

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

LA PERFORMANCE DU DÉICIDE DES OLYMPIENS DANS LES JEUX VIDÉO :
UNE ANALYSE DE TROIS RÉCITS VIDÉOLUDIQUES

MÉMOIRE

PRÉSENTÉ

COMME EXIGENCE PARTIELLE

LA MAÎTRISE EN COMMUNICATION

PAR

JEAN-NICOLAS BÉDARD

MAI 2026

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.12-2023). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

Je tiens tout d'abord à remercier Maude Bonenfant, ma directrice de mémoire, sans qui ce travail n'aurait pu voir le jour. Dès mon transfert dans le programme, j'ai été accueilli à bras ouvert par la belle équipe d'Homo Ludens. Merci pour ta chaleureuse inclusion ainsi que ton enseignement passionné. Je te suis aussi éternellement reconnaissant pour l'opportunité de stage chez Ubisoft qui, ultimement, m'a permis de commencer ma carrière dans l'industrie. Finalement, je tiens à te remercier pour ta patience durant mes longs silences.

J'aimerais remercier les personnes enseignantes et professeures qui, à travers mes années de scolarité, m'ont inspiré, encouragé, influencé dans la création de ce projet : Marc Dumesnil, Philippe Bouchard, Bruno Lacroix, Janick Auberger. Certaines personnes nous marquent par leur humanité. J'ai reçu beaucoup à être votre étudiant à travers mon parcours.

Écrire un mémoire est une longue et difficile épreuve qui ne serait possible sans le généreux soutien de mes parents, Ginette et Michel, mes beaux-parents, Lucie et Paul, ainsi que mes amis Jonathan, Guillaume, Jean-Michel et Avinash. Certains d'entre vous m'ont promis de lire ce mémoire une fois terminé, le voici.

Enfin, je souhaite remercier les deux personnes les plus précieuses que j'ai dans ma vie : Catherine et Agathe. Catherine, mon amour, tes encouragements soutenus à travers les années, ta patience continuellement repoussée, tes sacrifices au quotidien et ton leadership pour notre famille me comblent. J'envoie cette part de moi loin dans l'univers et souhaite te revenir comme je te l'avais promis. Tu es la personne la plus inspirante que je connaisse. Agathe, ma petite fille, je t'aime comme les crocodiles. Je n'aurai jamais assez d'une vie pour t'aimer. Maintenant, je peux rester avec toi tous les soirs pour lire des histoires, aller à la piscine après la garderie et écouter nos chansons préférées dans l'auto. MUSTAAAAARD!

« ἀθάνατοι θνητοί, θνητοὶ ἀθάνατοι »

Immortals are mortal, mortals are immortal

Héraclite, Diel-Kranz, fragment 22 B62

AVANT-PROPOS

Depuis mon enfance, je porte un intérêt pour l'histoire grecque ancienne, la religion et les jeux vidéo. Dès la lecture de mes premiers mythes grecs, j'ai été pleinement absorbé dans cet univers fantastique regorgeant de dieux glorieux, de héros célèbres et de créatures légendaires. Mon étonnement fut d'autant plus grand lorsqu'après avoir continué mes lectures, j'ai découvert plusieurs versions d'un même mythe se contredisant sans pour autant s'invalider; comme si tout existait en parallèle dans un grand tout. Plus tard, dans mon parcours académique, j'ai eu la même réalisation, mais avec l'Histoire. C'était une chose de comprendre que les récits millénaires avaient plusieurs versions. S'en était une autre de réaliser que l'Histoire, mon premier intérêt scientifique, cette science de la vérité passée, était tiraillée entre la rigueur de ses méthodes critiques et la souplesse de ses représentations populaires. Mes questionnements se sont toujours situés dans cet entre-deux.

Il arrive toutefois à la lecture d'un récit que l'on découvre quelque chose qui brise le cadre ; un élément nouveau qui détonne. Pour moi, ce fut le cas à mon premier visionnement de *300* (Snyder, 2006) et ma première expérience de la série *God of War* (Santa Monica Studio, 2005-2010). Comme des anachronismes dans un paysage historique, certaines représentations traitant de l'Antiquité grecque se démarquent comme de paresseuses reprises. Or, que penser de celles qui se distinguent par l'acclamation populaire et la préservation d'un certain niveau d'immersion malgré leurs incongruités.

Ce mémoire est l'occasion, pour moi, de comprendre la manière dont les jeux vidéo, et particulièrement ceux représentant le déicide des Olympiens, opèrent un renversement inédit dans la tradition de reprises du contenu historico-mythologique grec ancien. J'y investigate les manières dont les jeux informent des mythes contemporains, revisitent la matière antique et opérationnalisent la performance vidéoludique. Il est effectivement primordial de comprendre ce que ces récits du renversement hiérarchique des Olympiens, en tant que représentations médiatiques populaires, disent de notre société contemporaine.

TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS	i
DÉDICACE	ii
AVANT-PROPOS.....	iii
LISTE DES FIGURES	vii
RÉSUMÉ	viii
INTRODUCTION.....	1
CHAPITRE 1 PROBLÉMATIQUE.....	3
1.1 L'Histoire et l'historiographie de l'Antiquité grecque.....	3
1.2 Mythes et société en Grèce ancienne	6
1.3 Les représentations des Olympiens de l'Antiquité à aujourd'hui.....	9
1.4 Les jeux vidéo antiquisants.....	12
1.5 Le déicide des Olympiens dans les jeux vidéo	16
1.6 La recension des études.....	18
1.7 La pertinence scientifique et les questions de recherche.....	20
CHAPITRE 2 CADRE THÉORIQUE	22
2.1 Le mythe.....	22
2.2 L'ordre hiérarchique olympienne et les prophéties de renversement	25
2.3 Le déicide	29
CHAPITRE 3 APPROCHE MÉTHODOLOGIQUE.....	33
3.1 Une approche qualitative.....	33
3.2 La sélection du corpus.....	34
3.3 Les éléments analysés	35
3.4 L'anlayse	36
CHAPITRE 4 PRÉSENTATION DES RÉSULTATS.....	45
4.1 La relation entre les humains et les Olympiens	46
4.1.1 Les dénominations des humains.....	47
4.1.2 Les dénominations des Olympiens.....	49
4.2 Les composantes de la trame narrative	51

4.2.1	Les parcours héroïques	53
4.2.1.1	Le parcours de Kratos (<i>God of War III</i>).....	53
4.2.1.2	Le parcours de Nikandreos (<i>Apotheon</i>)	56
4.2.1.3	Le parcours du philosophe (<i>Okhlos</i>).....	59
4.2.2	Les autres personnages	61
4.2.2.1	Les personnages-clés	61
4.2.2.2	Les rôles archétypes.....	62
4.3	L'expérience du joueur.....	64
4.3.1	Les configurations de l'expérience ludique dans <i>God of War III</i>	65
4.3.2	Les configurations de l'expérience ludique dans <i>Apotheon</i>	68
4.3.3	Les configurations de l'expérience ludique dans <i>Okhlos</i>	69
4.3.4	Les types de déicides	71
CHAPITRE 5 ANALYSE DES RÉSULTATS DES RÉSULTATS		73
5.1	La relation d'interdépendance entre les humains et les Olympiens.....	73
5.1.1	Les définitions des groupes.....	74
5.1.1.1	La condition humaine de soumission aux Olympiens	75
5.1.1.2	Les humains victimes d'isolement et d'un abandon orchestré.....	76
5.1.1.3	Les humains inspirant la peur et la menace	78
5.1.1.4	L'omnipotence illusoire des Olympiens	79
5.1.1.5	L'assurance d'une gouvernance despotique.....	80
5.1.1.6	Des Olympiens aux humeurs imprévisibles.....	81
5.1.1.7	Le joug coercitif et abusif des Olympiens	82
5.1.2	Les dynamiques entre les groupes.....	83
5.1.2.1	La survie humaine	83
5.1.2.2	L'autorité olympienne.....	87
5.1.2.3	L'essor des humains	90
5.2	La structure narrative du récit du déicide des Olympiens	94
5.2.1	Les faits saillants des parcours héroïques	95
5.2.1.1	L'amorce dans l'injustice.....	96
5.2.1.2	La quête livrée par le faux mentor.....	97
5.2.1.3	L'absence de remise en cause héroïque.....	98
5.2.1.4	L'Odyssée vers l'Olympe	99
5.2.1.5	La déraccination de Zeus.....	102
5.2.1.6	Le refus ou l'émancipation autonome	103
5.2.1.7	La redistribution des pouvoirs.....	104

5.2.1.8	La fin du cycle prophétique?	105
5.2.2	Les personnages influents de la trame narrative	105
5.2.2.1	Les Olympiens	107
5.2.2.2	Les Titans	110
5.2.2.3	Le bestiaire	112
5.2.2.4	Les humains	113
5.3	Les modalités de performance du déicide vidéoludique	116
5.3.1	L'interactivité des expériences ludiques	117
5.3.1.1	Les figures d'interactivité	118
5.3.1.2	L'implémentation systémique (3 strates)	121
5.3.1.3	Les modalités de performance	124
5.3.1.4	Les variances de genres vidéoludiques	125
5.3.2	La performance du déicide	128
5.3.2.1	Tuer un dieu ; la progression du récit	128
5.3.2.2	Anéantir le panthéon ; la concrétisation du récit	132
CONCLUSION		135
BIBLIOGRAPHIE		140

TABLE DES FIGURES

Figure 3-1 Grille de recensement des dénominations	38
Figure 3-2 Grille d'analyse des regroupements de dénominations	39
Figure 3-3 Le voyage du héros (monomythe) de Campbell (1949).....	40
Figure 3-4 L'adaptation du voyage du héros par Vogler (1992)	41
Figure 3-5 Grille de recension des personnages des récits	41
Figure 3-6 Grille de recension des rôles archétypes.....	42
Figure 3-7 Les configurations (5) de l'expérience ludique du SHAC (2018)	43
Figure 3-8 Grille d'analyse des types de déicides.....	44
Figure 5-1 Les humains paniqués suppliant l'aide des Olympiens.....	77
Figure 5-2 Kratos crevant les yeux de Poséidon	122
Figure 5-3 Kratos rouant Zeus de coups.....	122

RÉSUMÉ

L'Antiquité grecque est une période historique dont la matière a été continuellement remédiée depuis plus de deux millénaires. Encore aujourd'hui, les saillances du passé grec antique se démarquent comme constitutives des sociétés occidentales contemporaines. Le goût pour l'antique s'étant démocratisé avec l'avènement des médias de masse, l'histoire et les mythes sont fréquemment modélisés à l'écran pour divertir les spectateurs et spectatrices. Ces représentations valsant entre authenticité antiquisante et liberté créatrice mobilisent des thèmes altérant parfois la référence, voire la renversant. Avec la popularisation du trope du déicide dans les récits de fiction du XXe siècle, nous assistons depuis le tournant du millénaire à plusieurs occurrences de jeux vidéo incorporant le trope du déicide dans un contexte mythologique grec.

Cette recherche vise à comprendre la manière dont le trope narratif du déicide et la conception de jeu s'entremêlent au sein de trois expériences vidéoludiques : la série *God of War* (2005-2010), le jeu *Apotheon* (2015) et le jeu *Okhlos* (2016). Ces jeux ont été choisis pour leur univers antiquisant vraisemblable et leur mobilisation du déicide lors d'une expérience menant la personne joueuse à renverser la hiérarchie des Olympiens par l'anéantissement de l'ensemble du panthéon mythologique grec. Ce mémoire vise ainsi à répondre aux questions suivantes : Quels messages les récits vidéoludiques du déicide des dieux de la mythologie grecque communiquent-ils dans les jeux vidéo ? Comment l'opposition entre les humains et les Olympiens est-elle présentée dans les corpus ? Comment l'ascension du héros est-elle développée au sein de la structure narrative des récits ? Comment le renversement des Olympiens est-il exécuté par la joueuse ? Par le biais d'une approche composite d'analyse sémiotique de contenu, d'analyse comparative de récits mythologiques et d'évaluation des composantes de l'expérience vidéoludique, l'intérêt est de comprendre ce qu'implique la performance du déicide vidéoludique des Olympiens. Nous verrons que les jeux vidéo articulent des messages contemporains d'émancipation vis-à-vis des régimes despotiques à travers des cadres historico-mythologiques vraisemblables.

Mots clés : Histoire antique, jeux vidéo antiquisants, déicide, mythologie grecque, performance vidéoludique

INTRODUCTION

Les sociétés contemporaines baignent dans une réalité socioculturelle profondément inspirée par le passé grec ancien. Les saillances de l'Antiquité sont perceptibles à différents niveaux des sociétés ; des éléments déterminants comme la démocratie jusqu'aux plus triviaux comme les Jeux Olympiques. Cet héritage antique constitutif de la civilisation occidentale a mené, depuis le XXe siècle, à une prolifération des représentations du passé antique à des fins de divertissement et de consommation populaire. Avec l'avènement de technologies d'effets visuels ayant permis de recréer l'Antiquité et de l'animer dans toute sa gloire, le cinéma et les jeux vidéo sont devenus le théâtre des plus spectaculaires représentations de l'Antiquité.

Ces représentations, aussi plaisantes puissent-elles être, ne sont pas neutres. Plutôt, elles sont le résultat, comme toute production médiatique, d'une vision particulière du passé s'articulant autour de valeurs propres à ses créateurs. Si certains d'entre eux ont à cœur de représenter un passé grec ancien « vraisemblable », d'autres nourrissent aussi l'ambition de raconter des histoires alternatives, en marge de l'antique, tout en préservant une relative fidélité. Les jeux vidéo ont cette qualité d'immerger le joueur¹ dans le passé antique. Or, qu'en est-il de ceux qui proposent de renverser ce même univers historique ?

Le présent mémoire s'inscrit dans ce désir de comprendre comment les représentations du passé antique s'actualisent dans les jeux vidéo. Le sujet porte sur l'étude des récits vidéoludiques proposant le renversement de la hiérarchie olympienne par la performance du déicide des dieux de la mythologie grecque.

Au cours du premier chapitre, nous énonçons la problématique à partir d'une revue de littérature scientifique basée, premièrement, sur l'héritage de l'Antiquité grecque dans les sociétés occidentales contemporaines dans une perspective historiographique. Nous nous tournons ensuite vers les remédiations de la matière antique de l'Antiquité jusqu'à aujourd'hui, plus précisément des représentations populaires du XXe et XXIe siècles (films, séries, jeux vidéo). Simultanément, nous évaluons l'essor du trope narratif du déicide et son hybridation dans le

¹ Par souci de lisibilité, l'usage du masculin dans ce document inclut le féminin et ne vise aucune discrimination.

contexte d'un jeu vidéo antiquisant. Nous terminons en présentant les questions et objectifs de recherche.

Le deuxième chapitre se consacre au cadre théorique où seront présentés les caractéristiques principales du concept du mythe, sa pluralité conceptuelle et l'approche contemporaine de sa fonction sociale. Nous présentons subséquemment l'ordre hiérarchique des Olympiens et les diverses prophéties du renversement qui peuplent la mythologie grecque. Nous terminons en élaborant le concept du déicide ; de sa signification judéo-chrétienne jusqu'à la typologie dans les représentations contemporaines.

Au sein du troisième chapitre est la méthodologie de recherche. Nous décrivons le type d'analyse et les approches privilégiées puis exposerons le corpus étudié, la méthode et les outils d'analyse.

Le chapitre quatre se consacre à la présentation des résultats issus de notre corpus de jeu. Nous verrons comment les jeux entreprennent de représenter les humains et les Olympiens. Aussi, nous suivrons l'évolution des héros dans leurs parcours ainsi qu'avec les personnages qui leur sont périphériques. De plus, nous présentons les modalités de performance des jeux du corpus qui nous mèneront à évaluer, plus spécifiquement, les séquences de déicides.

Finalement, le chapitre cinq présente l'analyse des résultats. L'accent sera mis sur la mise en résonance des données permettant de définir la relation entre les humains et les Olympiens, la structure narrative du récit du déicide des Olympiens et les modalités de performance du déicide vidéoludique. Enfin, nous mettrons en évidence les messages contemporains inhérents à l'expérience de ces jeux vidéo qui s'inscrivent dans le passé historico-mythologique grec ancien.

CHAPITRE 1

PROBLÉMATIQUE

1.1. L'Histoire et l'historiographie de l'Antiquité grecque

L'Antiquité est une période historique délimitée par deux événements majeurs : l'apparition des premières civilisations de l'écriture datées à plus de 3500 ans avant Jésus-Christ et la chute de l'Empire romain d'Occident en 476 après Jésus-Christ (Labesse, 2014). Durant cette période apparaît la civilisation grecque ; une société géographiquement située aux pourtours de la mer Égée et culturellement rassemblée autour d'une même langue (Auberger, 1996). Aujourd'hui, cette civilisation est objet d'étude dont le cadre spatio-temporel s'étend de l'essor de la civilisation mycénienne au XII^e siècle av. J-C jusqu'à la conquête du territoire grec par Rome au II^e siècle av. J-C. Celle-ci est plus spécifiquement appelée l'Antiquité grecque (Amouretti, 2008).

Cette période historique, bien que depuis longtemps révolue, conserve encore aujourd'hui une place significative dans les sociétés occidentales contemporaines (Morley, 2018). Que l'on pense à la démocratie et au concept de citoyenneté, à l'art, l'architecture et les idéaux esthétiques, à la philosophie et la rhétorique, à l'organisation des fêtes civiques orchestrées autour de performance théâtrales (tragiques ou comiques) ou d'activités sportives (les Jeux Olympiques) ou encore aux sciences avec le raisonnement logique ou mathématique, la culture occidentale s'enracine indéniablement dans le passé grec faisant de nous, dans une certaine mesure, des héritiers des Grecs de l'Antiquité (Détienne, 2005). Cet héritage de la Grèce antique, particulièrement de sa période classique, est généralement considéré par les spécialistes de la période comme une « dette » invitant une réflexion sur les façons dont nous, les contemporains, sommes tributaires de nos « prédécesseurs » (Schein, 2008 ; Hanink, 2017).

Au plus fort de cet appel à puiser dans le passé grec, plusieurs spécialistes ont pointé du doigt le caractère exceptionnel du développement soudain de cette civilisation (Jaeger, 1964 ; De Romilly, 1992). En effet, la période a longtemps été dépeinte comme « miraculeuse » en raison

de la fréquence et de l'impact des innovations qu'elle a apportées, notamment lorsque comparée aux autres civilisations (comme les Égyptiens, les Mésopotamiens). Or, si les scientifiques s'accordent sur l'exceptionnalisme grec, la thèse du miracle a quant à elle été largement critiquée pour son idéalisme et son eurocentrisme (Vidal-Naquet, 1983 ; Mossé, 1997). Comme le conclut Dufal dans un article retraçant la genèse du fantasme de perfection originelle dans les manuels d'histoire et autres ouvrages de l'historiographie française, « la modernité européenne construit son modèle civilisationnel à partir d'une vision rêvée d'une société d'un lointain passé dont elle se proclame l'héritière » (Dufal, 2018). Ces conclusions sont d'autant plus saillantes lorsqu'elles sont envisagées dans le prisme des débordements idéologiques et des violences génocidaires qui ont marqué le XXe siècle. En effet, des enquêtes sur l'idéologie national-socialiste et la pensée nazie dont celle de Chapoutot (2008) qui s'est afférée à démontrer comment les idéaux de l'Antiquité gréco-romaine ont été mobilisée pour promouvoir la supériorité raciale et la lutte pour la survie des peuples « aryens » sous le Troisième Reich.

C'est autant l'histoire que l'historiographie qui doivent être considérées lors de l'évaluation de la réception de l'héritage de l'Antiquité et de ses usages modernes (Fleming, 2006 ; Gonzales, 2019). L'entreprise devient particulièrement épineuse quand une analyse des mentalités est préalable à celle de l'appropriation qui, elle aussi, dépend de la réception toujours partielle et intéressée (Marincola, 2009). Pour cette raison, entre autres, les récentes contributions à l'historiographie grecque se sont démarquées par leur position déconstructionniste envers des *a priori* et des schémas mentaux, notamment le mythe de la Grèce blanche (Jockey, 2000) portant sur « l'impérialisme esthétique du blanc en Occident » et la répugnance de la couleur sur la statuaire et les temples. Il est frappant de constater que malgré que des technologies récentes aient incontestablement prouvées l'usage de polychromie durant l'Antiquité, des archéologues et des curateurs de musées continuent « de passer soigneusement au Kärcher les derniers témoignages du goût des anciens » (Jockey, 2000). De plus, l'idéal de l'athlète en Grèce ancienne, édifié autant à l'époque classique par le lyrisme élogieux des odes pindariques qu'aujourd'hui à travers la popularité internationale de l'olympisme, s'est vu questionné. Par une double analyse historique et philologique de l'expression polysémique *kalòs kagathos*, entendue comme idéal admirable d'un beau corps harmonisé à une beauté morale, des nuances quant au portrait de l'athlète et à la pratique de l'athlétisme durant la période classique viennent remettre en cause l'édifice sur lequel repose le construit de l'homme sportif d'aujourd'hui (St-André, 2016).

Toute histoire, même antique, n'est pas nécessairement bonne à raconter. Dans une trilogie audacieuse revisitant les origines de la Grèce antique, l'historien Martin Bernal (1987) remet en cause la fondation de la civilisation grecque par les colons indo-européens en plaidant pour une considération plus importante de l'influence des civilisations provenant de l'Afrique du Nord sur l'essor des Grecs (Bernal, 1987). Globalement, les travaux de Bernal ont provoqué la critique des antiquistes, notamment pour un manque de rigueur scientifique et un rejet de fondements historiques. De tous les critiques, la spécialiste de la littérature et de l'histoire antique Marie Lefkowitz fut la plus sévère à l'endroit des conclusions de Bernal qu'elle a qualifiée de « réécriture idéologique » et de « mythification de l'histoire » (Lefkowitz, 1996).

Ainsi, malgré la tendance déconstructionniste présente dans le champ d'étude, la souplesse de la matière antique implique tout de même des limites que les spécialistes s'efforcent de préserver. Cette tendance qui résonne face aux enjeux plus larges de l'épistémologie met en parallèle deux impératifs avec lesquels les antiquistes doivent concilier. D'une part, le rôle de l'historien implique une rigueur interprétative (Carr, 1960), un travail cohérent des matériaux historiques (De Certeau, 1975) et une distinction entre l'histoire et le récit (Veyne, 1970). De l'autre, il faut reconnaître la place de l'imaginaire dans la production de la connaissance historique (White, 1983), un détachement vis-à-vis l'idéal de vérité historique (Munslow, 2007) et l'emploi par l'historien de structures discursives pour mettre en forme une « réalité narrative » (Ankersmit, 2012). Ultimement, la conscience historique demande de naviguer entre rigueur scientifique et souplesse narrative, car comme l'explique Sunstein :

« pour expliquer le passé, les historiens doivent identifier les causes, et chaque fois qu'ils identifient des causes, ils évoquent immédiatement une histoire contrefactuelle, un monde parallèle. Personne ne doute de la distance entre les romanciers de science-fiction et les grands historiens du monde, mais sur une dimension importante, ils jouent le même jeu ». (Sunstein, 2015)

Le lot de l'histoire de l'Antiquité grecque est aussi que, malgré son importance civilisationnelle, la période historique reste elle-même assez méconnue. Cette méconnaissance est principalement causée par une faiblesse documentaire. En effet, la quantité restreinte de sources primaires limite la capacité des spécialistes à produire et diffuser de nouvelles connaissances. Selon l'historien classique Moses Finley, considérant l'ampleur des pertes manuscrites dues aux guerres, aux incendies et au passage du temps, on estime que les antiquistes ne disposeraient pas plus que de quelques pourcents de l'ensemble initial des sources d'époque (Finley, 1954). Travaillant avec une variété de sources autant littéraires qu'épigraphiques, iconographiques,

archéologiques, numismatiques et papyrologiques, une constance se démarque : l'omniprésence de la mythologie grecque. En effet, la religion grecque antique se prévaut d'un polythéisme complexe au sein de récits mythologiques retrouvés dans l'ensemble du corpus documentaire. Pour les antiquistes, la mythologie est au centre de l'étude historique de l'Antiquité grecque (Calame, 2015).

