**C’est quoi cette histoire de … jeu vidéo ?** *Marguerite, Jehan et … toi* **Episode 3**

Dans les épisodes précédents, je me suis présentée à toi, comme historienne du Moyen Age. Je t’ai aussi expliqué qu’inventer des jeux vidéo, ce n’est pas du tout mon métier… D’ailleurs, j’ai été aidée (par des étudiants en informatique et deux collègues qui travaillent en appui à la recherche ; et nous avons aussi pu échanger avec quelques professionnels du jeu vidéo…), car ce jeu, je l’ai en effet imaginé dans le cadre d’un programme de recherche que j’ai pu conduire ces dernières années.

Aujourd’hui, ce jeu est encore un prototype car toutes les vies possibles et imaginables ne sont pas encore jouables. Il a fallu faire des choix pour aller au-bout du projet dans le temps imparti par le calendrier de la recherche. Ainsi, par exemple, tu ne peux pas (encore…) choisir le statut social des mères des personnages du jeu. Tu me diras que c’est assez malvenu quand tout un pan de la communauté scientifique historienne, depuis plusieurs décennies, œuvre pour lutter contre l’invisibilisation des femmes dans l’histoire… C’est d’autant plus désolant que les recherches démontrent souvent que le statut social de la mère du fils ou de la fille illégitime (corrélé à celui du père) a un rôle déterminant dans les chances d’insertion sociale du bâtard ou de la bâtarde en question… L’histoire américaine Sara McDougall pourrait t’en parler mieux que moi !

Il aurait été aussi très intéressant de trouver comment prendre en compte, dans l’expérience du jeu, la place dans la fratrie que ton personnage aurait pu occuper : le rang de naissance ne compte pas pour rien, mais plus encore le rang qu’un individu occupe à un moment donné de l’histoire familiale, parmi les fils et les filles vivants, survivants… L’historien médiéviste Didier Lett a beaucoup travaillé sur ce sujet. Il a notamment fait paraître en 2009 un livre très accessible qui s’intitule *Frères et sœurs. Histoire d’un lien*. Ce lien, on peut le qualifier parfois d’ « adelphique », pour ne pas réduire le mot « fratrie » à un groupe de frères, sans sœurs ; ou bien un lien de « germanité », pour dire ce qui unit les frères et sœurs nés de même parents.

Dans ce livre, on peut mesurer tout ce qu’il y a de plastique, de relatif dans le fonctionnement de ce petit groupe social bien particulier, qui fonctionne comme un sous-ensemble de la « famille ». Si on essaie de schématiser ce qui « se joue » entre frères et sœurs, on pourrait dessiner d’abord des liens horizontaux, entre « égaux » d’une même « génération », mais aussi des liens activés dans la verticalité symbolique du rattachement à des ascendants (au-dessus d’eux) que sont les parents, père et mère.

Ces liens peuvent s’activer quand ont lieu des interactions d’ordre immatériel, par exemple dans la symbolique des Noms (nous dirions prénom aujourd’hui) qu’ils reçoivent comme premier marqueur de leur identité relationnelle. Ces noms ne servent pas tant à les singulariser, les uns par rapport aux autres, mais bien souvent à les inscrire dans une histoire généalogique, porteuse de bien des significations mémorielles.

Ces liens peuvent aussi avoir des incidences sur des aspects matériels : comment on est éduqué, par qui, à quelle carrière on est destiné, à quelle part de la fortune ou du patrimoine familial on va avoir droit à l’héritage…

Ces rangs au sein des groupes de fils et de filles nés des mêmes parents peuvent évoluer le temps d’une vie, car la mortalité est forte au Moyen Age, notamment pour les plus vulnérables que sont les jeunes enfants. Être le premier né, cela ne signifie pas forcément finir l’aîné d’une fratrie … L’aîné, c’est le « plus âgé des survivants à un moment donné de l’histoire familiale », rappelle Didier Lett. Jusqu’au XIe siècle, la manière dont les noms étaient distribués mais aussi les biens et les héritages était assez égalitaires entre les frères (pour les filles, c’était déjà une autre histoire) ; vers les XIIe -XIIIe siècle, les aînés ont de plus en plus été avantagés, ou du moins de manière quasi-générale, un des enfants du groupe des héritiers potentiels était avantagé, privilégié pour recevoir le plus important parmi les biens matériels (les richesses) mais aussi immatériels (les honneurs, les noms…).

On appelle « cadet », celui qui vient après l’aîné ; les puînés, sont les enfants nés après *d’autres* enfants : ils peuvent être des cadets, ou bien celui qu’on appelle le « benjamin », c’est-à-dire le plus jeune.

