



WHITE DWARF

NUMERO

HORS-SERIE 01

UNIVERS DE
WARHAMMER 40,000

DECISION DE
GAMES WORKSHOP

UN UNIVERS
PROGRESSISTE

UNE LICENCE A
L'HISTOIRE RICHE

ET TOUJOURS
PLUS POUR :



Travail de recherche

WHITE DWARF

NUMERO HORS-SERIE 01

WARHAMMER 40,000 : UNE DYSTOPIE PROGRESSISTE, PAS UNE PROPAGANDE RÉACTIONNAIRE



Mot de la rédaction

Dans ce hors-série consacré à *Warhammer 40,000*, vous allez découvrir pourquoi il est possible de dire qu'il s'agit d'un univers progressiste, et ce, depuis longtemps.

Mais quelles ont été mes motivations pour entreprendre une telle démarche ? Depuis quelque temps, le monde est soumis à une résurgence de l'Extrême Droite, et les œuvres fictionnelles ne sont pas épargnées. C'est pourquoi notre rédaction a décidé de ne pas rester indifférente face à cette situation. Avec mes armes, la connaissance et la plume, j'ai décidé de mettre un terme aux rumeurs concernant *Warhammer 40,000*.

Ce numéro se veut accessible autant aux expert.e.s qu'aux néophytes. C'est pourquoi il débutera par une présentation de cet univers.

Étant donné que j'essaie de réfuter les thèses de l'Extrême Droite, je mettrai en lumière leurs mensonges et leur incompréhension totale de cet univers. Pour ce faire, je me suis principalement intéressée à des événements dans lesquels la présence de l'Extrême Droite n'était même pas dissimulée, ainsi qu'à des "mèmes" ayant eu du succès sur internet (au sein de la fachosphère).

Je m'efforcerais également de donner de nouveaux arguments montrant le progressisme de *Warhammer 40,000* en tant que produit culturel.

Par ailleurs, nous définissons le progressisme comme étant : "Tendance de ceux qui cherchent à faire bénéficier le plus grand nombre de personnes des progrès scientifiques et techniques." [1] Ce qui passe par le refus de la discrimination et le refus des politiques autoritaires et réactionnaires.»

De même, lorsque je parlerai de l'Extrême Droite, je m'intéresserai en particulier à l'Extrême Droite Occidentale et aux mouvements réactionnaires et masculinistes qui sont apparus dans le débat public depuis une dizaine d'années. Une Extrême Droite qui utilise Internet et les réseaux sociaux comme étendard et comme manière d'acquérir de nouveaux partisans. Un de ces exemples est le mouvement "MAGA" aux États-Unis.

Dans un premier temps, vous trouverez une introduction à *Warhammer 40,000* pour que tout le monde soit au clair vis-à-vis des tenants et aboutissants de la bataille culturelle qui se joue sous nos yeux en ce moment.

Vous trouverez ensuite une présentation des prises de décision de Games Workshop en tant qu'entreprise, et de comment cette dernière a évolué au fil du temps.

Ensuite, vous pourrez lire une analyse de l'univers de *Warhammer 40,000* lui-même : pourquoi cet univers, en tant que tel, ne cache pas son progressisme, et comment l'Extrême Droite se caricature elle-même en essayant de se l'approprier.

Enfin, vous découvrirez comment *Warhammer 40,000* est né et comment son évolution était déjà prédéterminée par la vision de ses créateurs, bien que cette dernière ait été rendue moins visible au fil du temps.

Sommaire :

- Page 4: *Warhammer 40,000* : L'Univers en Ébullition (présentation d'une fresque immense)
- Page 8: Games Workshop : Une entreprise face à ses responsabilités sociales
- Page 10: Quand l'Imperium et le Chaos révèlent le progressisme de *Warhammer 40,000*
- Page 12: *Warhammer 40,000* : Un univers né de la satire et transformé par le temps
- Page 14: Mot de la fin

Warhammer 40K : L'Univers en Ebullition (présentation d'une fresque immense)

Warhammer 40,000 (souvent appelé Warhammer 40k ou encore W40k) est une saga de science-fiction ayant vu le jour en 1987 sous l'impulsion de Games Workshop. Cet univers, à la croisée de la science-fiction, du fantastique et du mythe, dépeint un futur dans lequel l'humanité est enfermée dans une spirale de guerre totale, d'oppression religieuse et de désespoir. Ce futur se situe aux alentours de l'an 40,000, d'où son nom. La citation qui ouvre chaque livre traitant de cet univers donne le ton :

"To be a man in such times is to be one amongst untold billions. It is to live in the cruelest and most bloody regime imaginable. These are the tales of those times. Forget the power of technology and science, for so much has been forgotten, never to be re-learned. Forget the promise of progress and understanding, for in the grim darkness of the far future, there is only war. There is no peace amongst the stars, only an eternity of carnage and slaughter, and the laughter of thirsting gods." [2]