1.2. Les mythes et la société en Grèce ancienne

À sa plus simple expression, la mythologie grecque représente l'ensemble des récits, des légendes et des croyances traditionnelles communément partagés par les Grecs durant l'Antiquité (Calame, 2015). Elle met en scène des dieux, des héros, des mortels et des créatures dont les actions transcendent le cadre purement fictif des récits qu'ils animent. Devant des considérations primordiales, les mythes grecs se veulent une réponse aux interrogations concernant les origines du monde, les phénomènes naturels et l'ordre cosmique.

Or, dans une perspective sociétale, les mythes sont des outils de socialisation communiquant sous forme allégorique des ensembles de valeurs, de coutumes et de pratiques communes (Garner, 2005). Chez les Grecs, ces récits se distinguent en trois types : ceux portant sur la création de l'univers et de ses habitants (la cosmogonie, la théogonie et l'anthropogonie), les récits relatant les aventures des dieux (généralement en relation entre eux ou avec les humains) et les récits rapportant les gestes des héros (dans le format d'une quête épique) (Saïd, 2008).

Dans chacun d'eux, les Olympiens y jouent un rôle central. Au sommet du mont Olympe, le point le plus élevé de la Grèce, trônent les entités les plus puissantes de l'univers mythologique grec. Variant entre dix et quatorze selon les récits, les Olympiens sont à la fois les résidents du lieu et l'Olympe en soi (Sineux, 2006). Ensemble, ils composent le corps divin coordonné par leur principal représentant, le roi des dieux et le souverain de l'Olympe : Zeus. Zeus est la figure centrale de la mythologie grecque. À différents niveaux, il représente la puissance divine, la souveraineté, la justice et la paternité (Dowden, 2007). Il personnifie aussi des lieux tels que le ciel et des phénomènes météorologiques comme le tonnerre. Avec les autres Olympiens dont il partage un lien de parenté (en tant que père ou frère), Zeus règne conjointement sur le monde grec. Il est le responsable de l'attribution des domaines et des responsabilités divines. Le règne de Zeus, différent de ses cruels prédécesseurs (Ouranos et Kronos), n'en est pas moins

autoritaire (Détienne, 1989). En effet, face à sa loi, les Olympiens se conforment à sa souveraineté sous peine de représailles.

Si la mythologie grecque est reconnue pour ses récits extraordinaires, elle relate aussi la vie des Olympiens au jour le jour. Ensemble au quotidien, les Olympiens se livrent cordialement à des discussions, des banquets et des réunions durant lesquels ils partagent le nectar (boisson divine) et l'ambrosie (nourriture divine). Ces rassemblements d'apparence harmonieux dissimulent toutefois des tensions sous-jacentes entre divinités dont les domaines s'entrecroisent et où les personnalités s'opposent. Si les décrets de Zeus prohibent les interactions belliqueuses entre dieux, les Olympiens ont face aux humains carte blanche. Fréquemment, les dieux viennent à interagir avec les mortels, pour leur plaisir (récompenser, se distraire), mais aussi par jalousie (maudire, transformer) ou pour rappeler leur supériorité hiérarchique devant des comportements jugés défiants (des fautes d'*hybris*). Individuellement, tous les dieux ont des caractéristiques singulières et entretiennent des relations particulières avec les humains. Ceci étant dit, chaque Olympien se définit par les trois caractéristiques suivantes : l'immortalité, l'anthropomorphie et la puissance (Henrichs, 2010).

Le rapport entre les humains et les dieux, central aux épisodes mythologiques, est comparable lorsque remis dans le contexte de la réalité quotidienne des Grecs de l'Antiquité. En effet, les Olympiens populaient les lieux de culte, mais aussi l'administration étatique, les mises en scènes artistiques, les fêtes civiques et les compétitions sportives. Dans le cadre de ces événements publics, l'ensemble des activités civiques s'articulent autour des Olympiens (Détienne, 1981). Or, plus encore, les Grecs entretenaient des rapports plus intimes et individuels avec des divinités spécifiques de par leur présence physique en tant qu'idoles ou de statuettes dans l'enceinte de l'*oikos* (la maison) (Ma, 2024). Ces rapports avec les Olympiens impliquaient la performance de pratiques rituelles. Comme l'avait déjà expliqué l'historien des religions Marcel Eliade (1949), plus qu'un système de croyances, la mythologie s'inscrit en tant que « programme de vérité » conférant aux Olympiens une importance symbolique dans l'appareil politique antique. Ceci étant dit, la piété des Grecs est à envisager au-delà du simple fait de croire ou non en l'existence physique des dieux dans l'univers. Dans une perspective pragmatique et fonctionnelle, la piété se mesurait plutôt à la participation à des activités garantissant une appartenance culturelle et communautaire (Veyne, 1983).

Selon les hellénistes, les plus vieilles versions connues des récits mythologiques grecs dateraient du VIII^e siècle av J-C. Leurs auteurs réputés, Homère et Hésiode, seraient des aèdes (des poètes-chanteurs itinérants) diffusant les aventures héroïques et la gloire des Olympiens soit lors de fêtes populaires ou de banquets privés (Vernant, 1990). Réputé pour son impressionnante mémoire, l'aède était simultanément un transmetteur du mythe et un compositeur de nouvelles versions. S'inspirant librement d'une base mythologique commune, l'aède a joué un rôle fondamental dans la transmission de la mythologie. Par cette tradition orale, l'aède a perpétué le savoir mythologique, mais l'a aussi adapté en inventant de nouveaux récits intimement liés aux réalités géopolitiques et sociétales du moment (Nagy, 1996).

Cette malléabilité du contenu mythologique témoigne de sa popularité et de sa diversité à travers le monde grec, mais aussi subséquemment dans d'autres cultures. Jusqu'au IV^e siècle après J-C, moult poètes, dramaturges, historiens, prosateurs, philosophes et grammairiens ont tour à tour réinvesti le contenu mythologique, l'adaptant chaque fois un peu plus à leur réalité. Selon la spécialiste de la littérature grecque Suzanne Saïd (2008), cette prolifération n'aurait pu advenir sans deux caractéristiques des mythes : leur plasticité et leur ouverture.

À la production des mythes se joint sa réception par l'auditoire. À ce niveau, Saïd soutient qu'il existe trois types de lecture du mythe : la lecture allégorique (nécessitant une certaine distance réflexive vis-à-vis le contenu), la lecture historique (cherchant à dégager les faits de la fantaisie) et la lecture critique (portant sur les propos trompeurs et mensongers des poètes) (ibid, 2008). Chacune de ces perspectives, malgré leurs divergences, reconnaissent dans l'objet du mythe la primauté de la narration et sa valeur communicationnelle.

À titre d'exemple, dans le VII^e livre de La République, Platon propose une théorie des idées critiquant les poètes épiques. Pour étayer ses propos, il expose la désormais fameuse *allégorie de la caverne*. En retraçant l'argumentaire de Socrate, on constate que les critiques à l'endroit du mythe ne portent pas sur la forme narrative, mais plutôt sur le fond mythologique. Or, même si le mythe communique des éléments cadrant hors du paradigme du réel, il garde sa pertinence par sa capacité à témoigner d'une pensée rationnelle dans un format intelligible pour tous (Vernant, 1965). Considéré comme proposition narrative, le mythe est ainsi un puissant outil rhétorique et un véhicule des valeurs. Tout auditoire exposé au mythe est nécessairement récipiendaire de ses messages. Pour Saïd, cette autre caractéristique du mythe explique à la fois sa popularité et sa prolifération (2008).

1.3. Les représentations des Olympiens de l'Antiquité à aujourd'hui

Avec la fin de l'Antiquité au IV^e siècle après J-C et l'avènement d'un Occident chrétien marginalisant tout culte païen et pratiques superstitieuses, la mythologie grecque est décentralisée au profit du néoplatonisme nouvellement encouragé par les élites intellectuelles (Bonazzi, 2015). Malgré cette relégation, les mythes grecs survivent au Moyen-Âge puis refont surface près d'un millénaire plus tard, au XIV^e siècle, avec la montée de l'humanisme durant la période de la Renaissance.

À cette époque marquée par les échanges commerciaux avec Byzance et les peuples arabes, les manuscrits grecs antiques sont redécouverts en Occident. Une réhabilitation de la mythologie s'opère dans les sphères artistiques, philosophiques et scientifiques en parallèle à un christianisme plus indulgent vis-à-vis l'adoration de dieux anciens (Vernant et Georgoudi, 1996). Durant cette période, le corpus de mythes sera significativement réinvesti. En ce qui a trait spécifiquement à la représentation des dieux, la peinture et la sculpture se démarqueront, notamment grâce à des innovations techniques et de nouvelles sensibilités artistiques (Bull, 2005).

Ainsi, l'effervescence de la redécouverte des Anciens s'est progressivement cristallisée en une omniprésence de la matière antique au point d'en devenir une marque distinctive de la civilisation occidentale. Son ubiquité, jumelée au développement intellectuel et scientifique des XIX^e et XX^e siècles, s'est soldée par l'essor de nombreux champs d'études dans lequel des historiens (Heyne et Creuzer), des philologues (Kuhn et Müller), des anthropologues (Dumézil et Lévi-Strauss) et des psychanalystes (Freud et Jung) ont versé dans l'étude du mythe dans l'optique de mieux comprendre la pensée grecque (Bremmer, 2011).

Avec la mise en place au XX^e siècle de l'éducation publique obligatoire dans la majorité des sociétés d'Occident, les modèles pédagogiques et les cursus d'enseignement se sont largement inspirés de l'héritage gréco-romain. Ceci étant dit, l'enseignement d'éléments proprement antiques, notamment les langues anciennes (le grec et le latin), la littérature (l'histoire et la philosophie) et l'éducation physique furent la marque des élites fréquentant les écoles privées religieuses ou humanistes (Gonzales, 2019). Dans cette approche pédagogique, les mythes étaient explorés, mais l'angle d'analyse était davantage dans une logique de préceptes simplifiés

sous forme de fables sans qu'il y ait de considération plus grande quant à la portée socioculturelle.

Cette élévation de la matière antique comme marque distinctive de l'élite culturelle occidentale n'a pourtant pas freiné l'appétit populaire vis-à-vis le passé antique, car, en effet, si certaines saillances sont la marque de l'élite, d'autres, les récits mythologiques par exemple, sont de l'ordre de l'imaginaire collectif qui transcende les couches sociales (Jenkins, 2015). Pour cette raison, l'Antiquité grecque s'est vue, au cours du dernier siècle, revisitée à travers différents médias et/ou performance artistiques : le roman *Le chant d'Achille* de Madeleine Miller (2011), la poésie *Meadowlands* de Louise Glück (1996), la série de bande-dessinée *Olympians* de George O'Connor (2010 à 2022), la trilogie de pièces de théâtre *Des femmes* (*Les Trachiniennes*, *Antigone*, *Electre*) par Wajdi Mouawad (2011), la pièce d'opéra *La belle Hélène* d'Offenbach (1864), la pièce musicale *Achilles' last stand* de Led Zeppelin (1976), l'oeuvre chorégraphiée de danse d'Isadora Duncan (1877-1927), la série de jouets *History* du catalogue *Playmobil* (2020), le jeu de société *Cyclades* de Bruno Cathala et Ludovic Maublanc (2009) et même les expositions muséales avec la collection temporaire *Les Grecs : d'Agamemnon à Alexandre* présenté au Musée Pointe-À-Callière de Montréal (2014-2015). Chacun de ces exemples ont, à leur façon, remédié la référence à l'antique.

De toutes les productions contemporaines ayant représenté l'Antiquité grecque et sa mythologie, aucune est aujourd'hui plus populaire que la représentation à l'écran. En effet, le cinéma et la télévision, divertissements par excellence du XXe siècle, ont façonné une image populaire du passé antique avec la production de plus de cinq cents oeuvres à caractère historique et plus d'une centaine ayant mis en scène la mythologie grecque (André, 2021). La popularité de ce type de productions s'est consolidée autour d'un genre cinématographique, d'abord italien puis massivement étasunien, qui connaîtra une apogée durant la décennie 1950 avec le péplum (Winkler, 1991 ; Wyke, 1997 ; Nisbet, 2006 ; Berti, 2008 ; Cyrino & Safran, 2009). Celui-ci revient toutefois en force au tournant du millénaire avec *Gladiator* (2000). Nouvellement revigoré, le néo-péplum se distingue par ses scènes d'action spectaculaires et la présence plus importante de figures mythologiques (monstres, Olympiens) rendues possibles grâce à l'avènement de nouvelles technologies d'effets spéciaux (Elliott, 2015). En ce qui a trait aux productions inspirées de la mythologie grecque, on dénote le succès critique des films *Troy* (Petersen, 2004), *Alexander* (Stone, 2005) et *300* (Snyder, 2007-14). Du côté des séries, *Olympus* (Willing, 2015), *Troy: Fall of a City* (Farr, 2018), *Blood of Zeus*

(Parlapanides, 2020-23) et *Kaos* (Covell, 2024) se distinguent. La représentation du contenu mythologique valse entre la reprise des versions antiques et la création de tout nouveaux récits (Bessière, 2016).

Dans son article sur la représentation des divinités grecques dans les péplums, la professeure d'histoire ancienne Lloyd Llewellyn-Jones constate que, bien que les récits mythologiques aient été maintes fois adaptés pour le cinéma et pour la télévision, la représentation des Olympiens n'en n'est pas systématique (Llewellyn-Jones, 2007). En effet, bien que le péplum rende familier l'auditoire à l'existence de dieux anthropomorphes gouvernant l'univers des récits, il est marquant de constater que la majorité ne représentent pas les Olympiens à l'écran. D'un point de vue cinématographique, le phénomène peut s'expliquer par des contraintes d'immersion filmique, notamment la nécessité d'embaucher un acteur de renom pour incarner un Olympien ou un manque d'effets spéciaux convaincants qui amenuiserait le caractère divin du personnage aux yeux des téléspectateurs (Maurice, 2019). En revanche, la rareté des Olympiens à l'écran traduit peut-être davantage un malaise des productions hollywoodiennes à représenter une autre forme de divinité que celle du Christ en position de pouvoir (Ahl, 1991). À cet effet, l'une des représentations les plus populaires de Zeus à l'écran est sans doute celle issue du film d'animation *Hercules* (1997) de Disney. Mettant en scène un père jovial et bienveillant, Zeus s'apparente davantage à la figure du Christ qu'à celle des récits antiques (Linder, 2017).

Autrement, les Olympiens tiennent généralement des rôles d'antagonistes dans les films où ils sont représentés. Ils sont dépeints comme des êtres jaloux, colériques et belliqueux, notamment dans l'œuvre cinématographique de Ray Harryhausen (Solomon, 2001). Dans *Jason and the Argonauts* (Chaffey, 1963) et *Clash of the Titans* (Davis, 1981), Harryhausen représente un panthéon à la fois majestueux et distant. Perchés depuis l'Olympe, les dieux suivent anxieusement les faits et gestes de l'humanité ainsi que, plus spécifiquement, l'évolution d'un héros dont la quête mène à l'affrontement de créatures mythologiques incarnant la colère divine de certains Olympiens. Leur attitude envers les humains, tantôt bienveillante tantôt méprisante, dépeint des êtres d'une supériorité condescendante (Bremmer, 2010). Ce trait de caractère jumelé à l'absence des dieux dans la plupart des productions cinématographiques résulte en une image essentiellement négative des Olympiens.

En parallèle de sa popularité contemporaine, la saillance antique dans les représentations médiatiques s'est graduellement développée en un champ d'étude portant sur les manières dont les sociétés contemporaines réinterprètent l'Antiquité. Les spécialistes se sont particulièrement intéressés à la façon dont l'Antiquité, historique ou mythologique, vient à être moulée au service de valeurs, d'idéologies et/ou de besoins culturels (Aziza, 2016). En conclusion de la majorité des enquêtes portant sur l'impact des représentations, les spécialistes considèrent que l'imaginaire antique existe indépendamment de l'idée d'une réalité historique dans l'esprit de l'auditoire (Bost-Fievet, 2014).

Néanmoins, certaines figures développées puis entretenues à travers les cycles successifs de remédiation brouille la capacité à distinguer les éléments propres aux productions artistiques de celles de la réalité historique. À cet effet, les auteurs dénotent l'existence de filtres imaginaires qui altèrent le modèle antique original, notamment le trope de la guerre (Davies, 2021), de la violence graphique (Berti, 2020) et de l'hypersexualisation (Cyrino, 2013). Plus important que la véracité historique, l'immersion de l'audience dans un univers historico-mythologique vraisemblable et répondant aux attentes télévisuelles des spectateurs reste l'impératif prioritaire des considérations de production cinématographiques. Pour respecter ce précieux équilibre, certains producteurs s'entourent de consultants historiques spécialisés dans l'implémentation de ces référents antiques (Coleman, 2004 ; De Groot, 2016).

1.4. Les jeux vidéo antiquisants

À l'instar du cinéma et de la télévision, le jeu vidéo est un média qui a massivement réinvesti le passé antique. En effet, on compte depuis les années 1960 plus de 350 jeux vidéo dont plus des trois quarts ont été développés depuis l'an 2000 (Historiagames, 2024 ; Vandewalle, 2024). Pour la spécialiste de la littérature grecque antique Laury-Nuria André, ces jeux « antiquisants » (André et Lécole-Solnychkine, 2011 et 2013) se définissent comme une construction culturelle et ludique de l'Antiquité à travers le média du jeu vidéo. Ils ne correspondent pas nécessairement à une reconstitution historique fidèle, mais plutôt à une réinterprétation, influencée par divers facteurs tels que le cinéma, la littérature, l'imaginaire collectif et les contraintes sur le plan de la jouabilité.

Jumelant les référents historiques et mythologiques comme le cinéma et la télévision, les jeux vidéo sont devenus les portes d'accès les plus importantes vers le monde antique (Lowe, 2009 ; Anglade, 2018, Biève-Perrin, 2020). Leur popularité est telle que les historiens, les enseignants et les pédagogues reconnaissent maintenant publiquement la nécessité de conjuguer avec ces expériences (Gardner, 2007 ; Christensen et Machado, 2010 ; Thorsen, 2012). Certains prônent leur utilisation comme outils pédagogiques (Kapell et Elliott, 2013 ; McCall, 2022) jusqu'à défendre leur valeur en tant que média historique à part entière (Chapman, 2016 ; Reinhard, 2018). Soumis aux mêmes impératifs que les autres médias véhiculant l'Antiquité imaginaire, les jeux vidéo antiquisants sont des expériences immersives au sein desquelles la représentation de l'histoire, des mythes et des rituels doit paraître « suffisamment vraie » (Hong, 2015).

En tant que genre vidéoludique, le jeu vidéo antiquisant a été évalué par plusieurs auteurs et sous divers angles. De l'ensemble des études qui ont été menées sur le genre, il nous est possible d'identifier deux principales saillances. La première est la ruine comme figure d'historicité. En effet, les jeux antiquisants communiquent la « valeur antique » en mobilisant des monuments (comme des temples) dont la grande ressemblance, voire l'exactitude par rapport aux vestiges de sites archéologiques contemporains est frappante (André, 2016). La seconde est la prépondérance de la violence guerrière. Celle-ci s'explique par l'héritage cinématographique ayant contribué, de par sa esthétique visuelle, au développement d'univers ludiques hautement militarisés (Serrano Lozano, 2020). Or, tout comme les jeux vidéo couvrant d'autres époques historiques, les jeux vidéo antiquisants se démarquent par leurs fréquents anachronismes et/ou leur logique déterministe (Ghys, 2012 ; Valette, 2018). Si toutefois la période antique est relativement plus « facile » à modéliser comparativement à d'autres moments plus récents de l'histoire, l'enthousiasme des communautés de joueurs de certains jeux antiquisants s'adonnant à la pratique du moddage² est symptomatique de l'importance accordée aux représentations d'une réalité historique (Ghita, 2009). C'est le cas notamment dans *Total War : Realism* (2005) où les moddeurs ont transformé des mécaniques de jeu, rallongé la durée des campagnes, reconstitué des langues anciennes et adapté les missions des campagnes du jeu pour mieux s'arrimer aux hypothèses historiographiques.

² Le « moddage » désigne l'action de modifier le code de programmation d'un jeu vidéo, un logiciel ou un matériel pour en changer ou améliorer certaines fonctionnalités. Cela peut inclure l'ajout de nouveaux contenus, l'amélioration de graphiques, l'introduction de nouvelles mécaniques de jeu, voire la correction de bogues.

Afin d'analyser plus spécifiquement les modalités de représentation dans les jeux vidéo antiquisants, les spécialistes ont proposé différentes segmentations en fonction des types d'expérience. D'entre elles, trois se démarquent. Dans son chapitre sur la réception vidéoludique du monde classique, Dunstan Lowe propose une distinction entre les jeux *Hero-based* orienté vers le genre vidéoludique de l'*Action* et les jeux d'*Empire-building* généralement plus près du jeu de stratégie en temps réel (RTS) (Lowe, 2009). Quant à Christian Rollinger qui signe un chapitre retraçant l'histoire des jeux vidéo antiquisants, il propose la distinction *Human versus God* en rapport à la position incarnée par le joueur durant les phases de jeu ainsi que la distinction *historical-mythological* en fonction des types de référents mobilisés dans les jeux (Rollinger, 2020).

Ces exercices de classification, bien qu'instructifs pour reconnaître les types d'expériences les plus populaires, ne sont pas indicatifs de la pluralité et encore moins du succès critique ou commercial que connaissent les jeux. En effet, un survol des jeux vidéo antiquisants développés depuis l'an 2000 démontre que les saillances de l'antique se retrouvent à travers tous les genres, toutes les modalités peu importe la véracité du contenu antique. Le cas du Roguelike ARPG *Hades* (Supergiant Games, 2020) en est un exemple.

Un autre exemple de jeu oscillant cette fois entre histoire antique et mythologie grecque est *Assassin's Creed : Odyssey* (Ubisoft Québec, 2018). Le récit se déroule durant la période classique, plus précisément durant la Guerre du Péloponnèse (431 à 404 av. J-C). Le joueur incarne un(e) mercenaire dont la quête épique le mènera dans les cités antiques d'Athènes, de Sparte et d'Olympie où il rencontrera d'illustres figures historiques dont Périclès, Brasidas et Sophocle. Or, sur son parcours, il affrontera des créatures mythologiques dont le Minotaure, le Sphinx, Médusa et descendra même au Royaume des Morts pour y affronter Hadès. Tout cela, en parallèle d'un conflit millénaire entre deux associations secrètes, les Assassins et les Templiers, pour le contrôle de l'univers à travers la possession d'objets magiques.