Dans l’imaginaire du jeu Cap ou pas cap, je n’ai pas encore réussi à intégrer ces variations dans les parcours biographiques ou dans les variables qu’on pourrait choisir pour expérimenter leurs effets : le personnage que tu incarnes est fille ou garçon, mais au moment des choix qui s’ouvrent dans le jeu a-t-il des frères ou sœurs, nés du même père ? née de la même mère ? et quel rang ces frères et sœurs occuperaient-ils et elles par rapport au personnage de référence ? Tu imagines tous les possibles que cela ouvrirait !

Ce jeu t’invite quand même à faire l’expérience de certaines des mécaniques sociales à l’œuvre dans les derniers siècles du Moyen Age : ce que signifie être fils ou filles naturel.les d’un père et d’une mère non mariées, à rebours des règles sociales du temps. Illégitimes dans leur statut juridique, les bâtards et bâtardes du Moyen Age font les frais de la faute de ceux qui les ont mis au monde ; ils subissent des formes de discriminations qui permettent de valoriser en retour l’état des enfants légitimes, qui sont nés, eux, dans le mariage socialement imposé comme cadre de vie pour les laïcs.

Des obstacles s’élèvent sur le chemin des bâtards, des incapacités à hériter de leur père, à accéder à des fonctions dans l’Église, ou à exercer des métiers quand les communautés sociales ou économiques veillent à garantir pleinement l’honorabilité des leurs… la parfaite adéquation des comportements individuels avec les modèles imposés.

Mais si la naissance d’un bâtard est marquée par la faute des parents, la conduite de sa vie peut aussi parfois permettre de le réhabiliter, le rendre à nouveau capable de s’inscrire dans la société politique, dans l’Église, ou dans sa famille.

Alors ? Cap ou pas cap de trouver ta place dans la société ? même né bâtard ? Gère au mieux ton capital matériel, mais ne néglige pas non plus de soigner ton capital de renommée. Tu pourras voir des scores de « *fama* » évoluer selon tes choix. Claude Gauvard dont je t’ai parlé dans le premier épisode a beaucoup travaillé sur ce qu’est « *fama* », sur la renommée et plus largement encore sur l’honneur dans la société politique et judiciaire de la France des XIIIe-XVe siècles. Le mot et ce qu’il recouvre mériteraient bien des éclaircissements pour rendre justice aux études qu’il a suscitées… Et de justice, sans mauvais jeu de mot, il en est beaucoup question quand on travaille vraiment sur la « *fama* » médiévale : car cela sert à dire la notoriété de certains événements, ce que savent les témoins d’un fait ou de la renommée, justement, de la réputation d’un accusé… Un lieu « mal famé », c’est une expression qui se dit encore aujourd’hui… Au Moyen Age, on peut être « mal » comme « bien famé »… selon la manière dont on « paraît au regard des autres »… Et cette réputation, moins juridique cette fois, que sociale, quotidienne, elle peut être améliorée quand on peut faire valoir des mérites, des bonnes actions, bonnes selon les référentiels de comportements attendus par les pouvoirs du temps (les pouvoirs politiques ou les pouvoirs religieux…). C’est avec cette réalité-là que j’essaie de te faire jouer un peu…

On ne choisit pas sa famille, on ne décide pas de naître, et moins encore de quels parents, dans quel groupe social, avec quelles chances ou quels handicaps sociaux. On ne choisit pas d’être l’aîné ou le cadet ; on ne choisit pas le statut marital de ses parents, s’ils sont mariés ou non bien comme il faut.

Mais quand on joue, on a le droit de faire « comme si »…

Pour jouer avec quelques facettes du Moyen Age, il a fallu que j’incarne, que je donne vie à des situations que j’étudie d’ordinaire dans l’aplat des sources de parchemin et de papier… Il a fallu que j’imagine des personnages et des événements plausibles dans un parcours biographique, générique mais crédible, qu’on pourrait d’une certaine manière sourcer, documenter en s’appuyant sur des interprétations des sources médiévales.

Ces personnages, ce sont d’abord Marguerite et Jehan, que tu incarnes au fil des parties.

Ce sont des Noms de baptême assez courants dans le stock « anthroponymique » du temps, c’est-à-dire la liste des prénoms donnés aux filles et aux garçons du Moyen Age.