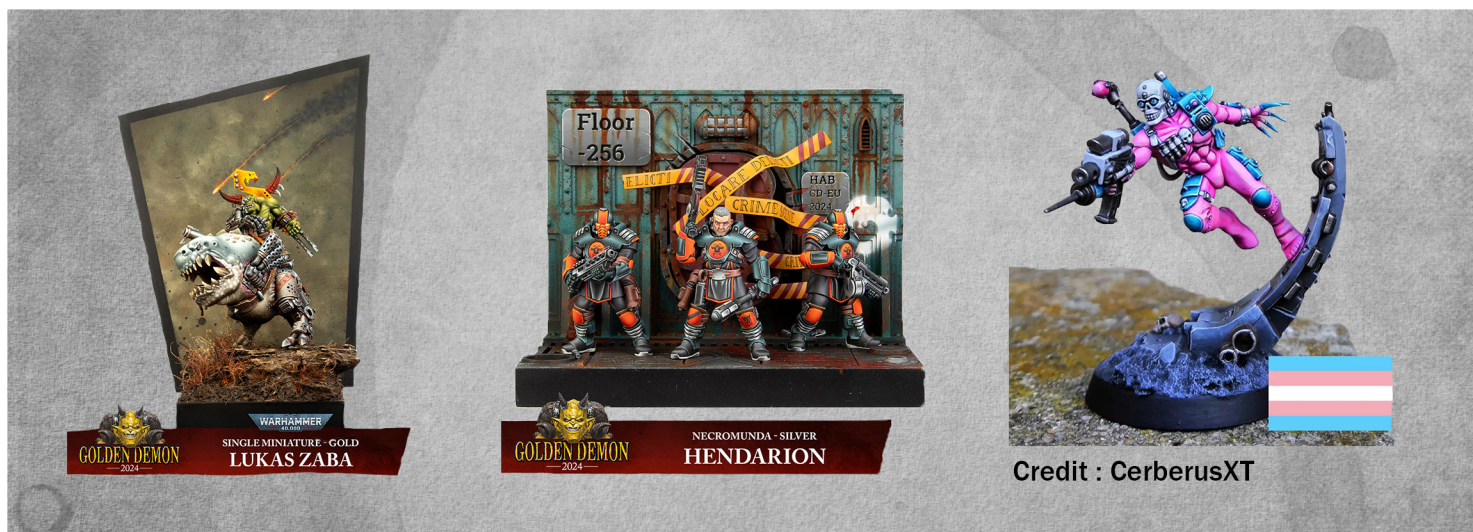
Mais pourquoi cet univers existe-t-il et pourquoi peut-on parler d'univers ?

Originellement, cet univers a été créé pour justifier un wargame : « Jeu de société qui simule des batailles historiques ou imaginaires et dont les règles suivent les principes de la stratégie ou de la tactique. » [Larousse] [3]. Ce jeu utilise des figurines, et l'univers sert à donner une raison aux joueurs de s'affronter sur le champ de bataille. Une partie très importante de ce passe-temps est la peinture de figurines, les batailles se jouant avec un certain nombre d'entre elles. Encore une fois, avoir un univers est très intéressant pour justifier les schémas de couleurs.

Et, voyant le succès de cet univers, Games Workshop a pris la décision de l'étendre avec une sous-société destinée uniquement à l'écriture de livres sur cet univers, nommée Black Library. Cette sous-marque a aujourd'hui publié plus de 1000 livres et romans. À cela s'ajoutent des jeux et des créations vidéo.

Cet ensemble de productions culturelles, qui ne sont connectées les unes aux autres que par l'univers de Warhammer 40k en trame de fond, forme une gigantesque fresque composée de milliers d'histoires. Il est, de ce fait, possible de rapprocher Warhammer 40k des mythologies grecques et latines, où des centaines de récits s'entrecroisaient au fil des ajouts.

De par la nature de cet univers, en faire un résumé s'avère être une tâche extrêmement périlleuse, car même une personne s'y intéressant depuis des dizaines d'années ne peut en connaître tous les tenants et aboutissants. C'est pourquoi, dans mes explications de l'univers, je vais rester en surface et me contenter de donner des clés de compréhension qui seront utiles lors du développement de mon argumentaire, tout en essayant d'éviter de faire preuve d'ultracrepidarianisme.



Credit : CerberusXT



Les deux grandes forces en présence dans cet univers sont l'Imperium et le Chaos.



La première de ces forces à laquelle je vais m'intéresser est l'Imperium ou Imperium de l'Humanité. Bien qu'autrefois prospère, la situation de l'espèce humaine au 41^{ème} millénaire est loin d'être enviable. En effet, l'Imperium n'est rien d'autre qu'un empire bureaucratique, théocratique, xénophobe et militarisé.

L'Empereur-Dieu, un humain possédant des pouvoirs inconcevables, est à la tête de cet empire. Ce dernier est assis depuis 10 000 ans sur le Trône d'Or, un artefact d'une technologie ancienne, et survit grâce à cet appareil ainsi qu'au sacrifice de centaines de personnes par jour.[4] De plus, l'événement qui l'a forcé à s'installer sur ce trône l'a aussi privé de sa capacité à interagir avec le monde. L'Empereur est vénéré dans tout l'Imperium comme une divinité absolue.

