, comme celle entre sacré et vie courante, mais il lui reproche l'assimilation qu'il fait entre jeu et sacré. Selon lui, les deux s'opposent par rapport à la vie courante, ce qui a pour conséquence que « le ludique, activité libre par excellence, est le profane pur »¹⁹⁴⁶. Caillois propose une théorie de l'organisation de l'espace social sous forme d'une tripartition sacré – vie ordinaire – jeu, où jeu et sacré s'opposent symétriquement. Émile Benveniste développe une réflexion similaire à la même époque. Pour le linguiste, le jeu et le sacré « ont en fait une structure symétrique, mais opposée »¹⁹⁴⁷ et il conclut que « le sacré est sur-réel, le jeu, de l'extra-réel ». Le jeu ne serait « donc au fond qu'une opération désacralisante »¹⁹⁴⁸.

1939. Roger Caillois, *Approches de l'imaginaire*, Paris, Gallimard, 1974, p. 60.

1940. Il faut cependant veiller à ne pas trop rapidement mettre à la même enseigne tous les textes des auteurs que l'on regroupe sous le nom d'école française de sociologie. Dans la troisième partie de son ouvrage, François-André Isambert revient en détail sur l'histoire de la notion de sacré et son évolution à travers les différents textes des membres du groupe. François-André Isambert, *op. cit.*, p. 215-274.

1941. Roger Caillois, *L'Homme et le Sacré*, *op. cit.*, p. 23.

1942. *ibid.*, p. 23-24.

1943. Henri Hubert, Marcel Mauss, *art. cit.*, p. 212.

1944. Thierry Wendling suggère que les premières réflexions sur le jeu de Roger Caillois datent du temps où il participait aux travaux du Collège de sociologie et sont visibles dans son texte sur la fête. Thierry Wendling, « Graines de jeux dans les parterres du Collège de sociologie », *Anamnèse*, 2014, n° 8, p. 201-215 ; Roger Caillois, « La fête », in Denis Hollier (éd.), *Le Collège de Sociologie 1937-1939*, Paris, Gallimard, 1979, rééd. 1995, p. 645-693.

1945. Roger Caillois, « Le ludique et le sacré », *Confluences*, 1946, n° 10, p. 66-77.

1946. *ibid.*, p. 75.

1947. Émile Benveniste, « Le jeu comme structure », *Deucalion*, 1947, n° 2, p. 164.

1948. *ibid.*, p. 165.

Dans son ouvrage principal et souvent cité sur le sujet, *Les Jeux et les Hommes*, Roger Caillois définit le jeu selon six caractéristiques formelles qui le distinguent de la vie courante¹⁹⁴⁹. Il le décrit comme une activité libre, séparée, incertaine, improductive, réglée et fictive. Toutes ces caractéristiques en font une activité qui doit être tenue et maintenue à part des activités de la vie quotidienne. En effet, dans son chapitre consacré à la corruption des jeux, Roger Caillois se demande « ce que deviennent les jeux, quand la cloison rigoureuse qui sépare leurs règles idéales des lois diffuses et insidieuses de l'existence quotidienne, perd de sa netteté nécessaire »¹⁹⁵⁰. Il advient que « le principe du jeu est corrompu » par « la contagion de la réalité »¹⁹⁵¹. On retrouve un point central et un vocabulaire identique à celui utilisé dans ses travaux sur le sacré, dans lesquels il mettait le lecteur en garde contre le risque de mélange et de contagion par le profane qui menace parfois le sacré, et inversement¹⁹⁵². Son approche est différente de celle de Goffman qui évoque la porosité de la membrane ludique.

L'opposition entre jeu et vie quotidienne se retrouve jusqu'en 1967, dans l'encyclopédie que Caillois dirige dans la collection « Encyclopédie de la Pléiade ». Il y argumente « que le jeu n'est nullement le résidu anodin d'une occupation d'adulte désaffectée, encore qu'il en perpétue éventuellement le simulacre, quand elle-même est périmée. Il se présente avant tout comme une activité parallèle, indépendante, qui s'oppose aux gestes et aux décisions de la vie ordinaire par des caractères spécifiques qui lui sont propres et qui font qu'il est un jeu »¹⁹⁵³. L'opposition entre jeu et vie courante reste centrale, comme chez l'auteur néerlandais. Cependant, dans un cas comme dans l'autre, ce qui est désigné par ce second terme n'est pas clair, si ce n'est qu'il sert à désigner, par opposition, tout le reste.

Ces définitions marqueront profondément les recherches sur le jeu. Dans son premier ouvrage paru en 1969, *Le Jeu*, Jacques Henriot oppose, lui aussi, le sacré au jeu dans des termes très proches de ceux de Roger Caillois et d'Émile Benveniste¹⁹⁵⁴. Vingt ans plus tard, dans son ouvrage *Sous couleur de jouer*, les termes ont changé. Parmi ce que le philosophe appelle les « antinomies traditionnelles », on ne retrouve plus celle du jeu et du sacré, mais on retrouve les oppositions entre jeu et vie courante, qu'il interroge ainsi : « Toute vie n'est-elle donc pas plus ou moins "courante" ? »¹⁹⁵⁵. En effet, le jeu ne serait-il pas qu'un élément de cette vie courante. Néanmoins, il suggère que « si le jeu se distingue de ce qui compose la trame de la "vie courante",

1949. Roger Caillois, *Les Jeux et les Hommes*, *op. cit.*, p. 42-43.

1950. *ibid.*, p. 101-102.

1951. *ibid.*, p. 103-104.

1952. Roger Caillois, *L'Homme et le Sacré*, *op. cit.*, p. 32-33.

1953. Roger Caillois, « Nature des jeux », in Roger Caillois (dir.), *Jeux et Sport*, Paris, Gallimard, « Encyclopédie de la Pléiade », 1967, p. 11.

1954. Jacques Henriot, *Le Jeu*, Paris, Presses universitaires de France, 1969, p. 96.

1955. Jacques Henriot, *Sous couleur de jouer*, *op. cit.*, p. 192.

c'est peut-être aussi parce qu'il ne se situe pas sur le même plan »¹⁹⁵⁶. Le jeu peut être un simulacre, être inhabituel ou anormal, en d'autres termes, le joueur fait œuvre de fantaisie et c'est ce qui le différencie d'une attitude habituelle. Dans d'autres cas, le jeu est un facteur de distinction pour se jouer du monde. Le joueur « ne se situe pas seulement à *part* : il se dresse *contre* »¹⁹⁵⁷. Le philosophe n'en conclut pas moins que cette opposition est insuffisante pour définir le jeu. En effet, suivant Winnicott qui dit que « ce qui est naturel, c'est de jouer »¹⁹⁵⁸, Jacques Henriot constate que même chez l'adulte « le jeu s'installe et se développe de plus en plus dans la vie de tous les jours » et que « cet envahissement de la vie par le jeu [...] tend sur bien des points à abattre les barrières, à combler les fossés séparant deux mondes que l'on a longtemps crus étrangers l'un à l'autre »¹⁹⁵⁹. Par ce rapprochement, le philosophe s'éloigne des études classiques de Huizinga et de Caillois en refusant une distinction qui lui semble erronée. Dans un même mouvement, il s'éloigne aussi de la tentative de proposer un modèle général de la société basé sur certains modes de catégorisations renvoyant à une supposée origine de l'homme. D'ailleurs, dès le début de son étude, il mettait en garde contre les approches qui seraient trop universalistes en disant au sujet du jeu, mais cela peut s'appliquer à d'autres concepts, qu'« il n'est pas évident qu'il y ait "quelque chose" qui corresponde à ce que conçoivent des hommes qui appartiennent à des sociétés différentes, qui vivent à des époques différentes, qui parlent des langues différentes »¹⁹⁶⁰. Le philosophe français ne dénie par pour autant à l'activité ludique la possibilité d'une réflexion plus générale puisque, selon lui le jeu « constitue l'un des modèles les plus efficaces, les plus directement opératoires pour l'analyse des situations sociales »¹⁹⁶¹. Autrement dit, l'activité ludique partage un certain nombre de points communs avec d'autres phénomènes sociaux. Dans son ouvrage, Johan Huizinga essayait déjà de montrer des similitudes entre le jeu et certaines institutions, mais sa vision évolutionniste posant le jeu comme phénomène originel et sa définition de la culture selon une visée morale ne sont pas compatibles avec l'approche anthropo-communicationnelle. C'est pourquoi la fin des théories classiques du jeu doit, avant tout, être la fin d'une certaine vision de la culture et de la civilisation, qui prendrait son origine dans le jeu, et qui serait liée à une vision anthropomorphique des sociétés. Plutôt que de vouloir absolument mettre un terme à une idée de séparation souvent caricaturée, il est plus profitable de se demander comment les individus organisent leurs activités les unes par rapport aux autres, en étudiant autant

1956. *idem*.

1957. *ibid.*, p. 193.

1958. Il faut néanmoins rester vigilant sur ce type d'emprunt, car Winnicott est dans une démarche universaliste. Donald W. Winnicott, *Playing and Reality*, Londres, Tavistock, 1971 ; trad. fr. Claude Monod, Jean-Bertrand Pontalis, *Jeu et réalité : l'espace potentiel*, Paris, Gallimard, « Folio essais », 1975, p. 90.

1959. Jacques Henriot, *Sous couleur de jouer, op. cit.*, p. 193-194.

1960. *ibid.*, p. 27.

1961. *ibid.*, p. 32.

ce qui les rapproche que ce qui les sépare. À ce titre, les procédures de structuration temporelle ou les références aux récits médiévaux scandinaves fournissent de bons exemples.

2 – L'activité ludique, une activité parmi d'autres

Le rapprochement du jeu avec d'autres phénomènes sociaux n'est pas étranger à l'anthropologie américaine ou même française. D'ailleurs, les deux traditions n'étaient pas sans lien. Dans *L'Année sociologique*, Marcel Mauss commente en 1904 les travaux de Walter Edmund Roth sur les jeux australiens qu'il considère comme une contribution aux réflexions sur l'esthétique et, en 1910, il évoque les travaux ethnographiques de l'américain Stewart Culin sur les jeux des Amérindiens et le rapport que ce dernier établit entre jeu et rituel¹⁹⁶². Culin évoque notamment les relations qui existent entre les jeux des Indiens et les mythes des jumeaux divins, fils du soleil de plusieurs mythologies amérindiennes, à travers les instruments utilisés pour jouer¹⁹⁶³.

Dans le *Manuel d'ethnographie* de Marcel Mauss, composé à partir de la sténographie des cours qu'il donnait à l'Institut d'Ethnologie à Paris, le jeu est traité comme phénomène esthétique. Il entre dans les réflexions sur l'art et nourrit des questionnements sur le mythe. Cette parenté entre phénomènes sociaux se retrouve dans les cours qu'il donne au Collège de France et à l'École Pratique des Hautes Études à la fin des années 1930¹⁹⁶⁴. Roger Caillois suivra certains de ses cours¹⁹⁶⁵, tout comme Marcel Griaule, qui prépare alors sa thèse sur les jeux Dogons.

Du côté de l'anthropologie culturelle américaine, Franz Boas intègre quelques descriptions de jeux dans son étude sur les Inuits. Les activités ludiques sont aussi présentes dans les écrits d'Edward Sapir, bien qu'il ne fasse pas l'objet d'une étude très formalisée. Il intègre des présentations de différents jeux dans ses descriptions ethnographiques des peuples Wishram¹⁹⁶⁶, ainsi que dans ses notes de terrain des groupes Kaibab Paiute¹⁹⁶⁷ et des Utes du nord¹⁹⁶⁸. Il s'agit d'informations relativement factuelles, mais elles font déjà l'objet d'une classification selon les

1962. Stewart Culin, *24th Annual Report of the Bureau of American Ethnology: Games of North American Indians*, Washington, U.S. Government Printing Office, 1907.

1963. *ibid.*, p. 32.

1964. Dans le deuxième volume des œuvres de Marcel Mauss et dans son *Manuel d'ethnographie*, on retrouve certaines informations sur l'étude des jeux. Plus récemment, la revue *Socio-anthropologie* a republié certaines notes prises pendant le cours par Marie-Charlotte Laroche : Marcel Mauss, « Rapport des jeux et des rites », *Socio-anthropologie*, 2003, n° 13, [En ligne]. Accès : <http://socio-anthropologie.revues.org/172>, consulté le 07/08/2014.

1965. Odile Felgine, *Roger Caillois*, Paris, Stock, 1994, p. 177.

1966. Leslie Spier, Edward Sapir, *Wishram Ethnography*, Seattle, University of Washington Press, 1930, rééd. in William Bright (éd.), *The Collected Works of Edward Sapir VII*, Berlin, New York, Mouton de Gruyter, 1990, p. 470-472.

1967. Edward Sapir, « Kaibab Paiute Ethnographic Field Notes », in William Bright (éd.), *The Collected Works of Edward Sapir X*, Berlin/New York, Mouton de Gruyter, 1992, p. 852-861.

1968. Edward Sapir, « Northern Ute Ethnographic Field Notes, 1909 », in William Bright (éd.), *The Collected Works of Edward Sapir X*, Berlin/New York, Mouton de Gruyter, 1992, p. 887-888.

types de jeux, selon les catégories sexuelles des joueurs ou selon des catégories d'âge. Ces relevés montrent qu'il s'agit d'activités sociales pertinentes pour l'anthropologie culturelle.

Trois autres travaux classiques de l'anthropologie peuvent être cités au vu de leur notoriété. Tout d'abord, l'étude de Gregory Bateson sur les cadres psychologiques faite à partir d'une analyse d'activités ludiques. Elle est l'une des bases à l'étude des cadres de l'expérience d'Erving Goffman et de nombreuses réflexions sur la fiction. Ensuite, l'étude de Clifford Geertz sur les combats de coqs à Bali, qui participe à la définition de l'approche interprétative que ce dernier souhaite donner à l'anthropologie¹⁹⁶⁹. Empruntant à certaines réflexions d'Erving Goffman sur l'analyse de situations sociales ludiques, Geertz va montrer comment le jeu lui-même est une expression de l'organisation de la société dans laquelle il se déroule. Son étude permet de comprendre l'organisation de l'espace social d'un groupe d'individus et les dynamiques qui s'y développent. Enfin, citons l'analyse du cricket en Inde d'Arjun Appadurai, dans son travail anthropologique sur les conséquences de la globalisation. Il aide l'auteur à mettre en évidence les processus culturels liés à la décolonisation. Le cricket est présenté comme un jeu dont l'indigénisation a participé à l'affirmation d'un sentiment d'appartenance et d'affirmation nationale, en particulier face à l'Angleterre, qui dominait ce jeu jusqu'alors. Pour l'anthropologue indien, la culture est « une dimension des phénomènes sociaux » qu'il faut concevoir « comme une différence, particulièrement lorsqu'il s'agit de l'identité du groupe »¹⁹⁷⁰. Dans l'exemple précédent, le jeu participe à cette tendance. On constate chez ces auteurs que, loin de se limiter à une analyse de l'activité ludique par et pour elle-même, le jeu sert à répondre à des questionnements anthropologiques plus larges, en s'appuyant sur les phénomènes ludiques qui servent d'exemple pour leur analyse. Pour paraphraser les réflexions de Jean-Marie Schaeffer sur le rapport entre fiction et réalité¹⁹⁷¹, ce type d'approche permet de déplacer la question de la relation entre le jeu et la vie courante vers une interrogation des manières dont le jeu opère *dans* la vie courante.

Justement, si beaucoup de recherches sur les jeux vidéo ont souligné le fait qu'il n'y a pas de séparation franche entre le jeu et le reste du monde, peu d'entre elles ont tenté d'envisager en quoi l'activité ludique peut être considérée comme une situation sociale parmi d'autres, qui permettrait d'élaborer une réflexion plus générale sur les phénomènes sociaux. Or, les travaux d'Erving Goffman entretiennent cette ambition. L'approche du sociologue retenue dans le cadre de ce travail est bien différente de celle de Johan Huizinga et de Roger Caillois. Il s'intéresse également à la société dans son ensemble, mais ne considère pas le jeu comme principe fondateur de

1969. Clifford Geertz, « Deep Play: Notes on the Balinese Cockfight », *Daedalus*, 1972, n° 101, p. 1-37 ; trad. fr. Louis Évrard, « Jeu d'enfer. Notes sur le combat de coqs Balinais », *Le Débat*, 1980, n° 7, p. 86-146, rééd. in Clifford C. Geertz, *Bali. L'interprétation d'une culture*, Paris, Gallimard, « Bibliothèque des sciences humaines », 1983, p. 165-215.

1970. Arjun Appadurai, *op. cit.*, p. 45.

1971. Jean-Marie Schaeffer, *op. cit.*, p. 212.

l'organisation sociale et de ses institutions. Les théories interactionnistes qu'il a développées permettent d'aborder la question des réalisations locales dans leur spécificité ainsi qu'à travers les liens qu'elles entretiennent avec d'autres situations. Appliquées à la problématique de l'articulation des temporalités, elles permettent de mieux comprendre les rapports d'inclusion, d'exclusion, de continuité et de variation entre les activités ludiques et d'autres activités qu'il s'agit de définir également.

L'analyse des différentes dimensions temporelles montre que le jeu ne se déroule pas hors de la vie courante. Non seulement les événements saisonniers font correspondre le calendrier grégorien aux événements spéciaux du jeu, mais les différentes échelles de mesure du temps montrent aussi de grandes correspondances entre les situations ludiques et d'autres types de situations. Ces différents modes d'organisation, qui participent aux « procédures de structuration » déjà évoquées à propos de l'espace numérique, sont rendus pertinents dans le cadre du MMORPG suite à des transformations. Les fêtes de fin d'année deviennent ainsi « Le solstice sanglant » qui met en scène des événements prenant place dans l'époque fictionnelle servant de cadre diégétique au MMORPG.

D'autres exemples ont montré comment la pratique du MMORPG se situait par rapport aux activités comme le travail ou la situation professionnelle des joueurs. L'organisation des pratiques collectives nécessitant la présence de nombreux personnages-joueurs durant des plages horaires suffisamment longues illustre certaines incompatibilités qui peuvent être analysées sous l'angle des « règles de non-pertinence ». Certaines pratiques semblent effectivement mutuellement exclusives. Ainsi, de nombreux joueurs ne jouent pas à *Age of Conan* sur leur lieu de travail. Pour autant, cette séparation n'amène pas à exclure le jeu de la vie courante ou à le présenter comme une échappatoire. En effet, bien d'autres pratiques peuvent faire l'objet de telles analyses. Faire ses courses au supermarché n'est pas la même chose qu'aller au cinéma, ou lire un livre dans son lit avant de dormir n'est pas la même chose que faire la vaisselle. Vue ainsi, la « vie courante » est tout sauf homogène. Il peut néanmoins exister des relations entre ces activités, lorsqu'une personne achète au supermarché un DVD d'un film qu'elle a apprécié au cinéma, ou encore, vaisselle et sommeil peuvent s'ancrer dans un même espace domestique, l'appartement ou la maison. Ces liens peuvent alors être analysés à l'aune d'une théorie relationnelle. Celle-ci doit aussi tenir compte de la temporalité des événements. Dans le premier cas, l'achat se base sur une expérience passée positive, dans le second, il peut s'agir de s'imposer une règle d'hygiène, à savoir de ne pas aller se coucher avant d'avoir fait la vaisselle. Hovig Ter Minassian et Manuel Boutet ont étudié l'articulation entre pratiques ludiques et des espaces de mobilité dans le cadre du projet Ludespace et montrent que « la pratique des jeux vidéo [...] s'ajuste aux rythmes de vie des

personnes, s'y insère bien plus qu'elle ne les reconfigure »¹⁹⁷². Dans ce cas, les espaces de mobilité ne doivent plus être pensés comme des espaces de transitions, mais s'articulent avec l'ensemble des espaces d'activité. Ils constituent des situations propices aux activités ludiques, car ils peuvent être dégagés de certaines contraintes. Les pratiques de jeux vidéo prennent place dans les chaînes d'activité routinières et leur forme tout comme le sens qui leur est attribué varie en fonction des contextes¹⁹⁷³.

Suivant cette logique, le sens attribué aux situations de jeu et, par conséquent, aux références aux récits médiévaux scandinaves qu'elles intègrent est aussi construit dans la manière dont elles s'insèrent dans la vie courante et non simplement par opposition à cette dernière. Ce contexte plus large définit les conditions dans lesquelles les références nordiques s'expriment, se manifestent et les manières dont les joueurs se les approprient. L'articulation des temporalités contribue donc au travail sur le mythe ainsi qu'au potentiel d'efficacité des références mythiques. La période des fêtes de fin d'année n'est pas qu'une période de fête, ou un temps sacré pour certains, elle devient aussi une période promotionnelle de l'activité ludique par le contenu original qui est offert. Par la même occasion, le jeu et les références aux récits médiévaux scandinaves qu'il contient accompagnent le rythme du calendrier et prennent place dans la vie courante, au sens large cette fois, selon des modalités de structuration des activités ludiques dans leurs dimensions temporelles. Dans un même ordre d'idée, les moments de la journée où ont lieu les activités ludiques sont les moments où se manifestent les références aux récits scandinaves. Un joueur qui interprète un personnage Chaman de l'ours ou un Barbare et qui joue de préférence le soir verra donc se manifester les composantes nordiques, telles que les runes pour le premier ou la rage pour le second, durant ces moments de jeu définis selon les modalités temporelles correspondantes. Les multiples dimensions temporelles que ces pratiques engagent contribuent alors à définir la membrane des situations de jeu et, par conséquent, à donner du sens aux références aux récits médiévaux scandinaves qui en sont les ressources réalisées à travers les appropriations des joueurs. Une période de vacances peut être plus propice à une pratique intensive de jeu et contribue à la consommation du jeu en tant que loisir. Dans ce cas, le sens rattaché aux composantes provenant des sources norroises est donc bien différent de celui qui participait à leurs usages dans le cadre d'une poésie de cour.

1972. Hovig Ter Minassian, Manuel Boutet, « Les jeux vidéo dans les routines quotidiennes », *Espace populations sociétés*, 2015, n° 1-2, [En ligne]. Accès : <https://eps.revues.org/5989>, consulté le 13/05/2016.

1973. *idem*.

Conclusions

Nous arrivons à présent au terme d'un parcours qui a démarré par l'étude de sources vieilles de près d'un millénaire et qui nous a amenés à l'observation d'activités ludiques prenant place dans notre quotidien. Avant de conclure, rappelons la question qui servait de point de départ à cette enquête : Comment les éléments de mythologie nordique sont-ils devenus des composants du jeu de rôle en ligne massivement multi-joueurs *Age of Conan: Hyborian Adventures* ? De façon plus générale, cette problématique permettait d'aborder l'analyse des phénomènes culturels dans leur dimension diachronique. Autrement dit, si l'on reprend les termes de Jean Caune cités en introduction, la culture serait une forme d'héritage dont il faut étudier les modes de transmission, ou, selon les termes d'Yves Winkin, il s'agit d'analyser les dynamiques de la vie sociale. Plusieurs conclusions peuvent être tirées de ce travail et je vais à présent essayer de les synthétiser en montrant leur transversalité. En effet, les différentes analyses menées tout au long des différents chapitres ont ouvert des perspectives qui peuvent être étendues au-delà des cas particuliers qui ont servi à les mettre en lumière.

I – ENTRE UNIVERSALISME ET PARTICULARISME : UNE TROISIÈME VOIE COMMUNICATIONNELLE

À travers le parcours proposé dans cet ouvrage, différentes dimensions d'analyse des phénomènes sociaux ont été étudiées. Chaque chapitre a permis d'illustrer une ou plusieurs de ces dimensions à partir d'exemples spécifiques. Toutefois, même si chaque étape de cette construction intellectuelle, ou plutôt devrais-je parler dans ce cas de *décomposition intellectuelle* des phénomènes sociaux, peut valoir pour elle-même en ce qu'elle apporte une réflexion sur un point particulier, il n'en reste pas moins que, prises dans leur globalité, ces étapes forment un ensemble aux logiques sous-jacentes communes qui s'enrichissent les unes les autres. En d'autres termes, l'étude des récits médiévaux scandinaves a permis d'aborder différemment les récits de Conan ou le jeu de rôle en ligne, et à l'inverse, l'étude du jeu a ouvert la voie à de nouvelles manières d'envisager les récits *pulp* ou encore ce qu'on appelle les mythes nordiques. La synthèse que je vais proposer à présent a donc pour but de revenir sur quelques « grands traits » de ce travail de recherche et étendra la réflexion vers d'autres travaux.

1 – Diachronie, travail, activité

Si l'on cherche à comprendre l'histoire de la réception des récits médiévaux scandinaves jusque dans les productions récentes des industries culturelles et créatives, il faut commencer par tenir compte de l'évolution historique des connaissances produites à leurs propos durant de nombreux siècles, des manières dont on a fait référence à ces récits et des façons de les transmettre dans des situations qui sont autant de phénomènes d'appropriations. C'est ce que Hans Blumenberg a appelé le « travail sur le mythe ». En effet, une simple comparaison entre les sources médiévales et les productions contemporaines est insuffisante. On se rapproche ici d'une problématique des études historiques que résume Eric Hobsbawm : « Le problème pour les historiens est d'analyser la nature de cette "perception du passé" dans la société et de retracer ses changements et transformations. »¹⁹⁷⁴

Cependant, cette dimension diachronique ne se limite pas aux seuls récits qui entrent dans « l'ensemble flou » qu'on appelle la mythologie nordique. Des écrits de Robert E. Howard au MMORPG *Age of Conan*, l'histoire de la réception des œuvres de l'auteur texan apporte nombre d'éclaircissements à la compréhension des manières dont des composants et des références culturelles sont reprises au sein d'un ensemble de productions. Suivant la proposition de Howard S. Becker, l'étude de ces processus peut alors se faire en s'intéressant à « toutes les étapes de ce processus, à la manière dont ces étapes sont liées entre elles, à la manière dont chacune crée les conditions propices ou nécessaires à la suivante »¹⁹⁷⁵. Ce type de méthode a été employé sur certains points particuliers de la présente étude. Toutefois, il convient de préciser que reconstruire l'intégralité des étapes d'un tel processus est impossible la plupart du temps. Il y a toujours une part d'oubli ou une « perte de mémoire »¹⁹⁷⁶ comme l'explique Benedict Anderson.

De plus, l'étude des processus historiques de réception a montré que, loin de constituer un processus linéaire, les différentes étapes mises en lumière donnent lieu à des productions faisant référence à de multiples étapes passées. C'est pourquoi j'ai proposé de qualifier ces processus de *continuité non-linéaire*. En effet, l'intérêt pour les récits médiévaux scandinaves change au cours du temps et le travail sur leurs textes varie. Par exemple, si à certaines époques les traductions se faisaient à partir de traductions précédentes, aujourd'hui, de nombreux chercheurs reviennent à l'étude des manuscrits islandais en langue norroise, notamment grâce aux travaux de la philologie allemande du XIX^e siècle. De même, en réaction aux éditions de Lyon Sprague de Camp jugées insuffisamment fidèles aux textes d'origine, les éditions récentes des œuvres de Robert E. Howard dirigées notamment par Patrice Louinet, reviennent aux manuscrits originaux. Les réactions

1974. Eric Hobsbawm, « The Social Function of the Past: Some Questions », *Past and Present*, 1972, vol. 55, p. 3-17 ; trad. fr. Marion Duval, Clémence Garrot, « La fonction sociale du passé. Quelques questions », in Eric Hobsbawm, Terence Ranger (dir.), *L'Invention de la tradition*, Paris, Éditions Amsterdam, 2006, rééd. 2012, p. 11.

1975. Howard S. Becker, *Tricks of the Trade*, *op. cit.*, p. 110.

1976. Benedict Anderson, *op. cit.*, p. 205.

engendrées par les productions antérieures et le regard critique que les acteurs portent sur celles-ci doivent alors être prises en compte dans l'étude des phénomènes de réception.

Pour résumer, il ne s'agit donc pas simplement de suivre la « flèche du temps » allant des sources de ces récits aux jeux vidéo en ligne contemporains. Il faut observer et analyser en quoi les manières dont ces récits médiévaux sont perçus aujourd'hui construisent notre connaissance à leur propos, ainsi que les multiples relations que leurs occurrences permettent d'établir, qui sont autant de processus de transmission, de transformation ou de « transferts ». Michel Espagne rappelait récemment que « transférer, ce n'est pas transporter, mais plutôt métamorphoser »¹⁹⁷⁷, c'est pourquoi « c'est moins la circulation des biens culturels que leur réinterprétation qui est en jeu »¹⁹⁷⁸. Ces métamorphoses et ces réinterprétations contribuent au travail sur le mythe. Pour pouvoir comprendre ces transformations, il a alors fallu tenir compte des manifestations concrètes par une étude qualitative des sources et des productions qui composent ce qu'on appelle l'histoire de leur réception.

2 – Réalisations locales, ressources, références

Des sources des récits médiévaux scandinaves au jeu en ligne *Age of Conan*, les processus de réception peuvent être perçus comme différentes étapes qui sont autant de productions qui peuvent être considérées en tant qu'« actes de nature communicative », pour reprendre ici la terminologie d'Edward Sapir.

Tout d'abord, l'étude des sources islandaises a permis de montrer l'importance de prendre en considération les catégories indigènes dans les objets ou les situations étudiés. Il s'agit là d'un fondement de l'ethnographie de la communication dont l'enjeu était une meilleure appréhension du sens « émique ». Cette nécessité est partagée par Philippe Borgeaud, pour qui « l'historien des religions doit entretenir, avec son objet, une relation qui peut sembler paradoxale : à la fois de compréhension (sinon de “participation”) et d'observation à distance »¹⁹⁷⁹. Autrement dit, il ne s'agit pas de se faire chrétien, bouddhiste, animiste ou polythéiste, « mais bien de comprendre (le mieux possible, “comme” de l'intérieur) la manière dont s'expriment, en des occasions particulières, les témoignages qu'il étudie »¹⁹⁸⁰. Ce type de positionnement est similaire à celui d'une approche compréhensive, c'est-à-dire, selon Patrick Watier, que la compréhensibilité des phénomènes repose aussi sur les raisonnements que les acteurs utilisent pour décrire leurs activités¹⁹⁸¹. En ce sens, les processus de catégorisation participent à l'organisation de l'espace social étudié et, donc, aux procédures de structuration que les groupes humains mettent en place et

1977. Michel Espagne, « La notion de transfert culturel », *Revue Sciences/Lettres*, 2013, n° 1, [En ligne]. Accès : <https://rsl.revues.org/219>, consulté le 19/05/2016.

1978. *idem*.

1979. Philippe Borgeaud, *L'Histoire des religions*, *op. cit.*, p. 179.

1980. *idem*.

1981. Patrick Watier, *Une introduction à la sociologie compréhensive*, Belfort, Circé, 2002, p. 8.

qu'ils emploient, car ils servent de base aux « raisonnements naturels » des acteurs¹⁹⁸². À travers ses catégories, le langage exprime des modes de classement des expériences des individus, idée que l'on retrouve aussi bien chez Blumenberg que chez Sapir, et il participe à définir les modes d'organisation des interactions entre les individus. Leur étude aide à saisir ce qu'Erving Goffman appelle « l'ordre de l'interaction »¹⁹⁸³. C'est pourquoi il est indispensable de tenir compte des catégories d'usages, mais aussi des processus de traduction en tant qu'activité de catégorisation et de transformation dont il faut comprendre les enjeux.

Analyser les sources de manière qualitative, ce n'est pas seulement prendre en compte leur contenu, mais aussi leur forme en tant que support médiatique. Leur matérialité aide à préciser leur dimension sociale car elles sont les produits de l'activité d'individus participant à des mondes sociaux¹⁹⁸⁴. Cet aspect est valable aussi bien pour les sources médiévales que pour les jeux vidéo dont nous avons vu que beaucoup d'études se limitaient à des analyses de contenu, notamment du côté de la ludologie. La présentation des manuscrits à partir desquels les éditions de l'*Edda* en prose sont produites a permis de mieux comprendre le caractère recomposé des sources et leurs traductions. Appliquée de manière plus approfondie et détaillée aux sources médiévales et à leur réception, une telle approche informerait l'histoire sociale des médias dont les recherches s'intéressent principalement aux médias d'information ou aux développements qui ont suivi l'invention de l'imprimerie¹⁹⁸⁵. Ce champ d'études pourrait donc être nourri d'analyses d'objets principalement étudiés par les historiens médiévistes. Dans une optique transversale, interroger la matérialité logicielle du jeu *Age of Conan* questionne également sa conservation, notamment du fait que le MMORPG n'est plus accessible dans la version publiée à sa sortie. D'un point de vue réflexif, l'analyse de ces processus interroge les manières dont les chercheurs construisent leurs connaissances et elle renvoie à la question de l'impossibilité de la recherche des origines des phénomènes sociaux.

Si l'on considère que la contextualisation d'un phénomène aide à sa compréhension, il ne suffit pas pour autant de présenter un cadre socio-historique ou culturel plus large, mais encore faut-il comprendre comment les marques de ce contexte sont manifestées lors d'une situation et en influencent concrètement les interactions, les activités des individus et leurs positionnements par rapport à ce contexte. L'analyse porte alors sur les manières dont les acteurs eux-mêmes font référence au contexte et se situent par rapport à ce qu'ils imaginent être une structure plus vaste. Pour le dire autrement, il ne s'agit pas de voir comment la macro-structure s'impose dans les micro-structures, mais comment, dans leurs interactions, les individus font référence à l'idée de

1982. *ibid.*, p. 8.

