

LES BRIBES DE LA MYTHOLOGIE SCANDINAVE DANS LE JEU VIDEO MAX PAYNE 1 : LE SCÉNARIO DE L'ÉCRIVAIN SAMI ANTERO JÄRVI

SNIPPETS OF SCANDINAVIAN MYTHOLOGY IN THE MAX PAYNE 1 VIDEO GAME: THE SCREENPLAY BY WRITER SAMI ANTERO JÄRVI

Ilias BOUMDOUHA

Université d'Alger 2 – Abou El Kacem Saâdallah, Laboratoire EPI, Algérie

ilias.boumdouha@univ-alger2.dz

Résumé

Cet article s'intéresse à la manière dont les mythes littéraires se répandent et subsistent malgré le temps et l'évolution de tous les domaines. De nos jours, la société est saturée par les différents moyens de diffusion mais cela n'a pas empêché l'aspect mythique de s'incruster dans les profondeurs des nouvelles technologies, créant une sorte de littérature numérique. À travers une analyse du jeu vidéo *Max Payne 1* dont le scénario est écrit par l'écrivain et acteur Sami Antero Järvi, qui a usé de son talent pour l'imbiber de mythes scandinaves. Nous tenterons de cerner les moyens qui ont permis à l'auteur de se dissimuler derrière un jeu vidéo pour transmettre les mythes nordiques de ses ancêtres. Pour ce faire, et par le biais d'un travail de repérage et d'analyse du jeu, tous les détails qui renvoient aux mythes seront mis en avant, en partant du décor jusqu'aux éléments et personnages du jeu.

Mots-clés : mythes, médiation, jeu vidéo, écriture, scénario

Abstract

This article focuses on how literary myths spread and persist despite time and the evolution of all fields. Nowadays, society is saturated by the different means of dissemination but this has not prevented the mythical aspect from encrusting itself in the depths of new technologies, creating a kind of digital literature. Through an analysis of the *Max Payne 1* video game whose screenplay is written by writer and actor Sami Antero Järvi, who used his talent to imbue it with Scandinavian myths. We will try to identify the means that allowed the author to hide behind a video game to transmit the Nordic myths of his ancestors. To do this, and through a work of identification and analysis of the game, all the details that refer to the myths will be highlighted, starting from the decor to the elements and characters of the game.

Keywords: myths, mediation, video game, writing, screenplay

Depuis la nuit des temps, toute œuvre produite par l'homme est considérée comme le fruit d'un vécu et de maints éléments qui viennent s'incruster dans le processus complexe de la création. Autrement dit, rien ne vient du néant et tout est question d'enchaînement entre les générations qui se suivent. De ce fait, Les mythes ont toujours occupé une place considérable au sein des esprits créatifs qu'abrite le monde. Comme une sorte de nécessité, ou devons-nous dire, un devoir qui s'impose aux artistes lorsqu'il s'agit de créer un chef d'œuvre qui serait, irrévocablement, un pont reliant les différents continents et permettant la transmission des légendes et des histoires d'une quelconque civilisation. Malgré le côté fictif des mythes qui frôle parfois l'hyperbole, ces derniers demeurent ancrés dans l'imaginaire collectif des peuples au point de leur donner un aspect réel, voire mystique. Certes, nous sommes habitués à lire les mythes dans les livres et les romans de toutes les langues, ou à les voir se manifester à travers les toiles des peintres les plus célèbres. Or, l'intermédialité nous guide vers un champ plus vaste et varié, englobant la totalité des médias. Parmi ces derniers, et ce qui nous intéresse dans le cadre de notre étude, c'est un moyen de diffusion qui influence de plus en plus les nouvelles générations connectées, enfants et adultes. Il s'agit, en l'occurrence, des jeux vidéo. Dans son article, le professeur certifié de philosophie Thomas Morisset précise à ce propos que : « *Art du geste, le jeu vidéo peut faire appel au son, au texte ou à l'image pour cultiver notre sensibilité motrice comme notre plaisir esthétique.* » (Morisset, 2016 : 38) Ou encore, le sociologue Emmanuel Ethis, et en commentant l'exposition de 2015 qui s'est déroulée à Paris et qui s'intitule « L'Art dans le jeu vidéo ». Il dit que :

Le jeu vidéo est bien un art total, car s'il est ludique par nature, il porte aussi l'ambition souveraine de s'inscrire dans une histoire connotée, diaprée de correspondances et de références à tous les arts qui l'ont précédé. (Higuinen, 2019)