En l’occurrence, l’historienne Marie-Lise Fieyre qui a étudié les bâtards des princes de Bourbon aux XIVe et XVe siècle nous confirme que 16 fils des lignées de Bourbon ont le prénom Johannes, Jehan, et 6 parmi eux sont des enfants illégitimes. Marguerite est le prénom de 6 des filles de ces lignées, dont 2 naissent illégitimes.

Il peut arriver que les fils et filles illégitimes de la lignée ducale portent des prénoms plus singuliers, plus originaux, issus par exemple de la littérature médiévale, comme Sidoine, Perceval ou de l’antiquité, comme Alexandre ou Hector. Mais comme cela n’est guère une norme, alors, c’est avec Marguerite et Jehan que j’ai préféré te faire jouer.

Ils rencontrent des hommes et des femmes qui auront aussi un visage, des habits, des coiffes, des attributs qui permettent de les singulariser mais aussi de rattacher à un groupe d’acteurs sociaux, qui exercent une fonction, un rôle ou un métier bien identifié.

Nous aurions tellement aimé te donner à voir aussi l’histoire du vêtement, ses usages, ses évolutions, ce qu’il dit d’une appartenance sociale, d’un rapport au monde et aux autres… De même, pour les bâtiments et les espaces sociaux au sein desquels se déroulent les interactions entre les personnages : il y aurait tant à faire encore pour te proposer une expérience parfaitement documentée qui te donnerait à voir non seulement des monuments historiquement reconstitués, des architectures romanes puis gothiques, les chantiers incessants des villes, … mais aussi des paysages ruraux, des forêts et des bois, des ponts et des chemins comme si nous étions entre 1200 et 1500…

Mais comment jouer ?

Tu construis donc ton personnage en choisissant des variables d'identité qui se combinent pour former un personnage, *un avatar*, que tu vas incarner le temps d'une partie.

Avec cette nouvelle identité, tu chemines dans un espace-temps particulier, de l’enfance à l’âge mur en passant par la jeunesse. Un territoire symbolique (politique et social) t’est proposé pour faire sens dans les derniers siècles du Moyen Age.

L'espace d'échanges et de circulations qui s'ouvre à toi est fonction de tes choix et tes réponses à des quêtes que te propose une série de personnages que tu rencontres à la faveur de tes pérégrinations… Dans les lieux de la carte auxquels tu as accès selon ton profil, ton âge, tes expériences, ton capital, se trouvent des personnages non-joueurs (des pnj) qui seront tes interlocuteurs. Ces personnages incarnent des fonctions sociales, des types d’acteurs sociaux.

Ces échanges peuvent te permettre aussi de comprendre certaines des mécaniques sociales médiévales. Les expériences de vie se partagent au sein de communautés sociales, de groupes sociaux, mais aussi parfois entre groupes sociaux. Si tu rejoues une partie et construis un autre profil d'avatar, peut-être sauras-tu mettre à profit ce que t'a appris une précédente expérience de jeu ?

A toi de jouer, aujourd’hui. Si tu comprends comment fonctionne la société médiévale, si tu écoutes les conseils de celles et ceux qui se trouvent sur ton chemin, si tu assimiles comment la renommée se fabrique, s’entretient, alors tu sauras comment insérer au mieux Jehan ou Marguerite dans leur temps.

Bien sûr, pour les historiens et historiennes de la société médiévale, toutes les vies comptent, toutes les trajectoires vécues, subies ou non, comptent. Toutes les traces peuvent faire sens, à qui se donne les moyens de les recevoir, de les traiter, de les mettre en lumière.

Toutes tes parties que tu joueras t’aideront peut-être à saisir un peu de la manière dont la société européenne de culture chrétienne et latine fonctionnait, mais aussi peut-être de ce que cela signifie de mesurer et questionner l’historicité des normes culturelles et sociales.

En devenant Jehan ou Marguerite, tu trouveras aussi peut-être les premières clefs qui ouvrent les portes de l’enquête historique !

Crédits

* « Pour délaisser tristesse et joye », anonyme, ms. Ox. Bod., 213, dans *Je loe amour*. *Chansons à la cour de Bourgogne au XVe siècle*, Anne Delafosse et Angélique Mauillon, 2014.
* « Je demande ma bienvenue », Johannes Haucourt, dans *Je loe amour*. *Chansons à la cour de Bourgogne au XVe siècle*, Anne Delafosse et Angélique Mauillon, 2014.
* Quelques mesures des assets sonores payants « The Palace » et « A Knights Tale », utilisés dans le jeu vidéo développé sous Unity, « Cap ou pas Cap ? Bande de bâtards ! »
* El.iota, « Vie d’bâtard », création originale pour le programme Fil\_IAM