À l'occasion de la Conférence annuelle des développeurs de jeux vidéo (GDC) en 2019, les directeurs conceptuels et artistiques Benjamin Hall et Thierry Dansereau ont partagé la philosophie ayant mené le développement de l'Antiquité grecque dans *AC:Odyssey*. Les responsables du projet ont explicité l'intention d'inclure l'authenticité historique comme pilier créatif en amont de la production du jeu par le rassemblement de banques de références (littérature, films, autres jeux, etc.), des voyages d'immersion en Grèce et l'emploi d'experts

reconnus internationalement pour disséminer la connaissance historique (Hall et Dansereau, 2019). Cet investissement dans la représentation authentique du passé antique figure comme une des raisons expliquant la réception généralement positive des joueurs, mais aussi des chercheurs ayant dénoté, suite à une analyse du jeu, la prise de position historiographique engagée de désaveu de la ruine blanche (Andureau, 2018) et l'importance du réalisme social comme facteur d'engagement ludique (Politopoulos, 2019 ; Vandewalle, 2023).

La commercialisation de chaque jeu vidéo antiquisant devient ainsi une opportunité pour les chercheurs de questionner les prééminences du passé antique. En plus, les angles de recherche se multiplient avec l'opportunité de comparer avec les jeux déjà disponibles. De ces occasions, des recherches portant sur la caractérisation des figures mythologiques (Teng, 2016; Beydler, 2024 ; Vandewalle, 2024), la modélisation audiovisuelle de la Grèce antique (Saura-Zieglemeyer, 2018 ; Holter, 2018), les représentations du polythéisme (Saura-Zieglemeyer, 2018), la cocréation de nouveaux mythes (Sedgwick, 2021) et même l'adoption culturelle de la mythologie dans autres univers, comme l'*anime* japonais (Castello, 2016), figurent parmi la liste des questionnements émergents.

Contrairement aux péplums, les jeux vidéo antiquisants investissent abondamment la figure des Olympiens. Comme au cinéma et à la télévision, les dieux grecs occupent parfois des rôles d'antagonistes face au héros. Toutefois, ils peuvent aussi être des adjuvants voire même être incarnés par le joueur. L'élément distinctif du traitement vidéoludique des Olympiens est le niveau de proximité conféré par l'interactivité du média.

Comme le soulève Vincent Tomasso, les joueurs performent des séries d'actions qui initient deux rapports inédits vis à vis des Olympiens : l'incarnation démiurge (le joueur qui incarne un Olympien) et la performance du déicide (le joueur qui tue un Olympien) (Tomasso, 2014). Le premier est celui de la simulation divine (*God game*). Dans ce type de jeux, le joueur est positionné tel un dieu dans le ciel dans une perspective « vue d'en haut ». Tout comme un Olympien, il est destiné à gouverner un monde peuplé d'humains dont il doit gérer l'évolution : *Master of Olympus* (Sierra Entertainment, 2000), *Populous II* (Electronic Arts, 1991) et *Age of Mythology* (Microsoft, 2002) en sont des exemples.

Le second rapport, la performance du déicide, est celui du meurtre d'un ou de plusieurs Olympiens par le joueur. Dans les récits vidéoludiques, ce geste n'est pas accidentel, mais bien

prémédité et consiste en l'objectif principal de la quête. La particularité de ce rapport est qu'il positionne le joueur en tant que performateur de l'acte par le biais de différentes mécaniques de jeu. Le déicide des Olympiens s'inscrit comme extrême opposition du héros poussé à la rébellion contre l'autorité jugée tyrannique des Olympiens. La série de jeux *God of War* (Santa Monica Studio, depuis 2005) ainsi que les jeux *Apotheon* (AlienTrap, 2015) et *Okhlos* (Coffee Powered Machine, 2016) en sont des exemples.

1.5. Le déicide des Olympiens dans les jeux vidéo

Les jeux vidéo ne sont pas les premiers à avoir investi le trope narratif du déicide des Olympiens. Avant eux, le film *Wrath of the Titans* (2012), les séries *Xena : Warrior Princess* (1995 à 2001) et *Blood of Zeus* (2020 à 2025) ainsi que la bande dessinée *Wonder Woman* (depuis 1941) ont chacun représenté la mort d'une ou de plusieurs divinités. Même certaines séries n'ayant aucun lien avec la mythologie grecque comme *Star Trek* (depuis 1961) et *Supernatural* (2005 à 2020) ont mobilisé le trope (Tomasso, 2014). L'occurrence la plus significative reste cependant le déicide de Zeus dans *Thor: Love & Thunder* (2022). En effet, le meurtre de Zeus par Thor dans l'univers cinématographique de Marvel (MCU) confère au trope narratif une visibilité sans précédent de par la popularité de cette série filmique depuis le milieu des années 2000 (Vandewelle, 2022).

Tel qu'énoncé précédemment, les Olympiens ne sont pas systématiquement des antagonistes dans les jeux vidéo. Par contre, les jeux vidéo sont réputés pour placer des figures divines en position d'adversaire face au joueur. En effet, plusieurs jeux (ou franchises de jeux) ont repris et parfois même créé de toute pièce des univers mythiques dédiés à être explorés et, ultimement, à être maîtrisés par le joueur (Accook22, 2015). Certaines de ces franchises de jeu vidéo sont parmi les plus influentes et commercialement rentables de l'histoire du média, notamment la série *Final Fantasy* (depuis 1987), *Diablo I – IV* (1997 à 2023) et *Dark Souls* (2011 à 2016). Dans ces jeux, le joueur incarne un personnage qui, tout au long de la quête, rivalise progressivement avec un ultime ennemi (le boss final) dont la nature est très souvent divine.

Ce boss est, dans l'univers de jeu, l'entité considérée comme la plus puissante. Elle est responsable de l'état dans lequel l'univers de jeu se trouve. Vaincre cette figure, ce qui implique l'anéantir, est généralement nécessaire à la complétion de la quête et la finalité victorieuse du

joueur. Par extension, un transfert cosmique s'opère et les forces suprêmes viennent à passer vers le héros qui aura, dépendamment du jeu, le choix ou non d'accepter les pouvoirs qui lui sont conférés. Cette spécificité, celle d'assumer l'administration de l'univers après le déicide de la précédente figure d'autorité, n'est cependant pas systématiquement développée dans les récits des jeux vidéo.

La considération du déicide vidéoludique nécessite d'évaluer les significations de la mort dans un cadre ludo-narratif. La mort implique différentes notions en fonction de si elle est vécue par le joueur (à travers l'avatar) ou si elle implique un personnage-non joueur (PNJ). Dans des articles dédiés à la clarification du concept, Karin Wenz distingue la « mort de l'avatar » de celle des « fins sérieuses » (Wenz, 2021 et 2023). Alors que la première est constitutive de la manière dont les jeux conçoivent la progression de l'expérience ludiques (recommencer du début, repartir du dernier point de sauvegarde), la seconde implique le déploiement plus explicite de références aux pratiques de rites funéraires et de commémoration. L'appellation « sérieuse » qu'introduit Wenz dans le second type souligne avec justesse la trivialité caractérisant le premier.

En effet, dans une majorité d'expériences vidéoludiques, la mort est banalisée de par son assujettissement à une logique progressive de préservation (l'avatar qui doit rester en vie) et de neutralisation (l'avatar qui donne la mort à ses opposants). Dans cette perspective, l'avatar est à toute fin pratique immortel (Hawreliak, 2013 ; Viana Neto, 2015) et la mort n'équivaut qu'à un échec temporaire conçu par les développeurs comme des moments d'enseignement des conditions de victoire (Gouglas, 2014). Suivant cette même perspective, la mort qui est donnée aux PNJ n'est possible qu'en fonction des opportunités scriptées par la programmation (le code du jeu) qui fluctue dépendant du niveau de difficulté que les développeurs souhaitent proposer au joueur (Beninczky Botta, 2011 ; McAllister et Ruggill, 2018). Face à ce déterminisme qui destine le héros à triompher et les ennemis à mourir, les experts insistent toutefois sur l'importance d'une lecture « traditionnelle » de la mort pour réfléchir aux enjeux moraux et émotionnels qui peuvent émerger des expériences ludiques (Mahood, 2015 ; Melnic 2017). Pour ce faire, une analyse des types et des formes de la mort dans chaque jeu s'avère nécessaire.

La question de la légitimité d'envisager le joueur comme un personnificateur du héros-meurtrier est alors soulevée. Cinq éléments dans les jeux favorisent l'établissement de ce parallèle. Premièrement, dans les recherches portant sur les figures de l'avatar et du personnage-

joueur ayant positionné ces entités comme des opérateurs d'immersion et de réflexivité (Georges, 2013 ; Barnabé et Delbouille, 2018), un terrain d'enquête se dessine progressivement. Deuxièmement, la relation devient de plus en plus envisageable considérant que, dans une perspective d'authenticité historique, l'étude des influences entre les héros antiques et contemporains, notamment à travers les représentations cinématographiques d'Hercules, ont témoigné d'un effet de superposition mentale chez les téléspectateurs alors que des traits, valeurs et archétypes modernes se projettent dans les figures antiques (Gomez, 2023). Troisièmement et tel que mentionné précédemment, les jeux vidéo déploient des univers ludonarratifs destinés à être maîtrisés. Dans cette logique, la progression héroïque est conçue de manière à ce que le jeu fournisse au joueur une sensation de compétence exponentielle tout au long de son parcours (Linderoth, 2013). Quatrièmement, par l'emprunt de techniques cinématographiques et de développement de personnages, certains jeux sont en mesure d'informer une image humanisante de l'(anti)héros malgré sa barbarie ou son ambiguïté morale. En effet, même si le héros commet des actes terribles, ceux-ci sont justifiés par une trame narrative suscitant l'empathie (McAuley, 2018).

Le cinquième et plus important élément permettant de lier le joueur à un héros-meurtrier est l'implémentation dans l'univers antiquisant de la figure du (super)héros. Dans les études portant sur la place des superhéros dans les médias contemporains, notamment l'univers cinématographique Marvel (MCU), il est entendu que les figures héroïques agissent en tant que dieux dans des univers qui en sont vraisemblablement dépourvus (Garrett, 2008 ; Morrisson, 2011). Ainsi, lorsque transposé dans l'univers grec mythologique, la simple présence du (super)héros invalide la fonction ontologique des Olympiens à rassembler en eux-mêmes tous les pouvoirs du monde. Cet amalgame de mythes introduit l'avènement d'un récit « *mytho-illogic* » (Pop, 2013) prenant des formes inusitées comme celle du déicide des Olympiens.

1.6. La recension des études

Si, comme le propose Alexis Rodriguez Ramos, « les jeux reproduisent des discours qui privilégient un ensemble spécifique de valeurs sociales et de comportements caractéristiques des sociétés postindustrielles par l'intermédiaire des avatars » (Rodriguez Ramos, 2012), on peut se demander la nature des discours, valeurs et comportements qui informent les récits

vidéoludiques du déicide des Olympiens. En date d'aujourd'hui, la littérature scientifique s'est peu penchée sur cette question malgré la popularité croissante du trope dans les médias de consommation de masse. Du lot d'auteurs, nous recensons trois chercheurs ayant chacun priorisé un angle d'approche distinct concernant cette problématique.

Dans *The Twilight of Olympus : Deicide and the End of the Greek Gods* (2015), Vincent Tomasso aborde les motifs du crépuscule des dieux dans le cinéma hollywoodien et la télévision. Son analyse démontre que le motif de la disparition des dieux est tributaire avant tout d'une défaillance morale des Olympiens. Celle-ci se manifeste par la manipulation et la conspiration des Olympiens entre eux, mais aussi envers leurs sujets humains. Pour l'auteur, cette représentation des dieux de la mythologie grecque n'est pas un écho antique, mais plutôt l'articulation d'idéaux chrétiens à Hollywood. Suite à une analyse comparative des inflexions du trope, Tomasso expose comment, d'un même souffle, les productions contemporaines de l'Antiquité classique rejettent les dieux tout en glorifiant la Grèce. Cette sélectivité subjective met en exergue les manières dont le passé antique est réinvesti pour communiquer des messages contemporains. Bien que Tomasso couvre les occurrences cinématographiques du motif, il n'aborde pas le jeu vidéo au sein de son corpus.

Dans *When Superman smote Zeus : analyzing violent deicide in popular culture* (2017), Joel Gordon propose d'analyser la composition de la trame narrative du déicide des Olympiens. Dans son analyse, il identifie deux réalités : le changement de paradigme dans la représentation visuelle du divin et l'acte de « remythologiser » les dieux dans le contexte des (super)héros. L'auteur affirme que l'immortalité n'est plus la marque distinctive des Olympiens et approfondit les distinctions entre les différents types de déicides, « violents » et « évanescents », notamment en fonction de l'état du corps divin après sa mort. À la différence de Tomasso duquel il s'est inspiré, Gordon aborde le déicide vidéoludique par un survol de la série *God of War* (2005 à 2010). Il expose comment le genre vidéoludique auquel la série appartient sied pleinement le trope du déicide et comment la narration combine les référents classiques avec les messages contemporains non chrétiens.

La série *God of War*, bien qu'extrêmement populaire, n'est pas la seule occurrence de récit vidéoludique mobilisant le trope du déicide. En effet, Maciej Paprocki, spécialiste de l'histoire antique, aborde une autre manifestation du trope dans son chapitre signé *Deicide of Greek Gods in Apotheon and Its Role in the Greek Mythic storyworld* (2020). La perspective de l'auteur est

particulièrement enrichissante alors qu'il a lui-même participé au développement du jeu en tant que consultant. Dans son chapitre où il expose les qualités transmédiatrices, plastiques et polyphoniques des mythes, Paprocki explique comment l'intentionnalité de tuer des dieux fut au centre des ambitions créatrices du développeur de jeu *AlienTrap*. Il expose aussi comment, basé sur les sources de la mythologie grecque, précisément les mythes de la succession divine chez Hésiode, le récit s'est saisi d'une opportunité (les discours des poètes grecs sur la notion de vulnérabilité des dieux) pour se détacher de la matière antique, accommoder le déicide et l'utiliser comme territoire de renversement de l'ordre mythologique grec.

D'autres études et efforts de compilation scientifique sont à considérer dans le cadre de ce mémoire et ce, même s'ils ne traitent pas spécifiquement du déicide des Olympiens. Dans *Classical Antiquity in Video Games : Playing with the Ancient World* (2020), Rollinger explore comment les jeux vidéo contemporains intègrent, interprètent et transforment les éléments de l'Antiquité classique. Autant au niveau des représentations historiques que des remédiations mythologiques, les contributions des différents auteurs font valoir la portée éducative, idéologique et/ou artistiques des jeux vidéo antiquisants. Aussi, dans *Ancient Greece and Rome in Videogames : Representation, Play, Transmedia* (2021), Ross Clare approfondit la manière dont les jeux intègrent et réinterprètent les éléments visuels et narratifs de la Grèce et de la Rome antique. Mettant l'accent sur les modalités d'interaction, Clare investigate chacun des jeux de notre corpus en plus d'explorer la dimension transmédiatique des œuvres. Les conclusions qu'il tire des messages que véhiculent les jeux de notre corpus se révèle précieuse pour notre analyse. Finalement, nous souhaitons mentionner la thèse Laurent Di Fillipo intitulée : *Du mythe au jeu : approche anthropo-communicationnelle du Nord : des récits médiévaux scandinaves au MMORPG Age of Conan : Hyborian Adventures* (2016). Bien que centrée sur la mythologie scandinave, son approche méthodologique interdisciplinaire d'analyse de récits et des processus de leur transformation par les industries culturelles modernes est au cœur de ce mémoire.

1.7. La pertinence scientifique et les questions de recherche

Réfléchir aux façons, mais surtout aux raisons pour lesquelles le trope du déicide vient à être mobilisé dans les récits vidéoludiques engage une réflexion d'ordre scientifique et

communicationnelle. En filigrane à l'exposition de notre problématique, trois axes de pertinence sont à considérer. Premièrement, le grand intérêt des sociétés contemporaines pour l'Antiquité grecque jumelé au fait que le média vidéoludique se démarque comme l'une des portes d'accès les plus populaires à la matière antique ce qui confère aux jeux d'importantes responsabilités au niveau de la représentation et de l'enseignement de l'histoire. Deuxièmement, à travers les cycles millénaires de production et de remédiation successifs des mythes grecs, les jeux vidéo se distinguent d'entre tous les types de représentations médiatiques comme étant la seule permettant la performance du déicide des Olympiens ; un renversement inédit dans la tradition de remédiation classique. Troisièmement, du point de vue du médium vidéoludique, il est pertinent de questionner, dans le contexte où le trope du déicide se popularise de plus en plus dans les divertissements de masse du XXI^e siècle, la manière dont le jeu vidéo s'intègre dans cette mouvance et par rapport aux significations de la performance de l'anéantissement du panthéon mythologique grec pour le joueur.

Sur la base de ces constatations, notre question de recherche est donc la suivante : **quels messages les récits vidéoludiques du déicide des dieux de la mythologie grecque communiquent-ils dans les jeux vidéo?** Pour répondre à cette question, différents axes de recherche permettront d'acquérir une compréhension des représentations de l'Antiquité, de la structure des récits et des modalités de performance. En ce sens, trois sous-questions de recherche ont été formulées : d'abord 1) comment l'opposition entre les humains et les Olympiens est-elle présentée dans les jeux du corpus ? Ce questionnement nécessite la définition de chacun des deux groupes et une évaluation de leurs dynamiques réciproques afin de positionner les acteurs en présence. Ensuite, 2) comment l'ascension du héros est-elle développée dans les jeux du corpus ? Ce questionnement engage une mise en résonance des parcours héroïques ainsi qu'une évaluation des personnages périphériques pour évaluer les rôles joués par les acteurs au sein de la trame narrative. Enfin, 3) comment le renversement des Olympiens est-il exécuté ? Ce dernier questionnement requiert une mise en résonance des configurations ludiques des jeux ainsi qu'une évaluation des séquences de déicides. Ces résultats visent à évaluer si nos jeux, du point de vue de la jouabilité et des modes d'interactions conçus, permettent aux joueurs d'incarner le rôle de performateur de déicides à la hauteur de la portée symbolique de ce geste. Avant cela, il nous faut cependant cadrer certains éléments théoriques et présenter clairement l'appareillage méthodologique qui servira à répondre à ces questionnements.

CHAPITRE II

CADRE THÉORIQUE

Le cadre théorique est une base conceptuelle servant à structurer les efforts de recherche. Par l'établissement de fondements solides, il permet d'ancrer la recherche dans des travaux antérieurs et d'établir une assise nécessaire à l'étude. Le contenu qu'il propose vise à réduire au maximum l'ambiguïté des termes et des notions complexes qui sont essentiels soit à l'articulation des choix méthodologiques et, plus loin dans la recherche, à l'analyse des résultats. Dans le cadre de ce mémoire, trois éléments sont ainsi développés : le mythe, l'ordre hiérarchique des Olympiens et le déicide.

2.1. Le mythe

Le mythe est un objet de discours qui a été si souvent traité dans la littérature scientifique qu'il n'est pas envisageable de rendre compte de l'étendue de la connaissance à son sujet. À la racine de cette difficulté existe une pluralité conceptuelle, à un tel point qu'aucune définition n'est pleinement en mesure de rendre compte de ses significations (Dougherty, 2009). De toutes les tentatives de circonscription, l'analyse étymologique s'avère la plus pertinente, car elle permet de retracer la racine littéraire et d'envisager son évolution dans le temps.

Dans l'Antiquité grecque, le terme *muthos* était utilisé en référence aux mythes. Employé par les poètes dès le VIII^e siècle avant J-C., l'appellation était dédiée aux discours performés par les aèdes devant un auditoire (Calame, 2015). Cette définition du mythe centrée autour de la performance orale n'impliquait pas encore la dimension de véracité des propos communiqués. Le Ve siècle avant J-C voit les philosophes investir le terme en opposition avec le *logos* (ce dernier étant considéré comme le discours rationnel) de façon à dégager la forme du mythe (le récit), de son fond mythologique (les propos) péjorativement compris en tant que construction imaginaire (Bailly, 2000). Cette signification ayant été portée par la philosophie classique à

travers l'histoire de la civilisation occidentale, le mythe reste encore aujourd'hui synonyme de fable, de légende ou de conte.

Faute d'être en mesure de comprendre plus subtilement le mythe à partir de sa racine littéraire, une évaluation de ses caractéristiques est plus éclairante. Pour l'historien des religions anciennes Jan Bremmer, le mythe, peu importe sa provenance, possède cinq grandes caractéristiques (1987). La première, en référence à sa racine grecque, est qu'il s'exerce en public. Le mythe est un récit partagé entre tous les membres d'une communauté. Il est performé oralement par un interprète et s'exerce lors de pratiques rituelles (fêtes, offrandes, sacrifices, etc.). La deuxième caractéristique est qu'il témoigne de valeurs sociales à travers sa morale. De par les gestes et comportements des personnages, les mythes témoignent de la normalité en société. Celle-ci se traduit par l'ensemble des possibles et des impossibles qui sont proposés dans les récits. La troisième caractéristique est qu'il est un outil de réflexion. Il permet, que ce soit individuellement ou collectivement, de réfléchir à une situation passée, présente ou futur. Lorsque mis en forme de manière cohérente, il fédère les individus autour d'une identité servant l'ensemble de la communauté. La quatrième caractéristique est que le mythe est une proposition historiquement située. Le récit mythique, malgré sa tradition ancestrale, est toujours l'agrégat créatif d'un ou de plusieurs individus rassemblés en un temps précis et dans un but particulier. Chaque mythe est à comprendre en tant que témoignage d'une réalité actuellement vécue. Dans cette perspective, la lecture du mythe donne partiellement accès à une forme de réalité historique. La cinquième et dernière caractéristique du mythe est que, plus qu'un récit, il est une catégorie d'analyse. En tant que forme narrative ouverte et plastique, le mythe ne cesse d'évoluer à mesure qu'il est traité. Pour Bremmer, cette dernière caractéristique est l'élément vivant qui complexifie le plus les efforts de définition et de classification.

L'identification de caractéristiques propre au mythe est tributaire des efforts déployés par les mythologues des XIX^e et XX^e siècles. En effet, ces deux siècles sont le théâtre d'un foisonnement intellectuel qui opère un détachement du concept de mythe du champ d'étude de la religion dans lequel il a été jusque-là envisagé presque exclusivement. Ceci étant dit, la pluralité des études menées sur le mythe résulte en une prolifération de perspectives aussi large que les champs d'expertises et les courants de pensées qui l'on engagé.