L'un des points les plus importants à savoir à propos de l'Imperium est le fait qu'il s'agit d'un régime totalitaire extrêmement rude. La foi en l'Empereur est obligatoire: le moindre manquement à cette foi est puni de mort, par l'Inquisition et le Clergé. Dans l'Imperium, la vie humaine n'a pratiquement aucune importance : il n'est pas inhabituel qu'une planète entière soit rasée pour préserver un secret ou empêcher la propagation de doutes vis-à-vis de la politique impériale.

Un autre point clé est le manque de technologie. En effet, énormément de technologies ont été perdues, et celles encore présentes ne sont en aucun cas comprises. En cas de dysfonctionnement d'un outil technique, les citoyens de l'Imperium prient « l'esprit de la machine » dans l'espoir de l'apaiser afin que l'outil puisse refonctionner. Dans cet empire, la moindre avancée technologique est, soit, acclamée par certains, soit regardée d'un air méfiant par d'autres, car elle peut être perçue comme de l'hérésie.

La vie à l'échelle d'un être humain n'est pas non plus très enviable. Être un humain dans l'Imperium, c'est

n'être qu'une ressource gaspillable à volonté. Il n'y a en réalité que deux futurs pour un enfant dans cet empire : servir de chair à canon sur des lignes de front, où l'espérance de vie ne dépasse pas une heure, ou travailler dans un état proche de l'esclavage sur des mondes usines pour alimenter la machine de guerre qu'est l'Imperium. Dans ces champs de bataille, le fusil est considéré comme plus important que la vie des soldats, et noyer l'ennemi sous un flot incessant de cadavres est une stratégie acceptée. Ceux qui ne servent pas dans l'armée impériale (l'Astra Militarum) travaillent dans des conditions épouvantables, où seule la foi en l'Empereur et l'abandon de soi permettent de survivre.

Warhammer 40K : L'Univers en Ébullition (présentation d'une fresque immense)



La seconde grande force en présence est celle du Chaos. Il s'agit du principal adversaire de l'humanité, un adversaire qui est aussi né de cette dernière. En effet, cet opposant n'est pas un autre empire. Le Chaos est extrêmement lié au Warp, une dimension parallèle où se reflètent tous les désirs et émotions des personnes vivant dans la réalité. Lorsque des jonctions apparaissent entre la réalité et le Warp, des armées de démons se ruent pour tout détruire sans aucune distinction. C'est cette menace qui est présentée sous le nom de Chaos.

Le Chaos peut être découpé en quatre grands domaines, chacun représenté par un dieu né des émotions humaines les plus puissantes.

Dans un premier temps, il y a Khorne, dieu de la violence et de la guerre, né de la haine et de la rage. Il y a également Nurgle, dieu de la maladie et de la mort, né de l'acédie (État spirituel de mélancolie dû à l'indifférence, au découragement ou au dégoût) [5] et de la peur de la mort. Puis vient Tzeentch, dieu de la magie et du changement, né du complot, de l'espoir, de l'ambition et de la soif de changement. Enfin, il y a Slaanesh, dieu de l'excès et du plaisir, né de ces deux mêmes domaines. (Sur l'illustration de gauche à droite : Tzeentch, Nurgle, Khorne et Slaanesh)

Chacun de ces dieux et les légions qui l'accompagnent sont indubitablement liés aux émotions humaines. Le Chaos n'est donc pas seulement une menace extérieure pour l'Imperium : il s'agit aussi d'une certaine manière d'une façon de se révolter. Cela démontre que l'humanité, même dos au mur, est prête à se tourner vers des forces terribles pour échapper à l'oppression. Cela montre aussi que, par la rigueur et l'aliénation que crée la machine de guerre de l'Imperium, de nouveaux ennemis naissent. Ainsi, l'Imperium est pris au piège d'un cercle vicieux dont il ne peut se défaire.

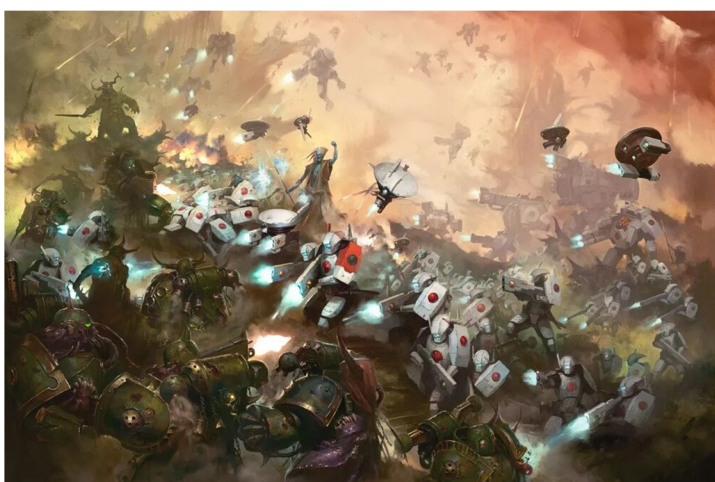
Enfin, la dernière force en présence est dénommée par l'Imperium comme la menace Xenos. Il s'agit de toutes les races extraterrestres que l'humanité craint. Bien qu'elles soient regroupées sous une dénomination commune, il est en réalité impossible de les rassembler en blocs similaires. Chaque race apporte des nuances et une organisation qui lui est propre, organisation qu'il est presque toujours impossible de comparer entre elles. Certaines sont meilleures que l'Imperium, d'autres pires.

