



HAL
open science

La représentation des Celtes dans la culture contemporaine : l'exemple des jeux vidéo

Mathis Fourneau

► **To cite this version:**

Mathis Fourneau. La représentation des Celtes dans la culture contemporaine : l'exemple des jeux vidéo. Histoire. 2021. dumas-03335994

HAL Id: dumas-03335994

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03335994>

Submitted on 6 Sep 2021

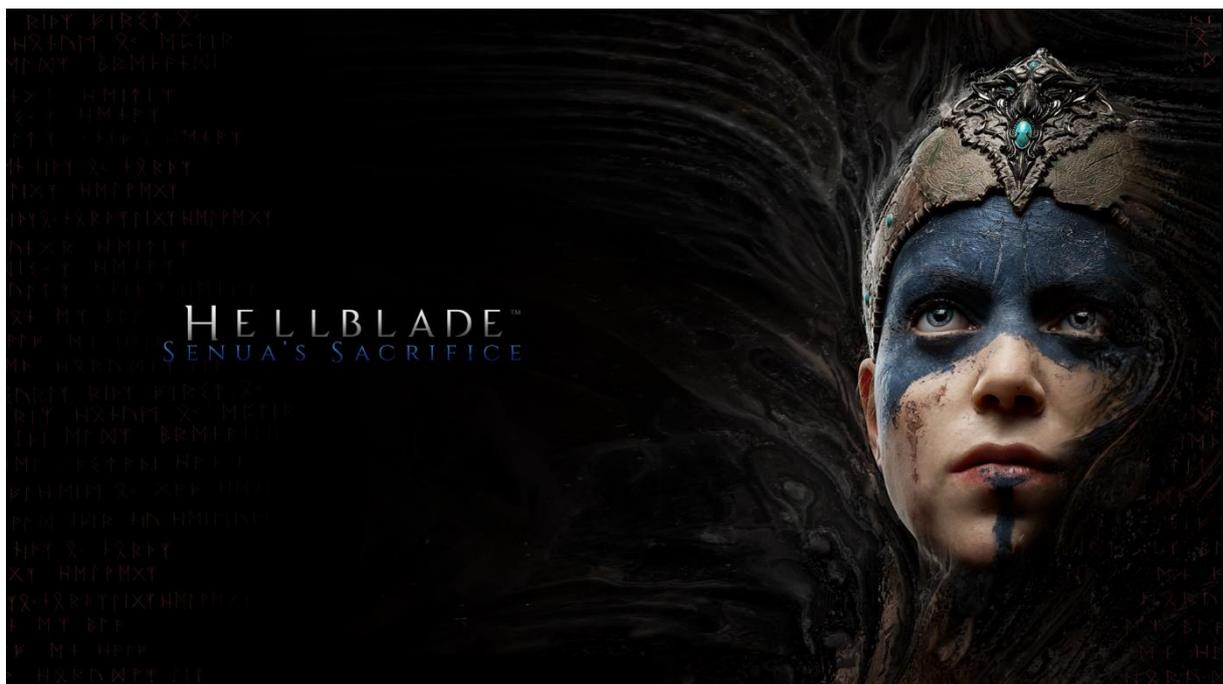
HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

La représentation des Celtes dans la culture contemporaine : l'exemple des jeux vidéo

Mathis Fourneau

Sous la direction d'Alban Gautier



Mémoire d'histoire de recherche

Université Caen Normandie

« Car le passé ne parvient jamais jusqu'au présent comme une simple information sur un état de fait ancien. Le présent est lui-même travaillé par le passé, qui continue de l'habiter. Et le passé, comme une véritable matière plastique qu'il est, est sans cesse remodelé, imaginé et réinventé par le présent ».

Laurent Olivier, *Le pays des Celtes : mémoires de la Gaule*, p. 85

Illustration de couverture

Ninja Theory, *Hellblade : Senua's Sacrifice*, 2017.

Remerciements

Je tiens à remercier Alban Gautier pour m'avoir accordé sa confiance pour la réalisation de cette étude. Ses nombreux conseils m'ont aiguillé tout au long de ces deux années de recherche.

Je remercie également Martin Bostal pour ses suggestions et son regard complémentaire à mon travail.

Je tiens à remercier ma mère pour sa confiance sans faille et son soutien dans tous mes choix.

Merci à chacun de mes amis avec qui j'ai pu échanger autour de mes passions. Aux amis de Caen, pour nos discussions entre deux sessions de travail en bibliothèque. À ma bande de toujours qui me fait grandir depuis toutes ces années, et pour nos discussions enrichissantes sur les sentiers de montagne. En particulier à Hugo, pour m'avoir accompagné tout au long de cette recherche.

Enfin, merci à Aurore pour avoir été ma meilleure compagne de route ses deux dernières années. Merci pour ton écoute, tes suggestions, ton soutien et ta patience sans lesquels ce travail et son auteur n'aurait pu être ce qu'ils sont.

Sommaire

INTRODUCTION	3
I – Cadre et choix du sujet.....	4
II - État de l’art	16
III – Sources et plan	20
CHAPITRE I – QUI SONT LES CELTES ?	24
I – La langue.....	25
II – Les sources	33
III – Géographie	41
IV – Une conscience commune chez les Celtes ?	44
Conclusion.....	49
CHAPITRE II – STEREOTYPES ET SIGNES DE LA CELTICITE	53
I –Au milieu des druides et des menhirs	55
II – Une diversité de signes	68
III – Inspiration de la matière celtique	82
Conclusion.....	95
CHAPITRE III – LA FIGURE DU BARBARE	97
I – La définition du barbare.....	98
II – Barbares, Celtes et jeux vidéo	107
III – Des Celtes ou des Vikings ?	128
Conclusion.....	138
CHAPITRE IV – LES JEUX VIDEO ET L’HISTOIRE	140
I – Contexte	142
II – À la guerre	152

III – Culture celtique	169
Conclusion.....	177
CONCLUSION GENERALE	179
LEXIQUE.....	184
ÉTAT DES SOURCES.....	190
BIBLIOGRAPHIE	195

Introduction

Des Celtes et des jeux vidéo

Aujourd'hui, les Celtes comme les jeux vidéo sont sources de discordes au sein du milieu universitaire, politique ou public. Par idéologie ou ignorance, ces deux objets sont souvent réutilisés à des fins discutables. Un regard réflexif sur mon propre parcours me semble alors incontournable, tant pour mettre en exergue ce qui m'a amené à écrire sur ce sujet que par honnêteté intellectuelle. L'application de la notion de *Wertfreiheit* de Max Weber me semble de rigueur pour inaugurer cette présente étude¹.

De nos jours, l'étude des jeux vidéo est avant tout une question de passionnés, sans considération élitiste. Cet objet, parfois ignoré voire dénigré, s'insère depuis peu dans les travaux universitaires. Joueuses et joueurs entrent dans le monde universitaire avec leur passion et finissent par s'en saisir comme objet d'étude. Sur ce point, je ne déroge pas à la règle. Les jeux, et plus particulièrement les jeux vidéo, m'accompagnent depuis l'enfance. D'abord conçu comme une distraction, c'est seulement bien des années après que ma pratique s'est diversifiée et que mon intérêt se porta sur leur fonctionnement même. Mon intérêt n'était plus uniquement de jouer, mais de comprendre l'étendue et les limites d'un tel média. À l'instar de n'importe quel art, les jeux vidéo permettent des mises en récit à travers une dialectique qui leur est propre. On ne vit pas les mêmes sensations en écoutant de la musique, en lisant un livre ou en jouant à un jeu vidéo. Bien qu'il n'y ait pas de hiérarchie à faire entre ces divertissements, souvent comparés, les jeux vidéo ne bénéficient pas encore d'une analyse aussi construite et développée dans le champ universitaire que les autres arts. C'est l'une des raisons qui m'ont poussé à m'intéresser à ce sujet.

Ainsi, chronologiquement, je suis joueur avant d'être étudiant en histoire. Si cet attrait pour les jeux vidéo peut être considéré comme un frein à son étude, il me semble au contraire qu'il est un atout indispensable. « Décrire ce qui se passe sur l'écran, sans jouer, objectiver le système des règles, sans jouer, cela ne suffit jamais à caractériser l'expérience du jeu² ». Il faut

¹ WEBER, *Le savant et le politique*.

² TRICLOT, *Philosophie des jeux vidéo*, p. 19.

nécessairement « jouer à être joueur³ » pour saisir la complexité des jeux vidéo, qui nécessitent d'ailleurs un apprentissage. On ne peut analyser pleinement ce média sans cette immersion, de la même manière qu'un sociologue doit investir personnellement son champ d'étude pour en appréhender les enjeux. Inversement, il faut être en capacité de porter un regard critique sur ses propres pratiques afin de ne pas entretenir une relation « enchantée » avec son objet, pour reprendre le vocabulaire des Pinçon-Charlot. Cette double approche, de joueur profane et de joueur scientifique, me semble donc un aspect intéressant pour mener à bien cette recherche.

Cette double approche se retrouve aussi avec les Celtes. Depuis les années 1960, un fort regain d'intérêt apparaît pour la culture celtique en tout genre⁴. Ce renouveau se développe sous diverses formes : dans des fêtes citadines, à travers une renaissance musicale, se combine avec la *fantasy* et ses dérivés, et (re)devient même un outil de revendication politique⁵. Ma curiosité pour les Celtes s'est portée dans un premier temps sur la musique et la littérature. Se construit alors une vision fantasmée que je me suis réappropriée. Cependant, en toute honnêteté, j'ai toujours eu conscience de la nature de cette vision : un fantôme illusoire. Néanmoins, mon intérêt pour les Celtes s'est diversifié et ma curiosité s'est portée sur la question de l'historicité de ces derniers. J'ai alors entrepris de les étudier sans jugement pour confronter l'histoire à mes représentations.

Une fois de plus, cette double approche me semble pertinente pour un tel sujet. Naturellement, il n'existe pas une manière d'apprécier le renouveau celtique, comme il n'existe pas une manière de jouer aux jeux vidéo. Toutefois, je voudrais faire de la connaissance de ces enjeux (joueurs profanes contre approche scientifique ; attrait pour la « culture » celtique contre approche scientifique) une force pour cette recherche.

I – Cadre et choix du sujet

Les jeux vidéo, des jeux comme les autres ?

Comment définir les jeux vidéo ? Avant toute chose, il se définit comme un jeu et un objet culturel⁶. Pour en appréhender les enjeux, revenons d'abord aux origines. Plusieurs

³ COAVOUX, RUFAT et TER MINASSIAN (dir.), *Espace et temps des jeux vidéo*, p. 23.

⁴ TOMMASO DI CARPEGNA FALCONIERI, *Médiéval et militant*, p. 169.

⁵ *Ibid.*, p. 169-180.

⁶ « Un patrimoine à sauvegarder » dans *Les jeux vidéo c'est la vie !*, animée par TRICOT.

scientifiques ont tenté de définir ce qu'était un jeu. Dans sa conception la plus large possible, Johan Huizinga définissait le jeu comme « un phénomène culturel, et non pas comme une fonction biologique⁷ ». Pour Roger Caillois, qui revient sur les travaux de son prédécesseur, le jeu est « de multiples espèces [et] il entraîne inmanquablement une atmosphère de délassement ou de divertissement. Il repose et il amuse⁸ ». Plus largement, les jeux sont des espaces ludiques régis par des règles – que l'on appelle des mécaniques – qui conditionnent l'existence même du jeu.

Mais quels aspects singularisent et différencient les jeux vidéo du jeu de manière générale ? S'il est difficile de situer le premier jeu vidéo, nous pouvons retrouver ses prémices dans les inventions depuis la Seconde Guerre mondiale. Le jeu *Tennis for Two* (1958) de William Higinbotham peut être considéré comme l'un des premiers jeux vidéo là où *Spacewar !* (1962) de Steve Russell, peut être considéré comme le premier à portée du public. Vient ensuite *Pong* (1972) d'Allan Alcorn qui fait réellement découvrir le média au grand public.

Ces jeux vidéo se résumaient à l'essentiel : un jeu électronique qui met en scène une interaction humaine sur un environnement virtuel. Puis, à mesure de leur développement, ils sont devenus un objet multimédia où les images, le son, sont « mis en scène pour immerger le joueur dans un espace-temps vidéoludique au travers d'interfaces (graphiques, audio et mécaniques)⁹ ». Car le jeu vidéo est un média en ce sens qu'il est un moyen de diffusion de masse de la culture à travers des instruments audiovisuels. Bien qu'il soit difficile de donner des chiffres, dans la mesure où chaque enquête comporte des critères différents (notamment autour de l'inclusion du jeu mobile ou non), nous pouvons constater que les jeux vidéo sont un média partagé par plusieurs millions voire dizaines de millions de joueuses et joueurs, et ce uniquement en France. Vecteurs d'une culture diversifiée, les studios de jeux vidéo disposent aujourd'hui de budgets colossaux et de recettes spectaculaires – dépassant n'importe quel autre produit culturel – comme des productions indépendantes, bien que la limite entre les deux en termes de rendu du jeu tende parfois à s'estomper¹⁰. Un jeu comme *Grand Theft Auto V* (Rockstar North, 2013) remporte d'ailleurs la palme du produit de divertissement le plus

⁷ HUIZINGA, *Homo ludens*, p. 12.

⁸ CAILLOIS, *Les jeux et les hommes*, p. 9.

⁹ COAVOUX, RUFAT et TER MINASSIAN (dir.), *Espace et temps des jeux vidéo*, p. 5.

¹⁰ Même composés de petites équipes, le résultat d'un jeu vidéo peut être déroutant, à l'image de *Ghost of A Tale* (2018) de Lionel Gallat qui a développé seul la plus grande partie de son jeu. Inversement, des studios dits « indépendants » finissent parfois par avoir des équipes et des moyens de productions à la hauteur des plus gros studios, comme le montre bien le studio polonais CD Projekt.

rentable de l'histoire avec ses quelques 6 milliards de dollars de recettes obtenus entre 2013 et 2018¹¹.

Forts d'un poids économique et d'un public toujours plus important, les jeux vidéo sont aujourd'hui au centre de débats pour savoir s'ils sont ou non des formes artistiques. Derrière cette question se cache surtout la recherche d'un argument de légitimité pour une industrie qui est souvent pointée du doigt publiquement par méconnaissance ou calcul politique¹². Si les jeux vidéo sont souvent le bouc émissaire désigné de tous les maux de la jeunesse, le cinéma avant lui était décrit comme « un passe-temps d'illettrés, de créatures misérables, ahuries par leur besogne et leurs soucis¹³ », lui-même précédé par les critiques qui visaient les romans au XIX^e siècle¹⁴. Dans son ouvrage *L'histoire est une littérature contemporaine*, Ivan Jablonka écrit « la question de savoir si elle [l'histoire] est ou non une science a aujourd'hui perdu de sa force. Le débat a trop longtemps été pollué par des considérations de prestige : être “élevé au rang de”¹⁵ ». Il nous semble qu'il en va de même pour les jeux vidéo. S'ils venaient à être considérés comme un art, il n'est pas sûr que leur légitimité – et donc leurs traitements médiatiques – en soit fondamentalement changée. Il faut surtout qu'ils soient compris et pour cela étudiés.

Revenons-en à l'analyse spécifique du média. L'un des éléments caractéristiques central pour définir le jeu vidéo réside dans l'interactivité entre le joueur et le jeu. C'est là la grande différence avec les autres médias comme le rappelle Mathieu Triclot : « si le jeu produit un effet de réel, c'est assurément par de tout autres moyens que le cinéma : non le relâchement assoupi, mais un état d'intense tension qui exige un flux constant d'actions et de réactions¹⁶ ».

Cette interactivité est caractérisée par le *gameplay* que l'on peut définir par l'ensemble des règles d'un jeu. Dans ces règles, nous retrouvons tous les moyens d'actions du joueur, du périphérique (comme une manette) aux interactions possibles dans le jeu. Mais aussi les règles imposées, à travers la physique d'un jeu par exemple : impossibilité de voler ou de traverser un mur. Il délimite donc les possibilités d'actions du joueur dans le jeu. À travers ce *gameplay*, le

¹¹ En ligne : <https://www.marketwatch.com/story/this-violent-videogame-has-made-more-money-than-any-movie-ever-2018-04-06>, consulté le 04/06/2021.

¹² Voir par exemple : MAUCO, *L'institutionnalisation de la violence des jeux vidéo à l'Assemblée nationale*, 2011, p. 52-62 ; Un journal télévisé qui accuse les jeux vidéo d'être responsable de la mort d'un homme [en ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=8amBa1zMmGA>, consulté le 04/06/2021] ; Le ciblage des jeux vidéo comme responsable des tueries de masses [en ligne : https://www.lemonde.fr/technologies/article/2011/07/25/le-jeu-video-eternel-bouc-emissaire-des-tueries_1552692_651865.html et <http://news.bbc.co.uk/2/hi/science/nature/1295920.stm>, consulté le 04/06/2021].

¹³ DUHAMEL, *Scènes de la vie future*, 1942, p. 29-30.

¹⁴ TRICLOT, *Philosophie des jeux vidéo*, p. 70-71.

¹⁵ JABLONKA, *L'histoire est une littérature contemporaine*, p. 139.

¹⁶ *Ibid.*, p. 89-90.

joueur doit s'orienter et agir « au travers des interfaces dans l'espace et le temps du jeu pour se les approprier¹⁷ ». Les caractéristiques du jeu vidéo permettent donc au joueur de faire « l'expérience des possibles »¹⁸.

Aujourd'hui, les jeux vidéo se définissent par des genres qu'il faut différencier de la notion de thème ou d'univers¹⁹. Le genre (stratégie, jeux de tirs, simulation sportive...) se détermine en fonction des règles, des possibilités d'actions et de la nature du jeu alors que l'univers (médiéval, uchronique, postapocalyptique) se définit par les thèmes abordés. Il est toutefois difficile de lister l'ensemble des genres tant il y a de catégories qui évoluent au gré de la singularité et de l'ingéniosité des développeurs. Cette difficulté à caractériser les jeux vidéo se retrouve dans les différents domaines qui cherchent à les appréhender :

Chacune de ces réponses nous conduirait à un regard différent sur le jeu vidéo : une sociologie des pratiques culturelles, une histoire industrielle du secteur dans l'univers des conglomérats de médias, une histoire formelle des jeux, des genres, des codes graphiques, ou encore une réflexion sur les paramètres de base du game design²⁰.

Il semble difficile de développer cette définition au-delà sans risquer de restreindre notre sujet. Pour cause, certains éléments annoncés ci-dessus peuvent déjà être nuancés. Nous parlions de l'interactivité du jeu, Baczkowski disait d'ailleurs « on ne regarde pas un jeu, on y joue. On ne joue pas à un film, on le regarde²¹ ». Pourtant, il existe des exceptions dans les deux domaines. De récents films, à l'image de *Black Mirror : Bandersnatch*, voient le jour avec une certaine interactivité, certes limitée, mais qui permet à celle ou celui qui le visualise d'opérer des choix, élément qui était jusqu'alors réservé aux jeux vidéo. Inversement, certains jeux, qualifiés de narratifs, ont enflammé les débats journalistiques et sur le net quant à la pertinence de les qualifier comme « jeu » tant leur interactivité était limitée, renvoyant plutôt à l'image d'un long métrage (par exemple certains jeux comme *Tacoma* de Fullbrigh, *Flower* de Thatgamecompany ou encore *Everybody's Gone to the Rapture* de The Chinese Room).

Manifestement, plusieurs éléments viennent remettre en question la pertinence du terme « jeu vidéo » et soulignent la difficulté d'englober en un terme l'ensemble de la production vidéoludique et des pratiques qui en sont issues. Les jeux vidéo étant relativement jeunes, la

¹⁷ *Ibid.*

¹⁸ « Les jeux vidéo nous racontent des histoires » animée par TRICOT, diffusée le 04/02/2020, France Culture.

¹⁹ BARNABE, *Narration et jeu vidéo*, p. 21-22.

²⁰ TRICLOT, *Philosophie des jeux vidéo*, p. 14.

²¹ Cité par : COAVOUX, RUFAT et TER MINASSIAN (dir.), *Espace et temps des jeux vidéo*, p. 86.

délimitation même de leur champ des possibles n'a pas été atteinte. C'est pourquoi nous pensons qu'il ne peut pas être question « du jeu vidéo », mais « des jeux vidéo ».

Revenons à Roger Caillois qui, dans sa longue définition du jeu, disait du jeu :

Il repose et il amuse. Il évoque une activité sans contrainte, mais aussi sans conséquence pour la vie réelle. Il s'oppose au sérieux de celle-ci et se voit ainsi qualifié de frivole. Il s'oppose d'autre part au travail comme le temps perdu au temps bien employé. En effet, le jeu ne produit rien : ni biens ni œuvres. Il est essentiellement stérile²².

Plusieurs points sont à noter. Si le jeu ne produit ni biens, ni œuvres, comment qualifier certains jeux vidéo à l'image de *Dreams* (Media Molecule, 2020) qui permet de créer des courts métrages voir d'autres jeux vidéo ? Comment qualifier les jeux qui sont de plus en plus pensés pour être joués en compétitions de « sport électronique » (*e-sport*) à l'image de *Counter Strike : Global Offensive* (Valve, 2012). Ces compétitions, qui mettent à l'œuvre des équipes de « joueurs » qui ont fait de leur hobbies une profession, récompensent les gagnants à hauteur de plusieurs centaines de milliers de dollars, voire plus d'un million dans certains cas, tout en remplissant des stades entiers de visiteurs²³. Peu importe comment nous qualifions ces activités, elles peuvent devenir sources d'enjeux considérables.

Dans son ouvrage *Homo ludens*, Johan Huizinga écrivait « dans notre conscience, l'idée de jeu s'oppose à celle de sérieux²⁴ ». Le constat que met en exergue l'historien néerlandais en 1938 reste toujours d'actualité. Les jeux vidéo ne sont souvent perçus que comme un divertissement pour les « jeunes », encore faut-il savoir les définir. À l'image du cinéma, les jeux vidéo ont longtemps été ignorés du monde universitaire, « mépris pour une forme de divertissement populaire²⁵ ». Une fois de plus, cette idée préconçue peut être largement remise en cause, car les jeux vidéo peuvent être bien plus qu'un simple divertissement : ils sont aussi un vecteur d'idéologie. Nous pouvons citer la série des *Call of Duty* et de sa connivence avec des spécialistes de l'armée américaine, permettant de diffuser une propagande explicite contre la Russie. Le jeu *Bioshock* (Irrational Games, 2007), adaptation satirique de l'ouvrage de la philosophe Ayn Rand, *Atlas Shrugged*, dénonce quant à lui l'objectivisme et les dérives de l'ultra-libéralisme. La série des *Civilization* (Firaxis Games, 1991-2016) fait quant à elle de la démocratie libérale le but ultime en la plaçant comme fin de l'histoire²⁶. Plus récemment, le jeu

²² CAILLOIS, *Les jeux et les hommes*, p. 9.

²³ « Jouer, c'est un métier » dans *Les jeux vidéo c'est la vie !*, animée par Antoine Tricot.

²⁴ HUIZINGA, *Homo ludens*, p. 22.

²⁵ POIRRIER, *Les enjeux de l'histoire culturelle*, p. 162.

²⁶ RUEFF, « Où en sont les « game studies » ? ».

The Last of Us Part II (Naughty Dog, 2020) a suscité une levée de bouclier de la part de certains joueurs qui considéraient le fait de jouer une femme homosexuelle comme un frein à leur expérience²⁷. Quatre thématiques qui nous montrent la capacité idéologique que peuvent véhiculer les jeux vidéo²⁸.

Enfin, les jeux vidéo sont aussi un produit économique. L'importance du profit est telle que des studios pensent de plus en plus leurs jeux en fonction de certaines caractéristiques de son public, dont la nationalité²⁹, ou encore en prenant en compte les fonctionnements des plateformes de diffusion comme Twitch. Cette importance du profit financier comporte de lourds impacts sur les conditions de travail des employés. Ce sujet, particulièrement brûlant dans ce secteur, reste la cible année après année d'enquêtes qui révèlent des conditions de travail catastrophiques³⁰, le droit du travail étant encore récent puisqu'il a fallu du temps avant de prendre en compte les jeux vidéo autrement que comme un divertissement « peu sérieux ». Enfin, la pratique du *gold farming* et de ses dérives, notamment en forçant une personne à « jouer » pour « farmer » afin d'obtenir de l'argent réel, comme ça peut être le cas dans les prisons chinoises³¹, montre une fois de plus les divers enjeux que peuvent recouvrir le jeu vidéo et ses pratiques³². Les jeux vidéo sont donc multiples et ne peuvent être pris simplement comme un produit fini. Il est donc nécessaire d'adapter la définition du « jeu » à son cas voire de la dépasser.

L'une des caractéristiques qui va nous intéresser pour la suite réside dans la notion d'univers. Dans son étude de la capacité narrative des jeux vidéo, Fanny Barnabé souligne que la substantialité englobante des univers permet « l'observation et la mise en relation à la fois des composantes fictionnelles internes au jeu et de celles qui lui sont externes [...] un même univers peut générer des développements sur différents supports³³ ». Ainsi, un même univers peut être développé en jeux mais aussi au cinéma, en littérature, en jouets, en fiction audio, etc.,

²⁷ En ligne : <https://www.beyounetwork.org/articles/entre-queerness-feminisme-et-polemique-on-decode-the-last-of-us-part-ii>, consulté le 04/06/2021.

²⁸ Pour aller plus loin, en ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=sUvKvoK9I8> et <https://www.youtube.com/watch?v=QVyr0fl6E9c&t=445s>, consulté le 04/06/2021.

²⁹ Ainsi, après avoir exploré l'espace européen à maintes reprises, la série des *Total War* (Creative Assembly) s'est portée vers l'Asie avec son opus *Three Kingdoms* (2019) qui vise explicitement à conquérir le marché chinois jusque-là insensible à ces jeux. Les résultats économiques d'une telle décision se sont alors nettement fait ressentir en battant plusieurs de leurs records de vente.

³⁰ Les affaires révélées par le site *Kotaku*, liées au « crunch » ou encore l'affaire de EA Spouse de 2004 sont ici représentatives, mettant au jour des semaines régulières de près de 90h de travail, voir : COAVOUX, RUFAT et TER MINASSIAN (dir.), *Espace et temps des jeux vidéo*, p. 9.

³¹ Le monde, [en ligne] : https://www.lemonde.fr/big-browser/article/2011/05/26/wow-en-chine-des-detenus-obliges-a-jouer-a-world-of-warcraft_5988552_4832693.html, consulté le 02/05/2020].

³² DI FILIPPO, *Du mythe au jeu : Hyborian Adventures*, p. 451-456.

³³ BARNABE, *Narration et jeu vidéo*, p. 23.

ce que montre très bien Laurent Di Filippo avec le cas du personnage de Conan le Barbare de Robert E. Howard³⁴. Par un processus similaire, des références à un même univers sont multipliées sur différents supports, lui donnant une plus grande visibilité, une plus grande crédibilité et permettant au public qui détient ces références de les desceller. Ainsi, dans le jeu vidéo *Bloodforge* (Climax Studios, 2012), le joueur peut retrouver un certain nombre de références à l'univers fictionnel de Robert E. Howard (le nom du héros incarné, Crom, l'esthétique du jeu et la représentation des barbares) dans un monde rempli de références celtiques (le héros que l'on incarne est qualifié de « guerrier celtique brutal », notre ennemi est le roi Arawn, notre allié la déesse Morrigan...). À cet égard, l'aspect que nous retiendrons pour la suite de ce travail s'articulera autour des références celtiques dans les jeux vidéo, qui sont présentes à la fois dans des univers historiques, mais aussi utilisées comme inspiration dans des univers fictionnels, créant ou utilisant des références collectives.

Écrire l'histoire des Celtes

Deuxième chaînon de ce sujet, les Celtes peuvent être particulièrement difficiles à décrire. Un chapitre entier leur est dédié afin d'esquisser leurs multiples contours. Retenons pour le moment qu'il s'agit d'un ensemble de peuples ayant vécu dans une partie de l'Europe durant l'Antiquité et le haut Moyen Âge, tout en partageant un certain nombre de traits culturels, dont des langues apparentées, permettant de les regrouper sous ce terme « celtique ». Donnons tout de même quelques précisions.

L'Antiquité et le haut Moyen Âge, telle que nous les délimitons, sont les époques des Celtes historiques. C'est à une date indéterminée, peut être à la fin de l'Âge de Bronze ou durant l'Âge du Fer, que les historiens situent leurs origines. L'apogée de leur étendue se situerait aux alentours du III^e siècle av. J.-C. où ils auraient peuplé de vastes régions allant de l'Asie Mineure à la Bretagne insulaire. Petit à petit, la culture celtique de l'Europe centrale et de l'Est laissa place à d'autres cultures, par des processus qui ne nous sont que peu connus. Les peuples celtiques de l'Europe de l'Ouest, principalement concentrés en Gaule, furent annexés par les légions de César durant la guerre des Gaules (-58 ; -51), mettant fin à l'indépendance des peuples celtiques sur le continent. En Bretagne insulaire et en Irlande, ils connurent des invasions plus tardives avec les campagnes romaines, qui n'aboutirent jamais à l'ensemble des

³⁴ DI FILIPPO, *Du mythe au jeu : Hyborian Adventures*.

îles de Grande-Bretagne et d'Irlande, et les invasions anglo-saxonnes, situées aux alentours du V^e-VI^e siècle. Subsistent sur le passage des Celtes quelques mentions écrites en langue vernaculaire ; des sources écrites provenant des Romains et des Grecs, principalement pour le continent ; des traces de leurs langues dans la toponymie ou encore du matériel archéologique.

Nous ne pouvons donc plus décrire comme celtiques les peuples continentaux dès le Moyen Âge, même si le cas de la Bretagne armoricaine fait office d'exception, et que cette question reste toujours discutée. La même question pour le cas insulaire est différente et largement débattue, un point qui dépasserait largement le cadre de notre sujet. Notons que, selon la thèse la plus admise, les cultures des peuples celtiques du monde insulaire se mélangèrent avec la culture latine et anglo-saxonne durant la fin de l'Antiquité et le début du haut Moyen Âge. Ces peuples sont de plus en plus éloignés des cultures celtiques de l'Antiquité (encore faudrait-il pouvoir les définir) et, pour une grande majorité de chercheurs, il ne convient plus de parler de Celtes depuis la fin du haut Moyen Âge. Retenons que cette délimitation confuse provient du manque de sources et de la difficulté de savoir quelle est la limite pour parler de Celtes ou non ; la question restant toujours débattue. Toujours est-il que depuis la fin de l'Antiquité, les peuples ne sont plus mentionnés comme celtiques, et cette dénomination reviendra sur le devant de la scène bien des siècles plus tard.

De la fin de la Renaissance au développement du Romantisme, les Celtes redeviennent un sujet majeur au sein des pays de l'Europe de l'Ouest, notamment à travers l'art. Cette inspiration artistique vient de leur réutilisation par des savants et artistes de l'époque, dont James Macpherson qui en est l'instigateur principal. Un engouement, que nous nommons la celtomanie, s'empare du monde insulaire et de la France : les Celtes deviennent alors un mythe fondateur de plusieurs nations. Ils sont investis dans le folklore afin de créer l'identité de ces pays (principalement l'Irlande, l'Écosse, le pays de Galles et la France). C'est ainsi que l'on retrouve la construction du mythe de « Nos ancêtres les Gaulois » sous le règne de Napoléon III et sous la III^e République.

Depuis, les Celtes sont un sujet de discordes multiples au sein des milieux universitaires mais les idéologies nationalistes tendent à être laissées de côté, bien que ce biais revienne régulièrement au sein du monde politique. Dans la culture populaire, les Celtes sont l'objet de réinterprétations diverses : ils continuent d'être une part importante pour l'identité de certains

mouvements (dont le panceltisme) mais sont aussi réutilisés culturellement, à travers le renouveau celtique ou d'autres productions (cinéma, musique et bien sûr, jeux vidéo)³⁵.

Voyons désormais quelques notions de vocabulaire afin d'éclaircir les propos qui vont suivre. Par le terme « Celte » nous parlerons systématiquement de l'ensemble des peuples celtiques historiques dans sa version la plus englobante. Toute mention différente sera spécifiée. Le terme « celticité » fait quant à lui référence à l'ensemble des caractéristiques historiques rattachées aux Celtes (exemple, les langues celtiques).

Vient ensuite le terme « celtomanie », une idéologie qui trouve son origine dans la deuxième moitié du XVIII^e siècle, les celtomanes étant les adeptes de cette doctrine. Développée dans les milieux intellectuels, et notamment à partir des créations artistiques de James Macpherson sur Ossian, la celtomanie dote les Celtes de l'Antiquité de toutes les vertus en faisant d'eux le berceau de l'humanité et de nos langues actuelles. Le résultat fut alors de tenter de donner aux pays de « tradition celtique » un mythe fondateur aussi prestigieux que celui du monde latin et grec. Cette doctrine fut répandue dans les milieux politiques et appuya la montée des nationalismes. D'autres idéologies en découlent, à l'image du néo-druidisme (qui s'inscrit aussi dans une mouvance plus large du néopaganisme, que nous ne développerons pas).

De la même manière, le terme « panceltisme » (ou « celtisme ») est un ensemble d'idées, encore d'actualité, ayant connu son temps fort durant la deuxième moitié du XIX^e jusqu'à la première moitié du XX^e siècle. Ce mouvement postule un ensemble d'intérêts communs pour les populations considérées comme de traditions celtiques (on retient généralement les Six nations : l'Écosse, l'Irlande, le pays de Galles, la Bretagne, les Cornouailles et l'île de Man). Le terme de « celtitude » définit alors le sentiment actuel d'appartenance à la culture celtique.

Enfin, le « Renouveau celtique » peut se définir comme un ensemble de mouvements culturels poursuivant des buts divers dont un engouement depuis 1970 ne cesse de croître³⁶. Cet engouement est d'ailleurs accompagné par d'autres mouvements que l'on peut rattacher au « Renouveau médiéval » ainsi qu'au médiévalisme contemporain. On retrouve dans le « Renouveau celtique » une volonté de retour à certaines valeurs dites « celtiques », des mouvements identitaires mais aussi une promotion de la culture celtique. Cela se traduit par un renouveau musical dans divers genres, allant du folk (Alan Stivell) au *metal* (Cruachan, Eluveitie), mais aussi dans la littérature, le sport, les langues, etc. Il faut cependant se garder

³⁵ DI CARPEGNA FALCONIERI, *Médiéval et militant*, p. 169-180.

³⁶ *Ibid.*

d'imaginer ces mouvements comme étant structurés : ils résultent en réalité d'une multitude d'initiatives parfois contradictoires entre elles.

À cet égard, nous traiterons systématiquement des Celtes selon leur contexte (période, géographie). Par exemple, les Celtes de l'Antiquité revêtent des réalités bien différentes de ceux du haut Moyen Âge, les sources étant extrêmement différentes tant dans leur nature que dans leur chronologie (voir chapitre I). De plus, la question actuelle des Celtes ne comporte pas les mêmes enjeux identitaires en Grande-Bretagne et en Irlande que sur le continent, la Bretagne armoricaine faisant exception.

Choix et problématisation du sujet

Longtemps ignoré par les chercheurs, les jeux vidéo sont seulement pris en compte à la toute fin des années 1980-1990 dans le monde anglophone, et dans les années 2000 en France. Aujourd'hui, les jeux vidéo sont un média de masse et force est de constater qu'ils sont un vecteur de représentations au moins aussi important que le cinéma. Il est toutefois nécessaire de souligner que les jeux vidéo touchent des publics très différents selon les types de jeux. Ainsi, 47% des joueurs réguliers en France sont des femmes et la moyenne d'âge est de 39 ans en 2020 si nous incluons les jeux mobiles, chiffre qui varie sensiblement si nous excluons ce type de jeux³⁷. Néanmoins, bien que vecteur de représentations, les jeux vidéo n'en sont pas nécessairement l'origine, mais ils les véhiculent et les font perdurer, ou inversement les interrogent et les transforme à leur tour. En tant que produits culturels provenant d'une construction sociale, le jeux vidéo reflètent les représentations des sociétés dans lesquelles ils sont conçus³⁸. Un jeu vidéo à visée historique nous renseigne donc sur le contexte et les représentations de celui qui l'a conçu et non sur le contexte de ce qu'il représente. Avec cet exemple, étudier les jeux vidéo dits historiques permet donc de saisir une vision du présent sur le passé. Nombreux sont les historiens et autres scientifiques à rappeler qu'analyser un tel média est nécessaire pour saisir un pan des représentations collectives³⁹.

³⁷ En ligne : https://www.afjv.com/news/10392_etude-les-francais-et-le-jeu-video-en-2020.htm ; https://www.sell.fr/sites/default/files/essentiel-jeu-video/ejv_novembre_2020_def_web-compresse_0.pdf consulté le 04/06/2021.

³⁸ BOSTAL, « Medieval video games as reenactment of the past », p. 393.

³⁹ Sur ce dernier point, voir : HALBWACHS, *La mémoire collective*, p. 51-96.

Dans notre cas, à l'image du cinéma ou de la musique, les jeux vidéo portant sur les Celtes nous montrent une « nouvelle façon d'invoquer et d'interroger les temps passés⁴⁰ ». De ce fait, cette étude s'inscrit dans l'histoire des représentations, elle-même dérivée de l'histoire des mentalités qui se donnait comme objet depuis les années 1960 : « le contraire même de celui de l'histoire intellectuelle classique : à l'idée, construction consciente d'un esprit individué, s'oppose terme à terme la mentalité toujours collective qui règle, sans qu'ils le sachent, les représentations et jugements des acteurs sociaux⁴¹ ». Il s'agit d'interroger la manière dont les hommes ont pensé les Celtes, et comment ils les pensent encore aujourd'hui, à l'aune de ce qu'ils auraient été.

L'objectif de cette présente étude est donc d'étudier les représentations partagées, collectives, non pas dans la réception des jeux par les joueurs, mais dans leurs conceptions par les créateurs et ce dans le but de comprendre quelle image les jeux vidéo véhiculent des Celtes. À cet égard, nous nous intéressons à la culture populaire, produite et appréciée par le plus grand nombre, en opposition à une culture élitiste⁴², constat développé par John Higham⁴³.

Nous pouvons différencier plusieurs temps dans les jeux vidéo. Dans les études universitaires, il est souvent question de la réception des jeux, mais peu de leur construction. Pourtant, l'étude de cet ensemble est nécessaire pour comprendre l'impact des représentations de ces jeux sur nos représentations collectives. Toutefois, une telle entreprise est ardue et parfois hasardeuse car il existe toujours une différence entre les représentations d'un jeu, tel qu'il a été conçu par des développeurs, et la réception de celui-ci auprès d'un public. Nous pouvons même aller plus loin en soulignant qu'il existe une multitude de réceptions d'une même œuvre, et ce en fonction d'un enchevêtrement complexe de caractéristiques liées à l'identité des joueurs, au pays de distribution (où le contenu peut parfois varier, soit par censure, soit par marketing), etc. Ainsi, nous nous concentrerons sur la conception des jeux vidéo, de ses représentations telles qu'elles sont montrées à l'écran, et non de leur réception et de leurs réappropriations.

Néanmoins, étudier la conception d'un jeu n'est pas chose aisée. Il ne faut pas oublier qu'un jeu vidéo peut être l'œuvre de plusieurs centaines de personnes qui, à des degrés divers, ont un impact sur le contenu final du jeu. S'ajoutent les enjeux économiques qui sont tels que

⁴⁰ BOSTAL, « Medieval video games as reenactment of the past », p. 394.

⁴¹ CHARTIER, *Au bord de la falaise*, p. 38.

⁴² STOREY, *Cultural theory and popular culture*, p. 4-5 et PASCAL, « "Culture populaire", "culture de masse" », dans COHEN, GOETSCHEL et MARTIN (dir.), *Dix ans d'histoire culturelle*, p. 282-293.

⁴³ HIGHAM, « Intellectual History and its Neighbours », p. 346.

le joueur exerce lui aussi une influence sur le contenu, par sa « seule qualité de récepteur⁴⁴ ». Les jeux sont souvent pensés et adaptés en fonction des joueurs et de leurs demandes, et peuvent même, pour reprendre l'exemple de Fanny Barnabé, s'apparenter « à du fan service pur et simple⁴⁵ ».

Dans notre cas, il s'agit non pas tant d'analyser les intentions des développeurs, mais d'étudier les représentations des Celtes à l'écran. Les Celtes et les jeux vidéo sont deux objets différents qui ont leur autonomie propre. Cependant, l'histoire est souvent utilisée comme source d'inspiration pour élaborer l'univers d'un jeu. Dès lors, les deux objets deviennent poreux et le jeu vidéo s'inspire de représentations des Celtes pour les faire figurer à l'écran. Mais ces représentations sont-elles historiquement avérées, ou bien sont-elles des constructions *a posteriori* ? C'est tout l'enjeu de cette étude car, si les Celtes sont avérés historiquement, une grande part d'ombre les entoure permettant à l'imagination de prendre le relais⁴⁶. Toutefois, il est étonnant de voir si peu de jeux vidéo sur les Celtes. Si la figure du barbare est souvent représentée, les Vikings leurs sont largement préférés pour jouer un tel rôle avec un nombre de jeux bien supérieur⁴⁷. Bien entendu, de nombreux jeux comportent une représentation superficielle mêlant un certain nombre de clichés liés à la représentation de la figure stéréotypée du barbare. Germains, Vikings et Celtes sont alors mélangés pour ne former plus qu'un : le barbare. Dès lors, nous pouvons nous demander s'il existe une représentation ou des représentations des Celtes dans le jeu vidéo.

Les productions vidéoludiques ne peuvent être exhaustives dans les caractéristiques qu'elles représentent à l'écran. À cet égard, elles ne sélectionnent qu'une partie des éléments de représentation des Celtes. Nous pouvons déjà penser que ces représentations sont les plus

⁴⁴ BARNABE, *Narration et jeu vidéo*, p. 16.

⁴⁵ *Ibid.* L'impact des joueurs sur le jeu ne s'arrête d'ailleurs pas là. Depuis peu les jeux dits « Games as a service », qui consistent à faire des jeux dont le contenu s'étale dans le temps (réel) afin que les joueurs continuent d'acheter du contenu (Downloadable Content – DLC*) après avoir déjà acheté le jeu, se multiplient. Si la pratique apparaît notamment avec les premiers jeux en ligne massivement multijoueur (MMO), à l'image de *World of Warcraft* (Blizzard, 2004) qui est toujours mis à jour, elle connaît une véritable montée en puissance depuis les années 2015. Dès lors, la contribution des joueurs est fréquemment encouragée par des éditeurs : comme testeurs pour déceler certains bugs ou pour essayer les versions bêta ou même dans la conception de certains jeux, à l'image de *Beyond Good and Evil 2* (Ubisoft) toujours en développement et de son partenariat avec la plateforme Hitrecord, ce qui n'a d'ailleurs pas manqué de déclencher quelques polémiques autour de la question de la rémunération d'un tel travail.

⁴⁶ BRUNAUX, *Les Celtes : histoire d'un mythe*, p. 174.

⁴⁷ Les premières traces des Vikings vidéoludiques remontent à *The Saga of Erik the Viking* (Level 9 Computing) sorti en 1984. Dès lors, chaque décennie est marquée par des jeux sur les guerriers scandinaves que l'on retrouve dans plusieurs genres différents : RPG, jeux d'aventure, de stratégie. Récemment, on retrouve des titres comme *Hellbalde : Senua's Sacrifice* (Ninja Theory, 2017), *Northgard* (Shiro Games, 2017), *For Honor* (Ubisoft, 2017), *God of War* (Santa Monica Studio, 2018), *Assassin's Creed Valhalla* (Ubisoft, 2020), *Valheim* (Iron Gate AB, 2021), et d'autres encore.

signifiantes. En cela, nous nous demandons si les représentations des Celtes dans les jeux vidéo répondent à des stéréotypes et si ces derniers sont répétés à travers le temps, s'ils sont des « répliqueurs⁴⁸ ». Le concept de « répliqueur » peut être défini comme « un fragment de quelque chose qui se conserve malgré les changements culturels radicaux [...] le processus n'est intelligible que dans la mesure où des éléments du « génotype » vont se conserver⁴⁹ ». Ces « formes figuratives » servent pour dupliquer une image, un discours, mais aussi pour l'expliquer, et ainsi servent à le « répliquer »⁵⁰. Le stéréotype lui est une construction sociale, et se mue à l'image des sociétés⁵¹. Il est le résultat d'un apprentissage, à travers un enseignement, une culture, se transmet à travers des médias de diffusion qui sont étroitement liés aux modes d'inculcation et il s'ignore. Le stéréotype existe uniquement lorsqu'on le remet en cause⁵². En cela, l'étude des représentations des Celtes dans la sphère vidéoludique nous en apprendra sur nos manières de les représenter, de les codifier, de les évoquer.

II - État de l'art

Les études celtiques

Ce point sur l'historiographie des Celtes est volontairement concis puisque le prochain chapitre est dédié à leur histoire. Comme mentionné plus haut, les études sur les Celtes débutent durant l'Antiquité. Les historiens et géographes grecs et romains ont été les premiers à les étudier au point que leurs travaux constituent désormais une de nos principales sources sur le sujet. Les Celtes disparaissent ensuite des sujets d'études pour ne revenir qu'à la fin de la Renaissance. Ce sont les linguistes qui s'y sont d'abord intéressés. George Buchanan (1506-1582), poète, artiste et humaniste écossais, va le premier utiliser le terme « celtique » pour parler d'un groupe de langues ayant des traits communs. Plus tard, Edward Lhuyd (1660-1709) fut le premier à élargir ce groupe à l'ensemble des peuples des îles Britanniques et à l'Irlande en soulignant les ressemblances entre les langues gaéliques et brittoniques. Un engouement pour la celtomanie s'empare alors du monde insulaire et de la France, et les études sur les Celtes se multiplient, alliant tout autant les études scientifiques que les récupérations idéologiques.

⁴⁸ CHANDES, « Répliqueurs visuels et sonores du monde néo-médiéval », p. 167-175.

⁴⁹ *Ibid.*, p. 167-168.

⁵⁰ *Ibid.*

⁵¹ GOULET (dir.), *Le stéréotype : crise et transformations*.

⁵² *Ibid.*, p. 10.

Cet engouement est en partie dû à la (fausse) redécouverte d'anciens écrits celtiques. En premier lieu nous pouvons mentionner James Macpherson qui publie entre 1760 et 1763 les œuvres d'Ossian, un recueil de poèmes provenant d'un barde écossais du III^e siècle, en réalité inventé par Macpherson lui-même. Après lui, différents savants de nationalités différentes – Iolo Morganwg, Théodore Hersart de La Villemarqué – vont étendre cet intérêt pour la celtomanie.

À partir du milieu du XIX^e siècle, l'archéologie contribue grandement à la redécouverte des Celtes. De nombreuses fouilles sont ainsi mises en place, parfois soutenues par des politiques d'états, à l'image des travaux opérés sous Napoléon III. Les études celtiques servent ainsi les idéologies nationalistes en alimentant toujours plus les mythes fondateurs des États. Après la Seconde Guerre mondiale et les travaux des archéologues nazis, les études celtiques s'éloignent des sentiers idéologiques nationalistes, avec plus ou moins de succès.

Cependant, les stéréotypes avancés par les artistes romantiques et les théories nationalistes restent fortement ancrés dans la culture populaire. Les études celtiques, elles, sont devenues moins courantes et une partie des ouvrages qui leur sont consacrés proviennent du domaine non-scientifique. Une nouvelle réutilisation des Celtes actuelle est alors à l'œuvre, par un ensemble d'écrivains pseudo-scientifiques. Bien qu'il ne s'agisse pas d'étayer outre mesure cette question ici, cette production vient brouiller un sujet déjà nébuleux, en apportant des arguments et des hypothèses fallacieux et chargés d'inepties⁵³. Désormais, les études scientifiques celtiques peuvent schématiquement se classer en deux groupes comprenant leurs sous-catégories : les tenants de la déconstruction des Celtes⁵⁴, et ceux qui, au contraire, font d'eux un ensemble de peuples aux traits culturels partagés⁵⁵.

Une histoire des Game Studies

Philippe Poirier écrivait à propos du cinéma :

[Il] constitue un objet de recherches qui témoigne parfaitement des évolutions du regard d'historien sur des objets culturels. Longtemps méprisée au nom d'un élitisme culturel que

⁵³ Pour plus d'informations, voir l'article : LEONARD, « “Nos ancêtres les Gaulois” », dans BURLE-ERRECADE et NAUDET (dir.), *Fantasmagories du Moyen Âge*, p. 183-190.

⁵⁴ Je pense notamment aux travaux de Jean-Paul Demoule et de Jean-Louis Brunaux.

⁵⁵ Il est cependant nécessaire de garder à l'idée qu'une telle classification est simplificatrice. Les tenants de l'hypothèse des Celtes comme un ensemble de peuples sont loin d'être d'accord et ne parlent pas tous des mêmes pans du sujet, les grandes questions de frictions étant celle des origines, avec les thèses indo-européennes, celles des religions mais aussi des migrations et des zones de peuplement.

partageait la grande majorité des historiens français, construite initialement par la critique, l'histoire du cinéma est une discipline jeune, sinon récente, dont les praticiens revendiquent aujourd'hui une place dans le cadre d'une histoire culturelle⁵⁶.

Bien que la tendance à comparer les jeux vidéo au cinéma ait longtemps été trop prononcée, elle reste néanmoins intéressante sur certains points⁵⁷. Désormais les *Game Studies* ont remplacé cette comparaison par la mise en évidence des spécificités liées aux jeux vidéo, au moyen d'une approche pluridisciplinaire.

Pourtant, depuis que les jeux vidéo existent et qu'ils sont appropriés par un grand nombre de joueuses et de joueurs (années 1970-1980), les discours de dénonciation de ce média demeurent dominants, utilisant des critiques stéréotypées que l'on retrouve pour tous les médias de masse antérieurs⁵⁸. Malgré tout, depuis la fin des années 1980, le jeu vidéo a aussi suscité une attention grandissante au sein des milieux scientifiques. En 1999, Laurent Trémel fait entrer les jeux vidéo dans le monde universitaire français avec sa thèse de sociologie sur la pratique des jeux de simulation⁵⁹. Cet attrait pour un tel média pourrait aussi s'expliquer par les transformations qu'il induit : le rapport du public aux œuvres en est renouvelé puisque le jeu vidéo développe une « culture participative⁶⁰ ».

C'est ainsi que – timidement dans les années 1980 dans le monde anglophone, et au début des années 2000 pour les études francophones – les *Game Studies* autour des jeux vidéo virent le jour. Le champ de recherche est aujourd'hui structuré, bien que nouveau, et comporte une diversité d'approches qui en fait sa richesse. Diverses revues spécialisées apparaissent, c'est le cas de *Game Studies* en 2001, ou de *Games and Culture* en 2006. Dans son article de 2008, Julien Rueff rassemblait les études sur les jeux vidéo en trois catégories : celles des sciences humaines, celles des concepteurs de jeux vidéo et celles qui allient les études narratologiques et ludologiques⁶¹. Ces recherches touchent tant à la conception d'un jeu (bien que cela pose un certain nombre de problèmes), qu'au jeu en lui-même mais aussi à sa réception et à sa réappropriation par le public. Dans les sciences sociales, les études sont aussi diversifiées : on y retrouve des études en psychologie, en géographie, en anthropologie, en sociologie, en communication, en histoire, mais aussi en économie et en sémiologie.

⁵⁶ POIRRIER, *Les enjeux de l'histoire culturelle*, p. 159.

⁵⁷ BARNABE, *Narration et jeu vidéo*, p. 7.

⁵⁸ RUFAT et HOVIG TER MINASSIAN, *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, p. 5.

⁵⁹ TREMEL, *Les faiseurs de mondes*.

⁶⁰ BARNABE, *Narration et jeu vidéo*, p. 4.

⁶¹ RUEFF, « Où en sont les « game studies » ? », p. 139-140.

Les premières études sur les jeux vidéo se sont rapidement constituées en un courant d'approche méthodologique que l'on nomme narratologie, qui se rattache à la discipline naissante des années 1960. Les « narratologues », avec comme auteure influente Janet H. Murray, appréhendent les jeux vidéo comme une narration, c'est-à-dire qu'ils comporteraient intrinsèquement des caractéristiques narratives qui permettraient de les étudier comme une œuvre fictionnelle semblable à un texte⁶². En se développant, divers travaux apparaissent en proposant une nouvelle méthode d'approche permettant de dépasser l'approche narratologique pour saisir l'essence même des jeux vidéo. C'est en 1999 que Gonzalo Frasca publie un article, *Ludology Meets Narratology*, dans lequel il propose une nouvelle approche permettant de mettre en avant la particularité des jeux vidéo à travers l'un de ses traits constitutifs : le *gameplay*⁶³. L'approche ludologique reconnaît les éléments narratifs du jeu vidéo mais souligne l'insuffisance d'une telle approche. Cette approche vise à capter l'essence des jeux qui résiderait dans un ensemble de règles : les règles de victoire, les règles du jeu, les modalités d'actions des joueurs⁶⁴. Pour certains chercheurs à l'image de Jesper Juul, cette singularité des jeux vidéo, le *gameplay*, ne peut être délaissée au profit de l'analyse narrative, bien que les jeux incluent dans une certaine mesure un récit, ou des éléments narratifs⁶⁵.

En découle un conflit entre les deux approches qui, en définitive, profita à la spécificité de l'analyse des jeux vidéo comme champ d'étude. Ce débat apparaît en réalité comme une volonté d'autonomisation des *Game Studies* en soulignant les caractéristiques spécifiques de ces jeux. Pour reprendre les mots de Julien Rueff : « ce conflit résulte en réalité d'une question simple, mais décisive : quelle approche théorique les chercheurs doivent-ils adopter pour étudier avec pertinence les jeux vidéo ?⁶⁶ ». Malgré tout, Fanny Barnabé souligne que l'opposition entre narratologues et ludologues est aussi à l'image des réalités industrielles :

Un jeu est davantage jugé sur l'originalité de son *gameplay* (dans le développement duquel les studios investissent d'ailleurs plus d'argent) que sur le caractère développé de son scénario (qui, bien qu'influençant la critique de manière implicite, n'est en général mentionné que sous la forme de la « durée de vie » du jeu)⁶⁷.

Bien qu'il semble désormais dépassé, ce débat a constitué la première grande structuration du champ de la recherche des *Game Studies*. Il a permis de voir l'importance de

⁶² ZABBAN, « Retour sur les *game studies* ».

⁶³ FRASCA, « Ludology Meets Narratology », p. 365-371.

⁶⁴ RUEFF, « Où en sont les « game studies » ? ».

⁶⁵ Cité par : ZABBAN, « Retour sur les *game studies* ».

⁶⁶ RUEFF, « Où en sont les « game studies » ».

⁶⁷ BARNABE, *Narration et jeu vidéo*, p. 8.

la narration dans les jeux vidéo mais aussi d'en comprendre leur spécificité à travers le *gameplay*.

Quand est-il désormais de ce champ d'étude ? La discipline est récente, ne l'oublions pas, mais certains chercheurs proposent déjà de voir plus loin. Si les *Game Studies* ont permis d'avoir une analyse privilégiée des jeux vidéo, il leur est reproché de négliger l'importance de l'influence des joueurs sur le jeu et sa pratique, d'en faire « un système formel fermé et stable⁶⁸ » qu'ils ne sont pas. Il ne faut pas oublier les phénomènes de réappropriation du jeu. Chaque expérience de jeu est différente selon l'utilisateur ou l'état d'esprit dans lequel celui-ci se trouve. Ainsi, Mathieu Triclot tente de dépasser cette limite en proposant un nouveau champ de recherche, appelé *play studies*, basé sur le *game* (les règles du jeu et les moyens d'actions du joueur) et le *play* (l'activité en elle-même, jouer)⁶⁹. Cela permettrait de dépasser la double approche narratologie-ludologie en soulignant l'importance de l'interactivité du jeu, et donc de sa réappropriation par le joueur à travers de multiples caractéristiques.

III – Sources et plan

Corpus de jeux

Commençons par voir la construction du corpus des sources vidéoludiques. Quels jeux retenir et selon quels critères ? Si les jeux qui traitent des Celtes ne sont pas infinis, ceux qui n'en font que mention à travers une référence culturelle, toponymique ou onomastique le sont beaucoup plus, et il peut être ardu d'en avoir connaissance même en y ayant joué. Ainsi, dans un jeu fantastique comme *Vampyr* (Dontnod, 2018) – qui nous met dans la peau d'un chirurgien londonien qui revient du front de la Première Guerre mondiale et doit faire face à la grippe espagnole – l'antagoniste principale se révèle être la déesse Morrigan. Seulement, cette révélation, en plus d'être anecdotique et sans conséquences, n'apparaît qu'à la toute fin du jeu.

Sont écartés tous les jeux reprenant l'univers d'Astérix d'Uderzo et Goscinny. En effet, malgré une production importante et étalée dans le temps (de 1983 à 2019), les jeux Astérix n'innovent jamais dans leur représentation et ne font que reprendre la direction artistique de la célèbre bande dessinée, elle-même reprenant avec humour des représentations anachroniques.

⁶⁸ *Ibid.*, p. 12.

⁶⁹ TRICLOT, *Philosophie des jeux vidéo*.

De plus, l'étude des jeux Astérix nous en apprendrait plus sur la vision d'Uderzo et Goscinny et non sur les représentations vidéoludiques actuelles, bien que la bande dessinée ait un fort impact sur nos représentations collectives, ce sujet étant déjà largement traité⁷⁰.

Autre point, ne sont retenus que les jeux vidéo développés par leur studio (sauf cas exceptionnel d'un jeu qui serait repris par un autre studio). Ainsi, les mods (*modification* en anglais), qui permettent à une tierce personne, souvent des joueurs passionnés, de venir enrichir un jeu en le modifiant ou en ajoutant du contenu sont écartés. Bien qu'étudier cette pratique puisse être riche en informations⁷¹, ils ne font pas partie de la conception d'origine du jeu et s'inscrivent déjà dans la réappropriation de ce dernier. Les jeux sur consoles et ordinateurs sont les seuls retenus, car ils comportent une dimension immersive, un *lore* (histoire d'un univers de fiction) et une profondeur que les jeux mobiles, s'inscrivant dans le *casual gaming*, n'ont que très rarement⁷². En définitive, certains jeux usant de références trop lointaines ou diffuses ne sont pas retenus⁷³. Malgré cette longue liste de délimitations, peu de jeux potentiellement pertinents sont en réalité écartés mais ces exceptions permettent d'éviter des complications lors de l'analyse.

Deux principales catégories forment ce corpus : celle des jeux dits historiques ou à portée historique, et celle des jeux fantastiques comportant des références celtiques, même s'il existe des titres hybrides. Dix jeux sont ainsi principalement retenus. Les jeux de stratégie* (*Wargame*, *STR*, *4X*) sont sur-représentés puisque sept d'entre eux en font partie. Nous retrouvons *Age of Empires II : The Age of Kings* (Ensemble Studios, 1999), *Praetorians* (Pyro Studio, 2003), *Crusader Kings II* (Paradox Development Studio, 2012), *Total War : Rome II* (Creative Assembly, 2013), l'extension « *Byzantium & Gaul* » (2020) de *Civilization VI* (Firaxis Games, 2016). Trois jeux appartiennent à la catégorie des jeux d'action-aventure : *Bloodforge* (Climax Studios, 2012), *Ryse : Son of Rome* (Crytek, 2013) et *Hellblade : Senua's Sacrifice*

⁷⁰ RICHEL (dir.), *Le tour du monde d'Astérix : actes du colloque tenu à la Sorbonne les 30 et 31 octobre 2009*, Paris, Presses Sorbonne nouvelle, 2011 ; ROUVIERE, *Astérix ou les lumières de la civilisation*, Paris, Presses universitaires de France, coll.« Partage du savoir », 2006.

⁷¹ Voir par exemple : ANGLADE, « La représentation de l'Antiquité dans les jeux vidéo dits historiques », p. 160-169.

⁷² BARNABE, *Narration et jeu vidéo*, p. 15-16.

⁷³ Je pense notamment aux jeux provenant d'Asie. De nombreux jeux asiatiques s'intéressent à la culture et aux références occidentales qu'ils transforment et se réapproprient, rendant l'analyse d'une référence parfois compliquée. Le jeu *Mabinogi Heroes* (devCAT, 2010), d'ailleurs étonnamment devenu *Vindictus* lors de sa distribution en Occident, est l'un de ces exemples. D'autres jeux s'inspirent aussi de la geste arthurienne et de son schéma narratif mais sont trop éloignés pour une telle étude, à l'image de la saga des *Dark souls* développée par les japonais de FromSoftware.

(Ninja Theory, 2017). Enfin, deux jeux sont de type Action-RPG* (*role playing game*) : *The Witcher 3 : Wild Hunt* (CD Projekt, 2015) et *Assassin's Creed Origins* (Ubisoft Montréal, 2017).

Plusieurs éléments sont déjà à souligner. Sur ces dix jeux, trois proviennent du Royaume-Uni, deux viennent des États-Unis, un de France, un de Suède, un d'Espagne, un d'Allemagne et un de Pologne. Outre la prépondérance des jeux en provenance du monde anglophone, ils sont tous originaires d'Occident. De plus, il y a aussi une surreprésentation des jeux de guerre ou de combat, les jeux sur les Celtes s'inscrivant dans d'autres genres (exploration, réflexion, point and click...) faisant office d'exception, voire n'existent pas à l'heure actuelle. Les sources de ce corpus sont étalées dans le temps (de 1999 à 2020) et connurent un succès extrêmement varié : certains sont des réussites critiques et commerciales (*Witcher 3 : Wild Hunt*, *Hellblade : Senua's Sacrifice*) d'autres n'ont pas connu les mêmes retours et sont tombés dans l'oubli (*Bloodforge*, *Ryse : Son of Rome*). En dernier lieu, il est nécessaire de souligner que le contenu de ces jeux vis-à-vis des Celtes est variable et inégal. Certains jeux ne représentent qu'un à deux personnages (*Assassin's Creed Origins*, *Age of Empires II*) là où d'autres sont bien plus complets dans le nombre et la diversité des éléments qu'ils représentent (*Total War : Rome II*). Bien que ce corpus serve de base pour l'analyse de cette recherche, d'autres jeux pourront être cités à titre d'exemple⁷⁴.

Sources des études celtiques

Pour initier cette étude, il a fallu saisir les enjeux de ce sujet et travailler l'histoire des Celtes et les enjeux historiographiques qui en découle. Pour ce faire, notre démarche a d'abord été d'emprunter aux auteurs fondamentaux dans un premier temps (Camille Jullian, Paul Jacobsthal, Henri Hubert, Paul-Marie Duval) afin de saisir les hypothèses de l'époque pour ensuite étudier des travaux plus récents qui viennent critiquer et dépasser ces analyses. Ces travaux récents, anglophones et francophones, nous permettent ainsi d'avoir une vision critique des enjeux des différents domaines se rapportant à l'histoire des Celtes. Dans les faits, l'élaboration de ce travail a surtout été construite au moyen d'allers-retours entre les différents travaux scientifiques des différentes périodes. Les recherches de Venceslas Kruta, de John Koch, de Françoise Le Roux, de Christiane Eluère, de Christian Guyonvarc'h, de Paul Russell, de Miranda Aldhouse-Green, de Laurent Olivier et de Jean-Louis Brunaux ont ainsi servi de

⁷⁴ Ce seront souvent des jeux comportant des références celtiques trop éloignées pour être étudiés, mais pertinentes pour illustrer un phénomène ou un stéréotype de représentation.

sources pour cette étude. Ils ont été complétés par des travaux plus spécifiques de scientifiques travaillant tant sur les Celtes (Alain Deyber, John Haywood) que sur leurs réappropriations (Michael Dietler, Malcolm Chapman, Eric Hobsbawm, Terence Renger).

Plan et développement

Aborder la question des Celtes en introduction est trop restrictif, lui réserver un chapitre est donc nécessaire pour saisir la complexité de leur histoire et des études qui se sont penchés sur leurs sujets. La langue, les sources, la géographie, la question d'une conscience commune sont abordées pour dresser un portrait bref mais synthétique des Celtes. Nous questionnons ensuite les différents signes qui évoquent la celticité dans les jeux vidéo en les retraçant dans l'histoire. Nous mettons ainsi en exergue leur origine ainsi que les éléments qui caractérisent les signes vidéoludiques. Cela permet également de souligner les stéréotypes, d'habitudes employés pour évoquer les Celtes, qui sont absents au sein des jeux vidéo. Nous nous concentrons ensuite sur l'un d'entre eux, la figure du barbare, pour la recontextualiser et comprendre comment une représentation vieille de deux mille ans peut encore perdurer aujourd'hui. Son étude met en lumière les spécificités du média vidéoludique qui déploie une représentation stéréotypée par de nouveaux biais. Enfin, nous analysons les représentations des Celtes vidéoludiques sous l'angle du regard historien. Quelle est la part d'historicité dans les jeux vidéo, et surtout, dans quel but l'histoire est-elle invoquée ?

Chapitre I – Qui sont les Celtes ?

Pour s'intéresser aux jeux vidéo et aux représentations des Celtes à l'écran, il est indispensable de s'arrêter un instant sur l'histoire de ces peuples avec attention. S'appliquer à l'étude de leurs représentations nécessite déjà de pouvoir délimiter son objet. Seulement, aujourd'hui comme hier, parler des Celtes est une entreprise ardue. Pour cette raison, ce premier chapitre s'attèle à définir qui ils sont à l'aune de l'historiographie de ces dernières décennies. Ce choix s'explique pour plusieurs raisons. Tout d'abord, à la question « qui sont les Celtes ? » un homme de l'Antiquité ne répondra pas de la même manière qu'un historien de nos jours. L'historien actuel s'attèle à rechercher des liens entre ces peuples dont les critères d'analyses sont subjectifs (langues, arts, pratiques mortuaires, cultes, etc.). De plus, les études sur les Celtes se renouvellent à grande vitesse : ce qui semblait vrai il y a cinquante ans ne l'est plus nécessairement aujourd'hui. C'est seulement depuis la deuxième moitié du XX^e siècle qu'elles ont commencé à se défaire des idéologies nationalistes et des querelles entre pays. Il n'est pas encore question d'établir une liste de stéréotypes, ce qui sera l'objet du prochain chapitre, mais de saisir ce que sont les Celtes pour la communauté scientifique contemporaine.

Qui sont les Celtes ? D'où viennent-ils ? Quelles langues parlaient-ils ? Quelles traces ont-ils laissé dans le temps ? Voici une liste non exhaustive de questions auxquelles le monde universitaire a bien du mal à répondre sans équivoque. Depuis la fin du XVII^e siècle, le sujet est largement traité par vagues d'intérêts plus ou moins importantes selon l'époque. Aujourd'hui, les Celtes sont « devenus l'objet d'une nébuleuse de concepts les plus divers, parfois les plus contradictoires, où il n'est plus possible de distinguer aisément la réalité du rêve, l'histoire de la fiction, les faits de la pure idéologie⁷⁵ ». Car s'il y a bien un point sur lequel les historiens, linguistes et archéologues se mettent d'accord, c'est que chacun voit dans les Celtes ce qu'il a envie de voir. Pourtant, nombreux sont les ouvrages contemporains au sujet de ces peuples qui ouvrent leur propos par une mise en garde du lecteur. L'étude des Celtes est alors qualifiée de délicate, d'ardue, exigeant des efforts⁷⁶. Cependant, il est trop souvent question de Celtes, même chez les historiens, sans qu'ils ne soient clairement cernés. En découle un amalgame où se mélangent l'ethnie, la culture, la tradition, le folklore, où la

⁷⁵ BRUNAU, *Les Celtes*, p. 9.

⁷⁶ GUYONVARCH et LE ROUX, *La civilisation celtique*, p. 7.

confusion s'installe entre les critères linguistiques, artistiques, et où l'on parle de Celtes dans un ouvrage entier pour ne désigner que les Gaulois⁷⁷.

La question suivante sera notre fil conducteur tout au long de cette recherche : qui sont les Celtes et qu'est-ce qui fait leur caractère celtique ? Pour savoir s'il existe des critères de celticité, il suffirait de s'adresser aux Celtes eux-mêmes pour reprendre la formule de Jean-Louis Brunaux⁷⁸. Mais le problème est double : il n'est pas évident que les Celtes eux-mêmes aient eu conscience de leur parenté et les Celtes du continent ne nous ont laissé que très peu d'écrits notamment parce que cela leur était interdit dans la majorité des cas par les druides⁷⁹. De ce fait, l'essentiel des sources écrites qui nous sont parvenues sur les Celtes continentaux sont indirectes. Elles proviennent d'auteurs grecs et latins pour la grande majorité, qui n'ont pu avoir qu'un regard extérieur sur les peuples qu'ils observaient. Ainsi, depuis qu'il est question des Celtes dans l'histoire, les approximations et les inventions s'y sont toujours entremêlées. Plus que tout autre sujet, la définition des Celtes a donc besoin d'être rediscutée au sein du monde universitaire. Il nous semble que la langue constitue un point de départ puisque, depuis la redécouverte des Celtes à la fin de la Renaissance, elle sert de critère fondamental pour les caractériser.

I – La langue

Pour étudier les Celtes et leurs langues, commençons par nous intéresser à une question épineuse mais néanmoins fondamentale, celle de la dénomination des Celtes et des caractéristiques que cela implique. C'est justement ce point qui est à la base des dissensus des chercheurs. Le questionnement principal est de savoir quelles populations sont englobées par le terme « Celte » ? Qu'est-ce qu'un Gaulois vis-à-vis des Celtes ? Qui sont les Galates ?

Le nom de Celtes (*Keltoi*) fait son apparition au V^e siècle av. J.-C. chez les auteurs grecs. Le terme est alors utilisé pour désigner les populations barbares de l'Europe tempérée qui étaient autrefois rassemblées autour du terme d'Hyperboréens⁸⁰. Pour Jean-Louis Brunaux, les Grecs ne désignaient par le terme « Celte » que le peuple habitant la Celtique (*Keltiké*), qui

⁷⁷ BRUNAUX, *Les Celtes*, p.18.

⁷⁸ *Ibid.*, p. 11.

⁷⁹ BRUNAUX, *Les druides*, p. 264-270.

⁸⁰ KRUTA, *Les Celtes*, p. 4.

devient plus tard l'une des trois divisions territoriales de la province romaine⁸¹. Une autre dénomination fit son apparition au IV^e siècle av. J.-C. : celle des Galates (*Galatai*), sans que cela n'éclipse l'utilisation du terme « *Keltoi* »⁸². Elle est utilisée pour parler d'une population de guerriers gaulois qui avaient mis à sac le sanctuaire d'Apollon à Delphes en 279 av. J.-C. Plus tard, ce terme désigne ceux que l'on appelle aujourd'hui les Celtes orientaux, peuplant l'Asie Mineure. L'historiographie contemporaine fait d'ailleurs consensus à ce propos : le terme « Galate » désigne une migration de Gaulois qui se sont enrôlés comme mercenaires jusqu'en Anatolie avant de s'y installer⁸³. Enfin, le terme « Gaulois » (*Galli*), qui n'est autre que la transcription latine du grec *Galatai*, désigne quant à lui les différents peuples habitant la Gaule.

L'emploi des dénominations reste confus chez les auteurs antiques même qui ne donnent pas toujours l'impression de savoir précisément ce dont ils parlent⁸⁴. En effet, chaque terme ne semble pas désigner un peuple précis puisque qu'ils sont souvent interchangeables⁸⁵. Polybe, qui est l'une de nos plus importantes sources, utilise tantôt le terme « Galate » tantôt le terme « Celte » pour parler des mêmes populations de Gaulois. Selon Venceslas Kruta, l'auteur antique désignait les Celtes cisalpins et transalpins de la même manière, ce qui diffère de nos premières informations sur la Celtique qui ne se serait située que dans une partie de la France actuelle. Ces confusions fréquentes entre les termes, qui s'expliqueraient par le passage du terme grec « Galate » au latin « Gaulois », disparaissent dans le temps lorsqu'il n'y a plus que des auteurs romains qui écrivent sur le sujet⁸⁶. Selon les chercheurs, il faudrait donc considérer les deux termes comme étant pratiquement synonymes.

Le terme « Celte » semble quant à lui le plus à même de désigner cet ensemble de peuples, Galates, Gaulois et ceux qui ne sont pas mentionnés directement par les sources écrites antiques, sans présenter de sous-entendus géographiques⁸⁷. Cependant, cet avis n'est pas partagé par tous : pour Jean-Louis Brunaux, les Celtes n'ont pas de réalité extérieure à la Gaule. Ils ne formeraient qu'une partie de sa population, la Gaule celtique. Les Galates eux seraient des Gaulois ayant migré jusqu'en Anatolie. Mais aucun autre peuple barbare en dehors de ces

⁸¹ BRUNAU, *Les Celtes*, p. 31.

⁸² FREEMAN, « Greek and Roman accounts of the ancient Celts » dans KOCH (dir.), *Celtic Culture*, p. 845.

⁸³ BRUNAU, *Les Celtes*, p. 125-144.

⁸⁴ Michael Dietler (1994) souligne que Jules César notait déjà cette confusion : les Romains utilisaient le terme « Gaulois » pour désigner des personnes qui se faisaient appeler « Celtes » (De Bello Gallico .1).

⁸⁵ DIETLER, « “Our Ancestors the Gauls”... », p. 585.

⁸⁶ KRUTA, *Les Celtes*, p. 4 ; Olivier, *Le pays des Celtes*, p. 52.