En ce qui a trait à la mythologie grecque, un exemple marquant est celui du débat entre l'approche structuraliste de l'anthropologue Claude Lévi-Strauss et celle de l'historien des

religions Walter Burkert. Alors que Lévi-Strauss soutient que les mythes obéissent à des « structures mentales universelles de l'esprit » (1958) et que leurs variations d'une culture à l'autre se font indépendamment des contextes historiques, Burkert affirme que les mythes et les rituels sont conjointement enracinés dans des expériences humaines évoluant en fonction des besoins concrets de chaque société (1972). Bien qu'elles apparaissent irréconciliables, les approches du mythe engagent des lectures qui, comme le rappelle l'expert en études des sciences religieuses William G. Doty, nécessitent d'être combinées pour favoriser leur compréhension dans la mesure où le mythe ne relève pas d'une seule fonction explicative, mais d'un réseau de significations complémentaires n'étant saisi qu'à travers une articulation de perspectives plutôt que d'oppositions (Doty, 1986).

L'engouement pour les mythes anciens s'est doublé d'un intérêt pour les mythes contemporains. En effet, du postulat de la centralité du mythe dans les sociétés, l'étude des mythes a pavé la voie à la reconnaissance de ses saillances dans les sociétés contemporaines. Dans *Mythologies* (1957), Roland Barthes expose que le mythe s'apparente à un système de communication ; un ensemble de signes porteurs de messages et un vecteur de valeurs qui peut prendre plusieurs formes comme le discours oral, mais aussi l'écriture, le cinéma, le reportage, le sport, voire même la publicité.

Pour Barthes, le mythe n'a pas nécessairement une dimension religieuse, mais il est définitivement un système de croyances. Sa dimension est principalement idéologique. Derrière son apparence simpliste se cache une puissante force inductive. De par son caractère subtil, il s'immisce dans les esprits et s'impose dans les pratiques sociales. Cependant, le mythe n'est pas une parole directe. Il est plutôt un message cryptique qui prend forme à un second degré. Afin de le déceler, il doit être contextualisé et, pour ce faire, tous les éléments qui lui sont périphériques doivent être pris en compte. Ainsi, pour analyser le mythe dans notre société contemporaine, il faut porter une attention particulière à sa mise en forme et au contexte spécifique duquel il provient. Barthes invite ainsi à réfléchir hors du schéma historique et d'évaluer ses manifestations tangibles (Dowden et Livingston, 2011).

2.2. L'ordre hiérarchique des Olympiens et les prophéties de renversement

La hiérarchie olympienne, une structure cosmique gouvernant l'univers duquel répond toutes les figures humaines et divines, est une composante narrative permanente dans le corpus mythologique grec ancien. Présente dans les plus vieux récits datés de la tradition épique, le poète Hésiode, sans en avoir le monopole, fait figure de référence. Dans *La Théogonie* et *Les Travaux et les Jours*, le poète expose dans une série de récits fondateurs la cosmogonie (la création et de l'origine de l'univers), la théogonie (la naissance des dieux) et l'anthropogonie (la création de l'Humanité) ; chacun de ces récits soutenant la primauté de l'Olympe. Or, de par le caractère plastique et ouvert du mythe, multiples versions parallèles ont existé avant, pendant et suivant les élocutions du premier aède (estimé au VIII^e siècle av J-C.). Notre choix d'utiliser la version hésiodique de ces mythes répond de trois facteurs : l'abondance de sources primaires reliées à l'aède nous permettant de considérer une vision artistique cohérente, les travaux des mythologues ayant déjà investi le corpus et le fait que certains développeurs de jeux mobilisent Hésiode comme point de référence mythologique.

Aux origines, Hésiode raconte qu'Ouranos, premier souverain de l'univers, s'impose sur le monde de par son autorité étouffante. En effet, le ciel (personnifié par Ouranos) est alors entièrement étendu sur Gaïa (qui personnifie la Terre) et l'enfante continuellement. Ce besoin de proximité répond à une crainte tirillant Ouranos : celle de voir son autorité défiée et d'être détrôné de sa position de suzerain. L'union d'Ouranos et de Gaïa résulte en la création des Titans, des Cyclopes et des Hécatonchires (géants à cent bras et cinquante têtes), mais ceux-ci ne dépassent pas le stade gestationnel ; ils ne peuvent pas sortir du ventre de Gaïa en raison des restrictions physiques qu'impose Ouranos (Hésiode, *La Théogonie*, vers 126-132).

Victime de l'injustice de son mari, Gaïa amorce un complot contre Ouranos en encourageant ses enfants à se révolter contre leur père. De cet appel, le titan Kronos est mandaté. On lui remet une faucille qu'il utilise pour trancher le sexe de son père toujours fermement ancré à Gaïa. L'émasculatation d'Ouranos a pour double effet d'amorcer le retrait définitif du père vers le ciel, créant ainsi un espace temporel (du grec ancien *Χρόνος* / *chrónos*, littéralement « le temps, une durée de temps ») (Bailly, 2000) dans lequel Gaïa et sa progéniture pourront enfin exister, mais aussi d'opérer un transfert de pouvoirs vers le fils, Kronos, qui succèdera au trône. Or, suivant la mutilation et l'exil vers le ciel, une malédiction à l'endroit de Kronos est proférée par

Ouranos prédisant que l'usurpateur sera à son tour renversé par sa progéniture (Hésiode, La Théogonie, vers 154-210).

Kronos succède à son père en tant que roi de l'univers. Son règne, comme celui d'Ouranos, est marqué par un despotisme tyrannique. Ayant entendu la malédiction proférée à son endroit, Kronos impose, comme son père avant lui, une législation répressive visant à étouffer tout potentiel de renversement et d'actualisation de la prophétie. Il somme donc Rhéa, Titanide grecque de la fertilité et conjointe de Kronos, de lui remettre chaque enfant mis au monde afin qu'ils soient mangés. Après avoir offert Déméter, Hadès, Héra, Hestia et Poséidon à l'appétit autocratique de Kronos, Rhéa, ne supportant plus de perdre ses enfants, dissimule son dernier, Zeus, de la vigilance de Kronos. Enveloppant une pierre dans des langes, Rhéa livre secrètement son fils à Gaïa (ou à Héphestos, dépendant des versions) alors que Kronos avale ce qu'il croit être le nouveau-né (Hésiode, La Théogonie, vers 459-500)

Plusieurs années plus tard, Zeus, maintenant à l'âge adulte, décide de venger ses frères et ses sœurs. Avec l'aide de la Titane Métis (du grec ancien *Μῆτις* / *Mētis*, littéralement « le conseil, la ruse ») (Vernant et Détienne, 1989), il concocte un émétique à base d'herbes et de plantes magiques que Zeus, déguisé en serviteur à la cour royale de Kronos, livrera lui-même à son père. À l'ingestion du breuvage, Kronos est pris de violents vomissements qui libèrent ses enfants jusque-là prisonniers de son ventre, eux aussi arrivés à pleine maturité. Le dévoilement soudain de Zeus et de sa fratrie sonne le commencement de la plus grande guerre jusque-là initiée, la Titanomachie, qui opposera Zeus à Kronos. Elle se soldera par la victoire de Zeus et l'emprisonnement des Titans dans le Tartare, une région située au plus profond des Enfers (Hésiode, La Théogonie, vers 713-735).

À son tour, Zeus accède au pouvoir. Il prend comme première épouse Métis qui, alors enceinte d'Athéna, est ingérée par Zeus après que Gaïa lui ait prophétisé qu'un fils de Métis viendrait à le supplanter. Depuis les entrailles de Zeus desquelles elle vivra éternellement, Métis instruit Zeus au discernement de la ruse, de la sagesse et de la stratégie (Vernant et Détienne, 1989). Fort de ces nouvelles compétences, Zeus rassemble tous ses sujets sur l'Olympe lors d'un concile durant lequel il administre le partage des différents timai (du grec ancien *τίμη* / *τιμαί*, signifiant « honneur, distinction, attribution de droits ou de privilèges ») (Bailly, 2000), notamment à ses frères et ses sœurs (Hésiode, La Théogonie, vers 881-885).

Zeus prend officiellement l'Olympe comme lieu de résidence et le concrétise comme figure du nouveau pouvoir hiérarchique ; un lieu stratégiquement choisi pour ses propriétés naturelles (le plus haut sommet de la Grèce, comme un panoptique). Le règne de Zeus, bien que soumis à une prophétie de renversement, se distingue de celui d'Ouranos et de Kronos de par le partage des responsabilités divines (Symonds, 2021). Toutefois, sa plus grande différence est qu'après l'ingestion de Métis, la Titane est progressivement absorbée et reste conseillère de Zeus. Ayant hérité de la prévoyance de Métis, Zeus devient omniscient, ce qui concrétise définitivement sa position comme souverain de l'univers (Clay, 2006).

Ayant vraisemblablement enrayé tout potentiel de révolte, les Olympiens vivent dorénavant loin de la perspective de livrer de nouvelles guerres cosmiques. Cette paix s'avère toutefois lassante. De manière à se divertir, mais aussi pour informer l'ordre cosmique à travers des pratiques de vénération envers les Olympiens, les humains sont créés (par Prométhée, Héphaïstos ou Zeus, dépendant des récits) de manière à ce que le rayonnement de l'Olympe puisse s'étendre davantage (Felson, 2011).

Dans une version du mythe anthropogénique, le Titan Prométhée façonne à base d'argile les premiers humains à l'image des dieux. Ces êtres, semblables à des créatures, sont destinés à prendre place aux côtés des Olympiens de façon à ce qu'ils puissent les servir et les divertir. Or, les humains sont à ce moment dénués d'intelligence et de capacité de réflexion. Dans un acte de révolte envers Zeus, Prométhée dérobe de l'Olympe le feu sacré, une force motrice de civilisation, de connaissance et de progrès, et l'offre en cadeau aux humains. Ce geste, considéré comme séditieux par Zeus, vaut à Prométhée un châtement éternel, mais accomplit l'objectif du Titan : permettre à ses créations de s'élever au-delà d'un état primitif d'existence (Hésiode, *Les Travaux et les Jours*, vers 42-105). Quant à Zeus, le châtement qu'il administre répond de la désobéissance de Prométhée, mais aussi de l'ouverture d'un possible : l'actualisation de la prophétie du renversement.

Malgré la dangerosité que représente la nouvelle intelligence humaine, Zeus et les Olympiens ne peuvent se passer de ces sujets qui, depuis leur création, nourrissent l'ordre cosmique de par leurs sacrifices et leurs vénération. L'œil de Zeus est toutefois plus méfiant pour ces êtres qui commencent à démontrer des comportements autonomes et imprévisibles. En lien avec cette nécessité de coexistence humain-Olympiens, Hésiode relate l'enchaînement de quatre « races »

(ou âges) d'humains qui, successivement, sont créés puis détruits par Zeus. (Hésiode, *Les Travaux et les Jours*, vers 109-201).

La première, l'âge d'or, voit certains humains s'élever à la hauteur des attentes divines alors que d'autres manquent de respect aux Olympiens. Les premiers sont érigés sur l'Olympe tandis que les seconds sont détruits. La deuxième race, l'âge d'argent, voit venir des humains encore moins exemplaires et respectueux des lois divines. Ils sont comparés à de grands enfants incapables de s'occuper d'eux-mêmes et requérant beaucoup trop l'attention des Olympiens. Ils sont eux aussi détruits en raison de leur incapacité à honorer les dieux. La troisième race, l'âge de bronze, voit s'élever une époque violente et guerrière de l'humanité. La nature agressive et destructrice des humains a raison d'eux-mêmes alors qu'ils s'exterminent les uns les autres. La quatrième race, l'âge des héros, est celle correspondant à la période mythologique dans laquelle des figures comme Héraclès, Persée et Achille auraient vécu. Bien que plus vertueux que leurs prédécesseurs, ils s'éteignent en raison de leurs intrusions avec les Olympiens capricieux les ayant mobilisés dans leurs propres luttes (Vernant, 1960).

Zeus poursuit toutefois l'expérience humaine avec une cinquième : l'âge de fer. Chez Hésiode, cet âge est décrit comme l'époque qui lui est contemporaine. Elle se caractérise par la souffrance, la pauvreté, l'injustice, la corruption et la violence. Les humains, depuis longtemps bannis de l'Olympe et restreints à vivre exclusivement sur la surface terrestre, doivent travailler durement pour survivre tout en honorant les dieux. Les Olympiens ne sont toutefois pas soumis aux mêmes restrictions alors que leurs descentes vers la surface terrestre sont fréquentes (Vernant et Zeitlin, 1991).

Ces descentes mènent à des interactions humain-Olympiens dont la finalité est généralement dramatique et ce, particulièrement dans les récits où certains humains se rendent coupables d'*hybris* (du grec ancien ὕβρις / *húbris*, compris largement comme la démesure, l'orgueil, la transgression) (Bailly, 2000). Par exemple, les héros excessifs et arrogants comme Ajax, les jeunes impétueux comme Icare ou ceux exhibant des qualités supérieures comme Arachné, sont tous coupables d'*hybris*. À son paroxysme, la confrontation de la figure paternelle (jusqu'à l'acte du parricide) est une forme d'*hybris* sévèrement punie. L'exemple d'Œdipe est le plus saillant alors qu'après avoir découvert sa responsabilité dans le meurtre de son père Laïos, le roi de Thèbes se crève les yeux et s'exile de la cité (Schmidt, 2008).

Les récits d'*hybris* sont d'ultimes exemples de la relation coercitive qu'entretiennent les Olympiens à l'endroit des humains (Judet de la Combe, 2024). À prime à bord, les humains sont libres, mais ils sont épiés par les Olympiens qui n'hésitent pas à intervenir dans leurs affaires. Souvent, lors de ces passages, les dieux vont se jouer des humains ou les manipuler. Ils s'immiscent dans leurs esprits (Dionysos poussant Agavé dans des délires orgiaques), les contraignent à agir contre leur gré (Zeus forçant Agamemnon à sacrifier Iphigénie) et initient des guerres (les conflits des Grecs envers les Troyens provenant du choix de Pâris face à Aphrodite, Héra et Athéna). Pour les Olympiens, ces contacts sont autant des punitions des largesses humaines que des opportunités de divertissement.

Un ordre est donc mis en place par Zeus : les dieux s'engagent à assurer la survivance humaine sur la surface terrestre alors que les humains doivent honorer et respecter la supériorité des Olympiens (Bonnard, 2004). Cet édit reste toutefois fragile face à une moralité humaine précaire et une dégradation qui pourrait, selon Hésiode, mener à la destruction de l'humanité. Dans sa toute-puissance et son omniscience, Zeus reste néanmoins marqué de la prophétie du renversement. Le roi de l'Olympe, malgré sa mainmise sur les sujets humains, ne peut s'extraire de la *moira* (du grec ancien *Μοῖρα* / *Moîra*, dérivé de *μοῖρα* / *moîra* signifiant à la fois le destin, la part ou le lot) (Bailly, 2000). De ce fait, il existe, en puissance, un potentiel narratif du renversement de la hiérarchie olympienne par les humains dans la mythologie grecque (Vernant, 1974).

2.3. Le déicide

Le déicide, bien qu'il doive objectivement être compris comme le meurtre d'une figure divine peu importe le système religieux duquel le dit dieu provient, doit nécessairement être envisagé dans une perspective judéo-chrétienne en raison de l'héritage religieux de la civilisation occidentale. À la racine linguistique du mot, le terme *déicide* désigne « meurtre de Dieu ». Il peut être employé pour désigner les meurtriers de Jésus-Christ ou pour nommer une personne qui tend à détruire l'idée de Dieu – démontrant ainsi que le déicide s'ancre autant dans l'acte que dans l'intention. Il réfère historiquement à la responsabilité juive de la mise à mort de Jésus par crucifixion. Puisque l'étymologie latine renvoie au terme *deicidium* (*dei-* de *deus* signifiant « dieu » et *cidium* signifiant « tuer » ou « couper ») (Gaffiot, 2000), sa racine littéraire est à

comprendre en relation avec la Passion du Christ qui implique les mutilations et les lacérations (d'où le terme « couper »).

Au sein du corpus de la mythologie grecque, il n'existe à proprement parler aucun exemple de déicide d'Olympien (Vermeule, 1979). Bien que certaines sources littéraires en provenance de sectes orphiques durant l'Antiquité fassent mention de cultes mortuaires voués à Dionysos ou Zeus ; ou encore qu'Homère, dans l'*Iliade*, mentionne comment les blessures et l'emprisonnement d'Arès mirent en péril son existence (Burton, 2011), les Olympiens sont des êtres immortels (Garcia, 2013). Du haut de l'Olympe, les dieux ne connaissent pas la vieillesse. Leur alimentation composée de nectar et d'ambrosie entretient leur immortalité. L'éventualité qu'un adversaire vienne à tuer un Olympien est complexifiée par le fait que celui-ci aurait à gravir l'Olympe, mais aussi, après avoir physiquement rejoint les Olympiens, devrait disposer d'un ou de plusieurs d'entre eux. Nous envisageons que cette atteinte au corps olympien attirerait très certainement les foudres de Zeus qui se démarque d'entre tous les Olympiens par son omniscience.

Cette entreprise de déicide ne pourrait toutefois qu'être menée par un non-humain (un héros, un demi-dieu, un Olympien ou un Titan), car, comme l'explique Garcia, la surface terrestre et l'Olympe se distinguent par plus qu'une distance physique. Ce sont deux « mondes » gouvernés par des temporalités distinctes (2013). La seule façon d'envisager la mortalité d'un Olympien (autre qu'une invasion de l'Olympe) est que le dieu se soit trop éloigné de son « monde » et, par conséquent, ne soit plus protégé par le cadre de sa permanence. Considérant ces conditions et, qu'en plus, un humain aurait à affronter et tuer un Olympien, l'éventualité théorique du déicide d'un Olympien est, à toute fin pratique, nulle.

Du point de vue de la perspective historique, pour les Grecs de l'Antiquité, le récit du renversement et de l'anéantissement de l'Olympe est aporétique. Il s'inscrit à contresens des fondements socioculturels sur lesquels s'établit l'organisation civique et ce, même si des spécialistes ont fait la preuve de l'existence de courants athéistes durant l'Antiquité (Whitmarsh, 2015). De par la faiblesse documentaire qui caractérise l'Antiquité grecque, il n'est pas possible d'exclure hors de tout doute que des récits antiques aient pu investir le trope du déicide d'un ou de plusieurs Olympiens. Ceci étant dit, face à l'importance des Olympiens dans le corpus mythologique et l'inexistence quasi complète des déicides, il est possible de conclure que le trope du déicide n'a pas été soutenu par les Grecs durant l'Antiquité.

Le trope du déicide, non pas des Olympiens spécifiquement, mais de dieux appartenant à différents polythéismes, commencent à émerger au XX^e siècle dans une réalité laïque de plus en plus importante. En effet, la littérature commence à se saisir des figures divines (autre que le Christ) et instrumentaliser leur mortalité dans des œuvres de fiction (Phillips, 1990). Aujourd'hui, le cinéma dissémine le trope du déicide avec, tel que discuté précédemment, le meurtre de Zeus dans *Thor : Love & Thunder* (Waititi, 2022), mais aussi dans *Wrath of the Titans* (Liebesman, 2012). Hors de la mythologie grecque, on assiste aussi à celui de Râ dans *Gods of Egypt* (Proyas, 2016) et d'Odin dans *Thor : Ragnarok* (Waititi, 2017). Tous ces exemples du déicide des suzerains des polythéismes prouvent que le cinéma s'est décomplexé à représenter le divin à l'écran. Il est important de préciser toutefois que, dans ces récits, ce ne sont pas nécessairement les héros qui causent la disparition des figures divines. Néanmoins, le cinéma est vecteur d'un nouveau portrait qui humanise les dieux et évacue leur immortalité.

La montée en popularité du déicide s'est soldée par une prolifération du trope, la multiplicité des occurrences faisant que l'on assiste à différents types de déicides. Pour cette raison, des clarifications quant aux types s'avèrent nécessaires. Pour ce faire, nous privilégions la typologie proposée par Gordon (2017). La première forme de déicide, le type évanescent, se traduit par l'effritement progressif du caractère divin. Dans les récits où advient ce type de déicide, les dieux font généralement face à une menace qui nécessite l'aide d'un héros humain pour être enrayée. La toute-puissance des dieux est alors remise en cause lorsqu'une entité à priori inférieure leur est nécessaire. Le dieu ne meurt pas à l'écran, mais son caractère divin s'évapore aux yeux des spectateurs perplexes devant sa faillibilité.

La seconde forme de déicide, de type violent, se traduit par la destruction totale du corps divin. Dans un tel récit, une incompatibilité entre les sujets et les dieux poussent les premiers à se rebeller contre l'autorité jugée tyrannique des seconds. Entre eux, aucune coexistence n'est possible et, de ce conflit d'envergure cosmique, il ne peut y avoir qu'un seul survivant détenteur des pouvoirs divins. Pour ce faire, l'un doit éradiquer l'autre. Le déicide violent n'est donc pas simplement le trope narratif de la mort d'un dieu ; il s'agit de l'entreprise motivée de destruction du divin sous toutes ses formes et à perpétuité (ibid, 2017).

Ce deuxième chapitre a permis d'établir les fondements théoriques nécessaires à l'étude des récits vidéoludiques mettant en scène le déicide des dieux de la mythologie grecque. En définissant le mythe comme une structure narrative et idéologique en constante réactualisation,

en exposant la logique hiérarchique qui organise les relations entre les humains et les Olympiens dans le corpus mythologique grec, puis en conceptualisant le déicide comme trope narratif contemporain, nous avons cherché à dégager les principales tensions symboliques qui sous-tendent notre objet d'étude. Les réflexions issues des études mythologiques, de la narratologie et des travaux portant sur le déicide permettent ainsi d'envisager les jeux vidéo de notre corpus comme des mythes contemporains mobilisant l'imaginaire grec antique afin de mettre en scène des récits de renversement, de transgression et de destruction du divin. À partir de ces considérations théoriques, le prochain chapitre présente la méthodologie employée pour analyser le corpus vidéoludique. Il y sera question de l'approche qualitative privilégiée, des critères ayant guidé la sélection des jeux ainsi que des outils méthodologiques mobilisés afin d'étudier conjointement les dimensions mythologiques, narratives et ludiques des séquences de déicides.

CHAPITRE III

MÉTHODOLOGIE

3.1 Une approche qualitative

L'objectif de notre travail de recherche est de comprendre les messages communiqués dans les jeux vidéo représentant le déicide des dieux de la mythologie grecque. Plus précisément, il s'agit d'étudier la mise en forme puis l'interdépendance de trois éléments particuliers : le contexte mythologique de la relation entre les humains et les Olympiens, le contexte narratif du déicide et le contexte de la jouabilité avec la performance vidéoludique du déicide. Nous cherchons à comprendre comment la mythologie grecque est mobilisée comme trame de fond d'un récit mythologique contemporain.

De ce fait, notre travail s'inscrit dans une approche qualitative. Par cette approche, nous cherchons à produire une représentation cohérente, un modèle, qui puisse servir à mettre en relation un ensemble d'éléments de manière organisée (Mongeau, 2008). Les méthodes qualitatives d'analyse de données s'appuient essentiellement sur l'induction. Elles sont dites qualitatives parce que l'interprétation des résultats engage des réflexions d'ordre analogique et métaphorique par le discours plutôt que le calcul. Partant d'éléments difficilement quantifiables tels que le sens des mots, des images ou des sons, elle débute par un questionnement général vers la compréhension d'une situation particulière propre à un contexte donné (Mongeau, 2008).