Toujours est-il que, bien que secondaires, chacune de ces races aliens montrent que la structure de l'Imperium n'est pas une nécessité, mais en réalité un choix. Parmi les espèces intéressantes à citer, il y a les T'au, une race assez jeune qui utilise un système de castes et qui est bien plus prompte à la diplomatie que les autres espèces. Il y a aussi les Ligues de Votann, d'anciens mineurs humains ayant muté pour s'adapter aux conditions impossibles de leur milieu de vie et n'étant même plus considérés comme humains par l'Imperium. Ou encore les Eldars, la race qui dominait la galaxie avant l'humanité et qui lutte maintenant pour sa survie.

L'explication est ici très rapide, mais il n'est pas réellement intéressant de détailler chaque race, car elles ont un rôle minime dans la suite des articles.



Représentation des Eldars



Représentation des T'au



Représentation des Ligues de Votann

Games Workshop : Une entreprise face à ses responsabilités sociales

Pour bien comprendre les aspects politiques de *Warhammer 40k*, il est nécessaire de s'intéresser à l'entreprise qui gère cet univers. En effet, bien qu'elle ne soit pas directement corrélée à l'univers en lui-même, que nous traiterons plus tard, savoir quelles décisions prend cette entreprise aide à comprendre ce que veut communiquer l'entreprise avec sa licence.

Depuis un certain temps, Games Workshop était critiqué par certains et acclamé par d'autres pour son manque de réaction face aux évolutions de la société.

Un exemple très clair de ce manque de réaction est lié à la proportion de femmes dans les figurines vendues. Ce qui était, dans un premier temps, lié aux contraintes techniques de l'époque [6], s'est rapidement changé en décisions problématiques lorsque les barrières techniques ont été levées.

Pour constater cela, des statistiques peuvent nous éclairer. Dans le jeu de figurines, il y a exactement 24 armées jouables. Parmi ces 24 armées, il y a 12 armées sans aucune figurine représentant des femmes, 5 armées où la notion de genre n'est pas une métrique intéressante, 5 armées avec moins de femmes que d'hommes, 1 armée avec autant de femmes que d'hommes, et 1 armée avec plus de femmes que d'hommes. On voit donc ici à quel point la représentation des femmes est un problème dans le jeu de figurines.

Toutefois, ce qui est à critiquer, ce n'est pas une décision en particulier, mais plutôt un manque de décision, une volonté de ne pas changer, de ne pas s'adapter aux changements de la société, dans l'objectif de ne pas s'attirer les foudres d'une communauté réactionnaire (majoritairement masculine) grandissante.

Cependant, ce manque de réaction, que beaucoup de personnes ont pris comme un soutien à l'Extrême Droite, s'est arrêté récemment. Face au caractère véhément et décomplexé de cette dernière (voir ci-dessous), Games Workshop a été forcé de réagir.

Les décisions qui ont été prises par Games Workshop depuis révèlent donc son vrai visage : celui d'une entreprise dépassée par sa création, qui tente aujourd'hui d'en reprendre le contrôle pour communiquer sa véritable vision.

C'UN ÉVÉNEMENT DÉPLORABLE A EU LIEU LORS D'UN DES PLUS GRANDS TOURNOIS DE WARHAMMER D'ESPAGNE, AVEC PLUS DE 800 PARTICIPANTS, TOUT SE PASSAIT BIEN JUSQU'AU DÉBUT DU TOURNOI EN ÉQUIPE. DANS CE TOURNOI, UN PSEUDONYME, QUI PASSAIT JUSQUE-LÀ INAPERÇU, A PRIS UNE RÉSONANCE BIEN PARTICULIÈRE : PINTOR AUSTRIACO, QUI SE TRADUIT PAR PEINTRE AUTRICHIEN. CE PSEUDONYME, QUI AURAIT PU RESTER UNE RÉFÉRENCE ANODINE, NE L'EST PAS RESTÉE LORSQUE LE PARTICIPANT EST ARRIVÉ HABILÉ AVEC DES SYMBOLES NÉO-NAZIS DONT CEUX DE LA 13E PANZER-DIVISION, UN GROUPE TRISTEMENT CÉLÈBRE À CAUSE DES NOMBREUX CRIMES DE GUERRE COMMIS PAR LES SOLDATS ALLEMANDS DE CELLE-CI LORS DE LA SECONDE GUERRE MONDIALE. SON PSEUDONYME NE FAISAIT PAS RÉFÉRENCE À GUSTAVE KLIMT, MAIS BIEN À ADOLF HITLER. PIRE ENCORE, LORS DE CE TOURNOI, L'ORGANISATION A REFUSÉ TOUTE PÉNALISATION À SON ENCONTRE ET A PÉNALISÉ LES PERSONNES AYANT REFUSÉ DE L'AFFRONTER.]