⁸⁷ OLIVIER, *Le pays des Celtes*. ; Cette vision est d'ailleurs partagée par Christian Guyonvarc'h ainsi et Françoise Le Roux, ainsi que par la majorité des chercheurs anglophones.

frontières ne pourrait être considéré comme celtique selon l'archéologue français⁸⁸. Il est à noter que cette position extrême est très souvent contestée, mais reste néanmoins présente dans le débat universitaire. À ce propos, Christian Guyonvarc'h et Françoise Le Roux soulignent que les Anciens, qui sont nos seuls auteurs ayant écrits sur les Celtes de l'Antiquité, ne sont entrés en contact qu'avec la partie du monde celtique la plus proche de leur habitat, et donc de la Méditerranée. Pour le couple de chercheurs, seule une partie du monde celtique a pu être étudiée et la dénomination de « Celte » ne pourrait se limiter aux seules mentions faites par les historiens et géographes de l'Antiquité⁸⁹.

L'importance de la langue dans la formation d'une identité celte

« L'appartenance ethnique est déterminée en premier lieu par la langue et non par une civilisation archéologique⁹⁰ ». Cette phrase, écrite par Venceslas Kruta dans son ouvrage *Les Celtes*, met en exergue de manière excessive l'importance de la langue comme critère de celticité. Néanmoins, dans la mesure où la langue est l'élément fédérateur central pour définir cet ensemble de peuples, les Celtes sont donc avant tout ceux qui parlaient une langue celtique. Or, c'est précisément ce critère qui a retenu l'attention des chercheurs depuis la redécouverte des Celtes.

Si l'utilisation du terme « celtique » (*Celtic*) pour parler des langues est utilisé la première fois dans les travaux de George Buchanan en 1587, c'est Edward Lhuyd (1660-1709), un antiquaire, naturaliste et linguiste gallois, qui formule le premier l'idée d'un même groupe de langues pour les parlers de Grande-Bretagne⁹¹. En 1707, celui-ci publie son ouvrage *Archeologia Britannia* après un voyage au pays de Galles qu'il entreprit en 1693, puis de la Grande-Bretagne de 1697 à 1701 pour y étudier les différentes langues parlées. Son ouvrage – qui contient de la grammaire, un dictionnaire, des manuscrits et des descriptions orthographiques – permet ainsi d'entrevoir la parenté qui existe entre les langues brittoniques et goïdéliques. De cette base linguistique commune découle l'idée de groupes de peuples parlant

⁸⁸ BRUNAU, *Les Celtes*, p. 97-118.

⁸⁹ GUYONVARC'H et LE ROUX, *La civilisation celtique*, p. 37.

⁹⁰ *Ibid.*, p. 6.

⁹¹ ROBERTS, « Lhuyd, Edward » dans KOCH (dir.), *Celtic Culture*, p. 1152-1153.

ces langues. C'est ainsi que nous désignons par le terme « Celte », cet ensemble de locuteurs des langues celtiques qui ont peuplé le continent et le monde insulaire⁹².

Si les Celtes n'ont laissé que très peu d'écrits durant l'époque antique, et c'est là l'une des grandes difficultés pour les étudier, un petit nombre d'inscriptions a permis à la communauté scientifique de reconstituer une partie des langues celtiques continentales. On a ainsi retrouvé des inscriptions lépontiennes, première langue celtique attestée, dont les plus vieilles mentions découvertes à ce jour remontent au VI^e siècle av. J.-C. D'autres inscriptions ont été trouvées en celtibère et surtout en langue gauloise. De ce fait, plusieurs dictionnaires et analyses, notamment de la langue gauloise, ont pu voir le jour⁹³. Certaines trouvailles exceptionnelles, rédigées en langue vernaculaire, viennent éclaircir le tableau des langues celtiques continentales, à l'image du calendrier de Coligny et de ses quelques deux mille mots en gaulois.

Au fil des différentes colonisations et acculturations, les langues celtiques du continent se sont peu à peu éteintes à la fin de l'Antiquité jusqu'à ce que le breton ne s'implante sur le continent en provenance de Grande-Bretagne durant l'Antiquité tardive, à une date encore très discutée. En revanche, malgré les controverses, le constat est différent pour les langues celtiques insulaires. Si ces dernières ne s'éteignent pas durant l'Antiquité, elles connaissent des évolutions au contact du latin et du vieil anglais (et de ses dérivés). Pour certains chercheurs, à l'image de Venceslas Kruta ou de John Haywood, une partie des langues celtiques existent encore aujourd'hui et ont pu arriver jusqu'à nos jours par le biais des mondes insulaires. Selon cette conception, l'état d'isolement dans lequel se sont trouvées ces langues leur aurait permis de rester presque intactes pendant plus d'un millénaire. En 2012, Venceslas Kruta affirmait d'ailleurs qu'il existait encore deux millions de locuteurs des langues celtiques dans le monde insulaire, sans nier toutefois que ces langues aient subi des évolutions⁹⁴.

Ainsi, nos connaissances actuelles des langues celtiques sont donc principalement axées sur celles du monde insulaire. Quant aux langues des Celtes continentaux, elles se sont mélangées avec le latin, les langues germaniques ou encore le grec pour les Galates. Toutefois, quelques informations linguistiques nous sont parvenues par différents biais : des inscriptions en langues celtiques ; des mots transmis par des auteurs étrangers ; des mots celtiques dans des

⁹² OLIVIER, *Le pays des Celtes*, p. 174.

⁹³ Voir : DELAMARRE, *Dictionnaire de la langue gauloise : une approche linguistique du vieux-celtique continental*, 2018 ; LAMBERT, *La langue gauloise : description linguistique, commentaire d'inscriptions choisies*, 2018.

⁹⁴ KRUTA, *Les Celtes*, p. 21-22.

langues étrangères, romanes ou germaniques, voire même dans la toponymie slave⁹⁵. De plus, les sources latines et grecques nous indiquent de nombreuses mentions de peuples, de noms et de lieux, parfois expliqués comme c'est le cas dans la *Guerre des Gaules* de Jules César⁹⁶.

La diversité des langues celtiques

Nous l'avions dit, de nombreux travaux se sont attelés à étudier les langues celtiques pour en comprendre les origines mais aussi les évolutions, permettant ainsi de dresser des parentés entre les langues. Sans s'engager trop loin sur le sujet, il n'est pas inutile d'en dire un mot. Pour une partie de la communauté scientifique, les langues dites « celtiques » appartiendraient à une famille de langues plus large appelées indo-européennes, parlées par un ensemble de peuples nommés Indo-Européens. Cet ensemble fut conceptualisé par les linguistes à partir des ressemblances linguistiques entre de nombreux peuples, très fortement éloignés dans l'espace mais aussi dans le temps. Bien qu'ancienne, cette théorie est toujours vivement discutée, au point que tenter de dresser l'ensemble des hypothèses et des débats qui l'animent est ici impossible⁹⁷.

Nous nous attarderons ici à dresser un bref portrait des parlers celtiques sur la base des recherches de Paul Rusell⁹⁸, Venceslas Kruta ainsi que sur celles de John Koch et de Christian Guyonvarc'h. Mentionnons tout de même que les langues des Germains, souvent rapprochées voire confondues avec les langues celtiques, possèdent des structures linguistiques très différentes de ces dernières même s'il existe des emprunts de vocabulaire⁹⁹.

Commençons par les langues celtiques continentales. Les sources concernant les langues celtiques en Europe continentale sont nombreuses mais irrégulières. Les noms d'origines celtiques peuvent se lire au travers d'inscriptions anciennes, de toponymes ou bien des mentions faites par les Anciens, notamment en Gaule, dans le nord de l'Italie, en Espagne ainsi que dans la péninsule italienne, balkanique et en Asie Mineure. Quelques découvertes exceptionnelles ont permis de grandes avancées dans leur compréhension. Nous retrouvons pour le gaulois le plomb de Chamalières avec 336 caractères, le plomb du Larzac avec 1000

⁹⁵ *Ibid.*

⁹⁶ CESAR, *Guerre des Gaules*.

⁹⁷ Voir les travaux suivants : BRUNAUX, *Les Celtes*, 2014 ; KOCH, *Celtic Culture*, 2006 ; RUSSELL, *An Introduction to the Celtic languages*, p. 1995 ; BEEKS, *Comparative Indo-European Linguistics*, 1995.

⁹⁸ RUSSELL, *An introduction to the Celtic languages*, 1995.

⁹⁹ GUYONVARC'H et LE ROUX, *La civilisation celtique*, p. 65.

caractères et plus de 160 mots et enfin le calendrier de Coligny qui reste à ce jour la plus grande trouvaille concernant la langue gauloise. Les traces du lépontique, terme qui désigne la première langue celtique parlée en Gaule cisalpine, remontent jusqu'au VI^e siècle av. J.-C. À ce jour nous avons retrouvé près de 140 inscriptions regroupées autour de la ville de Lugano, dans la région des lacs du nord de l'Italie. Malgré les maigres informations, nous pouvons toutefois dénoter une évolution linguistique entre le VI^e siècle jusqu'au début du I^{er} siècle av. J.-C. Enfin, la péninsule Ibérique, et plus particulièrement dans le centre et le nord de l'Espagne, fournit des sources claires de locuteurs celtiques. Cependant, il reste difficile pour les chercheurs de séparer les éléments celtiques des autres langues de cette région.

Intéressons-nous désormais aux parlers des Celtes insulaires, qui se divisent en deux groupes. Tout d'abord la famille des langues goïdéliques (ou gaéliques) qui regroupent l'irlandais, le gaélique d'Écosse (ou *erse*), et le dialecte de l'île de Man (ou Manx). L'irlandais est la langue la mieux connue des scientifiques car les documents sont nombreux : nous retrouvons d'anciennes inscriptions en alphabet oghamique dès le V^e siècle de notre ère ainsi que des gloses anciennes de moines. La langue a évolué à travers le temps et se découpe en plusieurs phases du VI^e siècle jusqu'à nos jours. C'est à partir du moyen-irlandais, au X^e siècle, que les langues gaéliques se séparent pour former le gaélique d'Écosse et le dialecte de l'île de Man. L'Écosse, colonisée à partir du V^e siècle, subit ainsi d'important changements linguistiques. Le gaélique d'Écosse semble s'être démarqué du gaélique irlandais vers le X^e siècle, bien que la date soit difficile à situer précisément car nous ne possédons actuellement aucun document écrit dans cette langue avant le XII^e siècle. Quant au dialecte de l'île de Man, il daterait du XVI^e siècle et se compose essentiellement d'écrits religieux puis de chansons traditionnelles, profanes et religieuses à partir du XIX^e siècle.

Le brittonique compose la deuxième famille de langues celtiques insulaires. À nouveau, il est composé de trois sous-groupes : le gallois, le cornique et enfin le breton. Nous ne possédons ni inscriptions ni textes en brittonique mais uniquement dans ses dérivés, après que la langue se soit fragmentée à partir du V^e et VI^e siècle. Le gallois (*Welsh*), appelé jusqu'au XIX^e siècle *cymrique*, est la langue comportant la littérature la plus abondante : celle-ci contient en effet de nombreux ouvrages touchant un large éventail de sujets (droit, contes, poésie). Le cornique (*Cornish*), langue parlée dans la péninsule de Cornouailles, est la langue la moins bien connue. Pour cause, aucune trace de continuité d'usage ne nous est parvenue. Nous retrouvons enfin le breton divisé en trois à quatre périodes selon les chercheurs. Les sources se composent

de courts glossaires dès le IX^e siècle, de noms locaux dans des cartulaires dès le XI^e puis des textes continuent à partir du XV^e siècle.

Si les langues des Celtes insulaires nous sont les plus connues, la différence avec les langues celtiques continentales ne reposerait pas sur leurs morphologies mais sur la chronologie. Notons toutefois qu'il n'existe pas de consensus, ni sur la parenté, ni sur le développement de ces langues¹⁰⁰. Ainsi, la question du lien entre le gaulois et les langues celtiques insulaires est représentative de la complexité des débats au sujet des langues celtiques.

Une remise en question académique

L'une des difficultés de l'analyse des langues réside dans leur tendance à se transformer, à évoluer au contact de langues différentes, finissant par se différencier, voire disparaître. La question de la langue comme critère majeur d'une culture partagée reste cependant intéressante sur plusieurs aspects. D'une part, la langue permet une étude des évolutions sur le long terme quand les sources le permettent. D'autre part, une étude comparée offre l'avantage d'étudier le degré de partage entre plusieurs ensembles. Enfin, par analyse de leur proximité, il est possible d'essayer d'en découvrir l'origine, tout du moins d'émettre des hypothèses. Pourtant, pour les historiens qui déconstruisent l'idée des Celtes, la langue ne permettrait pas de prouver l'existence d'un ensemble culturel partagé car, dans le cas des Celtes, elle ne représenterait qu'une « communauté partielle de vocabulaire¹⁰¹ ».

Pour mieux comprendre une partie de la critique universitaire, revenons un instant à l'origine des études des langues celtiques. Comme nous l'avons vu, les travaux d'Edward Lhuyd menés à la fin de la Renaissance posent les premiers jalons de l'idée d'une famille de langues celtiques. Soulignons que le contexte d'émergence de ces hypothèses n'est pas anodin : c'est bien à la fin de la Renaissance puis avec le Romantisme que les études celtiques connaissent un regain d'intérêt. Dès le XVII^e siècle, le désir de dépasser l'analyse purement linguistique de certaines langues pour rechercher une civilisation ancienne commune émerge. Dans le cadre de la recherche d'une tradition, les pays celtiques de la Grande-Bretagne et d'Irlande vont se créer un passé celtique fantasmé. Ces « traditions inventées », pour reprendre la formule d'Eric Hobsbawm, sont ainsi à l'origine de nombreuses semi-fictions, voire

¹⁰⁰ ZIMMER, « Celtic languages » dans KOCH (dir.), *Celtic Culture*, p. 371-375.

¹⁰¹ BRUNAU, *Les Celtes*, p. 35.

contrefaçons¹⁰². Apparaît alors dans les années 1760 la fameuse « traduction » des poèmes d'Ossian, qui ne s'avère être qu'une invention des homonymes James et John Macpherson. Revalorisant le passé écossais, les poèmes d'Ossian sont cependant rapidement déjoués, mais l'engouement croissant qui donne à rêver d'un passé celtique ne s'estompe pas¹⁰³. Peu de temps après, au pays de Galles, Edward Williams (1747-1826), qui écrit sous le nom bardique Iolo Morganwg, redore l'image des bardes en faisant d'eux les descendants directs des anciens druides. La passion pour les Celtes ne perd pas de sa vigueur dans les siècles suivants et transporte aussi la France. Un savant breton, Théodore Hersart de La Villemarqué (1815-1895), revitalise les travaux de Iolo Morganwg et publie à son tour son célèbre recueil de chansons bretonnes, sous le titre de *Barzaz Breiz*, qui connaît un immense succès¹⁰⁴. Ces quelques exemples sont porteurs d'un engouement pour le celtisme sans précédent, et il est parfois difficile de détacher l'histoire de l'invention. C'est en partie ce passé nébuleux qui est responsable de la défiance envers l'histoire des Celtes, et en particulier des langues celtiques.

Avec Edward Lhuyd et ses suiveurs, la thèse de langues distinctes a laissé place à celle de langues communes, dites indo-européennes, puis des Indo-Européens. Pourtant, sans détailler les différentes théories portant sur ces derniers, l'idée de langues celtiques pose déjà problème pour certains chercheurs. C'est le cas de Jean-Louis Brunaux pour qui le concept des langues celtiques ne va pas de soi. Une telle idée se serait lentement constituée « à partir d'une base imaginaire qui finit par être prise pour une évidence. Il ne fut longtemps question que de la langue gauloise, avant que cette dernière ne laisse place, comme par magie, à la langue celtique¹⁰⁵ ».

Cependant, certains arguments avancés dans le livre majeur de Jean-Louis Brunaux, *Les Celtes : histoire d'un mythe*, ne semblent pas toujours pertinents. Il en va de même pour les défenseurs de la thèse des Celtes comme ensemble de peuples régis par une culture partagée. Pour l'archéologue français, l'un des contre-arguments à la théorie des langues celtiques se baserait sur le fait qu'il n'en a jamais été question jusqu'à la Renaissance. De ce fait, elles ne seraient qu'une pure invention : on ne parlait historiquement que de langue gauloise. Or, ce n'est pas parce qu'il n'y a pas eu de mention de langues aux traits similaires, appelées langues celtiques, qu'elles n'existent pas pour autant. La reconnaissance d'une langue commune nécessiterait, ou bien que les Celtes nous aient laissé des sources écrites, ou bien que les

¹⁰² HOBSBAWM et RANGER (dir.), *The Invention of Tradition*, p. 1-14.

¹⁰³ *Ibid.*, p. 15-41.

¹⁰⁴ MORGAN, « La Villemarqué, Théodore Hersart de » dans KOCH (dir.), *Celtic culture*, p. 1076-1077.

¹⁰⁵ BRUNAU, *Les Celtes*, p. 195.

étrangers s'y soient intéressés avec profondeur pour s'apercevoir d'une possible parenté. De plus, il aurait été nécessaire que ces peuples aient un degré de conscience commune assez élevé pour se rendre compte de leur possible appartenance. Ainsi, le terme « langues celtiques » pourrait très bien être anachronique, puisqu'il émerge à la fin de la Renaissance, tout en désignant une réalité historique.

Concernant les langues dites indo-européennes, Jean-Louis Brunaux consent avec difficulté à accepter l'existence d'une telle origine. Tantôt il qualifie l'idée d'hypothèse théorique envisageable¹⁰⁶, tantôt comme une construction de l'esprit¹⁰⁷. *A contrario*, il réfute toute hypothèse mentionnant un ensemble de peuples dit Indo-Européens qui auraient parlé ces langues indo-européennes¹⁰⁸.

S'il est parfois difficile de se forger un avis autour de la définition des Celtes, la diversité des hypothèses permet toutefois de questionner les différentes thèses portant sur cet ensemble de peuples, ce qui a trop peu été le cas par le passé. La question des langues, fondamentale, reste ainsi toujours en débat. Le principal obstacle aux études des langues celtiques demeure toujours la rareté des sources. Explorons désormais la question des sources écrites et archéologiques qui constituent le socle de nos connaissances sur les Celtes.

II – Les sources

L'une des principales difficultés pour étudier les Celtes de l'Antiquité réside en un double point : ils ne nous ont laissé des écrits que de manière exceptionnelle et la conservation de ces derniers est aléatoire. Cette information en soi dévoile toute la difficulté de travailler sur ces peuples. Il faut tout de même mentionner que les Celtes de l'Antiquité ont l'art de l'écriture, mais ne l'utilisent que très peu pour des raisons encore débattues aujourd'hui. En résulte un certain nombre de conséquences pour les chercheurs.

La première est que presque toutes les mentions écrites de l'Antiquité qui nous sont parvenues proviennent d'étrangers et déforment à divers degrés les propos qu'ils rapportent,

¹⁰⁶ *Ibid.*, p. 36.

¹⁰⁷ *Ibid.*, p. 211.

¹⁰⁸ Ce débat n'est d'ailleurs pas nouveau et anime toujours l'actualité historique. Voir les travaux suivants : BRUNAUX, *Les Celtes*, 2014 ; DEMOULE, *Mais où sont passés les Indo-Européens ?*, 2014 ; KRUTA, *Les Celtes*, 2012.

par mépris, malveillance, méconnaissance ou idéologie. Ainsi, certains événements sont, volontairement ou non, écartés, d'autres transformés¹⁰⁹. Les sources classiques nous renseignent ainsi finalement plus sur les systèmes de classification des auteurs antiques que sur les Celtes¹¹⁰. Les sources écrites antiques comportent donc un certain nombre de pièges difficiles à éviter car de multiples barrières se forment entre les auteurs étrangers et les Celtes : celle de la langue, de la mentalité, de la culture.

Pour les Grecs et les Romains, les Celtes ont toujours fait figure de barbares. Cette représentation se construit en opposition à une norme établie. Chez les Grecs, le barbare se caractérise par une certaine étrangeté et une non-maîtrise de soi. Cette vision se retrouve dans les écrits sur les Celtes qui sont désignés par des coutumes étranges (par exemple, la culture des têtes coupées) ou un comportement enfantin : les Celtes y sont présentés comme des combattants féroces mais dont le tempérament pouvait changer pour laisser place à la couardise au moindre revers¹¹¹. Marqués par le sac du sanctuaire d'Apollon à Delphes en 279 av. J.-C. par des mercenaires celtes, ces derniers sont alors dépeints comme impies, profanateurs et dotés d'une férocité animale¹¹². Chez les Romains, la vision du barbare était quelque peu différente bien qu'elle soit aussi inspirée des conceptions grecques. Marqués eux aussi, par la prise de Rome en 390 av. J.-C. par des Gaulois sous le commandement de Brennus, les Celtes deviennent l'archétype du barbare sauvage et dangereux pour Rome. Les Celtes ont toujours fasciné, par crainte, mépris, ou curiosité. Ainsi : « des récits d'Hécatée de Milet [...] à l'effondrement de l'Empire Romain [d'Occident], il y a un récit ininterrompu, quoique inégal, des Celtes dans la littérature classique¹¹³ ». À nouveau, la communauté scientifique insiste donc sur la nécessité d'adopter un regard critique vis-à-vis de ces textes sans pour autant chercher à les écarter.

La deuxième conséquence est que l'essentiel des informations provenant directement des Celtes eux-mêmes se retrouvent dans l'archéologie : objets funéraires, bijoux, armements, constructions d'habitats... L'histoire des Celtes s'apparente à une histoire muette. Il faut donc constamment comparer les trouvailles archéologiques aux textes étrangers quand cela est

¹⁰⁹ KRUTA, *Les Celtes*, p. 13-20.

¹¹⁰ CHAPMAN, *The Celts*, p. 165.

¹¹¹ LEROUGE-COHEN, « Les conceptions grecques », dans DUMEZIL (dir.), *Les barbares*, p. 19-20.

¹¹² MERY, « Rome et les barbares des origines », dans DUMEZIL (dir.), *Les barbares*, p. 21-41.

¹¹³ FREEMAN, « Greek and Roman accounts of the ancient Celts » dans KOCH (dir.), *Celtic Culture*, p. 844. ; « *From the fragmentary records of the Greek geographer Hecataeus of Miletus [...] [to] the collapsing Roman Empire in the early 5th century ad, there is an unbroken, if uneven, account of the Celts in classical literature* ».

possible, sinon chercher à reconstituer leur passé à partir de leur culture matérielle et de la linguistique.

N'ayant aucune prétention à l'exhaustivité, nous aborderons des sources définissant les Celtes par les caractères les plus généraux permettant de tracer un premier contour de leur histoire : géographie, langues, origines. La question des Celtes insulaires est systématiquement traitée à part en raison de leur caractère spécifique. En effet, leur histoire se différencie à la fois dans sa chronologie, son contexte et ses sources. L'histoire des Celtes insulaires historiques s'étale jusqu'au Moyen Âge alors qu'il n'est plus question de Celtes sur le continent depuis plusieurs siècles.

Sources écrites antiques

Qui sont donc les auteurs qui nous parlent des Celtes ? Dans un premier temps, les écrits nous proviennent du monde hellénique, puis du monde latin. Les premières mentions nous transmettent des informations géographiques. Il s'agirait probablement des travaux d'Hécatee de Milet (vers -548 ; vers -475) qui nous sont parvenus au travers des écrits d'Étienne de Byzance et d'Hermolaos (VI^e siècle)¹¹⁴. Hécatee de Milet évoque une colonie grecque, *Massilia* (Marseille), située près de la Celtique ainsi que d'une ville celte, *Nurax*. Par la dénomination « celtique », il est question d'un territoire situé dans l'extrême Occident du monde connu peuplé par les barbares. Pour les Grecs de l'époque, ce territoire s'étend des bords du golfe du Lion aux rivages de l'Océan¹¹⁵. Les *Histoires* d'Hérodote (vers -480 ; vers -425) apportent de nouvelles informations en mentionnant pour la première fois le terme « Celte » : « L'Istros [Danube] prend sa source au pays des Celtes près de la ville de Pyréné et traverse l'Europe qu'il coupe en deux (*Histoires* II, 33) [...] Les Celtes ont pour voisins les Kynèsioi, qui sont à l'Occident le dernier peuple d'Europe (IV, 49)¹¹⁶ ». Plus tard, dans les *Helléniques* de Xénophon, il est question de mercenaires celtes travaillant pour Denys de Syracuse, qui auraient participé aux guerres contre les Thébains vers 369 av. J.-C.¹¹⁷. Au fil du temps, les mentions se multiplient et se diversifient dans leur contenu¹¹⁸. La première œuvre fondamentale sur les

¹¹⁴ KRUTA, *Les Celtes*, p. 17.

¹¹⁵ BRUNAU, *Les Celtes*, p. 71.

¹¹⁶ Cité par KRUTA, *Les Celtes*, p. 17-18.

¹¹⁷ *Ibid.*

¹¹⁸ Certaines mentions sont désormais de nature anthropologique : Platon dépeint les Celtes comme des ivrognes, Aristote souligne leurs étranges mœurs, Eudème de Rhodes parle quant-à-lui de leur témérité exacerbée etc.

Celtes nous vient de Polybe (-200 ; entre -123 et -118). Son œuvre doit son importance aux descriptions faites des Celtes, mais aussi parce que les sources qu'il utilise sont aujourd'hui perdues, ce qui rend son travail indispensable. Sur les quarante volumes de ses *Histoires*, deux sont majeurs pour les Celtes et plusieurs autres y font référence. Le Livre II d'abord, mentionne les invasions celtiques qui ont lieu en Italie au III^e siècle av. J.-C. Le Livre XXXIV, qui n'est que fragmentaire, contient une description de la Gaule transalpine. S'en suivent les *Histoires* de Poseidonios (vers -137 ; vers -57) dont le volume XXIII est consacré à l'ethnographie celtique. Si la plupart des auteurs antiques eurent la chance de pouvoir consulter ses études qui leur servirent de références, les historiens d'aujourd'hui n'en retrouvent plus que des passages¹¹⁹.

Par la suite, les informations souffrent du contexte politique entourant les Gaulois et leurs voisins romains. Même si les informations antérieures sont elles aussi marquées par des visions stéréotypées, le contexte de tension complique l'obtention d'informations et les historiens doivent se contenter d'informations de seconde main¹²⁰. Cette période de discord nous est rapporté par le livre V de l'*Histoire romaine* de Tite-Live (vers -59 ; 17), constituant elle aussi une source fondamentale. Les nombreux historiens et géographes qui suivent sont cependant de plus en plus éloignés du sujet qu'ils décrivent. Après la soumission et l'annexion de la Gaule par Rome en 51 av. J.-C., la culture gauloise laisse peu à peu place à la culture latine, par assimilation et acculturation de cette dernière. Ainsi, Pline l'Ancien (26 ; 79), Plutarque (vers 46 ; vers 125) et surtout Dion Cassius (155 ; 235) et d'autres nous livrent des informations tout aussi importantes, mais de moins en moins contemporaines de leur sujet d'étude¹²¹.

Si les témoignages des Grecs et des Romains constituent nos seules sources écrites, il ne faut cependant pas oublier que l'histoire des Celtes commence bien avant celles-ci. Il est donc nécessaire de remonter au-delà et se tourner vers l'archéologie pour en découvrir plus.

¹¹⁹ KRUTA, *Les Celtes*, p. 19. ; je pense entre-autres aux œuvres de Diodore de Sicile ainsi que de Strabon et de Jules César dans sa Guerre des Gaules.

¹²⁰ *Ibid.*

¹²¹ OLIVIER, *Le pays des Celtes*, p. 58.

Sources archéologiques

Les sources archéologiques constituent le deuxième groupe de témoignages dont nous disposons sur les Celtes. Avec les sources linguistiques, ce sont les seules informations qui nous permettent de les étudier avant les premières descriptions des Grecs, c'est à dire avant le VI^e siècle av. J.-C. L'archéologie permet en effet d'approcher la culture matérielle des Celtes à travers nombre d'artefacts que de nombreux ouvrages relatent désormais¹²².

Certains chercheurs voient dans l'Âge du bronze les premières traces de ce qu'ils appellent les « proto-celtes ». Cependant, un tel terme est discutable et il ne faut pas voir une origine unique aux Celtes. Même si cette thèse reste très débattue, cette période qui commence en Europe centrale vers le XIV^e siècle av. J.-C. se caractérise par des coutumes de sépultures et d'ornements d'outils spécifiques. Les sépultures sont des monticules de terres érigés, dits *tumuli*. La civilisation des *tumuli* laisse ensuite place à de nouveaux modes d'ensevelissement par incinération du corps. Les cendres des défunts sont placées dans des urnes elles-mêmes regroupées en cimetières que l'on appelle la culture des Champs d'Urnés. Certains archéologues y voient déjà les traces d'une culture pré-celtique mais cette vision est très loin d'être unanime. Retenons que :

On ne peut pas répondre aujourd'hui à la question “d'où venaient les Celtes ?”, simplement parce que les Grecs citent pour la première fois ce nom à propos de populations qui sont installées depuis longtemps en Europe occidentale. On ne peut pas être plus précis sur ce “longtemps”, comme pour de nombreuses autres cultures, faute de témoignages écrits¹²³.

La première période qui nous intéresse ici est celle de la culture de Hallstatt, du nom d'une localité de Haute-Autriche. Considérée par d'anciens archéologues à l'image d'Henri Hubert comme le berceau des Celtes ou caractérisée comme proto-celtique¹²⁴, la culture de Hallstatt apparaît vers le XIII^e siècle ou le IX^e siècle av. J.-C., et se termine à la toute fin du VI^e siècle-milieu V^e siècle av. J.-C. Position désormais critiquée, il ne faut pas voir dans la culture d'Hallstatt les ancêtres directs des Celtes mais une culture matérielle qui est partiellement partagée par des peuples celtiques. Cette culture est notamment connue pour un village basé en

¹²² Voir : KOCH, *Celtic Culture*, 2006 ; ELUERE, *L'art des Celtes*, 2004 ; CHAUME et al., *Archéologie des Celtes*, 1999 ; LAING, *L'art celte*, 1996 ; ALDHOUSE-GREEN, *The Celtic World*, 1995 ; DUVAL, *Les Celtes*, 1977 ; Jacobsthal, *Early Celtic Art*, 1944.

¹²³ BUCHSENSCHUTZ, « Peut-on encore parler des Celtes ? » dans BUCHSENSCHUTZ (dir.), *L'Europe celtique à l'Âge du fer*, p. 70-71.

¹²⁴ Nous verrons en quoi cette dénomination peut poser problème (p. 24), pour plus d'informations voir : GUYONVARCH et LE ROUX, *La civilisation celtique*, p. 15.

Autriche actuelle, remarquable pour son époque : des mines de sel y abondent et ont permis au village de se développer de manière exceptionnelle. Le passage à l'Âge du fer vers le VIII^e siècle av. J.-C. rend possible le développement d'outils permettant une meilleure exploitation des mines. Nous y avons d'ailleurs retrouvé près de mille tombes datant du VIII^e siècle av. J.-C. aux ornements multiples dans le célèbre cimetière de Salzbergthal, estimation qui, au vu des dernières recherches, se porte désormais entre 5000 à 8000¹²⁵. C'est aussi à cette époque que l'on différencierait, selon des conceptions qui ne sont pas unanimement partagées, cette culture d'autres aires culturelles dites germaniques. Ainsi les cultures de Harpstedt et de Jastorf (VI^e av. J.-C.) se caractérisent par un culte aux morts par incinération, différent de celui de Hallstatt qui se faisait en pleine terre. À noter que c'est à cette époque (vers 600 av. J.-C.) que *Massilia* est fondée par les Phocéens et que les premiers échanges s'opèrent entre les Celtes et le monde hellénique.

Vient un tournant durant la culture de La Tène au V^e siècle av. J.-C qui se caractérise par une évolution de la culture matérielle, la pleine expansion des Celtes, et coïncide avec leurs apparitions chez les auteurs antiques. Notons que le référencement à la civilisation celtique par le biais des cultures de Hallstatt et de La Tène laisse désormais place « à la notion “d'âge du Fer”¹²⁶ ». La culture de La Tène, du nom d'une localité suisse, se caractérise par une évolution de la culture matérielle (bijoux, armements), de l'art, ainsi que d'un déplacement des populations vers un mode de vie plus rural. Concernant les trouvailles archéologiques en elles-mêmes, ces dernières se caractérisent par une diversité d'objets que l'on a majoritairement retrouvés dans des sépultures. On dénombre alors une large panoplie d'objets cérémoniels ou non, liés à la guerre (casques, boucliers, épée, lances, chars...), ainsi qu'un certain nombre de bijoux : fibules, torques, colliers. Cependant, les nécropoles ne constituent pas les seuls lieux de témoignages archéologiques. Nous retrouvons aussi des sépultures isolées, des habitats, des fortifications, des lieux de culte, des dépôts d'objets, des installations de caractère technique, des pièces de monnaie ainsi que des trouvailles isolées¹²⁷.

Néanmoins, si cet ensemble de preuves constitue un témoignage primordial sur les Celtes, certains chercheurs s'étonnent de voir que les trouvailles ne concordent pas toujours avec les témoignages écrits de l'Antiquité. Laurent Olivier note que l'archéologie fait apparaître les Celtes là où les sources écrites de l'Antiquité ne signalent pas leur présence, mais au

¹²⁵ KARL, « Hallstatt [I] the archeological site » dans KOCH (dir.), *Celtic Culture*, p. 885.

¹²⁶ BUCHSENSCHUTZ (dir.), *L'Europe celtique à l'Âge du fer*, p. 12.

¹²⁷ KRUTA, *Les Celtes*, p. 32-33.

contraire celle d'autres peuples¹²⁸, constat que nuance Stéphane Verger pour qui cette différence s'explique par une confusion des Anciens¹²⁹. Rappelons-nous toutefois que les Anciens étaient étrangers et ne portaient qu'un regard biaisé, bien que fondamental, sur de telles populations.

Les Celtes insulaires

Si l'histoire des Celtes historiques disparaît peu à peu sur le continent avec la conquête des Gaules par Jules César, celle des Celtes d'Irlande et de Bretagne insulaire se prolongent à travers le temps. En effet, les Celtes migrent dans la Bretagne insulaire durant l'Antiquité, à des dates qui varient sensiblement selon les thèses. Au moment de la guerre des Gaules, Jules César souligne que certains peuples gaulois sont présents à la fois sur le continent et en Bretagne. Les populations du nord-ouest de la France actuelle communiquent avec celles de la côte sud-est de l'Angleterre actuelle. Les migrations sont aussi fréquentes, même si une fois de plus il n'existe pas de consensus à ce sujet. Toujours est-il que César mentionne, par exemple, le peuple des Atrébates qui était présent dans le nord de la Gaule ainsi que dans le sud de la Bretagne insulaire¹³⁰.

Gardons à l'esprit qu'une partie de la communauté scientifique refuse cette conception insulaire des Celtes. Pour eux, ils n'existent plus depuis l'assimilation des Gaules. Une partie rejoint la thèse de Jean-Louis Brunaux, qui fait des Celtes les habitants de la Celtique, et donc que d'une partie de la Gaule ; d'autres réfutent aussi l'idée des Celtes insulaires sur le principe qu'ils seraient trop éloignés de ce qui fait un Celte, sans toujours en préciser les critères... Soulignons aussi que, depuis des siècles et jusqu'à nos jours, la question de savoir qui était Celte ou non relève souvent de l'idéologie. Ce qui suit n'est donc que partiellement partagé par la communauté scientifique, même si cet avis le plus souvent cité¹³¹.

Pour ce qui est des sources écrites insulaires, la grande différence avec celles des Celtes continentaux réside dans leur temporalité : en effet, elles sont médiévales selon une conception française du découpage de l'histoire. Plus tardives, elles décrivent des faits parfois bien antérieurs à l'époque où elles sont écrites. Ce type d'exemples se trouve aussi sur le continent

¹²⁸ OLIVIER, *Le pays des Celtes*, p. 173.

¹²⁹ VERGER, « La culture hallstattienne occidentale et les Celtes anciens » dans BUCHSENSCHUTZ (dir.), *L'Europe celtique à l'Âge du fer*, p.78.

¹³⁰ CESAR, *Guerre des Gaules*, p. 102 ; 166.

¹³¹ BUCHSENSCHUTZ, « Les Celtes dans les îles Britanniques » dans BUCHSENSCHUTZ (dir.), *L'Europe celtique à l'Âge du fer*, p. 219.

durant l'Antiquité (le cas de Tite-Live est assez représentatif) mais sont généralisés pour les sources insulaires. Au final, deux groupes de sources écrites insulaires existent : des sources galloises d'une part et irlandaises d'autre part. Il n'existe que très peu de sources écossaises : les Pictes, confédération de peuples celtes¹³² ayant vécu en Écosse du Nord et de l'Est, n'ont laissé que très peu de traces. Ils sont vaincus par les raids vikings tout en subissant constamment une pression politique et linguistique des Gaëls du royaume du Dál Riata¹³³. Concernant les sources qui nous sont parvenues, les textes gallois comptent parmi les plus récentes : nous retrouvons entre autres les *Quatre Branches du Mabinogi* à partir du XII^e siècle, véritables légendes galloises. De l'autre côté les textes irlandais, plus anciens, décrivent « un état de civilisation infiniment plus archaïque que celui de l'époque à laquelle ils ont été couchés par écrit¹³⁴ ». Ces manuscrits, écrits à la fin du XI^e siècle-début XII^e siècle reprennent en réalité des œuvres remontant jusqu'au VII^e ou au VIII^e siècle¹³⁵. Cette idée d'utiliser les textes épiques médiévaux pour retracer l'histoire des Celtes anciens, qui nous vient d'Arbois de Jubainville, est désormais très critiquée au sein des chercheurs¹³⁶. Le contenu et les propos qui y sont inscrits ont forcément été retravaillés au fur et à mesure du temps.

De cette brève présentation des sources insulaires il ressort un point fondamental. Les sources écrites insulaires étant bien plus tardives que l'époque qu'elles traitent, il est donc primordial de prendre le recul nécessaire pour en analyser son contenu tout en faisant appel à l'ensemble des connaissances que nous avons sur le sujet. C'est par les études comparatives que les chercheurs retracent la culture celtique dans le monde insulaire mais font aussi le lien avec le continent. En plus des sources archéologiques et écrites déjà mentionnées ainsi que de la langue, un autre élément est à étudier pour mieux comprendre les Celtes : la géographie.

¹³² Une fois encore, la question des Pictes comme confédération de peuples celtes reste fortement débattue. Les Pictes ne laissèrent que très peu de sources et il est difficile de savoir s'ils étaient composés de populations celtiques ou d'autochtones repoussés dans les montagnes par les Celtes.

¹³³ FORSYTH, « Picts » dans KOCH (dir.), *Celtic Culture*, p. 1446-1449.

¹³⁴ GUYONVARC'H et LE ROUX, *La civilisation celtique*, p. 47.

¹³⁵ KRUTA, *Les Celtes*, p. 21.

¹³⁶ LAMBERT, « Le concept linguistique » dans BUCHSENSCHUTZ (dir.), *L'Europe celtique à l'Âge du fer*, p. 22-23.

III – Géographie

La Celtique

Dans les sources de l'Antiquité, les Celtes sont d'abord mentionnés comme les habitants d'une région : la Celtique. Les premiers écrits mentionnant la Celtique se retrouvent dans les œuvres d'Hécatée de Milet ainsi que d'Hérodote. La localisation se dessine peu à peu : la région se trouve à l'ouest du Rhône inférieur, le long du golfe du Lion, ainsi que le long des Pyrénées jusqu'à l'Océan¹³⁷. Avec les auteurs romains, la géographie se précise : la Celtique semble alors occuper un territoire aux frontières plus ou moins définies. Bordé au nord par le territoire des Belges, au sud par celui des Aquitains, le territoire s'étend sur un ensemble de pays situés de part et d'autre de l'axe de la Loire, de la Seine à l'Auvergne du nord au sud et de la Saône et du Rhône au contact de la Bretagne et de la Normandie¹³⁸. Il est intéressant de voir que Strabon explique, selon des conceptions peut être généralisatrices sur les barbares, que les Belges n'étaient pas si différents de leurs voisins de la Celtique. La langue, leurs institutions, leur mode de vie lui semblaient proches¹³⁹. Rappelons toutefois que la perception de l'altérité, visage même de la conception des barbares pour les Grecs, pouvait être l'œuvre de superpositions de stéréotypes que l'on retrouve de manière récurrente chez tous les peuples non-Grecs¹⁴⁰ (voir Chapitre III). Un étranger pourrait alors prendre pour semblable des choses qui ne le sont pas pour les peuples dont il parle. Notons toutefois que si Strabon rapproche les habitants de la Celtique des Belges, il les éloigne des Ibères. Souvenons-nous que les auteurs grecs et romains s'intéressaient aux Celtes, et aux barbares plus généralement, pour leur qualité d'étrangers. C'est en raison des différences par rapport à la normalité sociale grecque ou romaine qu'ils étaient étudiés. Tant qu'il y avait des différences, ce n'était pas la première importance de savoir de quelles natures elles étaient exactement¹⁴¹.

Pourtant, quelque soient les historiens ou géographes, les Anciens n'ont jamais pu dresser une délimitation claire du territoire des habitants de la Celtique. Toutefois, ne nous attendons pas à une élaboration d'une frontière telle que l'on en connaît de nos jours, les conceptions territoriales étaient à l'époque extrêmement différentes des nôtres. Cependant, même pour une conception de l'époque, le territoire est confus : si les limites du Sud sont

¹³⁷ BRUNAU, *Les Celtes*, p. 31.

¹³⁸ OLIVIER, *Le pays des Celtes*, p. 53.

¹³⁹ *Ibid.*

¹⁴⁰ LEROUGE-COHEN, « Les conceptions grecques », dans DUMEZIL (dir.), *Les barbares*, p. 120.

¹⁴¹ CHAPMAN, *The Celts*, p. 37.

précises, celles du Nord le sont beaucoup moins. Cela peut s'expliquer par le fait que les auteurs grecs et romains n'ont jamais réussi, à l'époque tout du moins, à décrire des terres si éloignées au nord. Selon Jean-Louis Brunaux, cette imprécision de la Celtique viendrait des Celtes eux-mêmes : ne constituant pas un territoire défini en l'absence d'une conscience commune assez forte, les habitants de la Celtique n'auraient pas de délimitation marquée¹⁴². Nous pouvons aussi penser que la conscience d'appartenance à un groupe n'allait pas au-delà du peuple, or la Celtique était constituée de plusieurs peuples. Néanmoins, un ensemble de peuples pourraient bien avoir des traits culturels partagés sans en avoir conscience ou que ce critère soit suffisant pour créer une union telle qu'on l'a longtemps imaginée.

La pleine expansion des Celtes

Comme évoqué précédemment, une partie de la communauté scientifique ne réduit pas les Celtes aux habitants de la Gaule, mais les considère comme un ensemble de peuples ayant occupé une grande partie de l'Europe à travers le temps. Quelle est donc l'étendue de leur zone de peuplement ?

Avant de répondre à cette question, il faut d'abord s'intéresser aux sources qui ont permis d'identifier les zones d'habitation des Celtes. La connaissance de leur expansion passe en réalité moins par la littérature des Anciens que par l'archéologie et la linguistique. La science du langage dans toutes ses dimensions, couplée aux études matérielles, révèlent en réalité une région bien plus importante que celle de la Gaule. L'étude des noms de lieux est fréquemment utilisée pour mieux comprendre le peuplement protohistorique. La toponymie a par exemple permis de différencier les zones de parlers celtique de celles de parlers germaniques ou encore de s'apercevoir des zones partagées, comme c'est le cas sur une ligne allant des bouches du Rhin à la forêt de Thuringe¹⁴³. Pour les périodes les plus anciennes, la grande majorité des sources archéologiques est basée sur des analyses de nécropoles qui constituent les principales traces permettant de caractériser des aires culturelles comme la culture de La Tène de l'époque. Au bout du compte, il est difficile de suivre l'évolution de l'expansion des Celtes à travers le temps.

¹⁴² BRUNAUX, *Les Celtes*, p. 160.

¹⁴³ KRUTA, *Les Celtes*, p. 26.

À l'apogée territoriale des Celtes, il est possible de définir une zone de peuplement. Le terme « zone de peuplement » est ici préféré à celui de territoire car les régions ne sont pas nécessairement habitées uniquement par des Celtes¹⁴⁴. Qui plus est, la conception du territoire est très différente de celle d'aujourd'hui, et a évolué dans le temps avec les Celtes eux-mêmes. N'oublions pas que nous parlons de peuples s'étalant sur plus d'un millénaire. La pleine expansion des Celtes se situe alors au début du III^e siècle av. J.-C (Image n°1). Elle était alors délimitée à l'Ouest par l'Atlantique, en comptant les îles Britanniques et la péninsule Ibérique ; au Sud par le littoral méditerranéen, de la côte ibérique à la bordure méridionale du bassin danubien en passant par le versant septentrional de l'Apennin ; à l'Est par l'arc des Carpates ; au Nord par la bordure intérieure de la plaine septentrionale allemande et polonaise¹⁴⁵.

Les îles Britanniques sont occupées en grande partie par les Celtes et ce depuis la protohistoire. Avec les invasions (ou migrations) anglo-saxonnes aux V^e, VI^e et VII^e siècle, les populations celtiques se sont repliées dans les régions que l'on connaît désormais : les montagnes d'Écosse et du pays de Galles, ainsi qu'en Irlande. La péninsule Ibérique a été partiellement habitée par les Celtes, à l'exception du sud-est et du nord-ouest. En Gaule, la situation est telle que nous l'a décrite plus tard César. En Europe centrale, la délimitation est plus hasardeuse : on a retrouvé la présence de Celtes en Allemagne du sud, en Wurtemberg, Bade ou encore en Bavière ; en Autriche en Carinthie, en Styrie ; en Suisse en Vorarlberg ; ainsi qu'en Pologne, en Roumanie en Bulgarie ou encore en ex-Yougoslavie. Enfin, on retrouve aussi des Celtes en Anatolie : les fameux Galates.

Au bout du compte, les trois quarts de l'Europe auraient connu l'implantation des Celtes. Si cette immense délimitation peut paraître surprenante, il convient une fois de plus de rappeler que ces zones de peuplements n'ont jamais été conçues comme des territoires dotés d'une unité politique, mais attestent des traces de peuples qui partagent un certain degré de culture commune. Cette vaste zone ne fut d'ailleurs pas uniquement peuplée de Celtes mais aussi par des populations de cultures différentes.

¹⁴⁴ *Ibid.*, p. 28.

¹⁴⁵ Cette délimitation globale de la zone de peuplement des Celtes se retrouvent dans une multitude d'ouvrages qui partagent, à peu de différences près, les mêmes conceptions ; on retrouve, par exemple, cette conception chez Christian Guyonvarc'h et Françoise Le Roux, John Haywood, Venceslas Kruta, Olivier Buchsensschutz...

IV – Une conscience commune chez les Celtes ?

Explorons désormais l'une des questions les plus épineuses des études sur les Celtes : celle du degré de conscience commune des populations celtiques. Toujours dans le but de saisir les éléments qui définissent un Celte selon l'historien contemporain, la question du degré de conscience commune semble être un autre facteur primordial. Avaient-ils conscience de leur culture partiellement commune ? Se nommaient-ils ? S'organisaient-ils en union ou non ? À la manière des Romains, des Grecs ou différemment ? Après avoir vu qui sont les Celtes pour les peuples de l'Antiquité, concentrons-nous désormais sur ce que désigne un tel terme pour les historiens contemporains.

Une dénomination généralisée

Nombreux sont les chercheurs actuels qui traitent les Celtes comme si ces derniers avaient conscience des traits qui les définissent¹⁴⁶. Nous l'avons vu, la dénomination de « Celte » est confuse et pose de nombreux problèmes qui persistent encore de nos jours. L'appellation est utilisée dans les plus vieilles sources, majoritairement grecques, pour désigner une population habitant une partie de ce que les historiens et géographes appelèrent plus tard la Gaule. L'origine de cette dénomination reste cependant floue. Certains chercheurs pensent qu'elle proviendrait des Celtes eux-mêmes qui, par assimilation de la culture grecque via les échanges avec la cité de *Massilia*, se seraient donnés ce nom¹⁴⁷. D'autres universitaires affirment que le terme serait grec et signifierait « étranger » ou « belliqueux »¹⁴⁸.

Dès lors, généraliser une telle dénomination à l'ensemble des peuples que l'on appelle désormais Celtes peut porter à confusion. Il est nécessaire de faire la distinction entre les Celtes historiques, et ce qu'on appelle les Celtes de nos jours. C'est ce sur quoi insiste Jean-Louis Brunaux dans son ouvrage paru en 2014, mais aussi Malcolm Chapman pour qui certains aspects de la définition du terme « Celte » et « Celtique » posent problème, bien qu'il ne remette

¹⁴⁶ CHAPMAN, *The Celts*, p. 31.

¹⁴⁷ BRUNAU, *Les Celtes*, p. 12.

¹⁴⁸ CHAPMAN, *The Celts*, p. 30.

pas en question « les résultats, l'intégrité ou l'érudition des générations de brillants philologues, linguistes, archéologues et ethnologues qui se sont engagés dans la recherche des Celtes¹⁴⁹ ».

Le terme « Celte », obscur dès son origine, le fut encore plus au fil du temps. L'appellation actuelle pour parler de l'ensemble des peuples partageant un certain nombre de traits culturels communs est donc fortement biaisée. De ce fait nous effectuons un glissement en utilisant un terme particulier pour désigner un ensemble général. Historiquement, il ne faut donc pas voir dans ce terme une véritable entité culturelle mais une dénomination grecque générique pour parler des barbares vivant dans les terres qui s'étendent au-delà des côtes de Provence, où se sont établis les Phocéens¹⁵⁰. Historiographiquement cependant, tout chercheur peut relever un phénomène qui échappait aux contemporains. Il reste néanmoins nécessaire de savoir faire la distinction entre les deux.

Formes d'organisation

Historiquement, la dénomination de « Celte » semble donc faussée. Si elle ne nous éclaire que trop peu, regardons un instant du côté des formes d'organisations que prirent ceux que nous continuerons d'appeler Celtes, faute de mieux.

Durant plusieurs siècles, depuis la redécouverte des Celtes à la fin de la Renaissance, nous les pensons comme un peuple uni et organisé sous une même bannière. Avec l'avancée des recherches et la montée des nationalismes, les Celtes sont imaginés en entités plus petites mais gardent toujours l'aspect de leur organisation. Au XIX^e siècle les Gaulois sont pensés comme une nation annonçant les prémices de la France : « nos ancêtres les Gaulois » voient ainsi le jour. Par un détournement idéologique, l'histoire des Celtes est réappropriée pour en faire un fondement politique de nombreux pays et il lui est octroyé une unité, une nation. Gaulois, Scots, Gaëls, Germains¹⁵¹ deviennent ainsi des peuples organisés et politiquement unifiés sous la plume des auteurs du XIX^e siècle.

¹⁴⁹ *Ibid.*, p. 265 ; « *I do not mean to impugn the results, the integrity or the scholarship of the generations of brilliant philologists, linguists, archaeologists and ethnologists who have been engaged in the search for the Celts.* »

¹⁵⁰ OLIVIER, *Le pays des Celtes*, p. 52.

¹⁵¹ En effet, la confusion entre peuples germaniques et celtiques a toujours été commise, et ce depuis les écrits des Anciens. Cette confusion eut des répercussions tout au long des XVIII^e, XIX^e et même XX^e siècle, chez certains auteurs renommés, mais aujourd'hui critiqué, à l'image de Camille Jullian.

Depuis le milieu du XX^e siècle, cette vision tend fortement à être rejetée par le monde universitaire. La thèse actuelle est que les Celtes s'organisent en entités bien plus petites même si le terme à utiliser est toujours débattu. Il est question de tribus voir de clans, mais la qualification ne semble pas satisfaisante¹⁵². À nouveau une confusion s'opère au vu de la diversité des formes de gouvernances des populations celtes. En France, on parle des peuples celtes ou encore des peuples gaulois. Les historiens anglophones eux parlent de tribus pour désigner ceux que l'on nomme les peuples celtiques, gaulois, etc. Fait surprenant, l'historien John Haywood parle d'états celtiques pour désigner les peuples de Gaule¹⁵³. Il ne faut cependant pas y voir un état dans sa conception moderne du terme mais plutôt une traduction de ce que les Romains appelaient *civitas* et les Grecs *polis*.

L'identification semble donc se greffer au niveau de ce que nous appellerons peuple, et non à un niveau qui dépasserait ce cadre. En Gaule par exemple, on se sentait membre de telle famille appartenant à tel peuple¹⁵⁴. Les Gaulois ont certes conscience d'une ressemblance culturelle, cela ne les empêche pas de se faire la guerre et de n'avoir aucune union politique. Ils ne voient pas dans les Romains des ennemis absolus : beaucoup de peuples commercent, établissent des unions avec eux et parfois contre d'autres peuples gaulois, à l'image des Éduens¹⁵⁵. Il n'y a donc pas de sentiment d'identité commune qui rejetterait tout autre peuple différent.

Cependant, il est nécessaire de souligner que la Gaule est un cas particulier à bien des égards. Tout d'abord, il s'agit de la région habitée par des peuples celtes la mieux connue. En effet, les historiens de l'Antiquité n'ont pu avoir accès en majorité qu'au bassin méditerranéen, la partie septentrionale de l'Europe étant bien moins connue à l'époque de l'expansion totale des Celtes (vers -600 ; vers -275). Nous avons donc une plus grande connaissance des peuples de Gaule que n'importe quel autre, et il est plus aisé d'essayer de saisir leur degré d'unité. Deuxièmement, les Gaulois ont donc eu un contact prolongé avec les Grecs, via la cité de *Massilia* entre autres, puis avec les Romains avec qui ils ont commercé pendant plusieurs siècles. Ce rapport prolongé a donc profondément impacté les Gaulois qui assimilent un certain nombre de traits culturels de leurs voisins helléniques et latins. Pour Jean-Louis Brunaux cette assimilation primordiale participe grandement de l'évolution des Gaulois. Elle est rapide et ne se limite pas à la culture matérielle : les connaissances intellectuelles, les croyances et les modes

¹⁵² GUYONVARCH et LE ROUX, *La civilisation celtique*, p. 21.

¹⁵³ HAYWOOD et CUNLIFFE, *Atlas historique des Celtes*, p. 52.

¹⁵⁴ BRUNAUX, *Vercingétorix*, p. 21-39.

¹⁵⁵ CESAR, *Guerre des Gaules*.

de pensée sont aussi incorporés¹⁵⁶. L'archéologue français parle même de « reproduction miniature et exotique du monde grec¹⁵⁷ » pour parler de la Celtique. Ainsi, ce serait par cette assimilation que les Gaulois de la Celtique auraient cherché à se dénommer eux-mêmes et donneraient à la Gaule cette conscience commune plus forte qu'ailleurs¹⁵⁸, que Vercingétorix essaya d'animer pour s'unifier contre les Romains durant la Guerre des Gaules.

Qu'est-ce qu'être Celte ?

En définitive, qu'est-ce qui fait un Celte ? La réponse est différente s'il s'agit de le décrire selon ses contemporains ou s'il s'agit de déceler des ressemblances pour le chercheur. C'est autour de cette confusion que le débat entre les historiens contemporains s'est enlisé. Lorsque Jean-Louis Brunaux critique l'utilisation du terme « Celte » pour parler de l'ensemble des populations ayant des traits culturels communs, il défend l'idée d'une vision des Celtes selon les conceptions de l'Antiquité, et plus particulièrement des Grecs et des Romains dans sa conception géographique. *A contrario*, pour Venceslas Kruta, Françoise Le Roux ou John Koch, il est question des Celtes selon la vision des chercheurs de nos jours : des peuples qui partagent des traits culturels.

Revenons à ce qui fait la celticité. S'il n'est pas question d'unité politique, toute notion de race est cependant à exclure : l'idée d'une population définie biologiquement qui se reproduirait uniquement entre elle comme base d'un groupe ethnique est largement fictive¹⁵⁹. Il s'agit en réalité plutôt d'un ensemble de traits culturels communs que les chercheurs décident, ou non, de mettre en avant. En effet, à la question « qu'est-ce qu'un Celte ? », l'historien, le linguiste ou l'archéologue répondront différemment. Jean-Louis Brunaux, qui ne parle que des Gaulois de la Celtique lorsqu'il désigne les Celtes, définit ce lien par une « réaction positive et constructive à l'intrusion sur leurs terres d'étrangers porteurs de richesses, de technologies jusqu'alors inconnues et surtout peut-être d'une nouvelle mentalité¹⁶⁰ ».

Pour les scientifiques qui défendent la thèse des Celtes comme cet ensemble de peuples ayant vécu dans les trois-quarts de l'Europe, le constat est différent. Il n'y aurait pas de

¹⁵⁶ BRUNAU, *Les Celtes*, p. 98.

¹⁵⁷ *Ibid.*, p. 104.

¹⁵⁸ *Ibid.*, p. 118.

¹⁵⁹ CHAPMAN, *The Celts*, p. 76.

¹⁶⁰ BRUNAU, *Les Celtes*, p. 97.

sentiment d'identité commune mais un certain nombre de traits culturels partagés. Comme l'écrit Venceslas Kruta, la langue est considérée comme le premier facteur d'appartenance ethnique pour caractériser les Celtes¹⁶¹. Ensuite, c'est le partage d'un ensemble d'éléments : un art semblable, des croyances religieuses et des cosmogonies similaires¹⁶², des pratiques culturelles partagées, des structures sociales communes, le tout avec des évolutions selon l'aire géographique et le temps. Il ne s'agit pas de voir des pratiques exclusives à tous les Celtes en tout temps, chaque peuple a ses propres caractéristiques et évolue de manière différente selon son extension géographique et la période dans laquelle il s'inscrit. Par exemple, il n'y a jamais eu de fait religieux identique de bout en bout chez les Celtes, mais il y aurait assez d'éléments communs, de ressemblances, pour comparer des ensembles partagés¹⁶³. Pourtant, cette parenté linguistique, religieuse, culturelle, n'a jamais servi d'unité politique.

Ainsi lorsque nous parlons de Gallo-Romains parle-t-on toujours de Celtes ? Une fois de plus cette question est source de nombreux débats toujours à l'œuvre de nos jours. De manière schématique, nous pouvons dire que le terme Gallo-Romains ne désigne pas un changement brutal de la population, mais une évolution et une transformation de la culture par assimilation (coercitive ou non) de la culture latine par les Gaulois. La population ne disparaît pas, seule la culture se transforme dans le temps.

Finalement, bien que le terme « Celte » soit inexact pour désigner cet ensemble de peuples, le refus d'y voir une parenté à cause d'un problème de dénomination est-il pertinent ? La critique de Jean-Louis Brunaux a permis de contextualiser l'utilisation d'une telle appellation et d'en expliquer l'origine, ce fait est indéniable. Seulement, bien qu'il soit nécessaire de se rapprocher de la vérité historique, le plus important n'est-il pas de se mettre d'accord en utilisant un même nom ? Encore faudrait-il trouver une entente sur ce dont nous parlons. Cependant, un terme commun reste nécessaire. Comment faire sinon pour changer le vocabulaire des historiens, linguistes et archéologues, mais aussi de tous les scientifiques et non-scientifiques sans provoquer une nouvelle confusion dans un domaine qui l'est déjà bien assez. Il semble toutefois nécessaire de trouver une nouvelle désignation, mais il faudrait du temps pour qu'elle remplace un terme maintenant ancré depuis plusieurs siècles et communément admis.

¹⁶¹ KRUTA, *Les Celtes*, p. 6-7.

¹⁶² GUYONVARCH et LE ROUX, *La civilisation celtique*, p. 120.

¹⁶³ *Ibid.*, p. 33.

Conclusion

Les Celtes : objet complexe

Que retenir de ce chapitre qui vise à mieux concevoir ce que sont les Celtes ? Tout d'abord que l'objet en lui-même est complexe. Complexe car ancien et se compose de sources difficiles à utiliser, par une littérature étrangère mais aussi par des données archéologiques et littéraires pas toujours aisée à manipuler. Comment réussir à définir des peuples qui ne se sont pas eux-mêmes définis ? En tout cas, pas en tant que groupe.

Objet complexe car les Celtes ont toujours été affaire de doctrine. À l'époque des Anciens, quand ils furent la figure du barbare, de l'étranger. Mais aussi plus tard, lors de leur redécouverte durant l'époque moderne. Les Celtes ont alors été convoités pour servir d'ancêtres nationaux et ont aussi été discrédités pour les mêmes raisons. Tantôt ils étaient un peuple sage et courageux, lorsqu'ils étaient brandis pour une cause nationale, tantôt ils n'étaient que barbares primitifs qui sacrifiaient des humains lorsque l'on voulait discréditer les origines d'un pays hostile. Des récits nationaux aux recherches des archéologues nazis à l'image des travaux d'Hans Günther, les Celtes ont un lourd passé d'où il fut difficile de les extirper. Nous retrouvons encore ces conceptions nationalistes durant le XX^e siècle où Camille Jullian, l'une des plus grandes références des études celtiques du XX^e siècle et fondateur de la chaire des Antiquités nationales, parlait des Gaulois comme les ancêtres des Français et des proto-Celtes comme les ancêtres des Gaulois. Comme le souligne Françoise Le Roux avec justesse, « questionner les porteurs de la civilisation d'Hallstatt comme les ancêtres des Celtes a autant de sens que de questionner Clovis sur sa nationalité française¹⁶⁴ ».

Objet complexe car les Celtes ne sont que trop peu définis dans les ouvrages qui en parlent. C'est d'ailleurs par ce manque de définition que le terme « Celte » s'est imposé pour parler de l'ensemble des peuples dit celtiques et qu'il paraît aujourd'hui bien difficile de corriger cet amalgame. C'est pourtant l'un des buts de l'ouvrage de Jean-Louis Brunaux, *Les Celtes : histoire d'un mythe*. Ce manque de rigueur, nous le retrouvons dès les travaux des linguistes de la fin du XVII^e siècle. Nous avons un temps mélangé Celtes et Germains, voire Vikings. Il est vrai que les informations que César nous a livré prêtent à confusion sur une possible parenté entre les peuples gaulois et les peuples germaniques. Cette confusion se

¹⁶⁴ *Ibid.*, p. 15.

retrouve par la suite à l'époque moderne lors de leur redécouverte. Le Romantisme participe grandement à ce mélange, en atteste le cycle *Der Ring des Nibelungen* de Richard Wagner et ses personnages portant des casques à cornes dont il en ressort la figure stéréotypée du barbare que l'on connaît aujourd'hui.

Encore aujourd'hui, la plupart des ouvrages ne définissent pas ou trop peu leur objet. Parler des Celtes comme une évidence revient à s'en remettre aux idées générales. Or, c'est justement celles-ci qui leur font défaut. En ressort alors une confusion générale, à commencer par le monde universitaire qui utilise le même concept pour parler de choses bien différentes.

La fin des Celtes historiques

En définitive, quand est-ce qu'ont disparu les Celtes ? La question en elle-même peut être biaisée si mal comprise. La population n'a jamais disparu. De tout temps, sauf cas exceptionnel, ce ne sont pas les humains qui disparaissent, mais les cultures qui évoluent.

La disparition du monde celtique s'explique en plusieurs phases et non en un arrêt brutal. Sur le continent, la guerre des Gaules marque un tournant puisque le reste des peuples celtiques d'Europe centrale et de l'est sont déjà assimilés par d'autres cultures. En Europe de l'Ouest, la culture celtique demeure certes, mais elle évolue et finit peu à peu par laisser place à la culture latine. Cependant, toute trace ne disparaît pas pour autant. En atteste encore aujourd'hui les nombreux toponymes d'origine celtique que l'on trouve partout en Europe, que ce soit des noms de villes, de régions, de rivières (Lyon, Auvergne, Bohême...). Ces traces des langues celtiques se retrouvent aussi dans nos langues actuelles à degré variable avec quelques cent cinquante mots gaulois dans la langue française. Il n'y a donc pas rupture mais évolution. Même si les Celtes n'ont laissé que peu d'héritage visible au vu de leur importance géographique, nous retrouvons leur passage à travers toute l'Europe.

Pour ce qui est de la Bretagne insulaire et de l'Irlande, le cas est différent. La romanisation entre le I^{er} et le V^e siècle n'a été que partielle et n'a jamais atteint l'entièreté des îles. Selon Christian Guyonvarc'h, le latin ne s'est jamais imposé comme langue courante et aurait rapidement disparu, pour ce qui est du parler courant¹⁶⁵. L'Irlande a elle aussi été tenue loin des soldats romains même si l'influence latine, à travers la christianisation, y a été présente.

¹⁶⁵ *Ibid.*, p. 46.

La christianisation complète est d'ailleurs actée aux tournant du V^e siècle, transformant de manière significative une culture qu'il ne convient plus d'appeler celtique, ou tout du moins qui nécessite de la différencier de ce que nous avons pu trouver durant l'Antiquité. En effet, comparer des sources d'inspiration chrétienne qui proviennent du Moyen Âge et des sources que nous pouvons trouver sur le continent et le monde insulaire durant l'Antiquité nécessite de prendre beaucoup de précautions. Les sources ne sont plus les mêmes, les influences non plus. Opérer de tels sauts dans l'histoire force la prudence, quoi qu'en disent les études comparatives. La culture prend tout simplement une autre forme avec les influences latines et anglo-saxonnes. Pour certains historiens et archéologues, à l'image de Christian Guyonvarc'h et Françoise Le Roux, la culture celtique, bien qu'en constante évolution, resta toujours présente pour les peuples de la Bretagne insulaire durant le Moyen Âge. La langue, la littérature, la structure sociale, certaines traditions ou encore l'art sont alors considérées comme des vestiges de la culture celtique. Venceslas Kruta parle même d'un « héritage celtique » qui traversa les âges et fut prégnant au Moyen Âge, à l'image de l'art¹⁶⁶. En définitive, de la même manière que pour le continent, la culture celtique insulaire s'est peu à peu transformée au fil des siècles au contact des autres cultures pour laisser l'héritage qu'on connaît actuellement.

À travers toute cette production scientifique riche en découvertes, en déconstructions et en oppositions, l'image des Celtes semble parfois s'éclaircir, parfois s'obscurcir. Bien qu'enrichissant, le débat autour d'un sujet doit cependant rester fécond et ne pas être le théâtre d'une chasse gardée. Malheureusement, les nombreuses attaques, parfois personnelles, rendent la justification d'un contre-argument peu pertinent et ne font que rajouter de la complexité à un sujet qui l'est déjà bien assez.

Pour conclure et pour introduire la suite de cette étude, parlons de certains chercheurs qui reprochent à la culture populaire de transmettre une image biaisée des Celtes¹⁶⁷. Deux éléments sont à souligner. D'une part, comment la culture populaire, sous toutes ses formes, pourrait-elle véhiculer une image historicisante des Celtes lorsque le monde universitaire est lui-même loin d'être d'accord sur le sujet ? D'autre part, le but même d'une production artistique, ou de divertissement, n'est pas la justesse historique. Nous pourrions tout de même reprocher aux œuvres de distraction de trop s'éloigner d'un sujet qu'elles vendent comme

¹⁶⁶ KRUTA, *Les Celtes*, p. 120.

¹⁶⁷ BRUNAUX, *Les Celtes*, p. 24.

historique sans mentionner qu'elles ne font que s'en inspirer. Le monde du jeu vidéo ne fait pas exception. Cependant, ce n'est pas le but même du média vidéoludique mais nous reviendrons dessus plus tard. Soulignons tout de même qu'il existe une production vidéoludique qui s'attache à une certaine réalité historique, même si de telles démarches participent à des opérations marketing, à l'image du jeu *Assassin's Creed Origins* et de son *Discovery Tour*.

Chapitre II – Stéréotypes et signes de la celticité

Dans un article paru en 2010, Gérard Chandès appliquait au Moyen Âge le questionnement suivant, tiré d'une réflexion de Régis Debray : « comment il se fait qu'il subsiste aujourd'hui en Occident, deux mille ans après Jésus, quelque chose comme du christianisme¹⁶⁸ ? ». Le questionnement qui conduit ce chapitre, et plus généralement cette étude, repose sur ce qui subsiste de la matière celtique particulièrement au sein des jeux vidéo. En effet, tout comme Jésus, les Celtes ont vécu il y a environ deux mille ans, et il nous semble intéressant d'en analyser les résidus. Cela passe par l'étude des signes utilisés pour évoquer la celticité et de voir s'ils ont conservé des éléments du « génotype », pour reprendre une formulation de Gérard Chandès. Si les Celtes sont souvent rattachés au Moyen Âge, ce lien n'est pas immédiat (voir Chapitre I) : or, cette période est un vecteur puissant de stéréotypes signifiants. Cela tient notamment au fait que le Moyen Âge possède une capacité de figuration, de signification par des formes simples qui véhiculent le Moyen Âge autant qu'elles le répliquent¹⁶⁹. Cette réplique agit alors comme une imitation de la matière d'origine et résulte d'ailleurs de celle-ci. Ce constat, qui s'applique chez Gérard Chandès à la période médiévale, s'étend aussi aux Celtes et participe de nos représentations collectives.

Une autre notion pertinente pour penser la réappropriation et la réinterprétation de la matière celtique à travers des stéréotypes réside dans les recherches de Michèle Gally. Dans son ouvrage *La trace médiévale et les écrivains d'aujourd'hui*, l'historienne française emprunte à la science physique le concept de rémanence qu'elle décrit comme étant « ce qui demeure quand ce qui l'a produit [...] a disparu¹⁷⁰ ». C'est ce que nous appliquerons aux Celtes : alors qu'ils appartiennent au passé, leur histoire est l'objet d'une réappropriation importante au sein des milieux culturels et politiques. En ce sens, les représentations que nous retrouvons dans les jeux vidéo et plus généralement au sein de notre siècle constituent une partie de ce résidu.

¹⁶⁸ DEBRAY, *Transmettre*, p. 25. ; Cité par CHANDES, *Réplicateurs visuels et sonores du monde néo-médiéval*, p. 167-168.

¹⁶⁹ CHANDES, *Réplicateurs visuels et sonores du monde néo-médiéval*, p. 168.

¹⁷⁰ GALLY (dir.), *La trace médiévale et les écrivains d'aujourd'hui*, p. 1.

Aujourd'hui, l'importance de la place occupée par les Celtes pour évoquer le Moyen Âge et ses dérivés (comme la *fantasy*) tient en grande partie à un engouement persistant pour les choses celtiques, de la celtomanie du XVIII^e siècle au *New Celtic Revival* apparu dans les années 1960. Ce dernier phénomène est d'ailleurs rejoint par d'autres mouvements similaires concernant la matière nordique ou germanique qui servent de réservoir de symboles constamment réutilisés pour évoquer le Moyen Âge¹⁷¹. Michel Murat disait d'ailleurs que le « Moyen Âge n'est rien d'autre que la figure moderne (romantique) de ce qu'il serait plus juste d'appeler un autrefois¹⁷² », une vision d'une époque historique retravaillée et réinterprétée par un contexte. Si les gens de l'époque moderne ont manipulé la matière médiévale, comme les gens du Moyen Âge ont manipulé ce dont ils héritaient¹⁷³, le même constat peut être appliqué à notre époque. Il en résulte une succession de couches qui, au fil du temps, a sélectionné un certain nombre de signes pour évoquer la celticité qui sont devenus des stéréotypes. Pour reprendre un constat de Laurence Giavarini à propos du Moyen Âge, la représentation des Celtes est composée d'un univers de signes que nous cherchons à étudier dans le cadre d'une rémanence vidéoludique afin de mettre en exergue les répétitions et les variations entre les œuvres¹⁷⁴.

Plusieurs questionnements traverseront ce chapitre : qu'est-ce qui fait la celticité des Celtes vidéoludiques ? Quels attributs ont traversé les temps pour devenir ces signes distinctifs, évocateurs, devenant pour la plupart des stéréotypes qui caractérisent nos représentations contemporaines des Celtes ? D'où viennent-ils ? L'exhaustivité n'est pas recherchée au sein de cette étude puisque notre but est de questionner les symboles les plus signifiants afin d'être le plus représentatif possible.

La formation de la liste desdits signes s'est construite selon un double processus. D'une part, l'étude du corpus retenu a permis de relever les traits les plus fréquemment utilisés pour représenter les Celtes vidéoludiques : il s'agit là d'étudier les jeux dans leur entièreté, autant dans leur composante narrative que ludique, afin de dépasser les débats disciplinaires sur la question (voir Introduction). Cependant, malgré les propos de Mathieu Triclot qui propose à ce jour selon nous la meilleure manière d'interpréter les jeux vidéo¹⁷⁵, cette recherche s'axera

¹⁷¹ DI CARPEGNA FALCONIERI, *Médiéval et militant*, p. 171.

¹⁷² MURAT, « Les couleurs de la littérature » dans GALLY (dir.), *La trace médiévale et les écrivains d'aujourd'hui*, p. 220.

¹⁷³ GALLY (dir.), *La trace médiévale et les écrivains d'aujourd'hui*, p. 5.

¹⁷⁴ GIAVARINI, « Signes et symboles spectacle et représentation », dans GALLY (dir.), *La trace médiévale et les écrivains d'aujourd'hui*, p. 235.

¹⁷⁵ TRICLOT, *Philosophie des jeux vidéo*.

uniquement autour du *Game* au détriment du *Play*, faute de temps et de moyens. D'autre part, dans la mesure où une liste des signes évoquant la celticité n'existe pas, il nous faut en proposer une à partir de nos propres recherches. L'étude de notre corpus de jeux ne se suffit pas à elle-même puisque, *de facto*, nous ne pourrions prendre la mesure de l'ensemble des signes qui évoquent les Celtes et donc de ceux qui n'apparaissent pas au sein des jeux vidéo. Soulignons dès à présent que l'un des stéréotypes les plus importants qui constitue la représentation des Celtes est celui de la figure du barbare. Compte-tenu de son importance, le chapitre suivant lui est entièrement consacré et ne sera donc pas abordé ici.