1983. Erving Goffman, « The Interaction Order », *American Sociological Review*, 1983, vol. 48, n° 1, p. 1-17.

1984. David Douyère, « De la recherche en communication : matérialité, critique et idéologie(s) », art. cit., p. 206.

1985. Asa Briggs, Peter Burke, *A Social History of the Media: from Gutenberg to the Internet*, Cambridge/Malden, Polity Press, 2009.

quelque chose de plus grand que la situation dans laquelle ils se trouvent et, ce faisant, entretiennent l'idée d'ensemble abstrait qui les dépasse. Il ne s'agit donc pas de chercher des représentations collectives ou un « Esprit du temps »¹⁹⁸⁶, mais de comprendre comment les manifestations ou les réalisations concrètes de ce que l'on désigne par un imaginaire abstrait prennent forme et peuvent être interprétées comme possédant un caractère collectif. De plus, le contexte en tant que cadre est une abstraction produite à partir d'autres situations, ce qui revient à dire qu'il est nécessaire de définir les autres interactions à travers lesquelles les individus construisent ce type d'abstraction et auxquelles ils font référence.

Diverses stratégies, c'est-à-dire des procédures mises en œuvre pour atteindre des finalités, peuvent être mises en évidence. Il peut s'agir de stratégies identitaires, commerciales ou toute autre action visant à un but particulier de manière plus ou moins consciente. Leur étude permet de mieux comprendre les actes des individus dans une situation d'interaction et les façons dont ces stratégies fonctionnent en faisant référence de manière implicite ou explicite à des éléments au-delà de cette situation particulière. Elles participent à construire des relations entre différents moments de la vie sociale. Par exemple, les sources islandaises ont pu être mobilisées pour mettre en valeur une identité culturelle nordique à différentes époques et les stratégies commerciales anticipent sur les modes d'appropriation des consommateurs, qu'ils soient lecteurs, joueurs ou spectateurs. En termes communicationnels, le chercheur peut considérer que les actes qui expriment ce type de stratégies établissent des rapports entre des moments différents ou des situations variées dans le temps.

L'étude de situations particulières doit ainsi conduire à comprendre les manières dont les individus expriment ces abstractions, c'est-à-dire leurs réalisations locales. Plusieurs processus ont déjà été présentés, comme les processus de catégorisation, d'uniformisation, d'universalisation. En complément, il faut s'intéresser aux expressions des références qui servent à établir de telles relations. L'étude du jeu de rôle en ligne massivement multi-joueurs *Age of Conan* a mené à l'idée de *mondes réalisés localement*, c'est-à-dire à la prise en compte du fait que l'expérience d'un monde n'est jamais faite dans sa totalité, mais de façon parcellaire et limitée, tout en faisant référence à l'ensemble plus grand auquel il participe. Envisager ainsi le jeu a conduit plus largement à une réflexion sur l'organisation de l'espace social. Loin de considérer seulement le jeu pour le jeu, comme de nombreux travaux des *games studies*, son étude dans une approche anthropo-communicationnelle a donc mené à une réflexion sur les hommes et les sociétés. Elle conduit à réévaluer les manières dont les individus prennent connaissance et font référence à un monde qui dépasse la situation présente.

1986. Edgar Morin, *op. cit.*, p. 187.

3 – Universalisation, uniformisation, abstraction

S'appuyer sur une base particulariste n'empêche pas une montée en généralité. Au contraire, ce positionnement est un point de départ qui doit permettre de comprendre les processus par lesquels se construisent des ensembles plus larges.

Le premier chapitre de cette thèse a mis en lumière les processus d'universalisation, d'uniformisation et d'abstraction liés à l'idée de mythes nordiques et, au-delà, à la notion de mythe lorsque celle-ci est utilisée pour désigner un phénomène universel. L'analyse qualitative des sources principales de ce qu'on appelle la mythologie nordique a montré leur caractère situé, temporellement, géographiquement, mais aussi socialement. Toutefois, le réseau de relations qu'elles entretiennent avec d'autres sources de différentes sortes conduisent à la constitution d'ensembles qui réunissent des sources éparses par synthèses successives, phénomène que l'on peut déjà observer en Islande médiévale. S'ensuit une diffusion progressive, tout d'abord dans d'autres pays du Nord, puis en Europe et dans le monde. L'analyse linguistique a permis de considérer à nouveaux frais les procédures de catégorisation de ces sources et remet en question les catégories contemporaines utilisées pour les désigner. Le choix des termes, notamment lors de traductions dans des langues de grande diffusion, a conduit à des phénomènes d'assimilations. En parlant de mythes nordiques, on réifie une abstraction uniformisante sans limites de temps et située géographiquement par rapport au continent européen. L'élaboration de ces catégories s'appuie sur des représentations christiano-centrées et participe à ce que Serge Latouche a identifié comme des phénomènes d'occidentalisation du monde. C'est le cas du « paganisme » par exemple, qui se construit dans les termes du christianisme et dont le « néo-paganisme » reprend les oppositions. Par conséquent, les processus d'universalisation ou d'uniformisation ne doivent pas être compris comme des activités qui mènent à des phénomènes universels ou uniformes, mais des activités qui *présentent un point de vue qui se veut universel ou uniforme et sont repris comme tels.*

Les récits des aventures de Conan peuvent, eux aussi, faire l'objet d'une telle analyse. Bien qu'ils furent tout d'abord publiés dans les années 1930 dans le magazine *Weird Tales*, les activités de nombreux acteurs ont contribué à en construire les représentations contemporaines jusque dans les productions les plus récentes de la franchise et à les envisager comme un ensemble. Le simple fait de les réunir sous l'étiquette « Conan » y contribue. À une échelle plus réduite, parler d'*Age of Conan* sans en différencier les versions ou les différentes expériences que peuvent en faire les acteurs constitue, là aussi, une abstraction. Ces usages correspondent à l'idée d'Edward Sapir selon laquelle les mots de notre vocabulaire sont des étiquettes sous lesquelles nous rassemblons des groupes d'expériences.

Un « monde transmédiat » tel que le définissent Susanna Tosca et Lisbeth Klastrup tient également de l'abstraction. Dans ses travaux sur les mondes imaginaires, Anne Besson a suggéré

qu'« un mouvement de circulation, transfictionnelle et transmédiate, accroît l'importance quantitative de tels ensembles et génère le sentiment d'une existence dépassant celle des seules occurrences concrètes : si l'ensemble est partout, il n'est nulle part, il dépasse les incarnations multiples qu'il semble alors plutôt *susciter* comme un principe supérieur – autrement dit, qu'il transcende »¹⁹⁸⁷. Suivant cette proposition, la relation s'installe entre différentes expériences et participe donc bien à former l'idée qu'il existe de tels mondes au-delà des expériences particulières de consommation d'œuvres. Autrement dit, « le “monde”, “l'univers”, c'est donc ce qui, à jamais inaccessible en tant que tel, dépasse et fédère les occurrences, leur donne leur cohérence tout en permettant leurs prolongements. Le monde est donc supposé plus pérenne que ses différentes expressions : il dure en s'étendant et il s'étend parce qu'il dure »¹⁹⁸⁸. Cette proposition pourrait s'appliquer aussi bien aux aventures de Conan ou à l'âge hyborien qu'à l'idée de « mythologie nordique » qui n'est pas accessible en tant que telle, mais qui s'est formée au cours du temps pour devenir l'« ensemble flou » dont parle Anthony Faulkes. Dans ces différents cas, on peut donc considérer que « c'est la réception ici qui opère un patient travail de liaison, lui-même traduit en un copieux processus d'expansion »¹⁹⁸⁹. L'approche anthropo-communicationnelle que j'ai proposée peut alors s'attacher à la fois à l'analyse des expressions et des manifestations par la caractérisation plus précise des objets en tant qu'actes de communication, ainsi qu'aux relations entre ces expressions à travers lesquelles se constitue ce type d'ensembles abstraits. Il m'est difficile de ne pas faire ici un rapprochement avec une définition de ce qu'est un objet proposée par Henri Poincaré et citée par Ivar Ekeland :

« Les objets extérieurs, par exemple, pour lesquels le mot *objet* a été inventé, sont justement des *objets* et non des apparences fuyantes et insaisissables parce que ce ne sont pas seulement des groupes de sensations, mais des groupes cimentés par un lien constant. C'est ce lien, et ce lien seul, qui est objet en eux, et ce lien c'est un rapport. »¹⁹⁹⁰

Une telle proposition demande alors de prendre en compte les rapports qui font qu'un ensemble de composantes est considéré comme un objet. Dans une optique réflexive, elle doit aussi amener à prendre en considération les perceptions des acteurs saisissant ces rapports.

4 – Le Nord : du poétique au ludique

Au vu des éléments exposés tout au long des dix chapitres de ce travail, la problématique qui en constituait le point de départ ne peut pas amener à une solution simple, mais à plusieurs éléments de réponse qu'il s'agit de penser ensemble. Là aussi, elles peuvent servir à élaborer une réflexion transversale.

1987. Anne Besson, *Constellations*, *op. cit.*, p. 48.

1988. *ibid.*, p. 49.

1989. *ibid.*, p. 63.

1990. Ivar Ekeland, *Le Meilleur des mondes possibles*, *op. cit.*, p. 97.

Premièrement, il est important d'insister sur la requalification des sources médiévales. Les termes de mythologie et mythes ont imposé l'idée d'un système de croyances organisées. Or, les sources principales à notre disposition sont des œuvres littéraires et poétiques et non des textes sacrés ou religieux. Il n'y a pas envers leur contenu de vénération ou de révérence comme on en trouve pour d'autres textes comme la Bible, la Torah ou le Coran. 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 »¹⁹⁹¹. Outre le fait qu'on ne peut pas se limiter à une explication selon laquelle le christianisme condamnerait définitivement tout autre type de récits et de traditions, les textes expriment une part de liberté dans leur interprétation et dans les usages plutôt qu'une contrainte. L'*Edda* en prose nous donnait déjà un exemple de liberté et de distance qu'il fallait prendre avec les ressources qui y étaient présentes, puisque le paragraphe décrit dans le premier chapitre disait qu'il fallait les aborder comme une « recherche intellectuelle [*fróðleiks*] et un divertissement [*ok skemtunar*] ». Les contraintes de la composition poétique tiennent alors plutôt des conventions d'un monde de l'art et doivent être interprétées comme des difficultés dont la maîtrise montre les compétences du poète. Elles contribuent à la mise en place d'activités du domaine lettré et intellectuel s'appuyant sur les ressources d'un monde social noble, puisqu'il s'agit essentiellement de poésie de cour. Les écrits de Robert E. Howard sont également le résultat de libertés prises par leur auteur, puisque le Texan disait que le travail d'un écrivain est d'amuser et de divertir et qu'il peut défendre une théorie scientifique un jour et la théorie opposée le lendemain. Ses contraintes n'étaient donc pas celles de la scientificité. Du fait de la possibilité d'une méthodologie plus variée, les précédents chapitres ont exposé plusieurs manières dont le MMORPG peut induire une part de liberté dans les activités des acteurs. Tout d'abord, les concepteurs du jeu s'affranchissent de façon parfois importante des textes dont ils s'inspirent pour les besoins de leur production. De plus, du fait que le jeu est un produit commercial, il participe aux dynamiques économiques des industries culturelles et créatives où la concurrence pousse à la production de nouveauté¹⁹⁹². Il ne peut s'agir de simples répétitions. Il faut également prendre en considération le fait que la pratique du jeu en tant qu'activité de loisir est un temps libéré des contraintes par rapport à d'autres activités de la vie courante. Elle se positionne donc comme espace de liberté par rapport à d'autres situations sociales. Enfin, l'activité ludique peut être envisagée comme l'expérience d'une forme de « liberté ludique » et de choix au sein du cadre que forment ses règles¹⁹⁹³. De plusieurs manières, ces exemples remettent donc en question une pensée qui se voudrait déterministe.

1991. « *an antiquarian exercise in a Christian milieu* », ma traduction. Christopher Abram, *op. cit.*, p. 11.

1992. Edgar Morin, *op. cit.*, p. 38.

1993. Maude Bonenfant, *op. cit.*, p. 60-62.

La requalification des sources passe aussi par la prise en compte de la matérialité des objets étudiés et des moyens mis en œuvre pour les rendre accessibles. Des manuscrits médiévaux aux jeux en ligne en passant par les magazines *pulp*, les conditions de réalisation de reproduction et de diffusion changent. D'une distribution limitée géographiquement et socialement, on en arrive à des productions commerciales qui circulent à travers le monde grâce à des moyens de reproduction informatiques et industriels. Comme le rappelle Gilles Brougère, « il est donc légitime d'associer industries culturelles et jeu, d'étudier comment elles contribuent à reconfigurer et donc penser le jeu, mais aussi comment le jeu peut conduire à mettre en avant certains aspects de celles-ci »¹⁹⁹⁴. Cette dimension industrielle et commerciale doit toutefois se doubler d'une prise en compte des limites relatives à la forme du support médiatique. Par exemple, le jeu en ligne est accessible aux individus possédant les moyens techniques de les mettre en œuvre comme un ordinateur suffisamment puissant et une connexion Internet. L'accès au jeu peut aussi être limité par sa distribution commerciale ou les compétences linguistiques nécessaires pour y jouer. Les traductions peuvent alors s'articuler à des stratégies identitaires ou économiques qu'il faut comprendre dans leur complémentarité.

Un second point de réflexion tient au statut des ressources culturelles, qui varie au cours du temps selon les objectifs des œuvres où elles apparaissent. Autrement dit, leur sens varie en fonction de leurs emplois. Dans l'*Edda* en prose par exemple, elles constituent un ensemble de connaissances que les jeunes poètes doivent posséder pour composer leurs œuvres. Celles-ci passent par la maîtrise d'un vocabulaire traditionnel désigné comme des « termes du passé [*fornum heitum*] », des *kenningar* et des règles de composition. Les listes de *kenningar* présents dans la *Skáldskaparmál* et l'exemple que constitue la *Háttatal* sont des manifestations des « conventions »¹⁹⁹⁵ du monde de l'art auquel appartiennent les scaldes de cette époque. Dans un autre registre, qualifier les poèmes de « sources [*fræði*] » leur accorde un statut particulier en tant que support de mémoire et de connaissance. Comme le note Anthony Faulkes, les historiens du XIII^e siècle utilisaient des poèmes comme source pour leurs histoires et sélectionnaient avec soin le contenu qu'ils souhaitaient conserver. De plus, certaines compositions ne sont que des productions tardives même lorsqu'elles sont présentées comme anciennes. Elles participent alors à une reconstruction du passé. Le contenu de telles sources doit alors être interprété comme une forme d'érudition participant à la notoriété d'une œuvre et, ce faisant, à la réputation d'un acteur ou d'un monde social. Toutefois, il faut toujours rester prudent quant au crédit à leur apporter. Bien entendu, à côté de cela, les sagas ou des textes comme le *Konungs skuggsjá* doivent être également mieux qualifiés, en tenant compte des objectifs qui leur sont associés et des publics auxquels ils

1994. Gilles Brougère, « Repenser le jeu au regard de sa place au sein des industries culturelles », art. cit., p. 13.

1995. Howard S. Becker, *Art Worlds*, op. cit., p. 66.

s'adressent. Les choses sont différentes pour les écrits de Howard, puisque ses récits en prose rédigés pour les magazines *pulp* suivent d'autres conventions et sont destinés à un nouveau type de public dans un contexte distinct. Si une connaissance des sources nordiques peut amener à des lectures différentes de l'un ou l'autre aspect de ses récits et, en ce sens, permettent de saisir certaines allusions de l'auteur, son objectif n'est plus de fournir des connaissances historiques ou des règles d'écriture. Les conditions d'appréciation de la qualité des œuvres changent et leurs réputations « sont sujettes à variation »¹⁹⁹⁶. Le chercheur peut donc s'intéresser aux modalités de ces changements sociaux, à la manière dont Margaret Clunies Ross et Lars Lönnroth ont montré comment l'intérêt pour les textes médiévaux a évolué au cours du temps. De même, les concepteurs de Funcom ne proposent pas dans leur jeu de rôle en ligne de mieux faire connaître les récits scandinaves. Ils donnent certes une certaine lecture des œuvres de l'auteur texan mais, pour pouvoir jouer, les connaissances des récits médiévaux scandinaves ou les textes de Howard sont inutiles. Toutefois, dans le cadre de cette étude, il est important de noter que même s'ils ne les reconnaissent pas forcément ou n'y prêtent pas attention, les joueurs y sont confrontés très régulièrement. Ce dernier exemple illustre une part d'oubli inhérente à toute situation sociale. Dans un domaine tout à fait différent, on peut accepter le fait qu'il n'est nul besoin de connaître les personnes qui ont fabriqué les briques ayant servi à la construction d'un immeuble pour y louer un appartement. L'approche anthropo-communicationnelle doit tenir compte de ce qui relève d'une nécessité ou non aux yeux des acteurs.

L'aspect littéraire et poétique de la littérature norroise joue un rôle dans certains processus de construction identitaire. Selon Anthony Faulkes, déjà au XIII^e siècle, la poésie était pour les Islandais un moyen d'affirmer leur identité et une forme d'insoumission qu'il faut mettre en lien avec la situation politique de l'île à cette époque, notamment par rapport à la Norvège¹⁹⁹⁷. Plus tard, la poésie norroise a tenu une place importante durant la période romantique en tant que création servant à mettre en valeur l'âme des peuples du Nord, le « Volkgeist », qui s'exprime à travers ses grandes œuvres. Cette vision, que l'on retrouve notamment chez Herder, donne à chaque peuple un caractère propre et participe au développement d'une pensée relativiste des cultures. D'ailleurs, le sens allemand du mot *Kultur*, tel qu'il se développe à cette époque, contribue à mettre en avant des différences nationales¹⁹⁹⁸. L'âge hyborien de Howard est grandement nourri par cette vision romantique selon laquelle un peuple est lié à un territoire et possède de nombreuses caractéristiques stéréotypées. Toutefois, bien que l'auteur texan mentionne à de nombreuses reprises le lien qu'il ressent avec les peuples nordiques, sa vision d'ensemble du

1996. *ibid.*, p. 355.

1997. Anthony Faulkes, *What was Viking Poetry for ?*, *op. cit.*, p. 26.

1998. Denys Cuche, *op. cit.*, p. 14-15.

vieux continent est un mélange que Patrice Louinet qualifie de « joyeux fourre-tout »¹⁹⁹⁹. Le Nord, finalement, devient une source d'inspiration parmi de nombreuses autres. Notons tout de même que la Cimmérie reste la contrée d'origine à partir de laquelle Conan explore le reste du continent. À travers ses yeux de barbare, il porte un regard sur les autres peuples de son temps. Nombre de ces procédures de structuration se retrouvent dans le jeu *Age of Conan: Hyborian Adventures* comme je l'ai montré à plusieurs reprises. Il devient possible alors pour les joueurs d'incarner un personnage venu du Nord, mais les contrées septentrionales forment un ensemble de régions parmi plusieurs autres et ne sont ni les plus dangereuses, ni les plus exotiques.

L'un des points majeurs de cette étude est le fait que, des sources médiévales scandinaves au MMORPG, les « trajectoires » des ressources culturelles ont été nombreuses et les emprunts variés. En effet, les sources norroises ne constituent pas un corpus fixe de documents, bien au contraire. Il faut donc repenser les manières dont différentes œuvres y sont intégrées selon les situations, car, outre quelques sources classiques comme les *Eddas* et les sagas, certains auteurs font référence à *Beowulf*, aux écrits de Bède le Vénérable, ou encore à d'autres textes comme le *Konungs skuggsjá*. Il faut aussi prendre en considération le fait que des composants issus de ces sources sont articulés à d'autres productions plus anciennes. Certains éléments remontent aux écrits d'Homère et servent à représenter le Nord dans le jeu en ligne, suivant ainsi l'usage qu'en faisait Robert E. Howard. En effet, l'un des principaux peuples présents dans le MMORPG s'appuie sur l'interprétation selon laquelle la mention d'un peuple vivant près de l'entrée des enfers chez le poète grec était une manière d'évoquer les habitants des contrées nordiques. Il est ainsi toujours possible d'étendre le nombre des liens qui forment les réseaux des productions auxquelles se rattachent différentes œuvres. De plus, les chapitres consacrés plus spécifiquement à *Age of Conan: Hyborian Adventures* ont montré que, dans ce jeu en ligne, les références aux récits médiévaux scandinaves se manifestent sous des formes très variées : à la fois dans les personnages, les décors, la musique, l'arrière-plan fictionnel, les quêtes, les monstres, les temps d'attente, les événements et dans nombre de détails supplémentaires que je n'ai pas toujours eu l'occasion de présenter. Sur le plan méthodologique, cette diversité implique de prendre en compte les diverses dimensions de l'expérience ludique afin de saisir de la manière la plus complète possible l'histoire de la réception des récits médiévaux scandinaves ou de toute autre ressource culturelle dont on veut comprendre les processus de transmission et d'appropriation. À ce sujet, il faut ajouter les éléments amenés par les joueurs eux-mêmes à travers leurs pratiques. En effet, les ressources manifestées dans les noms de personnages, les noms de guildes et leur background font parfois référence à des connaissances acquises en dehors du jeu lui-même.

1999. Patrice Louinet, « Interview : Patrice Louinet », *Film(s) spécial*, 2011, n° 9, p. 19.

5 – Relations, communication, culture : penser les constructions d'un imaginaire du commun

En introduction de ce travail, j'avais souligné que la problématique des réappropriations contemporaines d'éléments semblant provenir de traditions anciennes avait un caractère culturel. Les analyses menées tout au long des différents chapitres nous ont permis de mieux comprendre et de mieux définir les différents aspects des phénomènes sociaux que l'on désigne par le terme culture, ainsi que les apports de l'approche anthropo-communicationnelle telle qu'elle a été envisagée ici pour leur étude.

L'une des propriétés généralement attribuées à la notion de culture est qu'elle renvoie au caractère collectif des phénomènes qu'elle sert à désigner. Or, qu'il s'agisse des récits médiévaux scandinaves ou du jeu *Age of Conan*, l'homogénéité des groupes d'acteurs concernés par ces phénomènes a été remise en question. En effet, l'analyse des sources scandinaves a conduit les chercheurs scandinavistes à critiquer les représentations unifiées des régions scandinaves pré-chrétiennes par une prise en compte des différences géographiques et temporelles au sein de l'aire culturelle ainsi désignée. De même, l'étude du jeu et de ses évolutions présentée ici a permis de relativiser l'uniformité de ce que l'on désigne sous le terme communauté, parfois sous l'appellation de communautés virtuelles. On peut rejoindre Alban Bensa lorsqu'il suggère que « c'est au prix d'une critique de tout ce qui tend à faire de la culture une essence que peut être dégagée la possibilité d'une anthropologie des changements tant anciens que contemporains »²⁰⁰⁰. Toutefois, comme je l'avais déjà remarqué à la fin du neuvième chapitre, refuser l'idée de culture comme ensemble totalisant ne suffit pas à comprendre le fait que les individus se reconnaissent comme faisant partie de groupes sociaux divers. Ces constatations invitent alors les chercheurs à déplacer leurs questionnements vers les manières dont se construisent des modes de vie communs, autrement dit à chercher à montrer ce qui fait société ou ce qui fait culture. L'étude des processus de communication va alors permettre de saisir les façons dont se construit ce « lien social »²⁰⁰¹ et tenter d'en envisager la portée. On rejoint ici les réflexions de John Dewey pour qui « les hommes vivent dans une communauté en vertu des choses qu'ils ont en commun. La communication est le moyen par lequel ils parviennent à posséder ces choses en commun »²⁰⁰². Dans une optique proche de celle d'Edward Sapir, cet auteur proposait l'idée selon laquelle « non seulement la société continue-t-elle à exister *par* transmission, *par* communication, mais on peut dire avec raison qu'elle existe *dans* la transmission, *dans* la communication »²⁰⁰³. En s'intéressant aux actes et aux

2000. Alban Bensa, *op. cit.*, p. 126.

2001. Sébastien Rouquette, « Pratiques de communication et lien social », in Sébastien Rouquette (dir.), *Nouer le lien social. Pratiques de communication & lien social*, Clermont-Ferrand, Presses universitaires Blaise Pascal, « Communication, cultures & lien social », p. 15-17.

2002. « *Men live in a community in virtue of the things which they have in common; communication is the way in which they come to possess things in common* », traduction Gérard Deledalle. John Dewey, *op. cit.*, p. 5.

2003. « *Society not only continues to exist by transmission, by communication, but it may fairly be said to exist in*

activités de communication, les chercheurs explorent les manières d'exister des groupes sociaux à travers l'ensemble des relations et des rapports qu'ils expriment ou qu'il est possible de saisir. Ceci est valable pour n'importe quelle communauté, qu'il s'agisse de désigner des joueurs, des fans, des communautés de pratiques ou tout autre groupe.

Les actes de communication n'engagent pas systématiquement tous les individus associés à un groupe. Benedict Anderson avait choisi de parler du nationalisme en termes de communautés imaginées, car « même les membres de la plus petite des nations ne connaîtront jamais la plupart de leurs concitoyens »²⁰⁰⁴. Autrement dit, l'appartenance à un groupe se construit sur le plan subjectif à travers une projection abstraite qui sert à dépasser l'expérience située des individus. Bien que cet auteur s'intéresse à l'essor du nationalisme, ses réflexions peuvent s'appliquer à de nombreux types de communautés. Tous les Scandinaves de l'époque médiévale ne se connaissaient pas, pas plus que les lecteurs des textes de Robert E. Howard, ni même les joueurs d'*Age of Conan*. Pour prendre un autre exemple, un étudiant à qui l'on dit qu'il fait partie d'une université de 55000 étudiants ne rencontrera sans doute jamais tous ses collègues, mais il sait néanmoins qu'il fait partie d'un groupe dont les dimensions dépassent ses propres contacts. C'est pourquoi, considérant que les communautés sont imaginées, plutôt que de vouloir trouver un imaginaire commun ou partagé, on en vient à s'interroger sur les manières dont se construit cet *imaginaire du commun*. La logique est similaire à celle proposée par l'étude des processus d'universalisation plutôt que de l'universel. Ce questionnement tient compte à la fois d'un regard interne, à travers la constitution d'un sentiment d'appartenance, et d'un regard externe, à travers des figures d'altérité stéréotypées par exemple. Il renvoie aux éléments présentés comme étant partagés qui participent à la solidarité du groupe et, à l'inverse, aux éléments qui participent à la différenciation des groupes entre eux. Dans ce deuxième cas, on constate alors qu'il existe également des processus de production d'un *imaginaire du différent*. Ces imaginaires du commun et du différent peuvent se construire aussi bien dans des rapports au temps qu'à l'espace géographique et social. Par exemple, les références à la tradition ou au traditionnel mettent l'accent sur des relations qui s'établissent dans le temps et l'idée de territoire national établit un commun géographique. On peut alors interpréter les manières dont les individus produisent ou entretiennent des limites, des frontières, mais aussi évoquent des passages et des liens d'une situation à l'autre.

L'étude des réalisations locales dans leur multi-dimensionnalité ou dans la variété de leurs composantes permet de montrer que les relations entre différentes situations ne sont jamais unidimensionnelles, mais chacune peut faire l'objet d'une analyse à de multiples niveaux. Par exemple, les relations intertextuelles peuvent être liées à des aspects sociologiques, historiques ou

transmission, in communication », traduction Gérard Deledalle. *idem*.
2004. Benedict Anderson, *op. cit.*, p. 19.

économiques. Les traductions étudiées précédemment présentent des aspects historiques et identitaires, dans le cas des traductions des sources norroises, ou économiques, pour les traductions d'*Age of Conan*. Il me semble qu'il faille donc prendre en considération ces multiples facteurs, mais aussi envisager leurs dynamiques et la pertinence que les acteurs leur accordent lorsqu'ils mettent l'accent sur l'une ou l'autre propriété. Dans le discours promotionnel du MMORPG, lorsque les concepteurs font référence aux récits de Howard comme textes fondateurs et aux 70 ans de développements qui ont suivi sur différents supports, ils mettent en avant la légitimité de leur production en même temps qu'un genre littéraire, une atmosphère, ainsi que la densité de l'univers de jeu comme argument de vente dans une stratégie économique prenant place dans une situation médiatique particulière : l'interview pour un site Internet²⁰⁰⁵. Un autre exemple qu'il est possible de citer ici serait les situations de raid, qui articulent de nombreuses dimensions dans leur rapport avec le temps²⁰⁰⁶ : fiction, organisation sociale, économie, entraînement et progression. Cependant, toutes les expressions temporelles ne sont pas toujours mobilisées. Par exemple, le passage des jours et des nuits *ingame* n'est pas pertinent. Sur le plan méthodologique, une telle analyse de type particulariste partant d'un cas d'étude rend compte que, dans une situation particulière, toutes les dimensions peuvent être convoquées pour en interpréter certains aspects et qu'il faut alors compléter l'étude par une prise en compte de celles qui font sens pour les acteurs²⁰⁰⁷. La multi-dimensionnalité des phénomènes culturels n'est pas sans conséquence sur la définition de la culture elle-même, puisqu'elle implique que, pour un même phénomène, selon la ou les dimension(s) mobilisée(s), les relations constitutives de l'appartenance à un collectif qu'elles permettent de mettre en œuvre ne sont pas forcément les mêmes. Par exemple, la langue utilisée dans un jeu peut renvoyer à une aire linguistique alors que le sexe du personnage-joueur peut renvoyer à une catégorie de genre. Toutefois, dans l'expérience de jeu, de multiples dimensions se croisent.

Non seulement une situation de communication entretient des rapports avec de multiples sources, mais, comme nous venons de le dire, ces relations ne sont pas unidimensionnelles. S'ajoute à cela que chaque référence et chaque ressource réalisée dans une situation de communication est toujours une transformation et une adaptation à un nouveau cadre. D'un support à l'autre, les récits médiévaux scandinaves n'ont pas la même fonction, mais on peut déceler des similitudes. De même, les adaptations des aventures de Conan sur différents médias apportent à chaque fois leur part de changement. Sous l'aspect répétitif de certaines actions se trouve toujours une part de changement. Répéter une action est d'ailleurs déjà une chose différente

2005. Voir plus haut, chapitre 4.

2006. Pour sa part, Thierry Wendling notait que le coup aux échecs articulait la dimension temporelle et spatiale. Thierry Wendling, *op. cit.*, p. 224.

2007. Je rejoins ici le positionnement méthodologique de Howard S. Becker sur les études de cas. Howard S. Becker, *What about Mozart? What about murder? Reasoning from Cases*, Chicago/Londres, University of Chicago Press, p. 3.

que l'accomplir pour une première fois. Encore une fois, on rejoint John Dewey lorsque celui-ci affirme que toute personne qui communique n'est pas « laissée indemne »²⁰⁰⁸. L'ensemble des ressources réalisées dans des situations d'interaction et les relations qu'elles instaurent, à travers les actes de nature communicative qui les composent, change et transforme les acteurs et ce que l'on désigne de manière abstraite par la notion de culture. En quelque sorte, cette vision correspond à celle de Hans Blumenberg, pour qui la culture n'est jamais un triomphe définitif, mais se construit par un effort que les individus déploient en permanence. C'est pourquoi, au-delà du « travail » fait sur les références aux récits médiévaux scandinaves au cours du temps, on peut considérer que les groupes sociaux sont des ensembles toujours en train de se construire et de se recomposer. Des sources des récits médiévaux scandinaves aux jeux en ligne contemporains, ce sont donc plus de 800 ans de recompositions qui réorganisent les rapports entre les individus et font bouger les frontières de toute sorte, géographiques, nationales, économiques, sociales. On peut l'observer dans les écrits d'un savant suisse qui cherche à faire connaître les traditions danoises ou chez un auteur texan s'inspirant des récits d'une Europe mythique et fantasmée.

Pour comprendre les processus de construction de liens sociaux, il ne faut pas oublier que les activités de production d'œuvre et, par conséquent, de réception des récits médiévaux scandinaves ne sont jamais le fait d'individus isolés, mais d'activités collectives et de réseaux d'acteurs qui forment des mondes sociaux. En effet, les connaissances actuelles des sources médiévales sont dues au travail d'individus participant à leur transmission. Comme le suggère Christopher Abram, « quand nous lisons une ancienne strophe scaldique, ce que nous lisons est le résultat de l'effort de plusieurs personnes : le poète qui l'a composée originellement ; le public inconnu qui a gardé le poème vivant dans une forme orale ; l'auteur d'une saga en prose qui a trouvé utile d'ajouter le poème à son texte ; et le scribe ou les scribes qui sont responsables de sa forme écrite finale »²⁰⁰⁹. De même, l'édition des textes de Robert E. Howard ou la production du jeu *Age of Conan* sont le produit d'activités collectives. Tout comme les processus de catégorisation renvoient aux mécanismes de construction d'ensembles regroupant des expériences diverses, envisager les activités des acteurs amène à interroger les manières dont les frontières entre différents groupes ou mondes sociaux sont affirmées, négociées, voire contredites par les acteurs sociaux eux-mêmes. Une telle approche conduit également à chercher à comprendre comment les conventions qui ont cours au sein de ces mondes sont, elles aussi, l'objet d'appropriations et sujettes aux changements. Les communautés qui se forment de cette façon doivent alors aussi être saisies comme le résultat de ces activités collectives. Dans cette optique, expliquer la construction du commun et du

2008. « *Nor is the one who communicates left unaffected* », ma traduction. John Dewey, *op. cit.*, p. 6.