D'où la nécessité de les analyser et de leur accorder la même importance que tout travail artistique. Nous avons même l'exemple d'une thèse qui a été soutenue en 2016 à l'Université de Lorraine par le docteur Laurent Di Filippo et qui s'intitule *Du mythe au jeu : approche anthropo-communicationnelle du Nord : des récits médiévaux scandinaves au MMORPG Age of Conan : Hyborian Adventures*. Renforçant davantage l'idée du numérique comme médiateur entre les savoirs et le grand public, que ce soit des apprenants, des formateurs ou même des amateurs qui n'ont aucun lien avec l'univers universitaire.

Le jeu vidéo qui a particulièrement attiré notre attention date de 2001, développé par un studio finlandais et porte le nom de *Max Payne 1*, qui est en l'occurrence, le nom du héros du jeu. Ce qui a motivé notre choix c'est le fait que tout le scénario soit écrit par l'acteur et écrivain finlandais Sami Antéro Järvi, qui a d'ailleurs fait des études en littérature à l'Université d'Helsinki. Il est lui-même l'interprète du personnage de Max Payne qu'il a créé, faisant de lui une sorte de narrateur-personnage, ce qui accroît l'importance de sa création d'un point de vue littéraire. (Voir image ci-dessous) Le jeu en question a su se faire remarquer par sa charge mythologique et il a même été le sujet d'une adaptation cinématographique en 2008 par la société de production américaine 20th Century Fox. Partant de cela, nous tenterons de répondre à la problématique suivante : Par quels moyens l'auteur a-t-il pu se cacher derrière un jeu vidéo pour transmettre les mythes nordiques de ses aïeux ? Afin d'y répondre, nous nous consacrerons, dans un premier temps, au repérage des moindres indices

et petits détails qui reflètent un aspect mythique. Par la suite, nous expliquerons chaque mythe et la manière dont il a été intégré au jeu.

De manière à clarifier le cadre méthodologique de notre étude, il est important de préciser qu'il n'existe aucune version écrite et officielle du scénario. Par conséquent, notre étude se basera entièrement sur notre expérience du jeu en question. Après son téléchargement et installation, nous essayerons de nous mettre dans la peau du personnage principal en parcourant le jeu dans sa globalité, et ce, tout en se focalisant sur les bribes de la mythologie scandinave cachées derrière les éléments qui le constituent. Dans le but de baliser notre recherche, et en nous basant sur les propos du professeur en études vidéo ludiques Simon Dor qui a d'ailleurs soutenu une thèse de doctorat sur l'histoire des jeux de stratégie en temps réel. Il propose dans son article dix angles d'analyse d'un jeu vidéo, dont l'analyse de l'espace-temps, l'analyse narratologique et l'analyse intertextuelle. Ces trois angles correspondent aux objectifs de notre étude puisqu'on va s'attarder sur le décor, le temps, l'histoire, les personnages et le côté intertextuel qui renvoie aux mythes nordiques. Or, comme le précise le professeur susnommé :

Il faut comprendre qu'on peut approcher un jeu vidéo de différentes manières selon les questions qui nous poussent à l'analyse. Chaque approche et chaque élément considéré entraînera des résultats différents dont il faut tenir en compte. (Dor, 2015)

Il rajoute en parlant de la liste des angles d'analyse qu'il propose :

Cette liste n'est bien évidemment pas exhaustive : chaque analyse pourrait en fait avoir son propre type. [...] chaque analyse d'un jeu vidéo va prendre en compte les éléments qui s'appliquent à sa question de recherche et qui peuvent combiner différents angles proposés ici. (Dor, 2015)

De ce fait, notre analyse combinera les trois angles précédemment mentionnés sans pour autant s'y limiter. Une sorte d'application non-stricte des approches mais qui nous permettrait tout de même de prouver l'existence d'une liaison entre le numérique et le littéraire.