I – Au milieu des druides et des menhirs

La proximité des Celtes avec la nature fait partie depuis toujours de la vision fantasmée que nous avons de ces peuples. Cette proximité se matérialise en une figure que nous considérons comme étant la plus signifiante pour évoquer la celticité : celle du druide. Longtemps méconnu, tantôt représenté sous l'archétype d'un chaman qui sacrifie des humains, tantôt sous celui d'un vénérateur de mégalithes, le druide est aujourd'hui bien mieux cerné par le milieu scientifique et de nombreuses monographies lui sont dédiées¹⁷⁶. Partons de nos connaissances actuelles puis étudions l'évolution de la perception du druide pour saisir d'une part l'importance qu'il revêt en termes de signifiant de la matière celtique, d'autre part pour saisir quelle place lui réservent les jeux vidéo.

L'histoire des druides

La question de la véracité de l'existence des druides, contrairement à d'autres sujets concernant les Celtes, fait consensus au sein des historiens : les druides ont bien foulé notre terre. Cependant, dès qu'il est question de préciser leur nature, ce consensus se dissout rapidement. Le schéma qui a mené à sa découverte est relativement similaire et concomitant à celui qui a amené les historiens à étudier les Celtes (voir Chapitre I). Les premières mentions concernant les druides se trouvent dans les sources grecques puis romaines de l'Antiquité. Elles

¹⁷⁶ Voir : HUTTON, *The Druids*, 2007 ; BRUNAU, *Les druides*, 2006 ; ALDHOUSE-GREEN, *Exploring the World of the Druids*, 1997 ; GUYONVARC'H et LE ROUX, *Les Druides*, 1986 ; PIGGOT, *The Druids*, 1968 ; CHADWICK, *The Druids*, 1966 ; LE ROUX, *Les druides*, 1961.

dateraient du III^e siècle av. J.-C. selon Jean-Louis Brunaux¹⁷⁷, et c'est véritablement durant leur âge d'or au II^e et I^{er} siècle av. J.-C. que le nombre d'auteurs qui s'y intéressent augmente. Nous retrouvons des mentions chez Poseidonios, Strabon, Jules César, Cicéron, Pline l'Ancien, Lucain et d'autres encore. Les druides y sont alors tantôt décrits comme des précurseurs de la discipline philosophique¹⁷⁸, tantôt comme inhumains et cruels¹⁷⁹. De ce fait, il est nécessaire de redoubler de vigilance lorsque nous les étudions, d'autant plus que nous n'avons pas de témoignage direct et que seul l'un d'entre eux est historiquement attesté, en ce qui concerne le continent tout du moins, en la personne de Diviciacos. Frère du chef éduen Dumnorix, Diviciacos est connu à travers les échanges qu'il a eus avec Jules César et Cicéron.

Commençons par le nom qui les définit. Sans prétendre à une analyse étymologique, regardons les différentes variantes de l'orthographe du mot « druide » selon les auteurs. Historiquement, nous retrouvons les formules toujours au pluriel de *drouidas*, *druides*, *druudes*, *druwides*. Deux théories et leurs déclinaisons sont évoquées pour définir la signification de que ces termes : « le savant par le chêne » (*oak-knower*)¹⁸⁰ que nous retrouvons par exemple chez le linguiste Xavier Delamarre¹⁸¹, ou bien « le très savant » ou encore « celui qui possède la connaissance dans ce qu'elle a de plus puissant et de plus vivant »¹⁸², position qui, pour une fois, fait consensus chez Jean-Louis Brunaux et chez Françoise Le Roux et Christian Guyonvarc'h.

En ce qui concerne leur origine, aucun historien ne peut donner de date précise mais plutôt une période à laquelle ces druides auraient pu apparaître. Jean-Louis Brunaux place ainsi leur arrivée vers le V^e voire VI^e siècle av. J.-C.¹⁸³. Dès lors, et jusqu'à la fin de l'histoire des Celtes continentaux, ils auraient été une classe très importante au sein de leurs sociétés. En effet, les druides possèdent un certain nombre de prérogatives qui en font des personnages clefs dans leurs communautés : ils possèdent une fonction religieuse importante et peuvent être considérés comme des prêtres investis de l'autorité spirituelle et détenteur de la science sacrée¹⁸⁴ ; mais ils détiennent aussi une fonction politique¹⁸⁵, guerrière¹⁸⁶, de juge¹⁸⁷,

¹⁷⁷ BRUNAU, *Les druides*, p. 99.

¹⁷⁸ *Ibid.*, p. 99.

¹⁷⁹ POUPARD (dir.), *Dictionnaire des religions*, p. 460-463.

¹⁸⁰ AAN DE WIEL « druids [3] the word » dans KOCH (dir.), *Celtic Culture*, p. 615.

¹⁸¹ DELAMARRE, *Dictionnaire de la langue gauloise*, p. 149-150.

¹⁸² BRUNAU, *Les druides*, p. 105.

¹⁸³ *Ibid.*, p. 365.

¹⁸⁴ GUYONVARC'H et LE ROUX, *Les Druides*, p. 33.

¹⁸⁵ *Ibid.*, p. 24.

¹⁸⁶ *Ibid.*, p. 103.

¹⁸⁷ *Ibid.*, p. 77-87.

d'enseignant¹⁸⁸, de médecin¹⁸⁹ et d'historien¹⁹⁰. Parmi ces nombreuses facettes, nous ne retenons généralement que celle de la figure religieuse. Il n'en est d'ailleurs pas le seul détenteur. Rappelons tout de même que deux autres classes ont elles aussi des prérogatives dans ce domaine : les bardes, ayant pour spécialité la poésie parlée et chantée et les *vates* (*wati*, *welet* ou *uatis*), considérés comme des devins¹⁹¹.

De la même manière que pour les peuples celtiques, la question de la présence de druides durant le Moyen Âge a longtemps interrogé. Sur le continent, les druides semblent disparaître peu à peu après la défaite des Gaulois face à César qui marque un important tournant culturel. Dans son ouvrage paru en 2006, Jean-Louis Brunaux soutient la thèse d'un effacement rapide de la celticité pour faire place à une romanisation importante dans la région, notamment par une conversion rapide de l'aristocratie qui s'adapte au nouveau pouvoir¹⁹². Cependant, il est difficile d'en savoir plus concernant les autres couches de la population. Peu d'avis divergent de cette vision de l'effacement des dogmes druidiques au fil du temps, hormis les adeptes de la celtomanie qui voient dans les druides le socle d'une résistance anti-romaine qui perdure jusqu'au Moyen Âge.

La question de la présence de druides en Bretagne insulaire est épineuse mais similaire à celles déjà évoquées jusqu'ici. De nombreuses visions divergentes existent. Certains ne voient leur existence qu'en Gaule, d'autres en Bretagne insulaire mais uniquement durant l'Antiquité. Pour Christian Guyonvarc'h et Françoise Le Roux, les druides de l'Irlande médiévale sont bien mieux attestés que ceux de l'Antiquité avec une quantité de sources plus importante¹⁹³, bien qu'il ne faille voir dans ces druides que les traces de figures littéraires. Pour Paul Poupard, le christianisme supprime le druidisme vers le V^e siècle de notre ère et ce aussi bien au pays de Galles qu'en Irlande¹⁹⁴. D'autre part, nous retrouvons la thèse de la fin des Celtes avec la conquête de Jules César, considérant que la Bretagne insulaire et surtout l'Irlande n'ont été que peu celticisées. Jean-Louis Brunaux remet en cause la celtisation de l'Irlande à divers degrés et contredit l'existence de druides dans le monde insulaire au-delà du V^e siècle de notre ère¹⁹⁵.

¹⁸⁸ *Ibid.*, p. 18-20.

¹⁸⁹ *Ibid.*, p. 97-101.

¹⁹⁰ *Ibid.*, p. 88-97.

¹⁹¹ POUPARD (dir.), *Dictionnaire des religions*, p. 458.

¹⁹² BRUNAU, *Les druides*, p. 327-328.

¹⁹³ GUYONVARC'H et LE ROUX, *Les Druides*, p. 7.

¹⁹⁴ LOICQ, « Druides et druidisme » dans POUPARD (dir.), *Dictionnaire des religions*, p. 458-463.

¹⁹⁵ BRUNAU, *Les druides*, p. 355-356.

Quoi qu'il en soit, si les druides ont existé durant le haut Moyen Âge, leur existence recule peu à peu jusqu'à disparaître face au christianisme.

Ce n'est qu'à la période moderne qu'ils sont redécouverts, comme l'ensemble des Celtes, et deviennent une figure d'intérêt majeure pour l'Europe de l'Ouest. Les peuples celtiques deviennent alors une civilisation prestigieuse d'antan¹⁹⁶. C'est à cette époque que les druides deviennent un stéréotype pour évoquer la celticité¹⁹⁷, et c'est aussi à cette époque que les Celtes sont rapprochés des mégalithes par l'intermédiaire des druides qui auraient fondé ces constructions à des fins rituelles. Soutenue dès le XVI^e siècle au sujet des Gaulois¹⁹⁸, cette thèse est aujourd'hui complètement remise en cause¹⁹⁹, dans la mesure où les mégalithes n'étant pas l'apanage des régions celtiques et ne concordent pas avec ces divers peuples de plusieurs milliers d'années. Au XIX^e siècle, l'archéologie apporte sa pierre à l'édifice en questionnant les lieux de cultes des Celtes et l'existence des druides²⁰⁰. À la même époque, ces derniers se retrouvent empêtrés au sein de querelles nationalistes prétendument scientifiques pour différencier les Gaulois des Celtes et des Germains²⁰¹.

Les druides de nos jours : une figure en mutation

L'image du druide est aujourd'hui en pleine transformation : nous la retrouvons parfois pour souligner l'aspect barbare des Celtes, parfois pour souligner la grandeur de leur civilisation. À travers différents domaines – au sein du milieu scientifique, à travers les films, les jeux vidéo, la littérature, la musique, les mouvements politiques et/ou spirituels – les druides forment aujourd'hui une figure composite dans la diversité de représentations proposées. Ces figurations proviennent à la fois de l'évolution de nos connaissances historiques et des représentations qui sont parvenues jusqu'à nous. Avec le stéréotype du barbare, il constitue selon nous le signe le plus puissant pour évoquer la matière celtique.

Nous retrouvons cette multiplicité d'approche dans les jeux vidéo. Pour près de la moitié de nos sources, il n'y a tout bonnement aucune trace de druide ou de ce qui pourrait s'en

¹⁹⁶ CUNLIFFE, *Les Celtes*, p. 19.

¹⁹⁷ LORD, « druids [2] romantic images of » dans KOCH (dir.), *Celtic Culture*, p. 614-615.

¹⁹⁸ BRUNAU, *Les druides*, p. 63.

¹⁹⁹ GUYONVARCH et LE ROUX, *Les Druides*, p. 7-8.

²⁰⁰ CUNLIFFE, *Les Celtes*, p. 25-26.

²⁰¹ BRUNAU, *Les druides*, p. 12-14.

rapprocher²⁰². Si cela s'explique facilement pour *Assassin's Creed Origins* (Ubisoft Montréal, 2017) qui ne présente que deux personnages gaulois, cela est plus étonnant de prime à bord pour *Age of Empires : The Age of Kings II* (Ensemble Studios, 1999) et *Crusader Kings II* (Paradox Development Studio, 2012) qui présentent un ensemble de civilisations, dont les Celtes, à travers les siècles. Pour le premier, la raison est due au *gameplay** : dans la mesure où il s'agit d'un jeu de stratégie avec des moyens techniques et financiers datant de 1999, peu d'unités varient d'une civilisation à une autre et toutes présentent la même figure religieuse appelée « moine », que l'on joue les Celtes, les Japonais ou les Huns. Pour le deuxième, la raison est d'ordre chronologique. Le jeu, lui aussi de stratégie, peut débiter en l'an 769 avec son DLC* *Charlemagne*. Or, si la culture celtique est bien présente dans le jeu, la Bretagne insulaire et l'Irlande sont entièrement christianisées et ne laissent pas de trace de quelconques druides, ce qui signifie qu'ils se rangent derrière la thèse d'une disparition des druides avec le christianisme.

Le druide : vieux sage ou fou ?

L'un des archétypes du druide les plus présents dans les jeux vidéo est celui du vieux sage. La série des *The Witcher* en témoigne parfaitement. Gardons à l'esprit que cette série se place dans l'univers imaginaire de *fantasy* créée par l'écrivain Andrzej Sapkowski : les représentations des druides sont ici traitées avec une plus grande liberté. Le studio polonais propose ici une vision fantasmée du druide, inspirée des artistes et savants romantiques et remaniée par le genre de la *fantasy*. *The Witcher* (2007) et *The Witcher 3 : Wild Hunt* (2015) sont deux opus de la trilogie créée par le studio polonais CD Projekt. Dans le premier du nom, Geralt, incarné par le joueur, croise la route de druides à plusieurs reprises dans leur bosquet au sein des marais. Bien qu'une mention souligne qu'ils puissent avoir des femmes dans leur rang, il s'agit ici exclusivement d'hommes âgés à la longue barbe grisâtre, vêtus d'une simple toge et aux paroles mesurées (Image n°2). Ces derniers reprennent les stéréotypes visuels initiés par les gravures du XIX^e siècle et de la figure du vieux sage qui n'est pas propre aux druides, mais qui a traversé les époques jusque dans la culture populaire où trône le personnage de Panoramix d'Uderzo et Goscinny.

²⁰² C'est le cas de : *Age of Empires II : The Age of Kings* (Ensemble Studios, 1999), *Bloodforge* (Climax Studios, 2012), *Crusader Kings II* (Paradox Development Studio, 2012), *Civilization VI* (Firaxis Games, 2016), *Assassin's Creed Origins* (Ubisoft Montréal, 2017).

Cette représentation quelque peu caricaturale étonne par la démarche entreprise par le studio polonais dans son troisième jeu, huit ans plus tard. Durant son voyage sur l'île de Skellige, Geralt rencontre des druides dont son ancien ami et chef du cercle des druides, Sac-à-souris. Juste après cette rencontre, une note est ajoutée au glossaire* qui en parle en ces termes : « Sur Skellige, la plupart des druides tranchent avec le stéréotype profondément ancré chez les continentaux, cette image d'un vieil homme à barbe grise et robe blanche²⁰³ ».

Difficile de savoir s'il s'agit d'un trait d'humour renvoyant à leur premier jeu ou aux représentations caricaturales des druides. Cette difficulté s'accroît puisque dans *The Witcher 3 : Wild Hunt*, les notes sont diégétiques : le jeu nous informe qu'elles sont rédigées par le poète Jaskier, le vieil ami de Geralt qu'il croise tout au long de ses aventures littéraires, cinématographiques et vidéoludiques. Toujours est-il que, si la figure du druide diffère quelque peu de celle proposée dans le premier opus, elle n'en reste pas moins stéréotypée et proche de l'archétype du vieux sage. En plus d'un âge avancé, d'une longue barbe et d'habits rudimentaires (Image n°3), ils sont représentés comme étant raisonnables et réfléchis. La note sur Sac-à-souris souligne qu'il :

était le chef du cercle druidique de Skellige [...] il prodiguait également des conseils dans tous les domaines requérant plus de finesse qu'un crochet du droit ou un coup de hache. Célèbre pour son obstination, le druide l'était aussi pour un trait rare sur Skellige : la capacité à envisager toutes les conséquences possibles avant d'agir. En résumé, toute discussion avec Sac-à-souris nécessitait une patience considérable²⁰⁴.

Difficile de ne pas y voir une certaine contradiction, ou un sens de l'humour assumé, face à ces descriptions. L'image du druide de *The Witcher III : Wild Hunt* est toutefois intéressante en ce qu'elle propose une vision plus « historicisante » : en plus de pratiquer un culte de la nature, les druides ont ici des prérogatives « politiques » au sens où ils participent aux affaires des royaumes en tant que conseillers des Jarls et des gardiens de la tradition de Skellige. La représentation du druide à la longue barbe blanche et vêtu simplement n'est d'ailleurs pas propre à la série des *The Witcher*. Nous la retrouvons dans d'autres jeux, comme *Praetorians* de Pyro Studios sorti en 2003. Jeu de stratégie en temps réel, le druide, qui permet de soigner ses troupes ou d'aveugler ses ennemis, est représenté via une unité jouable bedonnante avec une longue barbe et une capuche (Image n°4).

²⁰³ Texte issu du jeu.

²⁰⁴ Texte issu du jeu.

Enfin, *Hellblade : Senua's Sacrifice* (Ninja Theory, 2017) propose la vision la plus complexe et la plus originale de ce qui pourrait se rapprocher du druide. Le joueur incarne Senua, une guerrière picte des Orcades qui souffre de troubles mentaux, à l'ère des premiers raids vikings. Le studio anglais dépeint les Pictes et Senua comme des Celtes à travers divers signes (triskèles, miroir de Desborough, peinture bleue, fibule). Si la figure du druide est un signe extrêmement fort pour évoquer les Celtes, car ils leur sont exclusifs, seul Zynbel, le père de Senua, est nommé en tant que tel dans l'épopée de Senua. De son côté, Druth semble se rapprocher d'une autre figure très fortement liée à l'imaginaire celtique.

Druth, mentor spirituel de Senua, n'est présent durant le jeu qu'à travers des hallucinations auditives et visuelles de Senua qui représentent sûrement des souvenirs. Il est un personnage complexe, en réalité construit à partir de nombreuses figures légendaires. À travers son histoire qu'il narre à Senua, nous apprenons qu'il s'appelait autrefois Findan et qu'il vivait en Éirinn (Irlande) avant d'être capturé par des vikings et réduit en esclavage. Ce récit fait directement référence à Findan de Rheinau, moine irlandais du IX^e siècle qui connut le même sort jusqu'à être amené aux Orcades. Seule diffère la religion : Findan était un moine catholique, alors que Druth est polythéiste. Il mentionne d'ailleurs ses dieux en la personne des Tuatha dé Dannan. La suite de son histoire nous apprend qu'il s'est ensuite échappé et a vécu comme un ermite dans les forêts.

Plusieurs éléments le rapprochent du Merlin des légendes médiévales : sa localisation ; le fait qu'il apparaisse tout au long du jeu comme un personnage à la fois inquiétant, jusqu'à être considéré comme fou, à la fois comme un mentor spirituel qui guide Senua ; le fait qu'il vive dans les forêts en tant qu'ermite ; ses paroles mystiques qui font offices de prophétie pour la jeune picte. Il est ainsi inspiré de plusieurs légendes réunies sous l'archétype de l'homme sylvestre²⁰⁵.

Ce personnage est tout d'abord issu de la figure de Lailoken, un prophète fou capable de prophéties qui aurait vécu dans la forêt calédonienne et qui apparaît dans des textes écossais médiévaux, dont les *Vies de saint Ketigern* compilé au début du XII^e siècle²⁰⁶. Il peut être aussi rapproché de Suibhne, figure légendaire de textes irlandais du IX^e-X^e siècle aux multiples

²⁰⁵ PICARD, « Merlin, Suibhne et Lailoken », p. 1595.

²⁰⁶ FRYKENBERG, « Lailoken » dans KOCH (dir.), *Celtic Culture*, p. 1081-1083.

facettes²⁰⁷ qui, en plus de partager les traits de Lailoken déjà évoqué, est parfois mentionné comme un homme couvert de plumes²⁰⁸ de la même manière que Druth. Enfin, il peut être rapproché de Myrddin qui constitue la principale source de Merlin, connu à travers plusieurs manuscrits gallois du XIII^e au XV^e siècle qui relatent d'ailleurs des incursions normandes (vikings)²⁰⁹. Toutes ces figures, qui proviennent chacun d'un pays différent, se rapprochent de l'archétype de l'Homme sauvage qui serait originellement issu d'une légende venue du Strathclyde au VI^e ou VII^e siècle²¹⁰. Elles possèdent toutes des caractéristiques communes : un personnage marqué par les horreurs de la guerre, son mode de vie, sa rencontre et son échange avec une figure d'*alter ego*, et le fait qu'il fasse pénitence²¹¹. Druth répond parfaitement à ces critères : il répète à plusieurs reprises les horreurs des raids vikings dont il a été témoin et qui l'ont poussé à s'échapper ; le fait qu'il ait choisi de devenir un *geilt* pour faire pénitence en vivant reclus des hommes au sein d'une forêt, même si c'est une figure païenne ; il est considéré comme fou tout comme Senua qu'il rencontre au sein de la forêt et décide de la prendre sous son aile. Tous ces éléments font de Druth/Findan, un personnage tout droit inspiré des légendes médiévales irlandaises, galloises et écossaises à l'allure de mentor sage mais intrigant.

Le druide ami de la nature

Autre composante majeure du druide : sa proximité avec la nature. Réappropriée par les savants et artistes du XVIII^e et XIX^e siècle, la figure du druide s'est vue octroyée une adhésion fusionnelle avec tous les éléments naturels. Il est représenté presque exclusivement au sein de forêts pratiquant un culte reposant sur la nature et les mégalithes. Cette vision fantasmée perdure dans le temps et connaît un regain d'intérêt avec le développement du genre de la *fantasy* dans la première moitié du XX^e siècle, reprise ensuite à travers les jeux vidéo.

Nous la retrouvons à travers la série des *The Witcher*, notamment dans son troisième opus. Une fois de plus, CD Projekt étonne par les déclarations de ses personnages, la note complète sur Sac-à-souris souligne que :

Sur Skellige, la plupart des druides tranchent avec le stéréotype profondément ancré chez les continentaux, cette image d'un vieil homme à barbe grise et robe blanche qui, courbé

²⁰⁷ *Ibid.*, p. 1633-1635.

²⁰⁸ PICARD, « Merlin, Suibhne et Lailoken », p. 1501.

²⁰⁹ FRYKENBERG, « Myrddin » dans KOCH (dir.), *Celtic Culture*, p. 1322-1326.

²¹⁰ *Ibid.*, p. 1790-1799.

²¹¹ *Ibid.*, p. 1791.

devant quelque chêne sacré, dompterait les *wyverns* et assommerait les seigneurs du cru de pétitions visant à ajouter telle autre espèce à la liste des bestioles protégées. Sac-à-souris, vieil ami de Geralt, ne fait pas exception à cette règle²¹².

Pourtant, les druides de *The Witcher* sorti en 2008 sont des magiciens qui contrôlent les éléments naturels et pratiquent le culte de la nature au sein d'un ordre dit de prêtres dont le symbole est représenté par un chêne. Ils sont largement tolérés par les Elfes qui habitent les forêts alors que ces derniers livrent une guérilla sans merci avec les humains. Ils vivent exclusivement au sein de forêts et y sont en harmonies. Ils y côtoient des dryades, des *wyverns* qui attaquent le joueur dans tous les autres lieux du jeu. Ils sont placés ici en tant que protecteurs de la nature et cherchent à vivre en parfaite symbiose avec celle-ci. Cette vision du druide est un héritage des artistes romantiques et des représentations fantasmées des savants de l'époque, elles-mêmes inspirées de légendes du Moyen Âge²¹³. Retravaillés par la *fantasy*, les druides ne sont plus seulement proches de la nature, ils domptent des créatures fantastiques inspirées du Moyen Âge et contrôlent les éléments naturels (eau, feu, terre, air). Il s'agit là d'une composante caractéristique du druidisme²¹⁴ fantasmée et réappropriée par nos œuvres contemporaines.

Peu d'autres jeux de notre corpus présentent cette composante du druide, pourtant bien présente dans les jeux vidéo, et ce pour une raison. Cette vision fantasmée est majoritairement présente dans des jeux d'*heroic fantasy*, notamment des RPG*, où des éléments de la matière celtiques sont présents mais pas mentionnés comme tels. Dès lors, ils sont souvent anecdotiques et très nombreux, et il serait extrêmement compliqué d'en dresser une liste exhaustive tant les jeux vidéo d'aventure de *fantasy* regorgent de vieux sages aux pouvoirs élémentaires et à la barbe blanche reclus dans les forêts.

Pour appuyer notre propos, soulignons que de nombreux jeux vidéo RPG sont construits sur un système de classes qui permettra au joueur de se spécialiser comme il le souhaite (guerrier, mage, voleur, paladin, etc.). De la même manière que Laurent Di Filippo souligne le rôle signifiant de la figure du berserk dans les jeux vidéo pour évoquer les guerriers scandinaves – et en particulier les vikings, alors qu'il s'agit aussi d'une figure de la mythologie germanique – la classe du druide est aussi très populaire et fait référence aux Celtes. Ils ont régulièrement

²¹² Texte issu du jeu.

²¹³ BRUNAU, « Les bois sacrés des Celtes et des Germains », dans SCHEID et DE CAZANOVE (dir.), *Les bois sacrés*, p. 64.

²¹⁴ POUPARD (dir.), *Dictionnaire des religions*, p. 461.

des capacités de soin, d'invocations animalières mais aussi de métamorphoses : tout ce qui les rapprocherait de la nature.

Le druide guerrier

Plus rare dans les jeux et dans les représentations fantasmées, le druide peut aussi se transformer en guerrier. *Total War : Rome II* (Creative Assembly, 2013) est un jeu de stratégie où le joueur incarne l'une des factions proposées. Chaque faction est composée d'une liste d'unités jouables sur le champ de bataille. L'une de ces unités nous intéresse particulièrement : celle des « Nobles druides », entièrement composée de prêtres guerriers, deux fois moins nombreux que les autres unités classiques, soulignant leur rareté ou leur importance (Image n°48). Cette unité a la caractéristique rare de pouvoir augmenter le moral des autres unités alliées dans un certain périmètre, soulignant leur fonction de pilier de la société.

Fait intéressant, malgré cinq factions celtiques jouables (Arvernes, Boïens, Nerviens, Galates et Icènes) seule celle des Icènes possède ces druides guerriers. Pourquoi ce particularisme insulaire ? Sans en être assuré, nous proposons l'hypothèse que Creative Assembly s'est basée sur le fait que les seules sources nous décrivant des druides qui auraient pu prendre part aux guerres concernent la Bretagne insulaire. Certes, Divicacos dirige bien un régiment de cavalerie si l'on s'en réfère aux textes de César, mais nous parlons ici non pas de commandement mais de troupes de druides. Il y a bien une dimension guerrière chez les druides, selon les partisans de l'Irlande celtique au Moyen Âge, mais il s'agit de textes médiévaux. Or, *Total War : Rome II* prend place durant l'Antiquité. Reste alors une mention du général romain Suetonius Paulinus qui rapporte que des druides auraient combattu sur l'île de Mona (Anglesey) face à une escarmouche romaine, bien qu'il semble s'agir d'une résistance improvisée et non de guerriers entraînés²¹⁵.

Total War : Rome II propose aussi une autre vision guerrière des druides. Dans le mode campagne* du jeu de Creative Assembly, il est possible pour chaque faction de recruter des agents regroupés en trois classes qui donneront accès à diverses actions (augmenter l'expérience d'une armée, assassiner un dirigeant ennemi, semer le trouble public, etc.). Seulement, les trois classes d'agents sont les mêmes d'une faction à l'autre, et seul le nom et l'apparence change. Les druides sont ainsi considérés comme un agent de type « dignitaire », de la même manière

²¹⁵ Rapporté par : LE ROUX, *Les druides*, p. 25-28.

que les *magi* des cultures de l'est, des *staff-bearer* des cultures germaniques ou des sages des cultures nomades des steppes du Proche-Orient. Ils sont décrits comme des « piliers respectés de la société, les dignitaires répandent leur culture tout en s'adonnant aux devoirs militaires et financiers²¹⁶ » et peuvent corrompre une armée, dérober des revenus, inciter à l'agitation (révolte). Difficile de lier cette description aux druides puisqu'elle est commune à tous les « dignitaires » de toutes factions. Toutefois, il y a bien une dimension guerrière dans ces druides du studio britannique. De plus, tous les jeux de *fantasy* qui reprennent la mécanique d'une classe « druide » présente ce dernier sous un aspect guerrier à travers ses compétences physiques et magiques.

Druidesses

La question de la place des femmes parmi les druides fut longtemps débattue et n'est d'ailleurs pas complètement résolue. Et pour cause : de l'Antiquité, il nous est parvenu que la mention précise d'un seul druide en la personne de l'Éduen Diviciacos. Nous n'avons aucune autre trace de druides dont l'existence est avérée historiquement. Ainsi, bien qu'aucune druidesse n'ait été mentionnée précisément dans l'histoire, les savants du XVIII^e et XIX^e siècle ont cru en leur existence en la personne de Velléda²¹⁷. Il n'en fallait pas plus pour que la celtomanie érige la druidesse comme l'une des figures représentantes des Celtes qui sont alors associés à une forme de féminisme anachronique. Cette question de la féminisation des druides est aussi présente dans les jeux.

Nous avons expliqué l'existence d'agents dans *Total War : Rome II* (Creative Assembly, 2013). Sans que cela ne change quoi que ce soit dans le *gameplay*, les agents druides ont aussi leur pendant féminin en la personne de la druidesse. Si rien ne la différencie de son homologue masculin hormis une apparence et un nom différent, il s'agit là aussi d'un signe fort de la matière celtique. Si elles constituent la seule représentation de druidesses dans notre corpus, les univers fantastiques notamment inspirés de la matière arthurienne regorgent bien plus de figures de femmes aux pouvoirs élémentaires surnaturels.

Dans *Ryse : Son of Rome* (Crytek, 2013), aucun druide n'apparaît physiquement dans le jeu mais ils sont mentionnés dans des parchemins, des collectibles* facultatifs qui servent à

²¹⁶ Texte issu du jeu.

²¹⁷ BRUNAU, *Les druides*, p. 77.

étoffer l'univers du jeu et surtout son contenu jouable. Nous y retrouvons un clin d'œil à *Astérix* d'Uderzo et Goscinny ainsi qu'une vision religieuse voire magique du druide : « Nos druides préparent nos potions les plus puissantes pour donner à nos guerriers l'esprit mystique du combat et leur épargner la peur²¹⁸ ». Malgré l'absence de druide, c'est le seul jeu avec une figure qui se rapproche fortement du *vates* celtique : il s'agit du personnage de l'Oracle (Image n°5), une femme recouverte de peinture bleue qui n'apparaît que dans un collectible et une cinématique* pour prédire le destin du héros.

Le druide sacrificateur

Hellblade : Senua's Sacrifice (Ninja Theory, 2017) est une aventure relatant le combat psychique de Senua face à ses psychoses, prenant la forme d'une bataille spirituelle entre diverses formes divines. Zynbel, père de Senua, fait office de chef du village où Senua a grandi, et se considère comme l'intermédiaire des dieux. Tout au long du jeu, Zynbel constitue le bourreau de Senua et le joueur comprend qu'il est l'origine des crises psychotiques de sa fille qu'il a maltraitée durant toute son enfance. Si son rôle précis au sein du village d'origine de Senua peut paraître confus, une ligne de dialogue nous dit : « Dillion ne s'est jamais soucié de l'au-delà ni des druides comme Zynbel le père de Senua²¹⁹ », confirmant sa fonction. Vers la fin du jeu, une cinématique le montre ordonnant l'immolation de sa femme, la mère de Senua, lors d'un sacrifice rituel parce que celle-ci présentait les mêmes symptômes psychologiques qu'il pensait être une malédiction des dieux. Cet acte ignoble s'explique par la recherche du pardon des dieux et rappelle fortement l'image romantique des druides sacrificateurs. La question du sacrifice d'humains par des druides historiques est très difficile à cerner : les auteurs antiques ont tendance à exagérer les récits qu'ils rapportent pour barbariser les Celtes, plus particulièrement les Gaulois²²⁰. Que le fait soit avéré ou non, il n'en reste pas moins une image populaire du druide, que nous retrouvons même dans un jeu qui se déroule à la fin du XX^e siècle, *The Mystery of the Druids* (House of Tales, 2001), où une secte de druides enlève et sacrifie des humains.

Ainsi, Zynbel comme Druth reprennent les stéréotypes de la figure druidique. Zynbel comme Druth sont originaires de régions celtiques, le premier est mentionné une fois comme

²¹⁸ Texte issu du jeu.

²¹⁹ Texte issu du jeu.

²²⁰ POUPARD (dir.), *Dictionnaire des religions*, p. 460-463.

druide et organise des sacrifices violents, tandis que le second symbolise l'archétype du mentor proche de la folie et il possède même un tatouage de triskèle sur le front (Image n°6). Toutefois, Druth n'est pas à rapprocher directement d'un druide au sens antique du terme mais plutôt à Merlin que Jean Louis Brunaux qualifie de « druide-enchanteur » : une fonction qui n'aurait existé qu'en Bretagne insulaire²²¹.

Et les menhirs dans tout cela ?

Si nous traitons cette question avec celle des druides, c'est que les menhirs leur sont étroitement liés. En effet, ils ne peuvent être conçus en dehors des druides, qui auraient utilisé des menhirs comme objets de dévotion. Cette idée nous vient tout droit des écrits de savants popularisés à partir du XVIII^e siècle, notamment à travers l'œuvre de William Stukeley (1687-1765), *History of the Temples of the Ancient Celts*, qui désigne les Celtes comme étant à l'origine de Stonehenge et des mégalithes de Grande Bretagne. Les savants affirment alors que les mégalithes auraient servi de temples aux druides²²² pour pratiquer leur culte²²³. Aujourd'hui complètement remis en cause dans la mesure où plusieurs millénaires séparent les mégalithes des Celtes, la théorie de William Stukeley a perduré assez longtemps pour être encore fortement ancrée dans nos représentations collectives, jeux vidéo compris. Il n'y a qu'à voir la place du menhir, certes humoristique, dans les aventures d'Astérix, véritable pilier de la culture populaire d'Europe de l'Ouest.

Ryse : Son of Rome (Crytek, 2013) est un jeu d'action qui place le joueur dans la peau d'un soldat romain, Marius, sous l'ère de Néron. Durant son périple, Marius se retrouve dans la province romaine de *Britannia* pour repousser une rébellion de Bretons. Lors du chapitre 4, *Le roi*, et du chapitre 5, *Aux confins du monde*, Marius va arpenter les terres sylvestres des Bretons et des Calédoniens. De nombreuses pierres gravées de symboles païens parsèment ces terres celtiques (Image n°7), tandis que la salle du roi est construite sous un arbre immense où des menhirs forment le siège royal (Image n°8). Nous reviendrons sur ce thème dans le troisième chapitre. *Total War : Rome II* (Creative Assembly, 2013) est le deuxième jeu à proposer un lien entre les Celtes et les menhirs. Ces derniers ne sont visibles que sur les cartes de batailles, lorsqu'un village de culture celtique est attaqué. La carte de bataille représente

²²¹ BRUNAUX, *Les druides*, p. 361.

²²² WILEY, « Celtic studies, early history of the field » dans KOCH (dir.), *Celtic Culture*, p. 385.

²²³ GOUDINEAU dans « Cinq clichés sur les Gaulois », par Pierre Ropert [en ligne : <https://www.franceculture.fr/histoire/cinq-cliches-sur-les-gaulois>, consulté le 11/03/2021].

alors un village où la place centrale est formée de menhirs ou de cercles mégalithiques (Image n°9). Ces représentations étonnent pour une série de jeux aussi tardive qui se veut être historicisante. Enfin, l'interface* diplomatique d'Ambiorix dans *Civilization VI* (Firaxis Games, 2016) montre une illustration d'une clairière dans laquelle se trouve un mégalithe (Image n°10).

Malgré le fait que la moitié des jeux de notre corpus ne comportent pas de druides, ces derniers restent un signe fort pour évoquer les Celtes vidéoludiques. De plus, ces absences s'expliquent soit pour des raisons techniques et financières, soit en raison de l'époque où se déroule le jeu, soit parce que ces jeux ne présentent des Celtes que de manière anecdotique. Ainsi, quelles images des druides les jeux vidéo véhiculent-ils ? À l'aune du corpus que nous avons étudié, il semble que les jeux vidéo ne divergent pas des représentations collectives habituelles que nous pouvons retrouver dans la littérature ou le cinéma. Les représentations tendent même vers une origine commune : une période allant du XVI^e au XX^e siècle où les artistes et savants ont durablement façonné notre imaginaire. Notons tout de même qu'*Hellblade : Senua's Sacrifice* s'illustre particulièrement en proposant une figure druidique éloignée des représentations de l'époque moderne, en la personne de Druth, inspirée de légendes médiévales peu connues en dehors du monde universitaire.

II – Une diversité de signes

A – Art & mœurs

D'après l'étude de notre corpus de jeux, aucun autre signe n'évoque si fortement la matière celtique que les druides. Cependant, d'autres signes évoquent la celticité, mais de manière partielle. Il nous semblait que, ou bien des signes n'évoquaient qu'une partie des Celtes (exemple la moustache pour les Gaulois), ou bien nous retrouvions des signes initialement rattachés à un peuple en particulier, comme les tatouages et peintures corporelles des Celtes insulaires, qui sont appliqués à l'ensemble des Celtes. Voyons ce qu'il en est au sein des jeux vidéo.

Tatouage et peinture

D’*Astérix chez les Pictes* aux péplums américains (*Le Roi Arthur*, 2004 ; *Centurion*, 2010 ; *L’aigle de la neuvième légion*, 2011) les tatouages ou peinture aux motifs bleus sont récurrents pour représenter les Celtes. Toutefois, il s’agit exclusivement de Pictes et de Bretons qui sont historiquement représentés de la sorte.

Mentionnés pour la première fois en 297 dans un panégyrique du gallo-romain Eumenius pour Constance Chlore²²⁴, les Pictes se voient attribuer ce surnom qui signifie littéralement « peints ». Bien que son origine soit inconnue, ce nom leur est bien étranger et proviendrait probablement selon John Haywood des garnisons romaines frontalières²²⁵.

Parmi les nombreux points obscurs qui les entourent, la question de la signification de leur nom fait débat au sein des chercheurs. Longtemps, les auteurs ont affirmé qu’ils s’agissaient de peintures sur le corps. Désormais, d’autres auteurs soulignent qu’il pourrait s’agir de tatouage²²⁶, comme Frédéric Kurzawa pour qui l’utilisation par les historiens anciens des termes *ferro picta* et *feroque notatas* pour décrire les Pictes, « suggéreraient l’emploi d’une aiguille métallique pour transpercer la peau²²⁷ ». Ainsi, des représentations de John White au XVI^e siècle (Image n°11) jusqu’aux films contemporains, les Pictes sont constamment représentés couverts de tatouages ou peintures de couleur bleue.

Ces représentations de tatouages bleutés, à force d’être employées systématiquement pour représenter les Pictes et parfois d’autres Celtes, finissent par former un signe tout aussi présent dans les jeux vidéo. Nous en avons déjà parlé, l’Oracle de *Ryse : Son of Rome* (Crytek, 2013) est une femme à moitié nue dont le corps est recouvert de peinture bleue aux motifs ésotériques (Image n°5). De plus, elle appartient à la tribu du chef Glott, mentionnés comme des Calédoniens. Il s’agit là d’une erreur de datation de la part du studio allemand puisque le jeu se déroulant au milieu du I^{er} siècle après J.-C., il est peu probable de rencontrer des Pictes peints. Toutefois, ce choix de représenter un personnage de la sorte montre à quel point ces peintures et tatouages bleutés sont devenus un signe pour évoquer la celticité des peuples celtiques d’Écosse.

²²⁴ KURZAWA, *Les Pictes*, p. 21.

²²⁵ HAYWOOD et CUNLIFFE, *Atlas historique des Celtes*, p. 86.

²²⁶ *Ibid.*

²²⁷ KURZAWA, *Les Pictes*, p. 21.

Dans *Hellblade : Senua's Sacrifice* (Ninja Theory, 2017), Senua, cette fois-ci une Pictte, est-elle aussi couverte de peintures (Image n°12). De la même manière, Firaxis Games choisit de représenter Ambiorix, pourtant un Gaulois, couvert de peinture bleue dans son extension *Byzantium & Gaul Pack* (2020) de son jeu *Civilization VI* (2016) (Image n°10). Enfin, dans *Total War : Rome II* (Creative Assembly, 2013) les factions celtiques gauloises et bretonnes proposent une liste d'unités relativement similaires. Or, là où les Celtes continentaux possèdent des unités de guerriers nus, leurs voisins continentaux ont une unité de guerriers peints (Image n°13). Cette représentation nous vient d'une description de César qui mentionne que les Bretons se teignent avec du pastel, leur donnant une couleur azurée²²⁸.

Si les Picttes sont constamment représentés tatoués de motifs bleus, il est intéressant que ce stéréotype se soit élargi au sein des jeux vidéo pour représenter d'autres Celtes comme des Gaulois du III^e au I^{er} siècle av. J.-C. C'est par cette généralisation que la représentation du tatouage-peinture devient un signe pour évoquer la celticité.

Le triskèle

Le triskèle est un « motif décoratif composé de trois jambes humaines ou trois branches repliées dans le même sens, réunies en un centre d'où elles rayonnent en s'incarnant le plus souvent dans un triangle équilatéral²²⁹ ». Ce symbole, commun à de nombreuses cultures, peut être retrouvé depuis le néolithique sur le site de Newgrange en Irlande (Image n°14) jusqu'au drapeau actuel de la Sicile. Même s'il ne concerne pas uniquement les Celtes, ni l'époque antique ou le haut Moyen Âge, le triskèle est très fréquemment utilisés dans l'art celte qui multiplie les courbes, entrelacs et triskèles²³⁰. Nous en retrouvons ainsi sur des pierres, des fourreaux d'épée, de la poterie, des phalères d'harnachement entre autres. Ce symbole a ensuite été repris par les artistes romantiques et le renouveau celtique qui en ont fait un symbole fort de la celticité, notamment de la Bretagne armoricaine. Nous retrouvons ainsi des triskèles un peu partout, sur des bières bretonnes (Image n°15), des albums de musiques folk (Image n°16)

²²⁸ CESAR, *Guerre des Gaules*, V, 14.

²²⁹ Définition du Centre National de Ressources Textuels et Lexicales [en ligne : <https://www.cnrtl.fr/definition/trisc%C3%A8le>, consulté le 09/03/2021].

²³⁰ LAING, *L'Art celte*, p. 9.

et des sites internet du renouveau celtique qui en parlent même comme « le symbole interceltique le plus répandu²³¹ ».

Les jeux vidéo ne font pas exception puisque nous pouvons retrouver cette figure dans divers jeux. Ils sont gravés sur de nombreuses pierres dans *Ryse : Son of Rome* (Crytek, 2013), lorsque Marius parcourt les terres des Bretons (Image n°7). Les pierres ainsi érigées symbolisent la réappropriation de l'environnement par ces Celtes qui y ont gravé ou peint leurs symboles mystiques. Le sol de l'arène des frères gaulois dans *Assassin's Creed Origins* (Ubisoft Montréal, 2017) représente lui aussi une figure à trois branches proche du triskèle mais néanmoins différente : le triquètre (Image n°17). Toutefois, cette figure n'est visible qu'en vue aérienne et il est fortement probable que les joueurs n'y prêtent pas attention. Cependant, son utilisation en tant qu'élément du décor vient renforcer la celticité des deux frères gaulois que nous évoquerons dans le troisième chapitre.

Dans *Hellblade : Senua's Sacrifice* (Ninja Theory, 2017), nous retrouvons des triskèles sur les personnages, comme pour renforcer leur celticité. Senua en possède à elle seule à trois emplacements : plusieurs sur son serre-tête (Image n°18), sur sa fibule (Image n°19), ainsi que sur son miroir lorsqu'elle utilise son pouvoir en combat (Image n°20). De son côté, Druth possède aussi un triskèle tatoué sur son front que nous pouvons observer lorsqu'il enlève sa coiffe pour révéler à Senua la vérité sur le destin tragique de son village (Image n°6). Enfin, la marque du dieu corbeau Valravn repose elle aussi sur un symbole à trois branches (Image n°21), alors que ce dernier appartient au monde nordique et non celtique.

Age of Empires II : The Age of Kings, sortie en 1999, a été réédité dans une version *remastered** en 2019 comprenant une actualisation des graphismes, de certaines interfaces, de nouvelles civilisations. Chaque civilisation possède désormais une icône, un triskèle pour les Celtes (Image n°22) et un triquètre en interface (Image n°23).

Parmi les nombreux motifs de l'art celtique, c'est bien le triskèle qui est le plus représenté au sein des jeux vidéo. Ils sont d'ailleurs presque exclusivement attribués aux Celtes puisque seuls quelques jeux transposent des triskèles celtiques chez les Scandinaves²³². Cette sur-représentation pourrait s'expliquer selon Lloyd et Jennifer Laing par le fait que « la multiplicité des formes ornementales et symboliques [...] a parfois conduit à réduire l'art celte

²³¹ Bretagne.com [en ligne : <https://www.bretagne.com/fr/la-bretagne/sa-culture/ses-symboles/le-triskèl-le-symbole-celte>, consulté le 09/03/21]

²³² Nous pouvons retrouver un triskèle celtique dans *For Honor* (Ubisoft, 2016) sur le personnage du Hersir, ou bien dans *Bad north* (Plausible Concept, 2018) durant les temps de chargements.

à son répertoire de motifs décoratifs²³³ ». Le triskèle constitue un symbole signifiant en toute situation : qu'il soit rattaché à un humain ou gravé sur une pierre, il rappelle directement l'art celte et constitue en cela un signe celtique.

Le sanglier

Les Celtes, en particulier les Gaulois, ont souvent été associés aux sangliers, notamment à travers l'œuvre de Goscinny et Uderzo qui dépeint des Gaulois mangeurs de sangliers. Comment s'explique cette attirance particulière pour les sangliers ? Et peut-on les qualifier de signe évoquant la celticité ? Tout d'abord, l'art celte s'est beaucoup penché sur les représentations zoomorphes, notamment à partir du II^e siècle av. J.-C où se multiplient des figurines aux effigies animalières, dont de nombreux sangliers²³⁴. Depuis les fouilles archéologiques menées au XIX^e siècle, de nombreux objets représentant des sangliers ont été retrouvés : des statuettes en nombre²³⁵, des pièces d'or²³⁶, des enseignes militaires²³⁷, et même sur le chaudron du Gundestrup en tant que cimier (Image n°24).

S'il existe une multitude de représentations animalières au sein des Celtes, le sanglier semble être particulièrement en faveur chez les Gaulois. Pour Frédéric Kurzawa, le sanglier a pu être aussi un animal sacré chez les Pictes²³⁸. Longtemps, nous avons placé les sangliers dans l'alimentation des Gaulois, mais les fouilles archéologiques et les travaux des scientifiques démontrent que non seulement le sanglier était extrêmement rare dans l'alimentation²³⁹, mais il devait être un animal extrêmement prestigieux sinon sacré. La condition des sangliers semble toutefois différente en Bretagne insulaire où il aurait été chassé pour sa viande, mais reste toutefois un animal de festin exceptionnel²⁴⁰. Dans son *Histoire de la Gaule*, Camille Jullian souligne à quel point la place du sanglier était importante dans la société gauloise. Les Gaulois portaient une grande importance aux enseignes que l'archéologue qualifie de « réceptacle du

²³³ LAING, *L'Art celte*, p. 42.

²³⁴ MÜLLER, *L'art des Celtes*, p. 134.

²³⁵ ELUERE, *L'art des Celtes*, p. 207 ; 285-286 ; 394 ; DUVAL, *Les Celtes*, p. 163 ; 367.

²³⁶ *Ibid.*, p. 207.

²³⁷ *Ibid.*, p. 575 ; DUVAL, *Les Celtes*, p. 283.

²³⁸ KURZAWA, *Les Pictes*, p. 206-207.

²³⁹ C'est notamment ce qu'explique l'exposition permanente du musée Bibracte où des archéozoologues ont étudié de nombreux ossements et ont conclu que, les cochons étant très différents des races d'aujourd'hui, ils ont été confondus avec des sangliers.

²⁴⁰ MINARD, « boar » dans KOCH (dir.), *Celtic Culture*, p. 218-219.

culte militaire²⁴¹ » : or, les enseignes prennent le plus souvent la forme d'un sanglier en métal²⁴². Cette pratique qu'avaient les Gaulois de figurer des animaux sur du matériel de guerre devait avoir un aspect religieux. En plus des enseignes, nous la retrouvons sur des trompettes de guerre, les *carnyx*, sur des boucliers ou surmontant des casques²⁴³.

Malgré l'importance de la place du sanglier pour les Gaulois, seul un jeu en représente sur l'ensemble de notre corpus. Il s'agit du jeu de Creative Assembly, *Total War : Rome II* sorti en 2013. Nous l'avons vu, il est possible d'incarner diverses factions au sein de ce jeu de stratégie, réparties en différentes cultures et sous-cultures. Si les druides guerriers sont exclusivement associés aux Celtes insulaires, les enseignes et casques représentant des sangliers sont communs à l'ensemble des cultures celtiques, c'est-à-dire des Arvernes, Boïens, Galates, Icènes et Nerviens pour les factions jouables. Chaque unité de fantassins est dotée d'un porte-étendard avec une enseigne militaire représentant soit un rapace, soit un cheval, soit un dragon (comme sur les *carnyx*), soit un sanglier, les représentations ne différant aucunement d'une faction celtique à une autre (Image n°25 à 27). Il est d'ailleurs possible de choisir la figure de l'enseigne d'une armée dans le mode campagne, ce qui n'a aucun impact sinon esthétique et immersif.

Chaque unité, à pied ou montée, possède un général qui est représenté avec un équipement plus prestigieux, ainsi qu'un casque orné d'une figure zoomorphe similaire à celles des enseignes, dont des sangliers (Image n°28). Les unités d'élites des Celtes, notamment constituées de nobles, sont entièrement composées de soldats qui revêtent des casques surmontés d'un symbole ou d'un animal soulignant le prestige qu'apporte une telle pièce. Nous reviendrons sur la réalité historique de ces représentations au cours du quatrième chapitre. En plus de ces représentations, des sangliers figurent sur d'autres interface du jeu : sur le blason de la culture celtique et sur celui des Arvernes dans le menu de lancement de campagnes (Image n°29), mais aussi une représentation bien plus imposante sur l'écran titre* obtenu avec le DLC *César en Gaule* (Image n°30). La multiplication des représentations du sanglier dans diverses interfaces pour les factions celtiques, de l'écran titre aux enseignes militaires – et son omniprésence pour des peuples de cultures gauloise comme bretonne – démontrent à quel point il est un stéréotype important pour évoquer la celticité de ces cultures en jeu.

²⁴¹ JULLIAN, *Histoire de la Gaule. I*, p. 198.

²⁴² *Ibid.*, p. 199.

²⁴³ *Ibid.*

Notons que, même s'il ne fait pas partie de notre corpus, le jeu vidéo *Scythe* (The Knights of Unity-Asmodée Éditions, 2018) basé sur le jeu de plateau éponyme place lui aussi le sanglier comme un emblème de la celticité. *Scythe* se déroule dans un univers post-Première Guerre mondiale uchronique où diverses factions continuent de se faire la guerre pour la possession de l'Usine. L'une d'entre elles, nommée « le Clan d'Albion », possède un chef nommé Connor, accompagné de son fidèle compagnon Max : un imposant sanglier. De plus, l'emblème de cette faction se rapproche très fortement de celui des Arvernes de *Total War : Rome II* à savoir une représentation artistique d'un sanglier doré sur un fond vert (Image n°31). Comme pour le jeu de Creative Assembly, *Scythe* mélange à la fois les cultures bretonnes et gauloises et fait du sanglier un signe distinctif de ces derniers.

Toutefois, peut-on le considérer comme un signe à part entière puisqu'il n'est présent que dans un seul jeu de notre corpus ? Certes, cette sous-représentation dans notre corpus s'explique pour une raison assez simple : les sangliers sont avant tout représentés dans l'art et sur des objets de guerres. Or, seuls quelques jeux montrent des Celtes à la guerre : *Age of Empires II : The Age of Kings* (Ensemble Studios, 1999), mais nous l'avons déjà expliqué, dans la mesure où les studios sont limités par les moyens financiers et techniques de l'époque, les factions ne se différencient pas visuellement si ce n'est à travers une seule unité. *Civilization VI* (Firaxis Games, 2016) possède bien plus de moyens mais, la guerre n'étant pas le centre de son *gameplay*, le jeu fait aussi le choix de ne différencier visuellement les civilisations entre elles sous l'aspect militaire que par une seule unité. Enfin *Praetorians* (Pyro Studios, 2003) mélange les Celtes et les Germains sous une même faction appelée « Barbares » et possède une liste limitée d'unités. Seul *Total War : Rome II* propose une dimension militaire aussi développée, ce qui explique peut-être ce monopole des représentations de sangliers chez des Celtes. Pourtant, contrairement aux druides ou aux triskèles, la simple évocation d'un sanglier ne permet pas d'évoquer la celticité. Il est nécessaire de la voir accompagnée dans un contexte ou sous un trait particulier qui rappellerait l'art des Celtes.

Moustache et braies gauloises

Enfin, faisons place à deux des stéréotypes les plus marquants pour évoquer les Gaulois : la moustache et les braies. Comme de nombreux autres clichés, cette représentation standardisée de l'apparence des Celtes a notamment été popularisée par les artistes romantiques qui en ont fait l'un des critères majeurs pour représenter des Gaulois. Hélène Jagot les qualifie même

« d'attributs traditionnels » tant ces représentations ont traversé les âges et les courants artistiques²⁴⁴. Nous retrouvons d'ailleurs de nombreuses peintures, sculptures et gravures qui représentent ces traits sur des Gaulois²⁴⁵. Cette image en est devenue un modèle de représentation si bien que Camille Jullian insiste lui aussi sur leur importance²⁴⁶. Astérix d'Uderzo et Goscinny repopularise ces traits dans la seconde moitié du XX^e siècle avec des personnages haut en couleurs vêtus de braies rayées et d'une moustache caractéristique. Comme l'évoque Christian Goudineau dans une chronique de *La fabrique de l'Histoire* sur France Culture, les cheveux longs et la moustache sont devenus des clichés bien qu'il existe pourtant des portraits antiques de personnages glabres²⁴⁷.

Sur les trois jeux qui dépeignent précisément des Gaulois, deux d'entre eux les représentent avec une moustache caractéristique, mais pas forcément des braies. Le chef de la faction des Gaulois Ambiorix dans *Civilization VI* (Firaxis Games, 2016) possède une tresse et surtout une moustache typique mais pas de braies (Image n°10). D'autres attributs – couleur de poils roux, peinture bleue – rappellent plutôt des stéréotypes insulaires. Tout laisse à penser que le studio américain a choisi d'insuffler dans son personnage les signes qui évoquent les Celtes dans leur généralité sans distinction. Cette décision pourrait s'expliquer pour des raisons commerciales : dans la mesure où le jeu s'adresse à des publics de diverses nationalités, dont des Britanniques, le studio a pu choisir de mettre en avant des stéréotypes que tous les joueurs seraient susceptibles de reconnaître, les spécificités gauloises étant moins bien connues de la Grande Bretagne que celles des Celtes insulaires.

Du côté de *Total War : Rome II* (Creative Assembly, 2013), les représentations de moustaches et de braies sont bien présentes, et en plus grand nombre. Toutes les unités des factions celtiques possèdent des soldats avec moustaches pendantes et des pantalons rayés qui s'apparentent à des braies (Image n°59). Observation intéressante, les peuples germaniques, dont les Suèves qui en est la seule faction jouable, possède des personnages clonés avec les Celtes. En réalité, il serait trop fastidieux pour un studio de modéliser chaque personnage de chaque unité (le champ de bataille met en scène parfois plusieurs milliers de guerriers et de guerrières), des modèles sont donc communs à certaines factions. Or, si les personnages germaniques sont de manière générale moins poilus que leurs voisins celtiques, certains possèdent tout de même des braies et des moustaches caractéristiques. De la même manière, la

²⁴⁴ PECHOUX (dir.), *Les Gaulois et leurs représentations*, p. 69.

²⁴⁵ *Ibid.*

²⁴⁶ JULLIAN, *Histoire de la Gaule. I*, p. 339.

²⁴⁷ GOUDINEAU dans « Histoire des Gaulois 1/4 », animée par Emmanuel Laurentin.

faction Barbare de *Praetorians* (Pyro Studios, 2003) possède des unités vêtues de braies (Image n°32).

B – Ces signes qui n’apparaissent pas

Nous avons étudié jusque-là la plupart des signes qui évoquent les Celtes au sein des jeux vidéo. Mais le média vidéoludique partage-t-il tous les signes celtiques contemporains présents dans d’autres médias ? Rapidement, le constat impose une réponse négative qui force à nous questionner sur les raisons de ces absences.

La place des femmes chez les Celtes

Nous avons déjà parlé de la question des druidesses au sein de l’histoire et des représentations celtiques. La femme est en effet une figure importante pour évoquer les Celtes, et cette idée reçue a largement été partagée avec le personnage de Velléda. À l’origine, nous retrouvons des mentions des Anciens qui répandaient la rumeur de la bravoure et de la terreur que pouvaient représenter les femmes gauloises. Cette description est avant tout à prendre comme une tentative de barbarisation de ces étrangers (voir Chapitre III) : dans l’Antiquité gréco-romaine, être dominé par une femme ou avoir des femmes guerrières était mal vu. Ces mentions ont ensuite été reprises par les savants du XVII^e au XIX^e siècle qui ont amplifié la place de la femme au sein des sociétés celtiques.

Cette représentation, issu d’un fantasme de la femme libérée, trouve par la suite écho dans les différents cercles qui composent le renouveau celtique. Tommaso di Carpegna Falconieri souligne à quel point la dimension féminisante de certains pans du renouveau celtique et des adeptes du wiccanisme, parfois sous couvert d’une dimension patriarcale, est importante²⁴⁸. La démarche adoptée par l’écrivain Jean Markale en est l’un des meilleurs exemples. À travers son livre *La femme celte* paru en 1972, il analyse la place de la femme au sein des sociétés celtiques, sous l’angle du droit qu’il compare notamment à Rome, afin de montrer la grande ouverture d’esprit des peuples de Gaule et de la Bretagne insulaire. Hormis cette mauvaise habitude de systématiquement vouloir comparer les Celtes aux Romains, le livre

²⁴⁸ DI CARPEGNA FALCONIERI, *Médiéval et militant*, p. 174.

témoigne de cette tendance à l'anachronisme en faisant appel au passé pour questionner des sujets sociétaux actuels : « De même, dans cette institution de femmes guerrières, nous pouvons voir l'indice d'une certaine franc-maçonnerie homosexuelle quelque peu analogue à ces ligues de lesbiennes qui fleurissent un peu partout dans le monde²⁴⁹ ».

Pourtant, peu de femmes sont présentes au sein des jeux vidéo qui mettent en scène des Celtes et élargir cette analyse aux autres peuples semble trop ambitieux tant les jeux à caractère historique sont nombreux. Cette relative absence ou sous-représentation pourrait s'expliquer, pour certains jeux, par le manque de figure historique féminine connue. Il faut aussi y voir les répercussions d'une industrie composée en grande partie par des hommes. La licence de jeu *Civilization* de Firaxis Games représente chaque civilisation à travers un ou une dirigeante historique. Seulement, afin d'apporter de la variété, les figures historiques sélectionnées varient d'un opus à l'autre. Dans *Civilization VI*, c'est bien Ambiorix qui représente les Gaulois, rôle tenu par Boudicca, leader des Celtes, dans l'épisode précédent.

Dans un jeu comme *Total War : Rome II* (Creative Assembly, 2013), il existe bien des femmes combattantes et des agents féminins comme les druidesses, mais pas de femmes celtiques guerrières. Depuis la mise à jour *Desert Kingdoms* sortie en mars 2018, soit près de cinq ans après la sortie du jeu, chaque faction possède un pourcentage de chance de pouvoir recruter une générale, ce qui toutefois ne change rien en termes de *gameplay*. Ces femmes ne constituent pas pour autant des personnages importants et sont communes à une grande partie des factions. En 2014, une extension nommée *Daughters of Mars* voit le jour avec l'arrivée d'unités de femmes guerrières. Les Romains peuvent désormais recruter des gladiatrices et des bretteuses lusitaniennes, les tribus germaniques peuvent désormais se doter de lanciaires, mais aucune trace d'une unité de guerrières celtes.

Concernant les autres jeux, *Praetorians*, *Age of Empires II : The Age of Kings*, *Crusader Kings II*, *Assassin's Creed Origins*, ou encore *Ryse : Son of Rome* (hormis Boudicca) pas de trace de femmes celtes voire de femme tout court. Seul *Hellblade : Senua's Sacrifice* (Ninja Theory, 2017) met en avant une femme inspirée de Boudicca²⁵⁰, Senua, qui tient le rôle de protagoniste de cette aventure. Il existe donc bien des personnages féminins celtes au sein des jeux vidéo, mais d'une part ces femmes sont peu représentées, ou non exclusives aux Celtes,

²⁴⁹ MARKALE, *La femme celte*, p. 57.

²⁵⁰ Expliqué par les développeurs du jeu dans le documentaire *Hellblade : Senua's Psychosis* [en ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=31PbCTS4Sq4>, consulté le 11/03/2021].

d'autre part elles détiennent une place trop peu importante pour pouvoir constituer un signe celtique au sein du média vidéoludique.

Le casque à ailes

Comme de nombreux autres stéréotypes, la représentation du casque ailé trouve son origine dans une interprétation des savants de l'époque moderne basée sur des mentions des auteurs antiques gréco-romains. Mais il semble s'agir ici d'une mésinterprétation : comme le rappelle Pierre Ropert dans un article de France Culture sur les clichés gaulois, « on a longtemps cru que les casques étaient décorés de la sorte en raison des protège-joues (“paragnathides”) retrouvés écrasés et oxydés par le temps, et qui ont été confondus avec des ornements ailés²⁵¹ ». Dès lors, nombre de gravures, peintures, sculptures représentent des Gaulois à la moustache longue et parés d'un casque à ailes²⁵². Alors que le Romantisme s'essouffle à la fin du XIX^e siècle, la publicité reprend le relais et propage la représentation du casque à ailes dès les années 1880²⁵³ avant d'être repris à travers les aventures d'Astérix qui le perpétue depuis la seconde moitié du XX^e siècle. Certes, ce cliché n'est pas propre aux Gaulois, puisque les artistes romantiques représentent aussi les guerriers scandinaves de la sorte, mais il fait partie de ces stéréotypes majeurs pour représenter la celticité des habitants de la Gaule.

Pourtant, aucun Celte n'est représenté avec un casque à ailes au sein des jeux vidéo de notre corpus, hormis une légère exception. La pochette du jeu *Praetorians* sorti en 2003 donne à voir un combat entre des Romains et ce qui pourrait s'apparenter à des Gaulois. Or, le personnage au premier plan à droite qui subit la charge du cavalier romain porte un casque muni de ce qui semble être une paire d'ailes. Hormis cette représentation, qui fait partie du paratexte*, aucun Celte ne porte de casque de ce genre. Cette unique représentation constitue une exception et ne peut être considérée comme un signe mis en avant par les jeux vidéo.

Alors qu'ils sont si représentés en dehors du média vidéoludique, comment expliquer cette sous-représentation des casques à ailes ? Il nous semble plausible que cette absence s'explique par une forme de sensibilisation aux représentations historicisantes. En effet, depuis la seconde moitié du XX^e siècle, les historiens se battent pour déconstruire cette image

²⁵¹ « Cinq clichés sur les Gaulois », par Pierre Ropert [en ligne : <https://www.franceculture.fr/histoire/cinq-cliches-sur-les-gaulois>, consulté le 11/03/2021].

²⁵² Voir : PECHOUX, *Les Gaulois et leurs représentations*.

²⁵³ Affiche publicitaire pour le cacao André's, 1890 ; affiche publicitaire pour l'Elixir, liqueur de Fillion, 1895 ; affiche publicitaire des cigarettes gauloises, 1925.

stéréotypée et biaisée des Gaulois, à la manière du casque à cornes des Vikings. C'est peut-être cette sensibilisation qui a amené à ce que la représentation du casque à ailes, l'un des clichés les plus connus mais aussi les plus combattus, soit absente au sein des jeux vidéo. De plus, depuis dix à vingt ans, des studios de jeux vidéo cherchent à promouvoir un aspect historique à des fins commerciales – afin de satisfaire un public de niche et pour diversifier leur marché – mais aussi pour se rendre légitime et amoindrir les critiques politiques sociétales qui leur sont adressées. Ils se doivent donc d'éviter certains clichés anhistoriques trop connotés. À mesure que les jeux vidéo prennent une place plus importante dans nos sociétés, ils acquièrent aussi une plus grande visibilité et certaines exigences deviennent elles aussi plus importantes. Certains jeux ont donc voulu s'ériger en représentants du domaine historique, à l'image de la série des *Assassin's Creed* initiée en 2007, et donc proposer un contenu plus historicisant. Ainsi, s'il existe encore de nombreuses concessions voire inventions, la popularité de certains clichés, comme le casque à ailes, a peut-être poussé les studios à éviter d'en faire usage.

La musique celtique

Signe contemporain pour évoquer les Celtes dans leur sens large, la musique celtique est en réalité un concept difficile à définir tant il est composé d'origines diverses et variées. Sans faire une étude musicologique, regardons brièvement son histoire et ses origines. Originellement un genre composite créé aux alentours du XIX^e siècle, les nombreuses influences anciennes qui la composent rendent difficile voir vaine toute tentative de filiation directe sans interruption.

L'une de ses sources peut se situer dans les travaux du vicomte Théodore Hersart de La Villemarqué (1815-1895), notamment à travers son fameux *Barzaz Breiz* dont la première édition relate des chansons de Bretagne de 1839. Avec l'engouement général de cette époque pour les Celtes à travers la celtomanie – pensons à l'intérêt que suscite l'Ossian de James Macpherson depuis la deuxième moitié du XVIII^e siècle – les mouvements panceltiques s'intéressent de plus en plus à l'idée d'une musique celtique. Musique qui se développe dans la première partie du XX^e siècle avec l'apparition et le développement des cercles celtiques, des associations dont le but est de promouvoir la culture dite celtique, notamment de Bretagne. Le genre de la musique celtique se voit ensuite popularisée dans la deuxième partie du XX^e siècle. Georges Cochevelou (1889-1974) conçoit et fait connaître ce que nous pourrions appeler une harpe celtique ou néo-harpe celtique. Son fils, Alan Cochevelou dit Alan Stivell (1944-), utilise

les instruments de son père et devient la figure de proue du renouveau celtique à partir des années 1970²⁵⁴. Sa renommée internationale l'amène à collaborer avec des artistes tels que Kate Bush, Jim Kerr ou encore Youssou N'Dour, et lui permet de promouvoir la musique celtique au-delà de la scène européenne.

Aujourd'hui, la musique celtique continue d'être popularisée à travers la musique folk et de nombreux groupes aux inspirations traditionnelles voient le jour comme Tri Yann, Faun ou Omnia ; le genre s'hybride aussi avec le métal créant une scène à la renommée internationale avec des groupes comme Eluveitie, Cruachan ou Skiltron ; enfin, les compositions d'Adrian von Ziegler sur la plateforme Youtube montre un intérêt toujours croissant avec sa compilation *2 Hours of Celtic Music by Adrian von Zigler (1/3)* visionnée plus de 44 millions de fois²⁵⁵. Mais de quoi est composé le genre de la musique celtique ? Il existe en réalité une multitude d'approches dont découlent des visions divergentes²⁵⁶ : nous y retrouvons des inspirations de musiques traditionnelles regroupant des instruments et des techniques de l'Europe occidentale. Certains instruments proviennent de régions celtiques (harpe celtique, bombarde, bodhrán) comme non celtiques ou non exclusifs (cornemuse, vielle à roue, binou), et sont le plus souvent créés à une époque postérieure aux Celtes historiques. Pour plus de précisions techniques quant à la spécificité de ce genre, nous renvoyons à l'analyse d'études spécialisées²⁵⁷.

Pourtant, nous retrouvons peu de traces de musique celtique au sein des jeux vidéo de notre corpus. Si certains genres de jeux se prêtent mal au développement d'une musique et sont plutôt composés d'ambiances sonores, comme les jeux d'horreur, ce n'est pas le cas des sources que nous étudions. En effet, le genre du jeu de stratégie, le plus représenté avec la moitié des sources de notre corpus, est souvent composé d'une musique ou d'un thème propre à chaque faction/civilisation. Seul exception, *Age of Empires : The Age of Kings* (Ensemble Studios, 1999), qui est pourtant le jeu le plus vieux de notre panel, recèle une musique celtique d'une durée inférieure à une minute²⁵⁸. Comme le souligne avec justesse Arnaud Saura-Ziegelmeyer :

Une analyse historiciste du jeu serait inutile, mais, plus encore, impossible : on sait bien peu de choses de la musique telle qu'elle était pratiquée dans l'Antiquité. C'est justement tout

²⁵⁴ WINICK, « Stivell, Alan » dans KOCH (dir.), *Celtic Culture*, p. 1627-1628.

²⁵⁵ C'est aussi sa vidéo la plus vue [En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=jiwuQ6UHMQg>, consulté le 11/03/2021].

²⁵⁶ ELEGOET, *La musique et la chanson bretonnes*, p. 249-253.

²⁵⁷ Voir les travaux de Donatien Laurent, Chris McDonald, Lisa Jenkins, Éva Guillorel.

²⁵⁸ En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=H3Y726HTZkA>, consulté le 11/03/2021.

l'intérêt d'observer comment la musique, dans le cadre d'un jeu vidéo portant sur l'Antiquité, est approchée, (re)créée, fantasmée, de façon consciente ou inconsciente²⁵⁹.

Le travail de Stephen Rippy, alors compositeur sur le jeu, témoigne bien de cette démarche. Il explique dans un échange avec Arnaud Saura-Ziegelmeyer que le but de son travail n'est pas de créer un son antique historicisant mais de faire appel à l'imaginaire de chaque civilisation, en d'autres termes, de conceptualiser une ambiance sonore signifiante²⁶⁰. C'est ainsi que le thème des Celtes, relativement court et présent uniquement dans un onglet du menu principal, se compose d'une cornemuse, instrument très fortement connoté à l'Irlande celtique. Hormis ce cas, il n'y a pas de musique celtique au sein de nos jeux. Même *Hellblade : Senua's Sacrifice* (Ninja Theory, 2017), qui met pourtant en scène une Picte aux Orcades, met en avant une musique d'inspiration folk nordique étant donné que Senua plonge dans un univers fantasmagorique inspiré des raids vikings sur son village. Cette absence pourrait s'expliquer par le manque de jeux prenant place dans un univers celtique. En effet, les Celtes vidéoludiques sont toujours des personnages de second plan et seule l'aventure de Senua met une Picte au centre d'un jeu, mais dans un univers de la mythologie nordique et non celtique.

Plusieurs autres signes possibles auraient pu être cités comme étant absents des jeux vidéo, mais nous ne cherchons pas l'exhaustivité mais la représentativité. Ainsi, plusieurs stéréotypes fréquemment associés aux Celtes sont absents (haute taille, blondeur), trop peu nombreux (comme le tartan que l'on retrouve sur le personnage du Highlander dans *For Honor* d'Ubisoft) ou trop éloignés (comme la rousseur de la Furie de *Darkest Dungeon* de Red Hook Studios qui est inspirée de Boudicca ou bien les êtres surnaturels réputés celtiques des univers de *fantasy*) pour former des signes vidéoludiques de la celticité.

Un triple constat peut se dégager de cette recherche des signes celtiques au sein des jeux vidéo traitant des Celtes. La plupart des signes que nous avons évoqués repose essentiellement sur un aspect visuel, certes chargé d'une symbolique, mais éminemment esthétique. Pour cause, si les artefacts archéologiques recèlent une partie de la culture matérielle des Celtes, peu d'éléments concernant leurs mœurs sont arrivés jusqu'à nous sans intermédiaire. Représenter une culture non matérielle avec aussi peu d'informations devient alors très difficile, surtout dans le cadre d'un jeu qui propose une expérience ludique avant tout. Il existe toutefois des figures

²⁵⁹ SAURA-ZIEGELMEYER, « L'Antiquité et les jeux vidéo », dans *Antiquipop*, p. 175.

²⁶⁰ *Ibid.*, p. 177-179.

conceptuelles symboliques, à l'image de Druth inspiré des légendes médiévales galloises, irlandaises et écossaises, mais elles sont en nombre bien moins important.

Deuxièmement, l'analyse des signes celtiques des jeux vidéo nous a permis de prendre conscience de l'importance des stéréotypes. Si certains clichés évoquent une partie des Celtes, comme la moustache qui fait appel à l'imaginaire fantasmée des gaulois, d'autres rassemblent et dépassent les particularismes de chaque peuple alors même qu'il s'agit à la base de stéréotypes concernant une région ou des peuples précis. C'est le cas des tatouages-peintures bleus, de la figure du druide, ou encore du triskèle.

Enfin, certains stéréotypes présents dans d'autres médias ne le sont pas au sein des jeux vidéo. Que ce soit pour des raisons techniques, financières, ou qui résultent simplement d'un choix, il est intéressant de dégager ce qui fait les spécificités du média vidéoludique. Sur ce point, les jeux vidéo oscillent entre continuité à travers la réappropriation, et rupture.