Suite à cette affaire, et à de nombreuses autres moins remarquées et médiatisées, Games Workshop a enchaîné les communiqués pour clarifier sa vision de son œuvre. Les deux plus connus de ces communiqués sont les suivants : "Warhammer is for everyone" (voir ci-contre) et "The Imperium is driven by hate, not Warhammer", qui a non seulement le même message que le communiqué précédent, mais qui précise aussi la vision de Games Workshop :

"The Imperium of Man stands as a cautionary tale of what could happen should the very worst of Humanity's lust for power and extreme, unyielding xenophobia set in. Like so many aspects of Warhammer 40,000, the Imperium of Man is satirical. For clarity: satire is the use of humour, irony, or exaggeration, displaying people's vices or a system's flaws for scorn, derision, and ridicule." [7]

Bien que ces communiqués semblent assez anodins, il ne faut pas oublier que dans le contexte économique où se trouve Games Workshop, ils sont en réalité assez osés, car ils prennent directement position contre une partie des consommateurs, ce qui, d'un point de vue purement entrepreneurial, est rarement une bonne décision.

Et ce n'est pas la dernière décision ambitieuse de Games Workshop. Au commencement de la guerre en Ukraine, nombreuses ont été les entreprises à simplement ignorer cette nouvelle situation géopolitique et à continuer les échanges avec la Russie. Games Workshop n'en a pas fait partie. Dès l'éclatement de ce conflit, Games Workshop a immédiatement arrêté de vendre dans l'intégralité de la Russie, bien que cela diminue ses revenus.

Enfin, les actions de Games Workshop ne se sont pas limitées à des communiqués et à des décisions économiques. Récemment, Games Workshop a pris la décision de « retcon » (retroactive continuity) un élément important de l'histoire de Warhammer.

Il s'agit de changer un élément de l'univers en annonçant que, rétrospectivement, les choses ont toujours été fidèles à ce nouvel élément. Et si cela rentre en contradiction avec des éléments précédents, alors ces éléments sont considérés comme caducs. Cet élément changé a fait couler beaucoup d'encre. En effet, les Space Marines, soldats d'élite de l'Imperium et image de Warhammer, étaient depuis leur création uniquement des hommes. Cet élément était, par ailleurs, assez pauvrement justifié par des éléments de l'univers.

Toutefois, dernièrement, dans un codex (livre permettant de jouer une faction), Games Workshop a simplement présenté une femme Space Marine. Et malgré la levée de boucliers d'une frange des joueurs, Games Workshop a maintenu la décision de "retcon" cet élément.

Face à tous ces événements, il semble clair que les décisions de Games Workshop suivent plutôt une ligne progressiste depuis quelques années. Mais cela ne suffit pas à prouver que Warhammer 40k, en tant qu'ensemble, est progressiste. En effet, il pourrait s'agir d'une stratégie de vente, comme pour le greenwashing ou le rainbow washing. C'est pourquoi nous allons maintenant nous intéresser à l'univers en lui-même.

WARHAMMER IS FOR EVERYONE

One of the great powers of our hobby is its ability to bring people together in common cause, to build bonds and friendships that cross divides. We believe in and support a community united by shared values of mutual kindness and respect.

Our fantasy settings are grim and dark, but that is not a reflection of who we are or how we feel the real world should be.

We will never accept nor condone any form of prejudice, hatred or abuse in our company or in the Warhammer hobby.

We will continue to diversify the cast of characters we portray through miniatures, art and storytelling so everyone can find representation and heroes they can relate to.

And if you feel the same way, wherever and whoever you are, we're glad you are part of the Warhammer community.

If not, you will not be missed.



Quand L'Imperium et Le Chaos révèlent Le progressisme de Warhammer 40k

Afin de comprendre à quel point *Warhammer 40k* est une œuvre progressiste, il est nécessaire de s'intéresser à ce qui est contenu dans *Warhammer 40k*. Qu'est-ce que les centaines de livres nous ont appris de l'histoire ? Mais, pour commencer, il est intéressant de s'attarder sur les idées que les personnes d'extrême droite semblent y trouver.

Un des points les plus importants pour l'Extrême Droite est la structure l'Imperium, qu'ils estiment comme étant le but à atteindre pour l'Humanité : une structure politique qui ne cesse pourtant d'être décrite dans les œuvres comme étant parfaitement inhumaine. Et s'il y a bien une figure qui ressort comme étendard de l'Extrême Droite occidentale, il s'agit de l'Empereur de l'Humanité. Comme le montre ce "mème" (voir ci-contre), beaucoup de personnes ont utilisé son image lors de la première campagne de Donald Trump. Cela était déjà annonciateur de la suite de la carrière politique de Donald Trump. En effet, c'est autour de la figure de l'Empereur qu'un véritable culte s'organise dans l'Imperium, tout comme le culte autour de Donald Trump aujourd'hui.