2009. « *When we read an ancient skaldic stanza, what we read is the result of several people's efforts : the poet who originally composed it ; the unknown audiences who kept te poem alive in oral form ; the author of a prose saga who thought it worthwhile to add the poem to his text ; and the scribe or scribes who were responsible for its final written form* », ma traduction. Christopher Abram, *op. cit.*, p. 12.

différent dans une approche anthropo-communicationnelle se fera à partir d'activités plutôt que de catégories prédéfinies, telles qu'une nationalité, un territoire, une langue ou même un jeu. Suivant Howard S. Becker, « les interactions courantes sont précisément ce qui fait exister le monde de l'art : on résoudra donc généralement les questions de définition en tâchant de voir qui fait vraiment quoi et en coopérant avec qui »²⁰¹⁰. Ce principe peut être appliqué à l'analyse de différents types de mondes sociaux au-delà des mondes de l'art. Les collectifs sont alors le produit de pratiques d'engagement des individus dans des activités collectives. Adopter cette perspective permet aussi de saisir les appartenances multiples des individus en fonction des différentes activités auxquels ils prennent part. Là aussi, la notion de culture se voit redéfinie comme un ensemble de manières dont les individus coordonnent leurs activités²⁰¹¹, autrement dit, des « arts de faire ».

Comme on peut le voir, l'approche développée au cours de ce travail rejoint des principes anciens et déjà proposés par d'autres chercheurs. Elle tente de montrer leur pertinence pour l'étude de nouveaux objets afin de les questionner et d'en préciser certains aspects. Elle n'avait pas pour objectif de révolutionner les recherches en sciences de l'homme et de la société, mais de montrer une manière de définir sa place au sein des multiples positionnements possibles et, partant de là, d'apporter « une pierre à l'édifice » pour reprendre une métaphore bien connue, autrement dit, une contribution à une réflexion toujours en cours.

II – DES SUITES POSSIBLES

Au terme de ce travail, de nombreuses pistes ont été ouvertes. À la manière dont Howard S. Becker l'a récemment fait remarquer, chaque résultat d'une étude apporte son lot de nouvelles questions²⁰¹².

Tout d'abord, il serait possible d'approfondir l'analyse linguistique des termes vieux norrois qui forment le champ lexical des récits que l'on appelle aujourd'hui les mythes nordiques. De même, je me suis essentiellement intéressé à l'*Edda* en prose, mais il existe de nombreuses sagas, des poèmes, *L'Edda poétique* et d'autres sources mentionnées ou non dans la partie que j'y ai consacrée²⁰¹³. Il serait également possible d'étudier les différents manuscrits d'un même texte sous cet angle, pour voir s'il existe des variations dans les termes utilisés. Ce travail permettrait de mieux saisir les manières dont les anciens Scandinaves nommaient leurs « mythes ». Cette notion n'est pas la seule qu'il faut interroger, il me semble nécessaire de revoir tout le vocabulaire qui renvoie à ce que nous tenons aujourd'hui pour des phénomènes mythiques et religieux, comme les

2010. Howard S. Becker, *Art Worlds*, *op. cit.*, p. 175.

2011. Howard S. Becker, *Propos sur l'art*, trad. fr. Jean Kempf, Jean-Marie Fournier, Vincent Michelot, Axel Nesme, Paris, L'Harmattan, « Logiques sociales », 1999, p. 25.

2012. Howard S. Becker, *What about Mozart? What about Murder? Reasoning from Cases*, *op. cit.*, p. 3.

2013. Voir plus haut, chapitre I.

termes liés aux croyances, aux dieux, aux rites ou au sacré dans une optique élargie de ce champ lexical. Pour cela, il est nécessaire d'étudier les occurrences dans des phrases entières, les documents où ils apparaissent en les replaçant dans leur contexte socio-historique s'il est connu et ne pas seulement étudier des mots isolés. Néanmoins, au vu du corpus à explorer, ce type de travail demandera l'expertise de plusieurs personnes ayant des connaissances en vieux norrois plus approfondies que les miennes.

Une autre piste de recherche consisterait à faire une histoire de la réception d'autres ensembles que nous appelons « mythologies », en faisant, pour chacune d'entre elles, le point sur les sources effectivement à notre disposition et sur la forme sous laquelle elles nous sont parvenues. Il faudrait également tenir compte des termes utilisés dans les sources pour désigner ces récits et rechercher le moment où elles commencent à être envisagées comme des « mythologies » ou des « mythes » et étudier leurs différentes manifestations jusqu'à nos jours. Ces observations permettraient d'avoir une base historique solide pour entamer une analyse des « histoires croisées » de ces récits, selon le terme de Michael Werner²⁰¹⁴.

Dans une optique différente, une autre piste consisterait à étudier d'autres textes de Robert E. Howard mettant en scène des personnages moins connus que Conan, afin de rendre compte d'autres emplois des références aux récits médiévaux scandinaves dans ses écrits, ou encore de rechercher les ressources issues d'autres mythologies et étudier leur réception à travers les différents « mondes de l'art » qui s'inspirent des écrits de l'auteur Texan. Une telle entreprise pourrait fournir des pistes de réflexion sur la sociologie de l'art avec une forte dimension diachronique. Il serait aussi intéressant d'étudier de manière plus approfondie ses correspondances, récemment publiées, pour mieux comprendre son travail. D'autres matériaux sur la vie de l'auteur sont mis à disposition par la Fondation Robert E. Howard [*REH Foundation*] comme des notes de cours, des dessins, des poèmes, et, pour les chercheurs intéressés par son travail d'écriture, de nombreux brouillons et ébauches. Enfin, j'ai mentionné à plusieurs reprises les nombreux autres jeux de la franchise Conan, anciens comme nouveaux, qui pourraient, eux aussi, faire l'objet d'analyses plus poussées. Les plus récentes offrent d'ailleurs d'intéressants rapprochements pour une étude des relations entre médias et de stratégies commerciales transmédias.

Au début du troisième chapitre de ce travail, j'ai évoqué un certain nombre d'auteurs que Howard appréciait et dont les écrits avaient pu l'influencer. Suivant ces premières pistes, il faudrait alors continuer les recherches sur les rapports qu'il est possible d'établir entre ces textes et ceux d'autres auteurs, en y intégrant les écrivains insuffisamment présentés ici comme Jack London, Lord Dunsany, Conan Doyle ou encore Edgar Rice Burroughs, pour n'en citer que quelques-uns.

2014. Michael Werner, « Penser l'histoire croisée : entre empirie et réflexivité », *Annales. Histoire, Sciences Sociales*, 2003, vol. 58, n° 1, p. 7-36.

Ce travail permettrait de nourrir à la fois les réflexions sur les mondes de l'art de la littérature et sur l'histoire de la réception des mythes, tout en enrichissant l'analyse des productions du Texan.

Robert E. Howard n'est pas le seul auteur qui mérite une telle attention. D'autres écrivains ayant publié des récits dans les magazines *pulp* ou des auteurs de *fantasy* et de science-fiction encore peu étudiés ont acquis une place importante dans la culture contemporaine, comme H. P. Lovecraft, Clark Ashton Smith, Fritz Leiber, Michael J. Moorcock, Jack Vance, G. R. R. Martin ou Terry Pratchett, pour n'en citer que quelques-uns parmi les plus connus. Chacun d'eux peut être étudié sous l'angle de la réception des mythes ou des mondes de l'art au sein desquels leurs travaux s'inscrivent.

De nombreux aspects du jeu *Age of Conan* n'ont pas été abordés ici, comme l'artisanat, les combats « PvP » (joueurs contre joueurs), les systèmes de vente, et bien d'autres types d'activités que j'ai dû laisser de côté. Il reste aussi de nombreuses zones et personnages à décrire. Mais sans doute une piste plus intéressante se trouve dans les nombreux autres jeux qui pourraient faire l'objet de recherches approfondies. Tout comme énormément de travaux sur la *fantasy* ont été consacrés ces dernières années à J. R. R. Tolkien, nombre d'études ont été limitées aux plus grands succès des MMORPG et tout particulièrement à *World of Warcraft*. Il serait aussi nécessaire de s'intéresser de manière plus approfondie à des pratiques ludiques autres que les jeux vidéos. Les mondes du jeu fournissent de nombreux objets aux chercheurs désireux d'explorer les expressions culturelles contemporaines dans toute leur variété. Une variété qui est constitutive des dynamiques propres aux industries culturelles et créatives.

Gageons que si, comme ce travail nous a permis de le voir, ces ensembles que l'on désigne par le terme cultures sont le fruit d'une dynamique de changement permanent, et par conséquent, que de nouvelles productions ne cessent de voir le jour, alors tout comme le travail sur le mythe ne s'arrête jamais, le travail de recherche n'est pas prêt de s'arrêter pour les chercheurs qui s'intéressent à de telles questions.

Bibliographie

I – TRAVAUX CRITIQUES

- Aarseth Espen, « A Hollow World: *World of Warcraft* as Spatial Practice », in Hilde G. Corneliussen, Jill Walker Rettberg (ed.), *Digital Culture, Play, and Identity. A World of Warcraft Reader*, Cambridge, MIT Press, 2008, p. 111-122.
- Aarseth Espen, « Allegories of Space. The Question of Spatiality in Computer Games », in Markku Eskelinen, Raine Koskimaa (ed.), *Cybertext Yearbook 2000*, Jyväskylä, University of Jyväskylä, 2000, p. 152-171.
- Aarseth Espen, « A Narrative Theory of Games », in FDG 2012, *FDG '12 Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games*, New York, ACM Press, 2012, p. 129-133.
- Abram Christopher, *Myths of the Pagan North. The Gods of the Norsemen*, Londres/New York, Continuum, 2011.
- Altairac Joseph, « Jacques Bergier ou l'homme qui découvrit aussi Robert E. Howard », in Fabrice Tortey (dir.), *Échos de Cimmérie. Hommage à Robert Ervin Howard (1906 - 1936)*, Paris, L'Œil du Sphinx, 2009, p. 263-268.
- Amato Étienne Armand, Perény Étienne, « L'heuristique de l'avatar : polarité et fondamentaux des hypermédias et des cybermédias », *Revue des interactions humaines médiatisées*, 2010, vol. 11, n° 1, p. 87-115.
- Amossy Ruth, *Les Idées reçues : sémiologie du stéréotype*, Paris, Nathan, « Le texte à l'œuvre », 1991.
- Amselle Jean-Loup, *Logiques métisses*, Paris, Éditions Payot, 1990, rééd. Payot et Rivages, « Petite bibliothèque Payot », 2009.
- Amselle Jean-Loup, *Branchements. Anthropologie de l'universalité des cultures*, Paris, Flammarion, « Champs essais », 2001.
- Amselle Jean-Loup, *Rétrovolution. Essais sur les primitivismes contemporains*, Paris, Stock, « Un ordre d'idées », 2010.
- Anderson Benedict, *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*, Londres, Verso, 1983 ; trad. fr. Pierre-Emmanuel Dauzat, *L'Imaginaire national. Réflexions sur l'origine et l'essor du nationalisme*, Paris, La Découverte, 1996.
- Ansel Isabelle, Ansel Yves, *Le Romantisme*, Paris, Ellipses, « Réseau », 2000.
- Antunes Gabriela, Pires Boulhosa Patricia, « Neo-paganism and Nordic Mythology on the Brazilian Internet » in Katja Schulz (ed.), *Eddische götter und Helden. Milieus und Medien ihrer Rezeption. Eddic Gods and Heroes. The Milieux and Media of their Reception*, Heidelberg, Universitätsverlag Winter, 2011, p. 367-380.
- Appadurai Arjun, *Modernity at Large. Cultural Dimensions of Globalization*,

- Minneapolis/Londres, University of Minnesota Press, 1996 ; trad. fr. Françoise Bouillot, Hélène Frappat, *Après le colonialisme. Les conséquences culturelles de la globalisation*, Paris, Payot & Rivages, « Petite bibliothèque Payot », 2005.
- Arborio Anne-Marie, Fournier Pierre, *L'Observation directe*, Paris, Armand Colin, « 128 », 2005, rééd. 2010.
- Arnold Martin, « *Hvat er Tröll nema Þat ?*: The Cultural History of the Troll », in Tom Shippey (ed.), *The Shadow-Walkers : Jacob Grimm's Mythology of the Monstrous*, Tempe, Arizona, Center for Medieval and Renaissance Studies/Brepols, 2005, p. 111-155.
- Arnold Martin, *Thor. Myth to Marvel*, Londres/New York, Continuum, 2011.
- Arsenault Dominic, « Paysages 8-bit. Musicalité et spatialité dans le jeu vidéo des années 1985-1990 », *Art actuel*, 2008, n° 98, p. 9-12.
- Arvidsson Stefan, « Aryan Mythology as Science and Ideology », *Journal of the American Academy of Religion*, 1999, vol. 67, n° 2, p. 327-354.
- Arvidsson Stefan, *Ariska idoler: Den indoeuropeiska mytologin som ideologi och vetenskap*, Stockholm, Brutus Östlings Bokförlag Symposion, 2000 ; trad. eng. Sonia Wichmann, *Aryan Idols: Indo-European Mythology as Ideology and Science*, Chicago/Londres, University of Chicago Press, 2006.
- Arvidsson Stefan, *Draksjukan: mytiska fantasier hos Tolkien, Wagner och de Vries*, Lund, Nordic Academic Press, « Vågar till Midgård », 2007.
- Ashurst David, « William Morris and the Volsungs », in David Clark, Carl Phepstead (ed.), *Old Norse made New. Essays on the Post-medieval Reception of Old Norse Literature and Culture*, Londres, Viking Society for Northern Research, 2007, p. 43-61.
- Assayag Jackie, « La culture comme fait social global ? Anthropologie et (post)modernité », *L'Homme*, 1998, vol. 38, n° 148, p. 201-223.
- Auchet Marc, « La mythologie nordique revisitée. Ragnarök, de Villy Sørensen », *Europe revue littéraire mensuelle, Mythe et mythologie du Nord ancien*, 2006, n° 928-929, p. 205-216.
- Augé Marc, *Les Formes de l'oubli*, Paris, Payot & Rivages, 1998, rééd. Payot & Rivages, « Rivages poches/Petite bibliothèque », 2001.
- Bainbridge William Sims, *eGods. Faith versus Fantasy in Computer Gaming*, Oxford/New York, Oxford University Press, 2013.
- Balzamo Elena, *Olaus Magnus. Carta Marina*, Paris, José Corti, « Merveilleux », 2005.
- Baring-Gould Sabine, *The Book of Were-Wolves. Being an Account of a Terrible Superstition*, Londres, Smith, Elder & Co., 1865, rééd. *The Book of Were-Wolves*, Denver, Egregor Press, 2007.
- Barthes Roland, *Mythologies*, Paris, Seuil, « Points essais », 1957.
- Barthes Roland, « De l'œuvre au texte », *Revue d'esthétique*, 1971, n° 3, p. 225-232.
- Bartholin Thomas, *Historiarum anatomicarum rariorum, centuria III et IV. Ejusdem cura accessere Observationes anatomicae*, Hagae-Comitis, ex typographia Adriani Vlacq, 1657.
- Barton Matt, *Dungeons and Desktop. The History of Computer Role-Playing Games*, Wellesley, A. K. Peters, 2008.
- Bateson Gregory, « A Theory of Play and Fantasy », *Psychiatric Research Reports*, 1955, n° 2, p. 39-51 ; trad. fr. Ferrial Drosso, Laurence Lot, Eugène Simion, « Une théorie du jeu et du fantasme », in Gregory Bateson, *Vers une écologie de l'esprit. I*, Paris, Seuil, « Essais », 1977, p. 247-264.

- Bateson Gregory, Ruesch Jurgen, *Communication. The Social Matrix of Psychiatry*, New York, W. W. Norton & Company, 1951 ; trad. fr. Gérald Dupuis, *Communication et société*, Paris, Seuil, 1988.
- Battail Jean-François, « Le Nord triomphant », in Monique Dubar, Jean-Marc Moura (dir.), *Le Nord, latitudes imaginaires : actes du XXIX^e congrès de la Société française de littérature générale et comparée*, Villeneuve d'Ascq, Université Charles-de-Gaulle Lille 3, 2000, p. 25-33.
- Bauduin Pierre, *Les Vikings*, Paris, Presses universitaires de France, « Que sais-je ? », 2004, rééd. 2014.
- Beaud Stéphane, Weber Florence, *Guide de l'enquête de terrain : produire et analyser des données ethnographiques*, Paris, La Découverte & Syros, 1997, rééd. La Découverte, « Grands repères/Guide », 2010.
- Becker Howard S., *Art Worlds*, Berkeley, The University of California Press, 1982 ; trad. fr. Jeanne Bouniort, *Les Mondes de l'art*, Paris, Flammarion, « Champs arts », 1988.
- Becker Howard S., *Tricks of the Trade: How to Think about Your Research While You're Doing It*, Chicago, University of Chicago Press, 1998 ; trad. fr. Jacques Mailhos, Henri Peretz, *Les Ficelles du métier : comment conduire sa recherche en sciences sociales*, Paris, La Découverte, « Grands repères », 2002.
- Becker Howard S., *Writing for Social Scientists. How to Start and Finish Your Thesis, Book, or Article*, Chicago, The University of Chicago Press, 1986 ; trad. fr. Patricia Fogarty, Alain Guillemin, *Écrire les sciences sociales. Commencer et terminer son article, sa thèse, ou son livre*, Paris, Économica, « Méthodes des sciences sociales », 2004.
- Becker Howard S., *Propos sur l'art*, trad. fr. Jean Kempf, Jean-Marie Fournier, Vincent Michelot, Axel Nesme, Paris, L'Harmattan, « Logiques sociales », 1999.
- Becker Howard S., « Inventer chemin faisant : comment j'ai écrit *Les mondes de l'art* », in Daniel Mercure (dir.), *L'analyse du social : Les modes d'explication*, Québec, Les Presses de l'Université Laval, 2005, p. 57-73, rééd. in Pierre-Jean Benghozi, Thomas Paris (dir.), *Howard Becker et les mondes de l'art*, Palaiseau, Les éditions de l'école Polytechnique, « Colloque de Cerisy », 2013, p. 15-24.
- Becker Howard S., *Telling about Society*, Chicago, The University of Chicago Press, 2007 ; trad. fr. Christine Merllié-Young, Henri Peretz, *Comment parler de la société : artistes, écrivains, chercheurs et représentations sociales*, Paris, La Découverte, « Grands repères », 2009.
- Becker Howard S., « Quelques implications de l'équation Art=Travail pour la sociologie de l'art », in Marc Perrenoud (dir.), *Les Mondes pluriels de Howard S. Becker. Travail sociologique et sociologie du travail*, Paris, La Découverte, « Recherches », 2013, p. 117-126.
- Becker Howard S., *What about Mozart? What about Murder? Reasoning from Cases*, Chicago/Londres, The University of Chicago Press, 2014.
- Bégin Richard, « D'un sublime post-apocalyptique. "28 Days Later" et les figures du présentisme », *Appareil*, 2010, n° 6, [En ligne]. Accès : <https://appareil.revues.org/109>, consulté le 13/05/2016.
- Bégin Richard, Habib André, « Présentation : imaginaire des ruines », *Protée*, vol. 35, n° 2, 2007, p. 5-6.
- Behrends Steve, *Clark Ashton Smith. A Critical Guide to the Man and his Work*, Rockville, Wildside Press LLC, « Popular writers of Today », 1990, rééd. 2013.
- Bénard Nicolas, « De la légende Viking au Hard-Rock : les références culturelles du Métal

- Nordique », *Nordiques*, 2004, n° 5, p. 55-68.
- Bénard Nicolas, « Les mythologies Hard Rock et Métal : Bricolage identitaires ou récit original ? », *Sociétés*, 2009, n° 104, p. 65-72.
- Bénard-Goutouly Nadège, « La figure du viking dans la musique métal », *Nordiques*, 2015, n° 29, p. 87-100.
- Benjamin Walter, *L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique* (1939), trad. fr. Maurice de Gandillac, Rainer Rochlitz, Paris, Gallimard, 2000, rééd. 2008.
- Bensa Alban, *La Fin de l'exotisme. Essais d'anthropologie critique*, Toulouse, Anacharsis, « Essais », 2006, rééd. 2012.
- Benveniste Émile, « Le jeu comme structure », *Deucalion*, 1947, n° 2, p. 161-167.
- Benveniste Émile, « Catégories de pensée et catégories de langue », *Les études philosophiques, nouvelle série*, 1958, n° 4, p. 419-429.
- Benveniste Émile, *Le Vocabulaire des institutions indo-européennes 2. Pouvoir, droit, religion*, Paris, Éditions de Minuit, « Le sens commun », 1969.
- Bergier Jacques, « Les Vikings ont-ils découvert l'Amérique ? », in Sigrid Undset, *Vigdis la farouche*, Paris, Éditions de la bibliothèque mondiale, « Bibliothèque mondiale », 1957, p. 5-9.
- Bergier Jacques, *Admirations*, Paris, Christian Bourgeois, 1970, rééd. Paris, L'Œil du Sphinx, 2000.
- Bernal-Merino Miguel Á., « On the Translation of Video Games », *JoSTrans – The Journal of Specialised Translation*, 2006, n° 6, p. 22-36.
- Bernal-Merino Miguel Á., « Challenges in the Translation of Video Games », *Tradumàtica*, 2007, n° 5, p. 1-7.
- Bernard Jacques, « Un ensemble né d'une pratique ludique. Les joueurs d'échecs professionnels », *Socio-anthropologie*, 2003, n° 13, p. 43-58.
- Bernard Jacques, *Socio-anthropologie des joueurs d'échecs*, Paris, L'Harmattan, « Socio-anthropologie », 2005.
- Berry Vincent, *L'Expérience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, « Paideia », 2012.
- Bertetti Paolo, « Conan the Transmedial. Identity and Metamorphoses in a Transmedial Character », in Pilar Couto-Cantero, Gonzalo Enríquez Veloso, Alberta Passeri, José María Paz Gago (ed.), *Proceedings of the 10th World Congress of the International Association for Semiotic Studies (IASS/AIS)*, Coruña, Universidade da Coruña, 2012, p. 1977-1982.
- Bertetti Paolo, « Toward a Typology of Transmedia Characters », *International Journal of Communication*, 2014, n° 8, p. 2344-2361.
- Bertetti Paolo, « *Conan the Barbarian*: Transmedia Adventures of a Pulp Hero », in Carlos Scolari, Paolo Bertetti, Matthew Freeman, *Transmedia Archeology: Storytelling in the Borderlines of Science Fiction, Comics and Pulp Magazines*, Basingstoke, Palgrave Macmillan, 2014, p. 15-38.
- Besombes Nicolas, « Les jeux vidéo compétitifs au prisme des jeux sportifs : du sport au sport électronique », *Sciences du jeu*, 2016, n° 5, [En ligne]. Accès : <https://sdj.revues.org/612>, consulté le 13/05/2016.
- Besson Anne, *La Fantasy*, Paris, Klincksieck, « 50 questions », 2007.
- Besson Anne, *Constellations. Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, Paris,

CNRS Éditions, 2015.

- Björnsson Árni, *Wagner and the Volsungs. Icelandic Sources of Der Ring des Nibelungen*, Londres, Viking Society for Northern Research, 2003.
- Blanchet Alexis, « Des films aux jeux vidéo : quand le jeu impose ses règles », in Gilles Brougère (dir.), *La Ronde des jeux et des jouets. Harry Potter, Pikachu, Superman et les autres*, Paris, Autrement, « Mutations », 2008, p. 59-76.
- Blanchet Alexis, « L'avatar vidéoludique, nouvelle forme de marionnette numérique ? », in Laurence Schifano (dir.), *La Vie filmique des marionnettes*, Paris, Presses universitaires de Paris Ouest, 2008, p. 69-76.
- Blanchet Alexis, « L'adaptation de films de cinéma en jeux vidéo : des synergies intermédiaiques aux fictions quantiques », in Sylvie Craipeau, Sébastien Genvo, Brigitte Simonnot (dir.), *Les Jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture*, Nancy, Presses universitaires de Nancy, « Questions de communication. Série actes », 2010, p. 205-221.
- Blanchet Alexis, « Penser les relations entre cinéma et jeux vidéo à travers la pratique industrielle de l'adaptation », in Gilles Brougère (dir.), *Penser le jeu. Les industries culturelles face au jeu*, Paris, Nouveau Monde éditions, « ICCA », 2015, p. 69-82.
- Blanckaert Claude, « Fondements disciplinaires de l'anthropologie française au XIX^e siècle. Perspectives historiographiques », *Politix*, 1995, vol. 8, n^o 29, p. 31-54.
- Blumenberg Hans, « Wirklichkeitsbegriff und Wirkungspotential des Mythos », *Poetik und Hermeneutik*, 1971, n^o4, p. 11-66 ; trad. fr. Stéphane Dirschauer, *La Raison du mythe*, Paris, Gallimard, « Bibliothèque de Philosophie », 2005.
- Blumenberg Hans, *Arbeit am Mythos*, Frankfurt am Main, Suhrkamp, 1979, rééd. 2001.
- Blumenberg Hans, *Präfiguration. Arbeit am Politischen Mythos*, Berlin, Suhrkamp/Insel, 2014 ; trad. fr. Jean-Louis Schlegel, *Préfiguration. Quand le mythe fait l'histoire*, Paris, Seuil, « Ordre Philosophique », 2016.
- Boas Franz, « The Limitations of the Comparative Method of Anthropology », *Science*, 1896, vol. 4, p. 901-908, rééd. in Franz Boas, *Race, Langage and Culture*, New York, The Macmillan Company, 1940, p. 270-280.
- Boas Franz, « Introduction », in Franz Boas (ed.), *Handbook of American Indian Languages*, Washington, U.S. Government Printing Office, 1911, p. 5-83.
- Boas Franz, « Mythology and Folk-Tales of the North American Indians », *The Journal of American Folklore*, 1914, vol. 27, n^o 106, p. 374-410, rééd. in Franz Boas, *Race, Langage and Culture*, New York, The Macmillan Company, 1940, p. 451-490.
- Boas Franz, *Anthropology and Modern Life*, New York, W.W. Norton and Company, Inc., 1928, rééd. New York, Dover Publication, Inc., 1962.
- Boas Franz, « The Aims of Anthropological Research », *Science*, 1932, vol. 76, p. 605-613, rééd. in Franz Boas, *Race, Langage and Culture*, New York, The Macmillan Company, 1940, p. 243-259.
- Bogost Ian, « Video Games are a Mess », communication présentée à la conférence *Digra 2009*, Uxbridge, Royaume-Uni, 1-4 septembre, 2009, [En ligne]. Accès : http://bogost.com/writing/videogames_are_a_mess/, consulté le 03/03/2016.
- Boillat Alain, « La "diégèse" dans son acception filmologique. Origine, postérité et productivité d'un concept », *Cinémas : revue d'études cinématographiques*, 2009, vol. 19, n^o 2-3, p. 217-245.
- Boillat Alain, *Star Wars, un monde en expansion*, Yverdon-Les-Bains/Chambéry, ActuSF/Maison

- d'Ailleurs, « Les collections de la Maison d'Ailleurs », 2014.
- Boillat Alain, Krichane Selim, « Les arpenteurs de mondes filmiques », in Marc Atallah, Christian Indermühle, Nicolas Nova, Matthieu Pellet (dir.), *Pouvoir des jeux vidéo. Des pratiques aux discours*, Gollion, Infolio, 2014, p. 55-79.
- Bonenfant Maude, « Des espaces d'appropriation », *Médiamorphoses*, 2008, n° 22, p. 63-67.
- Bonenfant Maude, « Les mondes numériques ne sont pas “virtuels” : l'exemple des jeux vidéo en ligne », *Revue des sciences sociales*, 2011, n° 45, p. 60-67.
- Bonenfant Maude, *Le Libre Jeu. Réflexion sur l'appropriation de l'activité ludique*, Montréal, Liber, 2015.
- Bonenfant Maude, Genvo Sébastien, « Une approche située et critique du concept de gamification », *Sciences du jeu*, 2014, n° 2, [En ligne]. Accès : <https://sdj.revues.org/286>.
- Borgeaud Philippe, « Le couple sacré/profane. Genèse et fortune d'un concept “opérateur” en histoire des religions », *Revue de l'Histoire des religions*, 1994, vol. 211, n° 4, p. 387-418.
- Borgeaud Philippe, *Exercices de mythologie*, Genève, Éditions Labor et Fides, « Histoire des religions », 2004, rééd. 2015.
- Borgeaud Philippe, *L'Histoire des religions*, Gollion, Infolio, 2013.
- Borges Jorge Luis, Vasquez Maria Esther, *Antiguas literaturas germánicas*, Mexico, Fondo de Cultura Economica, 1951 ; trad. fr. Michel Maxence, *Essai sur les littératures médiévales germaniques*, Paris, Christian Bourgeois, 1966, rééd. 1998.
- Borges Jorge Luis, Guerrero Margarita, *El libro de los seres imaginarios*, Buenos Aires, Ed. Kier, 1967 ; trad. fr. Françoise Rosset, Gonzalo Estrada, Yves Péneau, *Le Livre des êtres imaginaires*, Paris, Gallimard, « L'imaginaire », 1987, rééd. 2009.
- Bosch Lourens P. van den, *Friedrich Max Müller. A Life Devoted to the Humanities*, Leiden, Brill, 2002.
- Bouquillion Philippe, Matthews Jacob T., *Le Web collaboratif : mutations des industries de la culture et de la communication*, Grenoble, Presses universitaires de Grenoble, « La communication en plus », 2010.
- Bourdieu Pierre, « Le Nord et le Midi : Contribution à une analyse de l'effet Montesquieu », *Actes de la recherche en sciences sociales*, 1980, vol. 35, n° 1, p. 21-25.
- Bourgault du Coudray Chantal, *The Curse of the Werewolf. Fantasy, Horror and the Beast Within*, Londres/New York, I. B. Tauris, 2006.
- Bourgoing Jacqueline (de), *Le Calendrier maître du temps ?*, Paris, Gallimard, « Découvertes Gallimard. Histoire », 2000.
- Bouvier Pierre, « L'objet de la socio-anthropologie : Crise, déstructuration, recomposition, perdurance », *Socio-anthropologie*, 1997, n° 1, [En ligne]. Accès : <https://socio-anthropologie.revues.org/27>, consulté le 29/01/2016.
- Boyer Régis, *Les Sagas islandaises*, Paris, Payot, 1978, rééd. Payot & Rivages, 2007.
- Boyer Régis, *Les Vikings*, Paris, Plon, 1992.
- Breu Christopher, « Going Blood-Simple in Poisonville. Hard-Boiled Masculinity in Dashiell Hammett's Red Harvest », *Men and Masculinities*, 2004, vol. 7, n° 1, p. 52-76.
- Briggs Asa, Burke Peter, *A Social History of the Media: from Gutenberg to the Internet*, Cambridge/Malden, Polity Press, 2009.
- 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.
- Brizard Cyril, « La Fusion de la musique metal et de la musique classique. Nightwish et les voix chantées », *Volume !*, 2006, vol. 5, n° 2, p. 115-135.
- Brougère Gilles, « De Tolkien à “Yu-Gi-Oh” – La culture populaire du livre aux cartes », *Communications*, 2005, n° 77, p. 167-181.
- Brougère Gilles, *Jouer/Apprendre*, Paris, Economica, « Éducation », 2005.
- Brougère Gilles, « Le jeu peut-il être sérieux ? Revisiter Jouer/Apprendre en temps de *serious game* », *Australian Journal of French Studies*, 2012, vol. 49, n° 2, p. 117-129.
- Brougère Gilles, « Repenser le jeu au regard de sa place au sein des industries culturelles », in Gilles Brougère (dir.), *Penser le jeu. Les industries culturelles face au jeu*, Paris, Nouveau Monde éditions, « ICCA », 2015, p. 9-24.
- Brown Douglas, Krzywinska Tanya, « Following in the Footsteps of Fellowship : a Tale of There and Back again – Text/Translation/Tolkienisation », in Tanya Krzywinska, Esther MacCalum-Stewart, Justin Parsler (ed.), *Ring Bearers. The Lord of the Rings Online as Intertextual Narrative*, Manchester/New York, Manchester University Press, 2011, p. 13-45.
- Brubaker Rogers, « Au-delà de l’“identité” », *Actes de la recherche en sciences sociales*, 2001, vol. 139, n° 3, p. 66-85.
- Bryon-Portet Céline, « Communication autour d’un mythe : la construction et l’utilisation de l’image du pilote de chasse », *Recherches en communication*, 2007, n° 28, p. 147-166.
- Bryon-Portet Céline, « La chevalerie, un mythe à l’ère de la communication », *Quaderni*, 2009, n° 70, p. 111-119.
- Bryon-Portet Céline, *Sociologie des sociétés fermées. Imaginaire symbolique et sacralité en milieu clos*, Montpellier, Presses universitaires de la méditerranée, « Sociologie des imaginaires », 2013.
- Bulfinch Thomas, *The Outline of Mythology, Complete in One Volume, Revised and Enlarged, with Illustrations*, New York, Thomas Y. Crowell Company, 1913.
- Bulgozdi Imola, « Barbarian Heroing and its Parody. New Perspectives on Masculinity » in Jonas Prida (ed.), *Conan Meets the Academy. Multidisciplinary Essays on the Enduring Barbarian*, Jefferson/Londres, McFarland & Company, 2013, p. 193-212.
- Burke Peter, *Cultural Hybridity*, Cambridge/Malden, Polity Press, 2009.
- Burke Rusty, « La dernière lettre », in Fabrice Tortey (dir.), *Échos de Cimmérie. Hommage à Robert Ervin Howard (1906 - 1936)*, Paris, L’Œil du Sphinx, 2009, p. 121-127.
- Busk Mary, « Scandinavian Mythology, and the Nature of its Allegory », *Blackwood’s Edinburgh Magazine*, 1835, vol. 38, p. 25-36.
- Buzy Delphine, Di Filippo Laurent, Gorla Stéphane, Thévenot Pauline, « Correspondances et contrastes entre jeux traditionnels et jeux numériques », *Sciences du jeu*, 2016, n° 5, [En ligne]. Accès : <https://sdj.revues.org/547>, consulté le 13/05/2016.
- Byock Jesse L., « Introduction », in *The Saga of the Volsungs. The Norse Epic of Sigurd the Dragon Slayer* ; trad. en. Jesse L. Byock, Berkeley, University of California Press, 1990, rééd. Londres, Penguin, « Penguin Classics », 1999.
- Cadars Michel, « Introduction », in Villy Sørensen, *Ragnarok, en gudfortælling*, Viby J., Centrum Jyllands-Posten Forlag, 1982 ; trad. fr. Michel Cadars *Ragnarök, le crépuscule des dieux. Récit Mythologique*, Nancy, Presses universitaires de Nancy, 1987.
- Caillois Roger, *Le Mythe et l’Homme*, Paris, Gallimard, 1938, rééd. Gallimard, « Folio essais », 1972.