III – Inspiration de la matière celtique

Nous avons étudié jusqu'ici les signes de la celticité au sein de jeux qui dépeignent explicitement des Celtes (ou ce qui est appelé de la sorte). Toutefois, se restreindre à une telle analyse serait oublier que de nombreux jeux font appel à l'imaginaire celtique sans pour autant le nommer, ni pour l'utiliser afin de représenter quelconque aspect celtique. En effet, nombreux sont les jeux, très majoritairement de *fantasy*, à exploiter des références d'origines variées – mythologies, légendes et contes médiévaux – afin d'enrichir leur univers. Les références aux mythologies grecques, romaines et nordiques sont souvent les plus exploitées et donc les plus reconnaissables. En revanche, il existe bien des références à la matière celtique, mais elles sont plus difficilement identifiables car soit plus discrètes, soit moins représentées au sein des jeux vidéo

A – Tolkien, la fantasy et les Celtes

L'une des grandes sources d'inspiration de la *fantasy*, si ce n'est la plus grande, reste incontestablement l'œuvre de J.R.R. Tolkien comme le rappelle Anne Besson dans son

intervention sur France Culture le 29 novembre 2018²⁶¹. Or, la chercheuse française souligne que « de nombreux éléments de la civilisation celte apparaissent en filigrane dans les ouvrages de *fantasy*²⁶² ». Les divers chercheurs qui travaillent sur l'œuvre de Tolkien – Anne Besson, Vincent Ferré, Leo Carruthers – rappellent que, si le philologue anglais s'est à première vue principalement inspiré de la mythologie nordique et germanique, il puise aussi dans la matière celtique. Pilier de son genre, J.R.R. Tolkien inspire encore aujourd'hui la *fantasy* tant dans la construction scénaristique des œuvres que les représentations de leur univers. Cet héritage marque inéluctablement le média vidéoludique auquel nous allons désormais nous intéresser.

La principale recherche qui nous a permis d'approfondir cette filiation entre l'écrivain britannique et les jeux vidéo réside dans la thèse d'Aurélié Brémont, *Les Celtes en Terre-du-Milieu : inspirations celtiques dans les œuvres de J. R. R. Tolkien*, soutenue en 2009 sous la direction de Leo Carruthers. Ce travail de 445 pages retrace les inspirations qui ont servi l'œuvre du professeur d'Oxford en s'axant principalement sur ses connexions avec la matière celtique. Si le travail d'Aurélié Brémont propose une recherche passionnante sur l'œuvre de J.R.R. Tolkien en analysant son œuvre sous divers angles – allant de la construction des langues aux représentations des personnages et en passant par les archétypes empruntés – il n'est pas exempt d'approximations concernant les peuples celtiques.

La chercheuse française se repose trop sur une vision extensive des Celtes en reprenant les travaux de Françoise Le Roux et de Christian Guyonvarc'h sans apporter une vision assez critique de l'histoire des peuples celtiques ou des recherches qui leur ont été dédiées. Nous l'avons vu, le couple de chercheurs a considérablement renouvelé la vision que nous avons des Celtes en proposant pendant près de trente ans de nombreuses recherches critiques. Pour autant, leurs hypothèses et conclusions sont parfois à nuancer et il reste primordial de rester attentif aux autres historiens et historiennes qui se sont penchés sur la question.

Nous relevons plusieurs approximations – comme des théories qui reposent sur l'œuvre de l'écrivain Jean Markale, le celtique qui est considéré comme une langue au singulier²⁶³ ou encore les Celtes qui sont considérés comme un peuple organisé, et ce déjà « à une époque très antérieure de la protohistoire²⁶⁴ » – qui nous amènent à privilégier la prudence au cours de cette étude. Toutefois, cette vision critiquable des Celtes n'invalide pas les nombreuses liaisons qui

²⁶¹ BESSON dans « Tolkien et la fantasy », animée par Matthieu Garrigou-Lagrange.

²⁶² BESSON, *Dictionnaire de la fantasy*, p. 46-51.

²⁶³ BREMONT, *Les Celtes en Terre-du-Milieu*, p. 55.

²⁶⁴ *Ibid.*, p. 56.

sont faites entre ces peuples et l'écrivain britannique, élucidées par la chercheuse française. À travers sa thèse, Aurélie Brémont retrace les filiations dont des inspirations linguistiques à travers, entre autres, le gallois ; la figure de Gandalf proche de Merlin²⁶⁵ ; la conception d'un paradis insulaire inaccessible à l'Ouest, similaire à celui des Celtes irlandais²⁶⁶ ; la place des femmes dans les légendes et les conséquences gravissimes du non-respect de leurs conseils²⁶⁷, etc.

Tolkien et les jeux vidéo

L'influence principale du professeur d'Oxford sur les jeux vidéo réside dans la représentation d'une créature légendaire venu du Moyen Âge : l'elfe. S'il est difficile de situer avec précision les origines de cette créature mythologique qui remonte nécessairement au-delà des premières traces écrites que nous avons d'elle, c'est principalement au XX^e siècle que des chercheurs redécouvrent ces créatures en cherchant à étudier l'origine des folklores de l'Europe de l'Ouest²⁶⁸.

Il faut savoir que s'il est difficilement envisageable de trouver une origine aux elfes, comme souvent lorsque l'on étudie un folklore si ancien, il est possible de se rapprocher des sources d'inspirations qui les constituent. « Chassées par le christianisme », ces créatures se sont vues mélangées à d'autres être surnaturels dont il résulte une grande confusion. Les elfes, absents de France au Moyen Âge, nous viennent d'un emprunt des langues germaniques au XVI^e siècle et bien que rare jusqu'au XIX^e siècle, cet emprunt désigne désormais aussi bien les elfes que les nains. Le mot allemand « elfe », (*alp, elbe*) reste minoritaire jusqu'au XIII^e siècle et désigne avant tout ce que nous nommons le nain (*zwerc*) ; de la même manière que dans les pays scandinaves où les termes *álfr* et son pluriel *álfar* désignent le plus souvent des nains²⁶⁹.

Concernant les nains, leurs origines sont plus diverses. Nous en retrouvons dans l'aire germanique, mais aussi de manière plus exceptionnelle dans les régions celtiques avec le *Afanc* qui désignent une race de nain celtique ou les *Korr/Gorr* qui donnent naissance aux *korrigan* armoricain, ainsi que dans la matière de Bretagne²⁷⁰. Initialement, les nains arborent diverses

²⁶⁵ *Ibid.*, p. 33.

²⁶⁶ *Ibid.*, p. 138.

²⁶⁷ *Ibid.*, p. 107. ; Conséquences souvent mortelles dans l'œuvre de Tolkien, à l'image entre autres du destin de Túrin dans *Les Enfants de Húrin* ou de Tuor dans *La Chute de Gondolin*.

²⁶⁸ LECOUEUX, *Les nains et les elfes au Moyen Âge*, p. 14.

²⁶⁹ *Ibid.*, p. 122.

²⁷⁰ *Ibid.*, p. 17.

apparences selon les contes et légendes auxquels ils sont rattachés : souvent de petite taille, ils sont tantôt des vieillards barbus et chenus, des enfants d'une grande beauté ou encore des chevaliers, tantôt ils vivent à l'intérieure des montagnes et sont organisés en royaume²⁷¹. Ce qu'il faut retenir, c'est que la représentation des elfes des contes et légendes médiévaux est bien éloignée de la conception de J.R.R. Tolkien. Dans son légendaire, les elfes sont représentés avec des caractéristiques différentes : ils font partie d'une civilisation sur le déclin, ils sont représentés plus grands que les humains, dotés d'une grande sagesse et d'un savoir antique, ils ont des affinités avec la nature. Cette vision de l'écrivain britannique a lassé un tel héritage que peu de romans, de films ou de jeux vidéo en échappent désormais. Or, les elfes sont l'un des peuples les plus représentés du genre de la *fantasy*, accroissant considérablement le legs de J.R.R. Tolkien sur nos représentations actuelles.

Toutefois, le professeur d'Oxford s'inspire de la mythologie celtique irlandaise pour créer cette représentation magnifiée des elfes : il s'agit en réalité d'une inspiration des Tuatha dé Danann. Comme le souligne David Day :

Comme les Tuatha dé Dannan, les Elfes de Tolkien sont plus grands et plus forts que les mortels, sont incapables de souffrir de maladies, possèdent plus que la beauté humaine, et sont remplis d'une plus grande sagesse en toutes choses. Ils possèdent des talismans, des bijoux et des armes que les humains pourraient considérer comme magiques dans leurs pouvoirs. Ils montent des chevaux surnaturels et comprennent le langage des animaux. Ils aiment la chanson, la poésie et la musique – tout ce qu'ils composent et interprètent parfaitement²⁷².

D'autres éléments encore rapprochent le peuple légendaire de la mythologie irlandaise et les elfes de la Terre du Milieu comme leur omniprésence initiale qui décroît à mesure que la présence des hommes se multiplie. Dès lors, s'il ne faut pas voir dans les elfes de J.R.R. Tolkien un héritage direct de la matière celtique, des similarités existent entre ces univers. Chercher à dresser une liste des jeux qui recèlent ces inspirations – de Tolkien, de la matière celtique ou du mélange des deux comme le fait la série des *The Witcher* – semble alors vain tant ils sont nombreux et mériteraient plusieurs études à part entière.

²⁷¹ *Ibid.*, p. 39.

²⁷² DAY et LEE, *Tolkien's Ring*, p. 80. ; Texte d'origine : *Like the Tuatha dé Danann, Tolkien's Elves are taller and stronger than mortals, are incapable of suffering sickness, are possessed of more than human beauty, and are filled with greater wisdom in all things. They possess talismans, jewels and weapons that humans might consider magical in their powers. They ride supernatural horses and understand the language of animals. They love song, poetry and music – all of which they compose and perform perfectly.*

Intéressons-nous à *The Witcher III : Wild Hunt* (CD Projekt, 2015) qui propose une vision des elfes encore plus proche de la mythologie celtique irlandaise. Sans expliciter les nombreux détails qui composent le légendaire d'Andrzej Sapkowski, les elfes sont un peuple clef de la saga du *Sorceleur* divisé en deux grandes branches : les Aén Seidhe qui habitent dans le même monde que les humains, et les Aén Elle qui vivent dans une dimension parallèle. Or les Tuatha dé Danann sont aussi appelés « le peuple des Sídhé », qui vient de *aes sídhe* et signifie l'Autre monde²⁷³. Outre la ressemblance orthographique frappante entre le peuple des Sídhé et les Aén Seidhe, les elfes Aén Elle vivent eux aussi reclus dans un monde invisible. Il semble qu'il y est une inversion dans l'œuvre de Sapkowski, volontaire ou non, entre les elfes Aén Seidhe et les Aén Elle, puisque les premiers portent le nom de l'Autre monde, alors que ce sont les seconds qui y vivent. De plus, les Tuatha dé Danann comme les Aén Seidhe se sont retirés dans leur monde invisible après une catastrophe : les uns après la bataille de Telltown qui verra la défaite de leur tribu²⁷⁴, les autres après la conjonction des sphères. Enfin, la capitale des Aén Elle se prénomme Tir ná Lia, proche d'un autre nom du Sídhé celtique, le Tír na nÓg, « la Terre de l'éternelle jeunesse ».

Bien sûr, les inspirations de chaque peuple sont multiples et il en va de même pour les elfes de l'univers de Sapkowski. Les elfes Aén Elle donnent d'ailleurs leur nom au troisième opus de CD Projekt, *Wild Hunt*, puisqu'ils font partie de la chasse sauvage, un groupe de cavaliers elfiques venus d'un autre monde déjà présent dans les romans de l'auteur polonais. Annonceur de mort et de destruction, cette conception de la chasse sauvage fait directement écho à une légende populaire européenne nommée la chasse fantastique, la chasse aérienne ou encore la chasse sauvage. Selon les légendes, des fées, des morts ou encore des elfes composent ce groupe de chasseurs que le dieu Odin (ou Wotan) dirige généralement. Plusieurs tableaux inspirés de cette légende voient le jour au cours du XIX^e siècle sous une vision fantasmée des artistes romantiques dont les plus connus sont le *Die Wilde Jagd* de Johann Wilhelm Cordes de 1856-1857 et le *Ásgårdsreien* Peter Nicolai Arbo de 1872.

Si les legs de J.R.R. Tolkien à la *fantasy* sont nombreux et les inspirations celtiques de l'auteur britannique aussi, la transformation de la figure de l'elfe tant dans sa représentation symbolique que physique, issue des Tuatha dé Danann, marque sans aucun doute la plus grosse influence au sein des jeux d'inspiration *fantasy*.

²⁷³ BREMONT, *Les Celtes en Terre-du-Milieu*, p. 93.

²⁷⁴ *Ibid.*, p. 39.

B – L'influence du cycle arthurien

Une autre grande influence de ce qui est considéré comme celtique dans les univers des jeux vidéo réside dans le cycle arthurien. Nous ne comptons plus le nombre d'études qui lui sont dédiées, tantôt pour découvrir la part historique de son histoire, tantôt pour analyser l'influence qu'il a au sein de notre culture occidentale. Historiquement, plusieurs historiens nous rapportent les origines de ce qui aurait pu être Arthur mais il s'agit plus en réalité d'une nébuleuse de contradictions que d'une biographie limpide et cohérente au point que l'existence même d'un Arthur est remise en cause. Si ce dernier a vraiment vu le jour, il est une « figure tellement obscure qu'elle n'a pratiquement rien à voir avec ce que la littérature a raconté à son sujet bien des siècles plus tard²⁷⁵ ».

Historiquement, la légende du roi Arthur est brittonique, au sens où elle est écrite et popularisée par les Bretons. En cela, elle est bien issue d'une culture de langue celtique mais ne fait pas partie historiquement de la culture celtique au sens large (comprenant par exemple les Gaëls)²⁷⁶. Les premières traces du roi Arthur nous viennent d'une compilation d'auteur inconnu, l'*Historia Brittonum*, probablement écrite autour de l'an 830. Par la suite, plusieurs textes en font mention, parfois en donnant des dates, des lieux, des noms. Nous retrouvons ainsi les *Annales Cambriae* composées dans la deuxième moitié du X^e siècle ; les écrits de Guillaume de Malmesbury, un moine anglo-normand du XII^e siècle qui rapporte dans sa *Gesta Regum Anglorum* sa méfiance face aux dires qui entourent le roi Arthur ; les écrits de Geoffroy de Monmouth, évêque du XII^e siècle qui à travers son *Historia Regum Britanniae*, écrit entre 1135 et 1138, narre une version romancée de la vie du roi Arthur qui est l'une des origines de sa légende fantasmée ; ou encore les romans de Chrétien de Troyes au XII^e siècle qui dotent ou réévaluent la légende arthurienne de son lot de références aujourd'hui inséparables : la résidence d'Arthur, Camelot, ses compagnons Gauvin, Lancelot, Perceval, etc.

Utilisée et réappropriée au fil des siècles, la légende du roi Arthur connaît de nombreuses variantes avant d'être popularisée sous la forme que nous lui connaissons aujourd'hui. Mais pouvons-nous la considérer comme une œuvre celtique ? Une fois de plus, il ne s'agit pas de rendre compte de l'historicité de l'œuvre, pléthore d'auteurs se sont penchés sur la question, mais de prendre en considération comment celle-ci est désormais considérée. Or, depuis les années 1970-1980 le cycle arthurien tend à se détacher de sa dimension chrétienne pour se

²⁷⁵ GAUTIER, *Le roi Arthur*, p. 10.

²⁷⁶ *Ibid.*, p. 22.

rapprocher d'une acception païenne et celtique : « Arthur est souvent méfiant à l'égard du monothéisme ; Merlin, qui était au Moyen Âge le fils et le vainqueur du diable, devient un druide païen ; le Graal lui-même est parfois vidé de sa signification chrétienne²⁷⁷ ».

C'est sous cet angle que nous analyserons l'influence du cycle arthurien sur les jeux vidéo. C'est par son rapprochement aux peuples parlant le brittonique, les Bretons, que nous en sommes venus à le considérer comme Celtes, ainsi que par la tournure que prend sa légende. Merlin, de par les légendes dont il est issu – Myrddin Wyllt, Lailoken ou encore Suibnhe – est considéré comme une figure chrétienne puis païenne et est ensuite rapproché des druides, ce qui participe de cette acception dite celtique²⁷⁸.

Le cycle arthurien dans nos jeux vidéo

Le cycle arthurien est un thème majeur d'inspiration constante pour la fantasy et ses dérivés – que ce soit sous la forme de bandes dessinées, de films, de musique, de jeux de rôles et de jeux vidéo – et plus particulièrement depuis le développement prolifique de l'*heroic fantasy* dans les années 1960²⁷⁹. Réappropriée par les jeux de rôles, qui constitue l'une des origines majeures du développement des jeux vidéo, il n'est guère étonnant de voir un grand nombre de jeux s'inspirer directement ou indirectement de la matière arthurienne. De la même manière que pour Astérix, nous avons fait le choix d'écarter de notre corpus tous les jeux qui se rapportent directement au cycle arthurien, qui sont des transpositions du légendaire au sein du média vidéoludique. Son étude mériterait de faire la connexion avec les représentations des autres médias, ce qui constituerait une recherche à part entière.

De nombreux jeux s'inspirent explicitement ou non du cycle arthurien. Nous retrouvons tout d'abord des références dans des univers contemporains : ainsi, dans *Tomb Raider : Legend* (Crystal Dynamics, 2006), Lara Croft voyage aux quatre coins du monde afin de forger l'épée légendaire Excalibur dont elle trouve le dernier fragment dans la tombe du roi Arthur à Cornwall en Angleterre. Des références en nombre bien plus important parsèment les jeux d'inspiration *fantasy* : la saga des *Total War*, dont nous étudions de près l'un des opus, prend un tournant majeur en 2016 en décidant de choisir un univers de *fantasy* au dépend des épisodes historiques qui composaient la série jusque-là. Le studio britannique Creative Assembly inscrit son jeu dans

²⁷⁷ *Ibid.*, p. 164-165.

²⁷⁸ GAUTIER, *Arthur*, p. 296-299 ; p. 350-351.

²⁷⁹ *Ibid.*, p. 358.

l'univers de *Warhammer*, originellement un jeu de plateau de figurines développé par la société Games Workshop, spécialisé dans la création de *wargame* (jeux de plateaux avec figurines), avec qui il est désormais en partenariat. L'univers de *Warhammer*, très fortement inspiré du légendaire de J.R.R. Tolkien, met en scène nombre de races fantastiques différentes le plus souvent inspirées du folklore européen.

Ainsi, dans *Total War : Warhammer I & II & III* (2016, 2017, à paraître), Creative Assembly propose la faction de la Bretonnie, directement inspirée de la matière de Bretagne et du Royaume de Logres. Nous y retrouvons entre autres des personnages emblématiques dont la Dame du lac, la fée Enchanteresse ou encore le Chevalier de Sinople, qui ne sont que des transpositions non dissimulées du cycle arthurien. Par ailleurs, de nombreuses références historiques constellent ce peuple, dont les noms des duchés (Artenois, Moussillon, Lyonesse, Gasconie, Bordeleaux, etc.), des chevaliers (Louen Cœur de Lion, Louis le Juste, le Duc Roland, etc.) et du folklore de ce peuple²⁸⁰.

Le cycle arthurien s'exporte même à l'étranger puisque des jeux vidéo de studios asiatiques s'en inspirent librement, à la manière de *Dark Souls* (2011, FromSoftware). Une fois de plus, les inspirations proviennent de la transposition de certains personnages – nous retrouvons dans ce jeu un certain Artorias, d'une Gwynevere – ainsi que des thèmes récurrents : la création d'un ordre de chevaliers qui sont envoyés en mission sainte (ici, combattre les démons et sauver la Première Flamme) mais aussi le thème de la trahison.

Enfin, un jeu de notre corpus puise lui aussi dans la matière arthurienne : *The Witcher* (2007, CD Projekt). Geralt rencontre la Dame du Lac dans le chapitre IV, une puissante magicienne considérée comme une déesse qui emploie ses pouvoirs à la sauvegarde de la nature. Autre personnage de ce quatrième chapitre, Geralt rencontre le supposé amant soupçonné de la Dame du Lac : le Roi Pêcheur. Personnage du cycle arthurien, le Roi Pêcheur apparaît pour la première fois dans le dernier roman de Chrétien de Troyes (vers 1130 ; 1180-1190) *Conte du Graal* qui en fait un personnage d'une grande richesse spirituelle et non matérielle. Cette acception se retrouve dans le personnage vidéoludique du studio polonais. Il s'agit d'un vieil homme à l'allure paysanne, peu bavard qui passe son temps à la pêche. Il est

²⁸⁰ Initialement, *Warhammer* n'était qu'un jeu de plateau de figurines. Ayant désormais une renommée internationale, son univers s'est considérablement développé à travers des dizaines de romans d'auteurs divers et la franchise s'est déclinée sur de nombreux supports : romans, bande dessinées, magazines, films, jeux en tout genre (jeux de société, mais aussi de rôles, jeux vidéo). Il est possible de parcourir l'univers de *Warhammer* sur le site francophone La Bibliothèque Impériale qui fonctionne à la manière d'une encyclopédie [en ligne : https://bibliotheque-imperiale.com/index.php/Accueil_Warhammer_Fantasy, consulté le 17/03/2021].

aussi possible de le retrouver dans l'extension *Blood and Wine* (2016) de *The Witcher 3 : Wild Hunt* (2015, CD Projekt) toujours aussi laconique et vêtu modestement. Dans ce même opus, Geralt croise aussi la route d'un elfe nommé Crevan Espane aep Caomhan Macha dit Avallac'h, en référence au nom gallois de l'île d'Avalon (Avallach), lieu fantastique où le roi Arthur est emmené après avoir été mortellement blessé durant la bataille de Camlann²⁸¹.

Les influences du cycle arthurien sur les jeux vidéo sont donc triples. Précisons que ces trois catégories ne sont pas étanches et un même jeu peut en comporter plus d'une à la fois. Premièrement, nous retrouvons une transposition du légendaire dans les jeux vidéo en tant que tel. Évidemment, l'œuvre en elle-même n'ayant pas de version canonique – avec parfois des personnages, des lieux, des alliances différentes (pensons à la figure du traître qui varie d'une version à une autre) – il en ressort une même diversité au sein des jeux vidéo. Nous invitons à ce que des recherches se penchent sur le sujet afin d'analyser la transposition du cycle arthurien au sein des jeux et de rendre compte de la multiplicité de ses déclinaisons. Nous encourageons une étude « transmédiatique » pour saisir les spécificités de chaque média. Deuxièmement, nous notons des influences d'ordre superficiel : il s'agit là d'influence anthroponymique, toponymique ou bien esthétique. En dernier lieu, nous retrouvons des influences thématiques, symboliques ou conceptuelles. C'est le cas de l'archétype qu'incarne Merlin et que nous retrouvons chez Druth, dans *Hellblade : Senua's Sacrifice* (voir Chapitre II, *le druide : vieux sage ou fou ?*) ; ou encore le concept de la trahison fort au cycle arthurien et que nous retrouvons dans *Dark Souls* de FromSoftware.

C – Légendes et matière celtique

Comment parler d'une mythologie celtique lorsque nous évoquons jusque-là une multitude de peuples parfois séparés par des milliers de kilomètres et des centaines d'années ? Nous ne nous risquons pas à trancher un sujet encore brûlant et qu'une seule recherche ne saurait étayer. La justification paraît bien pauvre, le rôle des chercheuses et chercheurs étant de déceler les nœuds d'un problème, mais nous répondrons qu'il ne s'agit pas du but de cette présente recherche. D'autres ont déjà étudié la question de l'unicité ou non de ce qui est appelé

²⁸¹ GAUTIER, *Le roi Arthur*, p. 117.

la mythologie celtique²⁸² et ont démontré à quel point l'emploi du terme même de mythologie pose problème, peu importe l'exemple utilisé²⁸³. À défaut de proposer un syntagme plus pertinent, nous préciserons systématiquement l'origine d'une référence donnée sans la considérer comme faisant nécessairement partie d'un tout cohérent que nous appellerions mythologie. Soulignons aussi que nous traiterons aussi dans cette partie des références parfois historiques dans des jeux qui ne les mentionnent pas explicitement.

Des références insulaires prédominantes

De la même manière que pour les influences de Tolkien et du cycle arthurien dans les jeux vidéo, il est difficile voire impossible de rendre compte de l'ensemble des caractéristiques d'origine celtique dans des jeux qui ne les mentionnent pas explicitement. Véritable chasse au trésor, il s'agit parfois d'un nom de personnage, d'une créature du folklore qui apparaît çà et là pour enrichir un univers et améliorer l'expérience de jeu.

C'est ainsi que dans le jeu d'inspiration fantastique *Vampyr* (2018) du studio français Dontnod Entertainment, vous incarnez Jonathan Reid un médecin qui rentre du front en 1918 dans un Londres dévasté par la grippe espagnole. Après plus d'une vingtaine d'heures de jeu à écumer les ruelles sombres de la capitale anglaise infestée de zombies, de loups garous et d'autres joyeusetés, vous apprendrez que vous avez été transformé par un seigneur vampire du nom de Myrddin Wyltt qui cherche à empêcher les plans de sa mère, nommée la reine écarlate, qu'on découvre être la déesse Morrigan. Deux éléments explicites, certes, mais qui n'arrivent que vers la dernière partie du jeu et qui sont de l'ordre du détail.

Dans *Darkest Dungeon* (Red Hook Studios, 2016), l'un des personnages que vous pourrez sélectionner pour former votre équipe d'aventuriers se nomme la Furie (*Hellion*). Initialement, ce personnage devait se nommer Boudicca en référence à la reine des Icènes, comme en témoignent certains traits qui lui sont attribués : le genre, les cheveux roux, et la peinture bleue sur le corps.

²⁸² Je pense particulièrement aux études de Miranda J. Green, Christian J. Guyonvarc'h, Françoise Le Roux, Venceslas Kruta, Claude Sterckx, Jean-Louis Brunaux, Nora Chadwick ou encore l'encyclopédie de John Thomas Koch.

²⁸³ Je pense particulièrement à la thèse de Laurent Di Filippo, *Du mythe au jeu : approche anthropo-communicationnelle du Nord*, qui relève les nombreux problèmes que pose l'emploi du concept de mythologie pour parler des récits médiévaux scandinaves. Le même constat peut être opéré pour la matière celtique.

Dans le RPG d'action *Skyrim* (Bethesda Game Studios, 2011), vous incarnez un ou une aventurière qui écume la région de Bordeciel (*Skyrim*) en quête d'aventure, un pays qui s'inspire librement de la culture nordique. Étonnamment rares pour ce genre de jeu, peu d'éléments celtiques le composent et seul une créature du folklore cornouaillais peut être rencontrée : le spriggan. Bien qu'il soit difficile de dater son origine, nous le retrouvons dans des récits et dictionnaires du XIX^e siècle. Dans son *Traditions and Hearthside Stories of West Cornwall*, William Bottrel (1816-1881) décrit ces créatures en ces termes : « les spriggans [...] sont l'ensemble des *sprights* les plus austères et les plus laids appartenant à la tribu des elfes ; ils ne peuvent être vus que sur les vieilles ruines, les tumuli, les châteaux et les châteaux de géants, et d'autres endroits où un trésor est enterré, dont ils ont la charge²⁸⁴ ». De son côté, Katharine Briggs (1898-1980), parle de ces créatures comme étant « grotesques et laides et semblent agir comme le garde du corps de la fée²⁸⁵ ». Le studio américain semble respecter cette description puisque non seulement les spriggans se trouvent dans des lieux abandonnés, aussi bien des grottes que de vieilles ruines ; mais ils sont considérés comme les gardiens de la forêt. Ils sont hostiles au personnage que vous incarnez et sont capables de faire appel aux animaux alentours pour vous combattre. Cependant, le physique de ces créatures vidéoludiques semble différer des descriptions de récits puisque les spriggans sont ici représentés comme des créatures anthropomorphes faites de bois et d'insectes mais sexualisées (Image n°33).

Dans *The Witcher III : Wild Hunt* (CD Projekt, 2015), l'intrigue principale est axée sur la recherche par Geralt de sa fille adoptive, Cirilla Fiona Elen Riannon dit Ciri. Le matronyme Riannon fait référence à l'une de ses ancêtres du même nom, fille de Lara Dorren, une lignée des plus importantes de l'univers de Sapkowski. Le personnage de Riannon est ici un clin d'œil à Rhiannon, une figure majeure des *Mabinogion*, des récits médiévaux gallois du XIV^e-XV^e siècle.

Enfin, d'autres références composent les jeux vidéo, comme le jeu *Mabinogi* (2004) du studio sud-coréen devCAT ou *Rhiannon : Curse of the Four Branches* du studio britannique Arberth Studio (2008), un jeu d'aventure aux allures fantastiques qui prend place dans un univers contemporain.

²⁸⁴ BOTTRELL, *Traditions and Hearthside Stories of West Cornwall*, p. 246 ; Texte d'origine : the spriggans [...] are the dourest and most ugly set of sprights belonging to the elfin tribe ; they are only to be seen about old ruins, barrows, giant's quoits and castles, and other places where treasure is buried, of which they have the charge.

²⁸⁵ BRIGGS, *A Dictionary of Fairies*, p. 380 ; Texte d'origine : [springgans are] grotesquely and ugly and that they seem to act as the fairy bodyguard.

Des inspirations composites

La matière celtique qui ne vient ni de Grande-Bretagne ni d'Irlande est bien moins réutilisée au sein des jeux vidéo. Ce qui peut paraître étonnant étant donné que les jeux avec des références celtes ne sont ni exclusifs aux Britanniques, ni aux Occidentaux. Est-ce que cela tiendrait au fait que les récits légendaires de la Bretagne insulaire et d'Irlande sont plus connus dans le monde ? Peut-être. Ou bien, comme dit précédemment, parce qu'ils sont plus tardifs et donc mieux documentés ? Toujours est-il que, si des références celtes hors des îles sont bien présentes dans les jeux, elles semblent plus superficielles. Dans la série japonaise cultissime des *Zelda*, le personnage principal Link retrouve régulièrement sa jument nommée Epona²⁸⁶, en référence à la déesse gauloise associée au cheval.

Dans la série de jeux d'Action RPG *The Elder Scrolls* dans lesquels vous créez votre propre avatar en lui choisissant certaines caractéristiques²⁸⁷, il est possible dans la plupart d'entre eux d'incarner une femme ou un homme de la race des Brétons (Breton en anglais)²⁸⁸, inspiration fantasmée des Bretons. À travers les différents opus de la série, les Brétons sont décrits comme une race hybride entre des elfes et des humains qui descend des anciens druides de Galen.

Enfin, de la même manière que pour les druides, de nombreux jeux de *fantasy* proposent d'incarner un barde. Considérés comme l'une des voix du druidisme, les bardes partagent la fonction religieuse avec les druides et les vates²⁸⁹. Envisagés comme des poètes par Strabon, ils procèdent par poésie chantée et leur parole considérée comme sacrée les place comme une composante essentielle de la société celtique au même titre que les druides²⁹⁰. Ils sont eux aussi l'une des figures préférées des artistes romantiques, notamment à travers le barde Ossian, et deviennent une figure de proue de la celtomanie²⁹¹.

²⁸⁶ C'est le cas pour les jeux *The Legend of Zelda : Ocarina of Time* (1998) ; *The Legend of Zelda : Majora's Mask* (2000) ; *The Legend of Zelda : Twilight Princess* (2006) et plus récemment *The Legend of Zelda : Breath of the Wild* (2017).

²⁸⁷ Le principe des RPG (*role playing game*) repose généralement sur une personnalisation de l'avatar que l'on incarne. Ainsi, de nombreux jeux débute sur la création de ce dernier, et il est souvent possible de modifier des statistiques visuelles (taille, cheveux, forme du visage, couleur de la pilosité, sexe, etc.), des compétences (capacités comme : agilité, force, endurance, rhétorique, etc.), comme votre classe (aventurier, magicien, paladin, druide, etc.).

²⁸⁸ C'est le cas pour les jeux *The Elder Scrolls : Arena* (1994) ; *The Elder Scrolls II : Daggerfall* (1996) ; *The Elder Scrolls III : Morrowind* (2002) ; *The Elder Scrolls IV : Oblivion* (2006) ; *The Elder Scrolls V : Skyrim* (2011) et *The Elder Scrolls Online* (2014).

²⁸⁹ Guyonvarc'h et Le Roux, *Les Druides*, p. 18-20.

²⁹⁰ BRUNAU, *Les Gaulois*, p. 176.

²⁹¹ PECHOUX (dir.), *Les Gaulois et leurs représentations*, p. 15.

Prenons un exemple parmi d'autres. Dans *The Elder Scrolls : Skyrim* (Bethesda Game Studios, 2011) nous découvrons l'Académie des bardes à Solitude, la capitale de la châtellerie²⁹² d'Haafingar. Il s'agit d'une école composée des bardes de Bordeciel, des poètes qui transmettent les mémoires à travers leurs chants qu'ils conservent dans des manuscrits ; en atteste une quête de ce lieu qui nous amène à retrouver un livre qui contient l'histoire de la trahison d'un ancien roi, Olaf le Borgne. D'autres missions nous amènent à retrouver les objets sacrés des bardes à savoir une flûte, un tambour, et surtout un luth, instrument habituellement associé à l'image des bardes²⁹³.

Force est de constater que les références concernent majoritairement des légendes et mythes de Bretagne insulaire et d'Irlande. Autre fait intéressant, étant donné qu'il ne s'agit que de références et non d'une transposition d'une légende ou d'un mythe, nous retrouvons une plus grande diversité d'époques et de genres dans ces jeux qui s'inspirent de la matière celtique. Là où les Celtes ne sont mentionnés explicitement qu'à travers des jeux historiques ou de *fantasy* médiévale, les influences plus subtiles parsèment des jeux qui prennent place aussi bien dans des univers imaginaires qu'à une époque contemporaine de la nôtre.

Une question fondamentale ressort de cette analyse des références celtiques dans des univers qui ne mentionnent pas de celtes : pouvons-nous en conclure que ces inspirations agissent comme des signes ? La réponse est négative en ce sens que ces références ne sont pas utilisées comme telles. En effet, il ne s'agit pas de stéréotypes celtiques ni de références employées dans le but de mettre en avant la celticité d'une œuvre. D'autant plus que, pour la plupart des éléments que nous avons analysés, seules les personnes versées dans les folklores celtiques pourraient les reconnaître. Pourtant, ces inspirations, choisies parmi tant d'autres, font perdurer la matière celtique en la développant dans divers univers vidéoludiques. En ce sens, bien qu'elles ne soient pas à considérer comme des signes de la celticité, il nous a paru nécessaire de souligner leur présence à travers quelques exemples.

²⁹² Terme employé dans le jeu.

²⁹³ JULLIAN, *Histoire de la Gaule. I.*, p. 383 ; BRUNAU, *Les Gaulois*, p. 176.

Conclusion

Dans le premier texte de son recueil *Mythologies* intitulé « Le monde où l'on catche », Roland Barthes ouvre son analyse par cette phrase : « La vertu du catch, c'est d'être un spectacle excessif²⁹⁴ ». Par cette phrase d'ouverture, le philosophe français met en exergue l'exagération du catch qui cherche à se rendre intelligible, car « le but n'est pas de savoir s'il est truqué ou pas, mais d'y croire²⁹⁵ ». Il nous semble à travers notre analyse que les jeux vidéo reposent sur le même objectif.

Il n'y a que cette catégorie des jeux dits historiques qui prétendent vouloir allier représentations historicisantes et jeu. Pourtant, si ces jeux semblent contenir moins de stéréotypes flagrants, ils en comportent tout de même (voir *Total War : Rome II* dans le chapitre III). Pour le reste, le but est avant tout de faire celte, de renvoyer à ce que nous considérons comme étant la celticité. Les jeux vidéo sont bornés par leurs moyens, autant techniques que financiers. Dès lors, il faut pouvoir signifier quelque chose puissamment avec peu et l'objectif de ce chapitre est de souligner quelques stéréotypes signifiant qui remplissent ce rôle. Représentez un peuple avec un aspect barbare, des druides et des tatouages bleus et vous obtiendrez un amalgame celtique. Nous avons aussi montré l'origine de ces signes, et comment chacun constitue « ce qui demeure quand ce qui l'a produit [...] a disparu²⁹⁶ », c'est-à-dire une rémanence ; et le constat que pose Michel Murat pour l'ensemble du Moyen Âge s'applique tout aussi bien pour les Celtes : « Le Moyen Âge n'est rien d'autre que la figure moderne (romantique) de ce qu'il serait plus juste d'appeler un autrefois²⁹⁷ ».

C'est en cela que les signes celtiques sont importants pour ce média où l'aspect visuel prédomine. Roland Barthes écrit : « Le physique des catcheurs institue donc un signe de base²⁹⁸ ». Il en va de même pour les Celtes. Il ne faut pas oublier que les jeux vidéo n'ont pas pour objectif de traduire l'histoire mais de s'en inspirer pour servir une expérience, qu'elle soit historicisante ou non. Ce faisant, les jeux vidéo comportent bien des signes qui évoquent la celticité partagés par les autres médias. C'est d'ailleurs ce qui fait leur force. Mais, étonnamment, le média vidéoludique ne semble pas proposer de signe qui lui soit propre même

²⁹⁴ BARTHES, *Mythologies*, p. 11.

²⁹⁵ *Ibid.*

²⁹⁶ GALLY (dir.), *La trace médiévale et les écrivains d'aujourd'hui*, p. 1.

²⁹⁷ MURAT, « Les couleurs de la littérature », dans GALLY (dir.), *La trace médiévale et les écrivains d'aujourd'hui*, p. 220.

²⁹⁸ BARTHES, *Mythologies*, p. 14.

si nous constatons un phénomène de réappropriation. Bien sûr, nous y retrouvons les moyens techniques qui permettent de proposer plus facilement une plus grande diversité de représentations que le cinéma. Mais la spécificité des jeux vidéo, qui est de composer avec les actions indéterminées des joueurs qui sont limitées par des règles, ne dégage pas de nouvelle manière de représenter ou d'incarner les Celtes.

De manière générale, pour procéder à une analyse plus spécifique de chaque élément, il aurait été intéressant de pouvoir composer avec un panel d'œuvres plus important. Seulement, les Celtes sont minoritaires dans les jeux et aucun ne propose un univers celtique. Nous aurions aimé pouvoir analyser la répartition des signes : est-ce que des spécificités se dégagent selon l'origine nationale du studio, alors qu'ils sont généralement composés d'équipes hétéroclites ? Représente-on les différents peuples celtiques selon les mêmes catégories conceptuelles (inspirations thématiques, symboliques, visuelles, sonores, etc.) ? Ces signes dépendent-ils du genre d'un jeu ou de son contexte de production ? Il nous semble aujourd'hui que les jeux vidéo sont trop peu nombreux et trop diversifiés, et le seront peut-être toujours, pour tenter une telle étude.

Chapitre III – La figure du barbare

« Chacun appelle barbarie ce qui n'est pas de son usage »

Montaigne, *Essais*, I, 31, « Des Cannibales ».

La figure du barbare a toujours croisé la route des jeux vidéo. *Conan : Hall of Volta* (SE Software, 1984) marque sûrement la première apparition du genre et met en lumière les débuts du guerrier cimmérien dans nos œuvres vidéoludiques. Surreprésentée dans les jeux vidéo à la fin des années 1980, la figure du barbare bénéficie d'un engouement qui se poursuit chaque décennie jusqu'à aujourd'hui. Nous la retrouvons sous plusieurs formes : par le biais des licences comme les jeux Conan, qui en est le plus grand représentant, mais aussi à travers le personnage de Kratos de la série des *God of War* ; elle fait aussi figure d'archétype dans de très nombreux jeux RPG* popularisée en une classe issue des univers de Donjons et Dragons. Enfin, la figure du barbare symbolise aussi l'altérité ainsi que l'ennemi avec un grand E. En somme, ce qui est opposé au joueur.

Pour l'étudier en jeu, il nous faut définir ce qu'est un barbare, et voir le sens qu'il revêt aujourd'hui. Cependant, comme le souligne Bruno Dumézil, aucune définition universelle ne peut être donnée de la barbarie, puisqu'elle dépend intrinsèquement du regard que porte l'observateur²⁹⁹. En effet, le barbare permet en premier lieu de définir l'altérité, et donc d'ériger ce qui doit être la norme ou non. En ce sens, il est un être pluriel et varie selon les contextes.

Néanmoins, notre conception du barbare possède une racine ancienne et il faut revenir à la source même de sa signification. Une source qui faisait déjà des Celtes une figure de l'altérité.

²⁹⁹ DUMEZIL (dir.), *Les barbares*, p. X.

I – La définition du barbare

A – De l'origine en Grèce à nos jours

Définition d'origine

Le terme d'origine, βάρβαρος, apparaît dans les sources grecques au VI^e siècle av. J.-C. et est employé de manière accrue au siècle suivant³⁰⁰. Il s'agit en premier lieu d'une onomatopée qui vise à reproduire les sons d'une langue incompréhensible, désignant dès lors celles et ceux qui ne sont pas Grecs. Strabon écrit dans sa *Géographie* : « je pense que le mot barbare a été prononcé au départ comme une onomatopée s'appliquant à ceux qui parlent d'une façon peu distincte, rude et rauque³⁰¹ ». Michel Dubuisson avance la thèse d'une définition par opposition : les Grecs auraient dans un premier temps défini tous ceux qui n'étaient pas Grecs avant de se définir eux-mêmes en opposition à ces critères³⁰². La langue constitue l'élément principal de cette différence. Or, pour les Grecs, « la langue, c'est la pensée, par définition rationnelle : ceux qui ne parlent pas, ne pensent donc pas, ou mal, donc se comportent mal³⁰³ ». Cette connotation péjorative s'accroît avec le temps, en particulier au cours des guerres médiques du V^e siècle av. J.-C. En effet, contrairement à leurs précédents adversaires, les Perses mènent leurs guerres sans respecter les lois grecques et profanent notamment leurs temples, ce qui marque durablement les Grecs³⁰⁴.

Au fil du temps, le terme βάρβαρος ne désigne plus uniquement des individus, mais prend aussi une acception comportementale en soulignant tout comportement contraire aux valeurs idéologiques des Grecs³⁰⁵. Le terme désigne notamment une violence qui se définit par l'absence de maîtrise, faculté fondamentale pour les Hellènes. Coutumes funéraires, place des femmes dans la société, sexualité, attitude sur le champ de bataille sont autant de domaines qui, s'ils ne correspondent pas aux normes des Grecs, caractérisent le barbare³⁰⁶. De fait, il existe

³⁰⁰ LEROUGE-COHEN, « Les conceptions grecques » dans DUMEZIL, *Les barbares*, p. 1.

³⁰¹ STRABON, XIV, 2, 28, C662, traduction de Dubuisson, *Barbare et barbarie dans le monde gréco-romain*, p.4.

³⁰² DUBUISSON, « Barbares et barbarie dans le monde gréco-romain », p. 3.

³⁰³ *Ibid.*

³⁰⁴ *Ibid.*

³⁰⁵ LEROUGE-COHEN, « Les conceptions grecques » dans DUMEZIL, *Les barbares*, p. 10.

³⁰⁶ *Ibid.*

aussi des comportements barbares, et l'idée que des étrangers se comportent mieux que des Grecs et inversement se développe dès le V^e siècle av. J.-C.³⁰⁷

Si la distinction initiale oppose les Grecs et les non-Grecs, un autre acteur se démarque : Rome. À l'origine, les Romains sont aussi considérés comme barbares par les Grecs mais la croissance de la Rome antique l'érige en nouvelle norme qui transforme l'opposition en « Grecs-Romains et les Barbares »³⁰⁸. Bien que similaires dans un premier temps, leur conception du barbare diffère peu à peu. La principale distinction se fait autour de la question de l'intégration : si les Hellènes sont opposés à toute forme d'assimilation de la population barbare, ce n'est pas le cas de Rome qui les utilise en tant qu'auxiliaires et peut même leur octroyer la citoyenneté romaine³⁰⁹.

Interrogeons-nous désormais sur l'évolution du sens même du mot barbare. En 2005, Emilia Ndiaye proposait de revenir sur l'emploi du terme à Rome. Premier constat intéressant, si un seul mot désigne le citoyen romain *ciuis* il y en existe une dizaine pour définir le non-romain, dont le *barbarus* inspiré du βάρβαρος grec³¹⁰. Le *barbarus* romain a ceci de particulier que la notion est floue et varie selon le contexte, de nombreuses connotations aux sens multiples pouvant lui être rattachées. La chercheuse française souligne que le terme *barbarus* comporte toujours une dimension péjorative, plus ou moins prononcée selon le contexte et les adjectifs qui l'accompagnent. Dans un article de 2007³¹¹, elle prenait l'exemple des récits de la *Guerre des Gaules* de César dans lesquels le général romain fait varier la notion de barbare, tantôt pour souligner la faiblesse des étrangers (*barbari uanitas*), tantôt pour montrer leur agressivité et leur dangerosité (*barbari feritas*). Cette stigmatisation de la non-appartenance à la citoyenneté romaine se retrouve dans une acception géographique, et « [s]'il pourrait sembler paradoxal que d'un côté on détache du territoire géographique le *ciuis Romanus* et que de l'autre on rattache celui qui n'est pas citoyen romain à son propre territoire, on peut au contraire y voir une logique, celle du conquérant³¹² ». Dès l'Antiquité se forme donc une opposition : Grecs-Romains face aux barbares, ce qui induit une autre opposition, civilisés face aux sauvages³¹³.

³⁰⁷ *Ibid.*, p. 18.

³⁰⁸ DUBUISSON, « Barbares et barbarie dans le monde gréco-romain », p. 7.

³⁰⁹ MERY, « Rome et les barbares des origines (753 av. J.-C.) à l'apogée de l'Empire (II^e siècle apr. J.-C.) » dans DUMEZIL, *Les barbares*, p. 29-30.

³¹⁰ EPSTEIN-NDIAYE, « L'étranger "barbare" à Rome : essai d'analyse sémique », p. 119.

³¹¹ EPSTEIN-NDIAYE, « L'image du *barbarus* gaulois chez Cicéron et César », p. 87-99.

³¹² EPSTEIN-NDIAYE, « L'étranger "barbare" à Rome : essai d'analyse sémique », p. 135.

³¹³ TODOROV, *La peur des barbares : au-delà du choc des civilisations*, p. 30-32.

Une conception négative jusqu'à nos jours

Si le terme réapparaît au cours du Moyen Âge, directement tiré du latin, c'est bien à une époque plus tardive que son évolution nous intéresse. Dès la fin du XVIII^e siècle, et dans le contexte de la Révolution Française, le concept de barbare est assimilé comme l'antonyme de la civilisation et un danger pour celle-ci : le barbare serait « cruel, fanatique et contre-révolutionnaire³¹⁴ ». Toutefois, à cette époque, le barbare est différent du sauvage. Dans sa cinquième édition en 1798, le *Dictionnaire de l'Académie française* décrivait le barbare comme un être cruel et inhumain, alors que le sauvage lui était isolé et privé de civilisation³¹⁵. Si les contre-révolutionnaires font offices de barbares à la fin du XVIII^e siècle, c'est le prolétariat qui est visé durant le siècle suivant³¹⁶. À la fin du XIX^e siècle, la figure du barbare vint s'inscrire dans un schéma à trois fonctions, inventé en 1871 par l'anthropologue américain Lewis Henry Morgan : sauvage – barbare – civilisé³¹⁷.

Pourtant, c'est bien au niveau international, et plus particulièrement en Europe de l'Ouest et en Amérique du Nord, que la conception de barbare nous intéresse, puisque les jeux de notre corpus proviennent de studio aux origines diverses, mais tous occidentaux. Cependant, sur ce point, la vision péjorative et la sollicitation du barbare ne changent guère fondamentalement d'un pays à l'autre. Comme le souligne Michel Dubuisson : « Dans un usage courant des langues d'Europe moderne [...] on qualifie d'abord de “barbare” celui dont le degré de civilisation (ou de culture) est jugé insuffisant par rapport à nos propres critères »³¹⁸. Nous retrouvons ainsi ce jugement dans les guerres qui opposèrent l'Allemagne et la France, de la fin du XIX^e siècle à la Première Guerre mondiale, et de la part des deux belligérants³¹⁹.

Aujourd'hui, l'image du barbare est toujours mobilisée dans la sphère politique pour qualifier des comportements et des actes. Nous retrouvons cette expression au sein des conflits armés pour qualifier l'ennemi, et le terrorisme est devenu la figure de proue du barbare pour l'Occident³²⁰. Cette figure vient polariser tous les méfaits, et elle est souvent associée à l'idée de sauvagerie, de fanatisme. Que ce soit dans l'Antiquité gréco-romaine ou de nos jours, le

³¹⁴ CHAPPEY, « L'invention du Barbare sauvage et du Sauvage barbare », p. 199-219.

³¹⁵ *Ibid.*, p. 199.

³¹⁶ *Ibid.* ; voir MICHEL, *Les Barbares. Un mythe romantique. 1789-1848*.

³¹⁷ JACQUESSON, « Barbare ! » [en ligne : <https://caramel.hypotheses.org/2569>, consulté le 25/22/2019].

³¹⁸ DUBUISSON, « Barbares et barbarie dans le monde gréco-romain », p. 1.

³¹⁹ MOHNIKE, « “Le Dieu Thor” », p. 151-164.

³²⁰ TODOROV, *La peur des barbares : au-delà du choc des civilisations*, p. 16-24.

barbare est toujours employé pour désigner des personnes ou des comportements que nous jugeons excessifs et anormaux.

La figure du barbare positif

Stéréotype fondamental de l'idée de sauvagerie et de violence, le barbare s'est aussi développé sous un autre regard, plus positif. Nous retrouvons cette conception dès l'époque de la Rome impériale, notamment à travers Tacite (56-120) qui nous dresse le portrait d'un barbare pur et simple, en opposition à une Rome décadente. Cette idée fait écho aux écrits du XVI^e siècle dans lesquels des intellectuels – comme Étienne Pasquier ou bien François Hotman – dépeignent un barbare positif³²¹. Cette image devient la figure du « bon sauvage » développée au XVIII^e siècle par les philosophes des Lumières, dans un contexte de débats sur la notion de civilisation³²². Plus tard, au XIX^e siècle, Jules Michelet chantait la proximité des barbares avec la nature, mais aussi l'image de la femme barbare, forte et indépendante : deux stéréotypes fondamentaux véhiculés à travers le Romantisme³²³.

Cette figure positive se cristallise avec la conception de Conan le barbare de l'écrivain Robert E. Howard, dont la première apparition date de 1932³²⁴. Cette conception est ensuite popularisée avec le développement de l'*heroic fantasy* au milieu du XX^e siècle. Le barbare y est toujours figure d'altérité, opposé aux normes de la civilisation, guerrier féroce, cruel et sans pitié³²⁵. Mais sa nudité exprime désormais la simplicité face à une courtoisie hypocrite ; sa brutalité, pure et loyale, est dorénavant dirigée contre les injustices ; il outrepassa les codes de la civilisation uniquement dans le but de la faire renaître : « dans l'image du barbare, encore plus encore que dans celle du chevalier, le concept de positivité de la violence et de la guerre purificatrice apparaît comme évident³²⁶ ».

Finalement, la figure du barbare est sollicitée à travers la littérature, le cinéma et bien sûr, les jeux vidéo, comme un archétype parfait pour évoquer l'aventure³²⁷. Que ce soit en tant

³²¹ JOYE, « Représentations modernes et contemporaines : barbares redécouverts barbarie réinventée », dans Bruno DUMEZIL (dir.), *Les barbares*, p. 92.

³²² CHAPPEY, SERNA et NOUS, « L'invention du Barbare sauvage et du Sauvage barbare », p. 199.

³²³ *Ibid.*, p. 99.

³²⁴ Pour plus de précisions sur la figure de Conan et ses déclinaisons, voir : DI FILIPPO, *Du mythe au jeu : Hyborian Adventures : approche anthropo-communicationnelle du Nord : des récits médiévaux scandinaves au MMORPG Age of Conan*.

³²⁵ DI CARPEGNA FALCONIERI, *Médiéval et militant : penser le contemporain à travers le Moyen Âge*, p. 159.

³²⁶ *Ibid.*, p160.

³²⁷ BESSON, *Dictionnaire de la fantasy*, p. 35-38.

qu'homme ou en tant que femme, le barbare est désormais synonyme d'indépendance et de renouveau.

B – Le cas des Celtes : barbares ou civilisés ?

Avant de nous pencher sur l'image des Celtes dans les jeux vidéo, il nous faut questionner leurs représentations à travers le temps. Comme nous venons de le voir, si toute personne n'ayant pas la culture hellène ou latine était considéré comme barbare, certains peuples étaient plus accablés que d'autres par les auteurs antiques. En analysant l'image des Celtes à travers les différentes époques, nous pourrions déterminer l'origine des inspirations qui ont conduit aux représentations actuelles des Celtes dans les jeux vidéo.

L'origine : un discours gréco-romain

Bien que nous ayons esquissé une partie de ce portrait dans la première partie, revenons un instant sur les auteurs antiques. Étudier le point de vue gréco-romain afin d'analyser l'image « barbarisante » ou non des Celtes est pertinent à deux titres. D'une part, ce sont les Grecs qui ont forgé la notion de barbare, avant qu'elle ne soit reprise par les Romains. D'autre part, ce sont les Grecs puis les Romains qui nous ont fourni la plus grande partie des sources écrites sur les Celtes de l'Antiquité.

Le constat est sans appel : pour les Anciens, les Celtes sont des barbares au mieux incapables, au pire dangereux. La prise de Rome en 390 avant J.-C. et le sac du sanctuaire d'Apollon à Delphes en 279 avant J.-C. ne sont pas étrangers à ces conceptions³²⁸. Les Celtes sont dans un premier temps vu comme « l'antithèse des idéaux de la civilisation gréco-romaine³²⁹ », et ils sont alors dépeint comme barbares primitifs. C'est durant le IV^e et III^e siècle avant J.-C. que se sont formés les stéréotypes qui nous sont encore aujourd'hui familiers : les Celtes sont des guerriers farouches, braves dans l'excès mais couards au premier revers, qui

³²⁸ DUMEZIL (dir.), *Les barbares*, p. 1-42.

³²⁹ CUNLIFFE, *Les Celtes*, 2001, p. 13-14.

s'adonnent à des sacrifices humains, etc.³³⁰. De Platon à Diodore de Sicile en passant par Poseidonios, le Celte est excessif³³¹, brutal ou encore brigand³³².

Au II^e siècle avant J.-C, une partie des Celtes ne représentent plus la même menace pour le monde gréco-romain, et ne sont plus conçus de manière aussi dangereuse : ce sont les Gaulois. On constate très bien ce changement dans les écrits de César lors de la guerre des Gaules. Dans le but de justifier sa campagne auprès du Sénat, le général romain décrit les Gaulois comme moins barbares que les Germains, ou tout du moins, avec une nuance différente. D'une part, car les Gaulois commercent depuis plus longtemps avec Rome, et sont donc mieux connus. D'autre part, car étant moins barbares, il est donc envisageable pour Rome de leur apporter la civilisation³³³. Si certains peuples comme les Belges, Germains et Bretons sont montrés comme dangereux et non assimilables, les Gaulois sont ici des barbares inexpérimentés, des sauvages qui nécessitent qu'on leur apporte la civilisation³³⁴. En définitive, le mépris reste toujours le même, comme le souligne Strabon à plusieurs reprises. Le savant grec qualifie bien les Gaulois comme des barbares lorsqu'il parle de leurs mœurs, mais il explique aussi que les habitants de la Gaule sont en voie d'assimilation puisqu'ils pratiquent des techniques telles que l'agriculture, ce qui souligne une fois de plus l'opposition entre barbare et civilisation³³⁵. Inversement, un plus grand mépris pèse sur les Bretons car ils n'ont pas assimilé certaines techniques jugées importantes³³⁶. Les habitants d'Irlande, eux, sont qualifiés de sauvages car ils pratiqueraient le cannibalisme et s'accoupleraient en public³³⁷. Le point de vue des auteurs antiques varie donc en fonction de la possibilité d'assimiler un peuple : plus il semble proche des mœurs des auteurs, moins il sera perçu comme barbare.

Pourtant, quelques nuances surgissent, et ce dès l'Antiquité. La sagesse et la science des druides, notamment en matière d'astronomie, impressionne le monde gréco-romain³³⁸ et ils sont rapidement rapprochés des Pythagoriciens, tant sur le plan historique (d'une possible rencontre) qu'intellectuelle³³⁹. Par ailleurs, une fois conquise, la Gaule n'est plus vue comme barbare,

³³⁰ *Ibid.*

³³¹ KOCH, « Plato » dans KOCH (dir.), *Celtic Culture*, p. 1450.

³³² OLIVIER, *Le pays des Celtes*, p. 54/71-72.

³³³ Afin de mieux saisir les stratégies politiques qui ont amené César à s'attaquer à la Gaule, voir : GOUDINDEAU, *César et la Gaule*. ; BRUNAUX, *Les Gaulois*.

³³⁴ EPSTEIN-NDIAYE, « L'image du *barbarus* gaulois chez Cicéron et César », p. 87-99.

³³⁵ STRABON, *Géographie*, IV, 5, 2.

³³⁶ *Ibid.*

³³⁷ STRABON, *Géographie*, IV, 4, 5 et IV, 5, 4.

³³⁸ DUMEZIL (dir.), *Les barbares*, p. 10.

³³⁹ BRUNAUX, *Les druides*, p. 167-193.

comme le souligne Strabon³⁴⁰. Cela s'explique par le fait que les Gaulois adoptent les mœurs romaines, notamment les élites qui sont depuis plus longtemps en contact avec la République et doivent désormais faire avec l'autorité des Romains.

Malgré cette légère ambivalence, les Celtes restent une figure péjorative de l'altérité, et ce qu'il s'agisse de Gaulois ou de Bretons.

Un tournant à partir de la Renaissance

Lors de leur redécouverte à la Renaissance, l'image des Celtes est réévaluée et ils acquièrent un nouveau statut : celui d'un ancêtre prestigieux qui concurrence les Grecs, les Romains et les Troyens. Les sources lacunaires à leur égard, traitées dans la première partie, permettent de se prêter « à la projection sur eux de tous les fantasmes du temps : la contestation du pouvoir royal, l'aspiration au retour à un ordre naturel, la vision idyllique de la religion des druides³⁴¹ ». Ainsi, les Celtes ne sont plus mis en avant que pour la terreur qu'ils inspirent, mais aussi pour les bienfaits supposés de leur civilisation : pureté, vaillance, simplicité des mœurs, etc. C'est à la fin de la Renaissance, et dans les siècles qui suivent, que les Celtes sont réutilisés comme ancêtres de certains pays, à l'image de la France, de l'Écosse, de l'Irlande, mais aussi de certaines régions, comme la Bretagne ou la Galice espagnole. Cette revalorisation idéologique, qui s'explique par des fins politiques³⁴², hisse les Celtes sur un piédestal au même rang que les civilisations les plus prestigieuses.

C'est aussi à cette époque que les confusions s'opèrent entre ce qui est celte ou non, parfois par méconnaissance, parfois par nationalisme³⁴³. Ainsi, William Stukeley (1687-1765) fit de Stonehenge et de tous les mégalithes de Grande-Bretagne l'œuvre des Celtes, avec son *History of the Temples of the Ancient Celts*. En France, Paul-Yves Pezron (1640-1706) publie en 1703 *Antiquité de la nation et de la langue des Celtes, autrement appelez Gaulois* et participe au même processus en cherchant chez les Gaulois des origines bibliques.

Plus tard, au XIX^e siècle, l'archéologie met au jour de grandes découvertes sur les Celtes qui participent de leur revalorisation. L'entreprise nationaliste modifie la perception des Celtes en promouvant l'idée d'une civilisation développée, raffinée. L'historien Jean Reynaud écrit en

³⁴⁰ GUYONVARCH et LE ROUX, *La civilisation celtique*, p. 21.

³⁴¹ BRUNAU, *Les Celtes*, p. 173.

³⁴² HOBSBAWM et RANGER (dir.), *The Invention of Tradition*, p. 18.

³⁴³ CUNLIFFE, *Les Celtes*, p. 19-20.

1866 dans son *Esprit de la Gaule* : « la Gaule proclamait, au lieu du droit de la barbarie [...] celui de la civilisation [...] ; au lieu du culte de l'archaïsme, celui de la perfectibilité ; au lieu de l'antique fédéralisme, l'unité et l'indivisibilité du territoire ; au lieu de l'hérédité, l'égalité ; au lieu de l'égoïsme et de la discorde, la fraternité³⁴⁴ ».

Néanmoins, cette vision coexiste avec une autre conception depuis le XVII^e et XVIII^e siècle, et notamment à travers les Lumières : celle de la figure du bon sauvage. Ce bon sauvage se caractérise selon Jean-Louis Brunaux comme « non encore corrompu par le luxe, l'économie et la politique³⁴⁵ ». Derrière ce faux compliment réside l'idée de peuples pré-civilisés, épargnés par les vices de l'époque, idée que nous retrouvons pourtant dès l'Antiquité romaine à travers Tacite. C'est aussi à cette époque que la confusion s'opère entre les Celtes, les Goths et les Germains³⁴⁶. Cette ambivalence générale se retrouve particulièrement dans la peinture du XIX^e siècle³⁴⁷ où les représentations des Celtes oscillent constamment entre noblesse et cruauté³⁴⁸.

Cette conception du bon sauvage est entretenue au cours des siècles suivants, jusqu'au XX^e siècle, par les savants et les historiens. Jules Michelet et Amédée Thierry octroient aux Gaulois et aux Celtes qu'ils amalgament, une dimension raciale du barbare en les dotant de caractéristiques stéréotypées, ravivant au passage les tensions politiques qui opposent les Français aux Allemands :

Les traits saillants de la famille gauloise [...] peuvent se résumer ainsi : une bravoure personnelle que rien n'égale chez les peuples anciens : un esprit franc, impétueux, ouvert à toutes les impressions, éminemment intelligent ; mais à côté de cela, une mobilité extrême, point de constance, une répugnance marquée aux idées de discipline et d'ordre, si puissantes chez les races germaniques³⁴⁹.

Cette barbarisation se poursuit au début du XX^e siècle dans les écrits de Camille Jullian. Dans son *Histoire de la Gaule* paru en 8 volumes, l'historien français écrit tour à tour :

³⁴⁴ Cité par : OLIVIER, *Le pays des Celtes : mémoires de la Gaule*, p. 155.

³⁴⁵ BRUNAUX, *Les Celtes*, p. 173.

³⁴⁶ MOHNIKE, « Géographies du savoir historique. Paul-Henri Mallet entre rêves gothiques, germaniques et celtiques », dans SCHNAKENBOURG (dir.), *Figures du Nord*, p. 225.

³⁴⁷ Voir par exemple : Didier, *Chef Gaulois près de la Roche Salvée au Mont Breuvray*, 1896, 61.2 sur 50.2 cm, Autin, musée Rolin ; Jamin, *Brennus et sa part de butin*, 1893, 162 sur 118 cm, La Rochelle, musée des Beaux-Arts ; Landerer, *Départ d'une tribu celte d'un village en feu*, 1874, 71 sur 60.5 cm, Paris ; Royer, *Vercingétorix jette ses armes aux pieds de César*, 1899, 321 sur 482 cm, Puy-en-Velay, musée Crozatier.

³⁴⁸ PECHOUX (dir.), *Les Gaulois et leurs représentations : dans l'art et la littérature depuis la Renaissance*, p. 70.

³⁴⁹ THIERRY, *Histoire des Gaulois*, p. 3.

La race enfin, c'était une superbe espèce d'hommes, à la fois douce, brutale, naïve et puissante [...] les caractères primitifs de la population ne s'étaient point altérés sous des contacts de trop nombreux étrangers³⁵⁰.

Les Celtes s'habituèrent à ne rien redouter, ni les flots ni la mort [...] ces prises avec la nature sont une école de courage et d'indépendance³⁵¹.

En face de ce monde méridional, habitué aux théories d'une stratégie savante, à une sage division du travail militaire [...] la foule gauloise surgissait subitement, avec ses masses innombrables de fantassins et de cavaliers hurlant et gesticulant³⁵².

Courageux, belliqueux, ils le furent comme tous les Barbares de l'Occident [...] De tous les peuples antiques, aucun n'a fourni plus d'agresseurs que les Celtes. Leur intrépidité s'exprimait d'ordinaire par la provocation et le défi. Elle était une sorte de fureur, et non pas une forme de la volonté³⁵³.

Et aujourd'hui ?

Quel héritage la conception « barbarisante » des Celtes a-t-elle laissé de nos jours ? Depuis la deuxième moitié du XX^e siècle, l'image des Celtes commence peu à peu à se détacher du nationalisme et des idéologies raciales pour se rapprocher des visions des historiens, même si ces dernières divergent entre elles.

L'un des points de bascule majeur réside dans la reconnaissance d'un art celte. En effet, il est difficile de concevoir des peuples comme étant non civilisés si nous leur reconnaissons un talent artistique développé. En 1955 se tient notamment à Paris la première exposition consacrée à l'art de l'époque gauloise, intitulée « Pérennité de l'art gaulois »³⁵⁴. Petit à petit, nous reconnaissons aux Celtes la qualité et l'originalité de leur art, et un nombre important d'ouvrages apparaît à ce sujet³⁵⁵.

³⁵⁰ JULLIAN, *Histoire de la Gaule. I*, p. 232.

³⁵¹ *Ibid.*, p. 234.

³⁵² *Ibid.*, p. 329.

³⁵³ *Ibid.*, p. 343.

³⁵⁴ OLIVIER, *Le pays des Celtes : mémoires de la Gaule*, p. 143.

³⁵⁵ Voir : DUVAL, *Les Celtes*, 1977 ; JACOBSTHAL, *Early Celtic Art*, 1944 ; JOPE, *Early Celtic Art in the British Isles*, 2000 ; LAING, *L'Art celte*, 1996 ; MÜLLER, *L'art des Celtes : 700 av. J.-C.-700 apr. J.-C.*, 2009 ; BARRY (dir.), *L'Art celtique*, 1990.

Désormais, les Celtes ne sont plus étudiés sous l'angle de l'opposition « barbare-civilisés » et les chercheurs tendent à voir plusieurs peuples – avec leurs propres mœurs, leur propre fonctionnement – là où les savants du passé considéraient qu'ils n'en formaient qu'un. Bien que de nombreuses divergences existent, nous commençons à sortir de l'image stéréotypée et des figures caricaturales. Des initiatives se multiplient, comme la création du musée Bibracte en 1995 au pied du mont Beuvray, qui participe de cette reconnaissance.

Pourtant, d'autres représentations des Celtes demeurent au sein de nos sociétés. En 1990, Christian Goudineau publiait les résultats d'un questionnaire qu'il a proposé à plusieurs centaines de personnes, bien qu'il se gardât de lui donner une portée scientifique³⁵⁶. Les résultats lui paraissaient effarants : les Celtes sont considérés comme plus proches des hommes préhistoriques que des Romains, ils ne seraient ni civilisés, ni de bons artisans, ni des guerriers disciplinés mais ils aimeraient la chasse et la guerre. Clou du questionnaire : la conquête de la Gaule par César est perçue par la moitié d'entre eux comme plutôt bénéfique et un modèle à reproduire si cela était possible. La conception bienfaitrice du colonialisme ne semble donc pas être surannée.

À l'opposé, la figure du barbare positif est entretenue au travers de la celtomanie ou de la culture populaire où la représentation des Celtes reste fortement stéréotypée : à travers la bande dessinée (*Arawn*, 2008-2014, *Les Druides*, 2005-2016), la musique *metal* et ses pochettes d'albums³⁵⁷ (*The Clans Have United*, *Beheading the Liars*, *The Highland Way*, *Into the Battleground* de Skiltron, *Honour Amongst Chaos*, *The Light*, *The Dark and the Endless Knot* de Waylander, *Chants de bataille* de Belenos) et peut-être, nous le verrons, dans les jeux vidéo.

II – Barbares, Celtes et jeux vidéo

Intéressons-nous désormais aux jeux vidéo : représentent-ils les Celtes comme des barbares – et si c'est le cas avec quels archétypes – ou bien en tant que peuples civilisés ? La

³⁵⁶ GOUDINEAU, *César et la Gaule*, p. 15-18.

³⁵⁷ À noter que, dans le cas de la musique *metal*, la matière celtique se mélange souvent avec le fantastique voire l'*heroic fantasy*. Les Celtes sont alors mélangés avec des figures mythologiques, et sont souvent dépeints selon l'archétype du Conan de Robert E. Howard.

question, qui constitue le fil directeur de notre recherche, consiste à se demander si les représentations des jeux vidéo s'inscrivent dans une continuité ou en rupture avec les autres représentations déjà établies.

A – Traits descriptifs

Dans cette partie, la réflexion sur les jeux vidéo s'axera autour des vêtements, de la pilosité mais aussi du langage des Celtes dans notre corpus de sources.

Représentation physique

Comme l'explique Bruno Dumézil dans son ouvrage *Les Barbares*, un trait distinctif de la représentation du barbare réside dans les parures, du port de peaux et de fourrures à la nudité en passant par le poil³⁵⁸. Chez les Grecs, la nudité peut être un signe fondamental pour expliquer l'opposition civilisé – barbare. Précisons tout de même qu'il est question ici d'une certaine nudité, celle que les Grecs conçoivent comme étant dénuée de critères esthétiques ou bien décontextualisée, c'est-à-dire en dehors du gymnase³⁵⁹. Cette nudité-là, selon eux, est grossière et barbare.

Commençons par l'analyse de deux jeux ayant des points communs : *Ryse : Son of Rome* (Crytek, 2013) et *Assassin's Creed Origins* (Ubisoft Montréal, 2017). Bien que leurs genres respectifs soient différents (l'un est un *Hack'n'Slash*, l'autre un Action-RPG), ces deux jeux possèdent une caméra à la troisième personne* relativement similaire : nous incarnons un personnage au centre de l'écran avec une vue assez proche de lui afin de se placer à vue d'homme. Cet angle permet de visualiser immédiatement le physique et l'apparat des autres personnages qui sont souvent plus fins et plus nombreux dans ces jeux qu'avec une caméra désincarnée que nous pouvons retrouver dans les jeux de stratégie. Le détail d'un personnage revêt donc une importance plus importante.

³⁵⁸ DUMEZIL (dir.), *Les barbares*, p. 1362.

³⁵⁹ GHERCHANOC, « Nudités athlétiques et identités en Grèce ancienne », dans *Dossier : S'habiller, se déshabiller dans les mondes anciens*, p. 75.

Prenons d'abord le cas d'*Assassin's Creed Origins*, développé par Ubisoft Montréal en 2017 et plébiscité à sa sortie pour la richesse et la beauté de son univers³⁶⁰, ainsi que par le travail de reconstitution d'éléments historiques dans le jeu. En plus d'être l'un des rares studios comprenant des historiens, Ubisoft en a profité pour développer son *Discovery Tour*, un jeu pensé comme un guide interactif de près de dix heures. Ce jeu est conçu comme « purement éducatif [...] un musée virtuel proposant des visites guidées et la découverte de sites historiques³⁶¹ ».

Voyons désormais le contenu en lui-même. L'histoire d'*Assassin's Creed Origins* se déroule de 49 à 43 av. J.-C. et nous place dans la peau de Bayek, un *medjay* (ici protecteur de la population) de Siwa, dans l'Égypte de Ptolémée XIII (61-47 av. J.-C.). Durant sa quête pour venger la mort de son fils, nous nous retrouvons à Krokodilopolis dans l'oasis du Fayoum. Pour mener à bien notre mission, nous devons obligatoirement participer à des combats de gladiateurs dans une arène. C'est à cette occasion que nous rencontrons les deux « frères gaulois » (*Gallic Brothers* dans la version en anglais) Veridovix (aussi orthographié « Viridovix ») et Diovicos.

Veridovix (Image n°34), présenté comme le frère le moins bestial des deux, se tient la moitié du torse nu et l'autre recouverte d'une peau d'ours, animal par ailleurs inexistant dans le reste du jeu, qui se passe exclusivement en Égypte pour les phases historiques. Une ceinture en travers de son torse est bouclée par un médaillon représentant une tête d'ours, soulignant à nouveau son exotisme. Quant à Diovicos (Image n°35), brutal et féroce, il se bat à mains nues, ce qui renforce son animalité en lui donnant un aspect hors du champ de l'humanité et conforte l'idée qu'il ne saurait tirer profit d'une arme de guerre. Comme son frère, certaines parties de son corps sont nues. Si les auteurs classiques relevaient la nudité des guerriers celtes, elle n'est ici que partielle et renvoie plus à l'image du gladiateur popularisée par les péplums. Peu d'éléments « celtiques » le composent lui aussi si ce n'est une boucle de ceinture et quelques pièces d'armures décorées d'entrelacs typiques. Au reste, il porte le *vestitus* romain comme de nombreux autres personnages du jeu.

³⁶⁰ Voir les différentes critiques des journalistes spécialisés [en ligne : <http://www.jeuxvideo.com/test/733978/assassin-s-creed-origins-retour-seduisant-pour-un-monde-ouvert-majestueux.htm> ; <https://www.gamekult.com/jeux/assassin-s-creed-origins-3050875839/test.html> ; <http://www.gameblog.fr/tests/2885-assassin-s-creed-origins-ps4-xb1-pc> ; <https://www.jeuxactu.com/test-assassin-s-creed-origins-la-serie-de-retour-au-sommet-de-son-art-111356.htm>, tous consultés le 13/05/2020].

³⁶¹ Page officielle d'Ubisoft [en ligne : <https://support.ubisoft.com/fr-fr/Faqs/000031846/Discovery-Tour-Mode-of-Assassin-s-Creed-Origins-ACO>, consulté le 13/05/2020].

En plus de leur nudité partielle, un autre facteur est intéressant : leur pilosité. Là où la plupart des PNJ* (personnage non joueur) Grecs, Romains et Égyptiens sont glabres ou portent une barbe légère, les deux frères Gaulois arborent une pilosité importante. Veridovix possède des cheveux mi-longs roux (c'est d'ailleurs le rare voire l'unique personnage du jeu avec une telle couleur de cheveux) ainsi qu'une barbe fournie coiffée en deux courtes tresses. Son frère Diovicos est dépourvu de cheveux mais possède une longue barbe rousse. Or les poils et cheveux sont des signes, et « leur absence, leur longueur, leur forme et leur couleur sont toujours des langages qui désignent ou veulent désigner quelque chose dans une société donnée, à un moment donné³⁶² ». Bien qu'il soit presque impossible de vérifier³⁶³, les frères gaulois doivent être parmi les seuls personnages à posséder une telle pilosité, ce qui renforce leur particularité et leur qualité d'étranger dans l'Égypte ptolémaïque.