Pour que l'approche qualitative puisse être efficiente et scientifiquement valable, le chercheur doit connaître son objet d'étude de façon extensive, ce qui requiert, en amont, une connaissance des éléments connexes au sujet étudié. Une fois le sujet bien délimité et les paramètres définis, le chercheur procède à une analyse du corpus en mobilisant des modèles théoriques. Ultimement, l'approche qualitative permet de faire émerger un sens nouveau à travers son enquête approfondie d'observations sociales. Celle-ci est tout particulièrement efficace dans un contexte où la problématique concerne des enjeux communicationnels (Bonneville et al., 2007).

3.2. La sélection du corpus

De manière à identifier les jeux vidéo composant le corpus de ce mémoire, il a fallu déterminer des critères d'admissibilité au préalable. Après l'évaluation de plusieurs candidats, deux critères de sélection ont émergé. Dans un premier temps, les jeux devaient représenter les dieux de la mythologie grecque de manière authentique (dans un univers historico-mythologique grec vraisemblable). En effet, l'atmosphère antiquisante est une composante essentielle pour notre analyse de significations. Dans un deuxième temps, les jeux devaient engager le joueur dans une performance vidéoludique du déicide visant l'éradication de l'entière du panthéon grec avec, à son sommet, la figure de Zeus. Ici, l'idée d'intention et de préméditation se révèle être au centre de nos questionnements. En fonction de ces critères, les jeux que nous avons retenus sont les suivants : *God of War I-II-III* (Santa Monica Studios, 2005 à 2010), *Mytheon* (Petroglyph Games, 2011), *Apotheon* (Alientrap, 2015), *Blood & Glory : Immortals* (Glu Mobile, 2015) et *Okhlos* (Devolver Digital, 2016).

Pour répondre plus adéquatement à nos questions de recherche, nous avons affiné les critères de sélection et procédé à une seconde délimitation. Ultimement, *Mytheon* et *Blood & Glory : Immortals* ont chacun été exclus du corpus pour les mêmes raisons. La première raison est que la trame narrative est sous-développée en comparaison aux autres titres. Nos interrogations portant entre autres sur l'analyse de la trame narrative, nous voulions être en mesure de collecter suffisamment de données.

La seconde raison est que ces jeux peuvent être joués avec d'autres joueurs (en mode coopération). *Mytheon* et *Blood & Glory* étant respectivement un jeu de rôle en ligne massivement multijoueur (MMORPG³) et un jeu de rôle action (ARPG⁴), la séquence du déicide de Zeus s'exécute sous la forme d'un *raid*⁵ dont la complétion nécessite la coordination de plusieurs joueurs (réels ou PNJ). Reconnaisant qu'il soit possible d'expérimenter le déicide

³ Le MMORPG, pour *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*, est un type de jeu vidéo où des milliers de joueurs interagissent simultanément dans un monde virtuel persistant.

⁴ Le ARPG, pour *Action Role-Playing Game*, est un type de jeu vidéo qui combine des éléments de jeux de rôle (progression du personnage, quêtes, équipement) avec une jouabilité orientée vers l'action, souvent en temps réel.

⁵ Le *raid* est un type d'activité dans les jeux multijoueurs. Il consiste en le regroupement de joueurs qui collaborent pour affronter des ennemis puissants, généralement des *boss*.

des Olympiens à plusieurs, nous avons néanmoins décidé de concentrer notre attention sur l'expérience singulièrement individuelle de la perpétration du déicide.

La troisième et dernière raison est que ces deux jeux mobilisent le trope du déicide dans une logique d'accumulation de ressources et non comme séquence de progression narrative. En effet, dans ces jeux, tuer un Olympien ne signifie pas sa disparition. Au contraire, il réapparaît une fois que le joueur quitte le lieu où l'on retrouve le dieu comme *boss*. Face à cette tendance où le déicide peut être performé à répétition pour collecter les ressources qui sont laissés au sol, nous nous tournons plutôt vers les jeux où le déicide consiste en une étape concrète de progression narrative. Par l'isolation de cette forme déicide machinal, nous souhaitons évaluer plus significativement les conséquences narratives du geste.

La sélection finale s'est donc arrêtée à la première trilogie de *God of War*, le jeu *Apotheon* et le jeu *Okhlos*. Une précision est à apporter quant à l'analyse des opus de la série *God of War* qui, malgré leur homogénéité narrative, comportent d'importantes variantes au niveau de la jouabilité. Par souci de proportion et de manière à éviter un débalancement des résultats, nous n'avons analysé que la jouabilité du dernier opus de la série, *God of War III*. Quant à l'analyse narrative, elle a requis la mobilisation de tous les opus de la série, voire ceux qui s'insèrent comme précurseurs (*God of War : Ascension*) ou comme suite *God of War* (2018) et *God of War : Ragnarök* (2022).

3.3. Les éléments analysés

L'ensemble des éléments interactifs des jeux de notre corpus ont été mobilisés au service de notre analyse. Du début jusqu'à la fin des récits, tous les menus contextuels, les cinématiques, les phases de jeu, les dialogues avec les personnages non joueurs et les interactions avec les objets environnants ont été considérés. À l'inverse, tous les éléments en rapport avec la production des jeux (les commentaires de développeurs), leur commercialisation (les stratégies de mise en marché), les résultats financiers ou la réception critique (discours des communautés de joueurs) n'ont pas été considérés. Parce que nous nous intéressons aux messages communiqués par les jeux, nous nous concentrons sur la manière dont les récits articulent leurs valeurs et donnent au joueur l'opportunité de les mettre en action.

Si la présentation des critères de sélection des jeux de notre corpus a mis de l'avant l'existence d'une certaine unicité narrative, un enjeu à la compréhension des messages communiqués est cependant la variété de genres vidéoludiques en présence. En effet, au niveau de la performance du joueur, des différences dans les modalités d'engagement ne permettent pas de broser un portrait homogène, mais plutôt de révéler la pluralité du trope narratif du déicide vidéoludique. Dans le cinquième chapitre de ce mémoire, suivant l'analyse des modalités de performance du déicide vidéoludique, une partie de notre analyse est dédiée aux variances de genres vidéoludiques (p. 122) avec comme objectif de mettre en résonance les occurrences de déicides tout en considérant leurs différences structurelles.

3.4. L'analyse

Afin de comprendre les messages que communiquent les récits vidéoludiques du déicide des dieux de la mythologie grecque, trois axes de recherche ont été élaborés. À l'origine, ces axes ont été spécifiquement déployés de manière à investiguer trois éléments charnières de nos jeux : les références mythologiques, la trame narrative et la jouabilité. Bien que chaque axe soit suffisant pour élever un certain nombre d'éléments caractéristiques, notre compréhension des « messages » implique un rassemblement de tous les éléments de façon holistique. Cette considération des messages communiqués par notre corpus est inspirée de la thèse de Jakobson et de son concept de « message » qui ne se réduit pas qu'à son contenu informationnel, mais constitue plutôt une organisation du discours où la manière de dire (code, structure, style) est signifiante. Autrement dit, selon la fonction poétique du langage, le message requiert de porter attention à sa forme et à sa production de sens. Il invite à analyser conjointement sa construction et les valeurs qu'il véhicule (Jakobson, 1963). Considérant que notre analyse vise à produire du sens d'informations véhiculées dans un média particulièrement codifié (le jeu vidéo) ayant la propension de remédier ses inspirations (par exemple l'Antiquité grecque), nous nous référons au concept de Jakobson comme cadre heuristique et postulat théorique, sans toutefois l'intégrer formellement à notre appareillage méthodologique.

Pour analyser les références mythologiques, plus spécifiquement pour savoir comment les jeux vidéo représentent la relation entre les humains et les Olympiens, nous nous sommes tournés vers l'approche sémiotique d'analyse de contenu. Cette méthode étudie les signes, les symboles et les structures de sens inscrit dans un texte, une image ou tout autre support

communicationnel. En sémiotique, les signes se rapportent à la forme des mots, d'images, de sons, de gestes ou d'objets à partir du moment où ils sont investis d'un sens. Globalement, l'analyse sémiotique vise à étudier un « système de signe » (Chandler, 2017) de manière à comprendre comment sont produites les significations.

Dans le contexte d'une analyse de contenu vidéoludique, plus précisément des références antiquisantes aux humains et aux Olympiens, les jeux vidéo, par la combinaison d'éléments diégétiques et extradiégétiques, émettent des signes qui informent des comportements (Bonenfant, 2016). Pour comprendre le sens donné aux humains et aux Olympiens, nous avons mis sur pied une grille de recensement dont l'objectif était de regrouper toutes les dénominations propres à chaque groupe. Nous appelons « dénominations » tout terme, qualificatif ou description énoncée soit par un personnage principal, un personnage secondaire ou la narration du jeu. Il est à noter que les dénominations issues de personnages sont plus subjectives parce qu'elles concernent un adversaire ou sympathisent avec un membre du même groupe. Quant aux dénominations issues de la narration, elles sont, dépendant du jeu et du contexte de la narration, généralement plus descriptives et neutres.

Considérant les efforts déployés à partir du recensement des dénominations lors de la collection des données du corpus jusqu'à la signification des regroupements de dénominations dans l'analyse (chapitre 5), nous jugeons nécessaire de clarifier les étapes ayant mené à la production de sens dans notre argumentaire.

Dans un premier temps, les dénominations recensées durant le terrain (la collection des données) sont ajoutées à une des deux listes, dépendant si elles concernent les humains ou les Olympiens. À la suite du terrain et de la complétion des deux listes, une analyse de chaque dénomination (le sens donné, le contexte, l'énonciateur, la connotation historique ou mythologique) est effectuée de manière à produire, sous forme de groupe, des dénominations ayant une signification comparable. Pour nommer chaque groupe, une dénomination représentative est choisie. Le groupe de dénomination est ensuite jumelé (ou non) avec d'autres groupes similairement produits sous une thématique qui vient chapeauter l'analyse (Figure 3.1).

	Nom du groupe				
	Thématique 1			Thématique 2	
	Dénomination représentative	dénomination # 1.1.1	dénomination # 1.2.1	dénomination # 1.3.1	dénomination # 2.1.1
Ensemble des dénominations		dénomination # 1.1.2	dénomination #1.2.2	dénomination # 1.3.2	dénomination # 2.1.2
		dénomination # 1.1.3		dénomination # 1.3.3	dénomination # 2.1.3
		dénomination # 1.1.4			dénomination # 2.1.4
		+			+

Figure 3.1 Grille de recensement des dénominations

La grille de recensement ayant permis de compiler les dénominations et de les organiser sous des thématiques, l'objectif est ensuite de mettre en résonance les regroupements appartenant à une même thématique afin d'établir une définition et une signification. Pour qu'une thématique puisse être pleinement définie, les dénominations au sein des regroupements sont minutieusement interprétées de façon à inférer (souvent) plusieurs sens. Les différentes interprétations mènent ensuite à la formulation d'un argument tributaire des sens interprétés. Une fois cette étape complétée pour tous les regroupements, l'ensemble des arguments générés au sein d'une même thématique sont utilisés pour établir une *logique* (l'intention soutenant l'utilisation des dénominations soit envers les humains ou les Olympiens) et une *temporalité* (la référence soutenant l'utilisation des dénominations soit envers les humains ou les Olympiens). Ce n'est qu'après avoir considéré la *logique* et la *temporalité* au sein d'une thématique qu'il est ultimement possible d'énoncer une *signification* (le jugement de valeur implicite à l'utilisation des dénominations) qui, durant l'analyse, permettra d'argumenter la définition des humains et des Olympiens dans notre corpus (Figure 3.2).

Groupe		
Thématiques		
Définition		
Logique		
Temporalité		
Signification		+
Regroupements de dénominations	dénomination représentative # 1.1.1	
	Interprétations	1. Sens #1 2. Sens #2 3. Sens #3
	Argument	Rassemblement des sens #1, 2, 3
	+	

Figure 3.2 Grille d'analyse des regroupements de dénominations

Notre enquête des messages véhiculés par les récits vidéoludiques s'est poursuivie avec une évaluation de la narration, plus précisément la trame narrative du déicide des Olympiens. Les récits de notre corpus étant des mythes contemporains, l'utilisation d'une structure narrative universelle pour documenter puis mettre en résonance a pour avantage d'isoler les composantes de la trame narrative. Pour ce faire, nous mobilisons le voyage du héros (le monomythe). Ce concept développé par l'anthropologue et mythologue Joseph Campbell dans *Le Héros aux mille et un visages* (1949) décrit une structure présente dans de nombreux mythes, légendes et récits à travers l'histoire et les cultures. Conceptualisée comme intemporelle, elle illustre le parcours transformateur d'un héros en dix-sept étapes réparties dans un arc narratif de séparation-initiation-retour (Figure 3.3).



Figure 3.3 Le voyage du héros (monomythe) de Campbell (1949)

La popularité du voyage du héros comme méthode d'analyse, mais aussi comme formule créatrice n'est pas étrangère à la réappropriation du concept dans les cercles de production hollywoodiens. La reprise par l'écrivain américain Christopher Vogler dans *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers* (1992) de la formule de Campbell – condensée en douze étapes (monde ordinaire, appel de l'aventure, refus, rencontre du mentor, franchissement du seuil, épreuves/alliés/ennemis, approche de la caverne, épreuve suprême, récompense, chemin du retour, résurrection, retour avec l'élixir) et articulée autour de sept archétypes (héros, mentor, gardien du seuil, héraut, métamorphe, ombre, trickster) — s'est avérée hautement structurante dans le paysage cinématographique contemporain, tant pour l'analyse que pour la scénarisation.

En lien avec nos objectifs de recherche, l'apposition d'une structure capable de s'ancrer dans la réalité plurielle du mythe s'avère toute désignée pour l'enquête de nos mythes contemporains. On dénote aussi une adéquation avec certains auteurs des études du jeu qui reconnaissent l'importance du modèle de par la proximité du cinéma et des jeux vidéo en ce qui a trait aux pratiques narratologiques (Egenfeldt-Nielsen, 2019). Dans le cadre de notre analyse, l'adaptation de Vogler est celle que nous mobilisons pour suivre le parcours du héros (Figure 3.4).

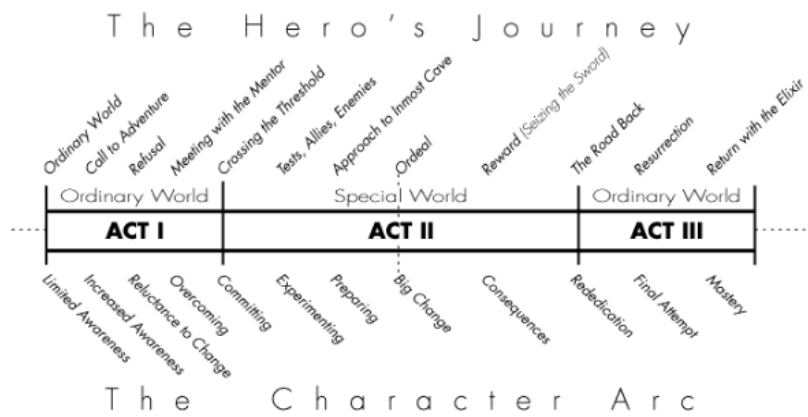


Figure 3.4 L'adaptation du voyage du héros par Vogler (1992)

En parallèle, de manière à mieux comprendre les composantes de la trame narrative du déicide des Olympiens, notre intérêt se pose aussi sur les personnages ayant un impact significatif sur la progression héroïque. Ce recensement narratif s'inscrit dans l'optique qu'un même personnage puisse jouer un rôle récurrent d'un récit à l'autre et ainsi avoir une place spécifique en périphérie du héros au sein de la trame narrative. Pour ce faire, une recension de personnages en présence permet de documenter les entités dont les apparitions sont les plus récurrentes (Figure 3.5).

	God of War	Apotheon	Okhlos	Total
Personnage #1				#
Personnage #2				#
Personnage #3				#
...				

Figure 3.5 Grille de recension des personnages des récits

En préface de *Myth and the Movies : Discovering the Mythic Structure of 50 Unforgettable Films* (1999) de Stuart Voytilla, Vogler suggère la présence de sept rôles archétypes au sein du récit. À cette proposition, nous ajoutons la figure de l’allié originalement comprise dans les travaux de Joseph Campbell pour obtenir huit archétypes distincts. Notre motivation d’inclure les rôle archétypes dans notre analyse provient du besoin de comprendre l’influence d’un personnage par plus que sa présence. En effet, les jeux vidéo antiquisants étant célèbres pour mobiliser des entités pour insuffler une atmosphère antique, l’ajout des archétypes est tributaire du besoin de considérer l’influence des personnages en fonction de ce qu’ils font dans les récits (à la différence de ce qu’ils sont). L’objectif est ensuite de mettre en résonance les informations pour cibler les personnages les plus significatifs (Figure 3.6).

	God of War	Apotheon	Okhlos
Le héros			
L'ombre			
Le messager			
Le mentor			
Le métamorphe			
Le gardien du seuil			
Le ludion			
L'allié			

Figure 3.6 Grille de recensement des rôles archétypes

Le dernier objectif étant de comprendre l’exécution des déicides, notre approche se doit d’envisager l’interactivité sous tous ses angles. Les débats en études du jeu entre la ludologie et la narratologie transmédiée s’étant soldé par le consensus d’une approche ludonarrative (Zabban, 2012), notre approche se doit d’être conséquente. Notre regard se tourne ainsi vers un système d’analyse ayant intégré différents modèles, méthodes formalistes et ontologies du jeu : le Système Historico-Analytique Comparatif (SHAC). Ce modèle fut initialement développé

pour documenter l'émergence, la prolifération et l'hybridation des différentes configurations ludiques dans l'histoire du jeu (Therrien, 2018).

Dans le contexte de notre analyse, le SHAC permet de décrire les formes d'interactivité, leur mise en œuvre et leur exécution. Présenté sous forme de tableau, il se lit de gauche à droite : 1) la figure d'interactivité (type d'action possible), 2) l'interface de manipulation (outil ou commande utilisée), 3) l'arrimage de l'action (manière dont l'action s'inscrit dans le système), 4) la rétroaction du monde ludique (réponse du jeu) et 5) les modalités de performance (conditions et qualité d'exécution) (Figure 3.7).

Figure d'interactivité	Interface de manipulation	Arrimage	Rétroaction	Modalité de performance
Figure #1				
Figure #2				
Figure #3				
...				

Figure 3.7 Les configurations (5) de l'expérience ludique du SHAC (Therrien, 2018)

Fort d'une meilleure compréhension de l'interactivité grâce au SHAC, nous envisageons finalement d'étudier les séquences de déicides. En complément d'information déjà relevée par l'analyse du SHAC, la typologie de déicides de Gordon (abordée au chapitre 2.3) est mobilisée pour comparer les séquences de déicides entre elles. En effet, en plus du type de déicide, le nombre de dieux tués et l'ordre chronologique des déicides sont des variables qui influencent notre réflexion. À la typologie binaire de Gordon (violent et évanescent), nous introduisons un troisième type de déicide ayant émergé de notre analyse : le déicide semi-définitif. Celui-ci se caractérise par un retour à la vie d'un dieu, mais dans le contexte d'une progression qui force le joueur à la répétition du même parcours de renversement hiérarchique (dans un style *roguelike*).

	God of War	Apotheon	Okhlos
Olympien #1			
Olympien #2			
Olympien #3			

Figure 3.8 Grille d'analyse des types de déicides

Ce chapitre a permis d'établir les fondements méthodologiques nécessaires à l'étude des récits vidéoludiques mettant en scène le déicide des dieux de la mythologie grecque. En définissant une approche qualitative centrée sur la production de sens, en délimitant un corpus, puis en élaborant des outils d'analyse adaptés aux dimensions narratives, ludiques et mythologiques des œuvres, nous avons cherché à construire un cadre cohérent pour l'examen des messages communiqués par les jeux. L'analyse sémiotique des dénominations, la mobilisation du voyage du héros et des archétypes narratifs, ainsi que l'usage du SHAC et de la typologie des déicides permettent conjointement d'aborder les récits comme des constructions ludonarratives complexes où la représentation des Olympiens, la progression héroïque et la performance vidéoludique participent à une même production de sens. À partir de ces considérations méthodologiques, le prochain chapitre présente les résultats issus du dépouillement du corpus. Organisée autour de nos trois axes de recherche, cette présentation vise à exposer de manière structurée les principales données recueillies avant leur mise en relation et leur interprétation dans l'analyse subséquente.

CHAPITRE IV

PRÉSENTATION DES RÉSULTATS

La prochaine étape du mémoire consiste à présenter les résultats de recherche. L'objectif étant de mettre en évidence les données récoltées lors du dépouillement du corpus, cette étape vise à synthétiser les résultats afin de les présenter de façon objective, structurée et succincte. Pour ce faire, notre présentation exige « une sélection des résultats les plus parlants ou les plus significatifs, c'est-à-dire les résultats qui apportent des éléments de réponse à notre question de recherche » (Mongeau, 2011, p 110). Dans cette optique, notre présentation se divise en trois parties, chacune d'elles portant sur une de nos sous-questions de recherche. Dans chacune des parties, les résultats sont accompagnés par des tableaux, des listes et/ou par des captures d'écran prises lors des sessions de jeu. Ces éléments sont ajoutés dans l'optique d'exemplifier les résultats présentés.

La première partie porte sur la relation entre les humains et des Olympiens au sein de notre corpus. Un recension de dénominations (termes, qualificatifs et descriptions) employées pour qualifier les représentants des deux groupes est effectué. Cette recension a pour objectif d'identifier les façons qu'ont les récits de notre corpus de nommer les représentants de chacun des deux groupes. Pour les fins de notre analyse, les dénominations sont ensuite regroupées sous forme de listes chapeautées par une dénomination représentative (ex : pomme / fruit). Chaque liste est suivie d'une brève explication des raisons et des significations des regroupements. À partir de ces listes, nous élaborerons une définition distincte de chacun des groupes et nous traiterons ensuite des dynamiques existantes entre les représentants des groupes au sein de notre corpus.

La deuxième partie traite des composantes de la trame narrative du déicide des Olympiens. Deux catégories de données y sont présentées. La première catégorie traite des étapes des parcours héroïques et se focalise sur la progression du personnage principal. La deuxième

catégorie traite des autres personnages influents gravitant autour des héros durant leurs quêtes. Leur influence est considérée soit par leur popularité (le nombre d'apparitions dans le corpus) ou par le ou les rôles archétypes joués. L'objectif de cette recension est d'évaluer les éléments structurants (les constances, les variances) au sein de la trame narrative du déicide des Olympiens. Pour les fins de notre analyse, les parcours héroïques et les autres personnages influents sont regroupés sous forme de tableaux ou de listes suivis de brèves mises en récits ou d'explications. Ces tableaux et listes seront ensuite mis en résonance de manière à ce qu'une structure de la trame narrative du déicide des Olympiens puisse émerger de notre corpus.