Il est aussi paradoxal de voir cette image reprise, car en réalité, l'Extrême Droite se fait sa propre caricature en l'employant. Ici, le dessin représente l'Empereur avant de se faire gravement blesser par son fils Horus, un fils qu'il a maltraité tout au long de son enfance. C'est cette blessure qui amène l'Empereur dans un état de mort cérébrale. Dans l'état actuel de l'univers, l'Empereur n'est rien de plus qu'un cadavre maintenu en vie par des machines (voir ci-contre).

Et pour aller plus loin, ici, la représentation de l'Empereur que détourne l'Extrême Droite américaine n'est rien de plus qu'une relique d'un passé fantasmé, tout comme la politique et les slogans réactionnaires cherchent à retourner à un passé imaginaire et absurde. La phrase « Make America Great Again » en est la preuve même.

Un autre point, vis-à-vis duquel la lecture de l'Extrême Droite est erronée, est sa vision du Chaos. Et pour voir cela, nous allons analyser le "mème" ci-contre. Dans un premier temps, il est important de remarquer que la citation est une citation de Julius Evola, un auteur d'extrême droite italien du XXe siècle. Il était notamment connu pour sa proximité avec le nazisme et est considéré comme un des principaux penseurs du fascisme et du néofascisme, ce qui donne déjà le ton du message qui veut être communiqué par l'auteur de ce post.

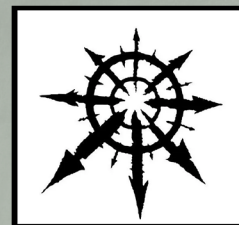
Mais, en ne considérant pas la citation, il est possible de dire beaucoup de choses à propos de l'image seule. En effet, l'autoritarisme et l'Extrême Droite sont présentés comme étant l'unique solution face au Chaos, qui représente, selon la dualité du post, l'ensemble des forces politiques opposées à l'Extrême Droite. Ici, le Chaos est présenté comme quelque chose d'épouvantable. Mais est-ce vraiment le cas ?



Le Chaos de l'univers de *Warhammer 40k* est inspiré de la vision de Michael Moorcock [8], un auteur de science-fiction et de fantasy anglais, né en 1939, connu notamment pour la série de livres Elric le Nécromancien. Cet auteur, fondateur du Chaos tel que vu dans *Warhammer*, était largement progressiste pour son temps. En effet, il était entre autre connu pour son engagement pour la cause féministe et pour ses positions anarchistes[9]. Et toutes ses fictions, et ces univers, ont hérité de ce caractère.

Ce fait nous éclaire alors d'une nouvelle vision : le Chaos est l'expression de la liberté individuelle, qui peut s'exprimer pour faire le pire, mais aussi le meilleur. Alors que l'Imperium est le bloc de la mort du soi, de l'autoritarisme, du Léviathan comme vu par Thomas Hobbes, c'est une machinerie terrifiante qui n'a plus rien d'humain. Ainsi, la lutte du bien contre le mal, comme vue par certains, n'est rien d'autre que la lutte de la contrainte face à la liberté.

En ce sens, *Warhammer 40k* est porteur d'espoir, car l'Imperium est loin de pouvoir lutter face au Chaos, face à la force du libre arbitre. Nous pouvons tirer cette analyse des origines extradiégétiques du Chaos, mais dans les faits, qu'en est-il ? En réalité, la filiation est bien réelle, et il est possible de s'en rendre compte en constatant que le symbole du Chaos est l'étoile à huit branches, qui est aujourd'hui devenue un des nombreux symboles de l'anarchisme.[10]



Nous venons de constater que l'univers de *Warhammer 40k* est progressiste dans le sens de la promotion de la liberté et de l'échec de l'autorité aveugle pour faire fonctionner une société. Mais l'univers fait aussi la part belle aux minorités, et nombreuses sont les ethnies représentées au fil des œuvres : de l'Empire mongol à l'Égypte antique en passant par le folklore viking. Cela s'explique par le fait que l'ethnie importe peu dans l'Imperium, car au final, chaque être humain n'est qu'un rouage d'un système plus grand.

Pour la représentation des personnes LGBTQIA+, il y a aussi beaucoup de choses à dire. Et bien que, tout comme l'ethnie, les questions de genre et de sexualité soient relativement peu abordées, lorsqu'elles le sont, c'est avec une vision respectueuse et progressiste, comme dans le livre *Brutal Kunnin* (Mike Brooks, 2021), qui fait la part belle à un personnage principal non-binaire.

Mais, selon moi, la preuve la plus claire du progressisme est celle du chapitre (armée) des Dark Angels. Le chef de cette armée se nomme Lion El'Jonson, et ce nom est tout sauf anodin. Il ressemble à s'y méprendre à celui de Lionel Johnson, un célèbre poète et essayiste anglais. Or, Lionel Johnson était homosexuel à une époque où il ne valait mieux pas l'être, c'est-à-dire la fin du XIXe siècle. Et encore une fois, sa présence dans l'univers n'est pas une simple coïncidence, car le nom de son poème le plus connu est *Dark Angel*, un poème qui parle justement de la difficulté à réprimer son homosexualité dans un monde où il aurait été traité comme un paria, voire pire, pour ce fait. [11]

Nous pouvons donc maintenant bel et bien affirmer que les principaux points récupérés par l'Extrême Droite, qui sont directement liés à l'univers de *Warhammer 40k*, proviennent d'une mauvaise lecture. Car, dans les faits, ce même univers communique en seconde lecture un message que l'on peut définir comme progressiste.