- Caillois Roger, « La fête », 1939, in Denis Hollier (éd.), *Le collège de Sociologie 1937-1939*, Paris, Gallimard, 1979, rééd. 1995, p. 645-693.
- Caillois Roger, *L'Homme et le Sacré*, Paris, Gallimard, 1939, rééd. Gallimard, « Folio essais », 1963.
- Caillois Roger, « Le ludique et le sacré », *Confluences*, 1946, n° 10, p. 66-77.
- Caillois Roger, *Les Jeux et les Hommes : le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, 1958, rééd. *Édition revue et augmentée*, Paris, Gallimard, « Folio essais », 1967.
- Caillois Roger, « Nature des jeux », in Roger Caillois (dir.), *Jeux et Sport*, Paris, Gallimard, « Encyclopédie de la Pléiade », 1967, p. 5-16.
- Caillois Roger, *La Pieuvre*, Paris, La table ronde, 1973.
- Caillois Roger, *Approches de l'imaginaire*, Paris, Gallimard, 1974.
- Caïra Olivier, *Jeux de rôle. Les forges de la fiction*, Paris, CNRS Éditions, 2007.
- Caïra Olivier, « Nazisme et jeux de rôle », in Olivier Caïra, Jérôme Larré (dir.), *Jouer avec l'histoire*, Villecresnes, Pinkerton Press, « L'Atelier du jeu de rôle », 2009, p. 135-144.
- Caïra Olivier, *Définir la fiction : du roman au jeu d'échec*, Paris, éditions EHESS, 2011.
- Caïra Olivier, « Ourobores : Explorer les virtualités des mondes fictionnels après le tournant diégétique », *Revue critique de fiction française contemporaine*, 2014, n° 9, p. 72-86.
- Calame Claude, *Poétique des mythes dans la Grèce antique*, Paris, Hachette, « Hachette université. Langues et civilisations anciennes », 2000.
- Claude Calame, *Qu'est-ce que la mythologie grecque ?*, Paris, Gallimard, « Folio essais », 2015.
- Calame-Griaule Geneviève, *Ethnologie et langage. La parole chez les Dogons*, Paris, Gallimard, 1965, rééd. Paris, Institut d'Ethnologie, 1987.
- Calleja Gordon, « Narrative Generation in *The Lord of the Rings Online* », in Tanya Krzywinska, Esther MacCalum-Stewart, Justin Parsler (ed.), *Ring Bearers. The Lord of the Rings Online as Intertextual Narrative*, Manchester/New York, Manchester University Press, 2011, p. 93-110.
- Camilleri Carmel, Kastersztein Joseph, Lipiansky Edmond Marc, Malewska-Peyre Hanna, Taboada-Leonetti Isabelle, Vasquez Ana, *Stratégies identitaires*, Paris, Presses universitaires de France, « Psychologie d'aujourd'hui », 1990, rééd. 2002.
- Campbell Heidi A., Price Grieve Gregory, « What Playing with Religion Offers Digital Game Studies », in Heidi A. Campbell, Gregory Price Grieve (ed.), *Playing with Religion in Digital Games*, Bloomington/Indianapolis, Indiana University Press, 2014, p. 1-21.
- Carlson Rebecca, Corliss Jonathan, « Imagined Commodities: Video Games Localization and Mythologies of Cultural Difference », *Games and Culture*, 2011, vol. 6, n° 1, p. 61-82.
- Castronova Edward, *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*, Chicago/Londres, University of Chicago Press, 2005.
- Casilli Antonio, « Les avatars bleus. Autour de trois stratégies d'emprunt culturel au cœur de la cyberculture », *Communications*, 2005, n° 77, p. 183-209.
- Caune Jean, *Culture et communication : convergences théoriques et lieux de médiation*, Grenoble, Presses universitaires de Grenoble, « La communication en plus », 1995, rééd. 2006.
- Certeau Michel (de), *La Culture au pluriel*, Paris, Union générale d'édition, 1974, rééd. Luce Giard (éd.), Paris, Seuil, 1993.
- Certeau Michel (de), *L'Invention du quotidien I. Arts de faire*, Paris, Union générale d'édition, 1980, rééd. Paris, Seuil, « Folio essais », 1990.

- Charaudeau Patrick, « Pour une interdisciplinarité “focalisée” dans les sciences humaines et sociales », *Questions de communication*, 2010, n°17, p. 195-222.
- Chavier Éric, *Anthropologie de l'ordinaire : une conversion du regard*, Toulouse, Anacharsis, « Essais. Anthropologie », 2011.
- Clunies Ross Margaret, Lönnroth Lars, « The Norse Muse: Report from an international Research project », *Alvissmál*, 1999, n° 9, p. 3-28.
- Coavoux Samuel, « La carrière des joueurs de *World of Warcraft* », in Sylvie Craipeau, Sébastien Genvo, Brigitte Simonnot (dir.), *Les Jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture*, Nancy, Presses universitaires de Nancy, « Questions de communication. Série actes », 2010, p. 43-58.
- Collins Karen, *Game Sound. An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*, Cambridge/Londres, MIT Press, 2008.
- Collins Karen, *Playing with Sound. A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games*, Cambridge/Londres, MIT Press, 2013.
- Coffman Frank, « Barbarism Ascendant. The Poetic and Epistolary Origins of the Character and his World », in Jonas Prida (ed.), *Conan Meets the Academy. Multidisciplinary Essays on the Enduring Barbarian*, Jefferson/Londres, McFarland & Company, 2013, p. 35-50.
- Coman Mihai, *Pour une anthropologie des médias*, Grenoble, Presses universitaires de Grenoble, « Communication, Médias et Sociétés », 2003.
- Consalvo Mia, « There is no Magic Circle », *Games and Culture*, 2009, vol. 4, n° 4, p. 408-417.
- Consalvo Mia, « MOOs to MMOs: The Internet and Virtual Worlds », in Mia Consalvo, Charles Ess (ed.), *The Handbook of Internet Studies*, Malden/Oxford, Wiley-Blackwell, 2011, p. 326-347.
- Constantinescu Alexandra Gabriela, « Quand les intersections décident les directions », Alexandra Gabriela Constantinescu, Angelica Helena Marinescu (dir.), *Anthropologie(y) & Communication. Intersections*, Bucarest, Maison d'Édition de l'Université de Bucarest, 2016, p. 9-13.
- Copans Jean, *Introduction à l'ethnologie et à l'anthropologie*, Paris, Armand Colin, « 128 », 1996, rééd. 2012.
- Copier Marinka, « Challenging the Magic Circle. How Online Role-Playing Games are Negotiated by Everyday Life », in Marianne van den Boomen, Sybille Lammes, Ann-Sophie Lehmann, Joost Raessens, Mirko Tobias Schäfer (ed.), *Digital Material: Tracing New Media in Everyday Life and Technology*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2009, p. 159-171.
- Coulombe Maxime, *Petite philosophie du zombie*, Paris, Presses universitaires de France, « La nature humaine », 2012.
- Cuche Denys, *La Notion de culture dans les sciences sociales*, Paris, La Découverte, « Repères », 1996, rééd. « Grands repères », 2010.
- Culin Stewart, *24th Annual Report of the Bureau of American Ethnology: Games of North American Indians*, Washington, U.S. Government Printing Office, 1907.
- Davies Charlotte Aull, *Reflexive Ethnography: A Guide to Researching Selves and Others*, London, Routledge, 1998, rééd. 2008.
- Delattre Charles, « Nûmenor et l'Atlantide : une écriture en héritage », *Revue de littérature comparée*, 2007, n° 323, p. 303-322.
- Deliège Robert, *Une histoire de l'anthropologie. Écoles, auteurs, théories*, Paris, Seuil, « Points essais », 2006, rééd. 2013.

- Deloux Jean-Pierre, Guillaud Lauric, *L'Atlantide et autres civilisations perdues de A à Z*, Paris, E-dite, 2001.
- Dena Christy, *Transmedia Practice: Theorizing the Practice of Expressing a Fictional World Across Distinct Media and Environments*, Thèse de doctorat en média et communication, Sydney, Université de Sydney, 2009.
- Derèze Gérard, *Méthodes empiriques de recherche en communication*, Bruxelles, De Boeck, « Info & com », 2009.
- Detienne Marcel, « Une mythologie sans illusion », *Le temps de la réflexion*, 1980, n° I, p. 27-60.
- Detienne Marcel, *L'Invention de la mythologie*, Paris, Gallimard, « Tel », 1981.
- Detweiler Craig, « Introduction. Halos and Avatars », in Craig Detweiler (ed.), *Halos and Avatars. Playing Video Games with God*, Louisville, Westminster John Knox Press, 2010, p. 1-16.
- Devaux Michaël, « Rétablir le mythe : le statut des textes de *L'Histoire de la Terre du Milieu* » in Vincent Ferré (dir.), *Tolkien, trente ans après (1973-2003)*, Paris, Christian Bourgeois, 2004, p. 161-188.
- Dewey John, *Democracy and Education. An Introduction to the Philosophy of Education*, New York, The Macmillan Company, 1916.
- Diantell Erwan, « Anthropologie culturelle ou anthropologie sociale ? une dispute transatlantique », *L'Année sociologique*, 2012, vol. 62, n° 1, p. 93-122.
- Di Filippo Laurent, « Plus qu'un retour aux enquêtes, construire des ponts par l'observation participante : étude d'une communauté en ligne », *¿ Interrogations ?*, 2011, n° 13, [En ligne]. Accès : <http://www.revue-interrogations.org/Plus-qu-un-retour-aux-enquetes>, consulté le 7/04/2015.
- Di Filippo Laurent, « Les notions de personnage-joueur et *Roleplay* pour l'étude de l'identité dans les MMORPG », *¿ Interrogations ?*, 2012, n° 15, [En ligne]. Accès : <http://www.revue-interrogations.org/Les-notions-de-personnage-joueur>, consulté le 7/04/2015.
- Di Filippo Laurent, « La dichotomie chercheur-joueur dans la recherche en jeux vidéo : pertinence et limites », in Laurent Di Filippo, Hélène François, Anthony Michel (dir.), *La Position du doctorant. Trajectoires, engagements, réflexivité*, Nancy, Presses universitaires de Nancy, « Questions de communication. Série actes », 2012, p. 171-192.
- Di Filippo Laurent, « Contextualiser les théories du jeu de Johan Huizinga et Roger Caillois », *Questions de communication*, 2014, n° 25, p. 281-308.
- Di Filippo Laurent, « Anthropologie culturelle, communication et phénoménologie du mythe », in Alexandra Gabriela Constantinescu, Angelica Helena Marinescu (dir.), *Anthropologie(y) & Communication. Intersections*, Bucarest, Maison d'Édition de l'Université de Bucarest, 2016, p. 37-63.
- 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.
- Di Filippo Laurent, « Articuler les temporalités dans les jeux en ligne massivement multi-joueurs », communication présentée au *XX^e congrès de la SFSIC. Temps, temporalités et information-communication*, Université de Lorraine, Metz, France, 8-10 juin 2016.
- Di Filippo Laurent, Landais Émilie, « L'interdisciplinarité en pratique : deux cas d'étude autour de la pornographie, du mythe de la communication et de la culture », in Guillaume Carbou, Thibault Christophe, Nathalie Négrel, Laurent Di Filippo (dir.), *Actualité de la question*

- interdisciplinaire en SIC. Expériences de recherches situées*, Nancy, PUN - Éditions universitaires de Lorraine, « Questions de communication. Série actes », 2016, p. 46-66.
- Di Filippo Laurent, Landais Émilie, « Dispositifs transmédiateurs, convergences et publics : construire et penser la relation », in Laurent Di Filippo, Émilie Landais (dir.), *Penser les relations entre médias : Dispositifs transmédiateurs, convergences et constructions des publics*, Strasbourg, Néothèque, à paraître.
- Di Filippo Laurent, Patrick Schmoll, « Mise en scène et interrogation du sacré dans les jeux vidéo », *Revue des sciences sociales*, 2013, n° 49, p. 64-73.
- DiTommaso Lorenzo, « The Persistence of the Familiar: The Hyborian World and the Geographies of Fantastic Literature », in Benjamin Szumskyj (ed.), *Two-Gun Bob. A Centennial Study of Robert E. Howard*, New York, Hippocampus Press, 2006, p. 107-119.
- Douyère David, « La recherche en SIC sur le sacré et le religieux », *Les cahiers de la SFSIC*, 2014, n° 9, p. 107-116.
- Douyère David, « Présentation », *Les cahiers de la SFSIC*, 2016, n° 12, p. 109-110.
- Douyère David, « De la recherche en communication : matérialité, critique et idéologie(s) », *Questions de communication*, 2016, n° 29, p. 195-221.
- Douyère David, Dufour Stéphane, Riondet Odile, « Étudier la dimension communicationnelle des religions », *MEI – Médiation et information*, 2014, n° 38, p. 7-20.
- Douyère David, Le Marec Joëlle, « Des savoirs vivants de l'enquête à l'écriture de recherche », in Hélène Bourdaloie, David Douyère (dir.), *Méthodes de recherche sur l'information et la communication. Regards croisés*, Paris, Mare & Martin, « MediaCritic », 2014.
- Dubois Thomas A., *Nordic Religions in the Viking Age*, Philadelphie, University of Pennsylvania Press, 1999.
- Dubuisson Daniel, *Mythologies du XX^e siècle. Dumézil, Lévi-Strauss, Eliade*, Lille, Presses universitaires de Lille, « Racines et modèles », 1993, rééd. Villeneuve d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, « Mythes, Imaginaires, Religions », 2008.
- Dufour Stéphane, Boutaud Jean-Jacques, « Extension du domaine du sacré », *Questions de communication*, 2013, n° 23, p. 7-30.
- Dumézil Georges, *Mythes et dieux des Germains. Essai d'interprétation comparative*, Paris, Librairie Ernest Leroux, « Mythes et religions », 1939.
- Dumézil Georges, *Loki*, Paris, G. P. Maisonneuve, 1948, rééd. *Nouvelle édition refondue*, Paris, Flammarion, 1986.
- Dumézil Georges, *Les Dieux des Germains. Essai sur la formation de la religion scandinave*, Paris, Presses universitaires de France, « Mythes et religions », 1959.
- Dumézil Georges, *Du mythe au roman*, Paris, Presses universitaires de France, « Hier », 1970, rééd. « Quadrige », 1983.
- Durand Gilbert, *Introduction à la mythologie*, Paris, Albin Michel, 1996, rééd. in Gilbert Durand, *La Sortie du XX^e siècle*, Paris, CNRS Éditions.
- Durand Gilbert, *Figures mythiques et visages de l'œuvre. De la mythocritique à la mythanalyse*, Paris, Berg international, 1979, rééd. in Gilbert Durand, *La Sortie du XX^e siècle*, Paris, CNRS Éditions.
- Durand-Le Guern Isabelle, « Des barbares du Nord à la poésie rhénane : images romantiques de l'Allemagne », in Monique Dubar, Jean-Marc Moura (dir.), *Le Nord, latitudes imaginaires : actes du XXIX^e congrès de la Société française de littérature générale et comparée*, Villeneuve d'Ascq, Université Charles-de-Gaulle Lille 3, 2000, p. 165-173.

- Durkheim Émile, *Les Formes élémentaires de la vie religieuse*, Paris, Félix Alcan, 1912, rééd. Paris, Presses universitaires de France, « Quadrige », 2013.
- Durpaire François, *Histoire des États-Unis*, Paris, Presses universitaires de France, « Que sais-je ? », 2013.
- Dyer-Witheford Nick, De Peuter Greg, *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2009.
- Eberhart Georges M., *Mysterious Creatures. A Guide to Cryptozoology*, Santa Barbara, ABC-CLIO, 2002.
- Eco Umberto, *Lector in Fabula*, Milano, Bompiani, 1979 ; trad. fr. Myriem Bouzaher, *Lector in fabula. Le rôle du lecteur ou la coopération interprétative dans les textes narratifs*, Paris, Grasset & Fasquelle, 1985, rééd. Paris, Librairie générale française, « Le Livre de poche. Biblio essais », 1985.
- Ekeland Ivar, *Le Meilleur des mondes possibles. Mathématique et destinée*, Paris, Seuil, « Science ouverte », 2000.
- Eliade Mircea, *Das Heilige und das Profane: vom Wesen des Religiösen*, Hamburg, Rowohlt Taschenbuchverlag, 1957 ; trad. fr. *Le Sacré et le Profane*, Paris, Gallimard, « Essais », 1965.
- Eliade Mircea, *Aspects du mythe*, Paris, Gallimard, « Idées », 1963, rééd. Gallimard, « Folio essais », 1988.
- Eliade Mircea, *The Quest. Meaning and History in Religion*, Chicago, University of Chicago Press, 1969 ; trad. fr. Henry Pernet, Jean Gouillard, *La Nostalgie des origines : méthodologie et histoire des religions*, Paris, Gallimard, « Les Essais », 1971, rééd. Gallimard, « Folio essais », 1991.
- Émion François, « L'image des forêts dans les sagas », in Hanna Steinunn Thorsleifsdóttir, François Émion (dir.), *L'Islande dans l'imaginaire*, Caen, Presses universitaires de Caen, 2013, p. 99-109.
- Eribon Didier, *Faut-il brûler Dumézil ? Mythologie, science et politique*, Paris, Flammarion, 1992.
- Eribon Didier, Lévi-Strauss Claude, *De près et de loin*, Paris, Odile Jacob, 1988.
- Espagne Michel, « La question des imbrications culturelles chez Franz Boas », *Revue germanique internationale*, 2002, n° 17, p. 147-160.
- Espagne Michel, « La notion de transfert culturel », *Revue Sciences/Lettres*, 2013, n° 1, [En ligne]. Accès : <https://rsl.revues.org/219>, consulté le 19/05/2016.
- Falkof Nicky, « Arnold at the Gate. Subverting Star Persona in *Conan the barbarian* », in Jonas Prida (ed.), *Conan Meets the Academy. Multidisciplinary Essays on the Enduring Barbarian*, Jefferson/Londres, McFarland & Company, 2013, p. 123-143.
- Faulkes Anthony, « Edda », *Gripla*, 1977, n° 2, p. 32–39, rééd. Viking Society for Northern Research, [En ligne]. Accès : <http://www.vsnrweb-publications.org.uk/Edda.pdf>, consulté le 04/02/2016.
- Faulkes Anthony, « The sources of *Skáldskaparmál*: Snorri's intellectual background » in Alois Wolf (ed.), *Snorri Sturluson. Kolloquium anlässlich der 750. Wiederkehr seines Todestages*, Tübingen, Gunter Narr Verlag, 1993, p. 59–76.
- Faulkes Anthony, *Magnusarkver: The Writings of Magnus Olafsson of Laufas*, Reykjavík, Stofnun Árna Magnússonar á Íslandi, 1993.
- Faulkes Anthony, *What was Viking Poetry for ?*, Birmingham, University of Birmingham, 1993.
- Felgine Odile, *Roger Caillois*, Paris, Stock, 1994.

- Ferrari Fulvio, « Gods, Warlocks and Monsters in the Örvar-Odds Saga », in John McKinnell, David Ashurst, Donata Kick (ed.), *The Fantastic in Old Norse/Icelandic Literature – Sagas and the British Isles. (Preprint Papers of the Thirteenth International Saga Conference, Durham and York, 6th-12th August, 2006)*, Durham, Durham University – The Centre for Medieval and Renaissance Studies, 2006, p. 241-247.
- Ferré Vincent, *Tolkien : sur les rivages de la Terre du Milieu*, Paris, Christian Bourgeois, « Agora », 2001.
- Ferré Vincent, « Introduction (1). Médiévalisme et théorie : pourquoi maintenant ? », in Vincent Ferré (dir.), *Médiévalisme. Modernité du Moyen Âge*, Paris, L'Harmattan, « Itinéraires. Littérature, textes, cultures », 2010, p. 7-25.
- Fimi Dimitra, « Tolkien and Old Norse Antiquity: Real and Romantic Links in Material Culture », in 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, p. 83-99.
- Fine Gary Alan, Manning Philip, « Erving Goffman », in George Ritzer (ed.), *Blackwell Companion to Major Contemporary Social Theorists*, Malden, Blackwell Publishing, 2003, p. 34-62.
- Finn Mark, *Blood and Thunder. The Life and Art of Robert E. Howard*, Plano, The Robert E. Howard Foundation, 2006, rééd. 2013.
- Formoso Bernard, « L'ethnie en questions, débats sur l'identité », in Martine Segalen (dir.), *Ethnologie. Concepts et aires culturelles*, Paris, Armand Colin, « U. Sociologie », 2001, p. 15-30.
- Foucrier Chantal, « La migration septentrionale du mythe platonicien de l'Atlantide. Déplacement et réécriture d'un récit d'origine », in Monique Dubar, Jean-Marc Moura (dir.), *Le Nord, latitudes imaginaires : actes du XXIX^e congrès de la Société française de littérature générale et comparée*, Villeneuve d'Ascq, Université Charles-de-Gaulle Lille 3, 2000, p. 403-411.
- Fourquet-Courbet Marie-Pierre, Courbet Didier, « Les *serious games*, dispositifs de communication persuasive. Quels processus sociocognitifs et socio-affectifs dans les usages ? Quels effets sur les joueurs ? État des recherches et nouvelles perspectives », *Réseaux*, 2015, n° 194, p. 199-228.
- Fournier Vincent, « Le modèle Montesquieu, une idéologie du Nord vertueux », in Monique Dubar, Jean-Marc Moura (dir.), *Le Nord, latitudes imaginaires : actes du XXIX^e congrès de la Société française de littérature générale et comparée*, Villeneuve d'Ascq, Université Charles-de-Gaulle Lille 3, 2000, p. 155-163.
- Franck Roberta, « The Invention of the Viking Horned Helmet », in Michael Dallapiazza, Olaf Hansen, Preben Meulengracht-Sørensen, Yvonne S. Bonnetain (ed.), *International Scandinavian and Medieval Studies in Memory of Gerd Wolfgang Weber*, Trieste, Edizioni Parnaso, 2000, p. 199-208.
- François Hélène, « Le soi, le même et l'autre : regard sur la position de civilisationniste », in Laurent Di Filippo, Hélène François, Anthony Michel (dir.), *La Position du doctorant. Trajectoires, engagements, réflexivité*, Nancy, Presses universitaires de Nancy, « Questions de communication. Série actes », 2012, p. 29-50.
- François Stéphane, *Les Paganismes de la Nouvelle Droite (1980-2004)*, Thèse en Sciences politiques, Lille, Université de Lille II, 2005.
- François Stéphane, « Le néo-paganisme et la politique : une tentative de compréhension », *Raisons politiques*, 2007, n° 25, p. 127-141.

- François Stéphane, *Le Néopaganisme. Une vision du monde en plein essor*, Apremont, M.C.O.R. La Table d'Émeraude, 2007.
- Frasca Gonzalo, « Ludologia kohtaa narratologian », *Parnasso*, 1999, n° 3, p. 365-371, trad. en. Gonzalo Frasca, « Narratology Meets Ludology: Similitude and Differences between (Video)Games and Narrative », [En ligne]. Accès : <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>, consulté le 13/05/2016.
- Frasca Gonzalo, « Simulation VS Narrative: Introduction to Ludology », in Bernard Perron, Mark J. P. Wolf (ed.), *The Video Game Theory Reader*, New York, Routledge, 2003, p. 221-235.
- Frasca Gonzalo, « Ludologists Love Stories, Too: Notes from a Debate that Never Took Place », in Marinka Copier, Joost Raessens (ed.), *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, Utrecht, DiGRA and University of Utrecht, 2003, [En ligne]. Accès : http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf, consulté le 13/05/2016.
- Fries Thomas Magnus (ed.), *Bref och skrivelser af och till Carl von Linné första afdelningen. Del III*, Stockholm, Aktiebolaget Ljus, 1909.
- Fries Theodor Magnus (ed.), *Bref och skrivelser af och till Carl von Linné första afdelningen. Del VI*, Stockholm, Aktiebolaget Ljus, 1912.
- Fritzner Johan, « Lappernes hedenskab og trolddomskunst sammenholdt med andre folks, isaer nordrmdenes, tro og overtro », *Historisk Tidsskrift*, 1877, n° 4, p. 135-217.
- Gamevironments*, « Inaugural Issue », 2014, n° 1.
- Gantz Timothy, *Early Greek Myth: A Guide to Literary and Artistic Sources*, Baltimore/Londres, Johns Hopkins University Press, 1993 ; trad. fr. Danièle Auger, Bernadette Leclercq-Neveu, *Mythes de la Grèce archaïque*, Paris, Belin, 2004.
- Garfinkel Harold, *Studies in Ethnomethodology*, Engelwood Cliffs, Prentice-Hall, 1967 ; trad. fr. Michel Barthélemy, Baudouin Dupret, Jean-Manuel Queiroz, Louis Quéré, *Recherches en ethnométhodologie*, Paris, Presses universitaires de France, « Quadrige. Grands textes », 2007.
- Geertz Clifford C., « Deep Play: Notes on the Balinese Cockfight », *Daedalus*, 1972, n° 101, p. 1-37 ; trad. fr. Louis Évrard, « Jeu d'enfer. Notes sur le combat de coqs Balinais », *Le Débat*, 1980, n° 7, p. 86-146, rééd. in Clifford C. Geertz, *Bali. L'interprétation d'une culture*, Paris, Gallimard, « Bibliothèque des sciences humaines », 1983, p. 165-215.
- Gély Véronique, « Pour une mythopoétique : quelques propositions sur les rapports entre mythe et fiction », *Vox Poetica*. 2006, [En ligne]. Accès : <http://www.vox-poetica.com/sflgc/biblio/gely.html>, consulté le 13/05/2016.
- Genvo Sébastien, *Le Jeu à son ère numérique. Comprendre et analyser les jeux vidéo*, Paris, L'Harmattan, « Communication et civilisation », 2009.
- Genvo Sébastien, « Jeux vidéo », *Communications*, 2011, n° 88, p. 93-101.
- Genvo Sébastien, « Comprendre et développer le potentiel expressif », *Hermès*, 2012, n° 62, p. 127-133.
- Genvo Sébastien, *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique*, Mémoire pour l'habilitation à diriger des recherches tome 1., Metz, Université de Lorraine, 2013.
- Genvo Sébastien, Pignier Nicole, « Comprendre les fonctions ludiques du son dans les jeux vidéo. Pour la formulation d'un cadre théorique de sémiotique multimodale », *Communication*, 2011, vol. 28, n° 2, [En ligne]. Accès : <http://communication.revues.org/1845>, consulté le 13/05/2016.
- Georges Fanny, « Avatars et identité », *Hermès*, 2012, n° 62, p. 33-40.

- Geraci Robert M., *Virtually Sacred. Myth and Meaning in World of Warcraft and Second Life*, Oxford/New York, Oxford University Press, 2014.
- Giard Luce, « Histoire d'une recherche », in Michel de Certeau, *L'Invention du quotidien I.*, Paris, Union générale d'édition, 1980, rééd. Paris, Seuil, « Folio essais », 1990, p. I-LIII.
- Godelier Maurice, *L'Imaginé, l'Imaginaire & le Symbolique*, Paris, CNRS Éditions, 2015.
- Goffman Erving, *Encounters. Two Studies in the Sociology of Interaction*, Indianapolis/New York, The Bobbs-Merill Company, 1961, rééd. Mansfield Center, Martino, 2013.
- Goffman Erving, *Interaction Ritual. Essays on Face-to-Face Behavior*, New York, Pantheon Books, 1967 ; trad. fr. Alain Khim, *Les Rites d'interaction*, Paris, Éditions de minuit, « Le sens commun », 1974.
- Goffman Erving, *Strategic Interaction. An Analysis of Doubt and Calculation in Face-to-Face, Day-to-Day Dealings with One Another*, Philadelphie, University of Pennsylvania Press, 1969, rééd. New York, Ballantine Books, 1972.
- Goffman Erving, *Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience*, Londres, Harper and Row, 1974 ; trad. fr. Isaac Joseph, Michel Darteville, Pascale Joseph, *Les Cadres de l'expérience*, Paris, Éditions de Minuit, « Le sens commun », 1991.
- Goffman Erving, « The Interaction Order », *American Sociological Review*, 1983, vol. 48, n° 1, p. 1-17.
- Goggin Joyce, « Playbour, Farming and Leisure », *Ephemera*, 2011, vol. 11, n° 4, p. 357-368.
- Goodman Nelson, *Ways of Worldmaking*, Indianapolis, Hackett Publishing Company, 1978 ; trad. fr. Marie-Dominique Popelard, *Manières de faire des mondes*, Nîmes, Jacqueline Chambon, 1992, rééd. Paris, Gallimard, « Folio essais », 2006.
- Goodrich John, « ... From Acorns Grow. Robert E. Howard Revealed in *Post Oaks and Sand Roughs* », in Benjamin Szumskyj (ed.), *Two-Gun Bob: A Centennial Study of Robert E. Howard*, New York, Hippocampus Press, 2006, p. 25-38.
- Green Miranda Jane, *Celtic Myths*, Londres, British Museum Publications Ltd, 1993 ; trad. fr. Marie-France de Paloméra, *Mythes celtiques*, Paris, Seuil, « Point Sagesses », 1995.
- Gregory Derek, « Imaginative Geographies », *Progress in human geography*, 1995, vol. 19, n° 4, p. 447-485.
- Grellier Delphine, « Reale e virtuale : lo stato delle frontiere », in Mario Gerosa, Aurélien Pfeffer (ed.), *Mondi Virtuali*, Rome, Castelvecchi, 2006, p. 87-114 ; trad. fr. Delphine Grellier, « Réel et virtuel : l'état des frontières », [En ligne]. Accès : <http://www.omnsh.org/spip.php?article79>, consulte le 22/05/2010.
- Grellier Delphine, « Simulation Ludique, un cas particulier de jeu : Analyse des jeux de simulation de rôle au regard de la théorie de Roger Caillois », *Klesis*, 2007, n° 5, p. 102-111.
- Gruman Rainier, « Sociolecte », *Socius. Ressources sur le littéraire et le social*, [En ligne]. Accès : <http://ressources-socius.info/index.php/lexique/21-lexique/49-sociolecte>, consulté le 27/04/2015.
- Guardiola Emmanuel, « L'histoire que nous faisons vivre au joueur : la structure ludo-narrative », in Sébastien Genvo (dir.), *Le Game design des jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, « Communication et civilisation », 2006, p. 161-174.
- Guðmundsdóttir Aðalheiður, « The Werewolf in Medieval Icelandic Literature », *Journal of English and Germanic Philology*, 2007, vol. 106, n° 3, p. 277-303.
- Guelpa Patrick, *Dieux et mythes nordiques*, Villeneuve d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, « Savoir mieux », 2009.