Finalement, la troisième partie traite des configurations de l'expérience ludique que proposent les récits de notre corpus. Conformément à la technique de documentation employée dans le système historico-analytique comparatif (SHAC), une recension des figures d'interactivité ainsi qu'une documentation des configurations ludiques est produite dans l'optique de réfléchir à la modélisation de l'agir humain dans les jeux de notre corpus. Cette présentation est suivie d'une mise en contexte des modalités de performance en fonction des genres vidéoludiques propres à chaque jeu. L'objectif de la recension de ces données est de réfléchir à l'actualisation de la trame narrative du déicide par le joueur et, plus précisément, d'envisager la façon dont le joueur opère le renversement des Olympiens. En complément, pour contextualiser la performance des déicides, nous présentons un sommaire des divinités tuées par type de déicide ; l'objectif étant d'identifier si un dieu ou un type de déicide se démarque vis-à-vis le geste posé par le héros. Pour les fins de notre analyse, les configurations ludiques sont regroupées sous forme de tableaux suivis de brèves explications quant aux données synthétisées. Ces tableaux seront ensuite mis en résonance de manière à réfléchir comment les jeux de notre corpus engagent le joueur dans la performance du déicide des Olympiens. Quant à la recension des types de déicides, les données sont présentées sous la forme d'un tableau.

Fort de la présentation de tous ces résultats, nous serons en mesure dans le chapitre 5 d'analyser conjointement l'ensemble des données présentées de manière à répondre à chacune de nos trois sous-questions de recherche ainsi qu'à notre question de recherche principale.

4.1. La relation entre les humains et les Olympiens

Pour bien comprendre la relation entre les humains et les Olympiens telle que présentée dans les jeux de notre corpus, il est essentiel de s'intéresser à chaque groupe distinctement. En ce sens, nous procédons en deux temps. Pour les humains d'abord, puis pour les Olympiens, nous regroupons sous forme de liste toutes les dénominations utilisées pour désigner les représentants des groupes au sein de notre corpus de jeux. Une brève explication des regroupements s'ensuit de manière à justifier les choix, leurs compositions ainsi que leurs significations.

Avant de présenter les dénominations des humains et des Olympiens, nous souhaitons informer le lecteur de certains choix ayant influencé des inclusions et des exclusions dans notre compilation. Premièrement, pour faire partie de notre corpus, une dénomination ne requiert qu'une mention dans n'importe quel des récits. En raison de la petitesse de notre corpus de jeux, il nous est nécessaire de mobiliser toutes les données valables. Deuxièmement, l'encodage du corpus ne prends pas en compte les occurrences des dénominations. La densité de la narration et la profondeur des thèmes abordés étant inégal entre les récits, la valeur des dénominations les plus populaires est trop contextuelle au récit le plus développé (*God of War* par rapport à *Okhlos*). Troisièmement, les résultats présentés ne contiennent que les dénominations énoncées (le mot) et non l'énonciateur. Bien que connaître l'émetteur nourrirait notre analyse, le sens donné à la dénomination est ce qui prévaut. Aussi, à travers nos récits, certains personnages changent d'allégeance au fil de la narration. Compte-tenu de ces éléments, il aurait été trop pointu que de retracer le moment spécifique de l'énonciation d'une dénomination en fonction des arcs narratifs. Quatrièmement, il est à noter que nous excluons de notre compilation les insultes proférées et les descriptions de personnages dans un état particulier. Ces éléments n'ont pas été retenues en raison du caractère trop personnelle et non représentatif de la relation entre les humains et les Olympiens au sens large.

4.1.1. Les dénominations des humains

Après avoir défriché l'ensemble des cinématiques de jeux, les dialogues, les descriptions d'items et les fiches de personnages en présence dans les jeux de notre corpus, une liste de quatre-vingt-douze termes, qualificatifs et descriptions concernant les humains a été assemblée. De cette liste, douze regroupements de dénominations ont été créés. Ces groupements sont

formés en respect du sens que prennent les dénominations dans le contexte des récits et n'unissent que les dénominations dont le sens coïncide. À titre d'exemple, les dénominations comme : « les maudits », « les condamnés » ou « les tourmentés » sont regroupés sous la dénomination : « Les souffrants ». Il est à noter que les dénominations qui chapeautent les groupements (celles utilisées pour nommer les regroupements) proviennent elles aussi du corpus. Elles ont été choisies en fonction de leur représentativité du sens et du contexte d'utilisation des autres dénominations. Aussi, nous souhaitons préciser que les regroupements n'ont été créés qu'après le défrichage complet du corpus. Ainsi, à travers l'ensemble des jeux de notre corpus, les humains sont décrits comme :

Première thématique : La condition humaine

- Des **mortels** (*mortals, ephemeral, flesh and blood*);
- Des **inférieurs** (*inferiors, low, creatures, things, savages, brutes, simple, dirty, small, little*);
- Des **enfants** (*infants, child, crawlers, mewlers, whelping*);
- Des **dépendants** (*dependants, peasants, servants, subjects, pleaders, sheeps, sycophants, worshipers*);
- Des **déchus** (*fallen, failures, disgraces, sunken, soiled, shadow of what men once was, unlightened, ungrateful, undeserving, uncivilized*);

Deuxième thématique : La situation humaine

- Des **souffrants** (*sufferers, cursed, denied, haunted, oppressed, tormented, tortured*);
- Des **manipulés** (*used, pawns, preys*);
- Des **esseulés** (*alone, abandoned, lonely, lost*);

Troisième thématique : Le potentiel humain

- Des **rebels** (*arrogants, audacious, challengers, defiers, darers, claimers, insolent, petulant, nuisance, issues, intruders, risers, those who climb, trespassers, those who seek to supersede*);
- Des **violents** (*violents, angry, enraged, vengeful, haters, plunderers, usurpers, betrayers, destroyers*);
- Des **contagieux** (*contagious, chaotic, plague, pest*);
- Des **potentiels** (*potential, champion, seed, ember*).

Pour faciliter l'analyse qui informera la définition du groupe des humains, il nous apparaît pertinent d'associer les douze regroupements à trois thématiques qui émergent de la liste des dénominations : la condition humaine, la situation humaine et le potentiel des humains. Comme pour les regroupements de dénominations, les associations aux thèmes sont basées sur le sens et le contexte des dénominations. L'association de chaque regroupement de dénominations à un des trois thèmes est effectuée de manière à favoriser l'analyse des résultats.

Sous la première thématique, la condition humaine, on retrouve cinq regroupements de dénominations : les « Mortels », les « Inférieurs », les « Enfants », les « Dépendants » et les « Déchus ». Ces regroupements de dénominations sont joints sous la prémisse qu'ils traitent spécifiquement de différences humaines par rapport aux Olympiens.

Sous la deuxième thématique, la situation humaine, on retrouve trois regroupements de dénominations : les « Souffrants », les « Manipulés » et les « Esseulés ». Ces regroupements de dénominations sont unis par le fait qu'ils traitent spécifiquement de l'état dans lequel on retrouve les humains dans les récits de notre corpus.

Sous la troisième thématique, le potentiel des humains, on retrouve quatre regroupements de dénominations : les « Rebelles », les « Violents », les « Contagieux » et le « Potentiel ». Nous lions ensemble ces regroupements de dénominations partant du principe qu'ils réfèrent tous à un potentiel d'action humaine ne s'étant pas encore concrétisé au moment où les dénominations sont énoncées à travers les récits de notre corpus.

4.1.2. Les dénominations des Olympiens

Tel qu'effectué pour les dénominations des humains, le déchiffrement de l'ensemble des cinématiques de jeux, des dialogues de personnages, des descriptions d'items et des fiches de personnages a permis d'assembler une liste de soixante-quatre termes, qualificatifs et descriptions concernant les Olympiens. À partir de cette liste, neuf regroupements de dénominations ont été créés respectant leur sens dans le contexte d'utilisation des récits. Ainsi, à travers l'ensemble des jeux du corpus, les Olympiens sont décrits comme :

Première thématique : La nature des Olympiens

- Des **tout-puissants** (*mighty, measure of strength and power, powerful, triumphant, victorious*);
- Des êtres **divins** (*blessed, glorious, pure, holy, radiant, supernatural, immortals, deathless*);

Deuxième thématique : La position des Olympiens

- Des **dirigeants** (*rulers, King/Queen, those who receive reverences and honors, reign, absolute authority, lofty*);
- Des **guides** (*guides, wisest, patriarch/matriarch, shepherds*);

Troisième thématique : Le tempérament des Olympiens

- Des **imprévisibles** (*unpredictable, bad temper, Irascibles, whimsical, jealous*);

Quatrième thématique : Le comportement des Olympiens

- Des **opresseurs** (*oppressors, tyrants, fiends, tormentors, those who have yoke, callous, cruel*);
- Des **manipulateurs** (*manipulators, tricksters, those who scheme, petty, those who play games, those who transform, those who get others into their fights*);
- Des **malhonnêtes** (*dishonest, treacherous, deceivers, liars, those who hide, breakers of bonds/contract, unfaithful, corrupted, vengeful*);
- Des **négligents** (*negligent, used, pawns, preys*).

Comme pour les regroupements de dénominations des humains, il nous apparaît pertinent d'associer les neuf regroupements ci-dessus à quatre thématiques qui émergent de la liste des dénominations des Olympiens : la nature des Olympiens, la position des Olympiens, le tempérament des Olympiens et le comportement des Olympiens. À nouveau, les associations aux thèmes sont basées sur le sens et le contexte des dénominations. La liaison des dénominations aux thèmes est faite de manière à favoriser l'analyse des résultats.

Sous la première thématique, la nature des Olympiens, on retrouve deux regroupements de dénominations : les « tout-puissants » et les « divins ». Ces regroupements de dénominations sont associés parce qu'ils font référence à l'origine des Olympiens.

Sous la deuxième thématique, la position des Olympiens, on retrouve deux regroupements de dénominations : les « dirigeants » et les « guides ». Ces regroupements de dénominations sont associés pour leurs références spécifiques aux rôles et aux responsabilités que les Olympiens ont envers les humains à travers les récits.

Sous la troisième thématique, le tempérament des Olympiens, un seul regroupement de dénominations est inclus : les « imprévisibles ». Dans ce regroupement, l'accent est mis sur la manière dont les récits évoquent une part d'individualité et de personnalité propre à chaque Olympien au sein du groupe.

Sous la quatrième thématique, le comportement des Olympiens, on retrouve quatre regroupements de dénominations : les « oppresseurs », les « manipulateurs », les « malhonnêtes » et les « négligents ». Ceux-ci témoignent de la manière dont les Olympiens exercent leur pouvoir sur leurs sujets.

4.2. Les composantes de la trame narrative du déicide des Olympiens

Nous nous tournons maintenant vers les héros, leurs parcours et les personnages influents dans les récits de notre corpus. Dans cette partie, nous présentons les éléments qui permettront d'identifier les composantes de la trame narrative du déicide des Olympiens et, ultimement, d'évaluer les éléments structurants de la trame narrative. Pour ce faire, nous procédons en deux temps. Tout d'abord, nous nous intéressons au déroulement des parcours héroïques alors que nous retraçons spécifiquement la progression du personnage principal (le héros) dans chacune des quêtes de notre corpus. Les trois séquences narratives sont présentées sous la forme d'un tableau décliné en douze étapes consécutives et distinctes. S'ensuit une brève mise en récit des événements. Celle-ci est produite afin de clarifier le rôle du héros à chacune des étapes. Suivant la présentation des parcours héroïques, nous poursuivons avec une identification des autres personnages. Cette seconde partie s'intéresse à tous les personnages influents gravitant en périphérie des héros. Ceux-ci se démarquent soit par leurs présences répétées ou pour leurs

rôles. Pour les occurrences de personnages, une liste recensant toutes les apparitions dans chaque récit est dressée. Cette liste est suivie de brèves explications de l'information qui y est synthétisée. Pour les rôles des personnages, un tableau associant des personnages à huit rôles archétypes est présenté. Ce tableau est lui aussi suivi de brèves explications de l'information synthétisée.

Avant de présenter les parcours héroïques, les personnages influents et les rôles archétypes, nous souhaitons informer le lecteur de certains éléments ayant déterminé l'inclusion et l'exclusion de données dans notre compilation. Concernant les parcours héroïques et leur présentation en tableaux, l'absence de description à la droite d'une étape n'est pas une omission. Cela signifie plutôt que cette étape n'est pas présente dans le récit. L'absence d'une étape dans un ou plusieurs récits du corpus fera partie intégrante de notre analyse des composantes de la trame narrative.

Concernant le parcours héroïque de Kratos, le récit officiel de la franchise *God of War* se décline sur plus de treize jeux vidéo différents, huit bandes-dessinées, quatre romans et une série de balado/podcast. Le corpus s'élargi davantage lorsqu'on considère l'ensemble de la production de *fanfiction* et le *theorycrafting*. Dans le cadre de ce mémoire et pour les fins de notre analyse, nous nous concentrons uniquement sur la première trilogie de jeux vidéo produite : *God of War* (2005), *God of War II* (2007) et *God of War III* (2010). La raison pour laquelle nous nous concentrons sur ces trois opus est qu'ils contiennent tous au moins une étape du parcours héroïque de Kratos. Chaque opus de la série ayant son propre parcours héroïque, notre compilation se focalise sur la première ère de la franchise lorsque Kratos est dans l'univers mythologique grec.

À propos des personnages influents, ce sont deux-cent-quatre-vingt-un personnages qui ont été recensés à travers l'ensemble des récits de notre corpus. D'entre eux, la grande majorité (plus de 90%) se retrouvent dans au moins deux des récits. Parmi le décompte, les occurrences provenant de déclinaisons d'un même personnage (Talos), de personnages appartenant à la même race (cyclopes) ou de noms écrit différemment (Kronos/Cronos) sont logiquement rassemblés sous une même occurrence. Les personnages n'ayant pas de noms officiels, ne pouvant pas être rattachés à une autre entité et n'étant pas répertoriés dans les *wikis* ou les forums en ligne sont soit associés à leur rôle (la garde olympienne), au lieu où ils apparaissent (les sbires de Triton) ou, lorsque possible, à leurs aptitudes dans les jeux (les chamans). Dans

l'objectif d'identifier les personnages les plus influents gravitant autour des héros, il est à noter que la présence physique et non simplement la mention des personnages est considérée. Certaines exceptions sont toutefois faites pour des personnages dont la présence est implicite même si ce n'est pas actualisée. Par exemple, le cas d'Hermès qui, bien que nommé et possédant ses propres quartiers dans *Apotheon*, est absent du récit. Au total, vingt-quatre personnages sont présentés dans la liste des occurrences. Chaque personnage est regroupé sous une catégorie établie dans le but de faciliter l'analyse des résultats.

4.2.1. Les parcours héroïques

Ayant suivi toutes les quêtes héroïques de leur amorce jusqu'à leur aboutissement, nous synthétisons chaque parcours en douze étapes consécutives prenant la forme de tableaux. Présentant d'abord le parcours de Kratos (*God of War*), puis celui de Nikeandros (*Apotheon*) et finalement celui du philosophe (*Ohklos*), nous distillons chaque étape en quelques phrases afin d'illustrer la substance narrative. Nous procédons ainsi afin de favoriser la mise en résonance des étapes lors de l'analyse des résultats. Bien que fructueuse pour notre analyse, cette façon de présenter l'information a cependant l'effet de décentraliser le héros de la trame narrative. Pour pallier ce décalage, les tableaux sont précédés d'une mise en récit des parcours héroïques, l'objectif étant de garder le héros au premier plan afin de comparer les progressions héroïques durant l'analyse. Cette mise en récit, bien qu'étant un complément d'information, est à considérer comme partie prenante des résultats.

4.2.1.1. Le parcours de Kratos dans *God of War III*

Le récit de *God of War* s'amorce alors qu'un général de l'armée spartiate nommé Kratos (le personnage joueur) est recruté par Arès, le dieu de la guerre, pour devenir son champion et mener ses guerres. Voyant Kratos exceller dans ses fonctions, Arès souhaite élever son champion à son plein potentiel. Pour ce faire, il envisage libérer Kratos des liens l'empêchant devenir le plus grand guerrier du monde : sa famille. Ainsi, lors d'un énième raid, Kratos est sommé de ravager une quelconque cité grecque. Or, Arès dissimule dans cette même cité la femme et la fille de Kratos. Ce dernier, dans la frénésie aveuglante de pillage et de destruction,

assassine inconsciemment les membres de sa famille et découvre avec horreur la supercherie d'Arès. L'évènement, faute de renforcer l'engagement du général, produit une cassure. Kratos devient le « fantôme de Sparte », condamné à porter la marque de son geste et revivre le meurtre de sa famille à travers des cauchemars. Il décide de rompre ses liens de servitude envers le dieu de la guerre et se met au service d'autres Olympiens qui lui promettent, en échange de services rendus, de le libérer de ses souffrances afin qu'il retrouve la paix.

Après dix années de servitude et des promesses olympiennes inachevées, Kratos confronte Athéna. Lors de cette conversation, la déesse promet d'accorder au spartiate le pardon de l'Olympe en échange d'une dernière tâche : tuer Arès. Ce service survient alors qu'Arès, ayant récemment amorcé une séquence de raids sans précédent, assiège la cité d'Athènes. Ne pouvant agir d'elle-même étant obligée de respecter un décret formulé par Zeus interdisant les Olympiens de guerroyer entre eux, la déesse somme Kratos d'intervenir en son nom. Elle confie à Kratos un secret ; celui de l'emplacement de la boîte de Pandore renfermant le pouvoir de tuer un dieu. Kratos mènera son travail à terme. Or, malgré la conclusion souhaitée, Athéna ne tiendra qu'à demi sa promesse. Ayant laissé miroiter l'espoir d'une rédemption, Athéna pardonne aux noms des Olympiens les fautes commises par Kratos, mais ce dernier reste tourmenté par ses cauchemars. Incapable de poursuivre, Kratos tente de s'enlever la vie et dans un revirement de situation, Athéna freine son geste et lui propose d'occuper le trône maintenant vacant d'Arès. Kratos accepte de combler la position et devient le nouveau dieu de la guerre.

Déifié par les Olympiens, Kratos devient à son tour un dieu belliqueux et vengeur tout comme son prédécesseur. Malgré les pouvoirs qui lui ont été conférés, Kratos reste hostile à la gouvernance olympienne ayant refusé de le gracier. Sans réserve, il déploie sa colère et mène de nombreuses guerres à travers le monde grec. Ces guerres attirent l'inquiétude de Zeus qui reconnaît en Kratos une menace pour son règne. Zeus décide donc de piéger le spartiate, de le déposséder de ses pouvoirs et de le tuer. Kratos réussit toutefois à fuir le Royaume des Morts et, avec l'aide des Titans, amorce une ascension de l'Olympe pour renverser Zeus. Lors de son ascension, le Spartiate se bute à plusieurs ennemis (des créatures mythologiques et des Olympiens) ainsi qu'à des énigmes qu'il doit résoudre afin de progresser. Or, Kratos est à nouveau trahi cette fois-ci par les Titans qui avouent au Spartiate s'être servi de lui pour propulser leur propre rébellion envers les Olympiens.

Suite à la trahison des Titans, Athéna vient à la rencontre de Kratos. Prise d'un soudain changement d'allégeance, l'olympienne dévoile à Kratos que le seul moyen de vaincre Zeus est de récupérer un pouvoir toujours enfoui dans la boîte de Pandore. Pour y accéder, Kratos devra retrouver Pandore et la sacrifier aux Flammes de l'Olympe. Or, lorsque Kratos rencontre Pandore et se lie d'affection pour la jeune fille, elle l'informe du plus puissant de tous les pouvoirs : l'espoir. Pandore performe le sacrifice nécessaire à l'ouverture de la boîte qui s'avère vide. Zeus, venu dissuader Kratos de poursuivre sa vengeance, se met à narguer le Spartiate qui explose de rage. Un affrontement entre Zeus, Gaïa et Kratos s'ensuit. Après avoir transpercé d'un trait d'épée le corps de Zeus et le cœur de Gaïa, le Spartiate s'apprêtant à quitter la scène est freiné par la forme spectrale de Zeus qui émerge du corps mutilé de l'Olympien. Celle-ci s'empare de Kratos et le précipite dans « les Ténèbres » ; un lieu enfoui dans l'esprit de Kratos généré par ses peurs et les remords du passé.

Démuni de ses armes, Kratos émerge dans l'obscurité. Il avance dévoilant progressivement un horizon où se matérialisent les événements brutaux ayant marqué sa quête. Sur son chemin, il est interpellé par l'esprit de Pandore qui le guide vers la vraie boîte de Pandore ; celle cachée au fond de lui-même et qui renferme le pouvoir de l'espoir. Après avoir réussi à se pardonner le meurtre de sa famille, Kratos est finalement en mesure d'accéder à la boîte et d'en libérer le pouvoir dormant en lui. Fort de cette nouvelle aptitude, Kratos émerge « des Ténèbres », s'extirpe de l'emprise de Zeus et concrétise le déicide violent du roi des Olympiens.

Les dieux maintenant renversés et la vengeance de Kratos accomplie, le spartiate trône au sommet d'un monde grec en ruine. La déesse Athéna apparaît ensuite à Kratos. Celle-ci exige que le Spartiate lui remette le pouvoir de l'espoir afin qu'elle puisse entamer une nouvelle gouvernance de l'humanité. Plutôt que de se plier à la demande de l'Olympienne, Kratos commet son suicide en s'empalant avec l'une de ses armes ; ce qui a pour effet de redistribuer le pouvoir de l'espoir dans l'univers. Frustrée et déçue, Athéna retire l'épée du corps de Kratos, le laissant se vider de son sang. Celui-ci réussit toutefois à survivre et quitte le monde grec pour rebâtir une nouvelle vie ailleurs.

Étapes	Description
1. Le monde ordinaire	Kratos, un général de l'armée spartiate, est recruté par le dieu de la guerre Arès pour mener ses guerres.
2. L'appel à l'aventure	Lors d'un raid, Arès manipule Kratos à tuer les membres de sa famille.

	Kratos décide de rompre son lien de servitude avec Arès. Afin d'être libéré de ses cauchemars incessants, Kratos se met à la solde d'autres Olympiens.
3. Le refus de l'aventure	
4. La rencontre du mentor	Athéna sollicite les services de Kratos afin qu'il tue Arès. Athéna promet à Kratos sa rédemption une fois Arès tué.
5. Le passage du seuil	Kratos s'empare de la boîte de Pandore, l'ouvre et utilise son pouvoir pour tuer Arès. Kratos est déifié par les Olympiens. Il remplace Arès dans ses fonctions de dieu de la guerre.
6. Tests, alliés, ennemis	Kratos est piégé par Zeus qui le tue, le dépossédant de ses pouvoirs divins. Avec l'aide des Titans, Kratos amorce une ascension de l'Olympe pour renverser Zeus, mais est piégé à nouveau, cette fois-ci par les Titans.
7. L'approche de la caverne	Athéna partage à Kratos la formule pour tuer Zeus.
8. L'épreuve	Pandore se sacrifie afin de permettre à Kratos d'ouvrir la boîte de Pandore. Kratos affronte Zeus et est envoyé dans les Ténèbres.
9. La récompense	Depuis les Ténèbres, Kratos libère le pouvoir de l'Espoir dormant en lui. Kratos vainc la forme spectrale de Zeus, puis tue Zeus.
10. La route du retour	Kratos refuse de donner le pouvoir de l'Espoir à Athéna.
11. La résurrection	Kratos tente de se suicider. Le pouvoir de l'Espoir est redistribué dans l'univers.
12. Retour avec l'élixir	Kratos survit à son suicide et voyage vers un lieu inconnu.