Image : le personnage du jeu à gauche et l'écrivain scénariste à droite

1. AUTOUR DES GAME STUDIES

Quand on aborde le sujet des jeux vidéo, l'importance qui leur a été accordée d'un point de vue institutionnel reste minime si on les compare aux autres médias. Sachant que le tout

premier jeu vidéo a vu le jour en 1958, ce n'est qu'après 32 ans d'existence que le domaine des sciences du jeu a commencé à prendre de l'ampleur. D'ailleurs, ce dernier : « [...] s'est institutionnalisé à partir de la fin des années 1990 [...] » (Krichane et Rochat, 2018 : 94) Se caractérisant par une pluridisciplinarité qui permet d'approcher n'importe quel jeu vidéo et l'analyse dans ses profondeurs. Ce champ de recherche se définit comme :

[...] un ensemble interdisciplinaire dans lequel s'interpénètrent les méthodes de disciplines constituées (histoire, sociologie, psychologie, anthropologie) et de disciplines transversales (génétique textuelle, sémiotique, narratologie et ludologie). (Marti et Baroni, 2014 : 6)

En partant de cela, nous remarquons l'intervention de plusieurs disciplines afin de permettre une analyse pertinente du contenu des jeux vidéo, ce qui prouve l'aspect riche et varié des éléments qu'ils sont susceptibles d'englober. La littérature quant à elle n'est pas restée à l'écart de l'univers ludique puisqu'elle évolue à travers le temps et s'adapte d'une génération à une autre, et ce, tout en maintenant sa complexité et sa richesse d'un point de vue culturel et social. Nous assistons ainsi à son entrée dans la sphère du numérique, et même là, une sorte de conflit est né entre les théoriciens puisqu'ils ont remarqué une certaine similitude entre les outils de la littérature et ceux des jeux vidéo. Rappelons que ces derniers comportent plusieurs éléments qui nous renvoient à la structure des œuvres littéraires, notamment la narration, les personnages et les péripéties du récit qui maintiennent l'attention du joueur, ou dans le cas du roman, l'attention du lecteur. Le docteur Ringot évoque ce point dans son article en disant que :

[...] la narration dans le jeu vidéo a longtemps été vue par le prisme du débat entre ludologues et narratologues, les premiers reprochant aux seconds de vouloir plaquer la narratologie et les études littéraires sur un objet autre, et proposant plutôt de fonder de nouveaux outils d'analyse. (Ringot, 2018 : 9)

La dernière phrase du passage ci-dessus vient accroître le côté indépendant du champ d'étude en question et l'envie des ludologues de créer des outils propres aux jeux vidéo, leur permettant d'attirer davantage l'attention des chercheurs qui aimeraient exploiter l'univers ludique au lieu de le confondre et l'assimiler à la littérature. Également, il nous est important d'aborder un autre point qui consolide l'idée précédente, il s'agit de la multitude de genres des jeux vidéo tout comme c'est le cas des œuvres littéraires. Ringot précise à ce propos que :

*En parlant de jeu vidéo, on parle à la fois d'œuvres comme *Myst*, *Doom* ou même *Tetris* ; on parle de simulateurs de vol servant à former des pilotes, d'applications pour passer le temps dans le métro, voire d'outils thérapeutiques ou pédagogiques. [...] chacun de ces logiciels ne propose pas la même finalité, la même expérience esthétique, et ne s'adresse pas au même public. Sans compter que les niveaux d'interactivité sont radicalement différents d'un jeu à l'autre. (Ringot, 2018 : 17)*

De ce fait, même si l'analyse est balisée par une approche théorique, les outils littéraires ne permettraient pas une analyse qui serait, d'un point de vue qualitatif, égale à celle qu'on pourrait avoir sur une œuvre littéraire. D'où le manque de rigidité évoqué par le professeur Dor lorsqu'il s'agit d'approcher un jeu et répondre à une question de recherche donnée. Si nous prenons comme exemple l'étude des films et tout ce qui tourne autour du monde du cinéma, nous remarquerons une importante différence lorsqu'il s'agit de trouver les outils

nécessaires pour une telle ou telle étude. Autrement dit, les jeux vidéo demeurent plus ou moins marginalisés malgré leur côté condensé de références sociales, économiques et même historiques. Le sociologue Zabban nous explique dans son article que les recherches récentes sur les jeux vidéo :

[...] s'inscrivent ainsi dans un espace académique qui est peut-être imparfait, mais ne peut certainement pas être considéré comme vide, ni être négligé. Nous pensons en effet que les travaux produits dans le contexte des game studies constituent à la fois une ressource et un cadre pour les recherches actuelles et à venir. L'influence de ces travaux reste pourtant souvent largement sous-estimée et sa filiation est en général assez mal documentée, notamment par les travaux francophones. (Zabban, 2012 : 141)