Prenons maintenant l'exemple de *Ryse : Son of Rome* (Crytek, 2013). Nous y incarnons un soldat romain du nom de Marius qui, sous le règne de Néron, part en *Britannia* pour faire face aux soulèvements des « barbares » afin de préserver l'équilibre de Rome. Le ton est directement donné puisque, hormis quelques exceptions, nos adversaires sont toujours appelés de la sorte sans distinction (ceux au-delà de la province romaine, comme ceux qui se sont révoltés sous l'égide de la princesse Boadicée et de son père fictif, le roi Oswald). Constamment dénigrés, ces Celtes sont qualifiés de « barbares hirsutes », et leur soulèvement contre l'autorité impériale est vue comme illégitime : « Ils n'ont aucun honneur. Ces chiens osent défier la puissance Rome, ils méritent de subir notre châtement³⁶⁴ ».

De tous les Celtes que nous rencontrons (qui sont systématiquement nos ennemis et sont toujours des hommes, sauf pour Boadicée et l'Oracle), la quasi-totalité ont une partie du corps mise à nue : un bras et une épaule ou le torse complet (Image n°44). À titre de comparaison, les Romains sont entièrement recouverts d'habits ou d'armures, mise à part une partie des biceps et les cuisses. De plus, les Romains portent une armure qui semble être de bonne facture, d'un style quelque peu fantastique, alors que les barbares sont revêtus de peaux de bêtes et de protections de cuir (Image n°36). Ces éléments-là participent d'une barbarisation des Celtes.

³⁶² LANÇON, *Anthropologie, mythologies et histoire de la chevelure et de la pilosité : le sens du poil*, p. 15.

³⁶³ Un jeu vidéo comme *Assassin's Creed Origins* présente plusieurs milliers de personnages, même si certains peuvent-être des clones les uns des autres.

³⁶⁴ Dialogue tiré du jeu.

La nudité, nous la retrouvons partiellement sur un seul personnage féminin du jeu : l'Oracle. Présentée lors d'une cinématique*³⁶⁵ où elle est faite prisonnière, retenue par une corde autour du cou, elle est couverte de symboles païens à l'aide de peinture bleue, un stéréotype récurrent pour représenter les Celtes du Nord de la Bretagne (voir Chapitre II). Seul personnage aussi dénudé, et seule femme à la poitrine entièrement nue, elle inspire le mystère à travers ses phrases énigmatiques mais aussi par son apparence nettement sexualisée. En effet, l'Oracle peut aussi être aperçue au cours d'une cinématique lors d'une fête de Basilius, le fils de l'empereur, où nous la voyons embrasser d'autres femmes. Il est intéressant de souligner que sur les quelques personnages féminins clefs du jeu, les Romaines sont toujours représentées sous le stéréotype de la soumission (obéissantes, admiratives pour notre personnage masculin) alors que les deux protagonistes féminines celtes sont représentées sous le stéréotype du barbare (nudité, sexualisation, femme guerrière). Nous pouvons retrouver cette dualité de la nudité dès l'Antiquité, bien qu'elle soit ici adaptée à nos mœurs³⁶⁶, puisqu'un corps nu, et encore plus de femme, est déshonorant pour le monde gréco-romain et reste l'apanage des barbares³⁶⁷.

À cette nudité s'ajoute le port régulier d'ossements (griffes ou dents d'animaux) ou de crânes humains pour les guerriers celtes. De surcroît, lors du cinquième chapitre du jeu, intitulé « Aux confins du monde », Marius se rend au-delà de la province de l'Empire, au nord, pour ramener le fils fictif de l'empereur Néron, Commodus. Nous y retrouvons des Celtes sous la bannière d'un dénommé Glott, considérés comme calédoniens. Dans ce chapitre, tous les Celtes portent en guise de masque un crâne de bovidé avec d'imposantes cornes. De plus, ils possèdent des griffes qui les rapprochent plus des animaux que des humains, à croire que le jeu nous place à travers le regard d'un Romain et de sa vision fantasmée sans qu'aucun autre élément puisse venir confirmer ou infirmer cette hypothèse.

Enfin, regardons un instant les armes des Celtes et des Gaulois dans ces deux jeux. Dans *Assassin's Creed Origins*, Veridovix se bat avec une longue faux. Outre son caractère

³⁶⁵ Le terme de « scène cinématique » (ou *cut-scene*) désigne une séquence vidéo non jouable (hormis lorsqu'il y a des *Quick Time Event* qui demandent à un joueur de presser un bouton à un moment précis) qui peut être mobilisée pour servir de transition ou pour souligner les moments marquants du scénario d'un jeu, ce qui participe à rapprocher le jeu vidéo du cinéma.

³⁶⁶ Cette nudité, qui n'est pas pleinement assumée, est construite selon nos modes de représentations. En effet, bien que le jeu soit classé PEGI 18+, c'est-à-dire destinée aux adultes, les tétons des deux femmes (l'Oracle et Boadicée) sont censurés : l'une par de la peinture, l'autre par une lanière de cuir. La question de la censure dans les jeux vidéo, notamment à caractère sexuel, est très importante. D'une part car les limitations varient selon les pays, et certains studios préfèrent restreindre leurs représentations plutôt que de les adapter pour chaque région. D'autre part car, avec la popularisation de vidéos de jeux sur internet (Youtube, Twitch), les studios s'autocensurent pour éviter que les plateformes de diffusion interdisent la diffusion de leurs jeux.

³⁶⁷ GHERCHANOC, « Nudités athlétiques et identités en Grèce ancienne », p. 75-101.

anhistorique, cette faux ressemble davantage à une référence à la série des jeux vidéo *Dark souls* (FromSoftware) et son design rappelle celui d'une arme grossière. De plus, l'utilisation d'un instrument agricole comme arme par un gladiateur aussi renommé au lieu d'un équipement adapté interpelle et ne fait que renforcer l'aspect sauvage de ce dernier. Dans *Ryse : Son of Rome*, les Celtes se battent tour à tour avec des épées qui ressemblent à des couteaux de boucher qui ont pour manche un os et des massues au style préhistorique.

Dans ces deux jeux, nous retrouvons systématiquement des stéréotypes du barbare – la nudité, la pilosité, des armes et des armures grossières et techniquement dépassées – mais avec un aspect généralement anhistorique.

Prenons désormais un jeu d'un genre différent, *Praetorians* (2003, Pyro Studios) qui appartient à la catégorie des STR* (Stratégie en Temps Réel) appartenant à la famille des jeux de stratégie. Ce genre ne met plus l'action auprès d'un seul personnage, mais auprès de bataillons entiers qu'il faut diriger, et ce en gérant à des niveaux plus ou moins poussés sa faction/civilisation³⁶⁸. Toujours est-il que la caméra* ne se focalise plus sur un personnage, mais opte ici pour une vue en plongée, afin d'avoir un meilleur aperçu de ce qui se passe sur un champ de bataille. Ce faisant, le détail des personnages sera généralement moins poussé, car la qualité des graphismes des personnages n'est pas le point fort de ce type de jeu. Observons si ce changement de genre a un impact sur les représentations.

Praetorians propose un mode campagne*³⁶⁹ où nous incarnons en partie les légions romaines lors de la guerre des Gaules (la campagne entière propose aussi la guerre civile entre César et Pompée, ainsi que des batailles de Crassus en Parthie). Nous croisons alors la route de Gaulois (Éduens, Atrébates, Boïens, Helvètes...), de Germains et de Bretons, tous rassemblés dans une même faction : les Barbares. Anecdote intéressante : la campagne semble s'inspirer naïvement des écrits de César puisque le général romain intervient en tant que sauveur afin d'aider les Éduens qui se font piller par les Helvètes et délivre Diviciacos qui est fait prisonnier par ceux-ci.

³⁶⁸ Chaque jeu possède son *gameplay* propre avec ses interactions, mais on retrouve généralement les fonctionnalités suivantes : gestion du recrutement de ses armées, diplomatie, commerce, recherche de technologie, construction d'infrastructures etc.

³⁶⁹ Un mode campagne propose au joueur de suivre une trame narrative divisée en une succession de mission ayant chacune leur objectif, leur obstacle. Il est question ici de campagne dite linéaire ou scriptée : le joueur ne peut modifier la progression scénaristique, ses choix n'ayant aucune répercussion si ce n'est réussir la mission, ou la perdre.

Dans ce jeu, le seul élément qui différencie les factions réside dans les unités jouables. À nouveau, les unités répondent aux critères du barbare : barbe importante, armes impressionnantes (double hache pour les chefs, port d'une arme dans chaque main pour les guerriers afin de souligner leur agressivité aux dépens de leur protection), peaux de bêtes. Seulement, la caméra est éloignée et le jeu est techniquement daté, ce qui rend ces éléments parfois anecdotiques pour le joueur, moins signifiants que dans le cas de *Ryse : Son of Rome*. Les éléments sont globalement reconnaissables mais les représentations doivent être les plus évocatrices pour le joueur avec le moins de détails possibles. Néanmoins, les représentations des deux genres appartiennent au même registre et mettent en avant des critères stéréotypés.

Langage

Le langage, qui définit originellement le barbare, est un autre critère important et présent dans les jeux vidéo. S'il est difficilement applicable à tous les jeux³⁷⁰, notre corpus en compte plusieurs qui comportent un langage doublé.

Tout d'abord *Ryse : Son of Rome*, que nous avons déjà vu. Nous pouvons définir trois catégories de personnes dans ce jeu : les Romains, les Bretons de la province romaine et les Calédoniens, au-delà de cette province. Par souci de compréhension, le héros, et donc les Romains, s'expriment dans la langue choisie par le joueur, ce qui fait du latin la langue de référence. Tous les Bretons de la révolte menée par le roi Oswald et sa fille Boadicée parlent eux aussi la langue du joueur, *de facto* le latin, ce dont on peut douter dans une Bretagne du I^{er} siècle. Cette pirouette linguistique, dans le but de faciliter la compréhension du joueur et pour éviter une équipe entière de traduction, pourrait se justifier dans la diégèse par le fait qu'Oswald et les Bretons sont sous l'autorité romaine, et auraient donc appris le latin. Cette même justification ne pourrait s'appliquer à la tribu de Glott qui n'est pas en territoire romain. De ce fait, et surtout pour les rendre encore plus effrayants, les Calédoniens du jeu ne s'expriment que par des cris, des gestes corporels ou des grognements sans prononcer le moindre mot intelligible. De la même manière, les Bretons romanisés poussent eux aussi sans cesse des cris, contrairement aux légions romaines, lorsque nous nous retrouvons à les affronter dans des phases de combats.

³⁷⁰ En effet, certains jeux ne possèdent pas de dialogues doublés par un acteur ou une actrice, c'est alors au joueur de lire le texte ; d'autres jeux comportent des voix doublées pour les dialogues mais celles-ci peuvent changer d'une langue à une autre.

Cette obsession du hurlement, couplé à la description physique précédemment évoquée, ne peut qu'une fois de plus pousser ces Celtes vidéoludiques vers le cliché du barbare sauvage, primaire et agressif.

Tournons-nous maintenant du côté de *Total War : Rome II* (Creative Assembly, 2013). Dans ce jeu de stratégie à grande échelle, nous nous retrouvons à diriger une faction sur une carte comprenant l'Europe (sans la Scandinavie, et s'arrêtant au nord-est à une frontière allant de la Lituanie à l'Ukraine), une partie du Proche Orient ainsi que l'Afrique du Nord (Image n°37)³⁷¹. Le jeu est ainsi constitué de deux phases. L'une est centrée sur la carte de campagne et constitue la phase de gestion : il est possible de gérer ses armées, son économie, ses technologies*, sa dynastie etc. L'autre est celle des champs de batailles où nous aurons à faire face à une ou plusieurs armées en prenant le contrôle d'unités.

Il est possible d'entendre la voix des personnages : en sélectionnant l'un de ses régiments dans la phase de bataille, en sélectionnant une armée sur la carte de campagne, ou bien en dialoguant avec une autre faction dans l'onglet de diplomatie qui nous permet d'interagir avec les autres factions (déclarer la guerre, signer un accord commercial, conclure un pacte de non-agression, etc.). Une fois de plus, toutes les factions s'expriment ici dans la langue sélectionnée par le joueur. Cependant, toutes les factions ne s'expriment pas de la même manière. Il est nécessaire ici de faire un point sur le jeu. Le jeu est composé de 117 factions, mais seule une partie d'entre elles sont jouables (8 avec le jeu de base, 26 avec les extensions lors de la rédaction de ces lignes). Dans le menu de lancement d'une nouvelle campagne, les factions jouables sont regroupées par culture (exemple dans l'ensemble « tribus germaniques » on retrouve les Suèves). Or, deux cultures celtes différentes peuvent être jouées : les « tribus bretonnes », avec les Icènes, et les « tribus gauloises » avec les Boïens, les Nerviens, les Arvernes et les Galates. Si elles sont différenciées pour des raisons de *gameplay*³⁷², une fois en jeu, toutes les factions bretonnes et gauloises (et même celtibères et autres) sont considérées comme celtes.

³⁷¹ Dans le but de faciliter la compréhension, nous avons choisi ici la carte dans son étendue maximale. Cependant, il est aussi possible de faire des campagnes sur de plus petites échelles (la Gaule, la Grèce et l'ouest de la Turquie, Italie) et ce à l'aide de *DLC*.

³⁷² Il existe deux principales mécaniques liées à la culture. D'une part, vous aurez généralement un bonus diplomatique avec les factions de même culture (celtique, hellénique, ibère, etc.). D'autre part, et c'est pour cela que les Bretons et les Gaulois ont été séparé, il est possible de confédérer des territoires sans passer par la guerre, mais uniquement avec les factions de votre groupe culturel au sens le plus restrictif (le critère « celte » ne suffit plus, il faut être breton pour assimiler une autre faction bretonne). Le jeu porte à confusion entre ces notions.

Revenons aux langues. Lorsque des factions de culture latine (principalement Rome) ou de culture hellénique (Athènes, Sparte, Macédoine...) s'expriment, aucun accent particulier n'est à noter, si ce n'est un air quelque peu condescendant. Cependant, lorsqu'une faction de culture celtique s'exprime, un fort accent est à noter, plaçant *de facto* les cultures gréco-romaines comme références normées. En allant plus loin, nous nous rendons compte que cet accent est généralisé à toutes les factions qui ne sont pas de culture grecque ou romaine, allant des Gaulois aux Scythes en passant par les Daces. Soulignons au passage que, depuis une mise à jour du 7 mars 2018, certaines factions dont celles des cultures celtiques peuvent désormais recruter des généraux féminins. Or, lors des dialogues avec ces généraux, aucun accent n'est à noter, qu'elles soient romaines ou celtiques. Peut-être s'agit-il d'un oubli, la mise à jour arrivant cinq ans après la sortie du jeu de Creative Assembly.

Toujours est-il que cet amalgame du barbare pour qualifier tout ce qui n'est ni Grec, ni Romain ne fait que reprendre le concept dans son sens originel, le faisant perdurer. Par ailleurs, les Romains sont érigés en référence dans ce jeu, jusque dans le titre³⁷³, ou dans certains descriptifs puisque le texte qui introduit la campagne de Rome la qualifie de « parangon de la civilisation »³⁷⁴. Une fois de plus les Celtes, qu'ils soient gaulois, bretons ou autres, sont représentés à travers des stéréotypes renvoyant directement au barbare opposé à une norme, celle du civilisé, celle de celui qui s'habille bien, parle bien, incarné par Rome ou les Grecs³⁷⁵.

B – Étude en jeu

Nous avons étudié les représentations « barbarisantes » des Celtes dans les jeux vidéo. Axons-nous maintenant sur deux aspects qui s'expliquent par la spécificité du média vidéoludique : celui de la similarité des Celtes, et celui de leur fonction en jeu. La similarité des personnages n'est propre qu'aux jeux vidéo : il s'agit de clonage de motifs, d'éléments visuels, voire de personnages entiers, qui s'explique généralement par manque de temps,

³⁷³ Ce qui peut surprendre puisque chaque épisode de la série des *Total War* fait référence à une ère. Si Rome est mis en avant, jusqu'à en faire l'une voire la meilleure faction du jeu, *Total War : Rome II* met en avant la diversité des factions jouables et ne semble pas miser sur une seule faction.

³⁷⁴ Pour approfondir l'analyse de la vision de Creative Assembly, voir : ANGLADE, « La représentation de l'Antiquité dans les jeux vidéo dits historiques », dans *Antiquipop : La référence à l'Antiquité dans la culture populaire* contemporaine, p. 160-169.

³⁷⁵ DUBUISSON, « Barbares et barbarie dans le monde gréco-romain ».

d'investissements ou de moyens. D'autre part, le principe de leur fonction en jeu questionne l'objectif de l'utilisation de ces Celtes dans les jeux vidéo : à quelles fins sont-ils employés ?

Similarité

Par similarité, il est ici question de généralisation d'un aspect à l'ensemble des Celtes d'un jeu, que ce soit à travers un élément esthétique ou de *gameplay*. À travers notre corpus, deux processus de généralisation sont à l'œuvre, l'un découlant de l'autre. Le premier réside dans le fait de représenter tous les non-Romains/non-Grecs de la même manière, que ce soit les Celtes entre eux, ou bien en confondant les Celtes avec d'autres peuples. Le deuxième processus est d'emprunter à des cultures extérieures aux Celtes des traits ou des caractéristiques pour ensuite les apposer à ces derniers, participant à l'amalgame du barbare.

Nous retirons d'emblée *Age of Empires II : The Age of Kings* (Ensemble Studios, 1999) qui représente tous les guerriers celtes de la même manière pour des raisons évidentes d'époque. En effet, par souci technologique et parce que le jeu se concentre sur d'autres aspects, la question de la diversité de représentation des unités n'était pas primordiale et commune à l'ensemble des civilisations.

Ryse : Son of Rome (Crytek, 2013) est considéré comme le jeu de lancement de la nouvelle génération de console de salon sortie en 2013 : la Xbox One (voir Annexe). De ce fait, le but est avant tout de mettre en avant les propriétés physiques de la nouvelle machine de Microsoft en exhibant notamment sa puissance, permettant d'avoir une qualité graphique et des animations faciales encore jamais vues³⁷⁶. Or, malgré la puissance de la nouvelle console, le jeu est d'une grande répétitivité, tant dans son *gameplay* que dans ses représentations.

En effet, les Bretons, qui ne sont désignés que par le mot « barbare », sont tous issus de quelques modèles et font donc office de véritables clones, ce qui donne un véritable effet d'appauvrissement du jeu. En réalité, cela s'explique en partie par le *gameplay* : dans un jeu de combat dit *Hack'n'Slash*, chaque type d'ennemi a des compétences propres (régularité des coups, type d'attaque, vitesse, résistance, etc.) et il est nécessaire que le joueur puisse identifier facilement à quel type d'adversaire il a affaire pour pouvoir s'y adapter. Seulement, tous les

³⁷⁶ À chaque nouvelle génération de console, une « guerre » médiatique prend place entre les deux plus gros concurrents, Sony et Microsoft, et l'enjeu principal réside souvent autour des performances graphiques que les machines proposent.

ennemis d'un même modèle sont clonés visuellement, et le jeu ne comporte que très peu de modèles différents : nous nous retrouvons ainsi face à des hordes de dizaines d'ennemis qui possèdent tous la même coupe de cheveux, le même visage, les mêmes habits, etc. Cependant, d'autres jeux plus anciens ont déjà proposé une diversité de personnages bien plus riche avec les mêmes problématiques. Ces représentations participent à faire du Breton un ennemi sans diversité et colporte le binarisme « Grecs et Romains *versus* barbares »³⁷⁷. Cette vision est accentuée à travers tout le jeu puisque les Calédoniens, que nous rencontrons à partir du cinquième chapitre, sont eux aussi identiques aux Bretons, hormis l'ajout d'un crâne de vache en guise de masque pour les rendre encore plus sauvages.

Cette similarité, nous la retrouvons dans un autre jeu, *Total War : Rome II* (Creative Assembly, 2013), puisque l'ensemble des factions celtes – alors que le jeu découpe les groupes culturels en « tribus gauloises » ou en « tribus bretonnes » – possèdent toutes le même arbre technologique*³⁷⁸ faisant référence aux mêmes dieux, aux mêmes pratiques culturelles ou militaires. Une fois de plus, cela s'explique en partie pour des raisons de *gameplay*, et notamment d'équilibrage entre les factions. Il en ressort tout de même une unification du Celte qui participe de cette vision standardisée.

Cette généralisation passe aussi par un amalgame entre différents peuples. C'est ce que l'on retrouve dans le jeu *Praetorians* (Pyro Studios, 2003) avec une faction intitulée « Barbares ». Parmi les trois factions proposées : Romains, Égyptiens et Barbares, cette dernière mélange des Celtes (des peuples gaulois et des peuples bretons) et des Germains (avec notamment des unités de *berserker* et de cavalerie germane) sans distinction. Dans la mesure où le jeu se déroule durant les campagnes militaires de César en Gaule, il reprend la vision du général romain qui qualifie tout ennemi de barbare³⁷⁹. Cependant, le jeu rompt aussi avec ce dernier qui séparaient les Celtes des Germains – pour des raisons politiques, afin d'éloigner Arioviste d'une possible conquête de territoires gaulois³⁸⁰ – donnant lieu à de nombreuses confusions pour établir ce qui les différenciaient réellement, alors que le jeu les rassemble sous une même bannière. Ainsi, on retrouve aussi dans les jeux vidéo cette vision désorganisée qui liait les Celtes aux Germains, mais aussi aux Vikings. Nous reviendrons sur ce point plus tard.

³⁷⁷ DUBUISSON, « Barbares et barbarie dans le monde gréco-romain », p. 3.

³⁷⁸ Présent principalement dans les jeux de stratégie, l'arbre technologique est une mécanique fondamentale qui représente toutes les technologies disponibles pour une faction au cours d'une partie, donnant accès à de nouvelles unités, structures, capacités etc. Plus un jeu est développé, plus les arbres technologiques de chaque faction se différencient afin d'offrir une plus grande diversité de jeu pour le joueur.

³⁷⁹ GOUDINEAU, *César et la Gaule*, p. 84-85 ; p. 91-92 ; p. 97 ; p. 148

³⁸⁰ *Ibid.*, p. 176.

Le deuxième processus, qui provient de cette généralisation du non-Grec/non-Romain, tend à octroyer à un peuple, ici les peuples celtes, des éléments venant d'autres peuples. Souvent de l'ordre du détail, il n'en reste pas moins qu'ils participent de cet amalgame des peuples différents des Grecs et des Romains. C'est le cas de l'unité d'éclaireur dans *Praetorians*, un homme recouvert d'une peau de léopard aidé d'un rapace. Si cette unité est commune à toutes les factions, elle s'explique encore plus difficilement pour le cas de ces Barbares, qui proviennent d'Europe de l'Ouest.

Autre exemple, dans *Ryse : Son of Rome* (Crytek, 2013), l'un des derniers arcs narratifs place le héros à Rome lors d'une invasion par Boadicée à la suite de l'assassinat de son père, le roi Oswald. D'une part, l'événement est anhistorique, ou s'inspire du sac de Rome de 390 avant J.-C. par les Gaulois, ce qui montre un décalage non seulement en termes de temporalité mais aussi en termes de peuples (les Icènes n'ont jamais marché sur Rome³⁸¹). D'autre part, la cavalerie de Boadicée est entièrement composée d'éléphants d'Afrique, que la princesse icène monte également. À nouveau, le fait est anhistorique et s'inspire d'un autre grand adversaire de Rome : Hannibal Barca. Enfin, le père de Boadicée, Oswald, est breton alors que son nom est d'origine germanique, étonnant pour un peuple celtique.

Ces éléments expriment une histoire revisitée, l'historicité n'étant pas le but premier de la plupart de ces productions, mais aussi une volonté de rendre ces jeux plus épiques en dépit de la cohérence. Agencés de la sorte, ils participent toutefois à la confusion qui règne dans la définition de ces peuples et perpétue cette généralisation.

But en jeu

Regardons désormais quel rôle est attribué aux Celtes « barbares » des jeux vidéo afin de comprendre l'essence même de leur présence dans ces productions. L'exercice demande de comprendre ce qu'un jeu vidéo peut tirer de tels archétypes. Trois figures du Celte barbare peuvent être ainsi dégagées, et chaque jeu peut en comporter plusieurs à la fois.

La première est celle de l'adversaire redoutable et dangereux. L'immense majorité des jeux vidéo reposent sur une courbe de difficulté progressive, afin d'opposer au joueur un défi

³⁸¹ Si un tel épisode n'existe pas historiquement, les invasions de Bretons font en revanche partie des développements mythologiques médiévaux – notamment au sein du cycle arthurien sous la plume de Geoffroy de Monmouth – à travers les figures des empereurs Constantin Ier et de Magnus Maximus dit *Macsen Wledig* en gallois, voire d'Arthur.

toujours plus important³⁸². Dans le but de marquer un palier de difficulté, le joueur est souvent amené à affronter un ennemi particulièrement puissant dans les jeux de combat ou d'action, appelé *Boss**. C'est cette figure que nous retrouvons dans le jeu d'Action RPG d'Ubisoft, *Assassin's Creed Origins*. Les deux frères gaulois, Véridovix et Diovicos, sont deux gladiateurs que nous devons affronter au cours de la trame principale³⁸³, et font office de *Boss*. Afin d'insuffler un suspens, le studio canadien décide d'introduire ses personnages indirectement en appuyant sur leur férocité et leur dangerosité, en atteste le dialogue avec un PNJ à l'entrée de l'arène :

Hé neb (homme) que peux-tu me dire sur les hommes qui se battent ici ?

- Des hommes ? Ce ne sont pas des hommes, ce sont des dieux ! On n'a jamais vu de guerriers aussi féroces. Ils pourraient te briser l'échine d'un coup de poing.
- Est-ce que l'un d'eux a les cheveux roux ?
- Par tous les dieux, tu n'as jamais entendu parler des frères gaulois ? Tu ne sens pas leur regard ?
Leurs statues sont là, derrière moi.³⁸⁴

Ajoutez à cela la cinématique qui précède notre combat avec les deux frères gaulois où Diovicos boit un breuvage dans une petite gourde avant de briser ses chaînes, et le fait que le jeu soit conçu par un studio francophone, et il nous semble que cette référence soit volontaire.

Suite à ce dialogue avec le PNJ pour le moins explicite, nous pouvons en effet contempler deux statues imposantes de plusieurs mètres de haut à l'effigie des frères gaulois, installées à l'entrée de l'arène. Chaque statue comporte sa légende : « Veridovix, loyal serviteur de la Mort. Sa faux s'abat sans pitié sur les faibles » et « Diovicos, l'incarnation du guerrier. Ses poings sont plus meurtriers que n'importe quelle arme »³⁸⁵. Le lieu est aussi à prendre en considération puisque si plusieurs arènes existent dans le jeu, celle-ci en est la plus grande (avec celle de Cyrène). Après plusieurs quêtes, nous pourrions rencontrer les deux frères gaulois qui sont parmi les plus grands personnages du jeu, reprenant ainsi les descriptions des auteurs antiques et de César sur la taille des Gaulois³⁸⁶.

³⁸² CARRON, et al., « Analyser et représenter la progression de la difficulté d'un jeu sérieux du point de vue ludique et pédagogique », 2017.

³⁸³ Les jeux dit RPG (*role playing game*) comportent souvent une trame principale que le joueur doit nécessairement accomplir pour terminer le jeu, et une multitude de quêtes secondaires qui sont facultatives et viennent enrichir l'expérience de jeu.

³⁸⁴ Texte issu du jeu.

³⁸⁵ Texte issu du jeu.

³⁸⁶ CESAR, *Guerre des Gaules*.

En définitive, les deux personnages peuvent être rattachés à nos représentations sur les Gaulois mais ressemblent plus à une vision fantasmée du gladiateur (brutalité, bravoure, torse à moitié nu). Leur caractère celtique s'exprime surtout de manière comportementale et renvoie au stéréotype du barbare, malgré certains éléments qui semblent les définir comme gaulois (couleur de cheveux, tresses dans la barbe, entrelacs sur leur armure, références à *Astérix*). Le but était sans doute d'en faire des sauvages brutaux afin de créer un challenge pour le joueur, ce qui expliquerait cette vision fantasmée de Veridovix et Diovicos, gaulois barbares.

C'est ce même processus que l'on retrouve avec le personnage de Glott et de sa tribu dans *Ryse : Son of Rome*. Outre leur apparence bestiale précédemment soulignée, les Calédoniens pratiquent un sacrifice avec des soldats romains, et pas n'importe lequel. En effet, Glott se prépare à immoler ses victimes dans un géant d'osier, fait historiquement rapporté par des auteurs comme César, Diodore de Sicile ou encore Strabon, bien que l'on puisse douter de sa véracité³⁸⁷. Cette technique fascina les auteurs et artistes romantiques au XIX^e siècle³⁸⁸ ainsi que nos contemporains : nous pouvons la retrouver au travers du cinéma (*The Wicker Man* de Robin Hardy, 1973), jusqu'au manga (*Berserk* de Kentarō Miura, 1989-).

Cette vision du barbare bestial et féroce correspond à l'utilisation du terme *barbarus* auquel on ajoute la notion de *feritas*, qui « englobe toutes les manifestations de la sauvagerie, comprise comme un excès de force³⁸⁹ » et que les auteurs anciens utilisent pour qualifier des étrangers particulièrement hostiles³⁹⁰. C'est à cette notion que font appel César ou encore Cicéron pour qualifier les Germains ou les Bretons. Nous retrouvons ainsi cette vision pour les personnages particulièrement dangereux pour le joueur.

Dans ce même jeu, nous retrouvons la deuxième figure du barbare, à qui on associe cette fois-ci la notion *uanitas*³⁹¹. Dans son article, Émilia Ndiaye relève que, si la notion de *feritas* est réservée aux ennemis de Rome dangereux et hostiles, celle de *uanitas* renvoie à la faiblesse, l'incompétence dans tous les domaines.

Cette conception fait écho aux Bretons qui se sont révoltés sous la bannière d'Oswald et de Boadicee. Tout d'abord, ils sont mentionnés comme des traîtres alors que Rome leur aurait

³⁸⁷ LÖFFLER, « Sacrifice, human » dans KOCH (dir.), *Celtic Culture*, p. 1549-1552.

³⁸⁸ *Ibid.*

³⁸⁹ EPSTEIN-NDIAYE, « L'image du *barbarus* gaulois chez Cicéron et César », p. 88.

³⁹⁰ EPSTEIN-NDIAYE, « L'étranger "barbare" à Rome : essai d'analyse sémiologique », p. 122.

³⁹¹ EPSTEIN-NDIAYE, « L'image du *barbarus* gaulois chez Cicéron et César », p. 87-99.

apporté la civilisation et la paix, rendant illégitime leur soulèvement et soulignant leur surnoiserie. D'autres éléments passent par le système de jeu. En effet, vous incarnez un soldat romain qui, souvent, se retrouve à combattre seul contre des hordes entières d'ennemis qui n'opposeront que peu de difficulté. À cela s'ajoute la condescendance de ces Bretons qui, chaque fois que les rencontrez lors d'un combat, vous prennent pour une cible facile. Si cette attitude permet de mettre en avant les talents du joueur et lui procure un sentiment de puissance, elle rabaisse aussi ces Celtes au rang de piètres adversaires.

Un autre élément participe de cette vision. Dans le quatrième chapitre, intitulé « Le Roi », nous nous retrouvons en *Britannia* pour capturer Oswald afin de mettre fin à la rébellion. Au cours du niveau, nous devons entrer dans une caverne en dessous d'un immense tertre sur lequel trône un arbre majestueux. Rapidement, nous comprenons que la caverne est en réalité un lieu aménagé : de nombreux symboles ésotériques recouvrent les pierres et les murs, des couloirs lugubres sont creusés dans la terre et aménagés par des murs en pierres sèches, des ponts sont construits. Ce niveau aboutit sur une imposante porte de pierre où de nombreux symboles mystiques, dont la figure de l'arbre monde, sont gravés, ce qui souligne l'importance du lieu. Effectivement, derrière cette porte se trouve le roi Oswald assis sur son trône de pierre entre les racines de l'arbre précédemment vu sur le tertre (Image n°38). Outre les stéréotypes et les incohérences³⁹² de ce niveau, il en ressort la sensation que les Bretons ne font qu'un avec la nature, mais pas n'importe laquelle : celle du monde souterrain. L'image est d'autant plus dégradante qu'elle renvoie directement au sauvage bestial : l'obscurité emplit la caverne qui n'a pas été aménagée dans un souci esthétique mais en reprenant les aspérités naturelles, des racines sortent du plafond, etc. S'en dégage un aspect inquiétant mais aussi une vision d'un peuple techniquement arriéré.

Cette image renvoie à la vision romantique des Gaulois et des Bretons, qui associe ces Celtes à un mode de vie symbiotique avec la nature, laquelle fait office d'habitat mais aussi de base à leur religion. Seulement, nous ne savons pas si les Celtes ont investi de tels lieux. Nous retrouvons bien des tumuli dans les régions celtiques, mais il s'agit de lieux de sépultures et non d'habitats, sauf dans la mythologie irlandaise où les Tuatha dé Danann, habitants du monde souterrain, y vivent. En ce qui concerne les Celtes du continent, nous manquons cruellement d'informations sur leurs croyances, bien que la représentation du jeu soit de toute évidence

³⁹² Tout au long du jeu, jusque dans les *collectibles**, les Bretons sont montrés comme hostiles à tout ce qui touche de près ou de loin aux Romains et de nombreux symboles païens recouvrent la caverne et la salle du roi. Cependant, Oswald appelle son peuple à prier Mars pour laver son nom en cas de défaite. On notera aussi les menhirs et l'utilisation de l'arbre comme trône du roi.

exagérée. S'ils sont proches de la nature, et notamment des forêts, c'est que leur environnement est constitué de la sorte, et cela ne découle pas d'un choix véritable ou idéologique. Cette vision fantasmée de l'humain en symbiose avec la nature, elle nous vient du XIX^e siècle où les doctrines nationalistes ont remodelé les Celtes et leur espace rural³⁹³. De plus, à une époque aussi tardive³⁹⁴, les régions de Bretagne et de Gaule sont largement travaillées par la main de l'homme où les Celtes aménagent leurs territoires, ce qui diminue drastiquement la taille des forêts³⁹⁵.

Ainsi, l'ensemble de ces caractéristiques, leur faiblesse, leur interchangeabilité, leur trahison, leurs mœurs sauvages font de ces Bretons des barbares faibles et couards.

Enfin, penchons-nous sur la troisième figure du barbare, très présente dans les jeux vidéo, mais ne comprenant qu'un représentant pour le cas celtique : la figure du barbare positif. *Bloodforge* est un jeu développé par Climax Studios sorti en 2012. Nous y incarnons l'archétype du barbare positif puisque le studio anglais s'inspire très fortement de l'univers de Conan de Robert E. Howard, celui-là même qui est en est le représentant par excellence. Tout renvoie vers l'univers de l'écrivain américain. En premier lieu, nous incarnons un guerrier celte sanguinaire appelé Crom, en référence au dieu de l'univers d'Howard, lui-même inspiré du dieu irlandais Cromm Crúaich. Ensuite, l'esthétique reprend aussi l'univers du héros cimmérien, et dépeint notre avatar en reprenant les stéréotypes du barbares (Image n°39) : fourrures, partie du corps dénudée, crâne de vache en guise de masque. Mais le jeu ajoute aussi des éléments issus de la culture *mainstream* repris par l'*heroic fantasy*³⁹⁶ : les muscles saillants (qui viennent à nouveau de Conan), une épée aussi grande que notre personnage et une soif de vengeance qui vise à purifier le monde de dieux corrompus par l'envie et la sournoiserie.

Ce jeu s'inscrit dans un univers celtique auquel il puise de nombreuses références, et plus particulièrement de la mythologie irlandaise et galloise : nous devons nous venger d'Arwn, roi de l'autre monde que l'on retrouve dans les *Mabinogion*³⁹⁷ ; pour cela nous

³⁹³ BRUNAUX, « Les bois sacrés des Celtes et des Germains », dans SCHEID et CAZANOVE (dir.), *Les bois sacrés : Actes du Colloque International (Naples 1989)*, p. 64.

³⁹⁴ Si la chronologie est anhistorique, puisque le joueur tue Néron dans la foulée de Boadicée alors que la mort de ces deux personnes est espacée d'environ huit années, nous pouvons considérer que le jeu se déroule aux alentours de l'an 60 de notre ère.

³⁹⁵ BRUNAUX, « Les bois sacrés des Celtes et des Germains », dans Scheid et Cazanove (dir.), *Les bois sacrés : Actes du Colloque International (Naples 1989)*, p. 64-65.

³⁹⁶ BESSON, *Dictionnaire de la fantasy*, p. 35-38.

³⁹⁷ Voir : LAMBERT (dir.), *Les quatre branches du Mabinogi : et autres contes gallois du Moyen Âge*.

sommes aidés par la déesse Morrigan qui a elle aussi soif de vengeance. De plus, l'intitulé des compétences martiales à débloquent pour le joueur reprennent souvent des figures mythologiques (Lugh, Cúchulainn, etc.). Le jeu s'inscrit parfaitement dans la définition que donne Tommaso Di Carpegna Falconieri du barbare positif. À travers son esthétique gore, *Bloodforge* nous présente un barbare loyal combattant l'injustice (l'assassinat injustifiée de sa femme), où la violence est décomplexée – chaque ennemi vaincu pouvant donner lieu à une animation de démembrement spectaculaire – et ce au cours d'une quête de vengeance purificatrice³⁹⁸.

Ainsi, l'analyse de notre corpus a pu nous montrer que les jeux vidéo mettent bien en scène des Celtes barbares avec une certaine diversité. La figure du barbare en elle-même peut être connotée de différente manière, et si dans certains cas le barbare y est brutal est dangereux, dans d'autres couard et faible, il peut aussi être brave et source d'une violence positive.

C – Tous barbares ?

Nous avons dressé jusque-là le tableau des représentations barbares des Celtes sous leurs différentes formes dans les jeux vidéo. Cependant, afin d'avoir une vision d'ensemble sur ce que propose le média vidéoludique, il est nécessaire de voir les représentations qui ne correspondent pas au profil du barbare, qu'elles soient en opposition ou qu'elles reprennent tout simplement des codes différents.

Des peuples civilisés et instruits

Nous l'avons vu, les jeux qui dépeignent les Celtes comme des barbares en font rarement des personnages ou des peuples connotés positivement. Le cas de *Bloodforge* reste particulier en tant que seul représentant de ces barbares positifs. Pourtant, il n'existe pas de vision unanime des Celtes. Deux jeux comportent, au moins en partie, une image des Celtes en opposition à celle du barbare : *Total War : Rome II* (Creative Assembly, 2013) et l'extension *Byzantium & Gaul* (2020) du jeu *Civilization VI* (Firaxis Games, 2016). Les deux jeux mettent en avant le caractère raffiné des Celtes, et en particulier des Gaulois dans le cas du jeu de Firaxis Games.

³⁹⁸ DI CARPEGNA FALCONIERI, *Médiéval et militant : penser le contemporain à travers le Moyen Âge.*, p. 160.

Nous l'avons vu, *Total War : Rome II* comporte des représentations « barbarisantes » des Celtes (langue, similarité). Cependant, d'autres éléments viennent nuancer ce tableau. Nous retrouvons tout d'abord des éléments de paratexte*, tel que le définit Fanny Barnabé, c'est-à-dire :

Un ensemble d'éléments qui sont internes au logiciel du jeu mais qui n'entrent pas encore dans la logique ludique à proprement parler. Cet ensemble doit être distingué de ce qui a été précédemment qualifié de « paraludique », c'est-à-dire des éléments qui préparent la réception du jeu mais qui lui sont externes (publicités, bandes-annonces, boîtier du jeu, livret)³⁹⁹.

Chaque jeu est constitué différemment et donc comporte des éléments de paratexte qui lui sont propres, mais nous retrouvons généralement certains points communs, dont l'écran-titre⁴⁰⁰* et les temps de chargement*. Dans le cas de *Total War : Rome II*, c'est dans l'écran-titre de lancement de campagne que nous retrouvons plusieurs éléments concernant les Celtes. Tout d'abord, bien qu'elles soient séparées, les tribus bretonnes et gauloises sont bien mentionnées comme étant celtes. Nous retrouvons dans le descriptif des factions, un rappel de la témérité souvent attribuée aux Celtes, et plus particulièrement aux Gaulois, mais aussi une notion d'habileté, de finesse : les Gaulois sont décrits comme étant de grands guerriers, mais aussi comme des artisans experts. La tribu des Boïens, elle, est louée pour sa richesse et sa grandeur, considérée alors comme potentiel adversaire de Rome, qui, souvenons-nous, reste la référence de ce jeu.

D'autres éléments nous intéressent, cette fois-ci concernant directement le *gameplay*. La tribu des Arvernes possède par exemple un trait culturel appelé « Savoir-faire gaulois » qui lui octroie un bonus de richesse pour toutes les productions industrielles. Les Galates, eux, possèdent une affinité culturelle avec les Grecs, ce qui se traduit dans le jeu par un bonus de relation diplomatique⁴⁰¹. Cette affinité culturelle est intéressante puisque, comme nous l'avons vu, durant l'Antiquité, les Grecs possèdent des critères d'assimilation

³⁹⁹ BARNABÉ, *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels*, p. 75.

⁴⁰⁰ « Dans le cadre du jeu vidéo, cette notion fait référence à l'écran qui s'affiche dès l'ouverture du jeu et qui permet, principalement, de lancer la partie. Éventuellement, l'écran-titre peut donner accès à divers menus tels que les options (contrôler le volume de la musique, la résolution des graphismes...), le choix d'un mode (solo, multijoueurs ; « facile », « difficile ») ou encore la possibilité de recommencer la partie depuis une ancienne sauvegarde », *Ibid.*

⁴⁰¹ Dans la série des *Total War*, un volet diplomatique est toujours présent, permettant de signer toutes sortes de traités (commerciaux, non-agression, pacte de paix, alliance), d'offrir des cadeaux, etc. Une bonne relation diplomatique vous permettra de parvenir à un accord commun plus facilement, inversement, une mauvaise relation vous rapprochera d'une potentielle déclaration de guerre.

plus restreints que ceux de Rome⁴⁰². Enfin, les Icènes possèdent un bonus agricole en raison de leur savoir-faire agraire.

Parmi les 48 civilisations jouables⁴⁰³ de *Sid Meier's Civilization VI* (Firaxis Games, 2016), celle qui nous intéresse est la Gaule, dirigée par Ambiorix. À nouveau, ce sont des éléments qui influent directement le *gameplay* qui nous concernent, et que nous retrouvons dès l'écran-titre qui propose de choisir notre civilisation pour lancer une campagne. Ainsi, le trait culturel « Roi des Éburons » octroie un bonus culturel⁴⁰⁴ à toute la faction à chaque fois que nous recrutons une unité militaire. Une fois de plus, l'aspect belliqueux des Gaulois est mis en avant. Un autre trait, « Culture de Hallstatt », attribue un bonus culturel mais cette fois-ci lié à la production d'industrie à travers la construction de mines. Ce trait culturel est lié à un autre élément propre aux Gaulois : un bâtiment unique appelé « Oppidum » qui offre un bonus de production et qui peut être débloqué plus tôt dans la partie par rapport aux autres civilisations.

Il est intéressant de voir que les Gaulois sont souvent qualifiés de bons artisans, travaillant les pierres dans leur diversité. Cette facette peut être construite à partir d'une vision historicisante des Gaulois : que ce soit à travers les sites de Hallstatt⁴⁰⁵ et de La Tène ou à travers la joaillerie (torque, fibule, bracelets), les Celtes sont souvent désignés comme ayant une accointance avec les éléments minéraux, de leur extraction à leur transformation⁴⁰⁶. *Sid Meier's Civilization VI* met aussi en avant la culture des Gaulois, élément qui leur fait souvent défaut dans les autres jeux, celle-ci étant généralement méprisée voire inexistante.

Enfin, *Hellblade : Senua's Sacrifice* (Ninja Theory, 2017), nous offre une autre vision : celle d'une Picte courageuse et vaillante, mais aussi emplie de craintes. Dans le jeu du studio britannique, nous incarnons Senua, une femme picte atteinte de troubles mentaux qui se

⁴⁰² MERY, « Rome et les barbares des origines (753 av. J.-C.) à l'apogée de l'Empire (IIe siècle apr. J.-C.) » dans Dumézil, *Les barbares*, p. 29-30.

⁴⁰³ Nombre qui est susceptible de varier en fonction des prochains *DLC*.

⁴⁰⁴ Dans *Civilization VI*, la Culture est l'une des ressources permettant d'influencer les autres civilisations et pouvant mener à une victoire dite culturelle.

⁴⁰⁵ Les jeux vidéo évitent souvent de mentionner une date pour l'origine des Gaulois et des Celtes, ou en donne une bien plus précoce que ne le font les historiens actuels. Cela s'explique sûrement par une vision surannée qui rattache encore les Celtes aux constructions mégalithiques. Les mégalithes étant beaucoup plus vieux que le I^{er} millénaire av. J.-C., les Celtes sont alors forcément plus vieux aussi.

⁴⁰⁶ Pour approfondir la question de l'art celte, voir : DUVAL, *Les Celtes*, 1977 ; JACOBSTHAL, *Early Celtic Art*, 1944 ; JOPE, *Early Celtic Art in the British Isles*, 2000 ; LAING, *L'Art celte*, 1996 ; MÜLLER, *L'art des Celtes : 700 av. J.-C.-700 apr. J.-C.*, 2009 ; RAFTERY (dir.), *L'Art celtique*, 1990.

caractérisent par une schizophrénie, mais aussi des hallucinations visuelles et sonores. Son but est de récupérer l'âme de son amant au royaume de Hel. Pour cela elle devra passer par une série d'épreuves en affrontant des forces divines de la mythologie nordique. Mais si les auteurs grecs et romains soulignent la témérité des Celtes de manière générale, la bravoure dont fait preuve Senua est beaucoup plus mesurée. Son entreprise oscille en permanence entre acte de courage et défaitisme, et le ton donné par le studio est celui de l'empathie, ce qui assez rare voire unique pour le souligner. Si la mission de notre Pictes paraît démesurée, et elle l'est, notre avatar aboutit à un surpassement de soi et à l'accomplissement d'une quête intérieure : en somme, rien de barbare ni de négatif.

Pourtant, la représentation visuelle de Senua pourrait se rapprocher de celle du barbare (Image n°12) – fourrure, représentation de femme guerrière (voir Chapitre II), peinture – mais le traitement est tel qu'elle n'apparaît pas comme appartenant à un sauvage hostile pour nos yeux d'aujourd'hui. Sa coiffure, les ornements de son serre-tête, son miroir et son épée indiquent plutôt son origine princière. Inversement, son col en fourrure et le reste de ses vêtements démontrent plutôt un aspect pratique.

Les Celtes, des peuples comme les autres

De manière générale, la distinction entre les Celtes est rarement faite dans les jeux vidéo. Ou le jeu ne comporte qu'un peuple, comme dans le cas de Senua, et ils seront nommés comme étant pictes ou celtes ; ou plusieurs peuples sont dans un même jeu comme c'est le cas dans *Total War : Rome II*, mais malgré leur particularisme propre, ils seront tout de même rassemblés sous le dénominateur commun « Celte ».

De surcroît, ces jeux comportant plusieurs civilisations ou factions différentes sont souvent des jeux de stratégie, et cela s'explique par leur *gameplay*. Les factions ou civilisations n'ont souvent que peu d'éléments qui les distinguent les unes des autres : les bâtiments sont généralement les mêmes, hormis peut-être leur représentation visuelle, les arbres de technologies sont semblables, il en va de même pour les unités, etc. Comme souligné précédemment, cela s'explique en partie par le fait que rendre unique chaque faction demande un travail bien plus important et réduit donc le nombre de civilisations ou de factions différentes en jeu.

Dans *Age of Empires II : The Age of Kings* (Ensemble Studios, 1999), la civilisation des Celtes ne se différencie des autres que par une unité unique, le « guerrier de guède », l'accès à certaines technologies en moins, et une musique de lancement qui leur est dédiée⁴⁰⁷. Chaque autre civilisation est construite sur le même modèle avec quelques variations. Cette standardisation ne tend pas à les opposer ou à les comparer au point de se demander si l'une fait figure de barbare et l'autre de civilisé. Nous retrouvons un cas similaire avec *Crusader Kings II* (Paradox Development Studio, 2012) dans lequel il est possible d'incarner un comte, un duc, un roi ou encore un empereur sur l'ensemble des 1349 provinces disponibles, reprenant une carte similaire à *Total War : Rome II* à laquelle il faut ajouter le Moyen-Orient et l'Asie⁴⁰⁸. Dans ce jeu, il n'est pas question d'incarner une faction ou une civilisation particulière, mais un personnage avec une religion, des traits culturels, un rang donné. Dès lors, incarner un avatar de culture celtique n'aura que peu de répercussions sur la perception que nous pouvons avoir de ce dernier. Les différentes cultures possèdent quelques attributs qui leur sont propres, mais pas assez pour qualifier un celte ou un germain de barbare. Ces jeux dépeignent des Celtes comme étant des peuples « comme les autres » au sens figuré comme au sens littéral.

Enfin, dans *Sid Meier's Civilization VI* (Firaxis Games, 2016), nous retrouvons aussi cette standardisation des civilisations. Pourtant, le jeu est plus tardif et une plus grande profondeur de *gameplay* de chaque civilisation pourrait être attendue. Cependant, si les civilisations possèdent quelques traits exclusifs, ce que nous avons vu dans le cas de la Gaule, c'est sur le nombre de civilisations différentes que le jeu repose : 48 avec toutes les extensions. En outre, la série des *Civilization* adopte un ton humoristique, les civilisations sont polies et le choix des leaders est pensé pour ne pas créer de polémique et rendre toute faction désirable⁴⁰⁹. De la même manière que pour *Hellblade : Senua's Sacrifice*, le jeu de Firaxis Games représente Ambiorix avec des éléments que l'on pourrait rapprocher du barbare (Image n°10) : torse nu, peinture sur le corps, muscle saillant et pilosité importante, mais le ton est plutôt celui de l'humour et la direction artistique celle du *cartoon*. De la même manière que pour les thèmes

⁴⁰⁷ En effet, chaque civilisation est accompagnée d'un thème d'une minute qui doit faire appel à l'imaginaire de la civilisation choisie, et est en cela un stéréotype. Dans le cas des Celtes, la musique est notamment composée de cornemuse et d'une harpe. Pour approfondir la vision des compositeurs Stephen Rippy et Kevin McMullan, voir : SAURA-ZIEGELMEYER, « L'Antiquité et les jeux vidéo : représentations sonores », dans BIEVRE-PERRIN et PAMPANAY (dir.), *Antiquipop : La référence à l'Antiquité dans la culture populaire contemporaine*, p. 175-186.

⁴⁰⁸ Depuis la sortie du DLC *Jade Dragon* sorti en 2017.

⁴⁰⁹ Le jeu évite ainsi d'utiliser une figure historique comme représentant d'une civilisation qui comporte une connotation négative pour le public. Les figures controversées les plus contemporaines sont les écartées et leur sont préférés des figures plus neutres voire perçues comme positives. Ainsi, si des figures comme Napoléon sont présentes (*Civilization V*, 2010), d'autres plus récentes comme Mao Zedong ou encore Lénine ne sont nullement présentes.

musicaux d'*Age of Empires II : The Age of Kings*, ces traits sont choisis pour être signifiants et sont plutôt à ranger dans la case du stéréotype celtique que barbare.

Au bout du compte, il existe bien des barbares qui sont mentionnés comme tels dans le jeu de Sid Meier, mais il s'agit de tribus gérées par l'IA (Intelligence Artificielle) qui ne peuvent pas se développer comme une civilisation et cherchent uniquement à vous attaquer et vous piller afin d'augmenter le défi proposé par le jeu.

III – Des Celtes ou des Vikings ?

Si l'exemple du rapprochement entre les Celtes et les Vikings a été retenu, nous aurions pu nous pencher sur d'autres confusions. Le choix de ne retenir que ce cas s'explique pour deux raisons. D'une part, cette étude vise à mettre en exergue les différents types de représentations des Celtes dans les jeux vidéo, sans que l'exhaustivité soit recherchée. D'autre part, si les jeux vidéo n'ont que peu représenté les Celtes, c'est encore moins le cas des Germains, un autre ensemble de peuples souvent confondu avec les Celtes, alors que les Vikings trônent en figure fétiche parmi les jeux qui se basent sur l'histoire.

Cette étude cherche à mettre en évidence l'impact de représentations surannées – celle d'un barbare composite à la croisée entre les cultures nordiques et celtiques – jusque dans la culture contemporaine, et ce à travers les jeux vidéo.

A – Une vieille confusion...

Si de nombreuses idées reçues parsèment l'histoire des Celtes, celle de sa confusion avec les cultures des peuples scandinaves est l'une des plus tenaces. Pour cause, ce sont deux ensembles de peuples très représentés dans nos sociétés et pourtant encore mal connus. C'est peut-être justement ce qui les maintient dans cette relative ignorance : nous les côtoyons à travers nos contes, nos films et séries, nos groupes de musiques, nos jeux vidéo, nos romans, nos bouteilles de bières... et pensons ainsi les connaître. Dans son ouvrage paru en 1986, Régis Boyer écrivait : « Viking ! Il est peu de vocables dont le rayonnement soit aussi magique que celui-ci. À peine prononcé, il suscite une aura légendaire, toute une imagerie plus ou moins

conventionnelle⁴¹⁰ ». Il en va de même pour les Celtes, si tant est que nous fassions déjà la différence entre les deux. Cette analyse se fera à partir d'un corpus de sources élargi pour l'occasion.

Aux origines de la confusion

Rappelons-nous, c'est durant le siècle des Lumières que le regard porté sur le barbare s'est en partie transformé pour adopter la vision du bon sauvage. Or, ceux que nous appelons Vikings, nous reviendrons sur cette dénomination plus tard, étaient à cette époque appelés Normands, pirates, corsaires, mais aussi barbares⁴¹¹. Cette dernière dénomination participe de cette confusion avec les autres peuples qui la compose, et reproduit le schéma des Anciens⁴¹².

Pour en retrouver l'origine, il nous faut revenir au XVIII^e siècle. L'appellation de barbare n'est pas la seule source de confusion : elle revient principalement au genevois Paul-Henri Mallet (1730-1807). Son œuvre doit être considérée comme un tournant dans la conception de « l'imaginaire nordique moderne [...] [et] dans les milieux intellectuels continentaux⁴¹³ ». Il participe du boréalisme, concept introduit par Kari Aga Myklebost dans sa thèse soutenue en 2010, *Borealisme og kulturnasjonalisme. Bilder av nord i norsk og russisk folkeminnegransking 1830-1920*. Le boréalisme, néologisme issu de l'Orientalisme d'Edward Wadie Saïd, désigne « le Nord comme espace discursif produit par et pour le Sud⁴¹⁴ » et est constitué du discours scientifique, d'une volonté politique et d'une représentation d'un espace rêvé et fantasmé.

À travers son œuvre, Paul-Henri Mallet dévoile une vision fantasmée du Nord, qu'il veut transformer en berceau du peuple européen à partir de ses œuvres, dans le but d'en unir les populations⁴¹⁵. En effet, en 1755, l'homme de lettres genevois publie son livre *Introduction a l'histoire de Dannemarc, ou l'on traite de la religion, des loix, des mœurs & des usages des anciens Danois*. Un an plus tard, il publie son *Monuments de la mythologie et de la poésie des Celtes, et particulièrement des anciens Scandinaves*, qui nous rapporte des extraits traduits des Eddas, et comporte déjà dans son titre le fruit de la confusion entre Celtes et peuples

⁴¹⁰ BOYER, *Le Mythe viking dans les lettres françaises*, p. 9.

⁴¹¹ *Ibid.*

⁴¹² *Ibid.*, p. 19.

⁴¹³ MOHNIKE, « Géographies du savoir historique », dans SCHNAKENBOURG (dir.), *Figures du Nord*, p. 215.

⁴¹⁴ BRIENS, « Boréalisme. Le Nord comme espace discursif », p. 179.

⁴¹⁵ MOHNIKE, « Géographies du savoir historique », dans SCHNAKENBOURG (dir.), *Figures du Nord*, p. 216-217.

scandinaves. Cet ouvrage, pionnier pour le monde intellectuel européen, constitue la première interprétation et traduction moderne des Eddas dans une langue autre que le latin et représente une édition accessible pour le public savant, ce qui explique en partie son succès.

Thomas Mohnike affirme que, à cette époque de querelles entre pays pour définir leur origine historique, les Germains sont considérés comme les ancêtres des Allemands contemporains et les Goths comme ceux des royaumes nordiques⁴¹⁶. Or, Paul-Henri Mallet identifie les Germains aux Goths mais les considère comme étant tous des Celtes. Cette confusion entre un ensemble de peuples et la renommée de son travail font de son œuvre un tournant majeur dans la compréhension des peuples antiques et nordiques.

Toutefois, s'il popularise cette conception, le diplomate genevois s'est inspiré de différentes études plus anciennes pour ses recherches. Cette confusion entre Goths, Celtes et Germains, est déjà le cœur d'une controverse survenue en France à la fin XVII^e et au XVIII^e siècle. Elle implique en particulier Simon Pelloutier (1694-1757) et son *Histoire des Celtes, et particulièrement des Gaulois et des Germains*, publiée en 1740, et Montesquieu (1689-1755) avec son traité *De l'esprit des lois* de 1748. Avec Montesquieu, les Vikings sont popularisés sous une forme moins « barbarisante », ou tout du moins avec une connotation plus positive, les faisant sortir peu à peu de leur condition de simple barbare brutaux⁴¹⁷. De son côté, Simon Pelloutier écrit en 1740 : « On peut dire en général, que les Celtes occupoient les parties occidentales de l'Europe, l'Espagne, les Gaules, les trois royaumes de la Grande-Bretagne, la Germanie, les royaumes du Nord, avec une partie de l'Italie⁴¹⁸ ». L'antiquaire fait aussi des Teutons des Celtes tout en expliquant que la Scandinavie n'était habitée que par des Teutons. Nous comprenons dès lors l'interprétation de Paul-Henri Mallet qui, s'inspirant de ces auteurs, ne nous parle presque jamais de Scandinaves mais que de Celtes.

Ses théories sont ensuite reprises et popularisées tout au long du XIX^e siècle alors que les récits nationalistes se développent. Les Vikings sont peu à peu transformés en héros romantiques et retravaillés par le patriotisme scandinave⁴¹⁹. Ces réinterprétations de l'histoire ne s'arrêtent pas qu'aux contrées nordiques puisque des historiens comme François Guizot (1787-1874), Augustin Thierry (1795-1856), Jules Michelet (1798-1874), et des figures comme Leconte de Lisle (1818-1894) reprennent les stéréotypes des Vikings qu'ils popularisent à leur

⁴¹⁶ *Ibid.*, p. 222.

⁴¹⁷ BOYER, *Le Mythe viking dans les lettres françaises*, p. 41.

⁴¹⁸ PELLOUTIER, *Histoire des Celtes*, I, p. 21.

⁴¹⁹ BOYER, *Le Mythe viking dans les lettres françaises*, p. 77.

tour⁴²⁰. Au bout du compte, les enseignements de Paul-Henri Mallet, écrits en 1756, sont encore repris à la fin du XIX^e par des historiens renommés, maintenant cette confusion au sein des savants de l'époque⁴²¹. Soulignons toutefois que des divergences surviennent déjà à cette époque, et divers auteurs, à l'image de Conrad Malte-Brun (1755-1826), contredisent les liens entre ces différents peuples.

Cette confusion, d'abord issue des milieux intellectuels, s'est ensuite traduite dans les différents arts et trouve chez les artistes romantiques son principal vecteur d'influence⁴²². Ossian, figure à l'origine de l'engouement européen pour la celtomanie, est alors confondu dans des scènes aux côtés de Celtes et de Vikings. Nous le croisons accueillant les soldats morts au paradis d'Odin sur la toile *Apothéose des héros français morts pour la patrie pendant la guerre de la Liberté* (1801) d'Anne-Louis Girodet, et, pour emprunter aux recherches de Régis Boyer, le Vicomte d'Arincourt (1788-1856) fait de Teutatès le fils d'Odin, Xavier Marmier (1808-1892) désigne les jeunes filles vikings comme étant les vierges d'Ossian et les scaldes sont mêlés aux bardes et même aux aèdes des Grecs⁴²³.

Bien que nous n'approfondissions pas le sujet, c'est aussi à cette période que se forge la représentation des Vikings et son lot de stéréotypes, dont nous sommes toujours tributaires : casques à cornes, drakkars, guerriers féroces, etc.

De nos jours

Depuis le XX^e siècle, la confusion entre Celtes et Vikings commence à être démentie dans les milieux scientifiques. Arrêtons-nous un instant sur le terme Viking, qui a reçu un usage tardif puisqu'il n'est employé qu'à partir du XIX^e siècle en France⁴²⁴. Il s'agit en réalité d'un terme précis qui, de la même manière que pour les Celtes, est devenu le nom utilisé pour désigner des peuples entiers en dépit de leurs différences internes. Si son étymologie reste discutée, le terme est aujourd'hui employé par les historiens spécialistes pour désigner uniquement des hommes qui prirent part aux expéditions maritimes durant le VIII^e et le XI^e siècle, ou pour parler de l'ère où ces expéditions eurent lieu.

⁴²⁰ GLOT et LE BRIS, *L'Europe des Vikings*, p. 162.

⁴²¹ BOYER, *Le Mythe viking dans les lettres françaises*, p. 13.

⁴²² *Ibid.*, p. 214.

⁴²³ Cité par : BOYER, *Le Mythe viking dans les lettres françaises*, p. 49.

⁴²⁴ BAUDUIN, *Les Vikings*, p. 3.

Si ces deux ensembles de peuples, Celtes et Scandinaves, sont bien distincts, n'ont-ils aucun lien ? En réalité, des influences entre Celtes et habitants de Scandinavie eurent lieu, et ce durant une période allant du IV^e au I^{er} siècle avant J.-C. pour les Celtes continentaux, et durant le haut Moyen Âge pour les Celtes insulaires⁴²⁵. En outre, lorsque les raids vikings se portent sur la Bretagne insulaire, des Celtes sont déjà présents dans certaines régions, dont le Nord de la Calédonie, l'Irlande, une partie des Hébrides et quelques îles et presqu'îles. S'ajoute à cela la découverte récente de tombes de Scandinaves en Écosse remontant au-delà de l'ère viking⁴²⁶. Les contacts se multiplient au IX^e siècle avec l'intensification des raids vikings et leur conquête des Orcades, mais aussi en Irlande où ils s'installent – créant des villes importantes comme Dublin en 841 – ou encore sur l'île du Man et les Hébrides⁴²⁷. Dès lors, les échanges artistiques, techniques, linguistiques et religieux s'accroissent. Ainsi, il existe bien des contacts entre les différentes cultures selon les époques, mais les peuples celtes tels que nous les imaginons et les Vikings ne se sont jamais rencontrés.

Si depuis le XX^e siècle le discours scientifique commence à distinguer les Celtes des Vikings, et plus généralement des Scandinaves, il n'en va pas de même pour le monde artistique. Sans même se pencher sur les nombreux stéréotypes dont sont sujet les populations nordiques, y compris de nos jours, la confusion entre ces deux ensembles de peuples reste fortement présente. Nous la retrouvons dans des illustrations de livre de contes (la collection des livres de contes nordiques de Hachette) ; mais aussi dans la bande dessinée avec *Prince Valliant* d'Harold Foster qui narre les récits d'un prince nordique issu de l'île légendaire de Thulé, qui sera amené à devenir un chevalier de la table ronde⁴²⁸ ; ou encore avec les romans dont la figure de Conan le barbare de Robert E. Howard qui est un parfait hybride entre la figure du Celte et celle du Viking. Quant au cinéma, il semble relativement distinguer ces deux ensembles de peuples, et représente surtout les Celtes à travers la guerre des Gaules ou au sein des récits arthuriens.

B – Entretien dans les Jeux vidéo ?

Qu'en est-il des jeux vidéo ? Première observation évoquée plus tôt, les Celtes ne sont que peu représentés dans le monde vidéoludique, hormis au travers du prisme du cycle arthurien

⁴²⁵ *Ibid.*, p. 47-48.

⁴²⁶ *Ibid.*, p. 21.

⁴²⁷ *Ibid.*, p. 23-27.

⁴²⁸ GLOT et LE BRIS, *L'Europe des Vikings*, p. 186.

et des aventures d'Astérix. Le constat est sensiblement différent pour les Vikings qui sont présents dans les jeux vidéo depuis plusieurs décennies. De surcroît, depuis la multiplication de séries au succès international portant sur les Vikings comme *The Last Kingdom* (2015-), *Norsemen* (2016-), et surtout *Vikings* (2013-2020), le nombre de jeux qui portent sur les guerriers scandinaves et la mythologie nordique ne cesse d'augmenter⁴²⁹, et de nombreux autres jeux sont encore annoncés.

Concernant le vocabulaire employé, nous parlerons ici de Vikings, tout d'abord car c'est ainsi qu'ils sont nommés au sein du média vidéoludique, et parce qu'il s'agit presque exclusivement de cette figure fantasmée et stéréotypée. Toute mention contraire sera justifiée.

Barbares, entrelacs et casques à cornes

Soyons directs : certains jeux vidéo sont bien porteurs de cette confusion entre Celtes et Vikings, mais à divers degrés. C'est le cas de *The Witcher III : Wild Hunt*, développé par le studio polonais CD Projekt en 2015 et basé sur la série littéraire *Le Sorcelleur* (*Wiedźmin*) d'Andrzej Sapkowski. Le jeu fait suite à deux premiers opus qui narrent les aventures de Geralt de Riv, un chasseur de monstre impliqué dans les intrigues politiques de son monde. Dans ce volet qui clôturé la trilogie, le sorcelleur, en quête de sa fille adoptive poursuivie par la Chasse Sauvage, se retrouve sur les îles de Skellige. Dans le monde fantastique de Sapkowski, Skellige est un royaume composé d'un archipel de six îles situées dans la mer du Nord. Les habitants de Skellige et leurs coutumes sont directement inspirés des cultures nordiques et celtiques.

Observons quelques exemples qui constituent ces références à la matière nordique. Tout d'abord, la localisation de ces îles, qui se trouvent au Nord du monde connu avec un climat similaire à notre hémisphère nord. Ensuite, les coutumes que découvre Geralt durant son périple. À son arrivée sur l'archipel, il assiste aux funérailles du roi Bran qui reprennent l'imaginaire des rites nordiques : le roi, accompagné d'une multitude d'offrandes, est placé sur un bateau qui est ensuite lancé en mer et que l'on enflamme à l'aide d'une flèche. Au passage, le bateau reprend bien l'esthétique des navires scandinaves du haut Moyen Âge (de ceux que

⁴²⁹ Par ordre chronologique : *The Banner Saga* (Stoic, 2014-2018) ; *Jotun* (Thunder Lotus Games, 2015) ; *For Honor* (Ubisoft, 2017) ; *Northgard* (Shriro Games, 2017) ; *Hellblade : Senua's Sacrifice* (Ninja Theory, 2017) ; *Dead in Vinland* (CCCP, 2018) ; *God of War* (SIE Santa Monica Studio, 2018) ; *Assassin's Creed Valhalla* (Ubisoft, 2020) ; *Valheim* (Iron Gate AB, 2021).

nous appelons communément, à tort, drakkars). En outre, à travers de nombreux dialogues entre PNJ que nous pouvons entendre, plusieurs mots assimilés à l'imaginaire viking sont employés. Les habitants de Skellige prient la déesse de la fertilité Freya, les chefs de clans sont appelés jarls, les poètes scaldes, des berserkers sont présents (et réellement capables de se transformer en ours), les habitants parlent à plusieurs reprises du Ragh nar Roog et l'art rappelle fortement celui des habitants du Nord : corbeaux, entrelacs et autres motifs (Image n°40).

D'autres éléments rappellent quant-à-eux la matière celtique, principalement insulaire. À commencer par le nom des habitants : le roi Bran, son neveu Crach an Craite, la fille de ce dernier, Cerys, le scalde Draig Bon-Dhu... De plus, un groupe composé de druides dirige les affaires religieuses et conseille le roi, notamment à travers son chef, Sac-à-souris. Enfin, c'est le seul lieu du jeu où des femmes font partie de la garde locale, stéréotype tant lié aux Vikings qu'aux Celtes. Tous ces éléments font des habitants de Skellige un peuple hybride à la croisée entre l'imaginaire celtique et nordique.

Concernant les autres jeux, les confusions se portent plutôt sur des points de détails. *For Honor* (Ubisoft, 2017) est un jeu de combat principalement multijoueur dans un Moyen Âge uchronique où trois factions s'opposent (quatre depuis l'arrivée des Wu Lin, directement inspirés de la « Chine antique »⁴³⁰) : les Samourais, les Chevaliers et les Vikings. Si le jeu explique cette négation de l'histoire par une pirouette scénaristique, qui se résume à « après un grand cataclysme, trois des factions guerrières les plus féroces de l'histoire s'affrontent dans une bataille épique pour la survie⁴³¹ », c'est en réalité pour mieux se concentrer sur le gameplay*, le respect des événements historiques étant anecdotique pour ce jeu. Chaque faction possède un panel de personnages à incarner, composés de caractéristiques propres, à la manière d'un jeu de combat comme la série des *Mortal Kombat* (Midway Games, 1992-2008 ; NetherRealm Studios, 2011-2019) ou des *Soul* (Namco, 1996-2018).

Si le nom de chaque personnage de la faction « Viking » fait appel à l'imaginaire nordique, Hersir, Berserker, Jarl, le personnage du Highlander soulève quand-à-lui quelques interrogations. Il s'agit là d'un guerrier écossais, revêtu d'un kilt et de peintures bleues, signe important pour évoquer les Celtes d'Écosse (voir Chapitre II). Sur le site officiel du jeu, il est mentionné comme ne faisant pas partie des Vikings mais étant contraint de se battre pour eux à

⁴³⁰ Page officielle du jeu [en ligne : <https://forhonor.ubisoft.com/game/fr-fr/expansion/marching-fire/index.aspx#fh-expansionnewheroes>, consulté le 20/01/2021].

⁴³¹ Page officielle du jeu [en ligne : <https://forhonor.ubisoft.com/game/fr-fr/game-info/index.aspx>, consulté le 20/01/2021].

cause d'anciennes alliances⁴³². Si le jeu ne prétend aucunement respecter le cours de l'histoire, c'est bien à la faction « Viking » qu'il est rattaché, et non des Chevaliers, choix qui ne s'explique ni par une proximité géographique, ni chronologique, mais bien par une confusion historique entre ces ensembles de peuples. De plus, art celtique et nordique se confondent : le Hersir possède de nombreux tatouages que l'on peut choisir dont des triskèles (Image n°41). Cette transposition de l'art celtique, nous la retrouvons aussi avec des triskèles bretons retravaillés dans une esthétique nordique dans le jeu *Bad North* (Plausible Concept, 2018) (Image n°42), qui met en jeu une invasion de Vikings contre lesquels nous devons nous défendre.

De son côté, *The Elder Scrolls V : Skyrim* (Bethesda Game Studios, 2011) cinquième opus de la série des *Elder Scrolls*, se déroule en Bordeciel, la région boréale du continent de Tamriel. Jeu de fantasy d'inspiration médiévale, *Skyrim* est fortement inspiré de la matière nordique, tant pour l'esthétique de sa région (paysages, créatures, habits, armures, etc.) que pour son contenu (thèmes abordés, divinités, folklore...). Outre la présence de spriggans inspirés du folklore cornouaillais (voir Chapitre II), nous pouvons retrouver plusieurs statues du dieu Talos disséminées à travers la région, représenté avec un casque ailé (Image n°43). Ce modèle rappelle fortement les casques gaulois, initiés et véhiculés par les artistes romantiques puis cristallisés par l'œuvre d'Uderzo et Goscinny⁴³³.

Enfin, revenons à un jeu que nous avons déjà évoqué : *Ryse : Son of Rome* (Crytek, 2013) qui, nous l'avons vu, dépeint les Celtes à travers de nombreux stéréotypes du barbare. Dans ce jeu, plusieurs modèles de guerriers celtes portent un casque à cornes (Image n°44). Si les Celtes ainsi que les Normands ont souvent été représentés avec des casques ailés, les casques à cornes sont autant utilisés pour représenter ces derniers que les Vikings⁴³⁴. S'il est difficile d'attribuer ce stéréotype à l'un ou à l'autre, retenons qu'il participe de cette barbarisation de ces peuples. Le mythe du casque à cornes nous vient directement des artistes romantiques qui, de la même manière que pour les Celtes, ont largement participé à l'image que nous avons

⁴³² Page officielle du jeu [en ligne : <https://forhonor.ubisoft.com/game/fr-fr/game-info/heroes/highlander.aspx>, consulté le 20/01/2021].

⁴³³ Voir : GREGOIR, *Ambiorix*, en frontispice du « roman historique » de Gaspard de Cort, 1843. ; BERTIN, *Ambiorix*, sur la Grande-Place de Tongres, 1866. ; ERHMANN, *Vercingétorix appelle les Gaulois à la défense d'Alaise*, 1869, Clermont-Ferrand, Musée d'Art Roger-Quilliot. ; *France toujours*, affiche de propagande pour les Chantiers de la Jeunesse, vers 1941. ; JACNO, *Paquet de cigarettes gauloises*, 1947.