4.2.1.2. Le parcours de Nikandreos dans *Apotheon*

Le récit d'*Apotheon* débute alors que Zeus, souverain des dieux et des hommes, décrète une loi sommant le retrait vers l'Olympe de toutes les divinités en présence sur la surface terrestre. Le décret stipule une cessation de tout contact entre les dieux et les humains. En filigrane de cet édit, Zeus a pour objectif d'éradiquer l'humanité. Mû par une déception vis-à-vis la race humaine et d'un dédain pour sa cinquième génération, l'Âge de Fer, Zeus souhaite achever l'Humanité qu'il juge irrévérencieuse et irrespectueuse de son règne. Brisant le contrat d'interdépendance sacré liant les deux groupes, Zeus condamne l'humanité à une lente et souffrante extinction par le retrait des grâces divines nécessaires à leur survie (Poséidon ayant permis la pêche, Déméter offrant l'agriculture, Hélios procurant le soleil, etc.).

Suite au décret de Zeus, les humains laissés pour compte sur la surface terrestre se mettent à guerroyer entre eux. Dans ce contexte, un groupe de pirates accoste sur la rive du village grec de Dion pour l'assiéger. Lors du raid, un humain nommé Nikandros émerge des décombres et s'efforce de repousser les envahisseurs venus piller le village. Une fois les pirates vaincus, la déesse Héra apparaît à Nikandros lui exposant que suite au retrait divin, la seule manière de sauver l'humanité de l'extermination est de renverser le roi de l'Olympe. Héra, en apparence sympathisante à la cause humaine, communique son mécontentement envers Zeus ; elle-même victime des multiples infidélités de son mari. La déesse propose donc à Nikandros de devenir son champion afin de mettre un terme à la gouvernance trompeuse de Zeus. N'ayant d'autre choix que d'accepter l'aide d'Héra, Nikandros emprunte un portail magique qui le transporte au pied du mont Olympe.

Nikandros amorce son ascension. Sur son chemin, il rencontre plusieurs divinités (des Olympiens, des demi-dieux et des créatures mythologiques) qui l'interpellent, le défient et/ou l'attaquent. Un Olympien à la fois, il surmonte les épreuves et s'approprie leurs pouvoirs devenant progressivement plus puissant. Héra, sentant la suspicion de Zeus s'accroître et craignant d'être démasquée, trahit Nikandros. La déesse avertit son mari des méfaits commis par son champion sur l'Olympe ; omettant de mentionner sa complicité. Zeus intercepte alors Nikandros et le neutralise d'un trait de foudre. Le champion chute de l'Olympe jusqu'au village de Dion qu'il redécouvre saccagé par les sbires de l'Olympe. Nikandros apprend alors que durant son ascension et suite au refuge des divinités vers l'Olympe, Zeus relâcha la garde olympienne ainsi qu'une armée de cyclopes sur la surface terrestre afin d'exterminer l'humanité. Se frayant un chemin dans les décombres de la cité en ruine, Nikandros retrouve Héra. La déesse justifie sa machination et permet au héros de revenir sur l'Olympe poursuivre l'ascension. De retour sur l'Olympe, Nikandros défait les Olympiens restant et se fraie un chemin vers la forteresse de Zeus.

Une fois à l'intérieur, il y découvre Héra enchaînée après que son mari ait découvert ses manigances. Zeus s'adresse ensuite à Nikandros pour le convaincre de lui remettre les pouvoirs divins cumulés durant son ascension. Zeus invite Nikandros à cesser sa quête sous prétexte que le sort de la race humaine est irréversible et qu'il n'a rien à gagner de leur affrontement. Nikandros refuse la proposition, affronte Zeus, le vainc et récupère son pouvoir. En route vers la sortie de la forteresse, Nikandros croise Héra toujours enchaînée. Elle somme le champion

de la libérer, mais Nikandreos refuse (ou la tue) avant de quitter l'Olympe vers la surface terrestre.

De retour à Dion, Nikandreos traverse le village décimé. Tous les habitants sont décédés et il ne reste plus que des ruines. Zeus réapparaît alors pour affronter Nikandreos une seconde fois. Nikandreos est alors transformé en dieu (égal en grandeur à Zeus) pour ce dernier duel. Suite à sa victoire, Nikandreos quitte les ruines de Dion pour se rendre dans une forêt avoisinante. De là, il récolte un terreau fertile depuis la surface terrestre et sculpte de ses propres mains ce qui s'apparente être un nouvel être humain. Finalement, Nikandreos anime sa création en la frappant d'un coup de foudre. Le récit se conclut alors que les deux entités échangent un regard.

Étapes	Description
1. Le monde ordinaire	Zeus décrète le retrait des dieux vers l'Olympe et condamne l'humanité à son extinction.
2. L'appel à l'aventure	Nikandreos se réveille à Dion et repousse l'invasion des pirates.
3. Le refus de l'aventure	
4. La rencontre du mentor	Héra apparaît à Nikeandreos, lui expose la situation (le retrait des dieux de la surface terrestre) et lui propose de devenir son champion.
5. Le passage du seuil	Nikandreos accepte l'offre d'Héra et traverse un portail magique qui le mène aux portes de l'Olympe.
6. Tests, alliés, ennemis	Nikandreos amorce l'ascension de l'Olympe. Il affronte les Olympiens, mais est dénoncé par Héra à Zeus qui le foudroie. Nikandreos chute de l'Olympe, mais réussit avec l'aide d'Héra à revenir sur l'Olympe et poursuivre sa quête.
7. L'approche de la caverne	
8. L'épreuve	Nikandreos rejoint la forteresse de Zeus au sommet de l'Olympe. Il affronte le roi des dieux.
9. La récompense	Nikandreos défait Zeus et s'approprie tous les pouvoirs des Olympiens.
10. La route du retour	Nikandreos refuse de libérer (ou tue) Héra. Nikandreos retourne sur la surface terrestre (le village de Dion) en ruine.

11. La résurrection	Nikandreos affronte Zeus une seconde fois. Nikandreos se transforme en dieu et tue Zeus.
12. Retour avec l'élixir	Nikandreos (en tant que nouveau dieu) crée ce qui s'apparente être un nouvel être humain. Les deux êtres échangent un long regard.

4.2.1.3. Le voyage du philosophe dans *Okhlos*

Le récit d'*Okhlos* s'amorce alors que les Olympiens règnent avec mépris et dédain sur le domaine des humains. À distance depuis l'Olympe et désintéressés par les activités humaines, les Olympiens remarquent que des rassemblements d'humains se produisent sur la surface terrestre. En effet, certains humains se mobilisent dans des lieux publics pour discuter de philosophie. Face à ces rassemblements, une inquiétude croît chez les Olympiens qui anticipent dans ces activités humaines l'essor d'une rébellion contre leur autorité. Les Olympiens décident alors de sanctionner ces rassemblements. Durant une assemblée bondée à l'Académie d'Athènes, alors qu'un philosophe argumente devant une audience attentive, le pied géant d'un Olympien descend du ciel et vient écraser l'édifice, tuant la majeure partie de ceux qui étaient venu s'y réunir. Pris de colère, un des survivants, un philosophe, clame son exaspération vis-à-vis les dieux. Il décide de se rebeller contre le règne des Olympiens et amorce le recrutement d'une foule de sympathisants (citoyens, esclaves, autres philosophes, demi-dieux, créatures mythologiques, titans, etc.) prête à traverser la Grèce entière à la rencontre de dieux à éliminer.

La foule menée par le philosophe quitte la ville d'Athènes. Après avoir rencontré et vaincu plusieurs Olympiens sur leur chemin, dont Arès, Poséidon et Athéna, la foule se fraie un chemin jusqu'aux Enfers où elle affronte Hadès. Après l'avoir vaincu, la foule se disperse. Or, bien qu'Hadès ait été vaincu, le joug des Olympiens continue d'être exercé sous l'autorité de Zeus. La menace toujours présente, un nouveau philosophe harangue une seconde foule de sympathisants en provenance d'Athènes, cette fois-ci pour rejoindre Zeus au sommet de l'Olympe.

Après avoir retraversé la Grèce et affronté de nouveau les dieux (sauf Hadès), le périple culmine sur l'Olympe où après un long affrontement contre Zeus, la foule réussit à l'éliminer. À la mort de Zeus, une transmission automatique des pouvoirs divins s'opère vers le plus proche vecteur : le philosophe. Absorbant les pouvoirs divins, le philosophe se transforme en une figure toute-puissante nommée le philosophe-dieu. Cette transformation est nocive et altère l'attitude du héros. Corrompu par les pouvoirs divins, le philosophe-dieu conserve jalousement les pouvoirs

(au lieu de les redistribuer) et prend place sur le trône de l'Olympe; devenant ainsi la personnification de Zeus dans un autre corps.

Face à cette nouvelle menace, un nouveau philosophe recrute une troisième foule et à nouveau, à partir d'Athènes, un périple s'amorce vers l'Olympe cette fois-ci pour renverser le philosophe-dieu. Après avoir retraversé et affronté les mêmes ennemis que la deuxième foule, la troisième foule accède au sommet de l'Olympe. Là-haut, elle rencontre le philosophe-dieu, le confronte et le tue. Suite à la victoire, les pouvoirs divins jaillissent hors du corps du philosophe-roi, mais au lieu de se rattacher au plus proche vecteur, les pouvoirs sont distribués spontanément dans le monde entier. La menace éradiquée, la troisième foule se disperse. Plus tard, un conclave de philosophes réunit à Athènes détermine que les pouvoirs divins ne doivent être ni pris de force ni possédé par une seule entité. Plutôt, ils doivent être distribués démocratiquement. Le récit se termine alors que certaines personnes présentes au conclave ne semblent pas comprendre (ou sembler douter) d'une telle répartition de pouvoirs.

Étapes	Description
1. Le monde ordinaire	Les Olympiens règnent sur le monde des humains avec mépris et dédain.
2. L'appel à l'aventure	Durant une réunion de philosophes, un Olympien détruit l'Académie. Le philosophe survivant appelle à la révolte et recrute la foule.
3. Le refus de l'aventure	
4. La rencontre du mentor	
5. Le passage du seuil	La foule quitte la première cité.
6. Tests, alliés, ennemis	La foule traverse la Grèce jusqu'aux Enfers et tue Hadès. Une nouvelle foule (pour une 2e fois) traverse la Grèce jusqu'au sommet de l'Olympe.
7. L'approche de la caverne	
8. L'épreuve	La foule affronte et tue Zeus.
9. La récompense	Les pouvoirs divins sont transférés dans le philosophe qui prend la place de Zeus sur l'Olympe; devenant le philosophe-dieu.
10. La route du retour	Une nouvelle foule traverse (pour une 3e fois) la Grèce jusqu'au sommet de l'Olympe. La foule affronte le philosophe-dieu et le tue.

11. La résurrection	Les pouvoirs divins sont spontanément redistribués dans l'univers.
12. Retour avec l'élixir	La foule se disperse. Les philosophes de l'Académie conviennent des normes d'attribution et de possession des pouvoirs, mais tous ne semblent pas comprendre (ou croire) à une répartition démocratique.

4.2.2. Les autres personnages

Comme pour les parcours héroïques précédemment présentés, une recension des autres personnages en présence dans les récits est cruciale à la compréhension de la trame narrative du déicide des Olympiens. La présentation des autres personnages a pour but de mettre en lumière la présence de structures narratives soit avec l'apparition répétée de personnages ou par l'incarnation de rôles archétypes par des personnages. Pour ce faire, nous procédons en deux temps. Dans un premier temps, une liste d'occurrences comptabilisant les présences de tous les personnages ayant pris part à au moins un des récits de notre corpus est établie. À partir de cette liste, seuls les personnages apparaissant dans chacun des récits sont présentés. Tel qu'expliqué parmi les éléments ayant déterminé l'inclusion ou l'exclusion de données lors de notre compilation, ce filtre au sein de la liste des occurrences se veut une manière de mettre en évidence uniquement les personnages dont la présence a été des plus significatives. La présentation de cette liste est suivie de brèves explications de l'information qui y est synthétisée. Dans un deuxième temps, un tableau associant des personnages de chacun des récits de notre corpus à huit rôles archétypes est présenté. L'association de ces rôles dépendant des fonctions, des objectifs et des actions entreprises par les personnages, les données présentées dans le tableau permettront de mettre en exergue les figures narratives intrinsèques à la trame du déicide des Olympiens lors de notre analyse. Ce tableau est lui aussi suivi de brèves explications synthétiques.

4.2.2.1. Les personnages-clés (ou en présence dans tous les récits)

Suite à un défrichage exhaustif d'occurrences de personnages figurant soit dans *Apotheon*, *Okhlos* et l'un des opus de la série *God of War*, on rappelle qu'une liste de deux cent quatre-vingt-un personnages a été établie. D'entre eux, et en fonction des critères d'inclusion/exclusion précédemment énoncés, un total de vingt-quatre personnages uniques sont recensés. Pour

faciliter la lecture et le référencement des résultats, nous nommerons dorénavant l'ensemble de ces vingt-trois personnages : les « personnages-clés ». Pour favoriser l'analyse des résultats, la présentation des personnages-clés se décline en quatre catégories correspondant à la nature des personnages qui s'y retrouve. Les regroupements par catégories permettront de reconnaître l'importance d'un groupe au sein de la trame narrative, ce qui constituera un degré d'interprétation supplémentaire lors de l'analyse.

Première catégorie : Les Olympiens

- Aphrodite, Apollon, Arès, Artémis, Athéna, Hadès, Hélios, Héphestos, Héra, Hermès (présent deux fois et une fois mentionné), Perséphone, Poséidon et Zeus.

Deuxième catégorie : Les Titans

- Kronos et Prométhée (deux fois présents et une fois mentionné).

Troisième catégorie : Les ennemis

- Des cyclopes, des lions, des nécromanciens, des nymphes, la garde olympienne, des satyres et des squelettes.

Quatrième catégorie : Les humains

- Icare (deux fois présents et une fois mentionné) et les esprits.

De ces vingt-quatre personnages-clés, quatorze sont des divinités ; dont les douze figures principales du panthéon mythologique grec et la conjointe d'Hadès : Perséphone. Deux personnages-clés sont des Titans. Il y a Kronos, le roi des Titans, et Prométhée, le voleur du feu sacré de l'Olympe. Aussi, sept personnages-clés sont des types d'animaux ou créatures mythologiques à la solde des Olympiens. Ce sont exclusivement des antagonistes aux héros. Finalement, deux personnages sont des humains : Icare et les esprits. Ces derniers représentent des âmes d'humains décédés migrant vers Hadès ou errant à différents moments dans les récits de notre corpus.

4.2.2.2. Les rôles archétypes

Se joint à la considération des figures influentes de la trame narrative du déicide des Olympiens les personnages dont les fonctions, objectifs et actions entreprises dans le cadre des récits permettent une classification dans un des huit rôles archétypes précédemment exposés. Suite à notre expérience des récits du corpus, l'incarnation des rôles archétypes par différents personnages a été confirmée et s'illustre dans le tableau ci-dessous :

	God of War	Apotheon	Okhlos
Le héros	Kratos	Nikandreos	La foule (et le philosophe)
L'ombre	Zeus	Zeus	Zeus
Le messager	Athéna & Gaïa	Héra	Le philosophe
Le mentor	Pandore		
Le métamorphe	Athéna & Gaïa	Héra	Le philosophe-Dieu
Le gardien du Seuil	Les Olympiens et leurs sbires	Les Olympiens et leurs sbires	Les Olympiens et leurs sbires
Le ludion			
L'allié			

Alors que la majorité des rôles sont incarnés par un seul personnage, certains sont comblés par plusieurs (soit deux entités distinctes ou un regroupement de personnages) comme, par exemple, le(s) gardien(s) du Seuil. Aussi, deux rôles distincts peuvent être assumés par un même personnage, par exemple l'ombre et le métamorphe. Il est à noter cependant que certains rôles sont partiellement ou entièrement absent des récits (le ludion, l'allié et le mentor). Comme pour les étapes du parcours héroïque, nous rappelons que l'absence d'un rôle dans un ou dans plusieurs récits n'est pas une omission. Cela signifie que la trame narrative ne requiert pas absolument la présence de cette entité. Les absences de rôles dans un ou dans plusieurs des récits fera partie intégrante de notre l'analyse des principales composantes de la trame narrative du déicide des Olympiens.

4.3. L'expérience du joueur

Définir les humains et les Olympiens pour investiguer les relations entre les deux groupes (le focus de la première sous-question de recherche) et décortiquer les parcours des héros et autres personnages pour identifier les composantes de la trame narrative (le focus de la deuxième sous-question de recherche) nous a engagé jusqu'à présent dans une évaluation essentiellement narrative de notre corpus. Aussi nécessaires que soient ces données à la compréhension des messages communiqués par les jeux de notre corpus, l'approche narratologique n'est qu'une facette de l'analyse de contenu vidéoludique ; un angle d'évaluation particulier. En concordance avec la définition du jeu vidéo telle qu'énoncée dans notre cadre théorique, le jeu comporte deux aspects indissociables que sont la narration et la jouabilité. Pour assurer l'adéquation de notre approche avec cette définition, il nous incombe dès lors de nous concentrer sur l'interactivité inhérente des jeux de notre corpus, leurs mécaniques et d'étudier le geste pour évaluer l'actualisation des récits depuis la perspective du joueur. Ainsi, dans cette troisième et dernière partie de notre présentation des résultats, nous nous attardons aux configurations ludiques qui engagent les joueurs dans la performance des jeux de notre corpus. Notre objectif est d'y relever les principales modalités de progression du contenu et, plus spécifiquement, d'identifier celles en lien avec la concrétisation du déicide des Olympiens par le joueur. Pour ce faire, nous mobilisons le système historico-analytique comparatif (le SHAC) présenté précédemment dans notre méthodologie.

Avant de présenter les configurations ludiques, nous souhaitons informer le lecteur de certains éléments ayant déterminé la présentation des données dans notre compilation. Concernant la présentation des configurations ludiques sous forme de tableau, notre présentation des données expose chaque connexion existante à partir d'une des dix figures d'interactivité (première colonne) jusqu'à une modalité de performance (cinquième colonne). Entre ces deux éléments, chaque figure relevée est composée de strates distinctes : l'interface de manipulation, l'arrimage de l'action et la rétroaction du monde ludique. Cette représentation de l'information est en concordance méthodologique avec le modèle du SHAC. Toutefois, parce que les tableaux sont chargés d'informations décontextualisées, une présentation narrative qui repositionne les figures d'interactivité dans le contexte des phases de jeu, des mécaniques et des défis auxquels

le joueur est confronté est insérée en amont. Ces précisions permettront un niveau d'analyse supplémentaire et sera à considérer comme partie prenante de la présentation des résultats.

Concernant les configurations ludiques pour le récit de *God of War*, il est important de préciser que nous n'avons apposé le SHAC que sur le troisième et final opus de la série : *God of War III*. Les raisons ayant mené à cette décision sont multiples. Tout d'abord, le dernier opus étant celui où le personnage principal concrétise le déicide des Olympiens, ce dernier est incontournable pour répondre à nos questions de recherche. Ensuite, en raison du nombre important d'opus au sein de la série et par souci d'équilibre dans l'échantillonnage des données des autres jeux, notre terrain s'est limité à un seul jeu. Cette décision est prise considérant que Kratos est le personnage principal dans l'entièreté de la série et qu'une répétition des configurations ludiques est inévitable d'un opus à l'autre. Malgré cela, il ne nous est pas possible d'affirmer hors de tout doute que l'ensemble des configurations ludiques sont présentes. Au contraire, il est possible que des configurations spécifiques à un ou plusieurs opus de la série aient été négligées.

La présentation des configurations de l'expérience ludique au sein des jeux de notre corpus se fera en trois temps. Pour *God of War III*, *Apotheon* puis *Okhlos*, la présentation des données sous forme de tableau est accompagnée d'une mise en contexte narrative apportant des précisions quant à l'action performée en lien avec les configurations ludiques présentée. Cette mise en contexte reflète la symbiose existante entre l'action du joueur et le geste du personnage ; les deux éléments allant de pair lors de la documentation de nos jeux dans le modèle du SHAC et en prévision de la mise en résonance des configurations ludiques au moment de l'analyse des données de notre corpus.

4.3.1. Les configurations de l'expérience ludique dans *God of War III*

Suite à l'examen de *God of War III* à travers le modèle du SHAC, nous avons dégagé neuf figures d'interactivité qui régissent l'expérience ludique autant au niveau de la progression du personnage que de la concrétisation de la trame narrative par le joueur. Ces figures d'interactivité sont les suivantes : l'interaction sociale (lorsque Kratos échange physiquement et converse verbalement avec d'autres personnages), la navigation (lorsque Kratos se déplace dans l'environnement de jeu), la neutralisation (lorsque Kratos affronte ses ennemis et les élimine), l'appréhension (lorsque Kratos résout des énigmes ou outrepassé des obstacles

impliquant une réflexion cognitive), la préservation (lorsque Kratos fait face à une menace et se protège), la gestion de ressources (lorsque Kratos récolte des orbes et des artefacts pour les investir afin d'améliorer ses armes et/ou ses aptitudes), l'activation (lorsque Kratos actionne un levier ou tire sur une chaîne pour ouvrir une porte), l'instrument (lorsque Kratos doit manipuler des instruments (rythme, perspective) afin de résoudre des défis) et le développement (lorsque Kratos investit des points d'expérience dans son armement de manière à débloquent leurs compétences).

Chaque figure est composée des trois strates. Pour la première, l'interface de manipulation (l'outil ou la commande utilisée), toutes les figures sont d'ordre écranique (l'interaction médiatisée par l'écran et des dispositifs d'entrée comme la manette ou le clavier) à l'exception de la figure de neutralisation (modalité d'annulation ou de suppression d'une entité ou d'un état de jeu) où certaines situations engagent des manipulations d'ordre techno-mimétique (gestes ou actions conçus pour imiter des pratiques techniques ou physiques réalistes, notamment lors des séquences de décisions).

Pour la deuxième strate, l'arrimage de l'action (la manière dont l'action s'inscrit dans le système), toutes les figures présentent un arrimage synchronique (correspondance immédiate et en temps réel entre l'action du joueur et sa prise en charge par le système), hormis l'interaction sociale, la neutralisation et la préservation où l'action tend vers l'isomorphisme (correspondance structurelle forte entre action et effet, notamment dans les séquences de décisions) ou relève entièrement du symbolisme (actions abstraites, détachées de toute simulation directe, comme dans les cinématiques).

En ce qui a trait à la troisième strate, la rétroaction du monde ludique (la réponse du jeu), les figures se distinguent par des modalités variées, allant du *Showing* diégétique (rétroaction intégrée à l'univers fictionnel et perçue comme appartenant au monde du jeu) au *Telling* signalétique (rétroaction extérieure à la fiction, transmise par des signes, interfaces ou indicateurs explicites). On note toutefois la prévalence des indicateurs audiovisuels, des marqueurs de progression, des marqueurs d'échec et du pointage.