Sachant qu'il est impossible pour un littéraire d'analyser un roman sans le lire, étudier un jeu vidéo nécessite également l'immersion du chercheur dans son décor, voire le finaliser pour avoir une idée concrète et globale. Ce détail contribue à la marginalisation de ce type de média puisqu'il est rare de trouver des personnes qui auraient la patience de jouer à un jeu du début jusqu'à la fin. Certes, les jeux vidéo ne sont pas destinés qu'aux enfants, les adultes sont tout aussi concernés. Mais lorsqu'il s'agit du cadre universitaire, les jeux sont de moins en moins présents. Nous pouvons évoquer un autre problème qui se présente malgré l'intention des ludologues qui visent à rendre meilleure l'analyse des jeux. Il s'agit du côté subjectif qui s'impose puisque chaque personne se basera que sur son ressenti et l'expérience que lui procure un tel ou tel jeu. Dans le cas d'une œuvre littéraire, nous avons également la différence des interprétations qui interviennent en permanence lors d'une quelconque analyse. En revanche, il est possible pour un chercheur de maintenir sa distance et maintenir une certaine objectivité. Ce qui pourrait être relativement difficile pour un joueur puisqu'il est carrément plongé dans l'univers du jeu et aura tendance à suivre les sensations qui lui ont été procurées. Dans son article, le philosophe Triclot aborde ce point en disant que : « *Le risque ici est de se retrouver cantonné à une forme de subjectivisme ou à l'introspection comme seule méthode.* » (Triclot, 2013 : 10) Ce qui fait que les travaux des sciences du jeu soient généralement sous-estimés comme le mentionne Zabban dans son article sus-cité.

À travers le repérage des mythes nordiques dans le jeu vidéo *Max Payne 1*, notre travail ne consiste pas à faire une analyse type qui prouverait le contraire de tout ce que nous venons d'aborder comme conflits et problèmes. Il s'agit plutôt d'une étude qui provoquerait la réflexion autour des frontières entre et le numérique et le littéraire, la charge que l'un pourrait transporter de l'autre, faisant de ce type de média l'un des moyens les plus attractifs pour les générations connectées actuelles et les générations à venir.

2. L'ENVERS DU DÉCOR : LE MYTHE DU RAGNARÖK

En écrivant le scénario, l'auteur nous plonge directement dans l'histoire sans donner des détails ni une explication de ce qui s'est passé. La toute première scène se déroule en 2001 et nous montre le protagoniste Max Payne en haut d'un gratte-ciel new-yorkais, en pleine nuit et au milieu d'une tempête de neige. Il nous raconte les faits qui l'ont poussé jusqu'ici tout en entendant les sirènes de police qui s'approchent progressivement. Le scénariste a donc fait recours au procédé littéraire *in media res* qui est défini comme :

[...] pratique consistant à commencer une épopée ou un récit en plongeant le lecteur dans une situation cruciale qui est reliée à une succession d'évènements ; la situation en question est une extension des évènements précédents et sera développée ultérieurement. Le récit se poursuit alors directement et l'exposition d'évènements antérieurs est fournie par des flashbacks. (Britannica, 2020)

En effet, plusieurs flashbacks sont utilisés pour nous informer davantage des circonstances qui ont conduit le héros à l'endroit où il s'est trouvé au début. Il est important de préciser que l'incident qui a provoqué l'intrigue date de 1998, autrement dit, trois ans plutôt. Max Payne était un membre du NYPD, marié à une femme nommée Michelle avec laquelle il a eu un bébé, il décide alors de se consacrer à sa famille et refuse l'offre de son ami pour rejoindre la DEA. Un soir, il rentre chez lui et découvre que des clochards, sous l'emprise de la drogue, ont assassiné son épouse et son nouveau-né. La scène du gratte-ciel est donc trois ans plus tard après cet incident qui a tout chamboulé, et c'est au milieu d'une tempête de neige nocturne et interminable que le protagoniste décide d'intégrer la brigade des stupés avec son ami Balder et venger la mort de sa famille.