⁴³⁴ Voir : WERGELAND, *Vikings norvégiens débarquant en Islande en 872*, 1877, 175 sur 117 cm, Oslo, Nasjonalgalleriet. ; DICKSEE, *Les Funérailles d'un chef viking*, 1893, 186.4 sur 305.5 cm, Manchester, Manchester Art Gallery. ; DOLLMAN, *The Ravager*, 1909. ; Wyeth, *Through the Mist II : The First Cargo*, 1910, 119.4 sur 96.5 cm, New York, New York Public Library. ; De manière générale, les travaux Carl Emil DOEPLER pour l'opéra de Wagner.

encore aujourd'hui des Scandinaves. Pourtant, aucun casque de ce genre n'a pu être retrouvé, si ce n'est les casques de Veskø, datant de la fin de l'âge du Bronze (entre 1100 et 900 av. J.-C.), qui pourraient être à l'origine de cette interprétation⁴³⁵. Comme pour *For Honor*, il y a aussi une confusion à travers les symboles ésotériques tatoués sur les Bretons, qui semblent d'avantage tenir de la culture nordique que celtique (Image n°45).

Certains jeux vidéo continuent donc bien d'opérer cette confusion entre Celtes et Vikings, même si les anachronismes sont parfois minimes. Il s'agit alors de clichés qui nous proviennent exclusivement de stéréotypes du XVIII^e et XIX^e siècle, et plus particulièrement des artistes romantiques.

Scandinaves et Celtes : des peuples bien différenciés

Pourtant, si nous nous penchons un instant sur les autres sources de notre corpus, force est de constater que nombre d'entre elles font bien la distinction entre ces deux ensembles de peuples, sans toutefois éviter les stéréotypes qui sont propres à chacun.

Ainsi, dès 1999, *Age of Empires II : The Age of Kings* (Ensemble Studios) propose déjà distinctement, au sein de ses treize civilisations jouables, celle des Celtes et celle des Vikings. Avec son jeu *Crusader Kings II* (Paradox Development Studio, 2012), le studio suédois différencie bien les cultures celtes et nordiques, qui sont-elles mêmes subdivisées en sous-cultures (irlandaise, écossaise, bretonne, picte, et galloise d'un côté, suédoise, norvégienne et danoise de l'autre). Il en va de même pour le studio britannique Creative Assembly avec sa licence *Total War*, dans laquelle les factions celtes sont toujours différentes de celles nordiques. *Civilization VI* (Firaxis Games, 2016) propose de son côté la civilisation des Gaulois (le jeu souligne bien qu'il s'agit en réalité d'un ensemble de peuples), dirigée par Ambiorix, et celle des Norvégiens, dirigée par Harald Sigurdsson dit Harald Hardrada.

Si les jeux de stratégies sont les plus présents parmi ces explications, c'est parce qu'ils sont les plus nombreux à proposer différents peuples et civilisations au sein d'un même jeu. Toutefois, une autre œuvre va nous intéresser ici : *Hellblade : Senua's Sacrifice* (Ninja Theory, 2017). Comme expliqué précédemment, nous incarnons une guerrière picte des Orcades atteinte de troubles mentaux, Senua, qui fait face aux raids des Vikings. Tout au long du jeu, les deux

⁴³⁵ BOYER, *L'Art viking*, p. 35.

cultures sont séparées esthétiquement, mais aussi culturellement. Ce qui fait la particularité du jeu du studio britannique, c'est qu'il dépasse la simple différenciation nominale et esthétique. Là où les autres jeux séparent Vikings et Celtes, c'est généralement d'abord par le nom de la faction ou civilisation, puis par un visuel différent. Or, *Hellblade : Senua's Sacrifice* pousse cette différence dans l'œil même des protagonistes du jeu.

En effet, Senua est dotée d'une conscience propre et n'est pas un personnage que nous pouvons modeler. Comprenons par-là que ses décisions et ses dialogues ne dépendent aucunement de nous. Cela va même plus loin puisqu'elle est capable de s'adresser au joueur qu'elle prend comme une matérialisation de l'une des voix qu'elle entend. Senua se retrouve dans un monde fantasmagorique où les puissances divines nordiques se mettent en travers de son chemin : elle y croise le fer avec le géant Surt, le gardien des morts Garm ou encore la déesse Hel. Ces visions surnaturelles nous viennent tout droit de sa psyché. C'est donc bien au travers de ses « yeux » que nous vivons ce périple. Or, les Vikings, et tout ce qui touche au monde nordique, sont perçus par la guerrière picte elle-même comme étant l'une des sources de sa peur, ayant massacré son village et supplicié son amant. Nous ne sommes plus juste dans une différenciation de culture matérielle ou de nom, mais bien dans une opposition où un monde en envahit un autre et est perçu comme tel.

Quel constat pouvons-nous tirer de cette analyse du rapprochement entre Celtes et Vikings ? Tout d'abord, que la majeure partie des jeux séparent bien ces deux ensembles de peuples et que, lorsque ce n'est pas le cas, les studios semblent généralement avoir conscience de cette confusion qui leur sert surtout d'inspiration. Par exemple, afin de réaliser *The Elder Scrolls V : Skyrim*, Bethesda s'est volontairement inspiré de l'histoire des Vikings et du folklore celtique pour enrichir son monde. L'univers de *The Witcher 3 : Wild Hunt*, lui, a été pensé par Andrzej Spakowski, qui a toujours admis s'être inspiré de l'histoire pour travailler ses peuples, ainsi que de l'œuvre de J.R.R. Tolkien qui s'inspirait déjà très fortement de la matière nordique et celtique⁴³⁶. De notre corpus, seul *Ryse : Son of Rome* semble tout confondre à travers la figure nébuleuse du barbare, plus qu'entre Vikings et Celtes.

Deuxièmement, lorsqu'il y a une confusion, il s'agit généralement d'éléments anecdotiques d'un univers, celtique ou nordique, transposé dans l'autre, sans avoir véritablement de peuple hybride entre les deux. Seuls les habitants de Skellige du studio

⁴³⁶ Voir : BREMONT, *Les Celtes en Terre-du-Milieu*.

polonais CD Projekt pourraient se rapprocher de cette hybridation, mais ils sont en réalité basés sur un imaginaire bien plus nordique que celtique, même si de nombreux mélanges sont opérés. Il est intéressant de souligner que, comme pour *For Honor*, les Celtes sont d'abord associés aux Vikings plus qu'un autre peuple, et inversement.

Enfin, lorsque ces confusions sont présentes, elles portent presque exclusivement sur la culture matérielle, hormis pour *The Witcher III : Wild Hunt*. Si nous ne pouvons savoir quelles répercussions ont ces jeux sur les joueuses et joueurs, nous pouvons cependant souligner qu'ils tendent à se détacher de cette confusion qui remonte à près de trois cents ans, et qui reste encore d'actualité.

Conclusion

En définitive, les Celtes vidéoludiques sont-ils des barbares ? Cette courte étude souligne l'ambivalence dont font l'objet les Celtes au sein des jeux vidéo. D'une part les Celtes sont encore représentés à travers de nombreux stéréotypes « barbarisants ». Dans cette figure, nous retrouvons un amalgame de clichés appartenant à différents peuples, façonnés le plus généralement durant une période allant du XVII^e au XIX^e siècle à partir de mentions de l'Antiquité. Ensuite, ces stéréotypes portent sur des éléments précis : langage, habits ou nudité, férocité, rapport à la nature. Certains traits, à l'image de la femme guerrière, ne sont en revanche que peu représentés et pas exclusifs à ces Celtes barbarisés.

Cette étude nous a aussi permis de souligner que les représentations « barbarisantes » et négative des Celtes interviennent dans des jeux où ils font figures d'opposant, notamment face à Rome, parangon de la civilisation par excellence. Certains jeux, à l'image de *Ryse : Son of Rome*, prennent alors l'allure d'un acharnement où Rome, modèle de vertu, apporte l'évolution et l'humanité à des sauvages celtiques⁴³⁷. Le même constat à des degrés divers peut-être observé avec *Praetorians*. Qu'ils soient Gaulois ou Bretons, ces Celtes sont souvent ramenés à n'être que des opposants de Rome, comme nous l'avons que trop souvent rappelés au cours de l'histoire. Toutefois, la figure du barbare peut être ambivalente, bien que majoritairement négative. Elle est nuancée dans certains jeux comme *Total War : Rome II* qui mélange à la fois

⁴³⁷ Certes, Rome est montrée comme décadence vers la fin du jeu, et les logiques politiciennes de Néron finissent par causer ce qui semble être la chute de Rome. Mais n'oublions pas que l'Empire est aussi sauvé par la main de l'un des siens, Marius, et que plusieurs figures romaines prennent conscience de cette décadence qu'il leur faut endiguer.

des stéréotypes barbares guerriers, et relève des aspects positifs de certains peuples celtes. Ils y sont exaltés pour le courage, mais aussi pour leur habilité, faisant d'eux des bons barbares. Enfin, elle est positivée à travers une violence expiatoire dans le jeu *Bloodforge*, qui en est cependant le seul représentant.

Souvent, ce sont les mêmes jeux qui cumulent différents aspects de la figure du barbare ou du civilisé : un jeu qui oppose les Celtes à Rome les présentera de manière négative et avec une conception « barbarisante », là où un jeu qui prend comme héroïne une Picte va au contraire nuancer ses propos et les représentations qu'il propose. Les confusions majeures avec d'autres peuples sont généralement rares, et celles encore présentes de nos jours sont généralement le résultat d'éléments anecdotiques, comme un objet ou un tatouage, qui sert plus d'inspiration pour des univers fantastiques qu'à rendre compte d'une rigueur historique.

En fin de compte, ces biais de représentations peuvent s'expliquer par deux points. D'une part, car les jeux n'ont que rarement une portée historique, dès lors, tout semble permis. N'oublions pas que les jeux vidéo restent des œuvres artistiques et des produits commerciaux, ils n'ont pas pour but d'enseigner ou de respecter l'histoire. Pourtant, de plus en plus de jeux s'inscrivent dans une démarche historicisante afin de tendre vers une reconstitution du cadre historique, à l'image de *Kingdom Come : Deliverance* (Warhorse Studio, 2018) qui fut un réel succès auprès des joueurs. Ces démarches, et leur réussite critique et commerciale, pourraient permettre de développer des jeux moins stéréotypés sur les peuples celtiques. D'autre part, trop peu de jeux se placent dans un univers celtique, ou avec un héros celte, ce qui changerait radicalement la manière de les représenter. Sur l'ensemble de nos corpus, il existe bien des jeux avec des factions celtes, mais seul *Hellblade : Senua's Sacrifice* les place au centre de son propos, et c'est aussi le jeu qui propose la vision la plus nuancée, bien que les clichés semblent s'être déplacés vers les Vikings.

Chapitre IV – Les jeux vidéo et l’histoire

Dans un article paru en 2018, Marc Marti soulignait la capacité d’inspiration que procure l’histoire pour les jeux, qui leur « offre de nombreux scénarios ludiques par leur fictionalisation de la narration historique [et que] si cette généalogie narrative est intéressante d’un point de vue formel, elle dépend par ailleurs d’un imaginaire collectif en prise avec les réalités idéologiques de son temps⁴³⁸ ». Dans un premier temps, l’auteur de l’article rappelle la fonction de la matière historique pour les jeux vidéo, à savoir une inspiration, qui ne doit être considérée que comme telle. Un jeu qui serait entièrement dicté par le respect de la rigueur historique cesserait aussitôt d’en être un. D’une part car reproduire une telle prouesse scientifique dépasse nos capacités actuelles. D’autre part car le joueur ne pourrait plus avoir d’emprise sur le jeu en raison du respect scientifique de tous les aspects historiques (culture matérielle et immatérielle entre autres) trop contraignants. Bien entendu, dans la mesure où les jeux vidéo sont multiples il est possible d’envisager un genre minimaliste qui reprendrait des points précis de l’histoire. Mais nos connaissances étant lacunaires, il ne ferait que s’en rapprocher, sans compter que la plupart de nos jeux prennent vie dans un contexte historique avec toutes les conséquences que cela implique : reconstitution architecturale, ambiance sonore, culture matérielle et pratiques culturelles qui en découlent, etc.

Comme le soulignent les chercheurs Samuel Rufat et Hoving Ter Minassian :

En tant que jeux, les jeux vidéo se distinguent des simulations qui cherchent à reproduire la réalité avec le meilleur niveau de détail autorisé par les capacités des supports informatiques. Ils offrent au contraire une sélection d’éléments et une mise en scène propres à susciter des représentations chez le joueur [dans le but] qu’il prenne plaisir à y jouer⁴³⁹.

À l’aune de cette réflexion, la matière historique semble n’être qu’une source d’inspiration pour les studios de jeux vidéo, sans aucune considération péjorative. Dès lors, nous ne pouvons que douter des nombreux slogans *marketing* de jeux qui nous promettent de revivre l’histoire telle qu’elle se serait réellement déroulée. Personne n’est dupe, il s’agit avant tout d’une entreprise à but commercial. Toutefois, la multiplication récente de jeux exhibant ce genre de prétention tend à indiquer que cette démarche est intéressante pour les studios de jeux vidéo.

⁴³⁸ MARTI, « L’Histoire dans le jeu vidéo, une généalogie narrative problématique ? ».

⁴³⁹ RUFAT et TER MINASSIAN, « Espaces et jeu vidéo » dans RUFAT et TER MINASSIAN (dir), *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, 2011, p. 79.

Économiquement dans un premier temps, mais aussi en abordant des sujets « sérieux » pour une industrie en quête de légitimité.

D'autre part, Marc Marti rappelle que les jeux vidéo, tout comme l'ensemble de la culture, sont imprégnés d'un imaginaire collectif tributaire du contexte sociétal dans lequel ils évoluent. Avec cette considération en tête, il peut paraître impossible de rendre compte de l'ensemble des spécificités de chaque jeu corrélé à la culture dont ils sont issus, d'autant plus que chaque studio comporte des équipes plurinationales et qu'un même jeu peut être développé par des studios de nationalités diverses. En effet, il serait intéressant d'opérer des analyses approfondies pour chaque jeu, mais ce n'est pas le sujet de la présente étude. Toutefois, il est possible, et nous l'avons vu, de rendre compte des origines historiques des représentations vidéoludiques indépendamment du studio desquelles elles sont issues. De plus, dans la mesure où les jeux vidéo sont majoritairement produits dans le monde occidental – entendez par là l'Europe et l'Amérique du Nord pour notre corpus – et l'Asie du Sud-Est, des similarités se dégagent dans les manières de représenter l'histoire, et ici les Celtes. Le rôle de cette recherche est donc de remonter jusqu'à l'origine de ces représentations.

Quelle position doit-on alors adopter face à un jeu vidéo historicisant, pour reprendre le questionnement de Jean-Clément Martin⁴⁴⁰. L'historien français, qui a travaillé sur *Assassin's Creed Unity* (Ubisoft Montréal, 2014) qui se déroule durant la Révolution française, soutient que son rôle était celui d'un garde-chasse qui, sans mépriser ni juger ces productions culturelles, visait à évaluer la pertinence de certains choix opérés pour améliorer le jeu au détriment de l'histoire telle que nous la connaissons⁴⁴¹. Notre démarche s'en inspire.

Ce chapitre est entièrement consacré à l'analyse de l'aspect historique des représentations des Celtes dans les jeux vidéo et non à l'histoire des Celtes (voir Chapitre I). De plus, ne sont pris en compte que les jeux qui se déroulent dans un contexte historique, et non les jeux d'inspiration historique comme ceux de *fantasy* médiévale.

⁴⁴⁰ MARTIN et TURCOT, « Histoire et jeu vidéo », p. 225.

⁴⁴¹ *Ibid.*, p. 225-227.

I – Contexte

Commençons par nous intéresser au contexte où sont représentés les Celtes vidéoludiques. Par contexte, nous entendons analyser l'espace-temps où sont inscrits les peuples celtes afin d'étudier s'ils évoluent dans une situation proche de celle que nous connaissons historiquement. La question des figures historiques sera traitée dans cette partie car ces dernières servent généralement de marqueur temporel et/ou géographique pour contextualiser la période dans laquelle le jeu se déroule. Nous pourrions alors constater si certaines régions et certaines périodes sont mises en avant et dans quel but.

A – Date

À quelle période évoluent les Celtes dans les jeux vidéo ? Cette question qui paraît innocente peut poser des difficultés pour les studios. La raison est que, contrairement aux autres médias qui mettent en récit des Celtes, les jeux vidéo se déroulent parfois sur le temps long, à savoir plusieurs siècles. C'est notamment le cas des jeux de stratégie* qui proposent parfois de jouer une partie qui peut s'étaler sur sept siècles à travers plusieurs continents. Comment rendre compte de toutes les évolutions contextuelles qui ont eu lieu dans un espace-temps si large ? Cela est impossible. Les studios opèrent donc des choix, mettent en avant des caractères signifiants pour rendre intelligible le contenu qu'ils proposent (voir Chapitre II). Regardons précisément les dates proposées sur les huit jeux de notre corpus qui se déroulent dans un contexte historique, et ce de manière chronologique.

Le plus ancien d'entre eux, *Age of Empires II : The Age of Kings* (Ensemble Studios, 1999), est aussi celui qui propose la période la plus reculée. Aucune indication ne permet de déterminer le contexte précis dans lequel le jeu se déroule, d'autant plus qu'il fait s'affronter des peuples historiquement très éloignés : des Celtes, des Francs, des Vikings, des Japonais⁴⁴², etc. Sur le même champ de bataille, il est donc possible pour un guerrier celte de croiser la route de conquistadors ou de chariots de guerre coréens (*hwach'a*). Il existe bien des campagnes* qui retracent des étapes de la vie de personnages illustres (Jeanne d'Arc, William Wallace, le Cid...) mais le jeu ne change en rien dans le contenu qu'il propose si ce n'est une narration mise en

⁴⁴² Notons au passage la vision occidentalocentrée du jeu : au plus une civilisation semble éloignée de l'Europe, au plus sa dénomination englobe des réalités extrêmement variées tant sur le plan chronologique que géographique (Chinois, Japonais, Mongols, Turcs...).

scène par des dialogues. Sur l'écran-titre* du jeu, il est possible de trouver des descriptifs de chaque civilisation, dont les Celtes qui sont intronisés de la sorte :

Anciens occupant de l'Europe du Nord, les Celtes sont apparus il y a 5000 ans et sont les fondateurs du site de Stonehenge⁴⁴³.

S'en suit un long descriptif jusqu'au bas Moyen Âge. Nous retrouvons là une vision surannée qui conçoit les Celtes comme les créateurs des mégalithes d'Europe (voir Chapitre II). Pourquoi retenir une date aussi éloignée, alors que Stonehenge aurait été érigé entre le III^e et II^e millénaire av. J.-C. ? Il nous semble qu'il ne faut pas y voir une datation précise mais plutôt une manière de souligner l'ancienneté de ces peuples. Ce fait nous a étonné puisque sur la même interface*, le titre du texte place les Celtes dans une période allant de 500 jusqu'à 1500 ap. J.-C. alors que des événements plus précoces sont soulignés comme la conquête de la Gaule par Jules César. Toutefois, la description ne se concentre que sur les Celtes insulaires, ce qui expliquerait d'une part cette focalisation sur le Moyen Âge, d'autre part cette date aussi tardive⁴⁴⁴.

En dehors de cet exemple, le reste du corpus respecte les périodes dans lesquelles des Celtes ont réellement évolué. *Total War : Rome II* (Creative Assembly, 2013) prend comme cadre l'Antiquité classique : nous y retrouvons des peuples comme les Suèves, les Arvernes mais aussi des cités états à l'image d'Athènes ou de Sparte. Il est possible d'incarner des peuples gaulois ou bretons et des peuples celtibères sont aussi présents (bien qu'ils ne soient pas rattachés aux cultures celtiques). La grande campagne nous plonge en 272 av. J.-C. et semble pouvoir se conclure trois cents ans plus tard, même si les parties se terminent généralement bien avant. Le DLC* intitulé *César en Gaule* sorti quatre mois plus tard permet quant à lui de mener une campagne en reprenant la chronologie de la conquête de César.

Le contexte de la conquête des Gaules semble apprécié des concepteurs de jeux puisqu'il est aussi repris dans *Praetorians* (Pyro Studios, 2003) qui permet lui aussi de revivre l'expédition du général romain, entre autres. De son côté, *Assassin's Creed Origins* (Ubisoft Montréal, 2017) commence son histoire en 49 av. J.-C. Si nous jouons un *medjay* égyptien (ici protecteur de la population), il est possible de rencontrer deux frères gaulois qui combattent en tant que gladiateurs et nous rencontrons plus tard Jules César qui revient de sa conquête en Gaule. L'histoire de *Ryse : Son of Rome* (Crytek, 2013) se déroule quant à elle dans un cadre

⁴⁴³ Texte issu du jeu.

⁴⁴⁴ Texte disponible en ligne, onglet « histoire » :

<https://ageofempires.fandom.com/fr/wiki/Celtes> (*Age of Empires II*), consulté le 29/03/2021.

légèrement postérieur puisqu'elle prend place sous le règne de Néron, à une date inconnue mais qui semble avoisiner l'an 60 de notre ère.

Un énorme bond dans le temps est opéré par la suite puisqu'*Hellblade : Senua's Sacrifice* (Ninja Theory, 2017) place son héroïne en l'an 875 de notre ère soit un espace de huit cents années avec le dernier jeu. Si des Pictes semblent bien avoir existé à cette période, il semble que la date soit quelque peu tardive. En effet, les raids vikings sur le Nord-Est de l'Écosse sont plus précoces, et ils semblent s'y être installés depuis le début ou le milieu du IX^e siècle⁴⁴⁵. Toutefois, il est possible d'imaginer que des Pictes aient pu prospérer jusque-là.

Enfin, *Crusader Kings II* (Paradox Development Studio, 2012) propose une campagne sur une époque allant de l'an 769 à 1453 de notre ère. Le jeu du studio suédois permet d'incarner une dynastie dans un cadre historique qui sera bouleversé par nos actions. Il est aussi possible, via une option facultative, de demander au jeu qu'il respecte les grands événements de ces périodes. Si c'est le cas, que vous jouez un duc du royaume de France ou un Khan mongol, votre partie verra émerger au XI^e siècle le duc Guillaume de Normandie qui essaiera de s'emparer du royaume d'Angleterre. Que ce soit en modifiant l'histoire ou non, il est possible d'incarner une dynastie de culture celtique jusqu'en 1453. Par exemple, au VIII^e siècle la région de l'Écosse actuelle est de culture picte, d'origine celtique, alors qu'au XIV^e siècle elle est de culture écossaise, toujours d'origine celtique.

Ainsi, sur huit jeux de notre corpus, seul *Age of Empires II : The Age of Kings II* semble être mal informé sur l'histoire des Celtes qu'il place sur une période bien trop large. Depuis, les jeux vidéo respectent les dates auxquelles nous avons connaissance de l'existence des Celtes. S'il est difficile de délimiter une période pour l'histoire des Celtes, il est en revanche bien plus facile de respecter le déroulement d'événements qui nous sont connus. Les événements majeurs comme la guerre des Gaules sont respectés et appréciés des studios de jeux vidéo qui les utilisent régulièrement. Cela s'explique notamment par le caractère emblématique de certains contextes – comme Jules César qui est une figure fantasmée de l'histoire – et non pour la popularité particulière des Celtes.

⁴⁴⁵ KURZAWA, *Les Pictes*, p. 26 ; BAUDUIN, *Les Vikings*, p. 76-77.

B – Géographie

Nous retrouvons au sein des jeux vidéo des cadres géographiques différents exprimés de façons plurielles. Si certains jeux proposent une carte qui représente clairement où sont situés les Celtes, d'autres ne font de mentions géographiques qu'à travers des dialogues diégétiques ou du paratexte*. L'importance de la localisation des Celtes est donc différente d'un jeu à l'autre.

La Gaule est à plusieurs reprises représentée. Nous la retrouvons à travers *Praetorians* (Pyro Studios, 2003) qui met en scène la conquête de Jules César, mais aussi *Civilization VI* (Firaxis Games, 2016) qui met de la même manière l'accent sur le conflit entre Rome et la Gaule dans son encyclopédie* et propose Ambiorix comme représentant de la civilisation des Gaulois. Dans *Assassin's Creed Origins* (Ubisoft Montréal, 2017), la Gaule n'est pas directement représentée, mais les deux seuls personnages celtes du jeu sont les frères gaulois Veridovix et Diovicos.

La Bretagne insulaire et l'Irlande sont les deux autres régions les plus représentées au sein des jeux vidéo. *Age of Empires II : The Age of Kings* (Ensemble Studios, 1999) ne détaille aucune région précise mais mentionne à plusieurs reprises de manière textuelle l'Irlande, l'Écosse et le pays de Galles comme des régions celtiques à travers l'onglet histoire. *Praetorians* (Pyro Studios, 2003) qui propose de revivre une partie de la conquête de Jules César nous emmène aussi brièvement sur l'île de Bretagne à travers les expéditions du général romain (-55 à -54). *Ryse : Son of Rome* (Crytek, 2013) nous propose de vivre l'expédition d'un soldat romain en terres bretonnes. Bien que le jeu soit évasif quant aux lieux dans lesquels nous évoluons, il est tout de même mention de la province de *Brtainnia* et d'un niveau qui se déroule dans la ville d'York. Plus loin dans le jeu, le studio allemand nous emmène au-delà de la province romaine où nous découvrons ce qui est considéré comme des tribus calédoniennes. Aucune information géographique plus précise ne nous est apportée, il faut donc imaginer que cet épisode se déroule dans le nord de l'Angleterre, voire dans les Lowlands écossais. Enfin, *Hellblade : Senua's Sacrifice* (Ninja Theory, 2017) narre les aventures d'une Picte au sein des Orcades. Le jeu ne propose aucune autre information concernant la géographie de l'univers dans lequel le scénario se déroule, si ce n'est que Findan, le mentor de Senua, est originaire d'Irlande.

Vint ensuite les descriptions plus globales qui ne se cantonnent pas à une région précise. C'est le cas de *Civilization VI* qui mentionne au sein de son encyclopédie que les Celtes, « les

descendants des Gaulois⁴⁴⁶ », ne se limitent pas à la Gaule, mais furent aussi présents en Allemagne, en Espagne, en Turquie, dans les Balkans, en Grande-Bretagne. Il semble que l'histoire nébuleuse de la dénomination des Celtes, dont parle Jean-Louis Brunaux à travers son livre *Les Celtes : Histoire d'un mythe*, ait posé problème au studio américain. Nous pensons qu'il y a eu une confusion entre ceux que nous appelons désormais les Celtes, c'est-à-dire l'ensemble des peuples de cultures celtiques, et les peuples de la Gaule celtique, historiquement attesté durant l'Antiquité. Cependant, l'ensemble des peuples de culture celtique ne descendent pas de ces peuples-là.

Enfin, deux jeux de stratégie proposent la vision la plus complète et la plus détaillée de la géographie des Celtes : *Crusader Kings II* (Paradox Development Studio, 2012) et *Total War : Rome II* (Creative Assembly, 2013). Comme expliqué précédemment, *Crusader Kings II* nous met dans la peau d'une dynastie qu'il faut faire évoluer socialement au cours des siècles. Le jeu se déroule uniquement sur une carte de campagne – et différents onglets qui s'ouvrent au premier plan – qui reprend l'Europe, l'Afrique du Nord, le Proche et Moyen Orient ainsi qu'une partie de l'Asie (Image n°46). Plusieurs modes d'affichage nous permettent d'évaluer en temps réel différentes statistiques de chaque région : ainsi, il est possible d'en voir l'appartenance, la religion, la puissance économique, les relations diplomatiques, la culture, etc. Pour rappel, sont considérées comme d'origine celte les cultures picte, irlandaise, galloise, bretonne et écossaise. Globalement, les régions de cultures celtiques sont les mêmes pour le studio suédois de 769 à 1453 : la Bretagne armoricaine – qui reprend les contours du duché de Bretagne, dont le pays nantais – les Cornouailles, le pays de Galles, l'Irlande, l'Écosse et l'Île du Man. Selon la date à laquelle nous décidons de commencer une campagne, la répartition de la culture celtique varie quelque peu.

En 867, plusieurs incursions de la « culture nordique » sont à souligner, reprenant par là les raids vikings. Nous retrouvons la culture nordique précédemment là où il y avait une culture celtique : dans les Hébrides, ce qui est bien attesté au IX^e siècle⁴⁴⁷ ; dans la région de Dublin, que les Scandinaves fondent en 841⁴⁴⁸ ; sur l'île du Man et dans les Orcades, ce dont témoigne effectivement l'historien Jean Renaud⁴⁴⁹, ainsi que dans les Shetlands⁴⁵⁰. L'évolution de la culture celtique face aux autres cultures, notamment nordique, semble donc bien respectée

⁴⁴⁶ Texte issu du jeu

⁴⁴⁷ WILSON (dir.), *Le Monde nordique*, p. 114-115.

⁴⁴⁸ BAUDUIN, *Les Vikings*, p. 54.

⁴⁴⁹ RENAUD, *Les Vikings et les Celtes*, p. 23-24.

⁴⁵⁰ BAUDUIN, *Les Vikings*, p. 76-77.

au sein du jeu du studio suédois. Peu de changements interviennent par la suite : le Nord-Est des Highlands est parfois de culture nordique, et redevient entièrement écossaise en XII^e siècle et les Hébrides et les Shetland ne sont de culture écossaise qu'entre le XII^e et le XIV^e siècle (il y a un bond entre 1187 et 1337 dans les dates de début de campagne qui ne nous permet pas d'être plus précis). Précisons qu'il ne faut pas voir une culture unique dans chacune de ces régions, mais plutôt la représentation de la culture dominante des habitants. Il existe d'ailleurs un code visuel (la couleur de la région est hachurée) pour expliquer que cette région est en train de changer de culture, notamment quand son suzerain est de culture différente que celle du peuple.

De son côté, *Total War : Rome II* (Creative Assembly, 2013) propose lui aussi une carte imposante – comprenant l'Europe, hormis la Scandinavie et une partie de la Russie, l'Afrique du Nord et le Proche Orient – mais qui n'évolue cette fois-ci qu'en fonction de nos choix. Comprenez par-là que toutes les campagnes sur cette grande carte démarrent à la même date, le jeu ne nous propose donc qu'une vision historicisante non-évolutive. Si la campagne démarre en 272 av. J.-C. et peut se terminer vers l'an 28 de notre ère, la répartition des factions (peuples, cités-états, tribus) ne semble pas se rattacher à une date précise. En effet, le but de Creative Assembly est de pouvoir composer avec des factions qui n'ont probablement jamais existé au même moment. Cette pirouette s'explique avant tout par la nature même du jeu qui est de pouvoir faire s'affronter des peuples fantasmés de l'Antiquité.

Nous retrouvons ainsi des factions de culture celtique en France, en Bretagne insulaire, en Irlande, en Italie du Nord (Gaule cisalpine), en Hongrie, en Autriche, en Espagne, en Turquie et dans les Balkans. Difficile de savoir avec précision si chacune de ces régions était celte ou non tant de nombreux débats existent pour chaque peuple. Retenons que Creative Assembly se base sur l'expansion maximale des Celtes et que le studio britannique semble relativement bien la respecter, de manière schématique (Image n°37). Soulignons toutefois que nous ne sommes pas sûr que la Bretagne insulaire et l'Irlande soient entièrement peuplées de Celtes à cette époque. Si le studio britannique propose une répartition des factions celtiques qui semblent relativement proche de nos connaissances historiques, seule des factions gauloises et bretonnes sont jouables. Les jeux vidéo nous proposent donc plusieurs visions de la répartition géographique des Celtes sans contradiction. Les acquis historiques sont respectés bien que schématisés, mais aucun peuple celte n'est placé dans un territoire où il ne devrait absolument pas se trouver.

C – Peuples et personnages historiques

La question des peuples et des personnages historiques est importante dans le cadre des jeux vidéo en ce sens qu'ils servent généralement de marqueur contextuel – lorsqu'il s'agit des références les plus connues – ou d'évocations qui suscitent l'imaginaire collectif.

Les peuples

S'intéresser à l'ensemble des peuples celtes dans les jeux vidéo et questionner leur historicité serait bien trop ambitieux. Cela s'explique notamment pour *Total War : Rome II* (Creative Assembly, 2013) dans lequel plusieurs dizaines de peuples celtes sont mentionnés et situés géographiquement. Dans ce cas présent, nous ne prendrons en compte que les peuples centraux ou jouables au sein de notre corpus de jeux. Nous analyserons les peuples par région, pour montrer si certaines d'entre elles sont préférées au sein des jeux vidéo.

Étudions les peuples d'Ouest en Est : commençons par la Bretagne insulaire et l'Irlande. *Ryse : Son of Rome* (Crytek, 2013) ne mentionne que vaguement les Bretons, considérés comme tels car habitant la province romaine de *Britannia*. Rappelons qu'il ne s'agit pas d'un peuple particulier, mais des locuteurs d'une langue celtique. De son côté, *Total War : Rome II* (Creative Assembly, 2013) nous permet d'incarner le peuple des Icènes, placés au Sud-Est de l'Angleterre. Les Icènes sont un peuple celte dont la première mention remonte en l'an 43 bien que la numismatique permette de déceler leurs premières traces vers 65 av. J.-C⁴⁵¹. Ces dates correspondent bien avec la période représentée dans le jeu du studio britannique, bien que le peuple soit légèrement tardif. De son côté, *Hellblade : Senia's Sacrifice* (Ninja Theory, 2017) met en scène des Pictes, peuple significatif pour représenter les Celtes de manière générale (voir Chapitre II), en l'an 875 de notre ère. Cette date est plausible et les raids vikings mentionnés au sein du jeu ont bien eu lieu durant la deuxième moitié du IX^e siècle⁴⁵². Enfin, *Crusader Kings II* (Paradox Development Studio, 2012) place bien des Celtes en Bretagne et en Irlande, mais il ne mentionne aucun peuple, se limitant à évoquer des régions de culture celtique.

Regardons de plus près les peuples de Gaule. Au cours de la campagne de *Praetorians* (Pyro Studios, 2003), nous incarnons César et ses légions qui marchent sur la Gaule. Plusieurs

⁴⁵¹ Ó FAOLAIN, « Iceni » dans KOCH (dir.), *Celtic Culture*, p. 954.

⁴⁵² BAUDUIN, *Les Vikings*, p. 76-77.

peuples gaulois sont mentionnés à travers des dialogues – les Éduens, les Atrébates, les Boïens, les Helvètes – mais ils sont tous visuellement regroupés au sein de la faction Barbares sans plus de détails (voir Chapitre III). Nous retrouvons ces peuples à travers *Total War : Rome II* (Creative Assembly, 2013) qui en propose un plus grand nombre (quatorze pour la grande campagne) dont seuls quatre sont jouables : les Arvernes, les Nerviens, les Boïens et la Galatie (en anglais *Galatia*). Tous les peuples mentionnés (ainsi que la Galatie qui est considérée comme telle) font partie des plus renommés de Gaule. Les Arvernes sont l'un des plus grands peuples de Gaule dont est originaire Vercingétorix⁴⁵³. Les Boïens l'un des plus puissants d'Europe centrale⁴⁵⁴ et les Nerviens peuplent la Belgique actuelle. La plupart d'entre eux nous sont connus à travers le récit de Jules César lors de sa conquête de la Gaule⁴⁵⁵. Les Gaulois galates, qui sont placés en Anatolie centrale, sont quant à eux connus depuis le début du III^e siècle av. J.-C. pour leur mercenariat et les différentes guerres auxquelles ils ont participé⁴⁵⁶. Ces peuples présentent quelques différences au sein du jeu de Creative Assembly mais nous y reviendrons. Parmi les nombreuses civilisations proposées au sein de *Civilization VI* (Firaxis Games, 2016), nous pouvons incarner la Gaule dans son ensemble. Toutefois, il est indiqué que son représentant, Ambiorix, est bien l'un des chefs des Éburons, l'un des peuples belges. Enfin, dans *Assassin's Creed Origins* (Ubisoft Montréal, 2017), les deux frères gaulois n'ont pas d'origine précise.

Un premier constat peut être dressé quant à la faible répercussion de la présence d'un peuple celtique précis au sein des jeux vidéo. Hormis de rares exceptions – comme la présence de tatouages ou de peintures bleus pour les Pictes (voir Chapitre II) – le choix d'un peuple n'implique pas de particularisme culturel ni de représentation différente. Il s'agit plutôt d'un marqueur géographique et temporel.

Personnages historiques

Avec les mentions de peuples, les figures historiques sont l'autre catégorie qui permet d'identifier avec précision l'appartenance de ces Celtes vidéoludiques. Pourtant, peu de personnages illustres se retrouvent au sein des jeux vidéo. Dans son DLC *Byzantium & Gaul Pack* sorti le 24 septembre 2020, *Civilization VI* propose désormais d'incarner la Gaule à travers

⁴⁵³ BRUNAU, *Vercingétorix*, p. 21.

⁴⁵⁴ KRUTA, *Les Celtes*, p. 117.

⁴⁵⁵ CESAR, *Guerre des Gaules*.

⁴⁵⁶ KRUTA, *Les Celtes*, p. 4.

Ambiorix. L'encyclopédie du jeu nous donne quelques informations sur le chef gaulois, à savoir qu'il est l'un des deux rois des Éburons, peuple occupant la Belgique actuelle, qu'il partage le commandement avec Catuvolcos, qu'il est reconnu pour sa ruse lors de la rébellion face à César et que, battu par l'armée de Quintus Cicéron, il disparaît sans être jamais retrouvé. Historiquement, Ambiorix nous est connu à travers les récits de Jules César et le jeu s'inspire directement des faits rapportés par le général romain. La mention de la ruse du chef gaulois vient certainement de sa rébellion et de sa victoire sur la XIV^e légion lors de la bataille d'Aduatuca durant l'automne 54 av. J.-C⁴⁵⁷. Peu de temps après, le chef gaulois subit bien un revers par Quintus Cicéron et il ne sera jamais retrouvé malgré toutes les tentatives de Jules César. Ces descriptions n'ont que peu de répercussions dans le jeu mais reprennent toutefois un portrait simple et juste du chef gaulois.

Ambiorix est aussi présent dans *Praetorians* (Pyro Studios, 2003) qui relate les moments clefs de la conquête de Jules César. Plusieurs autres figures majeures de la guerre des Gaules sont mentionnées mais n'ont pas de modèle unique : soient elles apparaissent à travers des lignes de dialogues, soient elles ont une forme clonée par manque de moyens. Nous retrouvons ainsi Diviciacos – qui une fois délivré des Helvètes par les Romains aide ces derniers en leur fournissant de la cavalerie – Ambiorix à travers sa rébellion ou encore Vercingétorix à la tête du soulèvement des Gaulois. Si les personnages historiques semblent bien rattachés aux faits qui leurs sont connus, nous notons quelques incohérences comme le fait Diviciacos n'ait jamais été fait prisonnier par les Helvètes.

Sur l'ensemble de notre corpus, seul un personnage historique en dehors de la Gaule est mentionné : celui de Boudicca (vers 30 ; 61). La reine des Icènes fait partie des antagonistes principaux de *Ryse : Son of Rome* (Crytek, 2013) où, affligée par la répression romaine, elle décide de mener une révolte contre l'autorité impériale et dévaste la région. Cet événement semble se rapprocher de ce que nous rapporte Tacite qui explique que la reine icène se révolte et saccage Londres (*Londinium*) après que l'autorité romaine les a violentées elle et ses filles⁴⁵⁸. Seulement, dans ce jeu, Boudicca n'est pas une reine, n'a pas de filles, et ne marche pas sur Londres mais sur Rome. Son père, Oswald, possède un nom d'origine germanique qui pourrait s'inspirer du roi de Northumbrie Oswald⁴⁵⁹. Si tous deux sont bien originaires de Bretagne, six cents ans les séparent.

⁴⁵⁷ CESAR, *Guerre des Gaules*, p. 193-195.

⁴⁵⁸ KOCH, « Boudica » dans KOCH (dir.), *Celtic Culture*, p. 234-236.

⁴⁵⁹ KOCH, « Saint Oswald » dans KOCH (dir.), *Celtic Culture*, p. 1401-1402.

Enfin, dans *Age of Empires II : The Age of Kings* (Ensemble Studios, 1999), lorsque nous lançons une partie contre l'intelligence artificielle, un pseudonyme aléatoire lui est donné parmi un panel propre à chaque civilisation. Cela n'a aucune conséquence en termes de mécaniques si ce n'est ajouter de l'immersion et de la diversité à chaque partie. Chaque nom fait référence à un personnage historique et nous retrouvons ainsi Columba, William Wallace, Brude mac Maelchon, Brian Boru, et bien d'autres. Plusieurs éléments nous interpellent ici. D'une part, tous les personnages sont insulaires – et il en va de même pour le reste du panel, considérant les Celtes comme étant uniquement les habitants de Bretagne et d'Irlande – ce qui s'expliquerait par la délimitation chronologique proposée par le studio américain (de l'an 500 à 1500). D'autre part, plusieurs personnages ne sont pas celtes, comme Æthelfrith et Æthelred le Malavisé qui sont de culture anglo-saxonne, ou William Wallace qui semble trop éloigné chronologiquement et culturellement pour pouvoir être considéré comme Celte.

Finalement, qu'est-ce qui détermine la place de tel personnage historique ou de tel peuple au sein d'un jeu vidéo ? Quelle utilité pour un studio de faire appel à une figure historique pour son jeu ? Premier constat, les références historiques de peuples ou de personnages servent avant tout d'indicateur chronologique et géographique, voire même événementiel. Boudicca rappelle sa rébellion avec les Bretons, Ambiorix sa révolte contre Jules César, Vercingétorix son combat avec le général romain. S'il est question d'un chef gaulois, alors nous aurons un jeu qui le met en guerre contre Rome, si c'est un Picte, fort à parier que nous verrons des Vikings, etc. De plus, il s'agit le plus souvent des figures les plus connues du monde celtique. Le but est de faire appel à eux comme des signes : dès lors, c'est tout un imaginaire de références qui leur sont rattachés. Cette question de la renommée explique aussi l'omniprésence de la Gaule, de la Bretagne et de l'Irlande. Alors que les Celtes ont peuplé de larges territoires, seul *Total War : Rome II* nous permet d'incarner un peuple celte (d'origine gauloise) en Turquie. Ainsi, l'objectif des jeux vidéo n'est pas de représenter l'historicité des figures celtiques dans leurs diversité, mais de faire appel à elles pour leur puissance d'évocation. Mettez en jeu des Pictes et des Éravisces et vous constaterez quel peuple suscite son lot de références auprès des joueurs⁴⁶⁰.

⁴⁶⁰ Les peuples retenus par les jeux vidéo sont souvent les plus populaires au sein de nos imaginaires collectifs. Mettre en jeu un autre peuple moins connu ne suscite pas une reconnaissance immédiate et est donc moins signifiant. Nous pouvons donc dire que les peuples les plus renommés, et donc les plus utilisés, sont des références transmédiatiques. Convoquer Rome est en cela un atout majeur pour un jeu, d'où le contexte surreprésenté de la guerre des Gaules et du personnage de Jules César.

Les mêmes conclusions apportées pour les peuples et les figures historiques peuvent être appliquées à propos du cadre géographique et temporel. N'apparaissent en jeu que les événements ou les cadres contextuels les plus connus, et donc les plus propices à faire appel à l'imaginaire des joueurs. Derrière la pratique des jeux vidéo, il y a une forme de fantasme qui fait appel à l'envie d'incarner ou de rencontrer des personnages et des peuples de tout temps. C'est en cela que les studios font appel aux références les plus connues et ne visent pas à explorer l'étendue des possibles que leur offre la matière historique.

Enfin, même s'il serait nécessaire de faire une étude plus approfondie, il nous semble possible d'émettre une dernière hypothèse. L'imaginaire gaulois – c'est-à-dire leur histoire ainsi que les différentes références qui leurs sont rattachées – semble être préféré à son voisin insulaire pour les jeux historicisants là où l'imaginaire celtique insulaire est employé de préférence dans le cadre des jeux de *fantasy*⁴⁶¹. Il nous semble que cette conclusion s'explique par la nature même de ces imaginaires. En effet, les Gaulois sont bien mieux connus pour leurs épisodes militaires – notamment la guerre contre Rome qui présente plusieurs aspects intéressants pour les jeux vidéo⁴⁶² – que pour leurs légendes et leur mythologie, avec tous les problèmes que comporte ce terme. Inversement, l'histoire des Celtes d'Irlande ou de Bretagne est bien plus foisonnante en divinités et en légendes épiques.

II – À la guerre

Sur l'ensemble des huit jeux historicisants de notre corpus, tous possèdent une dimension guerrière importante si ce n'est centrale dans le gameplay*. La guerre est en effet le thème le plus représenté des jeux historicisants, quel que soit l'époque ou le contexte présentés. Son analyse est donc un élément central pour saisir le rapport qu'entretiennent les jeux vidéo avec l'histoire : y a-t-il une primauté accordée à la recherche d'une vision historicisante ou au gameplay ? Est-il possible de s'appuyer sur le premier pour renforcer le second ?

⁴⁶¹ Ce qui s'expliquerait par l'utilisation de références au monde insulaire médiéval comme source d'inspiration aux corpus qui ont contribué à développer la *fantasy*.

⁴⁶² N'oublions pas que la majorité des jeux mettent en scène la guerre, d'autant plus que cinq de nos huit jeux appartiennent à la catégorie des jeux de stratégies, le plus souvent accès sur l'aspect militaire. Or, il faut toujours un (ou des) camp allié et un (ou des) camp adverse qui soit d'origine différente. Extrêmement rares sont les jeux qui font s'affronter les mêmes peuples, mêmes royaumes, etc. Les Gaulois ont donc l'avantage, pour les jeux vidéo, d'avoir leurs voisins romains qui sont surreprésentés au sein du média vidéoludique et donc la possibilité de convoquer le personnage de Jules César.

Cette problématique nous amène à questionner deux axes du domaine militaire. D'abord, quelle part d'historicité retrouvons-nous dans la représentation des situations de guerre au sein des jeux vidéo ? Par situation de guerre nous entendons tout ce qui ne concerne pas la culture matérielle : les pratiques et les techniques de guerre. La question de la potentialité des conflits – est-il possible historiquement que le peuple arverne se retrouve face à un peuple germain – est mise de côté car nous avons vu que les jeux vidéo respectent dans la grande majorité les contextes des Celtes historiques. De l'autre, nous questionnerons l'historicité de la culture matérielle militaire : épées, boucliers, casques entre autres. Cette partie sera principalement basée sur le jeu *Total War : Rome II* de Creative Assembly. Pour cause, c'est le seul jeu vidéo à proposer une représentation aussi complète de la guerre chez les Celtes de notre corpus. Cependant, le jeu est principalement axé sur les peuples bretons et gaulois et ne représente donc qu'une partie des Celtes connus à ce jour. Notons dès à présent que son mode campagne s'étale sur une période de trois cents années, les anachronismes sont donc nombreux étant donné que les représentations, graphiques ou non, n'évoluent pas au sein du jeu avec le temps.

A – Situations de guerre

Les Celtes : des peuples unis ?

Historiquement, les peuples celtes quels qu'ils soient ne doivent pas être considérés comme une union politique au sens large du terme, mais comme un ensemble de peuples partageant des traits culturels (voir Chapitre I). Cependant, ils ont longtemps été représentés de la sorte, notamment à travers leur instrumentalisation politique. De leur popularisation au XVIII^e siècle aux récits nationaux des XIX^e et XX^e siècle, les Celtes ont été pensés comme un ensemble d'unions politiques nationales. Les Celtes d'Éire formeraient une nation qui aurait été l'ancêtre directe de l'Irlande, il en va de même pour l'Écosse, la Gaule, le pays de Galles. À notre époque, le cas du parti d'extrême droite régionaliste italien la Ligue du Nord (*Lega Nord*) montre bien que les réappropriations politiques des Celtes n'appartiennent pas qu'au passé⁴⁶³. Si les historiens actuels se détachent de cette vision unificatrice erronée, la question est ici de

⁴⁶³ DI CARPEGNA FALCONIERI, *Médiéval et militant*, p. 179-180.

savoir comment les jeux vidéo représentent les conflits militaires entre des peuples apparentés à l'aune de l'unicité des Celtes.

Nous l'avons vu, *Total War : Rome II* (Creative Assembly, 2013) propose entre le III^e siècle av. J.-C. et le I^{er} siècle plusieurs factions celtes regroupées en sous-cultures, tribus bretonnes et tribus gauloises. Premier constat, l'ensemble des Celtes n'appartiennent donc pas à une seule faction qu'il serait possible de diriger. Il ne s'agit pas non plus de pouvoir jouer la Gaule ou la Bretagne, mais plutôt des peuples distincts les uns des autres : nous pouvons incarner les Arvernes, les Nerviens, les Icènes, et non toute une région. La carte de campagne du jeu du studio britannique est découpée en régions qui forment des provinces. Dans la mesure où il est impossible de représenter l'ensemble des peuples de cette carte ni de délimiter chaque région, le découpage est schématique et reprend pour le cas de la Gaule la délimitation qu'en fait Jules César. Ainsi, si l'Irlande ne forme qu'une seule région, il ne faut pas nécessairement y voir une volonté de les unifier, mais plutôt d'optimiser le *gameplay* et de constituer avec les connaissances à disposition, l'Irlande étant peu connue durant cette période. Ce manque de connaissance amène Creative Assembly à faire des compromis historiques et à verser dans l'anachronisme, avec cette région d'Irlande qui se nomme Eblana du nom l'île du II^e siècle de notre ère, soit en dehors de la chronologie du jeu.

Ce découpage par région comporte plusieurs conséquences sur l'aspect militaire. Tout d'abord, il est possible de déclencher une guerre à n'importe quelle faction dans le but de lui prendre ses terres, objectif largement mis en avant dans *Total War : Rome II* jusque dans son titre. Or, l'ensemble des factions gauloises et bretonnes (pourtant séparées en deux cultures) possèdent un trait commun, la « Société guerrière », qui leur octroie un bonus d'ordre public pour toute guerre contre une faction voisine. L'ordre public est une mécanique centrale inhérente à la série des *Total War* qui permet de calculer la satisfaction ou l'insatisfaction d'une colonie. Un ordre public positif octroie un bonus économique là où une trop grande insatisfaction déclenchera une révolte et l'apparition d'une armée rebelle. Ce trait pousse donc les joueurs à multiplier les conflits armés avec ses voisins qui sont, dans un premier temps, d'autres factions celtes. Cet aspect souligne à quel point les Gaulois et les Bretons ne sont pas à voir dans le jeu comme des unions politiques mais comme un ensemble de peuples disparates, vision qui se rapproche de ce que nous en savons historiquement.

Toutefois, une autre règle du jeu vient souligner leur affinité culturelle. En effet, il est possible de fédérer les peuples d'une même sous culture. Que ce soit en ayant affaibli un adversaire à travers une guerre ou par d'excellentes relations diplomatiques, il est possible de

proposer une unification à une autre faction afin de joindre l'ensemble de ses territoires, ressources et armées à la vôtre. Pour une faction gauloise, l'action n'est disponible que pour une autre faction gauloise, et il est donc impossible de confédérer un peuple breton et inversement. De plus, vous obtiendrez un léger bonus diplomatique avec toutes factions qui possèdent la même culture que la vôtre. Concrètement, une bonne relation diplomatique permet de créer des alliances, des échanges commerciaux, là où une mauvaise relation poussera les autres factions à vous déclencher la guerre. Inversement, une culture différente de la vôtre vous octroie un léger malus qui s'explique par une aversion culturelle.

En définitive, ce double aspect rend compte d'une historicité relativement cohérente. Comme nous le retrouvons à travers la Gaule, des peuples gaulois sont capables de se faire la guerre entre eux, parfois même en s'alliant avec d'autres peuples non celtiques comme les Romains ; parfois les peuples de Gaule sont capables de s'unir contre un même adversaire comme ce fut le cas lors de la guerre des Gaules. Toutefois, un cas comme celui des Éduens – qui commerce depuis longtemps avec Rome et a même obtenu le titre de « frères » du Sénat du peuple romain – montre qu'il n'est pas intuitif qu'un peuple gaulois soit plus proche d'un peuple de culture apparenté que d'un autre plus éloigné, ce que retransmet mal le studio britannique.

Être en guerre : tactiques et logistiques

Passons en revue quelques éléments concernant la représentation de la guerre au sein de *Total War : Rome II*. Nous n'entrerons volontairement pas dans des détails qui nous sont impossible de juger tant les sources historiques nous font défaut.

Premier élément dans le jeu du studio britannique, chaque faction peut lever des troupes en temps de guerre comme en temps de paix. Une armée est toujours dirigée par un général qui peut recruter jusqu'à dix-neuf autres unités*, et le nombre de généraux disponibles dépend de la taille de votre territoire : chaque palier gravi vous octroie de nouveaux généraux recrutables. Ce système est identique pour l'ensemble des factions. Plusieurs concessions historiques sont alors opérées : concernant le recrutement du type d'unité, aucune limite ne vous est imposée. Libre à vous si vous le décidez de concevoir des armées uniquement composées de druides guerriers ou de cavaliers, ce qui est historiquement invraisemblable. Ensuite, la taille d'une armée en tant de guerre ou en temps de paix est sensiblement différente, ce qui n'est pas le cas dans *Total War : Rome II* où le nombre de soldats est le plus souvent le même peu importe la

situation, ce qui s'explique surtout par le fonctionnement même du jeu qui pousse à entrer régulièrement en conflit armé. Enfin, ne sont comptabilisés et représentés que les soldats, que ce soit sur le champ de bataille ou dans l'interface de campagne. Or, nous savons que ces derniers sont accompagnés d'un personnel organisé de servants, de valets d'armes et de soutiens médicaux, sans parler du ravitaillement⁴⁶⁴. Tous ces choix sont en réalité des concessions permettant de fluidifier le *gameplay* pour le rendre plus agréable et moins frustrant. Cet exemple souligne remarquablement les conséquences de l'adaptation d'un cadre historique sur un support vidéoludique.

Deuxièmement, regardons la question des formations et des tactiques de guerre. Les historiens ont longtemps dénigré les qualités martiales des Celtes, y compris Camille Jullian qui s'est penché à de nombreuses reprises sur la Gaule. Sa vision en dresse un portrait bestial et infantile :

Une autre cause du succès des Gaulois fut dans leur manière d'apparaître. En face de ce monde méridional, habitué aux théories d'une stratégie savante, à une sage division du travail militaire, à des corps d'infanterie habilement variés et régulièrement disposés, aux guerres lentes et méthodiques, aux sièges patients, à la mise en train formaliste des marches et des batailles, la foule gauloise surgissait subitement, avec ses masses innombrables de fantassins et de cavaliers hurlant et gesticulant⁴⁶⁵.

Pourtant, plusieurs historiens contemporains démontrent à quel point les Celtes, et ici plus particulièrement les Gaulois, maîtrisaient l'art de la guerre⁴⁶⁶. Prenons le cas de la formation de la tortue, tactique populaire et intimement liée aux Romains dans les imaginaires collectifs. Nous la retrouvons dans des films, des bandes dessinées – notamment à travers les aventures d'Astérix – mais aussi au sein des jeux vidéo. Que ce soit dans *Praetorians* (Pyro Studios, 2003), dans *Total War : Rome II* (Creative Assembly, 2013) ou dans son prédécesseur sorti en 2004, plusieurs unités romaines peuvent utiliser cette tactique de combat. Pourtant, les Gaulois avaient bel et bien connaissance de cette pratique et l'utilisaient même durant leurs guerres : à Bibrax en 57 av. J.-C., contre Cicéron en 54 av. J.-C., à Alésia en 52 av. J.-C.⁴⁶⁷. Mais aucun jeu ne met en scène des Gaulois capables d'une telle stratégie, et les unités de

⁴⁶⁴ DEYBER, *Les Gaulois en guerre*, p. 337-339.

⁴⁶⁵ JULLIAN, *Histoire de la Gaule. I*, p. 329.

⁴⁶⁶ Voir les travaux de : DEYBER, *Les Gaulois en guerre : stratégies, tactiques et techniques*, 2009 ; DEYBER, *Les Celtes et la forêt pendant la guerre des Gaules*, 1994 ; DEYBER, *La guérilla gauloise pendant la guerre des Gaules*, 1987 ; RAPIN, « Les armes des Celtes. Des messages enfouis sous la rouille », 1996 ; RAPIN, « L'armement celtique en Europe : Chronologie de son évolution technologique du V^e au I^{er} s. av. J.-C. », 1999.

⁴⁶⁷ DEYBER, *Les Gaulois en guerre*, p. 380.

bretteurs ou de piquiers gaulois dans *Total War : Rome II* sont limitées à une simple formation serrée. Nous observons le même constat avec la tactique de la phalange, connue et pratiquée par les Gaulois⁴⁶⁸ : si les factions grecques ou les royaumes des Diadoques possèdent des unités qui peuvent en faire l'usage, aucun Gaulois ne le peut. Nous pensons que cette vision surannée des studios de jeux vidéo provient d'un manque de connaissances sur les capacités militaires et stratégiques des Gaulois.

Arrêtons-nous un instant sur la question des machines de guerre. Historiquement, le manque de sources nous fait cruellement défaut en la matière. D'une part, car ces engins sont souvent faits de bois, matériaux qui se conservent très mal ; d'autre part, car les écrits proviennent d'étrangers qui n'en mentionnent guère durant l'Antiquité. Selon Alain Deyber, si l'on se fie aux informations des Anciens, les Gaulois n'ont jamais utilisé de machines de guerre malgré leur grande capacité à imiter les techniques des autres peuples⁴⁶⁹. Rappelons que cette absence de preuve n'indique pas nécessairement qu'ils n'en aient pas eu l'usage. Au final, le résultat est le même : impossible d'être sûr de l'usage ou non de tels engins. En jeu, le studio britannique a lui décidé d'octroyer aux factions celtes ce savoir militaire : il est possible de construire des onagres, des balistes, des scorpions mais aussi des tours de sièges. En réalité, l'ensemble des factions du jeu ont accès à ces engins qui sont identiques en tout point, malgré quelques engins exclusifs à certains peuples (à l'exception des tribus nomades des Massagètes, des Roxolans et de la Scythie royale). Une fois de plus, cette décision est assurément un choix volontaire pour améliorer le *gameplay* du jeu, notamment durant les phases de siège, en améliorant l'équilibrage entre les factions.

Guerriers nus et guerriers peints

Dans nos représentations contemporaines, la figure du celte peint, et dans une moindre mesure du guerrier nu, est un signe fort pour évoquer la celticité (voir Chapitre II). Ces deux représentations se retrouvent dans *Total War : Rome II* dans lequel elles ont une place importante. Au sein de ce jeu, chaque faction possède une liste d'unités, environ une vingtaine, qui ont chacune des caractéristiques propres (nombre de soldats, points de vie, armure, puissance d'attaque, tactiques de combat, etc.). Afin de proposer un *gameplay* intéressant et

⁴⁶⁸ *Ibid.*, p. 317.

⁴⁶⁹ *Ibid.*, p. 380.

diversifié, chaque faction possède des unités uniques qu'elle partage parfois avec des factions de même la culture.

L'une des unités phares de l'ensemble des factions gauloises est constituée par les guerriers nus. Plusieurs modèles sont disponibles : les « Guerriers nus » (Image n°47) chez les Arvernes, les Boïens et les Nerviens, les « Lanciers nus » chez les Nerviens, et les « Bretteurs nus » chez les Galates. Chacune de ces unités (ainsi que les « Berserks » et les « Guerriers loups » des Suèves, et donc plus généralement des peuples germaniques) possède la compétence « Frénésie »⁴⁷⁰ qui, une fois activée, augmente sensiblement les dégâts que peut faire l'unité au prix cependant d'une fatigue accélérée. Visuellement, ces guerriers ne sont pas totalement nus puisqu'ils portent ce qui pourrait se rapprocher d'un *subligaculum* – une culotte portée dans la Grèce et la Rome antique – qui s'explique plus par volonté d'éviter toute censure que par une faute historique.

Plusieurs historiens nous rapportent cette nudité des guerriers gaulois. L'une des mentions les plus célèbres nous vient de Polybe (vers -199 ; vers -133) qui reprend les écrits plus anciens de Fabius Pictor (-254 ; -201) qui mentionne déjà la nudité des combattants des premiers rangs⁴⁷¹. D'autres auteurs mentionnent la nudité des guerriers comme Diodore de Sicile⁴⁷² (vers -90 ; vers -30) ou Denys d'Halicarnasse⁴⁷³ (vers -60 ; après 8), mais cette dernière est en réalité « un *topos* [...] qui nous renvoie à une période comprise entre le début du IV^e siècle et la fin du III^e siècle av. J.-C.⁴⁷⁴ ». Cette image a traversé les siècles jusqu'à des historiens comme Hubert Henri (1872-1927) qui en fait un « on-dit de l'histoire ancienne⁴⁷⁵ », ou encore Camille Jullian (1859-1933) qui rappelle que les Gésates « faisaient l'effet de purs sauvages : ils aimaient à combattre aux premiers rangs, complètement nus⁴⁷⁶ ». Si pour certains il s'agit d'une pure folie de combattre dans pareil appareil, pour d'autres il s'agit d'un comportement lié aux croyances religieuses⁴⁷⁷. *Total War : Rome II* se réapproprie donc ces mentions pour en faire une unité spécifique aux factions gauloises, même si la datation semble n'être que partiellement exacte.

⁴⁷⁰ Cette compétence commune semble s'expliquer par la capacité de ces soldats à entrer dans une transe guerrière, souvent le plus représenté chez les peuples germaniques et scandinaves dans l'imaginaire collectif et non chez les Gaulois.

⁴⁷¹ BRUNAUX, *Les Celtes*, p. 130.

⁴⁷² DIODORE DE SICILE, *Bibliothèque historique*, V, 29.

⁴⁷³ DENYS D'HALICARNASSE, *Antiquités romaines*, XIV, 10.

⁴⁷⁴ DEYBER, *Les Gaulois en guerre*, p. 283.

⁴⁷⁵ HUBERT, *Les Celtes et l'expansion celtique jusqu'à l'époque de La Tène*, p. 100.

⁴⁷⁶ JULLIAN, *Histoire de la Gaule*, I, p. 317.

⁴⁷⁷ BRUNAUX, *Les Celtes*, p. 66 ; BRUNAUX, *Les religions gauloises*, p. 190.

Un constat similaire peut être dressé en ce qui concerne les peintures de guerre. Les « Guerriers peints » jouables avec les Icènes remplissent le même rôle que les « Guerriers nus » des Gaulois : ils possèdent des statistiques très proches (compétences de combats, coûts de recrutement et d'entretien) et constitue l'une des spécificités des factions bretonnes. Creative Assembly se fonde certainement sur les récits de Jules César qui, en 54 av. J.-C. signale que les guerriers bretons se teignent le corps au pastel, ce qui devait leur donner un aspect terrifiant⁴⁷⁸. Ce détail n'est jamais mentionné par le général romain concernant les Gaulois, ce qui laisse penser qu'il s'agit d'un particularisme insulaire. Aucune mention plus ancienne ne fait état de cette pratique de guerre chez les Bretons. La représentation est donc en partie anachronique puisque la campagne principale du jeu débute en 272 av. J.-C.

Chiens de guerre

Au sein de *Total War : Rome II*, certaines factions peuvent recruter des unités de chiens de guerre : c'est le cas des Arvernes et des Icènes. Ces chiens de guerre constituent une autre unité spéciale de ces factions, puisqu'elles leurs sont presque exclusives. Toutes les unités de chiens de n'importe quel peuple possèdent le même modèle graphique : il s'agit de meutes apparentées à des molossoïdes. Historiquement par contre, il est bien plus difficile de juger la véracité de l'utilisation de chiens comme bêtes de guerre, et encore moins de la race. Plusieurs mentions rapportent que les Celtes utilisent des chiens à la chasse ou sont prisés des chefs, mais rien n'indique clairement qu'il s'agit d'une technique de guerre à part entière.

Pour Camille Jullian, les Gaulois emploient des chiens à la chasse comme à la guerre⁴⁷⁹, mais peu de sources sûres sont citées. En effet, plusieurs auteurs anciens rapportent l'existence de chiens, notamment en Gaule, dans des situations guerrières. Cependant, il peut être difficile de faire la part des choses entre exagération et exactitude historique. Pline l'Ancien (vers 24 : vers 79) mentionne que « les Gaulois avaient le plus beau gibier et les plus beaux chiens de l'Occident [et qu']ils tenaient à leur espèce au moins autant qu'à celle de leurs chevaux, et ils la perfectionnaient de toutes les manières, jusqu'à la croiser avec des loups pour lui rendre sa férocité⁴⁸⁰ ».

⁴⁷⁸ CESAR, *Guerre des Gaules*, V, 14.

⁴⁷⁹ JULLIAN, *Histoire de la Gaule*. I, p. 199.

⁴⁸⁰ PLINE, *Histoire naturelle*, VIII, 148. Cité par JULLIAN, *Histoire de la Gaule*. I, p. 287.

Une thèse de médecine vétérinaire⁴⁸¹ sur l'utilisation des chiens à la guerre nous rapporte elle aussi que les Celtes faisaient participer leurs bêtes au combat, mais la multiplication des erreurs historiques nous force à redoubler de vigilance face à de tels propos. L'autre problème réside dans les sources sur lequel l'auteur s'appuie : elles sont généralement composées de poètes ayant vécu parfois plusieurs siècles après les événements racontés. Il paraît donc plus sage de prendre nos distances avec les affirmations qui octroient aux Celtes ces techniques de guerre qui, si elles ne sont pas nécessairement fausses, semblent plus souvent tenir de l'idée reçue que d'une tactique bien documentée.

Des druides guerriers

Autre unité présente en jeu, et signe le plus puissant pour évoquer les Celtes, les druides sont inhérents aux Celtes et souvent représentés au sein des jeux vidéo. Ce qui est en revanche plus rare, c'est la représentation guerrière du druide. Nous l'avions évoqué, cette dimension guerrière est présente dans de nombreux jeux mais dans les univers de *fantasy* et non historiques. *Total War : Rome II*, et son prédécesseur sorti en 2004, sont les seuls à proposer un cadre historique à des druides guerriers. L'unité dite de « Noble druides » (Image n°48) est armée d'un glaive et d'un bouclier et porte des vêtements blancs ainsi qu'une cape bleutée. En plus de l'attribut « Encouragement » qui lui permet d'octroyer un bonus de moral⁴⁸² aux alliés proches de manière constante, elle possède la compétence « Chant » qui permet d'améliorer sensiblement le moral d'une unité en particulier. De cette manière, ces druides sont vus comme une unité de soutien qui permet d'améliorer le reste de l'armée.

La présence de druides sur le champ de bataille peut étonner. Si nous connaissons la diversité des prérogatives de ces derniers, la compétence martiale n'en fait généralement pas partie. Cela s'explique simplement car les sources antiques ne sont pas claires sur le sujet : il n'y a pas d'interdit formel à ce que les druides combattent mais il n'existe pas de mentions de bataillons de druides au sein des armées celtes. Pourtant, absence de preuve ne veut pas dire preuve d'absence et comme le rappelle Jean Loicq, il est possible qu'historiquement ces derniers

⁴⁸¹ POLIN, *Le chien de guerre : utilisations à travers les conflits*.

⁴⁸² Le moral est une valeur attribuée à chaque unité au sein des jeux *Total War* et qui varie en fonction de la puissance de l'unité (plus elle est forte, plus le moral sera généralement élevé). Si le moral d'une unité est trop faible lors d'une bataille, car ayant subi trop de pertes par exemple, elle peut se mettre en déroute et vous ne la contrôlez plus. Lorsqu'une unité fuit, elle impacte le moral des troupes voisines qui perdent elles aussi en moral et vous risquez de voir fuir toute votre armée. Le moral d'une armée est donc primordial au sein des *Total War*.

aient combattu⁴⁸³. Deux cas historiques vont dans ce sens, que nous avons développé dans le deuxième chapitre. À savoir une mention de Tacite qui nous rapporte un combat sur l'île d'Anglesey en l'an 60 de notre ère où des druides tentèrent de s'opposer aux légions de l'Empire⁴⁸⁴ (même s'il s'agit sans doute davantage d'une résistance désespérée que d'une réelle mobilisation militaire⁴⁸⁵). Et Jules César qui nous rapporte que Diviciacos commanderait une troupe de cavalerie⁴⁸⁶ mais non composée de druides. Les seules mentions de figures de druides guerriers se retrouvent dans les récits épiques irlandais du Moyen Âge, soit à une période bien postérieure à notre objet d'étude. Que des druides aient pu prendre les armes semble donc vraisemblable. En revanche, aucune attestation ne mentionne des troupes composées de plusieurs dizaines voire centaines de druides.

En termes de représentation, ces druides ne paraissent plus aussi invraisemblables que dans le premier opus sorti en 2004. En effet, si aucune description de ces druides guerriers ne nous est parvenue – et donc qu'il semble délicat de juger de la véracité de ces représentations – il est difficile de croire à ces druides à la longue cape, au bouclier en demi-lune et à la serpe (Image n°49). Un dernier élément retient notre attention. Les unités de « Nobles druides » ne sont disponibles que pour les factions bretonnes, dont les Icènes, et non pour l'ensemble des peuples celtes. Ni les peuples de Gaule ni les Galates ne peuvent y avoir accès alors que la présence de druides est attestée chez les premiers et fortement présumée chez les seconds⁴⁸⁷.

Utilisation de chars

Dernier questionnement sur les tactiques de guerre : l'utilisation ou non de chars dans les forces armées des Celtes. Au sein de *Total War : Rome II*, quelques factions ont accès à des chars de guerre, mais seuls les Icènes (et toutes les factions bretonnes non-jouables) peuvent en construire au sein du monde celtique. Ils figurent alors comme l'une des pièces majeures des forces bretonnes. Plusieurs sources nous sont parvenues concernant l'utilisation de chars dans l'Antiquité et plus particulièrement chez les Celtes : les premiers semblent être utilisés durant la période d'Hallstatt, comme l'atteste la sépulture de Hochdorf⁴⁸⁸. Ces chars, que nous pensons être d'abord utilisés à des fins de rites funéraires, passent d'un modèle de quatre roues à deux

⁴⁸³ LOICQ, « Druides et druidisme » dans POUPARD (dir.), *Dictionnaire des religions*, p. 460.

⁴⁸⁴ TACITE, *Annales* XIV, XXX.

⁴⁸⁵ GUYONVARCH et LE ROUX, *Les Druides*, p. 25-28.

⁴⁸⁶ CESAR, *Guerre des Gaules* II, 5.

⁴⁸⁷ KOCH, « druids [I] accounts from the classical authors » dans KOCH (dir.), *Celtic Culture*, p. 613.

⁴⁸⁸ KARL, « Chariot and wagon » dans KOCH (dir.), *Celtic Culture*, p. 400-401.

roues durant la période de La Tène. Nous en retrouvons en nombre en Gaule au V^e siècle av. J.-C. et plus tardivement en Bretagne insulaire⁴⁸⁹. En croisant ses sources, Alain Deyber affirme que « l'existence de chars de guerre à deux roues est attestée en Gaule sans discontinuité du début du -V^e s. jusqu'au milieu du -I^{er} s.⁴⁹⁰ ». Seulement, il se contredit quelques pages plus tôt lorsqu'il affirme que « en Gaule de La Tène D⁴⁹¹, le char de combat n'est plus qu'un souvenir⁴⁹² ». Alain Deyber explique plus loin que la dernière source concernant l'utilisation de chars de guerre par les Gaulois relate l'épisode de la bataille de *Vindililum* en 121 av. J.-C. où le roi Bituitos en aurait eu l'usage⁴⁹³. C'est Jules César qui nous en parle ensuite durant ses récits de la conquête des Gaules, mais uniquement pour parler des Bretons⁴⁹⁴, ce qui laisse penser que les Gaulois n'en ont plus l'usage en 58 av. J.-C. lorsque la guerre commence. S'il paraît difficile de définir l'origine du char dans le monde celtique et la raison de son déclin⁴⁹⁵, retenons que les Gaulois en ont l'usage depuis le V^e voire le VI^e siècle av. J.-C. et qu'il est souvent utilisé au III^e et II^e siècle av. J.-C.⁴⁹⁶.

Un premier élément nous frappe : le fait que seul des Bretons puissent avoir accès à cet engin de guerre alors que la campagne du jeu débute en 272 av. J.-C., soit à la période où il est le plus utilisé en Gaule et incertain en Bretagne. Creative Assembly commet un anachronisme qui rappelle une fois de plus que les peuples ont été pensés comme identiques à travers les époques : le studio britannique s'est certainement fondé sur les récits de Jules César pour constituer les forces militaires des Bretons et des Gaulois. De plus, si les chars semblent se rapprocher de ceux que nous avons pu trouver dans des tombes gauloises – avec notamment des modèles à deux roues tractés par deux chevaux⁴⁹⁷ – un autre détail vient nous paraître incohérent. En effet, les chars des Icènes vidéoludiques ne comportent qu'un homme, à la fois guerrier et conducteur, là où Diodore de Sicile nous rapporte que les chars transportaient à la fois un conducteur et le guerrier à qui le véhicule appartenait⁴⁹⁸. L'utilisation du char est donc bien attestée durant la période où se déroule la campagne du jeu, mais plutôt pour les Gaulois que pour les Bretons, et dans des tactiques différentes de celles présentées en jeu.

⁴⁸⁹ *Ibid.*, p. 401.

⁴⁹⁰ DEYBER, *Les Gaulois en guerre*, p. 322.

⁴⁹¹ Ce qui correspond, selon la chronologie qu'il reprend, à une période allant de 140 av. J.-C. à 30 av. J.-C.

⁴⁹² DEYBER, *Les Gaulois en guerre*, p. 292.

⁴⁹³ *Ibid.*, p. 323.

