L’Antiquité dont vous êtes le héros – En pays barbare, partie 6 : La culture de guerre chez les Germains

Publié le 09/10/2020 - 11:19

- l'antiquité dont vous êtes le héros

L'Antiquité dont vous êtes le héros

De quelle façon le monde virtuel interprète-t-il les connaissances que nous avons de l’Antiquité ? Comment, au travers des « gameplay »[1] et des scénarios de fiction vidéo-ludique, le joueur s’imprègne-t-il des sociétés antiques au cœur desquelles l’action du jeu-vidéo le situe ? Souvent entre réalité historique et imaginaire fantasmé, Nicolas Ben Mustapha, étudiant-chercheur diplômé en histoire ancienne, nous invite à nous plonger dans ces mondes reconstitués.

« Et on les persuaderait moins aisément de labourer la terre et d’attendre la saison que de provoquer un ennemi et de gagner des blessures ; bien plus, c’est à leurs yeux paresse et lâcheté que d’acquérir par ses sueurs ce que l’on peut obtenir par son sang » (Tac., Germ., XIV, 3-4)

En parcourant les mondes virtuels (de *Age of Empire* à *Rome Total War*), on ne peut qu’être frappé de la manière dont, quel que soit le sujet et la thématique (culturelle, sociale, politique), on en revient presque systématiquement à la préoccupation pour l’activité guerrière des Germains lorsqu’il s’agit de jouer cette « faction » (société) ou d’interagir avec celle-ci. Aussi, l’historiographie romaine sous les Julio-claudiens nous fournis de nombreux exemples dont l’évocation par Tacite de coutumes guerrières récurrentes en chaque aspect de la vie, en publique ou en privée, quelle que soit les circonstances :

« Affaires publiques ou affaires privées, ils ne font rien sans être en arme. Mais la coutume veut que nul ne prenne les armes avant que la cité ne l’en ait reconnu capable. » (Tac., *Germ.,* XIII, 1)

L’omniprésence des armes en tout lieux et toute circonstances traduit l’aspect militariste voir belliciste de la société germanique, lequel est fidèlement représenté au travers des jeux-vidéos. Il en va aussi de l’intérêt du *game*, en effet, si la faction germanique intéresse le joueur, c’est d’abord pour les représentations que suggère celle-ci : la culture de guerre qui imprègne cette société barbare. Pari réussi pour les développeurs. On retrouve cette idée de culture guerrière au travers même des bâtiments « communautaires » que le joueur peut construire en incarnant la « faction » germanique : c’est l’exemple concret de *l’auberge des guerriers*, laquelle selon l’évolution du clan que le joueur incarne peut devenir progressivement un *terrain de rassemblement* puis un *terrain d’entraînement*, enfin un *hall des champions*. On remarque ici que rassemblement collectif, entraînement militaire et honneurs se mêlent au sein d’une même structure. Cette *auberge des guerriers* peut également être transformée en *salle de réception* ou *salle de festin*, le guerrier est alors associé à la vie communautaire, ce qui atteste des représentations populaires d’un Germain toujours en arme. Effectivement, au sein des sociétés germanique les armes sont présentes partout, notamment par le biais de la framée – une lance traditionnelle dont la lame est en fer – et de tout un attirail d’objet et d’artisanat de guerre. La tradition germanique toute entière repose également sur les faits d’armes.

C’est aussi la mention de la *feritas* guerrière, particulièrement bien représentée au travers des jeux-vidéos, laquelle désigne toutes les manifestations de la sauvagerie tel l’excès de force, de violence et surtout ici le goût pour la guerre. Pensons aux peintures corporelles et à la nudité des guerriers germains (souvent illustrées dans les jeux-vidéo), aux cris de guerre et aux harangues qu’ils effectuent avant une bataille, *in game*. C’est l’évocation de la hargne du Germain par Tacite :

« Les cohortes des Germains, nus à la mode de leur pays, s’avançaient au hasard, aux accents d’un hymne sauvage et en agitant leurs boucliers au-dessus de leurs épaules. » (Tac., *Hist.,* II, XXII, 2)

Image : 

https://www.sega.fr/ L’expression même de la *feritas* germanique : gesticulations hargneuse, peintures de guerre et harangue barbare avant une bataille dans le jeu *Rome Total War*.

Le Germain devient un individu dangereux, un ennemi redoutable pour le Romain, de par son irréflexion, sa sauvagerie, sa soif de combat et son impétuosité. Cette *feritas* se retrouve dans les traits de caractères et les caractéristiques que les jeux-vidéos attribuent aux Germains : courage, force physique, charge offensives et mêlée. Des attributs que le joueur peut booster au cours d’une bataille en déclenchant les cris de guerre de ses unités de combat ou la harangue de son unité de commandement.

Nicolas Ben Mustapha.

Vidéothèque

Stratégie en temps réel

Age of Empires: The Rise of Rome: Microsoft, 1998, jeu en multi-joueurs.

Rome: Total War: Activision, 2004, jeu en multi-joueurs.

Rome: Total War - Barbarian Invasion: Activision, 2004, jeu en multi-joueurs.

Total War: Rome II: Sega, 2011, jeu en multi-joueurs.