De prime abord, le côté mythique de la scène n'est toujours pas clair mais si nous nous focalisons sur les petits détails, nous remarquerons la présence de trois éléments phares qui renvoient à l'un des mythes les plus connus de la mythologie nordique : la nuit, la tempête de neige et les trois ans. Si nous nous référons à la présentation du mythe du Ragnarök, il s'agit d'une fin du monde mystique que nous retrouvons dans l'eschatologie scandinave, le mot Ragnarök est également qualifié de *Fimbulvetr* se traduisant en « formidable hiver ». Guelpa, le docteur en études scandinaves nous éclaire à propos de ce mythe en disant que : « *Il durera trois ans, sans été intermédiaire. Il y aura d'importantes chutes de neige, de grande gelées et le vent sera glacé. Le soleil ne brillera plus.* » (Guelpa, 2009 : 185) Ce qui coïncide avec le décor du jeu de *Max Payne 1*, ce dernier se déroule la nuit et la neige ne s'arrête jamais jusqu'à la fin de l'histoire. L'écrivain nous baigne alors, entièrement, dans un univers mythique et glauque pour nous permettre, ou plutôt, nous prévenir du contenu qui serait saturé de références au patrimoine culturel nordique.

Un autre détail a attiré notre attention, il s'agit de la toute première phrase qui a été prononcée par le narrateur-personnage. Au moment où la caméra s'approchait de lui jusqu'en haut du gratte-ciel, il dit : « Ils étaient tous morts. » Ce qui nous rappelle la toute première phrase du roman de Leïla Slimani qui s'intitule *Chanson douce* où nous pouvons lire : « *Le bébé est mort.* » (Slimani, 2016 : 13) Ou encore, le début du roman d'Albert Camus qui s'intitule *L'Étranger* dont la première phrase est : « *Aujourd'hui, maman est morte.* » (Camus, 1942 : 9) Des incipits accrocheurs qui attirent l'attention du lecteur/joueur dès les premiers instants. Cela nous renvoie encore une fois à l'inspiration littéraire de l'acteur-scénariste nordique.

3. LA NARRATION DE TYPE ROMAN GRAPHIQUE

L'un des détails qui ne peuvent pas passer inaperçus puisque la narration contribue à l'immersion du joueur dans le décor et l'atmosphère de l'histoire. Outre la présence des scènes cinématiques dont la narration est faite à la troisième personne, tous les dialogues entre les personnages du jeu sont présentés sous forme de *graphic novel* (Voir image ci-dessous) qui permettent à la fois de lire et écouter les différentes conversations.

Egalement, la nature des images en question a particulièrement attiré notre attention. Ces dernières ne sont pas de simples bandes dessinées, il s'agit plutôt de photos réelles intégrées dans le jeu où on peut voir de vraies personnes au lieu des personnages fictifs. De ce fait, ce n'est pas seulement la présence des mythes qui renvoie à une sorte de littérature numérique. D'autres détails viennent renforcer l'idée, notamment ce va-et-vient entre le réel et le fictif qui nous rappelle la structure des œuvres littéraires. À ce propos, il est important de rappeler que contrairement aux œuvres romanesques :

Le jeu vidéo est régulièrement accusé de piéger les joueurs dans des univers fictifs et « irréels » qui leur feraient confondre ce que les adultes nomment la « réalité » et le « virtuel ». Cette crainte n'est pas récente dans la mesure où elle avait déjà été exprimée dans les années 1970 au début de la commercialisation des jeux vidéo. (Gillet et Leroux, 2021 : 63)

Et le fait de recourir au roman graphique prouve l'existence d'une frontière poreuse entre le littéraire et le numérique.



Image : une conversation entre Max Payne et son ami Alex Balder

D'ailleurs, dans leur article, Tremblay-Gaudette et La Manna évoque la relation entre les bandes dessinées et les jeux vidéo en analysant l'œuvre de Kevin Huizenga :

Le jeu vidéo de combat fictif Fight or Run est introduit par le bédéiste Kevin Huizenga dans le deuxième tome de sa série Ganges. Cette œuvre s'ouvre in media res sur ce qui se révélera être l'écran d'accueil d'un jeu vidéo. (Tremblay-Gaudette et La Manna, 2018)

Ce qui nous renvoie au même procédé littéraire qui a été adopté par Järvi au tout début du jeu. Nous pouvons également parler de la contribution de la docteure Hélène Sellier au colloque international qui s'intitule *Les langages du jeu vidéo*. Elle consacre son intervention au *Visual Novel* :

En étudiant le langage typique de ce genre vidéoludique qui résulte de la « mise en tension entre jeu et récit », elle a assimilé le Visual Novel à une « culture médiatique » dont les œuvres se situent à la croisée de la littérature et du jeu vidéo, notamment par la présence d'éléments comme l'acte de lecture, la dimension audiovisuelle et l'interactivité (énigmes, histoires à embranchements, etc.) (Wagnières, 2020 : 203)

Réduisant davantage les frontières qui séparent la littérature et le médium vidéoludique, d'où l'importance des travaux des *game studies* d'un point de vue académique mais surtout littéraire.