- Guerber Hélène Adeline, *Myths of Greece and Rome. Narrated with Special Reference to Literature and Art*, New York/Cincinnati/Chicago, American Book Company, 1893.
- Guerra Angel, Segonzac Michel, *Géants des profondeurs*, Versailles, Quae, « Carnets de science », 2014.
- Guittard Charles, « Les Saturnales à Rome : du Mythe de l'Âge d'Or au banquet de décembre », in Charalampos Orfanos, Jean-Claude Carrière (dir.), *Symposium, banquet et représentations en Grèce et à Rome*, Toulouse, Presses universitaires du Mirail, 2003, p. 219-236.
- Gunnell Terry, « Pantheon? What Pantheon? Concepts of a Family of Gods in Pre-Christian Scandinavian Religions », *Scripta Islandica*, 2015, n° 66, p. 55-76.
- Hagen Friedrich Heinrich von der, *Altnordische Lieder und Sagen welche zum Fabelkreis des Heldenbuchs und der Nibelungen gehören*, Berlin, Haude und Spencer, 1812.
- Hamari Juho, Koivisto Jonna, Sarsa Harri, « Does Gamification Work? — A Literature Review of Empirical Studies on Gamification », in IEEE, *Proceedings of the 47th Annual Hawaii International Conference on System Sciences*, Waikoloa, Hawaii, USA, 6-9 janvier, 2014, p. 3025-3034.
- Hamayon Roberte, *Le Chamanisme. Fondements et pratiques d'une forme religieuse d'hier et d'aujourd'hui*, Paris, Eyrolles, « Eyrolles Pratique. Religion », 2015.
- Handler Richard, « What's up, Doctor Goffman? Tell us where the Action is! », *Journal of the Royal Anthropological Institute*, 2012, vol. 1, n° 18, p. 179-190.
- Harron Al, « 80 Years of Conan: "The Frost-Giant's Daughter" - Part Two », *The Blog that Time Forgot*, 2012, [En ligne]. Accès : http://theblogthattimeforgot.blogspot.fr/2012/07/80-years-of-conan-frost-giants-daughter_17.html, consulté le 13/03/2016.
- Harron Al, « 80 Years of Conan: "The Frost-Giant's Daughter" - Part Three », *The Blog that Time Forgot*, 2012, [En ligne]. Accès : http://theblogthattimeforgot.blogspot.fr/2012/07/80-years-of-conan-frost-giants-daughter_24.html, consulté le 07/08/2015.
- Harry Frédérique, « Le néo-paganisme, une religion de la sécularisation », *Nordiques*, 2015, n° 29, p. 101-109.
- Héas Stéphane, Mora Philippe, « Du joueur de jeux vidéo à l'e-sportif : vers un professionnalisme florissant de l'élite ? », in Mélanie Roustan (dir.), *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, Paris, L'Harmattan, « Dossiers Sciences humaines et sociales », 2003, p. 131-156.
- Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, « Religion in Digital Games. Multiperspective and Interdisciplinary Approaches », 2014, n° 5.
- Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, « Religion in Digital Games Reloaded », 2015, n° 7.
- Heinderyckx François, *Une introduction aux fondements théoriques de l'étude des médias*, Liège, Éditions du CEFAL, 1999, rééd. 2002.
- Heinich Nathalie, « À propos de "Fiction et croyance" », in Jean-Marie Schaeffer, Nathalie Heinich, *Art, création, fiction*, Nîmes, Éditions Jacqueline Chambon, « Rayon Art », 2005, p. 187-196.
- Henriot Jacques, *Le Jeu*, Paris, Presses universitaires de France, 1969.
- Henriot Jacques, *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*, Paris, José Corti, 1989.
- Herman David, « Toward a Transmedial Narratology », in Marie-Laure Ryan (ed.), *Narrative across Media. The Languages of Storytelling*, Lincoln/Londres, University of Nebraska Press, 2004, p. 47-75.

- Herron Don, « The Dark Barbarian », in Don Herron (ed.), *The Dark Barbarian. The Writings of Robert E. Howard, A Critical Anthology*, Westport/Londres, Greenwood Press, 1984, p. 149-181.
- Heuvelmans Bernard, *Dans les sillages des monstres marins I. Le Kraken et le poulpe colossal*, Paris, Plon, « D'un monde à l'autre », 1958.
- Hilen Andrew, *Longfellow and Scandinavia*, New Haven, Yale University Press, 1947.
- Hilen Andrew, « Longfellow and Scandinavia Revisited », communication présentée à la *Longfellow commemorative Conference*, Whashington, D. C., 1-3 avril 1982. Accès : http://www.nps.gov/history/history/online_books/long/symposium82/sec1.htm, consulté le 12/07/2014.
- Hobsbawm Eric, « The Social Function of the Past: Some Questions », *Past and Present*, 1972, vol. 55, p. 3-17 ; trad. fr. Marion Duval, Clémence Garrot, « La fonction sociale du passé. Quelques questions », in Eric Hobsbawm, Terence Ranger (dir.), *L'Invention de la tradition*, Paris, Éditions Amsterdam, 2006, rééd. 2012, p. 11-26.
- Holmes Morgan, « The Hyperboreans Re-Imagined », *REH: Two-Gun Raconteur*, 2009, n° 13, p. 11-14, rééd. [En ligne]. Accès, <http://www.rehtwogunraconteur.com/articles-essays/the-hyperboreans-re-imagined/>, consulté le 13/03/2016.
- Hubert Henri, *Étude sommaire de la représentation du temps dans la religion et la magie*, Paris, Imprimerie Nationale, 1905.
- Hubert Henri, Mauss Marcel, « Essai sur la nature et la fonction du sacrifice », *Année sociologique*, 1899, t. II, p. 29-138, rééd. in Marcel Mauss, *Œuvres I. Les fonctions sociales du sacré*, Paris, Éditions de Minuit, « Le sens commun », 1968, p. 193-307.
- Huizinga Johan, *Incertitudes. Essai de diagnostic du mal dont souffre notre temps* (1935), trad. fr. J. Roebroek, Paris, Librairie de Médicis, 1939.
- Huizinga Johan, *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu* (1938), trad. fr. Cécile Seresia, Paris, Gallimard, « Les essais », 1951, rééd. « Tel », 1988.
- Hultkrantz Åke, « Aspects of Saami (Lapp) Shamanism », in Mihály Hoppál, Juha Pentikäinen (ed.), *Northern Religions and Shamanism*, Budapest, Akadémiai Kiadó, 1992, p. 138-145.
- Humphreys Sal, « Productive Players: Online Computer Games' Challenge to Conventional Media Forms », *Communication and Critical/Cultural Studies*, 2005, vol. 2, n° 1, p. 37-51.
- Hutchins Brett, « Signs of Meta-change in Second Modernity: the Growth of E-sport and the World Cyber Games », *New Media & Society*, 2008, vol. 10, n° 6, p. 851-869.
- Hymes Dell H., « Introduction: Toward Ethnographies of Communication », *American Anthropologist*, 1964, vol. 66, n° 6, p. 1-34.
- Hymes Dell H., « Models of the Interaction of Language and Social Setting », *Journal of Social Issues*, 1967, vol. XXIII, n° 2, p. 21-25.
- Hymes Dell H., « The Anthropology of Communication », in Frank E. X. Dance (dir.), *Human Communication Theory: Original Essays*, New York, Rinehart and Winston, 1967, p. 1-39.
- Isambert François-André, « Au pied de l'arbre, enfants et cadeaux », *Autrement*, 1976, n° 7, p. 25-35.
- Isambert François-André, « Henri Hubert et la sociologie du temps », *Revue française de sociologie*, 1979, vol. 20, n° 1, p. 183-204.
- Isambert François-André, *Le Sens du sacré. Fête et religion populaire*, Paris, Éditions de Minuit, « Le sens commun », 1982.
- Isenberg Bo, « Answering the Question: What is Culture? A Sociological Reworking of the

- Philosophy of Hans Blumenberg », in Tetsuji Yamamoto, Paul Rabinow, Roger Chartier (ed.), *Philosophical Designs for a Socio-cultural Transformation. Beyond Violence and the Modern Era*, Tokyo, Rowman & Littlefield, 1998, p. 776-788.
- Iser Wolfgang, *Die Appellstruktur der Texte. Unbestimmtheit als Wirkungsbedingung literarischer Prosa*, Constance, Universitätsverlag, « Konstanzer Universitätsreden », 1971 ; trad. fr. Vincent Platini, *L'Appel du texte. L'indétermination comme condition d'effet esthétique de la prose littéraire*, Paris, Allia, 2012.
- Iser Wolfgang, *Prospecting: From Reader Response to Literary Anthropology*, Baltimore, Maryland/Londres, The Johns Hopkins University Press, 1989.
- Ivantchik Askold I., *Les Cimmériens au Proche-Orient*, Fribourg/Göttingen, Éd. Universitaires/Vandenhoeck & Ruprecht, 1993.
- Jakobsson Ármann, « Vampires and Watchmen: Categorizing the Mediaeval Icelandic Undead », *Journal of English and Germanic Philology*, 2011, n° 110, p. 281–300.
- Jauß Hans Robert, *Pour une esthétique de la réception*, trad. fr. Claude Maillard, Paris, Gallimard, « Tel », 1978.
- Jenkins Henry, « The Cultural Logic of Media Convergence », *International Journal of Cultural Studies*, 2004, vol. 7, n° 1, p. 33-43.
- Jenkins Henry, *Convergence Culture : Where Old and New Media Collide*, New York, New York University Press, 2006.
- Jilek Wolfgang G., « Transforming the Shaman: Changing Western Views of Shamanism and Altered States of Consciousness », *Investigación en Salud*, 2005, vol. 7, n° 1, p. 8-15.
- Jones Stephen, « Afterword: Robert E. Howard and Conan », in Stephen Jones (ed.), *The Complete Chronicles of Conan. Centenary Edition*, Londres, Gollanz, 2006, p. 897-925.
- Juul Jesper, « The Definitive History of Games and Stories, Ludology and Narratology », 2004, [En ligne]. Accès : <https://www.jesperjuul.net/ludologist/the-definitive-history-of-games-and-stories-ludology-and-narratology>, consulté le 03/03/2016.
- Juul Jesper, *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge/Londres, MIT Press, 2005.
- Juul Jesper, « Ludology », in Bernard Perron, Mark J. P. Wolf (ed.), *The Video Game Theory Reader 2*, New York, Routledge, 2009, p. 362-364.
- Juul Jesper, « The Magic Circle and the Puzzle Piece », in Stephan Günzel, Michael Liebe, Dieter Mersch (ed.), *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games*, Potsdam, Potsdam University Press, 2009, p. 56-67.
- Keck Frédéric, « Le primitif et le mystique chez Lévy-Brühl, Bergson et Bataille », *Methodos*, 2003, n° 3, p. 137-157.
- Kelley James, « “Hot Avatars” in “Gay Gear”. The virtual Male Body as Site of Conflicting Desire in *Age of Conan: Hyborian Adventures* », in Jonas Prida (ed.), *Conan Meets the Academy. Multidisciplinary Essays on the Enduring Barbarian*, Jefferson/Londres, McFarland & Company, 2013, p. 144-173.
- Kincaid Paul, « American Fantasy 1820-1950 », in Edward James, Farah Mendlesohn (ed.), *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*, Cambridge, Cambridge University Press, 2012, p. 36-49.
- Klastrup Lisbeth, Tosca Susanna, « Transmedial Worlds – Rethinking Cyberworld Design », in Masayuki Nakajima, Yoshinori Hatori, Alexei Sourin (ed.), *CW2004 Cyberworlds Conference Proceedings*, Los Alamitos, IEEE Computer Society, 2004, p. 409-416.

- Klastrup Lisbeth, Tosca Susanna, « When Fans Become Players: *The Lord of the Rings Online* in a Transmedial World Perspective », in Tanya Krzywinska, Esther MacCalum-Stewart, Justin Parsler (ed.), *Ring Bearers. The Lord of the Rings Online as Intertextual Narrative*, Manchester/New York, Manchester University Press, 2011, p. 46-69.
- Klastrup Lisbeth, Tosca Susanna, « *Game of Thrones*. Transmedial Worlds, Fandom, and Social Gaming », in Marie-Laure Ryan, Jan-Noël Thon (ed.), *Storyworlds Across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*, Lincoln/Londres, University of Nebraska Press, 2014, p. 295-314.
- Kline Stephen, Dyer-Witheford Nick, De Peuter Greig, *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*, Montréal/Londres, McGill-Queen's University Press, 2003.
- Knight George (Don Herron), « Robert E. Howard: Hard Boiled Heroic Fantasist », in Don Herron (ed.), *The Dark Man. The Writings of Robert E. Howard: a Critical Anthology*, Westport/Londres, Greenwood Press, p. 117-133.
- Krzywinska Tanya, « World Creation and Lore: *World of Warcraft* as Rich Text », in Hilde G. Corneliussen, Jill Walker Rettberg (ed.), *Digital Culture, Play, and Identity. A World of Warcraft Reader*, Cambridge, MIT Press, 2008, p. 123-141.
- Kücklich Julien, « Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry », *The Fibreculture Journal*, 2005, n° 5, [En ligne]. Accès : <http://five.fibreculturejournal.org/fcj-025-precarious-playbour-modders-and-the-digital-games-industry/>, consulté le 04/05/2015.
- Lacroix Daniel W., « Images de l'Islande dans la *Navigatio sancti brendani*, ses sources et ses dérivés », in Hanna Steinunn Thorsleifsdóttir, François Émion (dir.), *L'Islande dans l'imaginaire*, Caen, Presses universitaires de Caen, 2013, p. 85-97.
- Lahire Bernard, *Monde pluriel. Penser l'unité des sciences sociales*, Paris, Seuil, « La couleur des idées », 2012.
- Lallement Emmanuelle, Winkin Yves, « Quand l'anthropologie des mondes contemporains remonte le moral de l'anthropologie de la communication », *Communiquer. Revue de communication sociale et publique*, 2015, n° 13, p. 107-122.
- Langer Johnni, « The Origins of the Imaginary Viking », *Viking Heritage*, 2002, n° 4, p. 7-9.
- Lapierre Nicole, « La migration des avatars. Croyances d'orient, emprunts d'occidents », *Revue des sciences sociales*, 2013, n° 49, p. 58-62.
- Laplantine François, Nouss Alexis, *Le Métissage*, Paris, Flammarion, « Dominos », 1997.
- Laplantine Chloé, « À propos de l'«Introduction» du *Handbook of American Indian Languages* : une écriture du point de vue », in Michel Espagne, Isabelle Kalinowski (dir.), *Franz Boas. Le travail du regard*, Paris, Armand Colin, « Recherches », 2013, p. 179-189.
- Lardellier Pascal, « Préambule », *MEI – Médiation et information*, 2002, n° 15, p. 1-5.
- Lardellier Pascal, *Théorie du lien rituel*, Paris, L'Harmattan, « Communication et civilisation », 2003.
- Lardellier Pascal, *Nos modes, nos mythes, nos rites. Le social, entre sens et sensible*, Cormelles-Le-Royal, Éditions EMS, « Societing », 2013.
- Larrington Carlyne, « Translating the Poetic Edda into English », in David Clark, Carl Phepstead (ed.), *Old Norse made New. Essays on the Post-medieval Reception of Old Norse Literature and Culture*, Londres, Viking Society for Northern Research, 2007, p. 21-42.
- Larrington Carlyne, *Winter is Coming: The Medieval World of Game of Thrones*, Londres/New York, I. B. Tauris, 2016.

- Latouche Serge, *L'Occidentalisation du monde. Essai sur la signification, la portée et les limites de l'uniformisation planétaire*, Paris, La Découverte, « Agalma », 1989, rééd. « Poche », 2005.
- Lavigne Michel, « Jeu et non jeu dans les *serious games* », *Sciences du jeu*, 2016, n° 5, [En ligne]. Accès : <https://sdj.revues.org/648>.
- Lavocat Françoise, *Fait et fiction. Pour une frontière*, Paris, Seuil, « Poétique », 2016.
- Le Goff Jacques, *Faut-il vraiment découper l'histoire en tranches ?*, Paris, Seuil, « Points histoire », 2014.
- Lecouteux Claude, *Les Nains et les Elfes au Moyen Âge*, Paris, Imago, 2003.
- Legros Patrick, Monneyron Frédéric, Renard Jean-Bruno, Tacussel Patrick, *Sociologie de l'imaginaire*, Paris, Armand Colin, « Cursus. Sociologie », 2006.
- Lehrm Adrien, « Halloween, une vieille fête britannique dans la modernité américaine », *Communications*, 2005, n° 77, p. 83-108.
- Leibovitz Liel, *God in the Machine. Video Games as Spiritual Pursuit*, West Conshohocken, Tempelton Press, 2013.
- Leleu-Merviel Sylvie, « De l'infra-conceptuel à des données à horizon de pertinence focalisée », *Questions de communication*, 2010, n° 18, p. 171-184.
- Leno Brian, « Atali, The Lady of Frozen Death », *Two-Gun Raconteur*, 2011, n° 15, p. 13-18.
- Letourneux Matthieu, « Les univers de fiction des jeux vidéo », in Sébastien Genvo (dir.), *Le Game design des jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, « Communication et civilisation », 2006, p. 195-207.
- Lévi-Strauss Claude, « Introduction à l'œuvre de Marcel Mauss », in Marcel Mauss, *Sociologie et anthropologie*, Paris, Presses universitaires de France, « Quadrige », 1950, rééd. 1983, p. IX-LII.
- Lévi-Strauss Claude, « Le Père Noël supplicié », *Les Temps modernes*, 1952, n° 77, p. 1572-1590.
- Lévi-Strauss Claude, *Anthropologie structurale*, Paris, Plon, 1958.
- Lévi-Strauss Claude, *La Pensée sauvage*, Paris, Plon, 1962, rééd. « Agora », 1985.
- Liberman Anatoly, « Ten Scandinavian and North English Etymologies », *Alvíssmál*, 1996, n° 6, p. 63-98.
- Liberman Anatoly, « An addendum to "Ten Scandinavian and North English etymologies" (Edda and glide/gleiten) », *Alvíssmál*, 1997, n° 7, p. 101-104.
- Likarish Peter, « Filtering Cultural Feedback. Religion, Censorship, and Localization in Actraiser and other Mainstream Video Games », in Heidi A. Campbell, Gregory Price Grieve (ed.), *Playing with Religion in Digital Games*, Bloomington/Indianapolis, Indiana University Press, 2014, p. 170-190.
- Lincoln Bruce, *Theorizing Myth: Narrative, Ideology, and Scholarship*, Chicago, University of Chicago Press, 1999.
- Lindow John, *Norse Mythology. A Guide to the Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs*, New York, Oxford University Press, 2001.
- Livingstone David N., *Putting Science in its Place. Geographies of Scientific Knowledge*, Chicago, University of Chicago Press, 2003.
- Lohisse Jean, « L'anthropologie, la communication et leurs lieux », *Recherches en communication*, 1999, n° 12, p. 13-25.
- Lohisse Jean, *Les Systèmes de communication. Approche Socio-Anthropologique*, Paris, Armand

- Colin, « Coursus. Sociologie », 1998.
- Lohisse Jean, *La Communication. De la transmission à la relation*, Bruxelles, De Boek, 2001, rééd. Lohisse Jean, Patriarche Geoffroy, Klein Annabelle, *La Communication. De la transmission à la relation. 4^e édition*, Bruxelles, De Boek, 2009.
- Lombard Jacques, *Introduction à l'ethnologie*, Paris, Armand Colin, « Coursus. Sociologie », 1994, rééd. 2008.
- Lord Glenn, « Herbert C. Klatt, le quatrième mousquetaire », in Fabrice Tortey (dir.), *Échos de Cimmérie. Hommage à Robert Ervin Howard (1906 - 1936)*, Paris, L'Œil du Sphinx, 2009, p. 103-108.
- Louinet Patrice, « Introduction », in Robert Ervin Howard, *Conan le Cimmérien*, Paris, Bragelonne, 2007, p. 11-21.
- Louinet Patrice, « Une genèse hyborienne », in Robert Ervin Howard, *Conan le Cimmérien*, Paris, Bragelonne, 2007, p. 541-571.
- Louinet Patrice, « Une genèse hyborienne (Deuxième partie) », in Robert Ervin Howard, *Conan. L'heure du dragon*, Paris, Bragelonne, 2008, p. 459-476.
- Louinet Patrice, *Le Guide Howard*, Chambéry, ActuSF, 2015.
- MacCallum-Stewart Esther, « The Place of Role-Playing in Massively Multi-Player Online Role-Playing Games » in Tanya Krzywinska, Esther MacCalum-Stewart, Justin Parsler (ed.), *Ring Bearers. The Lord of the Rings Online as Intertextual Narrative*, Manchester/New York, Manchester University Press, 2011, p. 70-92.
- MacCallum-Stewart Esther, Parsler Justin, « Role-Play vs. Gameplay: The difficulties of Playing a Role in *World of Warcraft* », in Hilde G. Corneliussen, Jill Walker Rettberg (ed.), *Digital Culture, Play, and Identity. A World of Warcraft Reader*, Cambridge, MIT Press, 2008, p. 227-246.
- Maigret Éric, *Sociologie de la communication et des médias*, Paris, Armand Colin, « U. Sociologie », 2003, rééd. 2007.
- Malaby Thomas M., « Anthropology and Play: The Contours of Playful Experience », *New Literary History*, 2009, vol. 40, n° 1, p. 205-218.
- Mattelart Armand, Neveu Erik, *Introduction aux Cultural Studies*, Paris, La Découverte, « Repères poche », 2003, rééd. 2008.
- Mauss Marcel, « L'Art et le mythe d'après M. Wundt », *Revue philosophique de la France et de l'étranger*, 1908, n° 66, p. 48-78, rééd. in Marcel Mauss, *Œuvres 2. Représentations collectives et diversité des civilisations*, Paris, Éditions de Minuit, « Le sens commun », 1968, p. 195-227.
- Mauss Marcel, « Essai sur le don. Forme et raison de l'échange dans le sociétés archaïques », *L'Année sociologique nouvelle série*, 1923-24, vol. I, p. 30-186, rééd. Marcel Mauss, *Sociologie et anthropologie*, Paris, Presses universitaires de France, « Quadrige », 1983, p. 145-279.
- Mauss Marcel, *Sociologie et anthropologie*, Paris, Presses universitaires de France, « Quadrige », 1950, rééd. 1983.
- Mauss Marcel, *Manuel d'ethnographie*, Paris, Payot, 1947, rééd. Payot et Rivages, « Petite bibliothèque Payot », 2002.
- Mauss Marcel, « Rapport des jeux et des rites », *Socio-anthropologie*, 2003, n° 13, [En ligne]. Accès : <http://socio-anthropologie.revues.org/172>, consulté le 07/08/2014.
- Mäyrä Frans, *An Introduction to Game Studies*, Londres, Sage Publication, 2008.

- McKinnell John, « *Völuspá* and the Feast of Easter », *Alvíssmál*, 2008, n° 12, p. 3-28.
- Meylan Nicolas, « Les géants sur la carte : *Eddas*, Tolkien et viking metal », *Asdiwal*, 2013, n° 8, p. 84-98.
- Meylan Nicolas, « Magie numérique, magie anthropologique. Le mana dans la construction de l'efficacité rituelle », *Les Cahiers du numérique*, 2013, vol. 9, p. 15-40.
- Miège Bernard, *La Pensée communicationnelle*, Grenoble, Presses universitaires de Grenoble, 1995, rééd. « La communication en plus », 2005.
- Miller Daniel, « Noël à Trinidad ou l'«alter-matérialisme» », *Communications*, 2005, n° 77, p. 59-81.
- Millin Aubin-Louis, *Annales Encyclopédiques I*, Paris, Bureau des annales encyclopédiques, 1818.
- Miura Grégory, « Les enjeux du travail de mémoire », *Médiamorphoses*, 2008, n° 22, p. 39-44.
- Mohnike Thomas, « Géographies du savoir historique. Paul-Henri Mallet entre rêves gothiques, germaniques et celtiques », in Éric Schnakenbourg (dir.), *Figures du Nord. Scandinavie, Groenland et Sibérie. Perception et représentations des espaces septentrionaux du Moyen Âge au XVIII^e siècle*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2012, p. 215-226.
- Mohnike Thomas, « “Le Dieu Thor, la plus barbare d’entre les barbares divinités de la Vieille Germanie”. Quelques observations pour une théorie des formes narratives du savoir social en circulation culturelle », *Revue de littérature comparée*, 2015, vol. LXXXIX, n° 2, p. 151-164.
- Moles Abraham, « La fonction des mythes dynamiques dans la construction de l’imaginaire social », *Cahiers de l’imaginaire*, 1990, n° 5/6, p. 9-33.
- Monod Jean-Claude, « Les mondes de Hans Blumenberg », *Archives de philosophie*, 2004, n° 67, p. 203-209.
- Monod Jean-Claude, *Hans Blumenberg*, Paris, Belin, « Voix allemandes », 2007.
- Morin Edgar, *L’Esprit du temps : essai sur la culture de masse*, Paris, Grasset, « La Galerie », 1962, rééd. Paris, Armand Colin/INA, 2008.
- Mucchielli Alex, « Les modèles de la communication », in Jean-François Dortier (dir.), *La Communication. État des savoirs*, Auxerre, Sciences humaines éditions, 2008, rééd. *La Communication. Des relations interpersonnelles aux réseaux sociaux*, Auxerre, Sciences humaines éditions, « Ouvrages de synthèse », 2016, p. 54.
- Murray Janet, « The Last Word on Ludology v Narratology in Game Studies », préface à la conférence plénière donnée à la conférence *DiGRA 2005*, Vancouver, Canada, 17 juin 2005. Accès: <http://inventingthemedium.com/2013/06/28/the-last-word-on-ludology-v-narratology-2005/>, consulté le 02/03/2016.
- Musset Alain, *Le Syndrome de Babylone : géofictions de l’Apocalypse*, Paris, Armand Colin, 2012.
- Ndiaye Emilia, « *Barbarus*, une dénomination de l’ennemi étranger chez César », *Scholia*, 2005, n° 14, p. 89-108.
- Ndiaye Emilia, « Frontières entre *barbarus* et *humanus* dans l’Antiquité gréco-romaine », *Plurielles*, 2009, n° 14, p. 5-14.
- Nicholls Angus, *Myth and the Human Sciences: Hans Blumenberg’s Theory of Myth*, Londres/New York, Routledge, « Theorists of Myth », 2015.
- Nielsen Leon, « Asgard, Vanaheim, and Cimmeria », *The Cimmerian*, 2005, vol. 2, n° 5, p. 15-19.
- Nielsen Leon, *Robert E. Howard. A Collector’s Descriptive Bibliography, with Biography*, Jefferson/Londres, McFarland & Co, 2007.

- Nieuwdorp Eva, « The Pervasive Interface: Tracing the Magic Circle », in DIGRA, *Proceedings of the Digital Games Research Conference - Changing Views: Worlds in Play*, Vancouver, Canada, 2005, [En ligne]. Accès : <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06278.53356.pdf>, consulté le 14/05/2016.
- Nikolavitch Alex, *Mythe & super-héros*, Lyon, Les moutons électriques, « Bibliothèque des miroirs », 2011.
- 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, p. 119-151.
- Nouailhat Yves-Henri, *L'Amérique, puissance mondiale 1897-1929*, Nancy, Presses universitaires de Nancy, « L'histoire documentaire des États-Unis », 1987.
- Obadia Lionel, *L'Anthropologie des religions*, Paris, La Découverte, « Repères », 2007.
- Olbrycht Marek J., « The Cimmerian Problem Re-Examined: The Evidence of the Classical Sources », in Jadwiga Pstrusińska, Andrew Fear (ed.), *Collectanea Celto-Asiatica Craconviensia*, Kraków, Księgarnia Akademicka, 2000, p. 71-99.
- Olender Maurice, *Les Langues du paradis. Aryens et Sémites : un couple providentiel*, Paris, Gallimard/Seuil, « Hautes études », 1989, rééd. Paris, Seuil, « Points essais », 2002.
- Olender Maurice, *La Chasse aux évidences. Sur quelques formes de racisme entre mythe et histoire*, Paris, Galaade Éditions, 2005.
- Olivesi Stéphane, « De l'anthropologie à l'épistémologie de la communication. Variations critiques autour de Palo Alto », *Réseaux*, 1997, n° 85, p. 215-237.
- Olivesi Stéphane, « Les anthropologies de la communication », in Stéphane Olivesi, *Sciences de l'information et de la communication. Objets, savoirs, disciplines*, Grenoble, Presses universitaires de Grenoble, « Communication en + », 2006, rééd. 2013, p. 193-206.
- Olsson Caroline, « La *Fantasy* et l'héritage nordique, sources et motifs », in Anne Besson, Myriam White-Le Goff (dir.), *Fantasy, le merveilleux médiéval aujourd'hui : actes du colloque du CRELID, Université d'Artois (Arras), avec la collaboration de Modernités médiévales"*, Paris, Bragelonne, 2007, p. 169-180.
- Olsson Caroline, « Le mythe du Viking entre réalité et fantasme », in Élodie Burle-Errecade, Valérie Naudet (dir.), *Fantasmagorie du Moyen Âge. Entre médiéval et moyen-âgeux*, Aix-en-Provence, Presses universitaires de Provence, « Senefiance », 2010, p. 191-199.
- Otto Rudolf, *Le Sacré. L'élément non rationnel dans l'idée du divin et sa relation avec le rationnel* (1917), trad. fr. André Jundt, Paris, Payot et Rivages, « Petite bibliothèque Payot », 1949.
- Page Raymond Ian, *Norse Myths*, Londres, British Museum Publications Ltd, 1990 ; trad. fr. Christian Cler, *Les Mythes nordiques*, Paris, Seuil, « Points sagesse », 1993.
- Pageaux Daniel-Henri, « De l'imagerie culturelle à l'imaginaire », in Pierre Brunel, Yves Chevrel (dir.), *Précis de littérature comparée*, Paris, Presses universitaires de France, 1989, p. 133-161.
- Pageaux Daniel-Henri, « De l'imagologie à la théorie en Littérature Comparée. Éléments de réflexion », in Joep T. Leerssen, Karl Ulrich Syndram (ed.), *Europa provincia mundi. Essays in Comparative Literature and European Studies offered to Hugo Dyserinck on the Occasion of his sixty-fifth Birthday*, Amsterdam, Rodopi, 1992, p. 297-308.
- Parente Quelou, Tortey Fabrice, « Entretien avec François Truchaud », in Fabrice Tortey (dir.), 2009, *Échos de Cimmérie. Hommage à Robert Ervin Howard (1906 - 1936)*, Paris, L'Œil du

- Sphinx, 2009, p. 269-273.
- Parsons Deke, *J.R.R. Tolkien, Robert E. Howard and the Birth of Modern Fantasy*, Jefferson, McFarland & Company, 2015.
- Pastinelli Madeleine, « Pour en finir avec l'ethnographie du virtuel ! Des enjeux méthodologiques de l'enquête de terrain en ligne », *Anthropologie et sociétés*, 2011, vol. 35, n° 1-2, p. 35-52.
- Payne Leonidas Warren, *Selections from American Literature*, Chicago, Rand McNally & Company, 1919.
- Pearce Celia, « Theory Wars: An Argument Against Arguments in the So-Called Ludology/Narratology Debate », in DIGRA, *Actes du colloque DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*, Vancouver, Université de Vancouver, 2005, [En ligne]. Accès : <https://pdfs.semanticscholar.org/744a/1f81f73812059852ac3d96b12881988b18c2.pdf>, consulté le 18/05/2016.
- Pearce Celia, *Communities of Play - Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*, Cambridge/Londres, MIT Press, 2009.
- Peneff Jean, *Howard S. Becker. Sociologue et musicien dans l'école de Chicago*, Paris, L'Harmattan, « Logique sociale », 2014.
- Perrot Martyne, « Quand faire sien, c'est faire autrement », *Communications*, 2005, n° 77, p. 5-16.
- Perrot Martyne, *Ethnologie de Noël. Une fête paradoxale*, Paris, Grasset, 2000.
- 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.
- Peyron David, « Quand les œuvres deviennent des mondes. Une réflexion sur la culture de genre contemporaine à partir du concept de convergence culturelle », *Réseaux*, 2008, n° 148-149, p. 335-368.
- Peyron David, *Culture Geek*, Limoges, Fyp, 2013.
- Philippette Thibault, *Bien jouer ensemble. Une étude des activités de coordination des joueurs de jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs (MMORPG)*, Louvain-la-Neuve, Presses universitaires de Louvain, 2015.
- Picard Dominique, « De la communication à l'interaction : l'évolution des modèles », *Psychologie de la communication*, 1992, n° 93, p. 69-83.
- Picard Michel, « "Cultural Tourism" in Bali: Cultural Performance as Tourist attraction », *Indonesia*, 1990, n° 49, p. 37-74.
- Picard Michel, *La Lecture comme jeu*, Paris, Éditions de Minuit, « Critique », 1986.
- Picard Michel, *Lire le temps*, Paris, Éditions de Minuit, « Critique », 1989.
- Picard Michel, *La Tentation – essai sur l'art comme jeu*, Nîmes, Éditions Jacqueline Chambon, « Rayon Art », 2002.
- Pidkameny Eric, « Sound in Video Games », in Mark J. P. Wolf (ed.), *The Video Game Explosion. A History from Pong to PlayStation and Beyond*, Westport/Londres, Greenwood Press, 2007, p. 251-257.
- Poilvez Marion, « Les hors-la-loi Islandais en Exils intérieurs. Entre mythe et réalité », *Histoires et Images médiévales*, 2012, n° 45, p. 77-81.
- Poizat Michel, *L'Opéra ou le cri de l'ange. Essai sur la jouissance de l'amateur d'opéra*, Paris, Métailié, « Sciences humaines », 1986, rééd. 2001.
- Portes Jacques, *L'Age doré 1865-1896*, Nancy, Presses universitaires de Nancy, « L'histoire