Warhammer 40k : Un univers né de la satire et transformé par le temps

Je me suis intéressée aux décisions prises actuellement par Games Workshop et à l'état de l'univers aujourd'hui. Mais qu'en était-il lors de sa création ? Savoir dans quel but un univers a été inventé est une clé de compréhension très utile pour analyser une licence dans le temps présent. Une question se pose donc : quelle est l'histoire de la création de *Warhammer 40k* ?

Cette histoire commence avec une volonté d'expansion de Games Workshop durant les années 80. En effet, après le succès de *Warhammer Fantasy Battle*, un jeu de figurines se déroulant dans un univers médiéval-fantastique, l'entreprise décide de diversifier ses univers. Pour cela, elle crée des produits d'appel (des produits créant un pont entre le grand public et des produits moins connus et plus complexes, principalement grâce à leur accessibilité), comme *Blood Bowl*, mais aussi un nouvel univers destiné à attirer un autre public.

La décision est alors prise de créer un univers futuriste reposant sur les mêmes bases que celles de *Warhammer Fantasy Battle*, afin d'attirer à la fois de nouveaux clients et de ne pas déstabiliser les anciens. Et bien que les univers soient « différents », le Chaos et les enjeux restent très proches. De ce fait, pour comprendre *Warhammer 40k*, il est nécessaire de comprendre *Warhammer Fantasy Battle*.

Le message politique de *Warhammer Fantasy Battle* était, à cette époque, extrêmement clair. Ce jeu a été créé en tant que critique du "thatchérisme" et de la politique d'austérité en vigueur au Royaume-Uni à cette époque. Par exemple, le premier supplément de ce jeu de figurines a été publié en réaction aux grèves de l'industrie minière de 1984-1985, durant lesquelles 11,000 grévistes ont été arrêtés, 5653 poursuivis, 200 envoyés en prison et près d'un millier licenciés. De plus, six personnes ont perdu la vie et 20 000 ont été blessées à cause de la violence de la répression. [12]

Ce premier supplément présentait les Orks comme des « repulsive monsters who live to inflict pain » (Des monstres répugnants qui vivent pour infliger de la douleur). Ces monstres horribles étaient représentés sous des bannières évoquant Margaret Thatcher. De plus, *Warhammer Fantasy Battle* était également connue pour la présence de protagonistes féminins importants, ce qui était rarissime à cette époque. Ses thèmes étaient par ailleurs anticoloniaux et punk.

Ces derniers étaient également présents au commencement de l'écriture de *Warhammer 40k*. Un des derniers vestiges de cette époque est aujourd'hui la représentation de l'administration dans cet univers. En effet, cette structure, nommée l'Adeptus Ministorum, est décrite dans tous les ouvrages comme une organisation tentaculaire où les questions restent sans réponse, une sorte de boîte noire trop complexe pour être comprise. Cela s'inscrit dans une continuité de critique des politiques rendues volontairement obscures, afin d'empêcher la majorité des personnes de les comprendre et, par conséquent, d'en formuler des critiques. Ces politiques ont principalement été mises en place sous le gouvernement Thatcher en Angleterre.





Ci-dessus : illustration de la seconde édition

Ci-dessous : illustration de la troisième édition



Un exemple visuel qui illustre cette évolution se retrouve dans les illustrations des différents produits de Games Workshop, en particulier celles des codex (les livres permettant de jouer les armées). Dans les dessins les plus anciens, on peut voir les armées de l'Imperium repliées, débordées par des ennemis innombrables, envoyées à une mort certaine par des décideurs ayant perdu toute humanité (voir figure 1, illustration des règles de base de la seconde édition).

Cet aspect s'est toutefois perdu au fil du temps. On peut déjà noter le début de ce changement avec la troisième édition : une illustration du même auteur, qui, au premier coup d'œil, ressemble beaucoup à celles de la seconde édition, diffère déjà d'un point de vue thématique. En effet, les Space Marines n'y sont plus représentés comme débordés et souffrants, mais plutôt comme des héros prenant la pose.

Cette évolution nous mène aujourd'hui à des illustrations où les Space Marines sont simplement dépeints comme des héros ayant transcendé leurs faiblesses humaines.

J'ai signalé plus tôt que beaucoup des fondations punks et progressistes avaient disparu au fil du temps ou, du moins, se sont diluées, et ce phénomène n'est pas anodin. Comprendre comment *Warhammer 40k* a évolué permet de comprendre pourquoi l'Extrême Droite s'est approprié cette œuvre tout en ignorant ses éléments progressistes.