4. LE CHOIX DES NOMS : PERSONNAGES, LIEUX ET ÉLÉMENTS DE L'HISTOIRE

Lorsqu'on évoque l'écriture romanesque, l'un des détails qui font que cette dernière soit riche en termes d'éléments d'analyse, c'est le fait que tout soit réfléchi. Les auteurs ne choisissent pas des noms au hasard mais c'est plutôt un processus qui nécessite une réflexion étant donné la charge connotative que chaque nom pourrait transporter. Rien n'est fortuitement intégré dans une œuvre littéraire, et le cas de ce jeu n'est pas différent puisqu'il a un scénario qui nous vient d'un écrivain. À travers le choix des noms que nous pouvons remarquer dans le jeu, l'intention d'intégrer les mythes scandinaves devient de plus en plus évidente. Nous pouvons citer plusieurs exemples, notamment le cas des personnages comme Alex Balder qui est l'ami de Max Payne et son collègue à la DEA. Son nom nous renvoie à Baldr ou Balder, dieu viking de la lumière qui était :

Le favori des dieux, des hommes et du monde entier [...] Sa beauté rayonne de bonté, de douceur et de sagesse ; mais la justice la plus inébranlable est une de ses qualités suprêmes ; l'arrêt le plus irrévocable sort de sa bouche. (Ricard, 2008 : 37)

Il était même doté d'une sagesse qui dépasse tous les dieux d'Asgard qui est l'enceinte des Ases : « *Au centre du monde les dieux édifièrent Asgaard, qui devint la résidence des dieux et de ceux qui leur appartiennent.* » (Ricard, 2008 : 10) D'ailleurs, même cette sorte de maison des dieux est présente dans le jeu de *Max Payne 1*, notamment quand le protagoniste reçoit un appel d'un certain Alfred Woden qui lui demande de se rendre dans l'immeuble Asgard pour avoir plus d'informations sur la drogue qui a causé la mort de son épouse et son bébé. Maintenant, revenons à Alex Balder qui, après avoir démasqué l'affaire de la fameuse drogue qui porte le nom de Valkyrie ou V et qui s'avère être le résultat d'un projet qui fut nommé Valhalla, consistant à fabriquer une drogue destinée aux soldats américains pour les booster pendant la guerre du Golfe. Balder est assassiné devant les yeux de Max Payne par les membres du clan mafieux d'Angelo Pouchinello qui a répandu la drogue de Valkyrie dans les rues de New York et en tirer profit. Ce qui nous intéresse de tout cela, c'est la mort de cet ami qui a provoqué plus de colère au fond du protagoniste, ce dernier décide de mettre un terme à cette bande de dealers jusqu'au moment où il se fait arrêter par la police (la scène du tout début des sirènes qui s'approchent progressivement). Toute cette scène nous renvoie encore une fois aux mythes nordiques, sachant que le dieu Balder a également été tué par le dieu Loki, cette mort a précipité le déclenchement du Ragnarök et plusieurs dieux trouveront la mort exactement comme c'est le cas des Pouchinello.

Après plusieurs événements, l'identité du tueur d'Alex Balder est révélée, il s'agit d'un personnage qui porte le pseudonyme de BB, un policier corrompu qui a cédé à la demande de la gérante de la compagnie qui produit la drogue. C'est un agent de la DEA tout comme Alex Balder et Max Payne et l'un de ses caractéristiques c'est le fait qu'il porte toujours des lunettes de soleil même en pleine nuit. Tous ces indices nous poussent à croire qu'il s'agit d'une référence à Hodr, un dieu aveugle qui assassine son frère Balder après avoir cédé à la

demande du dieu Loki. Les similitudes entre les deux histoires rendent l'hypothèse plus crédible.