- documentaire des États-Unis », 1988.
- Postigo Hector, « Of Mods and Modders: Chasing Down the Value of Fan-Based Digital Game Modifications », *Games and Culture*, 2007, n° 2, p. 300-313.
- Pouillon Jean, « L'analyse des mythes », *L'Homme*, 1966, vol. 6, n° 1, p. 100-105.
- Pouillon Jean, *Fétiches sans fétichisme*, Paris, François Maspero, 1975.
- Price Robert M., « Genre in the Lovecraftian Library », in Sunand Tryambak Joshi (ed.), *Dissecting Cthulhu. Essays on the Cthulhu Mythos*, Lakeland, Miskatonic River Press, 2011, p. 82-87.
- Prida Jonas, « Introduction », in Jonas Prida (ed.), *Conan Meets the Academy. Multidisciplinary Essays on the Enduring Barbarian*, Jefferson/Londres, MacFarland & Company, 2013, p. 5-12.
- Rabkin Eric S., *Fantastic Worlds: Myths, Tales and Stories*, New York, Oxford University Press, 1979.
- Rasse Paul, « Esquisse d'une école française de l'anthropologie de la communication », *Recherches en communication*, 2006, n° 26, p. 259-274.
- Rasse Paul, *La Rencontre des mondes : Diversité culturelle et communication*, Paris, Armand Colin, « Sociétales », 2006.
- Rettberg Jill Walker, « Quests in *World of Warcraft*: Deferral and Repetition », in Hilde G. Corneliussen, Jill Walker Rettberg (ed.), *Digital Culture, Play, and Identity. A World of Warcraft Reader*, Cambridge, MIT Press, 2008, p. 167-184.
- Ricœur Paul, « Mythe – l'interprétation Philosophique », in *Encyclopedia Universalis*, Paris, Encyclopaedia Universalis France, 1971.
- Riezler Kurt, « Play and Seriousness », *The Journal of Philosophy*, 1941, vol. 38, n° 19, p. 505-517.
- Roesdahl Else, *The Vikings*, Londres, Penguin Books, 1992, rééd. 1998.
- Romilly Jacqueline (de), *Homère*, Paris, Presses universitaires de France, « Que sais-je ? », 1985, rééd. 2014.
- Rösli Lukas, *Topographien der eddischen Mythen. Eine Untersuchung zu den Raumnarrativen und den narrativen Räumen in der Lieder-Edda und der Prosa-Edda*, Tübingen, A. Francke Verlag, 2015.
- Rouquette Sébastien, « Pratiques de communication et lien social », in Sébastien Rouquette (dir.), *Nouer le lien social. Pratiques de communication & lien social*, Clermont-Ferrand, Presses universitaires Blaise Pascal, « Communication, cultures & lien social », p. 9-37.
- Ruud Jay, *A Critical Companion to J. R. R. Tolkien. A Literary Reference to His Life and Work*, New York, Facts On File, 2011.
- Ryan Marie-Laure, Thon Jan-Noël, « Storyworlds across Media: Introduction », in Marie-Laure Ryan, Jan-Noël Thon, *Storyworlds Across Media. Toward a Media-Conscious Narratology*, Lincoln/Londres, University of Nebraska Press, 2014, p. 1-21.
- Said Edward W., *Orientalism*, Londres, Penguin, 2003.
- Saint-Gelais Richard, *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*, Paris, Seuil, « Poétique », 2011.
- Salen Katie, Zimmerman Eric, *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, Cambridge, MIT Press, 2003.
- Samplonius Kees, « The War of the Æsir and the Vanir. A Note on Sources », *Tijdschrift voor*

- Skandinavistiek*, 2001, vol. 22, n° 1, p. 259-282.
- Samson Vincent, *Les Berserkir : les guerriers-fauves dans la Scandinavie ancienne, de l'âge de Vendel aux Vikings, VIe-XIe siècle*, Villeneuve-d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, « Histoire et civilisations », 2011.
- Sanahuja Simon (dir.), *Les Nombreuses Vies de Conan*, Lyon, Les moutons électriques, « La bibliothèque rouge », 2008.
- Sapir Edward, « Do We Need a "Superorganic" ? », *American Anthropologist*, 1917, n° 19, p. 441-447.
- Sapir Edward, *Le Langage. Introduction à l'étude de la parole* (1921), trad. fr. Solange Marie Guillemain, Paris, Payot, 1970, rééd. Paris, Payot & Rivages, « Petite bibliothèque Payot », 2001.
- Sapir Edward, « Racial Superiority », *The Menorah Journal*, 1924, n° 10, p. 200-212.
- Sapir Edward, « Are the Nordics a Superior Race ? », *The Canadian Forum*, 1925, vol. 5, n° 57, p. 265-266.
- Sapir Edward, « Let Race Alone », *The Nation*, 1925, n° 120, p. 211-213.
- Sapir Edward, « Undesirables – Klanned or Banned ? », *The American Hebrew*, 1925, n° 116, p. 286.
- Sapir Edward, « Observations on the Sex Problem in America », *American Journal of Psychiatry*, 1928, n° 8, p. 519-534.
- Sapir Edward, « The Application of Anthropology to Human Relations », in Newton Diehl Baker, Carlton Joseph Huntley Hayes, Roger Williams Strauss (ed.), *The American Way: A Study of Human Relations among Protestants, Catholics and Jews*, Chicago/New York, Willett, Clark & Co, 1936, p. 121-129.
- Sapir Edward, *Anthropologie 1. Culture et personnalité*, trad. fr. Christian Baudelot, Pierre Clinquart, Paris, Éditions de minuit, « Le sens commun », 1967.
- Sapir Edward, *Anthropologie 2. Culture*, trad. fr. Christian Baudelot, Pierre Clinquart, Paris, Éditions de minuit, « Le sens commun », 1967.
- Sapir Edward, *Linguistique*, trad. fr. Jean-Élie Boltanski, Nicole Soulé-Susbielles, Paris, Gallimard, « Folio essais », 1968.
- Sapir Edward, « Kaibab Paiute Ethnographic Field Notes », in William Bright (ed.), *The Collected Works of Edward Sapir X*, Berlin/New York, Mouton de Gruyter, 1992, p. 852-861.
- Sapir Edward, « Northern Ute Ethnographic Field Notes, 1909 », in William Bright (ed.), *The Collected Works of Edward Sapir X*, Berlin/New York, Mouton de Gruyter, 1992, p. 887-888.
- Sardan Jean-Pierre Olivier (de), « Émique », *L'Homme*, 1998, n° 147, p. 151-166.
- Schaeffer Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, « Poétique », 1999.
- Schaeffer Jean-Marie, « Fiction et croyance », in Jean-Marie Schaeffer, Nathalie Heinich, *Art, création, fiction*, Nîmes, Éditions Jacqueline Chambon, « Rayon art », 2004, p. 163-186.
- Schelling Thomas C., *The Strategy of Conflict*, Cambridge/Londres, Harvard University, 1960.
- Schmoll Laurence, « L'emploi des jeux dans l'enseignement des langues étrangères : Du traditionnel au numérique », *Sciences du jeu*, 2016, n° 5, [En ligne]. Accès : <http://sdj.revues.org/628>.
- Schmoll Patrick, « Communautés de joueurs et "mondes persistants" », *Médiamorphoses*, 2008, n° 22, p. 69-75.

- Schmoll Patrick, « Jeux sans fin et société ludique », in Sylvie Craipeau, Sébastien Genvo, Brigitte Simonnot (dir.), *Les Jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture*, Nancy, Presses universitaires de Nancy, « Questions de communication. Série actes », 2010, p. 27-42.
- Schmoll Patrick, « Sciences du jeu : état des lieux et perspectives », *Revue des sciences sociales*, 2011, n° 45, p. 10-19.
- Schmoll Patrick, « Jeux sérieux : exploration d'un oxymore », *Revue des sciences du jeu*, 2011, n° 45, p. 158-152.
- Schmoll Patrick, « Les Je en ligne », in Patrick Schmoll (dir.), *La Société Terminale 1. Communautés virtuelles*, Strasbourg, Néothèque, 2011, p. 113-135.
- Schell Jesse, *The Art of Game Design: A book of Lenses*, Burlington, Morgan Kaufmann Publishers, 2008.
- Schnell Alexander, « Le projet blumenbergien d'une anthropologie phénoménologique », in Denis Trierweiler (dir.), *Hans Blumenberg. Anthropologie Philosophique*, Paris, Presses universitaires de France, « Débats Philosophiques », 2010, p. 91-111.
- Schnurbein Stefanie von, « Shamanism in the Old Norse Tradition: A Theory Between Ideological Camps », *History of Religion*, 2003, vol. 43, n° 2, p. 116-138.
- Schnurbein Stefanie von, « Germanic Neo-Paganism – A Nordic Art-Religion », in Judith Schlehe, Evamaria Sandkühler (ed.), *Religion, Tradition and the Popular: Transcultural Views from Asia and Europe*, Bielefeld, Transcript Verlag, « History in Popular Culture », 2014.
- Schnurbein Stefanie von, *Norse Revival. Transformations of Germanic Neopaganism*, Leiden/Boston, Brill, « Studies in Critical Research on Religion », 2016.
- Schumm Marion, Trierweiler Denis, « À propos de Hans Blumenberg : Entretien avec Denis Trierweiler », *Cahiers philosophiques*, 2010, n° 123, p. 101-109.
- Schut Kevin, *Of Games and God: A Christian Exploration of Video Games*, Grand Rapids, Brazos Press, 2013.
- Schütz Alfred, *Collected papers*, La Haye, Martinus Nijhoff Publishers, 1971 ; trad. fr. Anne Noschis-Gilliéron, *Le Chercheur et le Quotidien : phénoménologie des sciences sociales*, Paris, Klincksieck, « Méridiens Klincksieck », 1987, rééd. 2008.
- Schütz Alfred, *Essais sur le monde ordinaire*, trad. fr. Thierry Blin, Paris, Le Félin – Kiron, 2007, rééd. 2010.
- Schütz Alfred, *Contribution à la sociologie de l'action*, trad. fr. Cherry Schrecker, Paris, Hermann, « Sociétés et pensées », 2009.
- Schwartz Leigh, « Fantasy, Realism, and the Other in Recent Video Games », *Space and Culture*, 2006, vol. 3, n° 9, p. 313-325.
- Schweitzer Darrel, « King Kull as a prototype of Conan », in Darrel Schweitzer (ed.), *The Robert E. Howard Reader. Essays on the Life and Works of Robert E. Howard*, Rockville, The Borgo Press, « The Milford Series Popular Writers of Today », 2010, p. 125-132.
- Scott Jason, « The Character-Oriented Franchise: Promotion and Exploitation of Pre-Sold Characters in American Film, 1913-1950 », in Ian Robert Smith (ed.), *Cultural Borrowings: Appropriation, Reworking, Transformation*, Nottingham, Scope, 2009, p. 34-55.
- Segal Robert A., *Theorizing About Myth*, Amherst, University of Massachusetts, 1999.
- Sepulchre Sarah, « La constellation transmédiatique de *Breaking Bad*. Analyse de la complémentarité trouvée entre la télévision et Internet », *ESSACHESS. Journal for communication Studies*, 2011, vol. 4, n° 1, p. 175-186.

- Servais Olivier, « Cérémonies de mariage dans *World of Warcraft* : transfert rituel ou institution collective ? », *Tic & société*, 2015, vol. 9, n° 1-2, [En ligne]. Accès : <https://ticetsociete.revues.org/1823>, consulté le 06/03/2016.
- Sévéon Julien, « Les Celtes, Howard et Conan » in Simon Sanahuja (dir.), *Les Nombreuses Vies de Conan*, Lyon, Les moutons électriques, « La bibliothèque rouge », 2008, p. 325-332.
- Shanks Jeffrey, « Cro-Magnon Atlanteans: Robert E. Howard and the Works of Lewis Spence », *The Cimmerian*, 2010, [En ligne]. Accès : <http://leogrin.com/CimmerianBlog/cro-magnon-atlanteans-robert-e-howard-and-the-works-of-lewis-spence/>, consulté le 25/03/2015.
- Shanks Jeffrey, « Cro-Magnon Atlanteans Redux », *The Cimmerian*, 2010, [En ligne]. Accès : <http://leogrin.com/CimmerianBlog/cro-magnon-atlanteans-redux/>, consulté le 25/03/2015.
- Shanks Jeffrey, « Theosophy and the Thurian Age: Robert E. Howard and the Works of William Scott-Elliot », *The Dark Man*, 2011, vol. 6, n° 1-2, p. 53-90.
- Shanks Jeffrey, « Hyborian Age Archeology. Unearthing Historical and Anthropological Foundations », in Jonas Prida (ed.), *Conan Meets the Academy. Multidisciplinary Essays on the Enduring Barbarian*, Jefferson/Londres, McFarland & Company, 2013, p. 13-34.
- Shanks Jeffrey, « Theosophy and the Thurian Age: Addendum », *The Dark Man*, 2014, vol. 7, n° 2, p. 95-108.
- Shippey Tom, « Tolkien and Iceland: The Philology of Envy », in Tom Shippey, *Roots and Branches. Selected papers on Tolkien*, Zollikofen, Walking Tree Publishers, 2007, p. 187-202.
- Silec Tatjana, « Tolkien et le *Kalevala* », in Leo Carruthers (dir.), *Tolkien et le Moyen Âge*, Paris, CNRS Éditions, 2007, p. 31-49.
- Simek Rudolf, *Mittelerde: Tolkien und die germanische Mythologie*, München, C.H. Beck, 2005.
- Sinor Denis, « Les Barbares », *Diogenes*, 1957, n° 18, p. 52-68.
- Siran Jean-Louis, *L'Illusion mythique*, Le Plessis-Robinson, Institut Synthélabo pour le progrès de la connaissance, 1998.
- Smith Kirby Flowers, « An Historical Study of the Werewolf in Literature », *Publications of the Modern Language Association of America*, 1894, vol. 9, n° 1, p. 1-43.
- Sotamaa Olli, « When the Game Is Not Enough: Motivations and Practices Among Computer Game Modding Culture », *Games and Culture*, 2010, vol. 5, n° 3, p. 239-255.
- Souriau Étienne, « La structure de l'univers filmique et le vocabulaire de la filmologie », *Revue internationale de filmologie*, 1951, n° 7-8, p. 231-240.
- Souza Manuel de, « Introduction », in Manuel de Souza, Annick Peters-Custot, François-Xavier Romanacce (dir.), *Le Sacré dans tous ses états. Catégories du vocabulaire religieux et sociétés, de l'Antiquité à nos jours*, Saint-Étienne, Publications de l'université de Saint-Étienne, 2012, p. 7-25.
- Spier Leslie, Sapir Edward, *Wishram Ethnography*, Seattle, University of Washington Press, 1930, rééd. in William Bright (éd.), *The Collected Works of Edward Sapir VII*, Berlin/New York, Mouton de Gruyter, 1990, p. 470-472.
- Stockburger Axel, « The Game Environment From an Auditive Perspective », communication présentée à la conférence *Level Up, Digital Games Research Conference*, Utrecht, Pays-Bas, 4-6 novembre 2003, [En ligne]. Accès : http://www.stockburger.at/files/2010/04/gameenvironment_stockburger1.pdf, consulté le 28/08/2014.
- Strmiska Michael, « Ásatrú in Iceland: The Rebirth of Nordic Paganism? », *Nova Religio: The*

- Journal of Alternative and Emergent Religions*, 2000, vol. 4, n° 1, p. 106-132.
- Stroud Joe, « The Importance of Music to Anders Behring Breivik », *Journal of terrorism research*, 2013, vol. 4, n° 1, p. 5-18.
- Tarot Camille, « SEGAL (Robert A.), *Theorizing About Myth* », *Archives de sciences sociales des religions*, 2001, n° 114, p. 114-115.
- Tarot Camille, « Sur les aléas du vocabulaire du sacré dans les sciences sociales en France au XX^e siècle », in Manuel de Souza, Annick Peters-Custot, François-Xavier Romanacce (dir.), *Le Sacré dans tous ses états. Catégories du vocabulaire religieux et sociétés, de l'Antiquité à nos jours*, Saint-Étienne, Publications de l'université de Saint-Étienne, 2012, p. 339-350.
- Taylor T. L., *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*, Cambridge/Londres, MIT Press, 2006.
- Ter Minassian Hovig, « Les jeux vidéo. Un patrimoine culturel ? », *Géographie et cultures*, 2012, n° 82, p. 121-139.
- Ter Minassian Hovig, Boutet Manuel, « Les jeux vidéo dans les routines quotidiennes », *Espace populations sociétés*, 2015, n° 1-2, [En ligne]. Accès : <https://eps.revues.org/5989>, consulté le 13/05/2016.
- Ter Minassian Hovig, Rufat Samuel, « Espace et temps des jeux vidéo » in Hovig Ter Minassian, Samuel Rufat, Samuel Coavoux, *Espace et temps des jeux vidéo*, Paris, Questions théoriques, « Lecture > Play », 2012, p. 5-27.
- Thierry Amédée, *Histoire des Gaulois depuis les temps les plus reculés jusqu'à l'entière soumission de la Gaule à la domination romaine. Tome I*, Paris, A. Sautet et C^{ie}, 1828.
- Thurin Erik Ingvar, *The American Discovery of the Norse. An Episode in Nineteenth-Century American Literature*, Lewisnurg/Londres, Bucknell University Press/Associated University Press, 1999.
- Tierney Richard L., « The Derleth Mythos », in Meade Frierson, Penny Frierson, *HPL: A Tribute to Howard Phillips Lovecraft (1890 - 1937)*, Birmingham, Meade and Penny Frierson, 1972, rééd. in Sunand Tryambak Joshi (ed.), *Dissecting Cthulhu. Essays on the Cthulhu Mythos*, Lakeland, Miskatonic River Press, 2011, p. 10-12.
- Timmerman John H., *Other Worlds: The Fantasy Genre*, Bowling Green, Bowling Green University Popular Press, 1983.
- Todorov Tzvetan, *La peur des barbares : au-delà du choc des civilisations*, Paris, Robert Laffont, « Le Livre de poche. Biblio essais », 2008.
- Tolkien John R. R., « *Beowulf* : les monstres et les critiques » (1936), in John R. R. Tolkien, *Les monstres et les critiques et autres essais*, dir. Vincent Ferré, trad. fr. Christine Laferrière, Paris, Christian Bourgeois, « Agora », 2006, p. 15-93.
- Tolkien John R. R., « Du conte de fées », in John R. R. Tolkien, *Les monstres et les critiques et autres essais*, dir. Vincent Ferré, trad. fr. Christine Laferrière, Paris, Christian Bourgeois, « Agora », 2006, p. 197-278.
- Treuil René, *Le Mythe de l'Atlantide*, Paris, CNRS Éditions, 2012.
- Trierweiler Denis, « *Polla ta Deina*, ou comment dire l'innommable. Une lecture d'*Arbeit am Mythos* », *Archives de Philosophie*, 2004, n° 67, p. 249-268.
- Trierweiler Denis, « Avant propos : "De la dignité de l'homme" », in Denis Trierweiler (dir.), *Hans Blumenberg. Anthropologie Philosophique*, Paris, Presses universitaires de France, « Débats Philosophiques », 2010, p. 9-24.
- Tuailleon Demésy Audrey, *La Re-création du passé : enjeux identitaires et mémoriels. Approche*

- socio-anthropologique de l'histoire vivante médiévale*, Besançon, Presses universitaires de Franche-Comté, « Thésis », 2013.
- Tulinius Torfi, « Les Islandais ont-ils cru à leurs mythes ? », *Europe, revue littéraire mensuelle*, 2006, n° 928-929, p. 31-43.
- Turgeon Laurier, *Patrimoines métissés. Contextes coloniaux et postcoloniaux*, Paris/Québec, Éditions de la Maison des sciences de l'homme/Presses de l'université de Laval, 2003.
- Tylor Edward B., *Primitive Culture. Researches into the Development of Mythology, Philosophy, Religion, Language, Art, and Custom vol. I*, Londres, John Murray, 1871, rééd. 1903.
- Versnel Henk S., *Inconsistencies in Greek and Roman Religion. II. Transition and Reversal in Myth and Ritual*, Leiden, E. J. Brill, 1993.
- Vernant Jean-Pierre, *Mythe et société en Grèce ancienne*, Paris, François Maspero, « Textes à l'appui », 1974.
- Veyne Paul, *Les Grecs ont-ils cru en leurs mythes ? Essai sur l'imagination constituante*, Paris, Seuil, « Points essais », 1983.
- Vincent Frédéric, « Transe et réalité virtuelle. L'homo religiosus à l'ère des nouvelles technologies », *Sociétés*, 2011, n° 111, p. 49-56.
- Vion-Dury Juliette, « Cthulhu », in Pierre Brunel, Juliette Vion-Dury (dir.), *Dictionnaire des mythes du fantastique*, Limoges, Presses universitaires de Limoges, 2009, p. 51-90.
- Voisenat Claudie, « Comment peut-on être un troll ? Le joueur et ses personnages dans l'univers de *World of Warcraft* », *Terrain*, 2009, n° 52, p. 126-141.
- Wagner Rachel, « First Person Shooter Religion: Algorithmic Culture and Interreligious Encounter », *CrossCurrents Magazine*, 2012, vol. 62, n° 2, p. 181-203.
- Wagner Rachel, « God in the Game: Cosmopolitanism and Religious Conflict in Video Games », *Journal of the American Academy of Religion*, 2013, vol. 84, n° 1, p. 249-261.
- Wahlen Zack, « Play Along – An Approach to Videogame Music », *Game Studies*, 2004, vol. 4, n° 1, [En ligne]. Accès : <http://www.gamestudies.org/0401/whalen/>, consulté le 18/05/2016.
- Waldenfels Bernard, *Topographie des Fremden. Studien zur Phänomenologie des Fremden 1.*, Frankfurt am Main, Suhrkamp, 1997 ; trad. fr. Francesco Gregorio, Frédéric Moinat, Arno Renken, Michel Vanni, *Topographie de l'étranger. Étude pour une phénoménologie de l'étranger. 1*, Paris, Van Dieren, « Par ailleurs Riponne », 2009.
- Wallace Robert M., « Introduction », in Hans Blumenberg, *Arbeit am Mythos*, Frankfurt am Main, Suhrkamp, 1979 ; trad. en. Robert M. Wallace, *Work on Myth*, Cambridge/Londres, MIT Press, 1985.
- Watier Patrick, *Une introduction à la sociologie compréhensive*, Belfort, Circé, 2002.
- Watzlawick Paul, Beavin Janet Helmick, Jackson Don D., *Pragmatics of Human Communication. A Study of Interactional Patterns, Pathologies, and Paradoxes*, New York, W. W. Norton & Company, 1967 ; trad. fr. Janine Morche, *Une logique de la communication*, Paris, Seuil, « Points essais », 1972.
- Wawn Andrew, *The Vikings and the Victorians. Inventing the Old North in 19th Century Britain*, Cambridge, D. S. Brewer, 2000.
- Weber Florence, *Brève histoire de l'anthropologie*, Paris, Flammarion, « Champs essais », 2015.
- Wendling Thierry, « Jeu, illusion et altérité », in Marc-Olivier Gonseth, Jacques Hainard, Roland Kaehr (dir.), *La Grande Illusion*, Neuchâtel, Musée d'ethnographie, 2000, p. 25-39.
- Wendling Thierry, *Ethnologie des joueurs d'échecs*, Paris, Presses universitaires de France,

- « Ethnologies », 2002.
- Wendling Thierry, « Une joute intellectuelle au détriment du jeu ? Claude Lévi-Strauss vs Roger Caillois (1954-1974) », *Ethnologies*, 2010, vol. 32, n° 1, p. 29-49.
- Wendling Thierry, « Graines de jeux dans les parterres du Collège de sociologie », *Anamnèse*, 2014, n° 8, p. 201-215.
- Werner Michael, « Penser l'histoire croisée : entre empirie et réflexivité », *Annales. Histoire, Sciences Sociales*, 2003, vol. 58, n° 1, p. 7-36.
- Winkin Yves, *La Nouvelle Communication*, Paris, Seuil, « Points essais », 1981.
- Winkin Yves, « Portrait d'un sociologue en jeune homme », in Yves Winkin, *Erving Goffman. Les moments et leurs hommes*, Paris, Seuil, 1988, rééd. Paris, Seuil/Minuit, « Points essais », 2016.
- Winkin Yves, *Anthropologie de la communication : de la théorie au terrain*, Paris, De Boeck université, 1996, rééd. Paris, Seuil, « Points essais », 2001.
- Winkin Yves, « Les multiples mondes de Howard Becker », in Pierre-Jean Benghozi, Thomas Paris (dir.), *Howard Becker et les mondes de l'art*, Palaiseau, Les éditions de l'école Polytechnique, « Colloque de Cerisy », 2013, p. 141.
- Winnicott Donald W., *Playing and Reality*, Londres, Tavistock, 1971 ; trad. fr. Claude Monod, Jean-Bertrand Pontalis, *Jeu et réalité : l'espace potentiel*, Paris, Gallimard, « Folio essais », 1975.
- Wolf Mark J. P., *Building Imaginary Worlds. The Theory and History of Subcreation*, New York/Londres, Routledge, 2012.
- Yang Manuel, « Demystifying the Hamburg Hydra and the Origin of Genre: Carl Linnaeus and the Politics of the Aesthetic Commodity-Form », *Tresspassing journal*, 2013, n° 2, p. 98-117.
- Yonnet Paul, *Jeux, modes et masses (1945-1985)*, Paris, Gallimard, « Bibliothèque des sciences humaines », 1986.
- Yonnet Paul, *Travail, loisir. Temps libre et lien social*, Paris, Gallimard, « Bibliothèque des sciences humaines », 1999.
- Zabban Vinciane, « Ceci est un monde. » *Le Partage des jeux en ligne : conceptions, techniques, et pratiques*, Thèse en Sociologie, Paris, Université Paris-Est Marne-la-Vallée, 2011.
- Zabban Vinciane, « Retour sur les *Game Studies*. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo », *Réseaux*, 2012, n° 173-174, p. 137-176.
- Zabban Vinciane, « Les enjeux du métajeu. Les pratiques d'un jeu en ligne et leurs médiations », in Marc Atallah, Christian Indermühle, Nicolas Nova, Matthieu Pellet (dir.), *Pouvoir des jeux vidéo. Des pratiques aux discours*, Gollion, Infolio, 2014, p. 13-32.
- Zask Joëlle, « Individualité et culture, de Boas à Dewey. À propos des liens entre pragmatisme et anthropologie culturelle », *SociologieS*, 2015, [En ligne]. Accès : <https://sociologies.revues.org/4966>, consulté le 17/05/2016.
- Zeiler Xenia, « The Global Mediatization of Hinduism through Digital Games. Representation versus Simulation in *Hanuman: Boy Warrior* », in Heidi A. Campbell, Gregory Price Grieve (ed.), *Playing with Religion in Digital Games*, Bloomington/Indianapolis, Indiana University Press, 2014, p. 66-87.
- Zernack Julia, « Building the North with Poetry - "The Edda" in European Romanticism », communication présentée au Workshop international *Building the North with Words. Geographies of Scientific Knowledge in European Philologies 1850-1950*, Université de Strasbourg, Strasbourg, 5-6 juin 2014.

Zimmerman Eric, « Jerked Around by the Magic Circle. Clearing the Air Ten Years Later », *Gamasutra*, 2012, [En ligne]. Accès : http://www.gamasutra.com/view/feature/135063/jerked_around_by_the_magic_circle_php, consulté le 08/03/2016.

Znamenski Andrei A., *The Beauty of the Primitive. Shamanism and the Western Imagination*, Oxford, Oxford University Press, 2007.

Åhlén Marit, *Runstenar i Uppsala län berättar*, Uppsala, Upplandsmuseet, 2010.

II – SOURCES PRIMAIRES (TEXTES CITÉS)

1 – Transcriptions

Bray Olive, *The Elder or Poetic Edda, Commonly known as Sæmund's Edda. Part I. - The Mythological Poems*, Londres, Printed for the Viking Club, 1908.

Speculum Regale. Konungs skuggsjá. Konge-Speilet. Et Philosophisk-Didaktisk Skift, forfattet i Norge Mod slutningen af det Tolfte Aarhundrede. Tilligemend et samtidigt Skrift om den Norske Kirkes stilling til Staten, Christiania, Carl C. Werner & Comp, 1848.

Sturluson Snorri, *De codex trajectinus van de Snorra Edda*, éd. Willem van Eeden, Leiden, Eduard Ijdo, 1913.

Sturluson Snorri, *Edda Snorra Sturlusonar: Codex Wormianus AM 242, fol.*, éd. Finnur Jónsson, Copenhagen/Kristiania (Oslo), Gyldendal, 1924.

Sturluson Snorri, *Edda. Prologue and Gylfaginning*, éd. Anthony Faulkes, Oxford, Oxford University Press, 1982, rééd. Londres, Viking Society for Northern Research, 2005.

Sturluson Snorri, *Edda. Skáldskaparmál 1. Introduction, Text, Notes*, éd. Anthony Faulkes, Londres, Viking Society for Northern Research, 1998, rééd. 2007.

Sturluson Snorri, *Edda. Skáldskaparmál 2. Glossary and Index of Names*, éd. Anthony Faulkes, Londres, Viking Society for Northern Research, 1998, rééd. 2007.

Sturluson Snorri, *Edda. Háttatal*, éd. Anthony Faulkes, Oxford, Clarendon Press, 1991, rééd. *Second edition*, Londres, Viking Society for Northern Research, 2007.

Sturluson Snorri, *The Uppsala Edda. DG II 4to*, ed. Heimir Pálsson, trad. en. Anthony Faulkes, Londres, Viking Society for Northern Research, 2012.

Svarfðæla saga, Disponible en ligne : http://sagadb.org/svarfdaela_saga, consulté le 19/05/2016.

2 – Traductions

Adam de Brême, *Histoire des archevêques de Hambourg : Avec une description des îles du Nord*, trad. fr. Jean-Baptiste Brunet-Jailly, Paris, Gallimard, « L'aube des peuples », 1998.

Beowulf, trad. fr. André Crépin, Paris, Le livre de poche, « Lettres Gothiques », 2007.

Boyer Régis, *L'Edda poétique*, Paris, Fayard, « L'espace intérieur », 1992.

Boyer Régis, *Sagas Islandaises*, Paris, Gallimard, « Bibliothèque de la Pléiade », 1987.

Boyer Régis, *Sagas légendaires Islandaises*, Toulouse, Anacharsis, 2012.

Grettis Saga: The Story of Grettir the Strong, trad. en. William Morris, Eiríkr Magnússon, Londres, F. S. Ellis 1869, rééd. 1900, [En ligne]. Accès : http://sagadb.org/grettis_saga.en, consulté le 19/05/2016.

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

Puget Mlle R. du, *Les Eddas. traduites de l'ancien idiome scandinave*, Paris, Librairie française et

étrangère, 1846, rééd. Paris, Librairie de l'association pour la propagation et la publication des bons livres, 1865.

Saxo Grammaticus, *La Geste des danois (Gesta danorum, Livre I-IX)*, trad. fr. Jean-Pierre Troadec, Paris, Gallimard, « L'aube des peuples », 1995.

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

Sturluson Snorri, *L'Edda. Récits de mythologie nordique par Snorri Sturluson*, trad. fr. François-Xavier Dillmann, Paris, Gallimard, « L'aube des peuples », 1991.

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

The King's Mirror (Speculum regale – Konungs Skuggsjá), trad. en. Laurence Marcellus Larson, New York/Londres, Humprhey Milford/Oxford University Press, 1917, p. 125.

The Saga of Grettir the Strong, trad. en. G. H. Hight, Londres, J. M. Dent, 1914, [En ligne]. Accès : http://sagadb.org/grettis_saga.en2, consulté le 19/05/2016.

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

3 – Quelques œuvres de réception

Faulkes Anthony, *Two Versions of Snorra Edda from the Seventeenth Century. Vol. 1, Edda Magnúsar Ólafssonar (Laufás Edda)*, Reykjavík, Stofnun Árna Magnússonar á Íslandi, 1979.

Magnús Ólafsson, *Specimen Lexici Runici*, Hafniae, Impressum a Melchiore Martzan Acad. Typog., 1650.

Mallet Paul-Henri, *Monumens de la mythologie et de la poesie des Celtes et particulièrement des anciens Scandinaves: pour servir de supplement et de preuves a l'Introduction a l'histoire de Dannemarc*, Copenhague, C. Philibert, 1756.

Longfellow Henry Wadsworth, *The Poets and Poetry of Europe*, Philadelphie, Carey and Hart, 1845.

Sturluson Snorri, *Edda Islandorum, ann. Chr. 1215 islandice conscripta*, trad. lat. et dan. Peder Hansen Resen, Hafniae, typis H. Gödiani, 1665.

Sørensen Villy, *Ragnarok, en gudfortælling*, Viby J., Centrum Jyllands-Posten Forlag, 1982 ; trad. fr. Michel Cadars, *Ragnarök, le crépuscule des dieux. Récit mythologique*, Nancy, Presses universitaires de Nancy, 1987.

Ibsen Henrik, *Peer Gynt* (1867), trad. fr. François Regnault, Paris, Beba, 1981.

4 – Hafgufe, kraken et microcosmus

Cuvier Georges, « Mémoire sur les ascidies et sur leur anatomie » in Georges Cuvier, *Mémoires pour servir à l'histoire et à l'anatomie des mollusques*, Paris, Deterville, 1817.

Linné Carl Von, *Fauna Svecica, sistens animalia Sveciae regni : quadrupedia, aves, amphibia, pisces, insecta, vermes, distributa per classes & ordines, genera & species, cum differentiis specierum, synonymis autorum, nominibus incolarum, locis habitationum, descriptionibus insectorum*, Stockholmiae, Sumtu & Literis Laurentii Salvii, 1746.

Linné Carl Von, *Systema naturæ sistens regna tria naturæ in classes et ordines, genera et species redacta, tabulisque æneis illustrata. Accedunt vocabula gallica. Editio multo auctior & emendatior*, Lugduni Batavorum, Theodorum Haak, 1756.

- Montfort Pierre Denys (de), *Histoire naturelle, générale et particulière des mollusques animaux sans vertèbres et à sang blanc Tome 2*, Paris, François Dufart, 1802.
- Négri Francesco, *Viaggio settentrionale Fatto e descritto da Francesco Negri da Ravenna. Opera postuma data alla luce dagli Heredi del sudetto*, Padova, Stamperia del Seminario, 1700, rééd. Per Gianfelice Dandi stampatore camerale, 1701, p. 184-185.
- Pontoppidan Erik, *The Natural History of Norway, containing a particular and accurate account of the temperature of the air, the different soils, waters, vegetables, metals, minerals, stones, beasts, birds, and fishes : together with the dispositions, customs, and manner of living of the inhabitants : interspersed with physiological notes from eminent writers, and transactions of academics : in two parts. Part 2* (1752), Londres, A. Linde, 1755, p. 210-211.
- Redi Francesco, *Osservazioni intorno animali viventi che si trovano negli animali viventi*, Florence, Piero Matini, 1684.
- Wormius Olaus, *Museum Wormianum seu historia rerum rariorum, Tam Naturalium, quam Artificialium, tam Domesticarum, quam Exoticarum, quæ Hafniæ Danorum in ædibus authoris fervantur*, Lugduni Batavorum, Ex Officina Elseviriorum, 1655.