Il est, dans un premier temps, nécessaire de noter qu'il existe une grande variété d'auteur.e.s ayant écrit et écrivant encore de nouvelles histoires pour enrichir cet univers. Ils disposent de directives assez larges, mais sont libres dans leur exécution.

Le second élément à constater est l'étendue temporelle de cette licence. Certains auteur.e.s ont grandi en lisant des histoires de *Warhammer* et, une fois adultes, ont pu, eux aussi, ajouter leur pierre à l'édifice. En raison de cela, la politique a été reléguée au second plan, car, jeunes, ces éléments échappaient aux futurs nouveaux artistes de Games Workshop. De par la liberté dont bénéficient ces artistes, cela n'a pas réellement été remarqué.



Illustration récente des Space-Marines

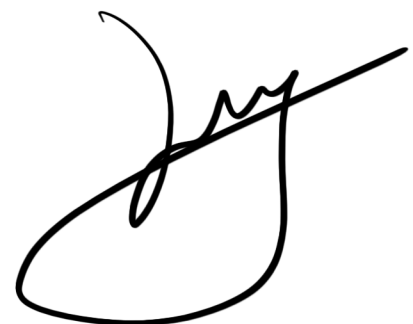
Mot de La Fin

Même si, de nos jours, l'Extrême Droite tente de s'approprier certains éléments de cet univers pour servir son propre agenda politique, toutes ces manipulations ne sauraient réécrire la réalité et ce qu'est réellement *Warhammer 40k*. Aujourd'hui, l'Imperium est toujours décrit comme « the cruelest and most bloody regime imaginable », il reste un miroir déformant et une mise en garde puissante contre les dérives totalitaires : il démontre que le fascisme ne peut qu'engendrer l'échec et la décadence.

Au-delà de son aspect narratif et politique, *Warhammer 40k* est avant tout un hobby total, dans le sens où il offre à des passionné.e.s l'opportunité de jouer ensemble, de partager leur passion, au-delà parfois des frontières et/ou des barrières sociales. Dans un monde où le fascisme prospère dans l'isolement et la division, l'acte de se rassembler autour d'un jeu représente un moyen de résistance et de solidarité.

En définitive, *Warhammer 40k* incarne cette dualité fascinante entre l'ombre terrible d'un futur oppressant et la lumière d'un collectif uni. Il nous invite à réfléchir sur les dérives du pouvoir tout en nous rappelant l'importance de l'engagement et du partage.

Merci pour votre lecture,

A stylized, handwritten signature in black ink, consisting of a large, sweeping loop followed by a series of smaller, connected strokes.

Bibliographie

[1] – Larousse : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/progressisme/64216>

[2] - Informations issues de Warhammer 40,000: Rogue Trader

(Traduction : Être un être humain à cette époque est n'être qu'un inconnu parmi des milliards. C'est vivre dans le régime le plus cruel et sanglant qu'il soit possible d'imaginer. Voici les contes de ces âges. Oubliez les possibilités de la technologie et de la science, trop a été perdu pour pouvoir un jour les retrouver. Oubliez les promesses du progrès et de la compréhension: dans l'obscurité crasse du lointain futur, il n'a que la guerre. Il n'y a pas de paix parmi les étoiles, seulement une éternité de carnage, de massacre et les rires résonnant des dieux malins.)

[3] – Larousse : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/wargame/82711>

[4] - Informations issues de Warhammer 40 000 - Livre de Règles, V6 - Chronologie de l'Imperium : les Âges de l'Humanité

[5] - Larousse : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/ac%C3%A9die/186146>

[6] - Representations of gender in Warhammer 40,000, Master thesis in Media and Communication Studies, Department of Information Science and Media Studies, Arne Campbell

[7] - Source :

<https://www.warhammer-community.com/en-gb/articles/1Xpzeld6/the-imperium-is-driven-by-hate-warhammer-is-not/>

(Traduction: L'imperium de l'humanité est une œuvre qui nous met en garde vis-à-vis de ce qui pourrait arriver si le pire de la recherche de pouvoir et de la xénophobie humaine se mettait en place. Comme beaucoup d'aspects de Warhammer 40,000, l'Imperium de l'Humanité est une satire. Pour clarifier, la satire est l'usage de l'humour, l'ironie, ou l'exagération, d'exposer les vices des humains ou les failles d'un système pour le mépris, le ridicule et la dérision.)

[8] – Source :

<https://web.archive.org/web/20160518214819/http://cardboardsandwich.com/features/blood-dice-and-darkness-how-warhammer-defined-gaming-for-a-generation/>

[9] - Killjoy, Margaret (2009). "Mythmakers & Lawbreakers: anarchist writers on fiction" :

<https://web.archive.org/web/20170425055349/http://www.tangledwilderness.org/pdfs/mmlb10-michael-web.pdf>

[10] - https://en.wikipedia.org/wiki/Symbol_of_Chaos

[11] - https://en.wikipedia.org/wiki/Lionel_Johnson

[12] -

<https://www.humanite.fr/histoire/greve-des-mineurs/6-mars-1984-3-mars-1985-letat-britannique-contre-les-mineurs-en-greve>