⁴⁹⁴ CESAR, *Guerre des Gaules*, IV, 34, 1 ; 35, 1.

⁴⁹⁵ Plusieurs hypothèses sont proposées, voir : DEYBER, *Les Gaulois en guerre*, p. 324 ; BRUNAUX, *Les Druides*, p. 134.

⁴⁹⁶ DEYBER, *Les Gaulois en guerre*, p. 324.

⁴⁹⁷ MATHIEU, *Le Guerrier gaulois*, p. 46-49.

⁴⁹⁸ DIODORE DE SICILE, *Bibliothèque historique* V, 29, 1.

B – Objets archéologiques

Parmi les jeux vidéo à visée historicisante, nombreux sont ceux qui s'appuient avant tout sur la culture matérielle afin de respecter les connaissances historiques. Ceux qui mettent en scène des Celtes ne dérogent pas à la règle. Dans *Total War : Rome II*, qui est principalement axé sur l'aspect militaire, de nombreux objets archéologiques attribués aux Celtes ont été modélisés au sein des factions bretonnes et gauloises. N'oublions pas que, dans la mesure où il fait partie de la catégorie des jeux de stratégie, le jeu de Creative Assembly adopte une caméra subjective* relativement éloignée des personnages lors des phases de combat. Une telle vue ne permet pas de distinguer ces détails et, s'il est possible de zoomer et dézoomer la caméra*, un angle plus général est conseillé pour gérer une bataille. Néanmoins, l'existence d'un mode « cinéma » qui permet de se placer à vue d'homme pour un effet épique laisse penser qu'un soin a été apporté au détail.

Un matériel issu des fouilles archéologiques

Parmi les divers témoignages historiques qui nous sont parvenus, les artefacts sont les seuls éléments qui nous permettent d'approcher avec précision la culture matérielle des Celtes de Gaule et de la Bretagne insulaire antique. C'est véritablement à partir du XIX^e siècle, avec le développement de l'archéologie et la multiplication des fouilles, que les historiens ont pu reconstituer une partie de la culture matérielle des Celtes.

Commençons par l'étude des armes de corps à corps que nous appellerons par commodité « épées » puisque définir la nature ces armes est difficile sans échelle ni description des objets. L'ensemble des unités de corps à corps, bretonnes comme gauloises, utilisent une épée plus ou moins longue (ou une lance). La hache d'arme, présente mais pas systématique chez les Gaulois, est ici absente chez ces derniers comme chez les Bretons. Exception faite des Boïens qui possèdent une unité de « Guerrier à la hache », un particularisme qui pourrait s'expliquer par leur proximité avec les peuples germaniques qui en ont un usage plus fréquent⁴⁹⁹. Il existe quatre modèles d'épées pour l'ensemble des factions bretonnes et gauloises avec des caractéristiques relativement semblables (taille, largeur, forme de la lame) à l'exception de leur manche. Deux d'entre elles s'inspirent des fameuses épées anthropomorphes

⁴⁹⁹ DEYBER, *Les Gaulois en guerre*, p. 313.

des Celtes (Image n°50 et 51) : la poignée représente ce qui s'apparente à des bras et des jambes où trône un pommeau en forme de tête, ici sans visage. Ce modèle, répandu à la fin de la culture de La Tène, s'inspire d'artefacts réels même si le manque de détails rend difficile la recherche d'une origine précise⁵⁰⁰ (Image n°52). Un autre modèle, reconnaissable par son pommeau formé de trois boules (Image n°53), semble s'inspirer d'une épée ornée d'émaux datant du III^e siècle av. J.-C. retrouvée à Kirkburn dans le Yorkshire (Londres, British Museum)⁵⁰¹. Nous pouvons dès à présent souligner l'uniformité opérée par Creative Assembly : d'une part ces épées correspondent bien aux dates proposées par la campagne mais n'existent pas à son début en 272 av. J.-C., d'autre part le studio britannique propose ici des modèles identiques pour les Celtes insulaires et continentaux, ce qui n'est pas avéré. En allant plus loin, nous nous rendons compte que les factions germaniques ont les mêmes modèles d'épées, ce qui participe de cet amalgame des peuples barbares (voir Chapitre III).

Si les épées sont communes à ces différentes cultures en jeu, ce n'est pas le cas des boucliers. Dans l'Antiquité, le bouclier forme chez les Gaulois la pièce principale voire unique de défense des guerriers⁵⁰². L'ensemble des guerriers gaulois comme bretons en porte un dans le jeu de Creative Assembly, exception faite des archers gaulois. Commençons par le cas des Gaulois, plus nombreux dans les factions proposées. Toutes les unités de fantassins et la cavalerie de nobles possèdent un bouclier très semblable (Image n°54) : « un modèle oblong classique [dont] une pièce centrale et longitudinale, en bois très dur, appelée *spina*, renforçait la structure⁵⁰³ » et où un *umbo* en fer vient renforcer la *spina* des boucliers : ce dernier est d'ailleurs d'une forme qui semble apparaître au cours du III^e siècle av. J.-C., en accord les recherches historiques⁵⁰⁴. Nous trouvons les premières traces de ce genre de boucliers dès le V^e siècle av. J.-C., notamment à travers les restes de pièces métalliques⁵⁰⁵, ainsi que tout au long de La Tène. Les modèles de *Total War : Rome II* respectent donc la forme des boucliers mais aussi les « matériaux ». Même s'il n'existe pas de matière à proprement parler, la *spina* et la

⁵⁰⁰ Voir différents modèles : Épée anthropomorphe de Châtillon-sur-Inde. Musée départemental Dobrée, Conseil Général de Loire-Atlantique ; Poignard anthropoïde de Châtenay-Mâcheron. Saint-Germain-en-Laye, musée des Antiquités nationales ; Poignard anthropoïde de Tesson (Charente). Saint-Germain-en-Laye, musée des Antiquités nationales.

⁵⁰¹ En ligne : https://www.britishmuseum.org/collection/object/H_1987-0404-2.

⁵⁰² DEYBER, *Les Gaulois en guerre*, p. 287.

⁵⁰³ *Ibid.*, p. 290.

⁵⁰⁴ MATHIEU, *Le guerrier gaulois*, p. 26.

⁵⁰⁵ RAPIN, « L'armement celtique en Europe, p. 46-47. ; Nous retrouvons aussi ce genre de modèle à travers la statue du guerrier de Glauberg.

planche du bouclier sont représentées comme étant faites de bois et le *umbo* de fer. Seules quelques unités des Nerviens possèdent des boucliers hexagonaux (Image n°55) plus rares mais présents chez les Celtes continentaux de l'Âge du fer⁵⁰⁶.

En revanche, la surabondance de motifs peints nous interpelle : s'il est possible que de telles armes soient peintes⁵⁰⁷, il nous semble moins probable que de simples fantassins possèdent des boucliers aux motifs aussi chargés et complexes que ceux des nobles et de l'élite guerrière. Le modèle représenté correspond donc bien à des artefacts chronologiquement compatibles (fin du II^e siècle av. J.-C.) même si une fois de plus, le jeu ne montre pas d'évolution progressive de la culture matérielle.

Du côté des Bretons, le cas est quelque peu différent : si toutes les unités portent un bouclier, les modèles sont en revanche quelque peu différents. La grande majorité des boucliers reprend aussi le même système de décoration mais avec des motifs dissemblables. Nous retrouvons en revanche des boucliers similaires à ceux des Gaulois, notamment pour des unités de moyenne classe. Le bouclier le plus répandu est quant à lui basé sur le modèle de Chertsey (Image n°56), découvert dans la Tamise et datant du IV^e voire III^e siècle av. J.-C. (Image n°57). Enfin, certains soldats de l'élite bretonne, cavaliers comme fantassins, possèdent un modèle inspiré du fameux bouclier de Battersea (Image n°56) découvert lui aussi dans la Tamise mais dont la datation fait débat⁵⁰⁸ (Image n°58). Si aucun historien ne semble d'accord pour lui trouver une datation, tous soulignent en revanche son utilisation à des fins d'apparat et non de combat. Le voir en aussi grand nombre et dans un contexte militaire semble problématique. Dernier modèle, certains guerriers bretons portent un étrange bouclier de petite taille (Image n°59), représenté en bois, qui semble être directement inspiré de boucliers miniatures en bronze datant du II^e-I^{er} siècle av. J.-C. et retrouvés en Angleterre (probablement à Salisbury)⁵⁰⁹ (Image n°60). Encore plus que pour le bouclier de Battersea, l'utilisation de boucliers inspirés de miniatures souligne une fois de plus l'envie de « faire celte » au dépend d'un respect historique de la culture matérielle guerrière.

⁵⁰⁶ KARL, KOCH, AAN DE WIEL, « Shield » dans KOCH (dir.), *Celtic Culture*, p. 1608.

⁵⁰⁷ LUCAIN, *Guerre civile*, I, 395.

⁵⁰⁸ Pour Jennifer et Lloyd Laing, le bouclier daterait du III^e siècle av. J.-C. (*L'Art celte*, 1996, p. 107) ; Pour Miranda Green, ce dernier est plutôt à placer au II^e voire I^{er} siècle av. J.-C. (*Le monde celtique*, 1996, p. 9) ; Pour Barry Raftery et Andrew Sherratt, la datation va du II^e siècle av. J.-C. au I^{er} siècle ap. J.-C. (*L'art celtique*, 1990, p. 105).

⁵⁰⁹ ALDHOUSE-GREEN, *Le monde celtique*, p. 103.

Enfin, chez les Gaulois comme chez les Bretons, certaines unités ont un bouclier rond (Image n°61), forme qui ne semble attestée qu'en Irlande⁵¹⁰. De plus, tous les cavaliers sont représentés munis d'un bouclier, ce qui n'était pas nécessairement le cas⁵¹¹.

Autre élément de la panoplie défensive, le casque représente une pièce importante du matériel militaire celtique. De la même manière que pour les boucliers, commençons par les factions gauloises, plus nombreuses. Premier constat : là où la quasi-totalité des troupes porte un bouclier, ce n'est plus le cas du casque. Les unités de faible qualité – archers, frondeurs, lanciers – en sont dépourvues, hormis pour un soldat qui semble incarner le chef du régiment. Cette représentation est en adéquation avec nos connaissances historiques : les casques étaient plus rares que les boucliers et réservés aux plus riches⁵¹². Viennent ensuite les différents modèles de casques qui sont identiques pour les quatre factions gauloises (Arvernes, Boïens, Galates, Nerviens). Certains portent une simple calotte de fer (Image n°63) proches du casque de « Böckweiler » qui date de la fin du V^e siècle av. J.-C (Image n°66). D'autres possèdent une variation du casque de « Berru » avec des paragnathides en fer (Image n°62), modèle qui apparaît vers le IV^e siècle av. J.-C (Image n°65). Nous retrouvons aussi un casque en or inspiré de plusieurs modèles datant du II^e au I^{er} siècle av. J.-C. comme le casque de type « Port » ou « celto-italique » (Image n°64 et 66). Enfin, est présent le modèle de type « Alésia » datant du I^{er} siècle av. J.-C. Les unités d'élites possèdent les mêmes casques mais où on y trouve un cimier zoomorphe, notamment de sanglier (Image n°28). Si nous avons retrouvé pareil casque dans l'art celtique (notamment sur le Chaudron de Gundestrup), le seul artefact qui nous soit parvenu et qui est représenté à plusieurs reprises en jeu est le casque de Ciumești (Image n°33), retrouvée en Roumanie actuelle, qui provient du IV^e-III^e siècle av. J.-C⁵¹³ (Image n°34). Il est d'ailleurs l'unique exemplaire de la sorte retrouvée à ce jour pour le monde celtique, même si des représentations similaires figurent elles aussi sur le chaudron de Gundestrup (Image n°24). Nous constatons une fois de plus un soin apporté à la représentation d'artefacts historiques même si cela engendre parfois des anachronismes, le but recherchant étant avant tout de faire signe.

⁵¹⁰ KARL, KOCH, AAN DE WIEL, « Shield » dans KOCH (dir.), *Celtic Culture*, p. 1608-1609.

⁵¹¹ DEYBER, *Les Gaulois en guerre*, p. 287.

⁵¹² *Ibid.*

⁵¹³ VAIDA, « Ciumești », dans KOCH (dir.), *Celtic Culture*, p. 448.

C'est particulièrement le cas des soldats bretons qui possèdent exactement les mêmes modèles hormis quelques exceptions. L'élite de leurs armées possède des exemplaires qui s'inspirent du casque du Waterloo Bridge (Image n°69), retrouvé dans la Tamise et qui daterait du II^e-I^{er} siècle av. J.-C (Image n°70). S'il constitue le seul exemplaire de casque à cornes du monde celte, nous en retrouvons plusieurs représentations qui figurent sur le chaudron de Gundestrup sur l'arc de triomphe d'Orange, mais dans un style bien différent. Enfin, l'unité de « Nobles druides » est dotée d'un casque ouvert (Image n°71) qui ne correspond à aucun artefact retrouvé. Encore une fois, si certaines pièces sont attestées archéologiquement, il y a non seulement un problème de datation, mais aussi de répartition. Des casques du V^e siècle av. J.-C. sont utilisés à côté de ceux du I^{er} siècle av. J.-C., ce qui paraît fort peu probable. D'autre part, armer tous les Bretons de la même manière que tous les Gaulois tend à les uniformiser sans prendre en compte les spécificités de chaque peuple.

Les mêmes constats peuvent être observés aussi bien pour les lances que les différents types de javelots. S'il y a un respect schématique de l'histoire, comme la représentation des lances en jeu qui correspond à nos connaissances – elles sont historiquement hautes de 2,5 à 3 mètres avec des pointes qui peuvent atteindre 0,8 mètre de long⁵¹⁴ – il y a une uniformisation de ces dernières à l'ensemble des unités gauloises et bretonnes.

Un respect des connaissances historiques sans faille ?

Si *Total War : Rome II* tend donc à apporter des éléments historicisant au sein de son univers, d'autres jeux possèdent une dimension moins historique. C'est le cas des barbares dans *Praetorians* (Pyro Studios, 2003) qui portent des armes irréalistes comme une double hache ; ou ceux de *Ryse : Son of Rome* (Crytek, 2013) dont les armes ont des allures préhistoriques ; ou encore les frères gaulois dans *Assassin's Creed Origins* (Ubisoft Montréal, 2017) qui se battent à mains nues et avec une faux. Dans *Hellblade : Senua's Sacrifice*, Senua, d'origine picte, porte tout au long du jeu une épée scandinave et non celte (Image n°72). Ce modèle pourrait s'inspirer d'un artefact retrouvé à Hedeby en Allemagne et qui daterait du milieu du IX^e siècle⁵¹⁵. De plus, les motifs artistiques gravés sur l'épée et son fourreau sont directement inspiré du monde

⁵¹⁴ DEYBER, *Les Gaulois en guerre*, p. 302.

⁵¹⁵ Épée de Hedeby (Allemagne), Haithabu, Wikinger Museum.

scandinave. S'il est possible qu'une Pictie puisse avoir combattu avec une épée d'origine scandinave, le cas est plus étonnant concernant Senua : cette transposition pourrait s'expliquer par un manque d'artefacts pictes dans le domaine militaire.

Au sein de *Total War : Rome II*, nous observons un relatif respect du matériel militaire disponible. En plus de ce que nous avons expliqué, les soldats d'élites sont munis d'une cotte de mailles, équipement attesté notamment chez les Gaulois⁵¹⁶ ; ou encore l'utilisation de javelots⁵¹⁷, même si son utilisation se développe surtout au I^{er} siècle av. J.-C.⁵¹⁸. Nous assistons davantage à un assemblage composite d'éléments qui sont géographiquement et chronologiquement anachroniques. L'exemple de la représentation du casque de Ciumești, retrouvé en Roumanie à travers une seule occurrence, qui est utilisé pour les Bretons et les Gaulois interpelle nécessairement. En définitive, il s'agit plutôt d'une volonté du studio britannique de représenter des personnages qui « font celte » plus qu'ils le ne sont réellement. Des tentatives ont pour but de rendre compte de certaines réalités historiques – comme le fait que les casques soient réservés aux strates élevées de la société et que ceux qui sont ornés appartiennent à l'élite – mais parfois au dépend de la réalité historique : alors qu'un seul exemple de Ciumești a été retrouvé, plus d'une dizaine d'occurrences sont présents au sein d'une même unité de cent-vingt guerriers⁵¹⁹. Pourtant, d'autres modèles tout aussi spectaculaires existent au sein des artefacts des peuples de culture celtique, mais Creative Assembly semble décider de multiplier quelques modèles, quitte à en sur-représenter.

Afin de répondre aux critères d'un jeu vidéo, le studio britannique décide de schématiser de nombreux éléments inhérents à la guerre. Les armes ne subissent pas d'usure sur le champ de bataille ; les guerriers n'ont pas de fourreau et courent les armes à la main ; les combattants ne descendent pas de leur char : tout autant d'éléments qui seraient trop coûteux en temps, en animation ou qui alourdiraient le *gameplay* du jeu.

En définitive, l'exemple de la représentation vidéoludique du domaine militaire rend parfaitement compte de la dialectique qui traverse les studios de jeux vidéo : comment allier jeu et connaissances historiques, et à quel point faut-il faire des concessions pour les respecter. C'est la raison pour laquelle, dans *Total War : Rome II* qui propose une épopée de 300 ans, les

⁵¹⁶ DEYBER, *Les Gaulois en guerre*, p. 285 ; HUBERT, *Les Celtes et l'expansion celtique jusqu'à l'époque de La Tène*, p. 101.

⁵¹⁷ DEYBER, *Les Gaulois en guerre*, p. 297 ; 306-307.

⁵¹⁸ *Ibid.*, p. 324.

⁵¹⁹ Un constat similaire plus détaillé est développé dans l'analyse de la représentation du casque de Gjermundbu en contexte de reconstitution par Martin Bostal. Voir : BOSTAL, *L'Histoire face à l'histoire vivante*, p. 321-353.

Celtes – et sûrement l’ensemble des autres peuples – sont représentés sous une forme uniformisante dont les spécificités géographiques et temporelles sont gommées.

III – Culture celtique

Nous avons jusqu’ici mis l’accent sur la représentation du domaine militaire, regardons désormais ce qu’il en est de la culture matérielle non guerrière et de la culture immatérielle. Nous chercherons à définir si les enjeux qui régissent ces représentations sont les mêmes ou non.

A – Culture matérielle décorative

Intéressons-nous à quelques artefacts qui caractérisent particulièrement la culture matérielle des Celtes, en particulier les torques et les fibules. Ces deux pièces typiques de l’art celte, qui repose avant tout sur la confection d’objets usuels, ont participé à la reconnaissance d’une culture artistique par les historiens. Cette idée est d’ailleurs retransmise dans *Total War : Rome II* (Creative Assembly, 2013) à travers les descriptifs de technologies*. Dans le texte de la technologie « Spécialisation des métiers », le studio britannique loue « l’adresse exceptionnelle des artisans celtes⁵²⁰ » et souligne le développement de ces peuples avec la technologie « Production intensifiée » : « les premiers Celtes en connaissaient plus sur le commerce que ce que les écrivains romains comme Strabon et César croyaient⁵²¹ » (soulignons au passage le changement soudain d’origine de Strabon qui devient romain).

Le torque désigne un collier caractéristique des Celtes qui doit son nom au latin *torquere* (tordre, tourner) en référence à la manière dont le métal a été tordu pour lui donner sa forme si particulière. Présents depuis l’âge du bronze jusqu’à la conquête romaine, les torques font partie des artefacts les plus retrouvés dans les aires celtiques tant du continent que des îles britanniques⁵²². Forgés en bronze, en argent et le plus souvent en or, les torques rassemblent en réalité une diversité de colliers aux allures différentes que les historiens ont rattachés aux Celtes. S’ils sont une caractéristique majeure de l’art celtique, nombreuses sont les références

⁵²⁰ Texte issu du jeu.

⁵²¹ Texte issu du jeu.

⁵²² KARL, « Torc » dans KOCH (dir.), *Celtic Culture*, p. 1682.

historiques qui soulignent leur présence. La description de Boudicca (vers 30 ; 61) qui porte un torque d'or selon Dion Cassius⁵²³ ; la statue de Glauberg en Allemagne⁵²⁴, celle de Mšecké Žehrovice⁵²⁵ en République Tchèque ou encore du Gaulois mourant de l'école de Pergame⁵²⁶ ; la représentation du dieu Cernunnos sur le Chaudron de Gundestrup⁵²⁷ font du torque un stéréotype essentiel de représentation des Celtes⁵²⁸.

En jeu, les torques sont bien représentés pour nos sources les plus historicisantes. Dans l'extension *Gaul & Byzance* (2020) de *Civilization VI* (Firaxis Games, 2016), Ambiorix possède un torque en or relativement banal (Image n°10). Toutefois, avec ses tatouages et sa pilosité, il est l'un des seuls éléments décoratifs qui sont censés exprimer la celticité du roi des Éburons. Dans *Total War : Rome II* (Creative Assembly, 2013), les soldats celtes en portent eux aussi, tant chez les Bretons que chez les Gaulois qui sont basés sur les mêmes modèles. Seules les unités prestigieuses en portent : les torques sont alors en argent ou en or et sont tous de la même forme (Image n°73). Un soin à l'usage historique de cet objet est donc apporté puisque, selon nos connaissances, seules les couches supérieures de la société pouvaient en être munis⁵²⁹. Cependant, nous pourrions reprocher au studio britannique de manquer de diversité dans ses représentations puisque tous les torques sont basés sur le même modèle alors qu'il existe une diversité remarquable au sein des artefacts retrouvés. Soulignons que l'existence d'un tel objet est de l'ordre du détail dans un jeu de stratégie qui pousse le joueur à opter pour une caméra lointaine afin de mieux observer le champ de bataille. Dernier détail, l'écran titre obtenu avec le DLC *César en Gaule* (2013) représente un sanglier entouré d'un torque d'or (Image n°30) soulignant une fois de plus son importance.

Il nous semble une fois de plus que la représentation de tels artefacts dans les jeux vidéo est avant tout employée pour évoquer la celticité de ces personnages à travers l'utilisation d'une culture matérielle attestée. Les fibules, des artefacts portés par des peuples celtiques mais non exclusifs à ces derniers, fonctionnent de la même manière. Les soldats celtiques de *Total War : Rome II* (Creative Assembly, 2013) en portent (Image n°71), tout comme Senua d'*Hellblade : Senua's Sacrifice* (Ninja Theory, 2017) (Image n°19). Ses broches reprennent schématiquement les dimensions des broches pénannulaires comme le modèle de Tara (VIII^e

⁵²³ KOCH, « Boudica » dans KOCH (dir.), *Celtic Culture*, p. 235.

⁵²⁴ KARL, « Glauberg » dans KOCH (dir.), *Celtic Culture*, p. 819.

⁵²⁵ VENCLOVA, « Mšecké Žehrovice » dans KOCH (dir.), *Celtic Culture*, p. 1317.

⁵²⁶ MINARD « Pergamon » dans KOCH (dir.), *Celtic Culture*, p. 1439.

⁵²⁷ BUSSE, « Cernunnos » dans KOCH (dir.), *Celtic Culture*, p. 396.

⁵²⁸ KARL, « Torc » dans KOCH (dir.), *Celtic Culture*, p. 1682.

⁵²⁹ *Ibid.*

siècle) ou du trésor de Penrith (X^e siècle). Enfin, Senua porte aussi un autre artefact bien connu de l'art celtique : le miroir de Desborough (Image n°74 et 75). Si cette pièce appartient bien à une aire celtique et provient des îles Britanniques, elle est en revanche datée entre le I^{er} siècle av. J.-C. et le I^{er} siècle ap. J.-C.⁵³⁰ alors que l'histoire de Senua prend place au IX^e siècle.

Sans approfondir l'analyse puisque nous l'avons déjà étudié (voir Chapitre II), soulignons que les représentations zoomorphes, notamment de sanglier, sont très présentes dans l'art celtique et dans les jeux vidéo. Les diverses représentations de sangliers – écran-titre (Image n°30), casque guerrier au cimier zoomorphe (Image n°28), emblèmes (Image n°27) – sont toutes basées sur des artefacts celtiques⁵³¹.

En définitive, les jeux vidéo ne rendent pas compte de la complexité et de la diversité de l'art et de la culture matérielle celtique. Cependant, ils s'inspirent de modèles précis et reconnus qui leur permettent d'évoquer la celticité de ces personnages vidéoludiques (voir Chapitre II). Le but est donc d'employer des objets signifiants tout en gardant un aspect historicisant.

B – L'habitat

Intéressons-nous à l'historicité des formes d'habitats proposées pour les Celtes par les productions vidéoludiques. S'il existe plusieurs sites de fouilles archéologiques qui ont mis au jour des habitations de Celtes, il serait vain d'en dresser une liste tant les peuples celtes ont vécu à des périodes et en des lieux extrêmement variés. De plus, des habitations elles-mêmes il ne reste souvent plus rien si ce n'est quelques fondations, et les rares trouvailles comme sur le site de Bibracte datent d'une époque romaine ou post-romaine. Nous pouvons classer notre corpus en deux catégories : les jeux qui ne semblent tenir compte d'aucune représentation archéologique ou scientifique et les jeux qui proposent une vision historicisante des habitations celtiques. Dans la première catégorie, nous retrouvons *Ryse : Son of Rome* (Crtyek, 2013) que nous avons déjà étudié sur ce point (voir Chapitre III) et qui propose une vision « barbarisante »

⁵³⁰ En ligne : https://www.britishmuseum.org/collection/object/H_1924-0109-1, consulté le 28/04/2021.

⁵³¹ Il serait vain de dresser un inventaire de l'ensemble des représentations de sangliers, et plus généralement zoomorphes, de l'art celtique. En ce qui concerne ces modèles, ils se rapprochent de figurines retrouvées dans le trésor de Neuvy-en-Sullias ou dans les fouilles archéologiques de Bibracte.

des Bretons. Rappelons que cette vision directement héritée des Romantiques du XIX^e siècle repose sur une représentation fantasmée des Celtes.

Concernant *Praetorians* de Pyro Studios, il est difficile de juger la représentation des habitations puisqu'elles sont communes aux trois factions (Romains, Égyptiens et Barbares). Chaque village est représenté schématiquement à travers quelques bâtiments de pierres recouverts de ce qui semblerait être des toits de chaume (Image n°76) à la manière de ce que nous retrouvons dans les bandes dessinées d'Astérix.

Dans la deuxième catégorie, nous retrouvons les habitations de *Total War : Rome II* (Creative Assembly, 2013) visibles uniquement lors des batailles de ville sur le territoire gaulois. Les structures des habitations sont faites de bois et de pierres et le toit semble être en chaume, ce qui se rapproche des reconstitutions scientifiques expérimentales⁵³². Vient ensuite *Hellblade : Senua's Sacrifice* (Ninja Theory, 2017). Il est possible d'apercevoir le village natal de Senua à travers deux courtes séquences de jeu (Image n°77) : le village est alors au second plan et n'est pas l'objet de l'attention de la narration. Il s'agit donc d'un élément visuel anecdotique que certains joueurs pourraient complètement ignorer. Au cours des deux séquences, le village est le même : il est constitué de *roundhouses* – des habitations en bois de forme circulaire avec un toit en chaume⁵³³ – d'abri de bois et de haies en bois. Si les *roundhouses* sont une forme courante d'habitation dans les îles Britanniques, elles sont surtout fréquentes durant l'Âge de bronze et l'Âge de fer. Nous pouvons douter de la présence de telles habitations au IX^e siècle même si nous ne savons que peu de choses des habitations des Pictes dans les Orcades à cette époque. En revanche, pas de trace de *brochs* – des installations typiques de l'Écosse de l'Âge du fer que nous retrouvons dans les Orcades⁵³⁴ – ni de *crannogs*, présents en Écosse et en Irlande.

Les habitations sont donc des éléments secondaires pour représenter les Celtes au sein des jeux vidéo. Non seulement peu de jeux en représentent – du fait que le média vidéoludique soit principalement axé sur un aspect militaire lorsqu'il est question de Celtes, et qu'il représente donc des champs de batailles et non des villages – mais elles sont soit partagées avec d'autres factions, soit schématiques, soit anecdotiques. Nous observons aussi un constat similaire entre la représentation de la culture matérielle et des habitations dans ces jeux : lorsque les représentations sont historicisantes, elles sont généralement anachroniques. En résulte une

⁵³² GIANADDA et TRADITO, *Les Celtes, les Germains et les Vikings*, p. 308-309.

⁵³³ KURZAWA, *Les Pictes*, p. 148.

⁵³⁴ *Ibid.*, p. 145.

représentation uniformisante des Celtes en englobant dans un même contexte des réalités qui ont plusieurs centaines d'années d'écart.

C – Les mœurs

Enfin, regardons un instant un ensemble de détails, eux aussi anecdotiques, qui permettent d'évoquer les Celtes et de densifier l'aspect historique donné aux jeux. Ils regroupent des aspects différents, apparaissent sous des formes multiples – textes descriptifs, éléments visuels, éléments de narrations – et participent de la création de ce que nous appellerons un univers celtisant.

Les divers aspects du domaine religieux au sein des jeux vidéo sont un bon exemple de cette pratique de la création d'un univers celtisant. Dans *Total War : Rome II* (Creative Assembly, 2013) chaque faction possède un arbre technologique* où chaque technologie apporte des bonus sur le *gameplay* (meilleur rendement agricole, diminution de la corruption dans vos provinces, unités plus puissantes, etc.) et est accompagnée d'un texte descriptif qui sert d'entrée encyclopédique. L'arbre technologique des factions celtiques est découpé en deux branches principales : le domaine civil et le domaine militaire, ce découpage étant avant tout opéré pour permettre aux joueurs de mieux se situer et non pour respecter une mentalité quelconque. Au sein du domaine civil, il existe trois branches dont celle appelée « Conseil de la tribu » qui regroupe les doctrines, modes de pensée (en opposition à une autre branche axée sur le développement des techniques de construction et une autre sur l'économie et l'agriculture).

Au sein du « Conseil de la tribu » des quatre factions gauloises, plusieurs technologies concernent directement l'aspect religieux. Nous retrouvons d'une part des informations historiques, comme avec la technologie « Calendrier celtique » qui nous présente l'existence du calendrier de Coligny. D'autre part, plusieurs éléments se rapprochent au contraire d'idées reçues : au sein des technologies « Connaissances du chêne », « Bois sacré » et « Temple du chêne », il nous est dit ceci :

Le chef des druides utilisait une serpe en or pour retirer les brins de gui du chêne. On les enveloppait ensuite avec précaution dans un linge blanc car il ne fallait pas qu'ils touchent

le sol. En tant que cadeau des dieux, le gui était utilisé comme remède contre tous les poisons ainsi que contre l'impuissance⁵³⁵.

Les endroits de culte celtiques étaient pratiquement toujours ouverts aux éléments. Les Celtes ne construisaient que rarement des temples en pierre et préféraient utiliser des délimitations naturelles comme les arbres ou les rivages de lacs pour séparer le monde sacré de la vie profane⁵³⁶.

C'est ce respect profond pour le monde naturel qui poussa de nombreux érudits à croire que ces tribus avaient choisi de procéder à leurs cultes en plein air, aussi proches de la nature que possible⁵³⁷.

La première description fait directement référence à l'*Histoire naturelle* de Pliny l'Ancien (23 ou 24 ; 79) qui nous a légué une description des druides devenue un stéréotype à part entière. Si la mention est en soi historique, Creative Assembly ne mentionne pas son auteur et fait passer les écrits du Romain comme véridiques. Les deux autres descriptions n'ont au contraire rien d'historique et sont des legs des visions nationalistes du XIX^e siècle⁵³⁸. Si le mot *nemeton* signifie « sanctuaire » et peut prendre la signification de « bois sacré »⁵³⁹, laissant entendre que le culte pourrait se faire en pleine nature, il semble qu'à l'époque qui nous concerne il faille plutôt se représenter des druides évoluant dans un paysage largement dégagé au sein de sanctuaires édifiés⁵⁴⁰. Cette vision surannée démontre que le studio anglais ne tient pas compte des découvertes archéologiques de sanctuaires gaulois au profit de la perpétuation de stéréotypes certes signifiants mais erronés⁵⁴¹. Une fois de plus, la manière de pratiquer les cultes et la fonction même du druide a dû évoluer en trois cents années, et la représentation d'une telle évolution est l'une des limites d'un jeu vidéo comme *Total War : Rome II*.

Les factions bretonnes ont pour leur part quelques technologies différentes des Gaulois, notamment dans le domaine du « Conseil de la tribu », qui est ici rebaptisé « Conseil des druides ». Certaines technologies sont propres aux deux cultures, et des mœurs et artefacts gaulois sont donc mentionnés pour les Bretons et inversement. Notons simplement que du côté

⁵³⁵ Texte issu du jeu.

⁵³⁶ Texte issu du jeu.

⁵³⁷ Texte issu du jeu.

⁵³⁸ BRUNAU, « Les bois sacrés des Celtes et des Germains », dans SCHEID et CAZANOVE (dir.), *Les bois sacrés*, p. 64.

⁵³⁹ DELAMARRE, *Dictionnaire de la langue gauloise*, p. 233-234.

⁵⁴⁰ BRUNAU, « Les bois sacrés des Celtes et des Germains », dans SCHEID et CAZANOVE (dir.), *Les bois sacrés*, p. 65 ; 69.

⁵⁴¹ Pour des exemples, voir : QUATRELIVRE, « Le sanctuaire gaulois de Gournay-sur-Aronde (Oise) », p. 11-30 ; BRUNAU, « Le sanctuaire gaulois de Gournay-sur-Aronde ».

des Bretons, les descriptions de technologies sont plus axées sur les druides et sur des exemples insulaires, parfois même irlandais comme la technologie « Lois foncières et communautaires » qui nous parle du *Sanas Cormaic*, un glossaire irlandais dont la plus vieille version date de la fin du IX^e ou début X^e siècle. D'autres incohérences chronologiques parsèment le jeu comme la description de « Hôtel de la monnaie » qui souligne le développement de monnaie à l'effigie de chefs celtes, une pratique qui se développe au I^{er} siècle av. J.-C. alors que le jeu débute deux siècles plus tôt.

Enfin, prenons un dernier exemple : celui des têtes coupées. Dans le jeu de Creative Assembly, l'ensemble des factions gauloises ont une technologie appelée « Chasse à l'homme » qui explique que :

Les premiers Celtes pensaient que l'âme se trouvait dans la tête et non dans le cœur. Prendre les têtes des ennemis n'était pas, contrairement à ce que les Romains croyaient, un acte barbare perpétré par des fous assoiffés de sang mais un signe de respect. Les têtes des ennemis étaient lavées, embaumées dans de l'huile de cèdre et placées en vue pour montrer les prouesses d'un guerrier au combat. Elles étaient également utilisées comme offrandes⁵⁴².

Trois principaux auteurs anciens nous renseignent sur cette pratique : Diodore de Sicile (-90 ; -30), Strabon (vers -60 ; vers 20) et Tite-Live (-64 ou -59 ; 17), inspirés de l'œuvre de Poseidonios d'Apamée (-135 ; -51) aujourd'hui disparue. Ils nous rapportent cette pratique en ces termes :

Aux ennemis tombés, ils coupent la tête et l'attachent au cou de leurs chevaux. [...] Ils clouent ces trophées aux maisons, ainsi que d'autres le font à l'égard des animaux pris à la chasse. Quant aux têtes des ennemis les plus renommés, ils les embaument avec de l'huile de cèdre et les conservent soigneusement dans une caisse⁵⁴³.

À l'irréflexion s'ajoute aussi l'usage barbare et proprement inhumain qu'on rencontre chez la plupart des peuples septentrionaux, qui consiste, au retour du combat, à attacher les têtes de leurs ennemis à l'encolure de leurs chevaux pour, une fois chez eux, les enclouer devant les portes (...). Quant aux têtes d'ennemis illustres, ils les oignaient d'huile de cèdre et les exhibaient à leurs hôtes, refusant de les rendre même en échange de leur poids en or⁵⁴⁴.

Ses dépouilles et sa tête, séparée de son corps, furent portées en triomphe par les Boïens dans le temple le plus respecté chez cette nation ; puis, la tête fut vidée, et le crâne, selon l'usage

⁵⁴² Texte issu du jeu.

⁵⁴³ DIODORE DE SICILE, *Bibliothèque Historique*, V, 29.

⁵⁴⁴ STRABON, *Géographie*, IV, 4, 5.

de ces peuples, orné d'un cercle d'or ciselé, leur servit de vase sacré pour offrir des libations dans les fêtes solennelles⁵⁴⁵.

D'autres passages viennent confirmer ces pratiques (voir la note 101), qui ne sont d'ailleurs pas propres aux Celtes. À travers ces descriptions, nous retrouvons les éléments principaux du descriptif apporté par Creative Assembly (pratique des têtes coupées, aspect religieux, techniques de conservation) qui respecte les dires des auteurs anciens. De plus, le studio britannique ne lie cette pratique qu'aux Gaulois et non aux Bretons qui semblent ne pratiquer ce culte que tardivement⁵⁴⁶.

Plus étonnant, cette pratique a servi d'inspiration dans *Hellblade : Senua's Sacrifice* (Ninja Theory, 2017) qui se déroule pourtant au IX^e siècle et dans les Orcades. En effet, alors que Dillion est supplicié par des Vikings, Druth raconte à Senua que l'âme de son amant est détenue par la déesse Hela. Senua décide donc de trancher la tête de Dillion et de voyager dans le royaume d'Helheim afin de le marchander auprès de la déesse, ce qui constitue le fil conducteur de la trame narrative. Si la déesse Hela détient l'âme de Dillion, la tête de ce dernier semble en être le réceptacle originel puisque la voix off du jeu nous indique que « dans la tête de son cadavre siège son âme⁵⁴⁷ ». De plus, nous pouvons observer à plusieurs reprises sa tête, alors accroché à la ceinture de Senua, respirer à travers le linceul qui l'entoure. Même si une absence de source ne souligne pas que cette pratique n'ait jamais existé, rien ne nous dit que les Pictes avaient cette représentation de l'âme humaine. La pratique pourrait directement être tirée de croyances scandinaves et germaniques puisque le nom Hela fait référence à la déesse Hel, fille de Loki. Seulement, dans ce cas rien ne laisse penser que Senua ait pu avoir accès à ces pratiques, ni ne les partage. En fin de compte, soulignons qu'au IX^e siècle de notre ère, les Pictes étaient chrétiens depuis déjà plus de deux siècles⁵⁴⁸.

⁵⁴⁵ TITE-LIVE, *Histoire Romaine*, XXIII, 24.

⁵⁴⁶ LÖFFLER et KOCH « Head Cult » dans KOCH (dir.), *Celtic Culture*, p. 896.

⁵⁴⁷ Texte issu du jeu.

⁵⁴⁸ FRASER, « Christianity in the Celtic countries [2a] Scotland before 1100 » dans KOCH (dir.), *Celtic Culture*, p. 413-414.

Conclusion

Extrapolé, le catch régulier ne pourrait conduire qu'à la boxe ou au judo, alors que le catch véritable tient son originalité de tous les excès qui en font un spectacle et non un sport⁵⁴⁹.

Cette phrase nous vient de Roland Barthes qui cherchait à capter l'essence même d'une pratique : le catch. Une fois de plus, ce constat a mené ce chapitre et même l'ensemble de cette étude dans le but de saisir ce qui constitue les jeux vidéo afin de comprendre le rôle des représentations historiques des Celtes. Extrapolés, les jeux vidéo historicisants ne pourraient conduire qu'à un documentaire voire une recherche d'historien. En revanche, les jeux vidéo tiennent leur originalité de l'interaction ludique entre un objet et une personne qui en fait avant tout un divertissement et non un produit scientifique.

N'oublions pas que, s'il est difficile de borner les jeux vidéo, seule une partie d'entre eux présentent un univers historique (au sens large du terme). À l'intérieur même de ces jeux qui prennent place dans un tel cadre, il existe une grande diversité de représentations allant de la pure fantasmagorie au souci de « faire vrai ». Mais les jeux vidéo ne peuvent être historiques, ils ne peuvent que s'en approcher. Cela s'explique par la nature même du jeu et par un ensemble d'obstacles entre une réalité partiellement connue et un produit culturel : c'est ce que nous avons cherché à démontrer tout au long de ce chapitre. Les jeux vidéo sont un média avec une forte dimension visuelle, or nos connaissances sont lacunaires et ne permettent pas de relater l'histoire telle qu'elle a été, mais tout juste d'imaginer ce qu'elle aurait pu être. C'est cette raison qui explique qu'un jeu comme *Total War : Rome II*, qui cherche pourtant à représenter une culture matérielle historique, multiplie les anachronismes et les copies d'un même artefact.

Une autre limite des jeux vidéo comportant une dimension historique se trouve dans la représentation d'une vision arrêtée de l'histoire, sans prendre en compte les nombreuses évolutions. Pour cause, les moyens ne permettent pas aujourd'hui – ou ne sont pas rentables temporellement et donc financièrement – de montrer une évolution de la culture matérielle et immatérielle au sein d'un même jeu. Un jeu vidéo qui représente une courte période historique, quelques années, aura ainsi autant de diversité dans ses représentations qu'un autre qui représente une période étalée sur plusieurs centaines d'années. Certes, des initiatives ont été prises comme l'utilisation d'un arbre de technologie dans les jeux de stratégie qui permet de

⁵⁴⁹ BARTHES, *Mythologies*, p. 19.

narrer une progression tout en proposant une évolution du *gameplay*, ce qui explique d'ailleurs qu'il soit devenu un incontournable dans nombre de jeux de ce genre. Il en résulte tout de même une vision schématique de l'évolution historique mais qui remplit son rôle de « faire vrai ».

Cette contradiction entre un discours du secteur vidéoludique qui tend parfois à exagérer l'aspect prétendument historique de ses produits pour des raisons commerciales et de recherche de légitimité, et les constats que nous avons opérés au cours de cette étude nous amène à revenir au but même de l'utilisation de la dimension historique pour un jeu. En effet, maintes fois nous avons souligné son caractère anecdotique. Pour cause : l'aspect historique vient surtout de la représentation d'une culture matérielle et ne vient affecter qu'un élément caractéristique du jeu vidéo, à savoir l'aspect visuel, et ne touche que très peu à son *gameplay* qui est pourtant l'essence même du média. Ce constat montre que les studios cherchent souvent à recréer un environnement, un contexte pseudo historique – d'où l'accent mis sur la culture matérielle – pour ensuite y insérer un scénario ou un *gameplay* qui ne l'est pas. Ainsi, plutôt que de rendre compte de l'histoire, les jeux vidéo cherchent à en représenter un simulacre. Ce faisant, les jeux sont souvent ambivalents, avec une culture matérielle parfois proche d'artefacts historiques, et des représentations fantasmées de notre imaginaire collectif qui le plus souvent sont une réappropriation de l'héritage des Romantiques du XVIII^e et du XIX^e siècle.

À partir du moment où les jeux vidéo ne s'écarteraient plus d'une démarche historique ils cesseraient aussi tôt d'être ce qu'ils sont : des jeux. En définitive, la question « les jeux vidéo peuvent-ils être historiques ? », qui revient souvent sur le devant de la scène et suscite parfois des controverses politiques⁵⁵⁰, nous semble en réalité rapidement caduque. Ces débats houleux portent sur un malentendu et finissent par prendre les jeux vidéo pour ce qu'ils ne sont pas. Non, les jeux vidéo ne rendent pas compte de ce qui a réellement eu lieu, ce n'est pas leur objectif et personne ne le peut. Cependant, l'utilisation de ce type d'arguments par les studios à des fins commerciales reste contestable, d'autant plus qu'ils sont généralement fortement éloignés de ce que nous rapportent les études des chercheurs. Toutefois, les jeux comportent bien une dimension historique en ce sens qu'ils mettent en récit ce que nous pourrions appeler un autrefois⁵⁵¹, en le magnifiant dans le but de servir l'expérience qu'est le jeu.

⁵⁵⁰ Voir : https://www.lemonde.fr/pixels/article/2014/11/14/jean-luc-melenchon-et-assassin-s-creed-unity-deux-formes-differentes-de-la-memoire-de-la-revolution_4523940_4408996.html, consulté le 05/05/2023.

⁵⁵¹ MURAT, « Les couleurs de la littérature » dans GALLY (dir.), *La trace médiévale et les écrivains d'aujourd'hui*, p. 220.

Conclusion générale

« La maxime de Faulkner selon laquelle “le passé n’est pas encore passé” a une valeur heuristique : ce passé qu’étudient les historiens vibre encore dans leur présent, dans notre présent, sous la forme de mots, d’institutions, d’œuvres, de paysages, de frontières, de bâtiments, de coutumes, si bien que notre présent est constitué de différentes strates de passé additionnées, sédimentées en multiples concrétions ».

Ivan Jablonka, *L’histoire est une littérature contemporaine*, p. 134.

Cette phrase fait directement écho à la citation qui a ouvert cette recherche et en souligne la principale problématique. À travers l’étude de la représentation des Celtes dans les jeux vidéo, il a été question de retracer le passé dans le but de comprendre le présent. Face à un double objet, les Celtes et les jeux vidéo, passé et présent dialoguent. Pourtant, il est bien question d’enjeux contemporains puisque les problématiques qui ont guidé cette étude sont celles de notre siècle et de son contexte⁵⁵².

L’enjeu est multiple. D’une part, nous avons cherché à saisir d’où viennent ces représentations et comment elles ont pu arriver jusque dans nos jeux. Nous avons montré dans chaque chapitre à quel point notre manière de représenter les Celtes nous vient de réappropriations et de réinterprétations successives de l’histoire siècle après siècle. Tout en prenant garde à la schématisation et en appelant à la nuance, rappelons que notre vision des Celtes nous vient des constructions idéologiques nationalistes des XIX^e et XX^e siècles, fondées sur les représentations des Romantiques des XVIII^e et XIX^e siècles, elles-mêmes issues de réinterprétations des auteurs antiques, que les historiens d’aujourd’hui tentent de défaire. Il va de soi que les influences sont multiples et transmises par des biais pluriels. Au bout du compte, que reste-il de ces représentations dans les jeux vidéo ? Force est de constater que, malgré plus de deux millénaires et pléthore d’études au sujet des Celtes, ces derniers sont encore représentés au travers de nombreux stéréotypes.

⁵⁵² JABLONKA, *L’histoire est une littérature contemporaine*, p. 134.

Pourtant, cela signifie-t-il que ces représentations soient le résultat d'une méconnaissance des Celtes ? Pas nécessairement. Ces sélections de caractéristiques opérées par les studios de jeux vidéo ne sont pas uniquement le résultat d'une ignorance, mais aussi de choix. Pour comprendre cela, il a fallu nous intéresser aux spécificités du média vidéoludique. Dès lors, nous nous sommes heurtés à un obstacle principal : la jeunesse de l'analyse de ce média. Il ne faut pas oublier que les *Game Studies* sont non seulement un champ d'étude récent mais fragmenté. Développées depuis les années 1990, elles font intervenir de nombreuses disciplines qui enrichissent l'analyse du média vidéoludique mais qui font appel à des méthodologies très différentes, ce qui demande de pouvoir s'adapter et s'ouvrir aux apports des différentes sciences sociales en la matière. Par ailleurs, l'objet en lui-même, les jeux vidéo, est en pleine expansion, ce qui rend complexe sa définition ainsi que son appréhension⁵⁵³. Heureusement, les jeux vidéo qui ont pour thème l'histoire ne représentent qu'un fragment du média, ce qui réduit favorablement notre terrain d'enquête.

Ainsi, comprendre la sélection des critères de représentations des Celtes dans les jeux vidéo revient à comprendre « pourquoi on représente l'histoire dans les jeux vidéo ». Or, cette étude nous a montré que l'histoire n'est souvent qu'une inspiration, qu'un thème, et non pas un genre. S'il existait un genre historique, au même titre que l'on parle d'un jeu d'aventure, d'un RPG* ou d'un jeu de rythme, il y aurait des mécaniques, un *gameplay** historique. Pour emprunter à l'étude de Jérémy Cundekovic⁵⁵⁴, deux jeux esthétiquement très différents mais de genre commun comme *Age of Empires II : The Age of Kings* (Ensemble Studios, 1999) et *Starcraft* (Blizzard Entertainment, 1998) – l'un se déroulant dans un Moyen Âge étendu, l'autre dans un XXVI^e siècle futuriste qui met en scène des combats entre Humains et aliens – sont en réalité très proches en termes de *gameplay* une fois leur habillage thématique (esthétique, vocabulaire employé, contexte) retiré.

L'histoire n'est donc souvent qu'un thème, qu'un revêtement par-dessus le *gameplay*. Ce phénomène explique non seulement la surreprésentation de la culture matérielle⁵⁵⁵ – pour créer un univers au style historique afin d'y insérer une narration et un *gameplay* qui ne le sont pas – mais aussi l'emploi systématique de stéréotypes. En effet, un thème doit faire appel à un univers de représentations qui dépasse le jeu lui-même, d'où l'importance de l'utilisation par

⁵⁵³ TRICLOT, *Philosophie des jeux vidéo*, p. 13-15.

⁵⁵⁴ CUNDEKOVIC, *Entre jeux et constructions historiques*, p. 15-17.

⁵⁵⁵ Voir : ANGLADE, « La représentation de l'Antiquité dans les jeux vidéo dits historiques » dans BIEVRE-PERRIN et PAMPANAY (dir.), *Antiquipop*, p. 160-169 ; BOSTAL, *Medieval video games as reenactment of the past*, p. 380-394.

les studios de jeux vidéo de signes intelligibles par le public (qui est d'ailleurs très hétérogène et pluriculturel). Les jeux vidéo nous font donc jouer avec les codes et les possibilités d'aujourd'hui dans un cadre historique. De la même manière que « le roman historico-réaliste met alors en œuvre des effets d'Histoire, allusions de contexte, clins d'œil, importations "réelles"⁵⁵⁶ », les jeux vidéo revisitent le passé pour en faire une expérience contemporaine qui comprend une dimension historique souvent superficielle. En s'appuyant sur l'analyse de Laurent Anglade⁵⁵⁷, nous proposons donc de parler de « jeux vidéo d'histoire fantasmée » qui relate une histoire référentielle et non historienne : « la plupart du temps, ce que l'univers vidéoludique donne à voir, c'est l'image que notre société veut bien se construire de la réalité antique [ou historique]⁵⁵⁸ ». À cet égard, nous comprenons bien mieux les représentations des Celtes vidéoludiques, des constructions hybrides formées à partir de stéréotypes mais aussi d'artefacts archéologiques dont le but final est davantage de « faire Celte » que de rendre compte de ce qu'ils auraient réellement été.

Si les Celtes des jeux vidéo ont donc une part d'historicité – qui renvoie à ce qu'ils sont et à l'image que les hommes des siècles suivants se sont fait d'eux – la question est la suivante : quelle forme pourrait prendre un jeu vidéo historique ? Au cours de ses réflexions, Ivan Jablonka souligne que l'histoire, en tant que science, « n'a pas vocation à refléter le réel "le plus fidèlement possible", mais à l'expliquer⁵⁵⁹ ». L'historien poursuit en expliquant que si « le lecteur croit ce qu'il lit [...] la croyance est précisément ce avec quoi la connaissance entend rompre⁵⁶⁰ ». Dans une dimension différente, le joueur croit ce à quoi il joue, alors qu'un jeu vidéo historique devrait lui aussi chercher à rompre cette croyance.

Même si nous ne développerons pas les subtilités de la réappropriation du contenu d'un jeu par les joueurs, la question d'une potentielle adhésion du joueur au contenu « historique » qui lui est proposé est centrale. Les joueurs n'incorporent pas sans critique, consciente ou non, le contenu des jeux, et ils sont capables de prendre de la distance avec ces derniers. En ce sens, les joueurs ont conscience de la nature fictive d'un jeu et opèrent une distanciation avec ce qui est représenté à l'écran. C'est ce qui explique – contrairement à une idée largement répandue – qu'aucune corrélation n'a pu être démontrée entre les comportements violents et la violence des

⁵⁵⁶ JABLONKA, *L'histoire est une littérature contemporaine*, p. 124.

⁵⁵⁷ ANGLADE, « La représentation de l'Antiquité dans les jeux vidéo dits historiques », dans BIEVRE-PERRIN et PAMPANAY (dir.), *Antiquipop*, p. 160.

⁵⁵⁸ BIEVRE-PERRIN et PAMPANAY (dir.), *Antiquipop*, p. 13.

⁵⁵⁹ JABLONKA, *L'histoire est une littérature contemporaine*, p. 123.

⁵⁶⁰ *Ibid.*

jeux vidéo⁵⁶¹. Cependant, il peut être difficile d'analyser de manière critique l'univers historique d'un jeu. C'est précisément cet aspect de l'expérience vidéoludique que les jeux vidéo historiques devraient chercher à rompre.

Puisque l'histoire est avant tout une démarche, un raisonnement⁵⁶², elle peut prendre forme dans différents supports, dont les jeux vidéo. Concevoir un jeu vidéo historique reviendrait à faire évoluer le joueur non pas dans un monde reconstitué par d'autres, mais dans la position d'un chercheur ou d'un « reconstituteur » pour expliquer la démarche critique qui permet d'arriver aux conclusions de son auteur.

Mais de tels jeux vidéo existent-ils aujourd'hui ? Il semblerait que les seuls jeux qui s'approchent de cette vision soient les *Discovery Tour* d'*Assassin's Creed* proposés par Ubisoft depuis *Assassin's Creed Origin*, dont le but est d'être « purement éducatif [...] proposant des visites guidées et la découverte de sites historiques⁵⁶³ ». Il ne s'agit pas à proprement parler d'un jeu mais d'un mode de jeu, même s'il est possible de l'acheter de manière séparée. Si les *Discovery Tour* d'Ubisoft ne semblent mettre que peu à profit les spécificités des jeux vidéo, il nous semble qu'ils constituent un premier pas intéressant et innovant au sein des univers vidéoludiques (en dehors du *serious gaming*). Nous pouvons être optimistes d'autant plus que les historiens, bien qu'encore peu nombreux, rejoignent peu à peu les rangs des développeurs de jeux, en tant que consultants extérieurs ou membres de studio, permettant peut-être un jour de voir émerger des jeux vidéo appartenant au genre historique.

Analyser les jeux vidéo devient donc une nécessité pour saisir l'étendue de l'impact qu'ils peuvent avoir sur les représentations d'aujourd'hui et de demain. Pour cela, nous invitons les chercheurs à multiplier les études pluridisciplinaires afin de saisir les mécanismes de réinterprétations et de réappropriations des joueurs, une tâche ardue comme le souligne Vinciane Zabban :

La représentation d'un profil unique de joueur tend à persister dans les représentations populaires et même parfois expertes : le joueur est un joueur et il est rarement considéré comme une personne qui joue. [...] La diversité des joueurs apparaît finalement le plus souvent par le biais de travaux que l'on peut pour certains rattacher aux *queer* ou *post-colonial studies*. Ceux-

⁵⁶¹ Voir, en ligne : <https://www.franceculture.fr/societe/les-jeux-video-rendent-ils-violent> ; <https://www.lumni.fr/video/les-jeux-video-sont-ils-dangereux> ; <https://www.lumni.fr/video/les-jeux-video-rendent-ils-violents> ; <https://www.nature.com/articles/s41380-018-0031-7> ; <https://royalsocietypublishing.org/doi/pdf/10.1098/rsos.171474>, tous consultés le 08/06/2021.

⁵⁶² JABLONKA, *L'histoire est une littérature contemporaine*, p. 132.

⁵⁶³ En ligne : <https://www.ubisoft.com/fr-fr/help/assassins-creed-origins/gameplay/article/discovery-tour-mode-of-assassins-creed-origins/000062699>, consulté le 03/06/2021.

ci mettent l'accent sur les questions d'interprétation et de réception, au travers de la question de la marginalisation de certaines catégories de joueurs et de leur plus ou moins grande capacité à imposer une redéfinition des modèles dominants d'identification proposés par les jeux et les dynamiques des collectifs de joueurs⁵⁶⁴.

Enfin, n'oublions jamais que les jeux vidéo, comme toute autre production culturelle, n'ont pas pour but d'être scientifiques, mais des créations artistiques divertissantes. L'enjeu que l'on voit émerger derrière les *Discovery Tour* d'Ubisoft est de savoir s'il est possible de faire un jeu vidéo relevant d'un genre historique qui soit dynamique, interactif voire immersif tout en assumant une position pédagogique mobilisant des « preuves » documentaires pour expliquer et mettre en perspective les choix effectués dans la représentation qu'ils donnent à voir du passé. En somme, peut-on faire un jeu amusant et pédagogique ? Peut-on adapter la démarche historique à un autre support que la production scientifique, et en l'occurrence ici les jeux vidéo ? Il semble que oui, comme le démontre un projet tel que la collection « Histoire dessinée de la France » qui allie bande dessinée et démarche historique. Cette nouvelle conception des jeux vidéo soulève un double enjeu pour les studios. Comment rendre ces jeux « *fun* »⁵⁶⁵ et quelle place auront-ils dans l'univers vidéoludique ? L'avenir nous le dira.

⁵⁶⁴ ZABBAN, « Retour sur les *game studies* », p. 52-54.

⁵⁶⁵ TRICLOT, *Philosophie des jeux vidéo*, p. 42-43.

Lexique

Une grande partie de ces notes proviennent du travail de Fanny Barnabé compte-tenu de la qualité de son étude dans son livre *Narration et jeu vidéo : pour une exploration des univers fictionnels*.

Arbre de technologies

Voir **Technologie**.

Avatar⁵⁶⁶

« Le terme “avatar” désigne, dans le cadre du jeu vidéo, le corps virtuel qui va permettre au joueur de s’incarner dans le jeu et dans l’image. Cet élément peut prendre des formes très diverses, allant de la plus désincarnée (comme un simple curseur [de souris] qui s’assimile alors à l’interface) à la plus caractérisée (comme un personnage ayant sa propre personnalité et son rôle à jouer dans l’histoire). Pour remplir idéalement sa fonction et accueillir l’investissement du joueur, l’avatar est constitué comme une coquille vide. [...] En conséquence, chaque actualisation de l’avatar est unique puisque le “je” qui l’investit n’est jamais tout à fait identique. »

Boss⁵⁶⁷

« Monstre ou adversaire d’une puissance supérieure aux autres et se situant généralement à la fin d’un niveau. Le boss de fin, quant à lui, est encore d’un niveau supérieur et doit être vaincu pour accéder au dénouement du jeu. »

Caméra⁵⁶⁸

« Dans un jeu vidéo, la caméra est le point à l’écran à partir duquel la scène est vue par le joueur ou la joueuse. Ce terme provient du fait que les jeux vidéo s’affichent comme un film. La place occupée par la “caméra fictive” dans le jeu vidéo ainsi que ses mouvements ont un impact déterminant tant au niveau ludique qu’au niveau narratif. Sur le plan ludique, elle

⁵⁶⁶ BARNABE, *Narration et jeux vidéo*, p. 47-48.

⁵⁶⁷ *Ibid.*, p. 65.

⁵⁶⁸ *Ibid.*, p. 92.

représente un élément de l'interface (car elle médiatise le rapport du joueur au jeu), mais peut également constituer un instrument du gameplay. Dans certains jeux en deux dimensions, par exemple, la caméra se déplace de façon horizontale et indépendamment des mouvements de l'avatar (il s'agit du procédé nommé scrolling forcé) : ce déplacement détermine à lui seul le mode de jeu puisqu'il oblige le joueur à s'adapter à la vitesse de l'image et à anticiper les obstacles (ce qui demande généralement de bons réflexes). Le caractère décisif de la position de la caméra dans la conception d'un jeu se marque, d'ailleurs, par le fait que ce paramètre est parfois central dans la définition d'un genre : c'est notamment le cas du jeu de tir à la première personne, ou FPS. »

Caméra à la première personne

Aussi appelée caméra subjective, la caméra à la première personne permet d'adopter le regard du personnage incarné.

Caméra à la troisième personne

Aussi appelée caméra objective, la caméra à la troisième personne permet d'adopter un point de vue extérieur au personnage incarné : généralement, elle est "placée" derrière ou à côté du personnage dirigé par le joueur ou la joueuse.

Campagne

Au sein des jeux vidéo, une campagne est un mode de jeu où les joueurs doivent effectuer une succession de missions, ou d'objectifs, reliées entre elles dans le but de suivre une trame narrative. Plus ou moins scriptée (préétablie), la campagne peut être linéaire comme influençable par les actions des joueurs.

Cinématique⁵⁶⁹

« Le terme de "scène cinématique" (ou cut-scene) désigne une séquence vidéo non jouable qui peut être mobilisée pour servir de transition ou pour souligner les moments marquants du scénario d'un jeu »

⁵⁶⁹ *Ibid.*, p. 30.

Collectible

Néologisme venu de anglais, les collectibles sont le plus souvent un type d'item⁵⁷⁰ qui n'ont pas d'impact direct sur la narration du jeu mais servent à étoffer son histoire ou à obtenir des trophées/succès⁵⁷¹. Ayant des formes multiples, ils permettent parfois d'accéder à des dessins d'illustration utilisé pendant le développement d'un jeu (*artworks*), des notes dans une encyclopédie*, des musiques du jeu, etc.

DLC (*Downloadable content*)

Un DLC (ou contenu téléchargeable) est une extension payante ou non d'un jeu vidéo qu'il est possible de télécharger. Le plus souvent, il s'agit d'une extension ajoutant du contenu jouable (nouvelle mission, carte, personnage, faction) ou des éléments de personnalisation (nouveaux éléments de décoration d'un personnage).

Écran-titre

Voir **Interface**

Encyclopédie

Dans de nombreux jeux, il existe un index proposant des descriptions sur des éléments particuliers du jeu. Cela permet aussi d'en étoffer l'univers en le rendant diégétique : ce qu'on retrouve par exemple dans *The Witcher III : Wild Hunt*. Nous y retrouvons alors un ensemble de notes sur le monde qui nous entoure visant à approfondir le *folklore* proposé. Ces notes sont généralement regroupées au sein d'un journal/glossaire dont les notes se débloquent à mesure de notre exploration.

Game design⁵⁷²

« Travail de conception des mécanismes ludiques d'un jeu (gameplay) qui en définit toute la cohérence interne (ses règles, son univers, ses possibilités d'action...). »

⁵⁷⁰ Dans le domaine des jeux vidéo, les items sont des objets qui peuvent être collectés par les joueurs ou les PNJ. Les items peuvent prendre une multitude de formes allant d'un objet de *gameplay* comme un simple élément décoratif de personnalisation.

⁵⁷¹ Dans le domaine des jeux vidéo, les succès ou trophées sont des récompenses honorifiques additionnelles attribuées aux joueuses et joueurs ayant accompli certains défis.

⁵⁷² BARNABE, *Narration et jeu vidéo*, p. 164.

Gameplay⁵⁷³

« Souvent traduit par “jouabilité”, ce terme désigne globalement ce qui fait le “concept” d’un jeu. Il articule différents niveaux tels que les possibilités d’action, les règles et les objectifs, le type d’obstacles rencontrés et les modalités de leur résolution... Ce terme est souvent utilisé instinctivement pour désigner ce qui est le propre du jeu vidéo par opposition aux autres médias. »

Glossaire

Voir **Encyclopédie**.

Interface

L’interface graphique (ou interface utilisateur), dans les jeux vidéo, se compose de tous les éléments qui s’affichent à l’écran en dehors du récit. On y retrouve les menus, les onglets, les icônes sur lesquelles appuyer. Ces interfaces sont au service de la narration et du *gameplay* du jeu, dans le but d’accompagner le joueur dans son expérience.

Jeu de rôle (ou RPG)⁵⁷⁴

« Genre de jeu vidéo qui s’inspire des règles des jeux de rôle sur table et où le joueur incarne un personnage dont les capacités progressent au fil de la partie (en accumulant des niveaux, des points d’expérience, etc.). Ces jeux se distinguent généralement par le caractère fouillé de l’univers fictionnel dans lequel ils prennent place. »

Jeu de stratégie

Un jeu vidéo de stratégie est un jeu qui met l’accent sur la capacité de la joueuse ou du joueur à surpasser l’adversaire, qu’il soit humain ou contrôlé par une intelligence artificielle (IA), par la planification et la réflexion plutôt que par la vitesse et la dextérité.

Jeu de stratégie en temps réel⁵⁷⁵

« Sous genre de la stratégie, le jeu de stratégie en temps réel (ou STR) est un jeu où le joueur doit gérer et faire prospérer un système (une ville, un peuple, une armée...) dans le but de remplir des objectifs déterminés (gagner une guerre, asseoir sa domination sur un espace,

⁵⁷³ *Ibid.*, p. 165 ; pour plus d’informations, voir : TRICLOT, *Philosophie des jeux vidéo*.

⁵⁷⁴ *Ibid.*, p. 166.

⁵⁷⁵ *Ibid.*

etc.). La précision “en temps réel” signifie que l’action est continue, contrairement à d’autres jeux où le joueur et l’ordinateur agissent chacun à leur tour. »

Paratexte⁵⁷⁶

« Ensemble d’éléments internes au logiciel du jeu qui n’entrent pas encore dans la logique ludique à proprement parler. Nous y retrouvons par exemple l’écran-titre (ou menu), les temps de chargement, etc. Cet ensemble doit être distingué du “paraludique”, c’est-à-dire des éléments qui préparent la réception du jeu mais qui lui sont externes (publicités, bandes-annonces, boîtier du jeu, livret). »

PNJ

Acronyme de « personnage non joueur », un PNJ désigne tout personnage d’un jeu qui n’est pas contrôlé par un joueur mais par l’ordinateur.

Remastered

Un *remastered* est une nouvelle version d’un jeu sur lequel on a le plus souvent opéré une refonte visuelle. Cela passe par de meilleurs graphismes et parfois des corrections de « bugs », une amélioration de l’interface, un meilleur affichage d’image par seconde.

RPG

Voir **Jeu de rôle**.

Technologie

Les technologies sont des améliorations à débloquent par différents moyens (points à dépenser, objectifs à remplir, limite de temps à atteindre) dans le but d’obtenir une récompense, souvent des bonus directs ou l’accès à un élément auparavant bloqué (permet de construire de nouvelles unités, nouveaux bâtiments, accès à de nouvelles technologies, etc.). « La technologie est le fondement de toute évolution dans le jeu vidéo, sorte de preuve et de nécessité *sine qua non*. Une équation simple est instaurée : progrès technique = évolution des ressources de la violence physique = capacité de victoire plus élevée.⁵⁷⁷ ». Souvent présent dans les jeux vidéo de stratégie, les technologies sont regroupées au sein d’un arbre de technologies qui représente

⁵⁷⁶ *Ibid.*, p. 75.

⁵⁷⁷ MAUCO, « Les représentations et les logiques politiques des jeux vidéo » dans GENVO (dir.), *Le game design de jeux vidéo*, p. 126.

de manière abstraite les dépendances entre les différentes technologies au sein d'un jeu (Image n°78).

Temps de chargement

Voir **Interface**

Unité

Souvent utilisé dans les jeux vidéo de stratégie, une unité désigne un personnage ou un ensemble de personnages. Dans un jeu comme *Age of Empires II : The Age of Kings*, les villageois, le moine, la catapulte sont tout autant d'unités différentes que l'on peut sélectionner individuellement ou par groupe. Dans un jeu comme *Total War : Rome II*, les soldats ne peuvent être sélectionner individuellement car ils sont regroupés au sein de régiment : un régiment devient alors une unité.

État des sources

Cet état des sources permet de développer les caractéristiques principales de chaque jeu afin d'avoir un regard d'ensemble sur ce qu'ils apportent à l'étude de la représentation des Celtes vidéoludiques. Les jeux sont présentés dans l'ordre chronologique de leur sortie.

Age of Empires II : The Age of Kings : Ensemble Studios, Microsoft Game Studios/Konami, PC/PS2, 1999.

Si les premiers jeux vidéo de stratégie existent depuis les années 1960-1970, le sous-genre du *STR* (stratégie en temps réel), dont fait partie *Age of Empires II*, est beaucoup plus récent puisqu'il date des années 1990. Sorti en 1999, *Age of Empires II* bénéficie de l'engouement pour le genre, popularisé depuis *Dune II : La Bataille d'Arrakis* (Westwood studios) en 1992, et s'installe comme une référence du jeu vidéo. Les Celtes sont l'une des 13 civilisations initialement jouables dans le jeu (qui en comporte désormais 35 depuis 2019). Présenté à l'époque comme ayant une visée historique, ce jeu met en scène une période allant de l'Antiquité tardive jusqu'au début de la Renaissance. Son étude a principalement porté sur son unité* (les guerriers de guède, *Wood Raider* dans sa version originale) mais aussi sur l'ensemble des descriptifs de la civilisation.

Praetorians : Pyro Studios, Eidos Interactive, PC, 2003.

Sorti en 2003, le jeu *Praetorians* pâtit du déclin des *STR* amorcé dans les années 2000 et ne parvient pas à égaler ses concurrents dans la richesse de son *gameplay**, le condamnant à un échec commercial. Le jeu met en scène la campagne militaire de Jules César en Gaule et en Bretagne insulaire depuis 58 av. J.-C. et jusqu'à la guerre civile de 49 av. J.-C. On y retrouve également les batailles de Crassus en Parthie. Trois factions peuvent être jouées : les Romains, les Égyptiens ainsi que les Barbares. Cette dernière regroupe tant les Gaulois que les Celtes insulaires et les Germains sans plus de distinction, bien que certains passages du jeu fassent explicitement référence à certains peuples. Nous nous sommes attardés sur les différentes unités de la faction des « Barbares » ainsi que sur la campagne en Gaule.

Crusader Kings II : Paradox Development Studio, Paradox Interactive, PC, 2012.

Crusader Kings II est un jeu de grande stratégie qui met le joueur à la tête d'une dynastie allant de 769 (avec le *DLC** Charlemagne) jusqu'en 1453 à travers l'Europe, l'Afrique du Nord ainsi que le Proche Orient. À la tête d'un comté, d'un duché, d'un royaume ou d'un empire, le but est alors de faire prospérer sa dynastie tout en développant son territoire par divers moyens (mariages, lois de jure, guerres, etc.). *Crusader Kings II* est principalement composé d'interfaces représentant la carte du jeu ainsi que divers onglets textuels où figurent de multiples informations (économiques, développement des structures, arbre de technologies*, entretien des armées...). Chaque province du jeu, désormais au nombre 1438, comporte une religion et une culture dont la culture celtique. Nous avons donc étudié la représentation de l'évolution géographique des cultures celtiques à travers le temps.

Bloodforge : Climax Studios, Microsoft Studios, Xbox 360, 2012.

Bloodforge est un jeu fantastique d'action de type *Hack'n'Slash*⁵⁷⁸, genre popularisé avec la série des *Diablo* dès 1997. Il se veut être une alternative à la série des *God of War* (Santa Monica Studio) au sein d'un univers mélangeant références fantastiques et matière celtique. Le joueur incarne Crom, un guerrier celte qui voit sa femme se faire enlever par le roi du monde d'en bas (*Netherworld*) Arawn, et part en quête de la retrouver avec l'aide de la déesse Morrigan. Si peu d'éléments esthétiques font référence à la matière celtique, son étude met en exergue une vision « barbarisante » des Celtes en reprenant les codes de Conan le Barbare d'Edward E. Howard.

Ryse : Son of Rome : Crytek, Microsoft Studios/Crytek, Xbox One/ PC, 2013.

Ryse : Son of Rome est un *Hack'n'Slah* qui introduit le joueur dans une version alternative de la Rome antique. Si le jeu reprend l'histoire pour sa trame narrative, il est avant tout conçu pour le lancement de la nouvelle console de Microsoft, la *Xbox One*, sorti en 2013. Il est donc mis en avant pour ses performances graphiques afin de souligner la puissance de la

⁵⁷⁸ Le *Hack'n'Slash* (que l'on peut traduire par « taille et tranche ») est un sous genre des jeux d'action et des jeux de rôle qui délaisse généralement son scénario et la complexité de son *gameplay* au profit de l'action.

nouvelle machine, et non pour la profondeur de son scénario ou de son *gameplay*. Le joueur y incarne Marius, un légionnaire romain sous le règne de Néron, qui va se venger de la mort de sa famille, assassinée par des barbares. Son étude a principalement porté sur les représentations esthétiques et thématiques des Bretons ainsi que sur la vision du jeu qui les oppose à Rome.

The Witcher 3 : Wild Hunt : CD Projekt RED, CD Projekt, PC/PS4/Xbox One/Nintendo Switch, 2015.

Troisième opus de la série développée par le studio polonais CD Projekt, *The Witcher 3* fait suite à la série littéraire éponyme d'Andrzej Sapkowski. Bien que le jeu s'inscrive dans un monde médiéval-fantastique, il est aussi inspiré de nombreuses références historiques, ainsi qu'à la matière celtique et nordique entre autres. Au cours de son aventure où il incarne Geralt de Riv, le joueur rencontre les habitants des îles de Skellige, véritable hybridation entre Celtes et Vikings. L'élément majeur qui a été étudié réside dans le cercle de druides qui perpétue les traditions de Skellige, dirigé par leur chef Sac-à-souris (*Myszowór* dans la version originale), ainsi que les différentes mœurs qui constituent la culture des habitants de ces îles.

Sid Meier's Civilization VI : Firaxis Games, 2K Games, PC, 2016.

Civilization VI est un jeu de stratégie au tour par tour, dit « 4X » (pour Exploration, Expansion, Exploitation, Extermination), appartenant à la série des *Civilization*, véritable figure de proue de son genre. Le jeu comporte, pour le moment, cinquante civilisations avec ses différentes extensions, dont celle des Gaulois avec comme dirigeant Ambiorix (extension *Byzantium & Gaul Pack*). Si le jeu n'a aucune prétention historique et multiplie les anachronismes volontaires au profit du *gameplay* afin de faire évoluer sa civilisation à travers les âges, la faction des Celtes comporte plusieurs éléments intéressants en termes de représentation de personnage, de traits culturels ainsi que pour ses notes encyclopédiques.