III – TEXTES ANTIQUES

- Strabon, *Géographie vol. 2*, trad. fr. Amédée Tardieu, Paris, Librairie Hachette et Compagnie, 1873.
- Macrobe, *Saturnales*, trad. fr. Jean Marie Napoléon Désiré Nisard (dir.), Paris, Firmin-Didot frères, fils et Cie, 1875, [En ligne]. Accès : <http://remacle.org/bloodwolf/erudits/macrobe/saturnales1.htm>, consulté le 29/09/2014.
- Tacite, *La Germanie : l'origine et le pays des Germains*, trad. fr. Patrick Voisin, Paris, Arléa, « Poche-Retour aux grands textes », 2011.
- Plutarque, *Vies des hommes illustres. Tome 2*, trad. fr. Alexis Pierron, Paris, Charpentier, 1853.

IV – ROBERT E. HOWARD ET CONAN

1 – Anthologies et essais

- Howard Robert E., *The Complete Chronicles of Conan. Centenary Edition*, éd. Stephen Jones, Londres, Gollanz, 2006, p. 897-925.
- Howard Robert E., *Conan le Cimmérien*, éd. Patrice Louinet, Paris, Bragelonne, 2007.
- Howard Robert E., *Conan, L'heure du dragon*, éd. Patrice Louinet, Paris, Bragelonne, 2008.
- Howard Robert E., *Conan, Les clous rouges*, éd. Patrice Louinet, Paris, Bragelonne, 2008.
- Howard Robert E., *Swords of the North*, éd. Rob Roehm, Plano, The Robert E. Howard Foundation Press, 2014.
- Howard Robert E., *The Hyborian Age*, Los Angeles, Lany Coöperative Publications, 1938, rééd. in Robert E. Howard, *The Hyborian Age. Facsimile edition*, éd. et intro. Jeffrey Shanks, Talahassee, Skelos Press, 2015.

2 – Continueurs, version éditées, et pastiches

- Coleman Loren L., *Legends of Kern I. Blood of Wolves*, New York, Ace books, 2005 ; trad. fr. Gabrielle Brodhy, *La légende de Kern I. La fureur des loups*, Paris, Fleuve noir, 2007.
- Derleth August (éd.), *Tales of the Cthulhu Mythos*, Sauk City, Arkham House, 1969.
- Howard Robert Ervin, « The Frost Giant's Daughter », in Robert E. Howard, Lyon Sprague de

- Camp, Lin Carter, *Conan of Cimmeria*, New York, Lancer Books, 1969 ; trad. fr. François Truchaud, « La fille du géant du Gel », in Robert E. Howard, Lyon Sprague de Camp, Lin Carter, *Conan le Cimmérien*, Paris, Jean-Claude Lattès, « Titre SF », 1980. (version modifiée par Lyon Sprague de Camp).
- Howard Robert E., Sprague de Camp Lyon, *Conan and the Flame Knife*, New York, Gnome Press, 1955, rééd. New York, Ace Books, 1981, p. 103-104.
- Howard Robert E., Sprague de Camp Lyon, « The Bloodstained God », in Robert E. Howard, Lyon Sprague de Camp, Lin Carter, *Conan of Cimmeria*, New York, Lancer Books, 1969 ; trad. fr. François Truchaud, « Le dieu maculé de sang », in Robert E. Howard, Lyon Sprague de Camp, Lin Carter, *Conan le Cimmérien*, Paris, Jean-Claude Lattès, « Titre SF », 1980.
- Moore Sean A., *Conan and the Grim Grey God*, New York, Tor Book, 1996.
- Sprague de Camp Lyon, Carter Lin, *Conan of the Isles*, New York, Lancer Books, 1968.
- Sprague de Camp Lyon, Carter Lin, « The Thing in the Crypt », in Robert E. Howard, Lyon Sprague de Camp, Lin Carter, *Conan*, New York, Lancer Books, 1967 ; trad. fr. Anne Zribi, « La chose dans la crypte », in Robert E. Howard, Lyon Sprague de Camp, Lin Carter, *Conan*, Paris, Jean-Claude Lattès, « Titre SF », 1980.
- Sprague de Camp Lyon, Carter Lin, « The Lair of the Ice Worm », in Robert E. Howard, Lyon Sprague de Camp, Lin Carter, *Conan of Cimmeria*, New York, Lancer Books, 1969 ; trad. fr. François Truchaud, « Le repère du ver des glaces », in Robert E. Howard, Lyon Sprague de Camp, Lin Carter, *Conan le Cimmérien*, Paris, Jean-Claude Lattès, « Titre SF », 1980.
- Sprague de Camp Lyon, Carter Lin, « The Witch of the Mists », in Lyon Sprague de Camp, Lin Carter, *Conan of Aquilonia*, New York, Ace Books, 1977 ; trad. fr. Jean-Paul Wautier, « La sorcière des Brumes », in Lyon Sprague de Camp, Lin Carter, *Conan l'Aquilonien*, Paris, Jean-Claude Lattès, « Titre SF », 1983, rééd. Paris, J'ai lu, 1994.
- Roberts John Maddox, *Conan the Valorous*, New York, Tor Books, 1985, rééd. Londres, Sphere books limited, 1987 ; trad. fr. Bernadette Emerich, *Conan le valeureux*, Paris, J'ai lu, « Science-fiction. Fantasy », 1995.
- Turtledove Harry, *Conan of Venarium*, New York, Tor Books, 2003.

3 – Correspondances et autres documents

- Derie Bobby, *The Collected Letters of Robert E. Howard. Index and Addenda*, Plano, The Robert E. Howard Foundation Press, 2015.
- Roehm Rob, Burke Rusty (ed.), *The Collected Letters of Robert E. Howard. Volume one, 1923 - 1929*, Plano, The Robert E. Howard Foundation Press, 2007.
- Roehm Rob, Burke Rusty (ed.), *The Collected Letters of Robert E. Howard. Volume two, 1930-1932*, Plano, The Robert E. Howard Foundation Press, 2007.
- Roehm Rob, Burke Rusty (ed.), *The Collected Letters of Robert E. Howard. Volume three, 1933-1936*, Plano, The Robert E. Howard Foundation Press, 2008.
- Burke Rusty, Joshi Sunand Tryambak, Schultz David E. (ed.), *A Means to Freedom. The Letters of H. P. Lovecraft and Robert E. Howard : 1930-1932*, New York, Hyppocampus Press, 2011.
- Burke Rusty, Joshi Sunand Tryambak, Schultz David E. (ed.), *A Means to Freedom. The Letters of H. P. Lovecraft and Robert E. Howard : 1933-1936*, New York, Hyppocampus Press, 2011.
- Howard Robert E., *Back to School*, intro. et notes Rob Roehm, Plano, The Robert E. Howard Foundation Press, 2012.

4 – Livres d'illustrations et encyclopédies

- Cotterell Arthur, *The Macmillan Illustrated Encyclopedia of Myths and Legends*, Toronto, Guild publishing, 1989 ; trad. fr. Christian Bounay, Jean-Michel Frémont, *Mythes et légendes du monde, encyclopédie illustrée*, Paris, Saint-André-des-Arts, 2002.
- Sammon Paul M., *Conan, The Phenomenon: The Legacy of Robert E. Howard's Fantasy Icon*, Milwaukee, Dark Horse Comics, 2007.
- Sanjulian, *Sword's Edge: Paintings Inspired by the Works of Robert E. Howard*, Nevada City, Underwood Books Inc, 2010.
- Thomas Roy, *Conan: The Ultimate Guide to the World's Most Savage Barbarian*, Londres, DK Publishing, 2006 ; trad. fr. Philippe Touboul, *Conan l'encyclopédie*, Paris, Semic, 2007.

V – AUTRES TEXTES DE FANTASY CITÉS

- Martin George R. R., *A Song of Ice and Fire. A Game of Thrones*, New York, Bantam Spectra, 1996.
- Tolkien John R. R., *The Hobbit, or There and Back Again*, Londres, Allen & Unwin, 1937 ; trad. fr. Francis Ledoux, *Bilbo le hobbit*, Paris, Librairie générale française, « Le livre de poche », 1992.
- Tolkien John R. R., *The Lord of the Rings. The Fellowship of the Ring*, Londres, G. Allen & Unwin, 1954 ; trad. fr. Francis Ledoux, *Le Seigneur des anneaux I. La communauté de l'anneau*, Paris, Christian Bourgeois, 1972, rééd. « Presses Pocket », 2001.
- Tolkien John R. R., *Le Silmarillion*, édition établie par Christopher Tolkien, Paris, Christian Bourgeois, 1978.

VI – BANDES DESSINÉES

- Busiek Kurt, Nord Cary, *Conan. Volume 1. The Frost-Giant's Daughter and other stories*, Milwaukee, Dark Horse Books, 2005.
- Conan the Barbarian. The Mask of Acheron*, Milwaukee, Dark Horse Comics, 2011.
- Dysart Joshua, Conrad Will, *Conan and the Midnight God*, Milwaukee, Dark Horse Comics, 2007.
- Takei Hiroyuki, *Shaman King*, Chiyoda, Shūeisha, 1998-2004.
- Thomas Roy, Windsor-Smith Barry, « The Frost Giant's Daughter », *Savage Tales of Conan*, 1973, n° 1, rééd. in Roy Thomas, Barry Windsor-Smith, *The Chronicles of Conan. Volume 2. Rogues in the House and other stories*, Milwaukee, Dark Horse Books, 2003, rééd. in Roy Thomas, Barry Windsor-Smith, *The Savage Sword of Conan. Volume One*, Milwaukee, Dark Horse Books, 2007.
- Thomas Roy, Buscema John, Dezuniga Tony, « The Ghouls of Yanaidar », *The Savage Sword of Conan*, 1982, n° 32, p. 3-58.

VII – LUDOGRAPHIE

1 – MMORPG

- Anarchy Online*, Funcom, Funcom, 2001.
- Age of Conan: Hyborian Adventures*, Funcom, Funcom/Eidos Interactive, 2008.
- Dark Age of Camelot*, EA Mythic, GOA, 2001.
- Everquest*, Verant Interactive, Sony Online Entertainment, 1999.
- La Quatrième prophétie*, Vircom Interactive, GOA, 1999.

Perfect World, Beijing Perfect World, Beijing Perfect World/Games-Masters Ltd/Perfect World Entertainment, 2005.

Rift, Trion Worlds, Trion Worlds, 2011.

The Lord of The Rings Online: Shadows of Angmar, Turbine, Turbine/Midway Games/Codemasters, 2007.

The Saga of Ryzom, Nevrax, Nevrax/Gameforge, 2004.

Ultima Online, Origine Systems/Electronic Arts/Electronics Arts, 1997.

Warhammer Online : Age of Reckoning, Mythic Entertainment, Electronic Arts, 2008.

World of Warcraft, Blizzard Entertainment, Vivendi Universal, 2004.

2 – Autres Jeux vidéo

Baldur's Gate, Black Isle Studios/Bioware, Interplay, 1998.

Call of Duty: Modern Warfare 2, Infinity Ward, Activision/Square Enix/1C Company/Aspyr/aktronic Software & Services GmbH, 2009.

Conan, Cauldron, TDK Mediactive, 2004.

Conan, Nihilistic Software, THQ, 2007.

Conan Exiles, Funcom, Funcom, 2016.

Diablo, Blizzard North, Blizzard Entertainment, 1997.

Diablo II, Blizzard North, Blizzard Entertainment, 2000.

Diablo III, Activision Blizzard, Blizzard Entertainment, 2012.

Daggerfall, Bethesda Softworks, Bethesda Softworks/Ubisoft, 1996.

Le Seigneur des anneaux : Le Retour du roi, EA Redwood Shores, Electronic Arts, 2003.

Mankind, Vibes Online Gaming, Cryo Interactive/O2 Online Entertainment, 1998.

Suikoden, Konami Computer Entertainment Tokyo, Konami, 1995.

The Tower of the Elephant, Chillingo, Chillingo, 2011.

3 – Jeux de rôle papier et suppléments

Asgard, XII singes, XII singes, 2011.

Bestiaire monstrueux, Lake Geneva, TSR, 1993.

Conan : le jeu de rôle. Édition Atlante, Moongose Publishing, Ubik, 2005.

Conan Roleplaying Game, David Zeb Cook, TSR, 1985.

Cthulhu, Pelgrane Press, 7ème Cercle, 2008.

Dungeons and Dragons, TSR Inc., TSR Inc., 1983.

GURPS Conan, Steve Jackson Games, Steve Jackson Games, 1989.

Le Livre des cinq anneaux, AEG, Asmodée éditions/Siroz, 1998.

Return to the Road of Kings, Vincent N. Darlage, Moongose Publishing, 2007.

Warhammer le jeu de rôle fantastique, Fantasy Flight Games, éditions Descartes, 1986

Yggdrasil, 7ème cercle, 7ème cercle, 2009.

4 – Autres jeux (plateau, cartes, figurines, wargames)

Age of Conan, Roberto Di Meglio, Marco Maggi, Francesco Nepitello, Edge Entertainment, 2009.

Conan Collectible Card Game, Jason Robinette, Comic Images/Frogcatcher Games, 2006.

Warhammer Fantasy Battle, Games Workshop, Games Workshop, 1983.

5 – Manuels de jeu

Cassady David, *Conan*, Indianapolis, Bradygames/DK Publishing, « Official Strategy Guide », 2007.

Pilet Stéphane, *Age of Conan: Hyborian Adventures. Le Guide du Casual Gamer*, Paris, First, 2008.

VIII – FILMOGRAPHIE

1 – Films

Conan the Barbarian, John Milius, Dino De Laurentiis Corporation, 1982.

Conan the Barbarian, Marcus Nispel, Lionsgate/Millennium Films/Nu Image/Paradox Entertainment, 2011.

Erik le Viking, Terry Jones, Orion Pictures Corporation, 1989.

Le Seigneur des Anneaux : la communauté de l'anneau, Peter Jackson, New Line Cinema, Warner bros. Entertainment, 2001.

Le Seigneur des Anneaux : les deux tours, Peter Jackson, New Line Cinema, Warner bros. Entertainment, 2002.

Le Seigneur des Anneaux : le retour du roi, Peter Jackson, New Line Cinema, Warner bros. Entertainment, 2003.

Marvel's The Avengers, Joss Whedon, Marvel Studios, 2012.

Ronal Barbaren, Kresten Vestbjerg Andersen/Thorbjørn Christoffersen/Philip Einstein Lipski Einstein Film/Nordisk film, 2011.

The Matrix, The Wachowskis, Warner Bros./Village Roadshow Pictures/Groucho II Film Partnership/Silver Pictures, 1999.

Star Wars: Episode IV – A New Hope, Georges Lucas, Lucasfilm Ltd., 1977.

Stargate, la porte des étoiles, Roland Emmerich, Studio Canal, 1994.

Thor, Kenneth Branagh, Marvel Studios/Paramount Pictures, 2011.

2 – Séries télévisées et épisodes

Conan the Adventurer, Jetlag Productions/Sunbow Productions, Graz Entertainment (saison 1)/C&D Creativite and Development (saison 2)/AB Productions (saison 2), 1992-1993.

Conan and the Young Warriors, Michael Reaves, John Grusd, 1994.

Conan, Max A. Keller, Balengica Productions/Keller Entertainment Group, 1997-1998.

Game of Thrones, David Benioff/D. B. Weiss/George R. R. Martin, HBO, 2011-présent.

Les Chevaliers du zodiaque, Masami Kurumada, Tōei Animation, 1986-1989.

South Park, Trey Parker/Matt Stone, Braniff Productions (1997–2006)/South Park Digital Studios, LC. (2006–présent)/Comedy Partners, 1997- présent.

Stargate SG-1, Robert C. Cooper/Brad Wright, Showtime/Sci Fi, 1997-2007.

The Simpsons, Matt Groening, Gracie Films (1989-présent)/20th Century Fox Television/Klasky Csupo (1989–92)/Film Roman (1992–présent)/The Curiosity Company (2015–présent), 1989-présent.

Vikings, Michael Hirst, Keith Thompson/Steve Wakefield, 2013-présent.

IX – DICTIONNAIRES, MAGAZINES, APPLICATIONS

1 – Dictionnaires

- Académie française, *Dictionnaire de l'Académie française*, Paris, Jean-Baptiste Coignard, 1694, rééd. Paris, J. J. Smits et C^{ie}, 1798.
- Blaise Albert, *Dictionnaire latin-français des auteurs chrétiens. Revu spécialement pour le vocabulaire théologique par Henri Chirat*, Turnhout, Brepols, 1954, rééd. 1967.
- Chompré Pierre, Millin Aubin-Louis, *Dictionnaire portatif de la fable. Pour l'intelligence des Poètes, des tableaux, statues, pierres gravées, médailles, et autres monumens relatifs à la Mythologie. Nouvelle édition, revue, corrigée, et considérablement augmentée. Tome Second*, Paris, Imprimerie de Crapelet, 1801.
- Rey Alain, *Dictionnaire historique de la langue française*, Paris, Le Robert, 1992, rééd. 2012.
- Schwarz Catherine, Seaton Anne, Davidson Georges, Simpson Joe (ed.), *Chambers 20th century thesaurus*, Cambridge, Cambridge University Press, 1986, rééd. *Harrap's Chambers English Thesaurus. Dictionnaire de synonymes et antonymes anglais*, Edinburgh, Chambers, 1991.
- Simek Rudolf, *Lexikon der Germanischen Mythologie*, Stuttgart, Alfred Kröner Verlag, 1984 ; trad. en. Angela Hall, *Dictionary of Northern Mythology*, Cambridge, D. S. Brewer, 1996.
- Valmont de Bomare Jean-Christophe, *Dictionnaire raisonné d'histoire naturelle Tome III*, Paris, Brunet, 1775.
- A Concise Dictionary of Old Icelandic*, [En ligne]. Accès : <http://norse.ulver.com/dct/zoega>, consulté le 30/08/2016.

2 – Magazines et journaux

- Pour la science*, « Aux origines des mythes. Une généalogie retracée jusqu'à la Préhistoire », août 2014, n° 442.
- Les Grands Dossiers des sciences humaines*, « Les grands mythes : pourquoi ils nous parlent encore », décembre 2014 – janvier/février 2015, n° 37.

3 – Applications tablettes

- Dreams of Valhalla*, Strasbourg, Electronic Goodhill, 2013.

INDEX DES NOMS PROPRES

- Aarseth, Espen 278, 296-300, 316, 321, 322, 324
Abram, Christopher 38, 40-42, 46, 94, 481, 488
Acerbi, Giuseppe 250
Adam de Brême 46, 63, 186, 381
Adorno, Theodor 126
Åhlén, Marit 40
Alcée 290
Allen, Emory Adams 288
Altairac, Joseph 191
Amato, Étienne Armand 273, 274
Amossy, Ruth 173, 336, 337
Amselle, Jean-Loup 15, 20, 350, 421, 422
Anderson, Benedict 45, 228, 356, 475, 486
Ansel, Isabelle 104
Ansel, Yves 104
Antunes, Gabriela 113
Apollodore 69, 70, 392, 420
Appadurai, Arjun 20, 224, 270, 414, 471
Arborio, Anne-Marie 446
Arbuthnot, John 101
Aristote 99
Armitt, Lucie 171
Arnold, Martin 109, 119, 157, 158, 377
Arsenault, Dominic 350
Arvidsson, Stefan 54, 116, 117
Ásgrímsson, Eysteinn 97
Ashurst, David 153
Assayag, Jackie 424
Atkins, Barry 297
Auchet, Marc 108
Augé, Marc 20, 88
Bailly, Jean Sylvain 100
Bainbridge, William Sims 27, 248, 286, 368
Balzamo, Elena 99, 403
Baring-Gould, Sabine 399, 400
Barthes, Roland 145, 301, 302, 308
Bartholin, Thomas 100, 403-405, 408, 409
Barton, Matt 217, 218
Bateson, Gregory 17, 138, 198, 311, 313, 471
Bath, Tony 206
Battail, Jean-François 98-100, 102, 117
Bauduin, Pierre 193
Beaud, Stéphane 69
Beavin, Janet Helmick 138
Bécan (Johannes Goropius Becanus) 176
Becker, Howard S. 15, 19, 22, 29, 31, 146, 150, 151, 164, 188, 190, 191, 195, 201, 202, 209, 214, 238, 241, 269, 299, 301, 303, 453, 475, 482, 487, 489
Bède le Vénérable 182, 184, 186, 430, 484
Behrends, Steve 162, 392
Bellows, Henry Adams 52
Bénard-Goutouly, Nadège 114, 115
Bénard, Nicolas 113-115
Benedeit (moine) 403
Benjamin, Walter 164, 291
Bennett, Stith 279
Bensa, Alban 20, 70, 89, 91, 93, 361, 421, 485
Benveniste, Émile 63, 87, 467, 468
Bergier, Jacques 12, 156, 191-194, 202
Bergson, Henri 79, 436
Bernal-Merino, Miguel Á. 228, 231
Bernard, Jacques 269, 270, 451, 463
Berry, Vincent 115, 228, 261, 262, 264, 268, 295, 299, 300, 303-305, 385, 386, 424, 425
Bertetti, Paolo 204, 208, 209, 238
Besombes, Nicolas 451
Besson, Anne 26, 108, 109, 118, 152, 153, 155, 162, 193, 215, 308, 314, 479, 480
Birdwhistell, Ray 17, 138
Bjerkén, Pehr af 404
Björnsson, Árni 105
Blaise, Albert 63
Blanchet, Alexis 233, 234, 276, 300
Blanck, Anton 95

- Blanckaert, Claude 73
Blavatsky, Helena 288
Blumenberg, Hans 9, 21-24, 33, 36, 40, 47, 48, 50, 51, 54, 68, 94, 96, 124-137, 139-144, 281, 293, 313, 329, 360, 375, 387, 405, 434, 475, 477, 488
Boas, Franz 19, 22, 28, 73, 74, 80, 84-86, 88, 90, 136, 137, 139, 141-144, 150, 151, 161, 275, 277, 421, 423, 470
Bogost, Ian 298
Boillat, Alain 212, 217, 307, 323
Bøksle, Helene 350, 352-356
Bonenfant, Maude 362, 453, 481
Borgeaud, Philippe 28, 44, 62, 63, 75, 77, 83, 91, 126, 476
Borges, Jorge Luis 42, 410
Bosch, Lourens P. van den 75
Bouquillon, Philippe 235
Bourdieu, Pierre 101
Bourgault du Coudray, Chantal 399, 400
Bourgoing, Jacqueline (de) 459
Boutaud, Jean-Jacques 29
Boutet, Manuel 472, 473
Bouvier, Pierre 19
Boyer, Régis 41, 45, 55, 60, 118, 119, 258, 402, 431-433
Braudel, Fernand 18
Bray, Olive 44, 61, 351, 376
Breen, Gerard 253
Breivik, Anders Behring 355-357, 359
Breu, Christopher 156
Briggs, Asa 477
Brink, Stefan 39
Brizard, Cyril 350
Brougère, Gilles 154, 216, 224, 225, 237, 281, 282, 449, 453, 455, 482
Brown, Douglas 80, 246, 286, 287, 330
Brubaker, Rogers 240, 274
Brunet-Jailly, Jean-Baptiste 46, 63
Bryon-Portet, Céline 274, 293
Buchholz, Peter 250
Bulfinch, Thomas 182, 183
Bulgozdi, Imola 211
Burke, Peter 420, 423, 477
Burroughs, Edgar Rice 155, 490
Buscema, John 205, 396
Busiek, Kurt 211, 285
Busk, Mary 66
Buzy, Delphine 299, 451
Bylos, Joël 366, 373
Byock, Jesse L. 45, 106
Cadars, Michel 107, 108
Caillois, Roger 29, 80, 83, 127, 267, 310, 401, 403, 407-409, 454, 461, 463, 465-471
Caïra, Olivier 199-201, 217, 300, 307, 345, 357
Calame-Griaule, Geneviève 20, 88
Calame, Claude 20, 21, 34, 66, 67, 69, 88, 91, 143
Calleja, Gordon 284
Camilleri, Carmel 240
Campbell, Heidi A. 27, 230
Campbell, Joseph 122, 132
Carter, Lin 156, 163, 192, 205, 243, 248, 326, 333, 343, 370, 371, 393, 394, 412, 418, 420
Casilli, Antonio 272-274, 380
Cassady, David 189
Cassirer, Ernst 126
Castronova, Edward 313, 452, 454
Caune, Jean 13, 14, 387, 474
Celandier, Hilding 430
Certeau, Michel (de) 13, 14, 21, 71, 118, 120, 131, 225, 240, 259, 260, 270, 299, 302, 308, 316, 362, 414-416, 451
César 72, 116, 178, 255, 336
Chamber, Ross 303
Chauvier, Éric 20, 448
Chompré, Pierre 66, 93
Christoffersen, Thorbjørn 210
Clarck, John D. 189
Clasquin, François 107
Cline, Leonard 186
Clunies Ross, Margaret 63, 64, 95-97, 100-106, 117, 187, 483
Coavoux, Samuel 261, 301, 456, 457
Coffman, Franck 169
Coleman, Loren L. 326, 336, 338, 395, 397
Collins, Karen 346, 347
Coman, Mihai 17, 187
Conrad, Will 234
Consalvo, Mia 272, 316, 317, 466
Cook, David 207
Copans, Jean 83
Copier, Marinka 466
Corliss, Jonathan 229, 232
Cotterell, Arthur 72
Cottle, Amos 53
Coulombe, Maxime 443
Csikszentmihalyi, Mihaly 279
Cuche, Denys 13, 483

- Culin, Stewart 470
 Cuvier, Georges 404
 Davidson, Georges 61
 Davies, Charlotte Aull 94
 De Peuter, Graig 451
 Delattre, Charles 154, 155, 290
 Delière, Robert 85, 137
 Deloux, Jean-Pierre 100, 172, 288, 392, 411
 Dena, Christy 235
 Derèze, Gérard 382
 Derleth, August 163, 202, 393, 411, 520
 Detienne, Marcel 21, 33, 34, 88, 90, 143
 Detweiler, Craig 27
 Devaux, Michaël 197
 Dewey, John 128, 136, 137, 485, 488
 Dezuniga, Tony 396
 Di Filippo, Laurent 15, 28, 29, 63, 83, 139, 142, 237, 268, 271, 275, 276, 281, 299, 301, 310, 446, 447, 451, 458, 463, 466
 Diantell, Erwan 81, 423
 Dillmann, François-Xavier 11, 44, 48, 49, 51, 52, 54-56, 59, 60, 97, 118, 181, 376, 432
 DiTommaso, Lorenzo 153, 171-173, 179, 258, 332, 359
 Douyère, David 22, 29, 314, 448, 477
 Doyle, Conan 155, 490
 Dronke, Ursula 342
 Druillet, Philippe 194
 Dubois, Thomas A. 39
 Dubuisson, Daniel 35, 121, 128, 273
 Ducasse, Isidore Lucien (Comte de Laurtréamont) 409
 Dufour, Stéphane 29
 Dumas, Alexandre 155
 Dumézil, Georges 11, 29, 35, 41, 77, 78, 82, 83, 88, 118-120, 166, 193, 254, 257, 342, 344, 430
 Durand-Le Guern, Isabelle 106
 Durand, Gilbert 21, 43, 122, 123, 187
 Durkheim, Émile 75-77, 80, 126, 467
 Durpaire, François 160, 161
 Dyer-Witthford, Nick 451
 Dysart, Joshua 234
 Eberhart, Georges M. 396, 397
 Eco, Umberto 301, 308
 Ekeland, Ivar 21, 388, 480
 Eliade, Mircea 35, 68, 83, 89, 127-129, 144, 273, 274, 293, 416
 Elias, Norbert 17
 Ellingsen, Erling 223, 317, 331
 Elliot, William Scott 288
 Emerson, Ralph Waldo 157-160, 168, 176
 Émion, François 390
 Eribon, Didier 73, 78, 80, 120
 Eschyle 290
 Eskelinen, Markku 296
 Espagne, Michel 84, 476
 Evola, Julius 112
 Falkof, Nicky 205, 209, 350
 Faulkes, Anthony 36, 38, 41-43, 45, 49-51, 55-59, 62-64, 97, 181, 184, 375, 376, 390, 431, 480, 483
 Felgine, Odile 470
 Ferrari, Fulvio 402
 Ferré, Vincent 153-155, 187, 196
 Feuerbach, Ludwig 126
 Fimi, Dimitra 155, 166, 335
 Fine, Gary Alan 278
 Finn, Mark 161, 164
 Flaherty, Gloria 250
 Formoso, Bernard 242
 Forsskål, Pehr 406
 Foucault, Michel 237
 Foucrier, Chantal 100
 Fournier, Pierre 446
 Fournier, Vincent 101
 Fourquet-Courbet, Marie-Pierre 453
 Franck, Roberta 335
 François, Hélène 14
 François, Stéphane 111, 112, 273
 Franklin, Benjamin 157
 Frasca, Gonzalo 296, 297
 Frazer, James 74
 Frazetta, Franck 115, 205, 210, 379
 Freud, Sigmund 121, 126, 133, 273
 Fries, Thomas Magnus 404, 406
 Friis, Christian 64
 Fritzner, Johan 250
 Gadamer, Hans-Georg 280
 Gallet de Santerre, Hubert 392
 Gantz, Timothy 69, 70, 182, 290, 420
 Garfield, Richard 264
 Garfinkel, Harold 450
 Gattefossé, René-Maurice 392
 Geertz, Clifford C. 471
 Gély, Véronique 124, 129
 Genette, Gérard 307
 Gennep, Arnold van 77
 Genvo, Sébastien 279, 296, 301, 346, 347, 382, 453, 456

- Georges, Fanny 274, 275
Geraci, Robert M. 27
Gérard, François 335
Godager, Gaute 220, 221, 227, 241, 247
Godelier, Maurice 358, 362
Goðrúnarson, Eilífr 430
Goffman, Erving 15, 17, 19, 136, 142, 196, 277-281, 283, 287, 292, 303, 306, 310-313, 323, 338, 345, 347, 358, 361, 369, 387, 389, 415, 417, 440, 447, 454, 468, 471, 477
Goggin, Joyce 452, 454
Goodman, Nelson 360-362
Goria, Stéphane 298, 299, 451
Granet, Marcel 78
Green, Miranda Jane 441
Gregory, Derek 102, 117
Greimas, Algirdas Julien 209
Grellier, Delphine 223, 267
Griaule, Marcel 88, 470
Grimm, Jacob 105
Grimm, Wilhelm 105
Gruman, Rainier 270
Grundtvig, Nikolaj Frederik Severin 66, 105
Gruppe, Otto 77
Guardiola, Emmanuel 296, 299, 300
Guðmundsdóttir, Aðalheiður 391, 398, 399
Guelpa, Patrick 39, 45, 54, 118, 119
Guerber, Hélène Adeline 183, 290
Guerra, Angel 403
Guerrero, Margarita 410
Guillaud, Lauric 100, 172, 288, 392, 411
Guillaume le Conquérant 37
Guittard, Charles 429
Gunnell, Terry 39
Gygax, Gary 206, 397
Hagen, Friedrich Heinrich von der 65
Hakon le Bon 432
Hall, Edward T. 17
Hamayon, Roberte 249
Handler, Richard 277
Hanegraaf, Wouter J. 272
Harald à la belle chevelure 432
Harron, Al 186
Harry, Frédérique 112, 118
Haugen, Knut Avenstroup 226, 348, 349, 351-355
Héas, Stéphane 451
Hécatee de Milet 174
Heidegger, Martin 132
Heinderyckx, François 138
Heinich, Nathalie 199
Helgason, Jón 49
Henriot, Jacques 29, 271, 276, 280, 281, 468, 469
Herder, Johann Gottfried von 105, 112, 483
Herman, David 157, 236
Hérodote 73, 174, 392
Herron, Don 156, 173, 179
Hertz, Robert 75
Hésiode 429
Heuvelmans, Bernard 401, 403, 407
Heyne, Christian Gottlob 34
Hilen, Andrew 157-160
Hitler, Adolf 194
Hobsbawm, Eric 148, 475
Hodgson, Brian H. 396
Holland, Norman 303
Holmes, Morgan 394
Holtsmark, Anne 49
Homère 70, 154, 174-176, 178, 183, 290, 333
Howard, Robert E. 11, 12, 19, 23-26, 30, 38, 47, 99, 103, 117, 150, 153, 155, 156, 158-199, 202, 204-209, 211-216, 219-221, 233, 242, 243, 246, 248, 249, 255, 258, 259, 262, 284-293, 305, 306, 308, 309, 322, 323, 326, 327, 333, 337-343, 349, 352, 359, 360, 363, 365-375, 377, 379, 382, 384, 391, 393-398, 400, 401, 411, 412, 420, 423, 424, 439, 443, 448, 450, 458, 461, 475, 481, 483, 486-488, 490, 491, 506
Hubert, Henri 75, 436, 463, 465, 467
Hughes, Everett 150, 301
Hugo, Victor 409
Huizinga, Johan 29, 83, 310, 454, 463-466, 469, 471
Hultkrantz, Åke 250
Humphreys, Sal 452
Husserl, Edmund 68, 124, 125
Hutchins, Brett 451
Hymes, Dell H. 16, 18, 87, 88
Ibsen, Henrik 107
Ieronon 11
Irving, Washington 160
Isambert, François-André 21, 75, 76, 435-437, 465, 467
Isenberg, Bo 142
Iser, Wolfgang 24, 125, 302, 308
Ivantchik, Askold I. 174
Jackson, Don D. 138
Jackson, Peter 202
Jakobson, Roman 80