Tous les noms cités précédemment font partie de la mythologie scandinave, nous avons le cas de la drogue de Valkyrie du projet qui porte le nom de Valhalla, ces deux éléments sont liés puisque l'un fait partie de l'autre :

Le dieu de la guerre envoie ces messagères au champ de bataille où elles choisissent les héros qu'il invite Odin à la joie de Valhalla. Les Valkyries se présentent sous deux formes : comme des êtres célestes et comme des créatures terrestres. (Ricard, 2008 : 28)

Donc, le Valhalla représente le paradis et les Valkyries sont les anges envoyés par le dieu de la guerre. Le personnage qui porte le nom d'Alfred Woden est aussi une référence mythique puisqu'il s'agit du nom du dieu des dieux Odin. Le professeur en littératures et civilisations scandinaves Boyer nous confirme que : « *Le principal dieu ase de la mythologie scandinave s'appelle Odin et il est bien attesté également (Wotan) dans tout le domaine germanique continental et anglo-saxon (Woden).* » (Boyer, s. d.) Vient s'ajouter à cela le fait qu'il possède un seul œil, exactement comme Odin, et il avait le pouvoir de trouver des informations secrètes et les divulguer, autrement dit, une source d'informations, ce qui est aussi le cas du dieu Odin avec sa puissance comparé aux autres Ases du panthéon nordique.

La drogue de Valkyrie est produite par une certaine compagnie nommée Aesir corporation, le mot Aesir tire son origine du vieil islandais et fait référence aux *Ases* qui désigne les principaux dieux nordiques de l'Asgard. Le personnage qui dirige cette société s'appelle Nicole Horne et qui est qualifiée dans le jeu de « reine des enfers ». Dans la mythologie scandinave, la reine des enfers porte le nom de Hel. Si nous prenons le nom qui a été choisi pour le personnage dans le jeu, nous pouvons le considérer comme une forme anagrammatique de Hel, en prenant les deux dernières lettres du prénom et la première lettre du nom, cela nous donne le résultat suivant : Nico[leH]orne, il suffit d'inverser le nom obtenu pour avoir le nom de Hel. Il existe même l'hypothèse que le nom Horne soit une référence au *Gjallahorn* qui se traduit en « la corne de Gjallar » qui est le lur (instrument de musique nordique joué par le souffle) du dieu Hejmdal avec lequel il annonce le Ragnarök : « *Sur ses entrefaites se lève Hejmdal ; il embouche le cor de Gjallar, et les dieux se rassemblent à cet appel qui fait retentir tout l'univers.* » (Ricard, 2008 : 46)

D'autres détails nous révèlent l'aspect mythique du jeu, comme le cas du personnage nommé Jack Lupino, l'un des membres du clan mafieux des Punchinello, il possède une boîte de nuit qui porte le nom de *Ragna Rock* et même son logo représente le casque des vikings. Tout comme le collier que porte le protagoniste autour de son cou, il s'agit d'un bateau viking ou devons-nous dire un « drakkar » représentant le peuple explorateur des vikings. Et même le nom du personnage Lupino qui est un surnom d'origines italiennes et veut dire « Petit loup », une référence au personnage mythique Fenrir qui est le loup gigantesque qui se libère de ses chaînes le jour du Ragnarök :

Les dieux attachèrent alors Fenrir à un énorme rocher ; depuis, il hurle et la bave qu'il laisse couler a donné naissance au fleuve Van. Mais la légende mythologique ajoute qu'au jour de la fin du monde (Ragnarok), Fenrir parviendra à briser sa chaîne et, après

avoir mangé le Soleil et la Lune, Montera à l'assaut du Walhalla, où il tuera Odin.
(Larousse, s. d.)

Ou encore, au cours du jeu, nous découvrons l'existence d'un réseau informatique militaire qui s'appelle Yggdrasil network, le terme en question représente l'Arbre Monde dans la mythologie scandinave, c'est en quelque sorte l'arbre qui illustre les neufs mondes : Alfheim (demeure des elfes), Vanaheim (domaine des Vanes), Svartalfheim (demeure des nains), Jötunheim (terre des géants), helheim (lieu où vivent les morts), Muspelheim (monde du feu), Midgard (terre des hommes), Asgard (domaine des Ases), et Niflheim (monde de la glace). Donc, cela explique le choix de l'auteur puisqu'il s'agit plus ou moins d'un réseau qui englobe plusieurs mondes différents.