Hellblade : Senua's Sacrifice : Ninja Theory, Ninja Theory/Microsoft Studios, PC/PS4/Xbox One/Nintendo Switch, 2017.

Hellblade : Senua's Sacrifice, jeu d'action-aventure, nous met dans la peau de Senua, une jeune guerrière picte atteinte de psychose qui part dans le royaume de Hel pour ramener l'âme de son amant supplicié par des vikings. Même si les hallucinations de notre personnage nous portent davantage dans la mythologie nordique, de nombreux éléments font référence à la matière celtique, tant sur le plan archéologique que mythologique.

Assassin's Creed Origins : Ubisoft Montréal, Ubisoft, PC/PS4/Xbox One, 2017.

Assassin's Creed Origins est un jeu d'action-aventure RPG* (*role playing game*) développé par le studio d'Ubisoft Montréal en 2017. Tournant de la série des *Assassin's Creed*, cet épisode s'inscrit une fois de plus dans une volonté de réalisme historique des contextes représentés. *Origins* nous place de 49 à 43 av. J.-C. dans l'Égypte de Ptolémée XIII. Il met en scène la diversité des populations que l'on retrouve en Égypte à l'époque où Égyptiens, Grecs et Romains cohabitent. Durant son expérience, le joueur fera cependant la rencontre de deux frères gaulois, Veridovix et Diovicos, dans une arène de gladiateur à Krokodilopolis.

Total War : Rome II : Creative Assembly, Sega, PC, 2013.

Total War : Rome II est issu d'une série de jeux vidéo de stratégie développée par Creative Assembly depuis 2000. Fort de quinze jeux sortis entre 2000 et 2020, la série des *Total War* trône aujourd'hui comme l'un des plus grands représentant de son genre. Cet épisode reprend la formule du premier opus et place le joueur durant l'Antiquité en 272 av. J.-C. et ce, pour une campagne pouvant durer trois cents-ans. Plusieurs factions celtiques sont jouables avec les extensions, dont les Icènes, les Arvernes, les Nerviens, les Boïens, et les Galates.

Le jeu peut se découper en deux phases. L'une – représentée par l'interface de campagne qui montre la carte où l'on joue et où l'on peut déplacer ses armées, développer ses villes, rechercher des technologies – est dotée d'un grand nombre de représentations à travers les dialogues diplomatiques, les arbres de technologies, le développement des villages et des villes, le tout accompagné systématiquement de descriptions textuelles. L'autre, représente un champ

de bataille ou deux armées (ou plus) se livrent un combat. Cette phase recèle un grand nombre d'informations notamment en termes de représentations d'artefacts historiques et de personnages. Ce jeu est, à l'heure actuelle, le plus complet dans le nombre et la diversité des éléments celtiques représentés.

Bibliographie

Sur les Celtes

ALCOCK Leslie, *Kings and warriors, craftsmen and priests in Northern Britain AD 550-850*, Édinburgh, Society of Antiquaries of Scotland, 2003, 460 p.

ALDHOUSE-GREEN Miranda, *Exploring the World of the Druids*, Londres, Thames and Hudson, 1997, 192 p.

ALDHOUSE-GREEN Miranda, *Le monde celtique*, Paris, Flammarion, 1996, 175 p.

ALDHOUSE-GREEN Miranda, *Dictionary of Celtic myth and legend*, New York, Thames and Hudson, 1997, 240 p.

ALDHOUSE-GREEN Miranda, *The Gods of the Celts*, Stroud, Sutton, coll.« History paperback series », 1997, 272 p.

BALL Martin John et FIFE James (dir.), *The Celtic Languages*, Londres, Routledge, 2002, 682 p.

BOURDON Étienne, *La forge gauloise de la nation : Ernest Lavisse et la fabrique des ancêtres*, Lyon, ENS Éditions, coll. « Sociétés, Espaces, Temps », 2017, 290 p.

BREMONT Aurélie, *Les Celtes en Terre-du-Milieu : influences celtiques dans les œuvres de J.R.R. Tolkien*, Université Paris-Sorbonne, Paris, 2009, 445 p.

BRUNAU Jean-Louis, *Vercingétorix*, Paris, Gallimard, 2018, 321 p.

BRUNAU Jean-Louis, « Les bois sacrés des Celtes et des Germains », dans John SCHEID et Olivier DE CAZANOVE (dir.), *Les bois sacrés : Actes du Colloque International (Naples 1989)*, Naples, Publications du Centre Jean Bérard, coll. « Collection du Centre Jean Bérard », 2015, p. 64-76.

BRUNAU Jean-Louis, *Les Celtes : histoire d'un mythe*, Paris, Belin, 2014, 349 p.

BRUNAU Jean-Louis, *Les druides : des philosophes chez les Barbares*, Paris, Éditions du Seuil, 2006, 381 p.

BRUNAU Jean-Louis, *Les Gaulois*, France, Les Belles Lettres, 2005, 314 p.

BRUNAU Jean-Louis, *Les religions gauloises : Ve-Ier siècles av. J.-C.*, Paris, Éditions Errance, 2000, 271 p.

BUCHSENSCHUTZ Olivier (dir.), *L'Europe celtique à l'Âge du fer (VIII^e-I^{er} siècles)*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Nouvelle Clio », 2015, 437 p.

CESAR Jules, *Guerre des Gaules*, traduit par Léopold Albert CONSTANS, Paris, Gallimard, 1981, 461 p.

CHADWICK Nora Kershaw, *La colonisation de la Bretagne armorique depuis la Bretagne celtique insulaire*, traduit par Pierre LE VEN, Crozon, Éditions Armeline, 2019, 145 p.

CHADWICK Nora Kershaw, *The druids*, Cardiff, University of Wales Press, 1997, 119 p.

CHAPMAN Malcolm, *The Celts: The Construction of a Myth*, New York, St. Martin's Press, 1992, 342 p.

CHARLES-EDWARDS Thomas Mowbray, *Early Christian Ireland*, Cambridge, Cambridge University Press, 2000, 7007 p.

CHAUME Bruno, MOHEN Jean-Pierre et PERIN Patrick (dir.), *Archéologie des Celtes : mélanges à la mémoire de René Joffroy*, Montagnac, Monique Mergoil, coll. « Protohistoire européenne », n° 3, 1999, 328 p.

COLLIS John, *The Celts: Origins, Myths & Inventions*, Stroud, The History Press, 2010, 256 p.

COLLIS John, *The European Iron Age*, Londres, Routledge, 1998, 192 p.

COUMERT Magali, *Origines des peuples : les récits du Haut Moyen Âge occidental (550 - 850)*, Paris, Institut d'Études Augustiniennes, coll. « Collection des études augustiniennes », n° 42, 2007, 659 p.

COUMERT Magali et DUMEZIL Bruno, *Les royaumes barbares en Occident*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Que sais-je ? », n° 3877, 2017, 127 p.

CUNLIFFE Barry, *Les Celtes*, traduit par Patrick GALLIOU, Paris, Éditions Errance, 2001, 336 p.

CUNLIFFE Barry, *The Ancient Celts*, Oxford, Oxford University Press, 1997, 324 p.

DECHELETTE Joseph, *Manuel d'Archéologie préhistorique, celtique et gallo-romaine*, Paris, Auguste Picard, 1927, 417 p.

DELAMARRE Xavier, *Dictionnaire de la langue gauloise : une approche linguistique du vieux-celtique continental*, Paris, Éditions Errance, 2003, 440 p.

DEYBER Alain, *Les Gaulois en guerre : stratégies, tactiques et techniques*, Paris, Éditions Errance, 2009, 526 p.

DIETLER Michael, « "Our Ancestors the Gauls": Archaeology, Ethnic Nationalism, and the Manipulation of Celtic Identity in Modern Europe », *American Anthropologist*, vol. 96, n° 3, 1994, p. 584-605.

DILLON Myles, CHADWICK Nora Kershaw, LE ROUX Françoise et GUYONVARC'H Christian-Joseph, *Les royaumes celtiques*, Crozon, Éditions Armeline, 2001, 504 p.

DUVAL Paul Marie, *Les Celtes*, Paris, Gallimard, 1977, 324 p.

DUVAL Paul-Marie, *Les dieux de la Gaule*, Paris, Payot, 1976, 169 p.

ELEGOET Patrice, *La musique et la chanson bretonnes : de la tradition à la modernité*, Université Rennes 2, Rennes, 2006, 441 p.

- ELUERE Christiane, *L'art des Celtes*, Paris, Citadelles & Mazenod, 2004, 613 p.
- EPSTEIN-NDIAYE Emilia, « L'image du *barbarus* gaulois chez Cicéron et César », *Vita Latina*, vol. 177, n° 1, 2007, p. 87-99.
- EPSTEIN-NDIAYE Emilia, « L'étranger « barbare » à Rome : essai d'analyse sémique », *L'Antiquité Classique*, vol. 74, n° 1, 2005, p. 119-135.
- FEUGERE Michel, *Casques antiques : visages de la guerre de Mycènes à l'Antiquité tardive*, Paris, Éditions Errance, 1994, 174 p.
- GOUDINEAU Christian, *Regard sur la Gaule*, Paris, Éditions Errance, 1998, 379 p.
- GOUDINEAU Christian, *César et la Gaule*, Paris, Éditions Errance, 1990, 365 p.
- GRENIER Albert, *Les Gaulois*, Paris, Payot, 1945, 422 p.
- GRUEL Katherine et BUCHSENSCHUTZ Olivier, *Réinventer les Celtes*, Paris, Hermann, 2019, 141 p.
- GUYONVARCH Christian Joseph et LE ROUX Françoise, *La civilisation celtique*, Paris, Payot et Rivages, coll. « Petite bibliothèque Payot », n° 254, 1995, 218 p.
- GUYONVARCH Christian-Joseph et LE ROUX Françoise, *Les Druides*, Rennes, Ouest France, 1986, 447 p.
- HARDING Dennis, *The Archaeology of Celtic art*, Londres, Routledge, 2007, 301 p.
- HAYWOOD John et CUNLIFFE Barry, *Atlas historique des Celtes*, traduit par Colette STEVANOVITCH, Paris, Autrement, 2002, 144 p.
- HENDERSON Isabel, *The Picts*, Londres, Thames & Hudson, 1967, 228 p.
- HUBERT Henri, *Les Celtes et l'expansion celtique jusqu'à l'époque de La Tène*, Paris, Albin Michel, 1974, 381 p.
- JACOBSTHAL Paul, *Early Celtic Art*, Oxford, The Clarendon Press, 1944, vol. 2/.
- JOPE Edward Martyn, *Early Celtic Art in the British Isles*, Oxford, Oxford University Press, 2000, vol. 2/.
- JOUËT Philippe, *Dictionnaire de la mythologie et de la religion celtiques*, Fouesnant, Yoran Embanner, 2012, 1039 p.
- JULLIAN Camille, *Histoire de la Gaule. III, La conquête romaine et les premières invasions germaniques*, Paris, Hachette, 1926, 607 p.
- JULLIAN Camille, *Histoire de la Gaule. II, La Gaule indépendante*, Paris, Hachette, 1921, 557 p.
- JULLIAN Camille, *Histoire de la Gaule. I, Les Invasions gauloises et la colonisation grecque*, Paris, Hachette, 1920, 530 p.

KOCH John Thomas (dir.), *Celtic Culture: A Historical Encyclopedia*, Santa Barbara, ABC-CLIO, 2006, vol. 5/, 2128 p.

KRUTA Venceslas, *Les Celtes*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Que sais-je », n° 1649, 2012, 127 p.

KRUTA Venceslas, *Les Celtes : histoire et dictionnaire*, Paris, Robert Laffont, 2000, 1005 p.

KRUTA Venceslas, *Les Celtes : histoire et dictionnaire des origines à la romanisation et au christianisme*, Paris, Laffont, 2000, 1005 p.

KRUTA Venceslas, *Les Celtes en Occident*, Paris, Atlas, 1985, 128 p.

KURZAWA Frédéric, *Les Pictes*, Fouesnant, Éditions Yoran, 2018, 511 p.

LAING Lloyd et LAING Jennifer, *L'Art celte*, Paris, Thames & Hudson, 1996, 214 p.

LAMBERT Pierre-Yves, *La langue gauloise : description linguistique, commentaire d'inscriptions choisies*, [1994]., Arles, Éditions Errance, 2018, 250 p.

LAMBERT Pierre-Yves (dir.), *Les quatre branches du Mabinogi : et autres contes gallois du Moyen Âge*, Paris, Gallimard, 1993, 419 p.

LAMBERT Pierre-Yves, *Les littératures celtiques*, Paris, Presses universitaires de France, 1981, 127 p.

LE ROUX Françoise, *Les druides*, Paris, Presses universitaires de France, 1961, 154 p.

LEBECQ Stéphane, *Histoire des îles Britanniques*, Paris, Presses universitaires de France, 2013, 976 p.

LEONARD Alexis, « Le Moyen Âge sacrifié : le retour des Celtes », dans *Images du Moyen Âge*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, coll. « Interférences », 2016, p. 57-66.

LEONARD Alexis, « “Nos ancêtres les Gaulois” : la celtomanie en France », dans Élodie BURLE-ERRECADE et Valérie NAUDET (dir.), *Fantasmagories du Moyen Âge : Entre médiéval et moyen-âgeux*, Aix-en-Provence, Presses universitaires de Provence, coll. « Senefiance », 2014, p. 183-190.

MARKALE Jean, *La femme celte : mythe et sociologie*, Paris, Payot, 1976, 412 p.

MATHIEU Franck, *Le guerrier gaulois : du Hallstatt à la conquête romaine*, Paris, Éditions Errance, 2012, 143 p.

MEULEAU Maurice, *Les Celtes en Europe*, Rennes, Éditions Ouest-France, 2004, 127 p.

MOHNIKE Thomas, « Géographies du savoir historique. Paul-Henri Mallet entre rêves gothiques, germaniques et celtiques », dans Éric SCHNAKENBOURG (dir.), *Figures du Nord : Scandinavie, Groenland, Sibérie. Perceptions et représentations des espaces septentrionaux de la fin de Moyen Âge au XVIII^e siècle*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, coll. « Histoire », 2019, 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*, vol. 354, n° 2, 2015, p. 151-164.

MORAIS Sophie, *Les Gaulois dans la publicité*, Mémoire de Master, Université de Franche-Comté, Besançon, 2018, 53 p.

MÜLLER Felix, *L'art des Celtes : 700 av. J.-C.-700 apr. J.-C.*, Arles, Actes sud, 2009, 303 p.

OLIVIER Laurent, *Le pays des Celtes : mémoires de la Gaule*, Paris, Éditions du Seuil, 2018, 331 p.

PECHOUX Ludivine (dir.), *Les Gaulois et leurs représentations : dans l'art et la littérature depuis la Renaissance*, Paris, Éditions Errance, 2011, 196 p.

PERSIGOUT Jean-Paul, *Dictionnaire de mythologie celtique : dieux et héros*, Monaco, Editions du Rocher, coll. « Gnose », 1985, 214 p.

PICARD Jean-Michel, « Merlin, Suibhne et Lailoken. A propos d'un livre récent », *Revue belge de Philologie et d'Histoire*, vol. 80, n° 4, 2002, p. 1495-1503.

PIGGOTT Stuart, *The druids*, Londres, Thames & Hudson, 1968, 239 p.

POUPARD Paul (dir.), *Dictionnaire des religions*, Paris, Presses universitaires de France, 1993, 1098 p.

QUATRELIVRE Carole, « Le sanctuaire gaulois de Gournay-sur-Aronde (Oise). Retour sur une découverte exceptionnelle des années 1970 », *Anabases. Traditions et réceptions de l'Antiquité*, n° 30, 2019, p. 11-30.

RAFTERY Barry (dir.), *L'Art celtique*, Paris, Unesco : Flammarion, 1990, 171 p.

RAFTERY Barry et GALLIOU Patrick, *L'Irlande celtique avant l'ère chrétienne*, Paris, Éditions Errance, 2006, 223 p.

RAPIN André, « L'armement celtique en Europe : Chronologie de son évolution technologique du V^e au I^{er} s. av. J.-C. », *Gladius*, XIX, 1999, p. 33-67.

RAPIN André, « Les armes des Celtes. Des messages enfouis sous la rouille », *Mélanges de l'école française de Rome*, vol. 108, n° 2, 1996, p. 505-522.

ROSS Anne, *Pagan Celtic Britain: studies in iconography and tradition*, Chicago, Académie de Chicago, 1996, 540 p.

RUSSELL Paul, *An Introduction to the Celtic languages*, Londres, Longman, 1995, 347 p.

SIMS-WILLIAMS Patrick, « Celtomania and Celtoscepticism », *Cambrian Medieval Celtic Studies*, n° 36, 1998, p. 1-35.

STEAD Ian Mathieson, *Celtic art: in Britain before the Roman conquest*, Cambridge, Harvard University Press, 1996, 96 p.

THIERRY Amédée, *Histoire des Gaulois*, Paris, Auguste Sautet, 1828, vol. 3/.

THIESSE Anne-Marie, *La création des identités nationales : Europe XVIIIe-XXe siècle*, Paris, Éditions du Seuil, 1999, 302 p.

Sur les vikings et les Celtes

BAUDUIN Pierre, *Les Vikings*, Paris, Presses universitaires de France, 2014, 128 p.

BOYER Régis, *L'Art viking*, Tournai, La Renaissance du livre, 2001, 205 p.

BOYER Régis, *Les vikings : histoire et civilisation*, Paris, Plon, 1992, 442 p.

BOYER Régis, *Le Mythe viking dans les lettres françaises*, Paris, Éditions du Porte-Glaive, 1986, 236 p.

GIANADDA Roberta et TRADITO Todaro, *Les Celtes, les Germains et les Vikings*, Paris, Hazan, 2008, 383 p.

GLOT Claudine et LE BRIS Michel, *L'Europe des Vikings*, Paris, Hoëbeke, 2004, 192 p.

RENAUD Jean, *Vikings : à la conquête du monde celtique*, Rennes, Éditions Ouest-France, 2017, 292 p.

RENAUD Jean, *Les Vikings et les Celtes*, Rennes, Éditions Ouest-France, 1992, 277 p.

WILSON David Mackenzie (dir.), *Le Monde nordique : histoire et héritage des peuples d'Europe du Nord*, Paris, Thames & Hudson, 2003, 248 p.

WILSON David Mackenzie et KLINDT-JENSEN Ole, *Viking art*, Londres, Allen & Unwin, 1966, 173 p.

Game Studies et études de cas

ANGLADE Laurent, « La représentation de l'Antiquité dans les jeux vidéo dits historiques », dans *Antiquipop : La référence à l'Antiquité dans la culture populaire contemporaine*, Lyon, MOM Éditions, 2019, p. 160-174.

ARNAUD Saura-Ziegelmeyer, « L'Antiquité et les jeux vidéo : représentations sonores », dans *Antiquipop : La référence à l'Antiquité dans la culture populaire contemporaine*, Lyon, MOM Éditions, 2019, p. 175-186.

BARNABE Fanny, *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels*, Liège, Presses universitaires de Liège, coll. « Culture contemporaine », 2018, 169 p.

BLANC William, « Au-delà du réel », dans *Game of thrones : Série noire*, Les Prairies ordinaires, 2015, p. 57-71.

BLANCHET Alexis, *Des pixels à Hollywood : cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*, Châtillon, Pix'n love Editions, 2010, 450 p.

BOSTAL Martin, « Medieval video games as reenactment of the past: A look at *Kingdom Come: Deliverance* and its historical claim », Alicante, 2019.

BOUTONNET Vincent, « Jeux vidéos et interprétations historiques : étude d'Assassin's Creed », dans *Pensée critique, enseignement de l'histoire et de la citoyenneté*, Louvain-la-Neuve, De Boeck Supérieur, 2018, p. 131-141.

CAILLOIS Roger, *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, 1967, 372 p.

CARRON Thibault, MURATET Mathieu, MARNE Bertrand et YESSAD Amel, « Analyser et représenter la progression de la difficulté d'un jeu sérieux du point de vue ludique et pédagogique », Strasbourg, 2017.

COAVOUX Samuel, RUFAT Samuel et TER MINASSIAN Hovig (dir.), *Espace et temps des jeux vidéo*, Paris, Questions théoriques, 2012, 291 p.

CUNDEKOVIC Jérémy, *Entre jeux et constructions historiques : concevoir des passés et travailler sur l'histoire dans les jeux vidéo*, Université de Lille, Lille, 2018, 163 p.

DI FILIPPO Laurent, *Du mythe au jeu : approche anthropo-communicationnelle du Nord : des récits médiévaux scandinaves au MMORPG Age of Conan : Hyborian Adventures*, Université de Lorraine, France, 2016, 545 p.

DOZO Björn-Olav et BARNABE Fanny, *Jeu vidéo et livre*, Liège, Presses universitaires de Liège, 2018, 284 p.

FRASCA Gonzalo, « Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences between (Video)games and Narrative », *Parnasso*, n° 3, 1999, p. 365-371.

GENVO Sébastien, *Le game design de jeux vidéo : approches de l'expression vidéoludique*, Paris, l'Harmattan, 2006, 376 p.

HUIZINGA Johan, *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, traduit par Cécile SERESIA, Paris, Gallimard, 1951, 340 p.

MACK Joël Mak dit, « Discours idéologiques et regards sur l'histoire dans les jeux vidéo depuis la fin des années 1980 », dans Sébastien Denis, Isabelle Veyrat-Masson et Claire Secail (dir.), *Sous les images, la politique... : Presse, cinéma, télévision, nouveaux médias (XXe-XXIe siècle)*, Paris, CNRS Éditions, coll. « Sociologie », 2019, p. 91-101.

MARTI Marc, « L'Histoire dans le jeu vidéo, une généalogie narrative problématique ? Le cas de la guerre d'Espagne (1936-1939) et de sa ludicisation », *Sciences du jeu*, n° 9, 2018, p. 1-20.

MARTIN Jean-Clément et TURCOT Laurent, « Histoire et jeu vidéo », *Écrire l'histoire.*, n° 16, 2016, p. 225-230.

MAUCO Olivier, « L'institutionnalisation de la violence des jeux vidéo à l'Assemblée nationale », *Quaderni. Communication, technologies, pouvoir*, n° 75, 2011, p. 51-62.

MÄYRÄ Frans, *An introduction to game studies : games in culture*, Londres, SAGE, 2008, 196 p.

MEUNIER Sarah, « Les recherches sur le jeu vidéo en France », *Revue d'anthropologie des connaissances*, vol. 11, n° 3, 2017, p. 379-396.

MEUNIER Sarah, « Les recherches sur le jeu vidéo en France. Émergence et enjeux », *Revue d'anthropologie des connaissances*, vol. 11, n° 3, 2017, p. 379-396.

RUEFF Julien, « Où en sont les « game studies » ? », *Réseaux*, n° 151, n° 5, 2008, p. 139-166.

RUFAT Samuel et TER MINASSIAN Hovig, *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Paris, Questions théoriques, 2011, 239 p.

STOCKBURGER Axel, *Modalities of space in video and computer games*, University of the Arts, Londres, 2006, 279 p.

TREMEL Laurent, *Les faiseurs de mondes : essai socio-anthropologique sur la pratique des jeux de simulation*, École des hautes études en sciences sociales, Paris, 1999, 378 p.

TRICLOT Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zones, 2011, 246 p.

TRICOT Antoine, « Les jeux vidéo nous racontent des histoires » dans *Les jeux vidéo, c'est la vie !*, émission. « LSD, la série documentaire », 04/02/2020, France Culture.

TRICOT Antoine, « Jouer, c'est un métier » dans *Les jeux vidéo, c'est la vie !*, émission. « LSD, la série documentaire », 05/02/2020, France Culture.

TRICOT Antoine, « Un patrimoine à sauvegarder » dans *Les jeux vidéo, c'est la vie !*, émission. « LSD, la série documentaire », 06/02/2020, France Culture.

ZABBAN Vinciane, « Retour sur les *game studies*. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo », *Réseaux*, n° 173-174, n° 3, 2012, p. 137-176.

ZEID Jean, *Art et jeux vidéo*, Paris, Palette, 2018, 92 p.

Sur l'histoire des représentations et du médiévalisme

AMY DE LA BRETEQUE François, *L'imaginaire médiéval dans le cinéma occidental*, Paris, Éditions Champion, 2004, 1276 p.

BARTHES Roland, *Mythologies*, Paris, Éditions du Seuil, 2010, 252 p.

BESSON Anne, *Dictionnaire de la fantasy*, Paris, Vendémiaire, 2018, 441 p.

BOSTAL Martin, *L'Histoire face à l'histoire vivante : expérimentation, médiation et représentations à travers la pratique de la reconstitution historique du Moyen Age*, Université de Caen, Caen, 2020.

- BOTTRELL William, *Traditions and Hearthsides Stories of West Cornwall*, Penzance, Beare, 1873, vol.2.
- BOULOGNE Jacques et SYS Jacques (dir.), *Le Barbare, le Primitif, le Sauvage : neufs études*, Lille, Université de Lille III, 1995, 191 p.
- BRIENS Sylvain, « Boréalisme. Le Nord comme espace discursif », *Études Germaniques*, n° 282, 2016, p. 179-188.
- BRIGGS Katharine Mary, *A Dictionary of Fairies: Hobgoblins, Brownies, Bogies, and Other Supernatural Creatures*, New York, Pantheon Books, 1976, 481 p.
- CHANDES Gérard, « RéPLICATEURS VISUELS ET SONORES DU MONDE NÉO-MÉDIÉVAL », *Itinéraires*, n° 2010-3, 2010, p. 167-175.
- CHAPPEY Jean-Luc, SERNA Pierre et NOUS Camille, « L'invention du Barbare sauvage et du Sauvage barbare : un coup d'état sémantique contre la Révolution », *Dix-huitième siècle*, vol. 52, n° 1, 2020, p. 199-219.
- CHARTIER Daniel, « Qu'est-ce que l'imaginaire du Nord ? », *Études Germaniques*, n° 282, 2016, p. 189-200.
- CORBIN Alain, COURTINE Jean-Jacques et VIGARELLO Georges, *Histoire de la virilité*, Paris, Points, 2015, 593 p.
- DAY David et LEE Alan, *Tolkien's Ring*, Londres, Harpercollins, 1994, 183 p.
- DI CARPEGNA FALCONIERI Tommaso, *Médiéval et militant : penser le contemporain à travers le Moyen Âge*, traduit par Michèle GREVIN, Paris, Publications de la Sorbonne, coll. « Histoire ancienne et médiévale », n° 137, 2015, 317 p.
- DUBUISSON Michel, « Barbares et barbarie dans le monde gréco-romain », *L'Antiquité Classique*, vol. 70, n° 1, 2001, p. 1-16.
- DUMEZIL Bruno (dir.), *Les barbares*, Paris, Presses universitaires de France, 2016, 1493 p.
- DURAND Gilbert, *Champs de l'imaginaire*, UGA éditions, coll. « Ateliers de l'imaginaire », n° 1, 1996, 262 p.
- GALLY Michèle (dir.), *La trace médiévale et les écrivains d'aujourd'hui*, Paris, Presses universitaires de France, 2000, 256 p.
- GAUTIER Alban, *Le roi Arthur*, Paris, Presses universitaires de France, 2019, 188 p.
- GAUTIER Alban, *Arthur*, Paris, Ellipses, 2007, 435 p.
- GHERCHANOC Florence, « Nudités athlétiques et identités en Grèce ancienne », dans *Dossier : S'habiller, se déshabiller dans les mondes anciens*, Paris, Éditions de l'École des hautes études en sciences sociales, coll. « Métis », 2017, p. 75-101.
- GOULET Alain (dir.), *Le stéréotype : crise et transformations*, Caen, Presses universitaires de Caen, 1994, 229 p.

HOBBSAWM Eric et RANGER Terence (dir.), *The Invention of Tradition*, Cambridge, Cambridge University Press, 1983, 320 p.

JAMES Simon, *The Atlantic Celts: Ancient People or Modern Invention?*, Londres, British Museum Press, 1999, 160 p.

LANÇON Bertrand et DELAVAUD-ROUX Marie-Hélène (dir.), *Anthropologie, mythologies et histoire de la chevelure et de la pilosité : le sens du poil*, Paris, l'Harmattan, 2011, 353 p.

LECOUTEUX Claude, *Les nains et les elfes au Moyen Âge*, Paris, Éditions Imago, 1988, 207 p.

SAÏD Edward Wadie, *L'Orientalisme : l'Orient créé par l'Occident*, traduit par Catherine MALAMOUD, Paris, Seuil, 1980, 392 p.

TODOROV Tzvetan, *La peur des barbares : au-delà du choc des civilisations*, Paris, Librairie générale française, 2009, 349 p.

Historiographie

CHARTIER Roger, *Au bord de la falaise : l'histoire entre certitudes et inquiétude*, Paris, Albin Michel, 1998, 292 p.

HALBWACHS Maurice, *La mémoire collective*, Paris, Albin Michel, coll. « Bibliothèque de L'évolution de l'humanité », 1997, 295 p.

JABLONKA Ivan, *L'histoire est une littérature contemporaine : manifeste pour les sciences sociales*, Paris, Éditions du Seuil, 2014, 339 p.

LE GOFF Jacques et NORA Pierre, *Faire de l'histoire*, Paris, Gallimard, 1986, 376 p.

ORY Pascal, « "Culture populaire", "culture de masse" : une définition ou un préalable ? », dans Évelyne COHEN, Pascale GOETSCHÉL et Laurent MARTIN (dir.), *Dix ans d'histoire culturelle*, Villeurbanne, Presses de l'Enssib, coll. « Papiers », 2017, p. 282-293.

POIRRIER Philippe, *Les enjeux de l'histoire culturelle*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Points Histoire », n° 342, 2004, 435 p.

STOREY John, *Cultural theory and popular culture: an introduction*, Harlow, Pearson Education Limited, 2006, 194 p.

VOVELLE Michel et BOSSENO Christian-Marc, « Des mentalités aux représentations », *Societes Representations*, n° 12, n° 2, 2001, p. 15-28.

Table des matières

INTRODUCTION	3
Des Celtes et des jeux vidéo.....	3
I – Cadre et choix du sujet.....	4
Les jeux vidéo, des jeux comme les autres ?.....	4
Écrire l’histoire des Celtes	10
Choix et problématisation du sujet.....	13
II - État de l’art.....	16
Les études celtiques.....	16
Une histoire des <i>Game Studies</i>	17
III – Sources et plan	20
Corpus de jeux.....	20
Sources des études celtiques	22
Plan et développement	23
CHAPITRE I – QUI SONT LES CELTES ?	24
I – La langue.....	25
L’importance de la langue dans la formation d’une identité celte.....	27
La diversité des langues celtiques	29
Une remise en question académique	31
II – Les sources	33
Sources écrites antiques	35
Sources archéologiques	37
Les Celtes insulaires.....	39
III – Géographie	41
La Celtique	41
La pleine expansion des Celtes	42
IV – Une conscience commune chez les Celtes ?	44
Une dénomination généralisée	44
Formes d’organisation.....	45
Qu’est-ce qu’être Celte ?.....	47

Conclusion.....	49
Les Celtes : objet complexe.....	49
La fin des Celtes historiques	50
CHAPITRE II – STEREOTYPES ET SIGNES DE LA CELTICITE	53
I –Au milieu des druides et des menhirs	55
II – Une diversité de signes	68
A – Art & mœurs	68
B – Ces signes qui n’apparaissent pas.....	76
III – Inspiration de la matière celtique	82
A – Tolkien, la <i>fantasy</i> et les Celtes	82
B – L’influence du cycle arthurien	87
C – Légendes et matière celtique	90
Conclusion.....	95
CHAPITRE III – LA FIGURE DU BARBARE	97
I – La définition du barbare.....	98
A – De l’origine en Grèce à nos jours	98
B – Le cas des Celtes : barbares ou civilisés ?	102
II – Barbares, Celtes et jeux vidéo	107
A – Traits descriptifs	108
B – Étude en jeu	115
C – Tous barbares ?	123
III – Des Celtes ou des Vikings ?	128
A – Une vieille confusion.....	128
B – Entretien dans les Jeux vidéo ?	132
Conclusion.....	138
CHAPITRE IV – LES JEUX VIDEO ET L’HISTOIRE	140
I – Contexte	142
A – Date.....	142
B – Géographie.....	145
C – Peuples et personnages historiques.....	148
II – À la guerre	152

A – Situations de guerre	153
B – Objets archéologiques.....	163
III – Culture celtique	169
A – Culture matérielle décorative.....	169
B – L’habitat.....	171
C – Les mœurs.....	173
Conclusion.....	177
CONCLUSION GENERALE	179
LEXIQUE.....	184
ÉTAT DES SOURCES.....	190
BIBLIOGRAPHIE	195
ANNEXES – Images de jeux.....	I

La représentation des Celtes dans la culture contemporaine : l'exemple des jeux vidéo

Mathis Fourneau

Sous la direction d'Alban Gautier

Annexes



Mémoire d'histoire de recherche

Université Caen Normandie

TABLE DES ANNEXES

Image n°1 – Carte de la pleine expansion des Celtes par John Haywood	V
Image n°2 – Un druide vidéoludique (The Witcher).....	VI
Image n°3 – Un druide de Skellige (The Witcher III : Wild Hunt)	VI
Image n°4 – Deux druides de la faction « Barbares » (Praetorians)	VII
Image n°5 – L’Oracle (Ryse : Son of Rome).....	VIII
Image n°6 – Le triskèle tatoué de Druth (Hellblade : Senua’s Sacrifice).	VIII
Image n°7 – Un triskèle gravé sur une pierre dans la forêt des Bretons (Ryse : Son of Rome).	IX
Image n°8 – Le siège du roi Oswald (Ryse : Son of Rome)	IX
Image n°9 – Un village gaulois et ses menhirs, (Total War : Rome II)	X
Image n°10 – Ambiorix et son mégalithe (Civilization VI).....	X
Image n°11 – Un guerrier picte par John White.....	XI
Image n°12 – Senua tenant le crâne de Dillion (Hellblade : Senua’s Sacrifice)	XI
Image n°13 – Les guerriers peints des Icènes, (Total War : Rome II).....	XII
Image n°14 – Un triskèle à l’entrée du site de <i>Newgrange</i>	XII
Image n°15 – Pochette de l’album Dañs plinn d’An Triskell	XIII
Image n°16 – Un triskèle sur une bière bretonne	XIII
Image n°17 – Un triquètre dans l’arène des frères gaulois de Krokodilopolis (Assassin’s Creed Origins).....	XIII
Image n°18 – Un triskèle sur le serre-tête de Senua (Hellblade : Senua’s Sacrifice)	XIV
Image n°19 – Un triskèle sur la fibule penannulaire de Senua (Hellblade : Senua’s Sacrifice)	XIV
Image n°20 – Un triskèle sur le miroir de Senua (Hellblade : Senua’s Sacrifice)	XV
Image n°21 – La marque du dieu Valravn en forme de triskèle (Hellblade : Senua’s Sacrifice)	XV
Image n°22 et 23 – Triskèle et triquètre : deux emblèmes des Celtes (Age of Empires II : The Age of Kings)	XVI
Image n°24 – Cimiers en forme de sanglier et de rapace, Chaudron de Gundestrup.....	XVI
Image n°25 à 27 – Enseignes militaires zoomorphes (Total War : Rome II)	XVII
Image n°28 – Cimier en forme de sanglier d’une unité d’élite gauloise (Total War : Rome II)	XVII
Image n°29 – Un sanglier pour emblème des Gaulois et des Arvernes (Total War : Rome II).	XVIII
Image n°30 – Un sanglier et un torque sur l’écran-titre (Total War : Rome II).....	XVIII

Image n°31 – Deux sangliers comme symbole du « Clan Albion » (Scythe).....	XIX
Image n°32 – Braies des soldats barbares (Praetorians)	XIX
Image n°33 – Un <i>spriggan</i> de Bordeciel (The Elder Scrolls V : Skyrim)	XX
Image n°34 – Le gladiateur Veridovix (Assassin’s Creed Origins).....	XX
Image n°35 – Le gladiateur Diovicos (Assassin’s Creed Origins).....	XXI
Image n°36 – Des guerriers bretons identiques (Ryse : Son of Rome).....	XXI
Image n°37 – Carte de la grande campagne (Total War : Rome II).....	XXII
Image n°38 – Tertre du roi breton (Ryse : Son of Rome)	XXII
Image n°39 – Crom le guerrier celte (Bloodforge)	XXIII
Image n°40 – L’art « nordique » de Skellige (The Witcher III : Wild Hunt)	XXIII
Image n°41 – Le Hersir et ses tatouages personnalisables (For Honor)	XXIV
Image n°42 – Des pièces en forme de triskèle (Bad North).....	XXIV
Image n°43 – Une statue du dieu Talos et de son casque ailé (The Elder Scrolls V : Skyrim)	XXV
Image n°44 – Un casque à cornes chez les guerriers bretons (Ryse : Son of Rome).....	XXV
Image n°45 – Un tatouage « nordique » sur Boudicca (Ryse : Son of Rome).....	XXVI
Image n°46 – Carte de campagne (Crusader Kings II)	XXVI
Image n°47 – Des guerriers nus arvernes (Total War : Rome II)	XXVII
Image n°48 – Les « Nobles druides » des Icènes (Total War : Rome II).....	XXVII
Image n°49 – Des druides guerriers gaulois (Rome : Total War).....	XXVIII
Images n°50 et 51 – Épées anthropomorphes (Total War : Rome II)	XXVIII
Image n°52 – Deux poignards anthropoïdes du I ^{er} siècle av. J.-C	XXIX
Image n°53 – Épée inspirée du modèle de Kirkburn (Total War : Rome II)	XXIX
Image n°54 – Boucliers oblongs des guerriers celtes (Total War : Rome II)	XXX
Image n°55 – Boucliers hexagonaux des bretteurs nerviens (Total War : Rome II)	XXX
Image n°56 – Boucliers inspirés du modèle de Chertsey et bouclier inspiré du modèle de Battersea (Total War : Rome II).....	XXXI
Image n°57 et 58 – Bouclier de Chertsey et bouclier de Battersea	XXXI
Image n°59 – Boucliers des « Nobles druides » inspirés de modèles miniatures (Total War : Rome II)	XXXII
Image n°60 – Bouclier en bronze miniatures	XXXII
Image n°61 – Des boucliers ronds de frondeurs celtes (Total War : Rome II)	XXXIII
Image n°62 à 64 – Casque inspiré du modèle de Berru avec paragnathides ; casque inspiré du type « Böckweiler » avec paragnathides ; casque probablement inspiré du modèle « celto- italique » (Total War : Rome II).....	XXXIII
Image n°65 à 66 – Casque de Berru ; casque type « Böckweiler » ; évolution vers type celto- italique	XXXIV

Image n°67 – Nobles gaulois dotés d’un casque inspiré du modèle de Ciumești (Total War : Rome II)	XXXIV
Image n°68 – Casque de Ciumești	XXXV
Image n°69 – Guerrier icène doté d’un casque inspiré du modèle du Waterloo Bridge (Total War : Rome II)	XXXV
Image n°70 – Casque du Waterloo Bridge	XXXVI
Image n°71 – Casque des « Nobles druides » et leurs fibules (Total War : Rome II) ...	XXXVI
Image n°72 – L’épée de Senua aux entrelacs « nordiques » (Hellblade : Senua’s Sacrifice)	XXXVII
Image n°73 – Torques des guerriers celtes (Total War : Rome II).	XXXVII
Image n°74 – Miroir inspiré du modèle de Desborough (Hellblade : Senua’s Sacrifice)	XXXVIII
Image n°75 – Miroir de Desborough.....	XXXVIII
Image n°76 – Un village en possession des « Barbares » (Praetorians)	XXXIX
Image n°77 – Le village natal de Senua (Hellblade : Senua’s Sacrifice).....	XXXIX
Image n°78 – Exemple d’un arbre de technologie (Age of Empires II : The Age of Kings)..	XL

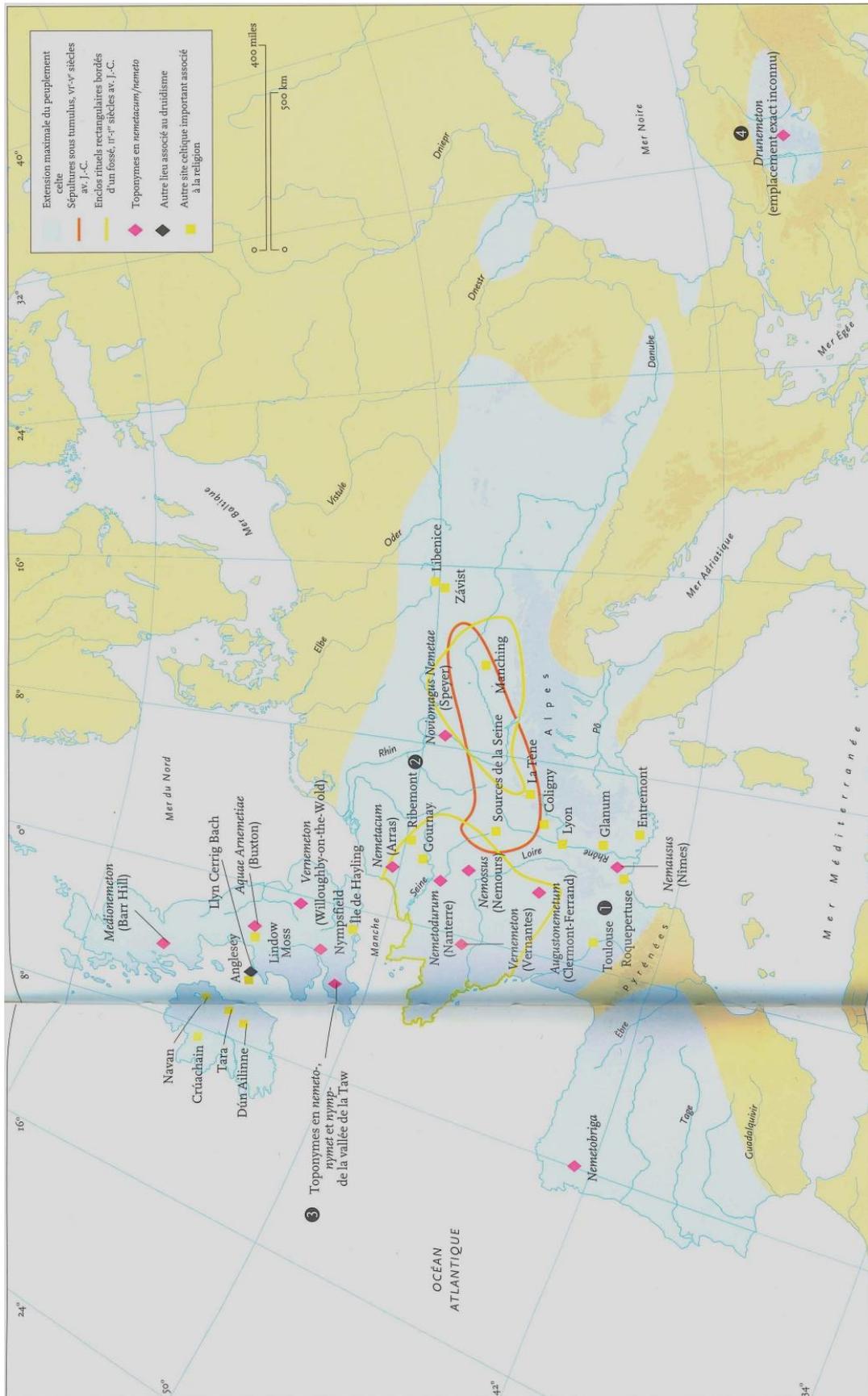


Image n°1 – Carte de la pleine expansion des Celtes, John Haywood, *Atlas historique des Celtes*, p. 64-65.



Image n°2 – Un druide vidéoludique, *The Witcher*, CD Projekt, 2007.



Image n°3 – Un druide de Skellige, *The Witcher III : Wild Hunt*, CD Projekt, 2016.



Image n°4 – Deux druides de la faction « Barbares », *Praetorians*, Pyro Studios, 2003.



Image n°5 – L'Oracle, *Ryse : Son of Rome*, Crytek, 2013.



Image n°6 – Le triskèle tatoué de Druth, *Hellblade : Senua's Sacrifice*, Ninja Theory, 2017.

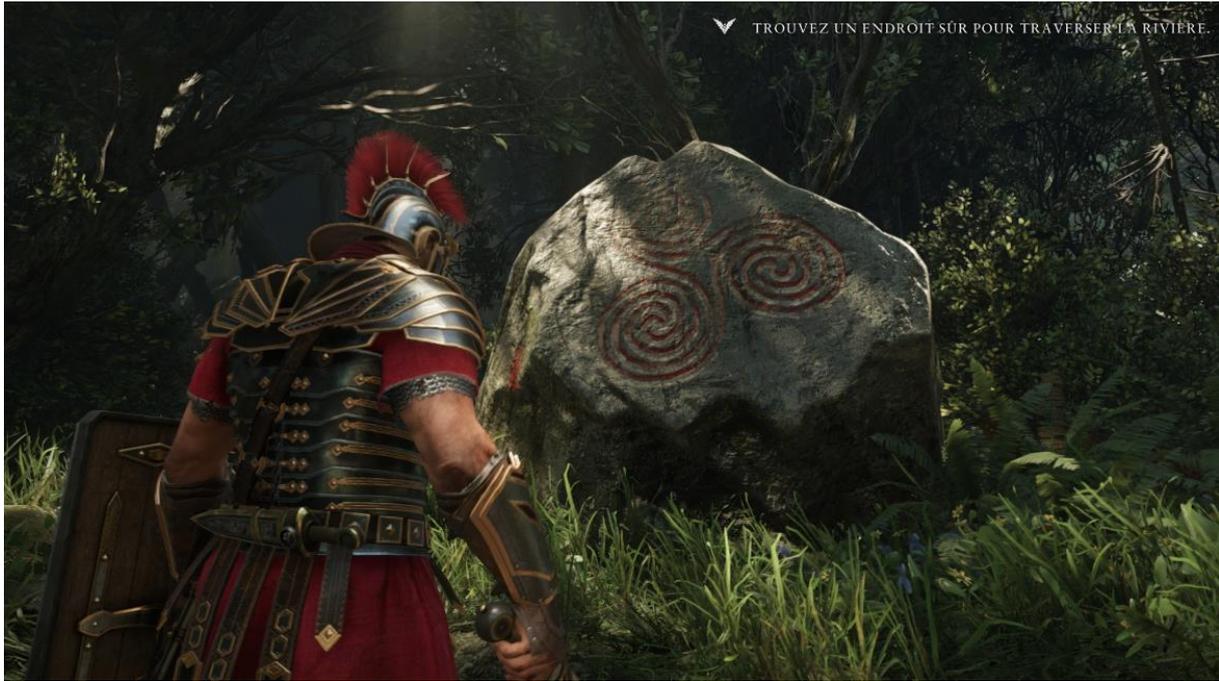


Image n°7 – Un triskèle gravé sur une pierre dans la forêt des Bretons, *Ryse : Son of Rome*, Crytek, 2013.



Image n°8 – Le siège du roi Oswald, *Ryse : Son of Rome*, Crytek, 2013.



Image n°9 – Un village gaulois et ses menhirs, *Total War : Rome II*, Creative Assembly, 2013.



Image n°10 – Ambiorix et son mégalithe, *Byzantium & Gaul (Civilization VI)*, Firaxis Games, 2020 (2016).



Image n°11 – Un guerrier picte par John White, 1585-1593, peinture, British Museum, Londres.

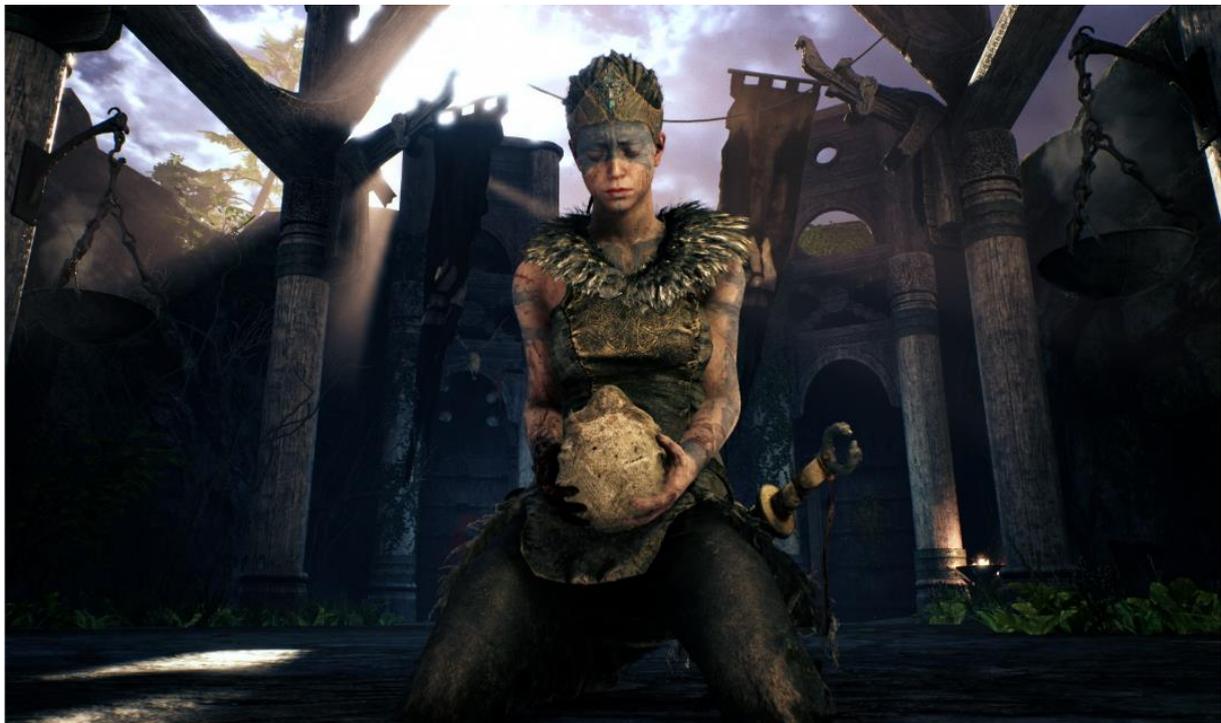


Image n°12 – Senua tenant le crâne de Dillion, *Hellblade : Senua's Sacrifice*, Ninja Theory, 2017.



Image n°13 – Les guerriers peints des Icènes, *Total War : Rome II*, Creative Assembly, 2013.



Image n°14 – Un triskèle à l'entrée du site de *Newgrange*, Irlande.



Image n°15 – Un triskèle sur une bière bretonne

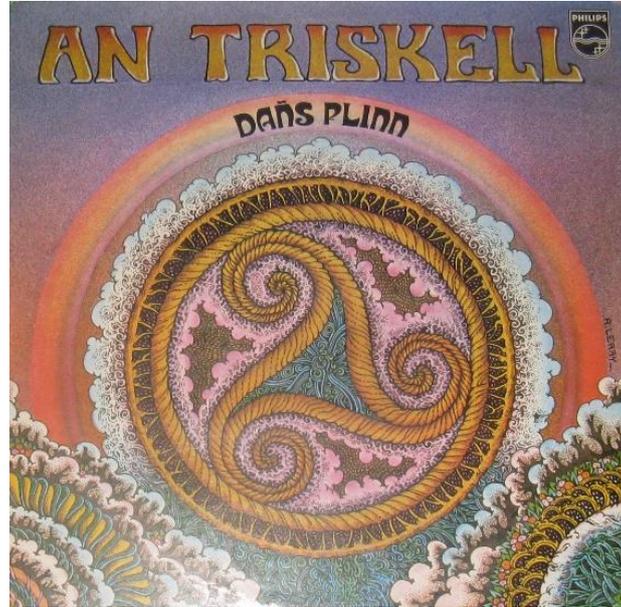


Image n°16 – Pochette de l'album Dañs plinn d'An Triskell, 1973.



Image °17 – Un triquètre dans l'arène des frères gaulois de Krokodilopolis, *Assassin's Creed Origins*, Ubisoft Montréal, 2017.



Image n°18 – Un triskèle sur le serre-tête de Senua, *Hellblade : Senua's Sacrifice*, Ninja Theory, 2017.

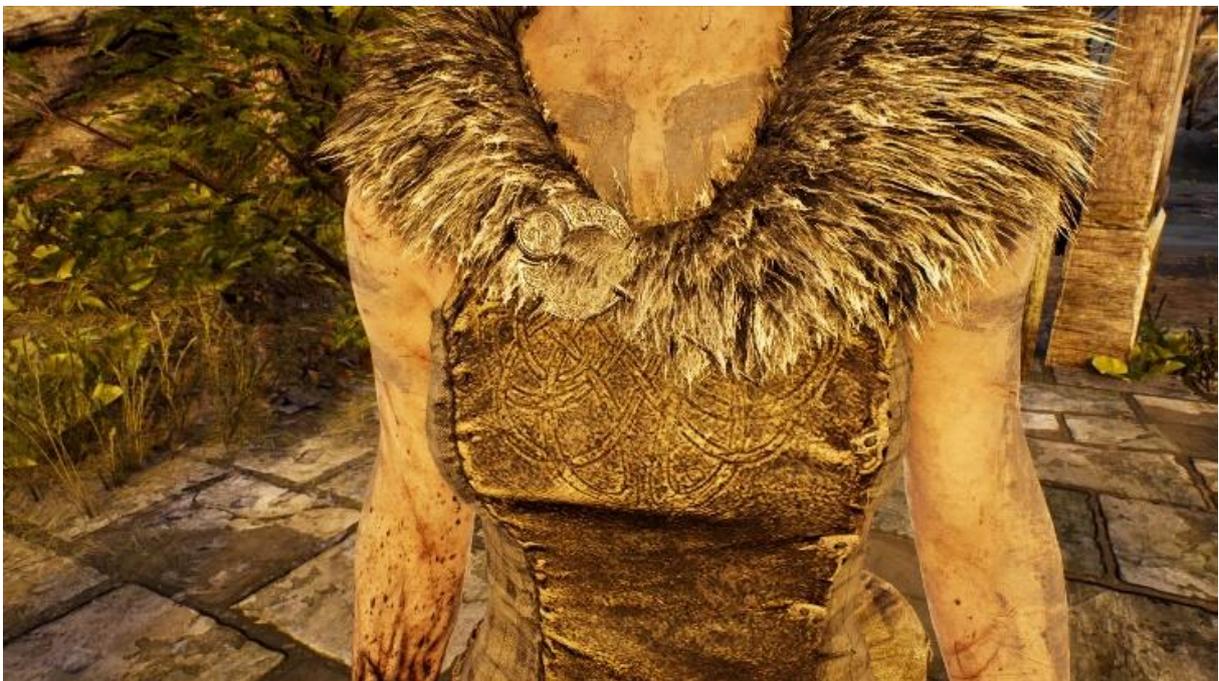


Image n°19 – Un triskèle sur la fibule penannulaire de Senua, *Hellblade : Senua's Sacrifice*, Ninja Theory, 2017.



Image n°20 – Un triskèle sur le miroir de Senua, *Hellblade : Senua's Sacrifice*, Ninja Theory, 2017.



Image n°21 – La marque du dieu Valrav'n en forme de triskèle, *Hellblade : Senua's Sacrifice*, Ninja Theory, 2017.



Image n°22 et 23 – Triskèle et triquète (coin inférieur) : deux emblèmes des Celtes, *Age of Empires II : The Age of Kings*, Ensemble Studios, 1999.



Image n°24 – Cimiers en forme de sanglier et de rapace, Chaudron de Gundestrup, Musée national du Danemark, Copenhague.



Image n°25 à 27 – Enseignes militaires zoomorphes, *Total War : Rome II*, Creative Assembly, 2013.



Image n°28 – Cimier en forme de sanglier d'une unité d'élite gauloise, *Total War : Rome II*, Creative Assembly, 2013.



Image n°29 – Un sanglier pour emblème des Gaulois et des Arvernes (menu de lancement de campagne), *Total War : Rome II*, Creative Assembly, 2013.

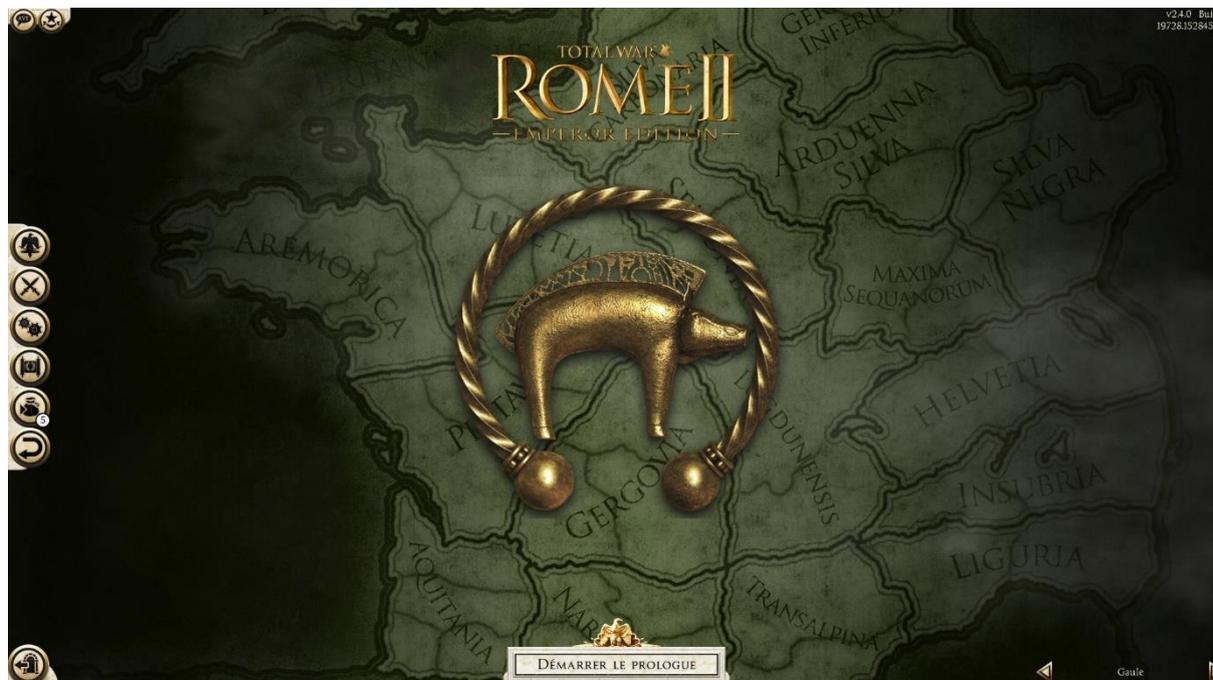


Image n°30 – Un sanglier et un torque sur l'écran-titre du DLC « César en Gaule », *Total War : Rome II*, Creative Assembly, 2013.



Image n°31 – Deux sangliers comme symbole du « Clan Albion », *Scythe* de Jamey Stegmaier, 2016 .



Image n°32 – Braies des soldats barbares, *Praetorians*, Pyro Studios, 2003.



Image n°33 – Un *spriggan* de Bordeciel, *The Elder Scrolls V : Skyrim*, Bethesda Game Studios, 2011.



Image n°34 – Le gladiateur Veridovix, *Assassin's Creed Origins*, Ubisoft Montréal, 2017.



Image n°35 – Le gladiateur Diovicos, *Assassin's Creed Origins*, Ubisoft Montréal, 2017.

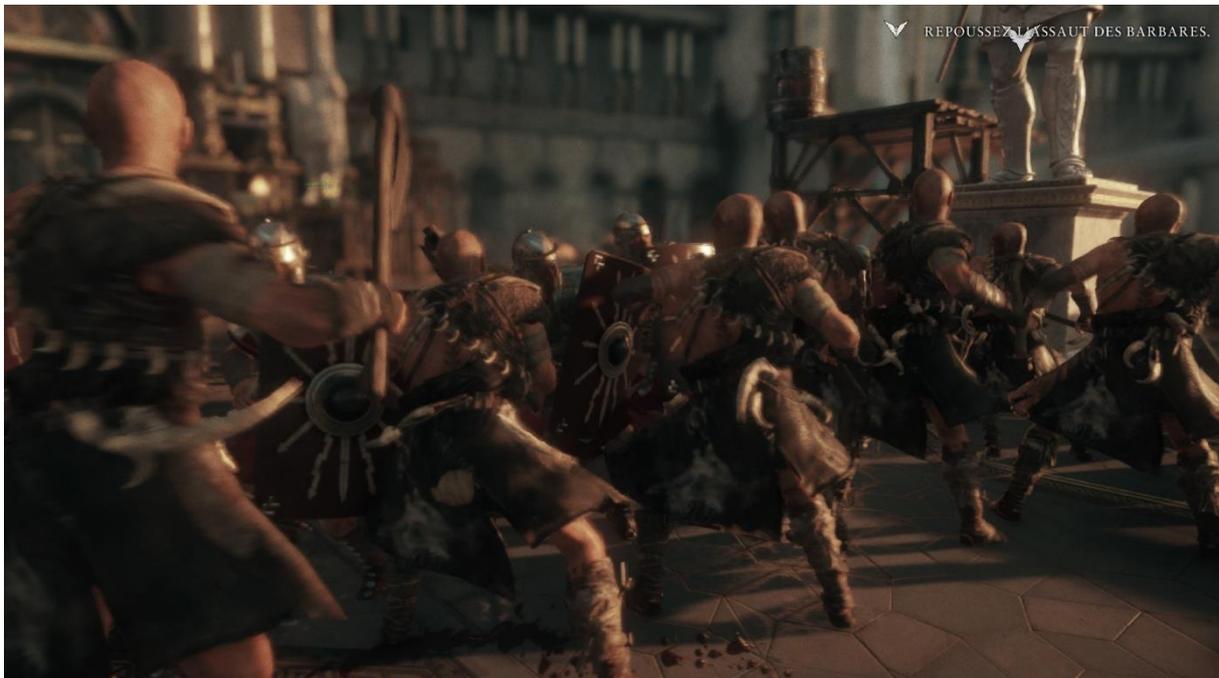


Image n°36 – Des guerriers bretons identiques, *Ryse : Son of Rome*, Crytek, 2013.



Image n°37 – Carte de la grande campagne, *Total War : Rome II*, Creative Assembly, 2013.

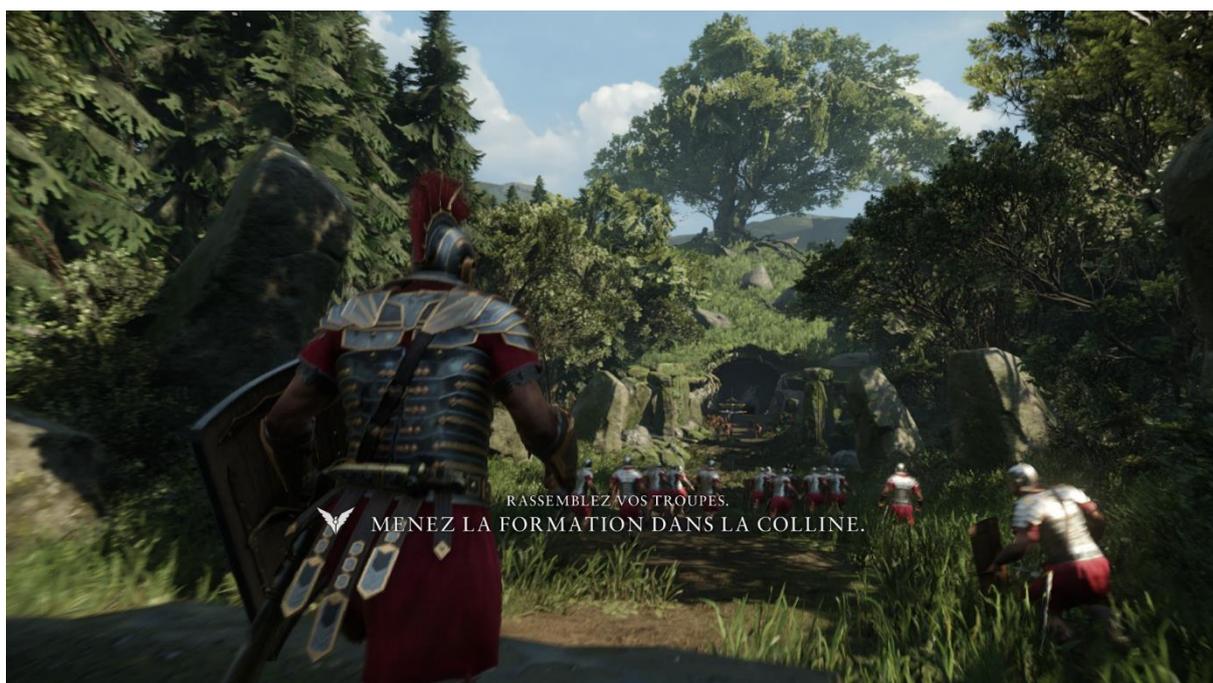


Image n°38 – Tertre du roi breton, *Ryse : Son of Rome*, Crytek, 2013.



Image n°39 – Crom le guerrier celte, *Bloodforge*, Climax Studios, 2012.



Image n°40 – L'art « nordique » de Skellige, *The Witcher III : Wild Hunt*, CD Projekt, 2016.



Image n°41 – Le Hersir et ses tatouages personnalisables, *For Honor*, Ubisoft Montréal, 2017.

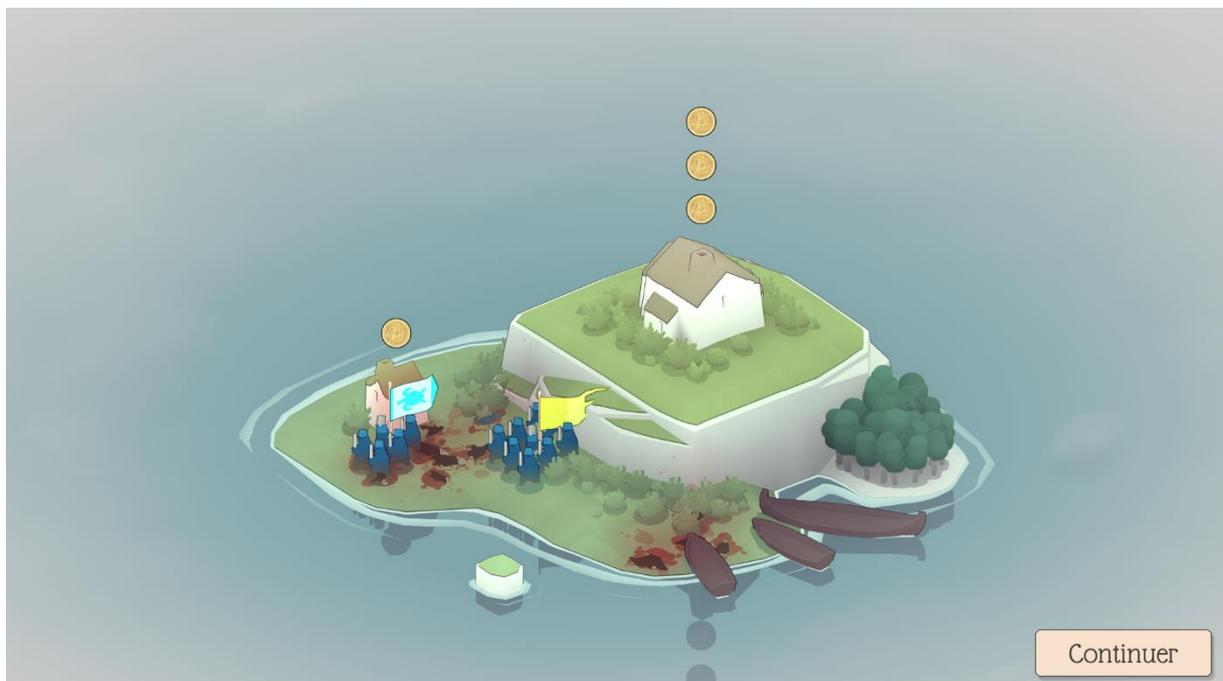


Image n°42 – Des pièces en forme de triskèle, *Bad North*, Plausible Concept, 2018.



Image n°43 – Une statue du dieu Talos et de son casque ailé, *The Elder Scrolls V : Skyrim*, Bethesda Game Studios, 2011.



Image n°44 – Un casque à cornes chez les guerriers bretons, *Ryse : Son of Rome*, Crytek, 2013.



Image n°45 – Un tatouage « nordique » sur Boudicca, *Ryse : Son of Rome*, Crytek, 2013.



Image n°46 – Carte de campagne, *Crusader Kings II*, Paradox Development Studio, 2012.



Image n°47 – Des guerriers nus arvernes, *Total War : Rome II*, Creative Assembly, 2013.



Image n°48 – Les « Nobles druides » des Icènes, *Total War : Rome II*, Creative Assembly, 2013.



Image n°49 – Des druides guerriers gaulois, *Rome : Total War*, Creative Assembly, 2004.



Images n°50 et 51 – Épées anthropomorphes, *Total War : Rome II*, Creative Assembly, 2013.



Image n°52 – Deux poignards anthropoïdes du I^{er} siècle av. J.-C. Celui de gauche retrouvé en Haute Marne, celui de droite en Charente-Maritime. Ils sont aujourd’hui tous les deux exposés au musée d’Archéologie nationale de Saint-Germain-en-Laye.



Image n°53 – Épée inspirée du modèle de Kirkburn, *Total War : Rome II*, Creative Assembly, 2013.



Image n°54 – Boucliers oblongs des guerriers celtes, *Total War : Rome II*, Creative Assembly, 2013.



Image n°55 – Boucliers hexagonaux des bretteurs nerviens, *Total War : Rome II*, Creative Assembly, 2013.



Image n°56 – Boucliers inspirés du modèle de Chertsey (à gauche) et bouclier inspiré du modèle de Battersea (au centre), *Total War : Rome II*, Creative Assembly, 2013.



Image n°57 et 58 – De gauche à droite : bouclier de Chertsey (IV^e-III^e av. J.-C.), bouclier de Battersea (entre le IV^e av. J.-C. et le I^{er} siècle ap. J.-C.), exposés au British Museum de Londres.



Image n°59 – Boucliers des « Nobles druides » inspirés de modèles miniatures, *Total War : Rome II*, Creative Assembly, 2013.



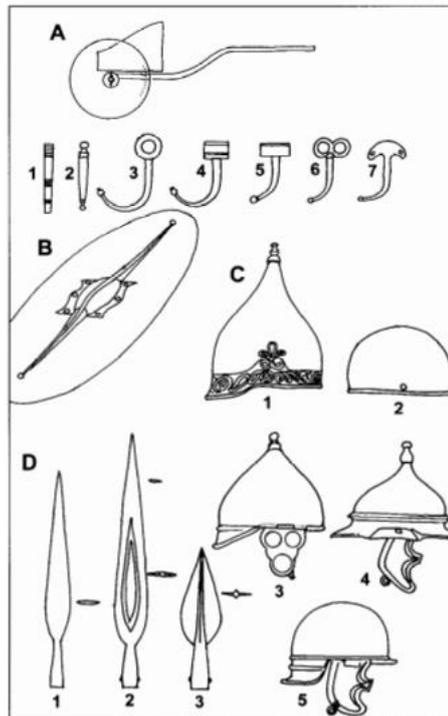
Image n°60 – Bouclier en bronze miniatures (8,7 cm), II^e-I^{er} siècle av. J.-C., British Museum, Londres.



Image n°61 – Des boucliers ronds de frondeurs celtes, *Total War : Rome II*, Creative Assembly, 2013.



Image n°62 à 64 – De gauche à droite : casque inspiré du modèle de Berru avec paragnathides ; casque inspiré du type « Böckweiler » avec paragnathides ; casque probablement inspiré du modèle « celto-italique » du II^e siècle av. J.-C., *Total War : Rome II*, Creative Assembly, 2013.



RAPIN, *L'armement celtique en Europe*,
Gladius, 1999, p. 45

Image n°65 à 66 – De gauche à droite : casque de Berru (début IV^e siècle av. J.-C.), musée d'Archéologie nationale de Saint-Germain-en-Laye, Paris ; (2) type « Böckweiler » (fin V^e siècle av. J.-C.) ; (4) évolution vers type celto-italique au II^e siècle av. J.-C.



Image n°67 – Nobles gaulois dotés d'un casque inspiré du modèle de Ciumești, *Total War : Rome II*, Creative Assembly, 2013.



Image n°68 – Casque de Ciumești (IV^e-III^e siècle av. J.-C.), Muzeul Național de Istorie al României, Bucarest.



Image n°69 – Guerrier icène doté d'un casque inspiré du modèle du Waterloo Bridge, *Total War : Rome II*, Creative Assembly, 2013.



Image n°70 – Casque du Waterloo Bridge (II^e-I^{er} siècle av. J.-C.), British Museum, Londres.



Image n°71 – Casque des « Nobles druides » et leurs fibules, *Total War : Rome II*, Creative Assembly, 2013.



Image n°72 – L'épée de Senua aux entrelacs « nordiques », *Hellblade : Senua's Sacrifice*, Ninja Theory, 2017.



Image n°73 – Torques des guerriers celtes, *Total War : Rome II*, Creative Assembly, 2013.



Image n°74 – Miroir inspiré du modèle de Desborough, *Hellblade : Senua's Sacrifice*, Ninja Theory, 2017.



Image n°75 – Miroir de Desborough (entre le I^{er} siècle av. J.-C. et le I^{er} siècle ap. J.-C.), British Museum, Londres.



Image n°76 – Un village en possession des « Barbares », *Praetorians*, Pyro Studios, 2003.



Image n°77 – Le village natal de Senua, *Hellblade : Senua's Sacrifice*, Ninja Theory, 2017.