- Jakobsson, Ármann 433
 Jauß, Hans Robert 24, 43, 82, 96, 101, 104, 125, 132, 387
 Jefferson, Thomas 157
 Jenkins, Henry 26, 208, 217, 233-236, 238, 297
 Jilek, Wolfgang G. 249, 250
 Jones, Julia Clinton 157
 Jones, Stephen 188
 Jonsson, Arngrimur 63
 Jordanes 46, 98, 101
 Joshi, Sunand Tryambak 163, 165, 168, 176, 181, 184, 186
 Jung, Carl Gustav 121, 122, 145
 Jünger, Ernst 132
 Juul, Jesper 236, 296-298, 460, 466
 Kastarsztein, Joseph 240
 Keck, Frédéric 79, 80
 Kelley, James 216
 Kincaid, Paul 155, 160
 Kipling, Rudyard 155
 Klastруп, Lisbeth 208, 222, 236, 238, 306, 308, 309, 364, 395, 479
 Klatt, Herbert C. 167
 Kline, Stephen 451
 Klopstock, Friedrich Gottlieb 112
 Knaack, Richard A. 291
 Krichane, Selim 323
 Kroeber, Alfred L. 137, 435
 Krzywinska, Tanya 219, 220, 222, 244, 246, 286, 287, 291, 292, 295, 305, 309, 317, 330, 415, 416, 461, 462
 Kücklich, Julien 452
 Lacroix, Daniel W. 403
 Lafiteau, Joseph-François 34, 75
 Lahire, Bernard 30
 Lallement, Emmanuelle 15, 20
 Landais, Émilie 139, 237
 Landgrebe, Ludwig 124
 Lang, Andrew 77
 Lang, John (Pen of Chaos) 211
 Langer, Johnni 335
 Lapiere, Nicole 271-273
 Laplantine, Chloé 86
 Laplantine, François 20, 421, 423
 Lardellier, Pascal 15, 17, 428, 442, 461
 Larrington, Carolynne 26, 36, 43, 52, 53, 60, 97, 252, 351, 375, 376, 431
 Larson, Laurence Marcellus 409
 Latouche, Serge 92, 405, 429, 479
 Lauer, Joseph 65
 Lavigne, Michel 453
 Lavocat, Françoise 199
 Le Goff, Jacques 95
 Le Marec, Joëlle 448
 Leclerc, Georges-Louis (Comte de Buffon) 408
 Lecouteux, Claude 376, 377
 Legros, Patrick 123
 Lehm, Adrien 441, 442
 Leiber, Fritz 155, 162, 491
 Leibovitz, Liel 27
 Leleu-Merviel, Sylvie 124
 Leno, Brian 182, 186
 Letourneux, Matthieu 300
 Lévi-Strauss, Claude 15, 16, 21, 35, 44, 73, 79-83, 89, 90, 119-122, 187, 434-436
 Levy-Brühl, Lucien 79, 80
 Lewis, Clive Staples 193
 Liberman, Anatoly 41
 Likarish, Peter 230
 Lincoln, Bruce 33, 102, 105
 Lindow, John 51, 54, 113, 183-185, 252, 342, 369, 376, 379, 381
 Linné, Carl von 401, 403-406, 408, 409
 Lio 398
 Lipiansky, Edmond Marc 240
 Livingstone, David N. 102
 Lohisse, Jean 18, 87, 139, 144
 Lombard, Jacques 73, 74, 85
 London, Jack 170, 490
 Longfellow, Henry Wadsworth 155, 157-160, 166, 167, 176, 182, 186, 335
 Lönnroth, Lars 63, 64, 95-97, 100-106, 117, 187, 483
 Lord Dunsany 155, 156, 490
 Lord, Glenn 164, 165, 167
 Louinet, Patrice 25, 156, 162-165, 170-172, 175, 177, 182-184, 186-189, 194, 196, 198, 203, 205, 213, 238, 254, 255, 289, 291, 411, 475, 484
 Lovecraft, Howard Phillips (HPL) 12, 159-163, 165, 167-169, 175-177, 181, 182, 184, 186, 189, 191-195, 202, 207, 255, 292, 393, 397, 410-412, 491
 Lowell, James Russel 157, 159
 Lucas, Georges 287
 Luckmann, Thomas 125
 Lucullus, Lucius Licinius 407
 Lundberg, Terje 220, 320
 MacCallum-Stewart, Esther 267, 268, 427
 Macrobe 429
 Magnus, Johannes 98, 99

Du mythe au jeu

- Magnus, Olaus 98, 99, 402, 403, 406-408
Magnússon, Eiríkr 53
Maigret, Éric 138
Malaby, Thomas M. 279
Malewska-Peyre, Hanna 240
Mallet, Paul-Henri 65, 95, 100, 102, 103, 174
Malm, Mats 96
Malmström, Gustav 335
Mansell, Clint 356
Mariotte, Jeff 216
Maroto, Esteban 396
Martin, George R. R. 162, 392
Mattelart, Armand 30
Matthews, Jacob T. 235
Mauss, Marcel 15, 16, 21, 75-81, 83, 90, 223, 224, 430, 431, 465, 467, 470
Mayer, Jean-François 112
Mäyrä, Frans 296
McKinnell, John 39
Melville, Herman 157, 409
Méon, Jean-Matthieu 170
Meringer, Rudolf 430
Meritt, Abraham 193
Meylan, Nicolas 28, 376, 377, 379, 394
Miège, Bernard 138
Miller, Daniel 437
Miller, P. Schuyler 189, 193, 243, 327, 339, 341, 393
Millin, Aubin Louis 66, 93
Milton, John 410
Miura, Grégory 388
Moeller, Ralf 208
Mogk, Eugen 41, 342, 343
Mohnike, Thomas 71, 100, 102, 103, 107, 117, 178
Moles, Abraham 145
Momoa, Jason 212
Monneyron, Frédéric 123
Monod, Jean-Claude 24, 125, 129-131, 141
Montesquieu 101, 103, 174, 331
Montfort, Pierre Denys (de) 407, 408, 412
Moorcock, Michael J. 491
Moore, Sean A. 286, 290
Mora, Philippe 451
Morgan, Lewis H. 74
Morgenstern, Oskar 278
Morin, Edgar 145, 478, 481
Morris, William 53, 108, 153, 156
Mozart, Wolfgang Amadeus 354
Mucchielli, Alex 138
Müller, Friedrich Max 74, 75, 77, 78
Murray, Janet 74, 296, 297
Musset, Alain 159
Ndiaye, Emilia 178, 255
Negri, Francesco 406, 407
Neveu, Erik 30, 70
Nicander, Karl August 158
Nicholls, Angus 24, 125, 133, 142
Nielsen, Leon 161, 170, 177, 178, 189, 211
Nietzsche, Friedrich 112, 415
Nieuwdorp, Eva 312, 313
Nikolavitch, Alex 109
Nord, Cary 211, 237, 369, 379, 394
Nordberg, Andreas 39
Nouailhat, Yves-Henri 160, 161
Nous, Alexis 20, 421, 423
Nyberg, Björn 343, 371
Obadia, Lionel 75, 273
Oehlenschläger, Adam 105
Ogden, Charles Kay 86
Ólafsson, Magnús 63-65, 67, 97-99
Olai, Ericus 98
Olbrycht, Marek J. 174
Olender, Maurice 176
Olivesi, Stéphane 17
Olsson, Caroline 98, 118, 155, 193, 233, 255, 257, 258
Otto, Rudolf 126-129, 252, 351
Page, Raymond Ian 54, 119
Pageaux, Daniel-Henri 358, 359, 362
Parente, Quelou 194
Parsler, Justin 222, 267, 268
Parson, Talcott 277, 278
Parsons, Deke 25, 208
Pastinelli, Madeleine 22
Paullini, Christian Franz 407
Pausanias 392
Pauwels, Louis 191
Payne, Leonidas Warren 159
Pearce, Celia 297, 313
Pelloutier, Simon 103
Peneff, Jean 19, 195
Percy, Thomas 65, 102, 104
Perény, Étienne 273
Peringskiöld, Johan 44
Perkins, Terri 215, 305
Perrot, Martyne 429, 430, 434, 437

- Perry, Alvin Earl 179
 Peterson, Jon 206
 Peyron, David 25, 206, 217, 238
 Philippette, Thibault 246
 Philippson, Ernst Albert 343
 Philpot, J. H. 77
 Picard, Dominique 138, 139
 Picard, Michel (Ethnologue) 76
 Picard, Michel (Littérature) 302, 303, 308
 Pidkameny, Eric 345, 350, 353
 Pignier, Nicole 347
 Pike, Kenneth 87
 Pires Boulhosa, Patricia 113
 Platon 35, 46, 82, 100, 199, 287, 411, 429
 Pline l' Ancien 175, 392, 407
 Plutarque 175, 178
 Poe, Edgar Allan 12, 160, 192
 Poilvez, Marion 391
 Poincaré, Henri 480
 Poizat, Michel 350
 Poledouris, Basil 205, 349
 Pontoppidan, Erik 406-409
 Pool, Sola 235
 Portes, Jacques 160
 Posidonius 174, 175, 177
 Postigo, Hector 452
 Pouillon, Jean 119, 120
 Powel, York 52
 Pratchett, Terry 210, 491
 Preece, Harold 162, 165, 288, 289
 Price Grieve, Gregory 27, 230
 Price, Robert M. 163
 Prida, Jonas 169, 205, 209
 Puget, Mlle R. du 90, 91
 Rabkin, Eric S. 152-155
 Rafn, Carl Christian 158, 192
 Ragvaldsson, Nils (Niclaus Ragvaldi) 98
 Rambaud, Michel 255
 Rasse, Paul 18, 145
 Redi, Francesco 401, 404, 405
 Renard, Jean-Bruno 123
 Resen, Peder Hansen 64, 96, 99, 102, 152
 Rettberg, Jill Walker 220, 294, 295
 Rey, Alain 65, 66, 248, 249, 275
 Rhodius, Ambroise 407
 Richards, Ivor Armstrong 86
 Ricœur, Paul 35
 Riezler, Kurt 311, 312, 451
 Riondet, Odile 29
 Rivera, Jean-Luc 401
 Rivers, William H. R. 77
 Roberts, John Maddox 243, 326-328, 333, 336, 338-340, 343, 365-367, 369, 370, 417, 439
 Roehm, Rob 162, 166, 177-179, 186, 190, 288, 289, 326, 339, 397
 Roesdahl, Else 39, 381
 Romilly, Jacqueline (de) 70
 Rösli, Lukas 43
 Roth, Walter Edmund 470
 Rouquette, Sébastien 485
 Rowling, Joanne K. 162
 Rudbeck, Olof 100, 101, 103, 174, 392
 Ruesch, Jurgen 138
 Rufat, Samuel 461
 Rusty, Burke 155, 162-166, 168, 176-179, 181, 184, 186, 190, 288, 289, 326, 339, 398
 Ruud, Jay 199
 Ryan, Marie-Laure 26, 236, 297, 314
 Saemund le Sage 42
 Saga (chanteuse suédoise) 357
 Said, Edward W. 102
 Saint-Gelais, Richard 208
 Salen, Katie 466
 Sammon, Paul M. 212
 Samplonius, Kees 342, 344
 Samson, Vincent 119, 253, 254, 399
 Sanahuja, Simon 165
 Sapir, Edward 15, 16, 19, 22, 73, 85, 86, 88, 90, 120, 136-144, 146, 148, 149, 151, 161, 201, 250, 261, 275, 277, 358, 360, 421, 423, 444, 470, 476, 477, 479, 485
 Sardan, Jean-Pierre Olivier (de) 67, 87
 Saxo Grammaticus 46, 82, 171, 186
 Schaeffer, Jean-Marie 62, 179, 197-199, 221, 276, 282, 300, 359, 471
 Schefflen, Albert 17
 Schell, Jesse 298
 Schelling, Friedrich Wilhelm Joseph von 105
 Schelling, Thomas C. 278
 Schlegel, Friedrich 24, 126
 Schmoll, Laurence 453
 Schmoll, Patrick 28, 142, 218, 261, 263, 281, 296, 453
 Schnell, Alexander 125
 Schnurbein, Stephanie von 111, 112, 119, 250
 Schultz, David E. 163, 165, 168, 176, 181, 184, 186
 Schumm, Marion 129, 133

- Schut, Kevin 27
Schütz, Alfred 68, 125, 154, 201, 235
Schwartz, Leigh 337
Schwarz, Catherine 61
Schwarzenegger, Arnold 25, 194, 205, 206, 208-210, 212, 326, 350, 368
Schweitzer, Darrel 171
Scott, Curtis M. 207
Scott, Jason 208
Seaton, Anne 61
Segal, Robert A. 33, 75, 122, 132, 133
Segonzac, Michel 403
Sepulchre, Sarah 215, 236
Servais, Olivier 28
Shanks, Jeffrey 164, 170, 172, 180, 196, 203, 213, 288, 289
Shannon, Claude 15, 16
Shippey, Tom 154
Shuster, Joe 25
Siegel, Jerry 25
Sigman, Stuart 17
Silec, Tatjana 154
Simek, Rudolf 39, 45, 92, 109, 118, 119, 155, 377, 391, 399, 430, 431, 433, 439
Simpson, Joe 61
Sinor, Denis 335, 337
Siran, Jean-Louis 20, 70, 88, 89, 91, 93
Skáldaspillir, Eyvindr 431
Smith, Barry 205
Smith, Clark Ashton 162, 392, 393, 491
Smith, Kirby Flowers 398, 399, 401
Smith, Tevis Clyde 162, 166, 167, 180, 186
Smith, William Robertson 75
Sorbo, Kevin 208
Sørensen, Villy 107, 108, 335
Sotamaa, Olli 452
Souriau, Anne 307
Souriau, Étienne 307, 308, 314
Souza, Manuel de 76
Spanuth, Jürgen 192
Spence, Lewis 288, 289
Spier, Leslie 470
Sprague de Camp, Lyon 156, 163, 164, 189, 192, 193, 202, 205, 207, 210, 238, 243, 248, 284, 326, 327, 333, 343, 370, 371, 393, 394, 396, 412, 417, 418, 420, 475
Staël, Germaine (de) 106
Stanley, Jennifer B. 216
Stockburger, Axel 345, 346
Strabon 174, 175, 392
Strmiska, Michael 111
Stroud, Joe 355-357
Sturluson, Snorri 11, 36, 41-44, 48-52, 54-63, 70, 82, 83, 95-98, 107, 159, 180, 181, 184, 186, 252, 253, 375-377, 385, 390, 431, 432
Sveinsson, Brynjólfur 42, 98
Taboada-Leonetti, Isabelle 240
Tacite 46, 47, 63, 65, 72, 92, 116, 174, 175, 180, 331, 336
Tacussel, Patrick 123
Tarot, Camille 21, 33, 126
Taylor, Bayard 157
Taylor, T. L. 242, 263, 312, 413, 456, 457
Tegnér, Esaias 158, 335
Tennyson, Alfred 410
Ter Minassian, Hovig 388, 461, 472, 473
Thévenot, Pauline 299, 451
Thierry, Amédée 176
Thietmar (évêque de Mersebourg) 381
Thomas, Roy 205, 211, 212, 396
Thon, Jan-Noël 26, 314
Thoreau, Henry David 157-160
Thrope, Benjamin 53
Thurin, Erik Ingvar 157-159, 409
Tierney, Richard L. 163, 411
Timmerman, John H. 152, 295
Todorov, Tzvetan 148
Tolkien, John Ronald Reuel (J. R. R. Tolkien) 25, 54, 108, 109, 119, 153-156, 162, 166, 187, 191, 193, 196, 197, 199, 202, 206, 217, 222, 262, 284, 286, 287, 290, 308, 309, 322, 335, 389, 391, 397, 491
Tómasson, Sverrir 96
Tortey, Fabrice 194
Tosca, Susanna 208, 222, 236, 238, 306, 308, 309, 364, 395, 479
Treuil, René 100, 172, 287, 288, 291, 292
Trierweiler, Denis 24, 125, 129, 132, 133
Truchaud, François 194
Tuailleon Demésy, Audrey 260
Tulinius, Torfi 118
Turgeon, Laurier 147
Turtledove, Harry 338
Tylor, Edward Burnett 33, 73, 74, 83, 132
Undset, Sigrid 12
Usener, Hermann Karl 77
Valmont de Bomare, Jean-Christophe 407
Vance, Jack 491
Vasquez, Ana 42, 240

- Vernant, Jean-Pierre 21, 33-35, 68, 79, 121, 143
Verne, Jules 402, 409
Versnel, Henk S. 75
Veyne, Paul 50, 118, 143
Vico, Giambattista 34, 126
Vigfússon, Guðbrandur 52
Vikernes, Kristian « Varg » 109, 110, 114, 355, 357
Vincent, Frédéric 273, 274
Vinson, Truett 167
Vion-Dury, Juliette 292, 412
Voisenat, Claudie 246, 261, 271, 276, 280, 282
Vries, Jan de 54, 344
Wagner, Rachel 28, 230
Wagner, Richard 37, 54, 105-107, 112, 166, 335, 350
Wahlen, Zack 347
Waldenfelds, Bernhard 82
Wallace, Robert M. 133
Warning, Rainer 303
Watier, Patrick 476
Watzlawick, Paul 138
Wawn, Andrew 106, 108, 153
Weaver, Warren 15, 16
Weber, Florence 69, 73, 85
Wells, Herbert George 288
Wendling, Thierry 80, 426, 438, 457, 458, 460, 462, 464, 465, 467, 487
Werner, Michael 490
Whittier, John Greenleaf 157
Wiener, Norbert 15, 16
Willis, Frederick Milton 288
Windsor-Smith, Barry 211
Winkin, Yves 15-18, 20, 37, 88, 135, 136, 139, 151, 474
Winnicott, Donald W. 469
Wolf, Mark J. P. 26, 197, 236, 280, 290, 345
Worff, Benjamin Lee 137
Wormius, Olaus 64, 96, 99, 102, 103, 252, 403, 407-409
Wright, Farnsworth 178, 188, 190
Wundt, Wilhelm M. 77, 78, 223
Yang, Manuel 405
Yonnet, Paul 21, 113, 115, 449, 450, 455
Zabban, Vinciane 20, 231, 247, 261, 264-266, 296, 297, 312, 313, 420, 447, 448, 456
Zangwill, Israel 160
Zask, Joëlle 137, 150
Zeiler, Xenia 282
Zernack, Julia 103
Zetterberg, Joakim 189, 233, 237, 368
Zimmerman, Eric 466
Znamenski, Andrei A. 249

Table des matières

SOMMAIRE	3
REMERCIEMENTS	4
INTRODUCTION - JUXIA LE RHINOCEROS BERSERKER	11
I – Une question entre culture et communication	12
II – Approche anthro-po-communicationnelle et interdisciplinarité	14
III – Triple actualité de la recherche	23
1 – La réception des mythes	23
2 – Conan et la <i>fantasy</i>	24
3 – Jeux vidéo, « religions » et communication	26
IV – Du mythe au jeu : un plan en forme de parcours	29
1 – CATÉGORISATIONS ET UNIVERSALISATIONS DES MYTHES	32
I – Le mythe, une définition difficile	33
II – « Qualifier » les sources des récits	36
1 – Catégorisations des sources a priori et uniformisation	38
2 – Variété des sources écrites	40
3 – <i>L'Edda</i> de Snorri et sa traduction française	48
4 – De la traduction des sources : l'exemple de <i>L'Edda poétique</i>	52
III – Recatégorisations : Comment dit-on « mythes » en vieux norrois ?	54
1 – Quelques termes issus des sources médiévales	55
<i>Sögur / frásagnir</i>	55
Tíðindi	57
Frœði	59
Mál	59
Forn spjöll	60
Trú	61
Supersticione	63
2 – Évolutions des termes : <i>dæmisögur</i> , fables, mythologie et mythes	63
3 – Langage et parole dans la terminologie norroise	67
IV – « Mythes » grecs et « mythes » nordiques, même combat méthodologique ?	69
V – Les processus d'universalisation entre universalisme et particularisme	73
1 – Catégorisations anthropologiques des mythes	73
2 – L'anthropologie culturelle boassienne	84
3 – Catégorisations de langues et catégorisations de pensée	86
4 – Des processus d'universalisation	90
2 – CONSTRUCTIONS DIACHRONIQUES DU NORD	94
I – Une petite histoire de la réception des récits médiévaux scandinaves	95
1 – De <i>L'Edda de Snorri</i> à la <i>Laufás Edda</i> : Premières réceptions	96
2 – Le Göticisme scandinave	98
3 – La renaissance nordique et le préromantisme	101

4 – Le romantisme national.....	103
5 – Déclin du romantisme après 1870 ?.....	106
6 – Nouvelles communautés, nouveaux usages, nouvelles appartenances.....	109
Néo-paganisme, Odinisme et Ásatrú.....	111
Le métal et la fantasy.....	113
7 – Construction d’une opposition Nord/Sud et Altérité.....	116
II – Récits nordiques : une approche diachronique plutôt que comparée.....	117
1 – Histoire des religions, études scandinaves et mythologies comparées.....	117
2 – Hans Blumenberg : retour sur une phénoménologie du mythe.....	124
3 – Mythes et mythologie nordiques dans une approche blumenbergienne.....	133
III – Articuler anthropologie culturelle, communication et anthropologie phénoménologique.....	136
1 – Edward Sapir et l’anthropologie de la communication.....	136
2 – Articulation et complémentarité des approches.....	139
3 – Le « travail sur le mythe » entre changement et stabilité.....	143
4 – Circulation des références scandinaves en tant que ressources culturelles.....	146
3 – APPROPRIATIONS LITTÉRAIRES D’UNE GÉOGRAPHIE IMAGINÉE EUROCENTRÉE	150
I – Mythes nordiques et <i>fantasy</i> américaine.....	152
II – Le contexte américain.....	157
1 – La « découverte » américaine du Nord au XIX ^e siècle.....	157
2 – Le contexte américain de la fin du XIX ^e et du début du XX ^e siècle.....	160
III – Robert E. Howard et le Nord.....	162
1 – Un auteur populaire.....	162
2 – Intérêt pour le Nord.....	165
3 – Conan et l’âge hyborien, la persistance du familier et le nord.....	170
IV – Conan et les dieux nordiques dans « La fille du géant du gel ».....	179
1 – La nouvelle et les ressources mythiques.....	180
2 – Réceptions de la nouvelle.....	188
V – Introduction, traductions et diffusions de Conan en France.....	191
VI – Construction d’une époque fictionnelle au cœur d’un monde social.....	195
4 – UNE FRANCHISE À SUCCÈS ENTRE MONDES DE L’ART ET TRANSMÉDIA	204
I – Présence sur différents médias.....	204
1 – Déclinaisons d’un personnage transmédia.....	204
2 – Pastiches et parodies.....	210
3 – Paradox Entertainment et la reprise de la franchise Conan.....	211
II – Plus qu’un jeu : « <i>Age of Conan is more than just a game</i> ».....	215
1 – Un concept de jeu qui évolue.....	217
2 – Fidélité, adaptation et ethos ludique.....	219
3 – Accueil critique et diffusion.....	224
Jeu et consommation.....	224
Du succès commercial à l’échec relatif.....	226
Localisations, traductions et internationalisations.....	228
III – La franchise Conan entre transmédia et mondes de l’art.....	233
5 – STRATÉGIES IDENTITAIRES LUDIQUES ET RÉFÉRENCES NORDIQUES	240
I – Entrée en jeu et choix du personnage.....	241
1 – Race/origine/people/culture et sélection de personnage.....	241
2 – Classes de personnage.....	244
3 – Deux classes aux caractéristiques nordiques.....	247
Chaman de l’ours et runes.....	248
Barbare et berserker.....	253
4 – Un Nord qui s’exporte : l’exemple des runes et des <i>berserker</i>	255
Runes.....	255
Berserker.....	256
5 – Choix de l’apparence physique.....	257

6 – Diversité culturelle et place du Nord ?.....	258
II – Marqueurs identitaires, métajeu et stratégies d’engagements.....	259
1 – Le choix du nom, un marqueur identitaire.....	259
2 – Nom de la guilde.....	261
3 – Espaces multiples et « métajeu ».....	263
4 – Un type d’appropriation et d’engagement : le <i>Roleplay</i> et ses limites.....	267
5 – Sociolecte et interactions langagières.....	269
III – Le problème de la notion d’ « avatar » : un « travail » sur le mythe hindou.....	271
IV – Appropriations et identifications ludiques.....	277
6 – CADRE FICTIONNEL ET TRAME NARRATIVE.....	283
I – Quêtes et progression.....	283
1 – « Quête de destinée » et trame narrative.....	283
2 – Le surgissement du passé et l’imaginaire des ruines.....	287
3 – Découverte du monde et quêtes annexes.....	294
II – L’activité ludique entre jeux et récits.....	296
1 – Dépasser le débat narratologie/ludologie.....	296
2 – Les termes de la diégèse : du « background » à l’arrière-plan fictionnel.....	304
3 – Membrane ludique, transformations et relations entre médias.....	310
7 – GÉOGRAPHIE LUDIQUE ET STRUCTURATIONS DE L’ESPACE NUMÉRIQUE.....	316
I – Le Nord et ses habitants.....	316
1 – Contrées et régions.....	316
2 – Temps de chargement.....	325
3 – Version numérique de la Cimmérie.....	329
4 – Les Cimmériens-non-joueurs.....	333
5 – Conarch – une « Ville principale ».....	338
6 – « Bob » le scalde.....	340
7 – L’envahisseur Vanir.....	341
II – Atmosphère, son et musique.....	345
1 – Effets sonores.....	346
2 – Bande originale et ressources mythiques.....	348
3 – Identité nordique, musique et xénophobie.....	355
III – Imaginaire transformé et manières de faire des mondes numériques.....	358
8 – ÉVOLUTIONS DU SUPPORT ET STABILISATIONS.....	363
I – Une région d’aventures empreinte de références nordiques.....	364
II – Suivre un arc narratif.....	368
1 – Rencontrer les Æsir.....	369
2 – Iarl le Cimmérien.....	372
3 – À la poursuite d’Atali.....	372
4 – Les géants du givre.....	375
5 – Aevar le chaman égaré.....	380
6 – Délivrer le Père du givre.....	383
III – Nouvelles réalisations locales et stabilisations temporaires.....	385
9 – VARIÉTÉS ET GÉNÉRICITÉS DANS LE BESTIAIRE ET LES COMBATS.....	389
I – Des emprunts aux origines variées.....	389
1 – Les wargs et l’influence de Tolkien.....	389
2 – Les gurnakhi hyperboréens et l’empreinte des continuateurs.....	392
3 – Les Ymiriens et les développements récents de la franchise.....	395
4 – Les yétis et la distance avec l’abominable.....	395
5 – Les loups-garous et la lycanthropie, évolution d’une figure devenue commune.....	398
II – Le kraken entre mythe et science.....	401
1 – De Jasconius au kraken.....	402

2 – Le kraken, la littérature <i>pulp</i> et <i>Age of Conan</i>	410
III – Raids, apprentissages et entraînements.....	413
1 – l'Élu de Louhi ou les hésitations avant la version finale.....	418
IV – Diversité et culture : ouvrir l'anthropologie de la communication.....	420
10 – ARTICULER LES TEMPORALITÉS DE L'ACTIVITÉ LUDIQUE.....	426
I – Les événements saisonniers : entre temps diégétique et temps ordinaire.....	427
1 – Jul ou Noël ? « <i>A bloody solstice</i> ».....	427
2 – Saturnales romaines, <i>Jól</i> scandinave et anthropologie de la fête.....	428
3 – Contre les attaques de Gýmir Barbedesang et sauver la fête.....	437
4 – Halloween et la nuit des âmes perdues.....	441
II – Le jeu entre loisir et travail : le sens des pratiques.....	444
1 – Joueurs, recherches et connaissance des mythes nordiques.....	444
2 – Jeu et travail.....	451
3 – Organisation du jeu et accès aux ressources.....	456
III – Superposition des structures temporelles et procédures de structuration.....	457
IV – Réintégrer le jeu dans la vie courante.....	463
1 – Quelle fin pour les définitions classiques du jeu ?.....	463
2 – L'activité ludique, une activité parmi d'autres.....	470
CONCLUSIONS.....	474
I – Entre universalisme et particularisme : une troisième voie communicationnelle.....	474
1 – Diachronie, travail, activité.....	475
2 – Réalisations locales, ressources, références.....	476
3 – Universalisation, uniformisation, abstraction.....	479
4 – Le Nord : du poétique au ludique.....	480
5 – Relations, communication, culture : penser les constructions d'un imaginaire du commun.....	485
II – Des suites possibles.....	489
BIBLIOGRAPHIE.....	492
I – Travaux critiques.....	492
II – Sources primaires (textes cités).....	523
1 – Transcriptions.....	523
2 – Traductions.....	523
3 – Quelques œuvres de réception.....	524
4 – Hafgufe, kraken et microcosmos.....	524
III – Textes antiques.....	525
IV – Robert E. Howard et Conan.....	525
1 – Anthologies et essais.....	525
2 – Continueurs, version éditées, et pastiches.....	525
3 – Correspondances et autres documents.....	526
4 – Livres d'illustrations et encyclopédies.....	527
V – Autres textes de <i>fantasy</i> cités.....	527
VI – Bandes dessinées.....	527
VII – Ludographie.....	527
1 – MMORPG.....	527
2 – Autres Jeux vidéo.....	528
3 – Jeux de rôle papier et suppléments.....	528
4 – Autres jeux (plateau, cartes, figurines, wargames).....	528
5 – Manuels de jeu.....	529
VIII – Filmographie.....	529
1 – Films.....	529
2 – Séries télévisées et épisodes.....	529

IX – Dictionnaires, magazines, applications.....	530
1 – Dictionnaires.....	530
2 – Magazines et journaux.....	530
3 – Applications tablettes.....	530
INDEX	531
RÉSUMÉS	545

Résumés

Du mythe au jeu

Approche anthropo-communicationnelle du Nord.

Des récits médiévaux scandinaves au MMORPG *Age of Conan: Hyborian Adventures*

Un rhinocéros Berserker, des hordes de Vanir déferlant sur la Cimmérie, le fils d'Ymir emprisonné... les références aux récits médiévaux scandinaves couramment désignés par les termes « mythes nordiques » sont nombreuses dans le jeu de rôle en ligne massivement multi-joueurs *Age of Conan: Hyborian Adventures*. Mais, comment des éléments issus de sources presque millénaires sont-ils devenus des composantes d'une production vidéoludique contemporaine ?

À partir de ce cas d'étude, l'auteur de ce travail s'intéresse, de façon plus générale, aux phénomènes culturels et à leurs dynamiques à travers leurs processus de transmission, de manifestation et d'appropriation. Pour ce faire, il s'appuie sur une démarche qualitative et empirique à la croisée des Sciences de l'information et de la communication et des Études scandinaves afin de développer une *approche anthropo-communicationnelle*, fortement imprégnée par les travaux en Anthropologie. Celle-ci se fonde sur une méthodologie à la fois linguistique, socio-historique, d'observation participante sur le temps long et un suivi de veille sur le temps très long. Elle permet de constater que, des manuscrits médiévaux aux jeux vidéo en ligne, en passant par la littérature de *fantasy* américaine des années 1930, le sens donné aux références aux ressources culturelles du passé est sans cesse transformé et construit en fonction de la situation dans laquelle elles sont manifestées. Ces dynamiques culturelles s'inscrivent alors au cœur de la problématique du changement et de la permanence et mettent en lumière les constructions d'un imaginaire du commun tout en remettant au centre de la réflexion le travail des acteurs.

Mots-clefs : communication, études scandinaves, récits, industries culturelles, anthropologie, mythes, jeux.

From Myth to Game

Anthropo-Communicational Approach of the North.

From the Medieval Scandinavian Stories to the MMORPG *Age of Conan: Hyborian Adventures*

A berserker rhinoceros, hordes of Vanir swarming upon Cimmeria, Ymir's son imprisoned ... references to the medieval scandinavian stories often designated as « Norse myths » are numerous in the massively multi-player online rôle playing game *Age of Conan: Hyborian Adventures*. But, how could elements coming from sources which are almost a thousand years old become parts of a contemporary videogame ?

From this case study, the author of this work takes a more general interest in cultural phenomenons and their dynamics through their transmission, manifestation and appropriation processes. In order to do this, he leans on a qualitative and empirical research which articulates communication studies with scandinavian studies in order to build an *anthropo-communicational approach*, which is strongly influenced by Anthropology. This approach is based on a multi-layered methodology which includes linguistics, socio-historical method, long term participant observation and very long term information monitoring. It allows to observe that, from the medieval manuscripts to online video games, through american fantasy literature from the 1930's, the significations which people give to past cultural ressources are always transformed and built according to the situation in which they are expressed. Such cultural dynamics fall within the heart of research questions about change and permanence and highlight the ways by which an imaginary of the common is built at the same time as it puts the work of the social actors at the center of the reflection.

Keywords : communication, scandinavian studies, narratives, cultural industries, anthropology, myths, games.