En guise de conclusion, nous pouvons dire que notre travail a pu démontrer la manière dont l'auteur Sami Antéro Järvi a réussi à transmettre une majeure partie des mythes scandinaves, et ce, en les intégrant à tous les détails du jeu vidéo. En partant des éléments du décor qui paraissent parfois futiles jusqu'aux personnages et les différents lieux qu'il englobe. Cela prouve l'existence d'une littérature numérique qui se développe en parallèle avec l'avancée technologique des espaces numériques. Recourir aux jeux vidéo serait donc une approche judicieuse puisqu'elle permettrait aux enfants et adultes de s'informer tout en s'amusant, d'autant plus que le don de lecture ne soit pas donné à tout le monde. Avec toutes les nouveautés dans le domaine de la diffusion d'informations, il serait peut-être temps d'adopter les moyens qui attirent l'attention des générations connectées afin de donner un sens et une utilité aux jeux vidéo qui sont produits chaque année.

BIBLIOGRAPHIE

- Britannica, T. Editors of Encyclopaedia (2023). in medias res. Encyclopedia Britannica. <https://www.britannica.com/art/in-medias-res-literature>
- Boyer, R. (s. d.). ODIN, ÓDHINN, WOTAN ou WODEN. Encyclopædia Universalis [en ligne]. Consulté le 2 juin 2022. URL: <https://www.universalis.fr/encyclopedie/odin-odhinn-wotan-woden/>
- Camus, A. (1942). *L'Étranger*. Paris : Éditions Gallimard.
- Di Filippo, L. (2016). Du mythe au jeu : approche anthro-communicationnelle du Nord : des récits médiévaux scandinaves au MMORPG Age of Conan : Hyborian Adventures. Thèse pour le doctorat en cotutelle internationale en Sciences de l'information et de la communication et en Études nordiques. Université de Lorraine. France.
- Dor, S. (2015). 10 angles d'analyse d'un jeu vidéo. Parenthèse vidéoludique. <https://www.simondor.com/blog/2015/09/10-angles-analyse-jeu-video.html>
- Gillet, G., Leroux, Y. (2021). 3. Objet de confusion entre virtuel et réel ? Dans : G. Gillet & Y. Leroux (Dir), *Le jeu vidéo pour soigner : Des résistances envers le jeu vidéo à son utilisation en psychothérapie*. (pp. 63-73). Toulouse : Érès.
- Guelpa, P. (2009). *Dieux et mythes nordiques*. PUS. Villeneuve d'Ascq.
- Higuinen, E. (2019). N'en déplaise aux rabat-joie, le jeu vidéo est bien un art. Slate, Tech & internet, culture. <http://www.slate.fr/story/173169/jeu-video-art-pass-culture>

- Krichane, S., Rochat, Y. (2018). Pour une analyse des discours sur le jeu vidéo : l'exemple des « cinématiques », *Décadrages*, 39, pp. 62-92. DOI : <https://doi.org/10.4000/decadrages.1341>
- Larousse. (s. d.). Fenrir. Dans Dictionnaire en ligne. Consulté le 31 mai 2022 sur <https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/Fenrir/182371>
- Marti, M., Baroni, R. (2014). De l'interactivité du récit au récit interactif. *Cahiers de Narratologie*, 27, pp. 1-12. DOI : <https://doi.org/10.4000/narratologie.7077>
- Morisset, T. (2019). De quoi le jeu vidéo est-il l'art ? *Nectart*, 8, 38-45. <https://doi.org/10.3917/nect.008.0038>
- Ricard, S. (2008). Précis de mythologie scandinave. Arbre d'Or.
- Ringot, M. (2018). De la littérature au jeu vidéo : le spectre de la narration interactive. *Itinéraires*, 2017-3, pp. 1-22. DOI : <https://doi.org/10.4000/itineraires.3948>
- Slimani, L. (2016). *Chanson douce*. Paris : Éditions Gallimard.
- Tremblay-Gaudette, G., La Manna, D. (2018). Quand la bande dessinée se prête au jeu (vidéo). In Dozo, B., & Barnabé, F. (Eds.), *Jeu vidéo et livre*. Liège : Presses universitaires de Liège. Tiré de <http://books.openedition.org/pulg/2735>
- Triclot, M. (2013). Game studies ou études du play ? *Sciences du jeu*, 1, pp. 1-16. DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.223>
- Wagnières, M. (2020). Le médium vidéoludique comme (générateur de) discours : retour sur le colloque international « Les langages du jeu vidéo ». *Décadrages*, 43, pp. 198-205. DOI : <https://doi.org/10.4000/decadrages.1614>
- Zabban, V. (2012). Retour sur les game studies. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo. *Réseaux*, 173-174, pp. 137-176. DOI : <https://doi.org/10.3917/res.173.0137>