Le cinquième et dernier élément sont les modalités de performance (les formes d'engagement et de mobilisation des compétences du joueur). Dans *God of War III*, la modalité prédominante est celle de l'exécution (mise en œuvre immédiate d'actions requérant précision et

coordination). Bien que certaines figures d'interactivité impliquent de la planification d'action et des conséquences sur le long terme (anticipation stratégique et organisation séquentielle, notamment lors des puzzles ou du développement de l'outillage du héros), la majorité de la performance repose sur une planification à court terme de compétences sensorimotrices (réactions rapides mobilisant perception, coordination œil-main et réflexes, notamment lors des séquences de combat).

Figures d'interactivité	Interface de manipulation	Arrimage de l'action	Rétroaction du monde ludique	Modalités de performance
Interactions sociales	Écranique	Synchronique Ponctuel	Audiovisuelle Indicateurs visuels	Actualisation Exécution
Navigation	Écranique	Synchronique	Audiovisuelle Indicateurs visuels Marque de progrès	Exécution
Neutralisation	Écranique, Techno-Mim.	Metonymique Synchronique Cumulatif Ponctuel	Audiovisuelle Indicateur visuel Pointage	Exécution
Préservation	Écranique	Synchronique	Audiovisuelle Indicateurs visuels Indicateurs audios Marque d'échecs	Exécution
Appréhension	Écranique	Synchronique	Audiovisuelle Indicateurs visuels Indicateurs audios Marque de progrès Marque d'échecs	Résolution
Gestion de ressources	Écranique	Synchronique	Audiovisuelle Indicateurs visuels Indicateurs audios Marque de progrès Pointage	Exécution
Activation	Écranique	Synchronique	Audiovisuelle, Indicateurs visuels Marque de prog	Exécution
Instrument	Écranique	Synchronique	Audiovisuelle Indicateurs visuels Marque de progrès Marque d'échec	Exécution Résolution
Développement	Écranique	Synchronique	Audiovisuelle Indicateurs visuels Marque de progrès Pointage	Exécution

4.3.2. Les configurations de l'expérience ludique dans *Apotheon*

De manière identique à l'évaluation de *God of War III*, l'examen d'*Apotheon* dans le SHAC a permis de dégager huit figures d'interactivité. Celles-ci sont l'interaction sociale (lorsque Nikandreos échange et converse avec d'autres personnages), la navigation (lorsque Nikandreos se déplace dans l'environnement de jeu), la neutralisation (lorsque affronte ses ennemis et les élimine), l'appréhension (lorsque Nikandreos résout des énigmes ou des défis d'ordre cognitifs), la préservation (lorsque Nikandreos se protège de ses ennemis ou fuit les phases de combat), la gestion de ressources (lorsque Nikandreos récolte de l'or et le dépense soit pour acheter des améliorations d'armes, des potions ou soudoyer la garde olympienne), l'activation (lorsque Nikandreos utilise une clé pour ouvrir une porte ou emprunte un portail magique) et le développement (lorsque Nikandreos fabrique des potions ou des projectiles).

Concernant l'implémentation systémique des figures d'interactivité en trois strates, la première, l'interface de manipulation, est entièrement d'ordre écranique (interaction médiatisée par l'écran et des dispositifs d'entrée comme la manette ou le clavier). Quant à la seconde strate, l'arrimage de l'action, la majorité des figures présentent un arrimage synchronique (prise en charge immédiate et en temps réel des actions par le système), à l'exception de l'interaction sociale dont l'arrimage peut aussi être ponctuel (déclenchement discret et non continu d'actions, notamment lorsque les dialogues sont issus de cinématiques plutôt que d'interactions directes).

Finalement, pour la troisième strate, la rétroaction du monde ludique, chaque figure rétroagit à travers une combinaison d'éléments diégétiques (intégrés à l'univers fictionnel et perçus comme appartenant au monde du jeu) et signalétiques (relevant d'indicateurs externes à la fiction, comme l'interface ou les marqueurs explicites) qui leur sont propres. On tient à nouveau à souligner la prévalence des indicateurs audiovisuels, des marqueurs de progression, des marqueurs d'échec et du pointage.

En ce qui a trait à la performance, la modalité prédominante est l'exécution (mise en œuvre immédiate d'actions nécessitant précision et coordination). Il faut toutefois noter que certaines figures d'interactivité mobilisent aussi les modalités d'actualisation (activation contextuelle d'actions possibles selon la situation), de coordination (articulation simultanée de plusieurs

actions ou systèmes) et de résolution (mise en place de stratégies pour surmonter un problème). Comme dans *God of War III*, ce sont les figures d'appréhension et de gestion de ressources (anticipation, allocation et optimisation d'éléments du jeu) qui requièrent une planification plus imaginative, mais elles restent minoritaires dans l'ensemble de l'expérience.

Figures d'interactivité	Interface de manipulation	Arrimage de l'action	Rétroaction du monde ludique	Modalités de performance
Interactions sociales	Écranique	Synchrone Ponctuel	Audiovisuelle Indicateurs visuels	Actualisation Exécution
Navigation	Écranique	Synchrone	Audiovisuelle Indicateurs visuels Marque de progrès	Exécution
Neutralisation	Écranique	Synchrone	Audiovisuelle Indicateurs visuels	Exécution
Préservation	Écranique	Synchrone	Audiovisuelle Indicateurs audios Indicateurs visuels Marqueurs d'échecs	Exécution
Appréhension	Écranique	Synchrone	Audiovisuelle Indicateurs audios Indicateurs visuels Marque de progrès Marque d'échecs	Résolution
Gestion de ressources	Écranique	Synchrone	Audiovisuelle Indicateurs visuels Marqueur de progrès Pointage	Exécution
Activation	Écranique	Synchrone	Audiovisuelle Indicateurs visuels Marque de progrès	Exécution
Développement	Écranique	Synchrone	Audiovisuelle Indicateurs visuels Marque de progrès Pointage	Exécution

4.3.3. Les configurations de l'expérience ludique dans *Okhlos*

L'examen de *Okhlos* dans le modèle du SHAC permet de dégager sept figures d'interactivité : la gestion d'agents (lorsque la foule recrute des sympathisants ou échange des unités auprès du marchand), l'interaction sociale (lorsque le philosophe converse avec le marchand ou que la

foule s'écrit), la navigation (lorsque la foule se déplace dans les cités d'un bout à l'autre de la Grèce), la neutralisation (lorsque la foule affronte ses ennemis et les élimine), la préservation (lorsque la foule se protège ou fuit ses ennemis), la gestion de ressources (lorsque la foule récolte des pouvoirs et/ou les utilise durant les affrontements) et l'activation (lorsque la philosophe déclenche une habilité spéciale permettant à la foule de se fortifier).

Au niveau de l'implémentation systémique, la première strate, l'interface de manipulation, est toujours écranique tandis que la seconde strate, l'arrimage, est toujours synchronique. Seuls deux figures, l'interaction sociale et la neutralisation, ont un arrimage qui peut être aussi ponctuel (lors des cinématiques) ou cumulatif (lors des séquences de combat). À la troisième strate, la rétroaction du monde ludique est à nouveau variable en fonction des figures d'interactivité. Comme dans *God of War* et *Apotheon*, quatre types de rétroactions prédominent : les indicateurs audiovisuels, les marqueurs de progression, les marqueurs d'échec et le pointage.

Finalement, au niveau des modalités de performance, l'exécution prédomine au sein des figures d'interactivité. On remarque aussi la présence de l'actualisation (activation d'actions ou de possibilités en fonction du contexte de jeu) et de la coordination (organisation simultanée ou articulée de plusieurs actions) qui ancrent presque exclusivement la performance ludique dans des compétences sensorimotrices et dans une planification d'actions et de conséquence à court terme.

Figures d'interactivité	Interface de manipulation	Arrimage de l'action	Rétroaction du monde ludique	Modalités de performance
Gestion d'agents	Écranique	Synchronique	Audiovisuelle Indicateurs visuels Pointage	Actualisation Exécution Résolution
Interactions sociales	Écranique	Synchronique Ponctuel	Audiovisuelle	Actualisation Exécution
Navigation	Écranique	Synchronique	Audiovisuelle Indicateurs visuels Marque de progrès	Exécution
Neutralisation	Écranique	Synchronique Cumulatif	Audiovisuelle, Indicateurs visuels	Exécution
Préservation	Écranique	Synchronique	Audiovisuelle Indic audio Indicateurs visuels Marqueurs d'échecs	Exécution

Gestion de ressources	Écranique	Synchronique	Audiovisuel Indicateurs visuels Marque de progrès	Exécution Résolution
Activation	Écranique	Synchronique	Audiovisuelle Indicateurs visuels Marque de progrès	Exécution

4.3.4. Les types de déicides

Se joint à la considération de l'interactivité des jeux de notre corpus une documentation des types de déicide en présence. En effet, le trope est pluriel d'un jeu à l'autre, mais aussi au sein des mêmes jeux. Dans le cadre de notre réflexion sur les modalités de performance du déicide, ce sommaire sert à identifier si des recoupements notables existent entre les récits ; soit par rapport à un dieu ou par rapport à un type de déicide. Suite à notre expérience des récits du corpus, la manière dont les dieux meurent lors des séquences de déicides a été confirmée et s'illustre dans le tableau qui suit.

	God of War	Apotheon	Okhlos
Zeus	Violent	Violent	Violent
Poséidon	Violent	Violent	Semi-définitif
Héra	Violent	Violent	Semi-définitif
Arès	Violent	Violent	Semi-définitif
Athéna	Violent	Évanescent	Semi-définitif
Héphaïstos	Violent	Évanescent	Semi-définitif
Hadès	Violent	NMP	Violent
Aphrodite	NMP	Évanescent	Semi-définitif
Hermès	Violent	NMP	Semi-définitif
Perséphone	Violent	Évanescent	Absent
Apollon	Absent	Violent	Semi-définitif

Artémis	NMP	Violent	Semi-définitif
Dionysos	Absent	Évanescent	Semi-définitif
Déméter	Absent	Évanescent	Absent
Hélios	Violent	NMP	Absent

Si tous les jeux disposent d'au moins deux types de déicides différents par récit, chaque récit semble se démarquer en ayant un type de déicide privilégié par rapport aux deux autres. En effet, dans *God of War*, la série de jeux qui représentent le plus les déicides violents, la majorité des dieux rencontrés sont exterminés par Kratos. Dans *Apotheon*, le déicide violent reste important, mais Nikandreos n'a pas les mêmes tendances sanguinaires. Plutôt, il semble y avoir un équilibre d'occurrences violentes et évanescentes. Finalement, dans *Okhlos* exclusivement, de par le genre de jeu (*roguelike*), la majorité des déicides sont semi-définitifs alors que le joueur doit rejouer l'insurrection contre les Olympiens plusieurs fois consécutives. Notre recensement des types de déicides démontre que ce n'est que Zeus, ultimement, qui est systématiquement tué de façon violente. Nous reconnaissons ainsi la primauté du déicide violent dans le corpus alors que les déicides semi-définitifs, même s'ils impliquent le retour éventuel du dieu, se soldent par l'explosion de l'Olympien ; l'explosion étant l'une des marques distinctives du déicide violent.

Le présent chapitre s'est attardé à illustrer les données collectées et encodées durant notre évaluation des jeux du corpus et ce, autant au niveau narratif qu'au niveau de la jouabilité. En effet, nous avons mis en lumière les dénominations humaines et olympiennes, les parcours héroïques, les personnages-clés de la trame narrative et les configurations de l'expérience ludique. Au cours du prochain chapitre, l'objectif sera de mettre en résonance les résultats compilés pour réfléchir aux messages véhiculés dans la trame narrative du déicide des Olympiens. Pour y parvenir, nous établirons des définitions, traiterons des dynamiques entre personnages, identifierons des composantes narratives et mettrons en résonance les éléments de jouabilité afin de répondre à chacune de nos questions de recherche. Toutes les informations jusqu'à maintenant présentée, de la problématique jusqu'à la présentation des résultats, seront mis à profit durant ce dernier chapitre d'analyse.

CHAPITRE V

L'ANALYSE DES RÉSULTATS

La dernière étape de ce mémoire consiste à analyser les résultats de recherche. Pour ce faire, nous procédons à une mise en résonance des données présentées dans le chapitre précédent. Cette mise en résonance s'inscrit dans un processus d'interprétation analogique basée sur « l'utilisation de métaphores, d'homéomorphismes, d'images et d'allégories. Elle vise à offrir une vision synthétique et globale » (Mongeau, 2011) des données collectées. Pour l'analyse du phénomène qui est à l'étude dans ce mémoire, nous favorisons ce processus d'interprétation parce qu'il permet de rendre compte à la fois des ressemblances et des contrastes au sein des résultats. Ce processus permet de peindre un portrait objectif du corpus tout en dressant des pistes de réflexions futures.

Notre analyse se divise en cinq parties; les trois premières portent sur chacune des sous-questions de recherche. Dans chacune des parties, nous exposons d'abord la réponse et les principaux arguments. Ensuite, nous élaborons plus en détail l'analyse des résultats à l'aide d'exemples issus du corpus. Finalement, il est important de noter qu'en tout temps, notre analyse se nourrit des observations précédentes. Par exemple, la réponse à la troisième sous-question s'appuie sur la réponse à la deuxième qui elle-même répond à la première.

5.1. La relation d'interdépendance entre les humains et les Olympiens

Lors de la présentation des résultats, nous nous sommes penchés sur les dénominations des humains et des Olympiens. À partir de notre recensement, nous avons rassemblé, catégorisé et brièvement décrit l'ensemble des dénominations de manière à préparer l'analyse des données. Il est maintenant temps d'exposer notre analyse de la relation existante entre les humains et les Olympiens qui se forme en deux temps. Dans un premier temps, nous définissons les groupes

individuellement en interprétant les regroupements de dénominations au sein de leurs catégories. Ces interprétations génèrent des segments de définitions qui, une fois mis bout à bout, permettent de définir les groupes. Dans un deuxième temps, à la lumière des définitions énoncées, nous évaluons les dynamiques existantes entre les groupes. Cette analyse constitue un approfondissement des interprétations précédentes en élaborant la relation d'interdépendance entre les deux groupes. Ce n'est qu'après un examen des dynamiques qu'une réponse à la sous-question de recherche s'avère possible.

À la première sous-question de recherche, comment l'opposition entre les humains et les Olympiens est-elle présentée? la réponse est la suivante : l'opposition entre les humains et les Olympiens est celle d'un antagonisme croissant à travers la progression du récit. D'abord calquée sur les sources historiographiques et mythologiques grecques dans lesquelles une relation symbiotique d'interdépendance et de réciprocité marque la suprématie olympienne, l'opposition avec les humains mute en une dissension irréconciliable qui coïncide avec l'essor du héros. L'opposition entre les groupes passe d'une complémentarité inégalitaire à une incompatibilité totale.

Si les définitions nous permettent d'établir que la relation s'enracine dans une interdépendance originelle (à la création même de l'humanité) et que les dynamiques cristallisent l'idée d'une complémentarité symbiotique, les deux groupes sont circonscrits par une indissociabilité mutuelle. L'émergence de la figure du héros et la distanciation des Olympiens vis-à-vis les humains marquent un point de non-retour ; une fracture dans l'ordre cosmique qui met en branle une force plus puissante que le règne des Olympiens.

5.1.1. Les définitions des groupes

La définition des groupes résulte d'une série d'interprétations cumulatives. D'abord avec les humains puis pour les Olympiens, nous interprétons les significations que prennent les regroupements de dénominations dans le contexte de la narration des récits de notre corpus. Suivant ce premier niveau d'interprétation, nous rassemblons nos arguments développés de manière à établir les parties de définitions en considérant la logique, la temporalité et le sens des catégories desquelles les dénominations proviennent. Finalement, par groupe, nous rassemblons toutes les parties de la définition pour obtenir une définition complète.

À la lumière de ces séquences d'interprétations, nous sommes en mesure de définir les humains en tant que groupe subjugué vivant l'abandon de leurs protecteurs face à la menace du renversement de leur autorité. En ce qui a trait aux Olympiens, nous sommes en mesure de les définir comme un groupe en apparence omnipotent dont le règne despotique est marqué par l'imprévisibilité et la coercition abusive.

5.1.1.1. La condition humaine de soumission aux Olympiens

Dans la catégorie de la condition humaine, les dénominations « mortels » prennent plusieurs sens en fonction de leur logique d'utilisation. D'un point de vue nominatif, elles désignent l'ensemble des individus habitant la surface terrestre. Or, d'un point de vue descriptif et comparatif, elles rappellent la nature éphémère de la vie humaine en comparaison à celle des dieux éternels dont le corps divin ne vieillit ni ne dépérit. En ce sens, il est impossible de penser les humains sans considérer parallèlement leur mort et, du même fait, qu'ils sont l'antithèse des Olympiens.

Les humains sont aussi les « inférieurs », d'abord d'un point de vue géographique parce que leur lieu de résidence est sur la surface terrestre, mais aussi du point de vue de la taille et de la masse. Dans tous les jeux du corpus, les Olympiens sont significativement plus imposants que les humains. Toutefois, l'infériorité se veut plus qu'un état : elle est une critique de l'esprit et de la culture humaines qui, aux yeux des Olympiens, s'est développée dans une médiocrité complaisante. Ce dernier élément traduit une certaine aversion pour l'humanité. Ainsi, ces dénominations sont des façons de mettre de l'emphasis sur ce qui différencie et marque la distance entre les deux groupes.

Des dénominations désignant les humains comme des « enfants » sont aussi en présence dans les récits de notre corpus. Elles sont descriptives lorsqu'utilisées en référence à la filiation parentale avec les Olympiens ou pour positionner les humains comme la progéniture olympienne. Elles impliquent aussi une critique du comportement des humains au quotidien par insinuation d'un manque d'autonomie et de conduites irritantes. Ces dénominations visent à informer, mais fait aussi valoir que les humains, de façon volontaire ou non, appesantissent les Olympiens par leur manque d'autonomie et leur immaturité.

Même son de cloche lorsque les humains sont des « dépendants ». Bien qu'anachronique, la servilité des humains devant des Olympiens pourvoyeurs peut être comparée au lien de vassalité qui caractérisait les relations entre vassaux et suzerains durant le Moyen-Âge féodal du Xe au XIIIe siècles après J-C. En correspondance à cet idéal de réciprocité, les dénominations sont synonymes d'une obligation olympienne et d'une perception que la piété humaine n'est nul autre qu'une basse flatterie. En parallèle des dénominations « enfants », ces appellations remettent l'accent sur les liens entre les groupes, mais communiquent au passage un sentiment d'exaspération des Olympiens face à leurs responsabilités.

Finalement, les humains sont aussi les « déchus ». Cet ensemble de dénominations est une référence historique à même la narration des récits de notre corpus qui rappellent la déchéance de la race de Fer de l'Olympe vers la surface terrestre. Or, lorsqu'utilisé pour désigner la condition d'un individu en particulier, les dénominations servent de mise en garde. Elles se veulent des avertissements quant aux conséquences des gestes ayant une portée d'*hybris*.

Pour conclure à propos des dénominations portant sur la condition humaine, celles-ci sont énoncées dans une logique de comparaison des humains aux Olympiens. Elles réfèrent activement à la relation d'interdépendance préexistant l'arrivée du héros, mais évoque aussi un passé historique plus ancien (la démotion durant l'Âge de Fer). Essentiellement, elle témoigne d'une subjugation implicite et admet un enracinement dans un passé historique marqué par une déception olympienne.

5.1.1.2. Les humains victimes d'isolement et d'un abandon orchestré

Dans la catégorie de la situation humaine, les dénominations des « souffrants » sont en première ligne des descriptions de l'existence humaine. Avant tout, on dénote des souffrances physiques avec des mentions d'afflictions des corps, des humains porteurs de douleurs et des persécutions aux mains des sbires de l'Olympe. Reste que la souffrance est aussi dépeinte dans son volet psychologique alors que les humains apparaissent comme mentalement brisés. Ils errent en pleurant dans les cités ou implorent les faveurs divines pris en panique. D'un point de vue descriptif, ces dénominations jumelées au traitement audiovisuel qu'opèrent les récits de notre corpus sont des moments forts d'exposition narrative. Elles démontrent l'impact du retrait divin

sur les humains qui informent la perception d'une gouvernance olympienne despotique aux yeux du joueur (Figure 5.1).



Figure 5-1 Les humains paniqués suppliant l'aide des Olympiens
dans *God of War III* © Santa Monica Studios

Les dénominations des « manipulés » sont aussi prépondérantes au sein de notre corpus. Elles réfèrent à la docilité des humains dans le contexte de la régence olympienne où l'existence humaine est quotidiennement mise à profit (tels des moutons). Or, les termes signifient aussi des moments spécifiques dans la narration. En effet, il advient que le héros soit mobilisé sous de faux prétextes ou se fasse duper par un personnage du récit (un Olympien ou un Titan). À travers ces dénominations, les humains sont dépeints comme des passifs n'ayant pas la capacité de s'élever intellectuellement, mais aussi comme des exploités aux mains de personnages en position d'ascendance.

Finalement, les humains sont aussi des « esseulés ». Ces dénominations font référence à l'état d'abandon des humains et, par extension, le manquement des Olympiens face à leurs responsabilités. Toutefois et de façon plus significative, elles renvoient à une conséquence de la solitude : l'égarement de ceux qui sont au mauvais endroit ou qui vont dans la mauvaise direction. Ultiment, ces dénominations illustrent des humains en perdition. Ceux-ci vivent une perte de raison-d'être sans la guidance physique et psychologique des Olympiens. Ils sont voués à l'extinction.

Notre analyse relative aux ensembles de dénominations de la condition humaine permet de conclure que leur utilisation dans le corpus se fait dans une logique de filiation des humains aux Olympiens. Elle fait référence à l'état de la condition humaine au moment où la quête du héros s'amorce ; ce qui coïncide avec le changement d'attitude des Olympiens qui passe du détachement à l'isolement. Fondamentalement, elle témoigne de la détresse humaine à travers le traitement des Olympiens. Il est sous-entendu que la situation est voulue par les Olympiens. Les dénominations sont porteuses de ces intentionnalités : celles d'infliger de la souffrance, de profiter des humains et de les isoler à des fins intéressées de manière à préserver le règne de l'Olympe.

5.1.1.3. Les humains inspirant la peur et la menace

Dans la catégorie du potentiel des humains, les récits mettent de l'avant les humains comme des « rebelles ». Ces réprimandes réfèrent à la performance de gestes spécifiques, des moments où une action humaine aurait perturbé le bon déroulement, transgressé un interdit ou outrepassé des limites. Or, plus que l'action, les dénominations impliquent l'organisation d'une réflexion stratégique, une intentionnalité d'aller en opposition avec les normes prescrites. À partir de cette interprétation et en considérant l'utilisation des dénominations, il nous apparaît que les Olympiens superposent l'essor du héros aux intentions données aux assaillants dans la prophétie du renversement – apposant ainsi aux humains une épithète plus ou moins méritée.

Les humains sont aussi des « violents » autant par l'activation d'une force brutale que par rapport à l'attitude qui les anime, une attitude qui précède. Comme pour les dénominations « rebelles », la proclamation des humains en tant que « violents » s'inscrit dans une volonté de détecter une menace à la structure établie. D'ailleurs, à interpréter conjointement les dénominations « violents et rebelles », nous sommes en mesure de déceler une appréhension de représailles dans le discours des Olympiens. Il reste important de préciser qu'encore une fois, ces dénominations sont utilisées avec largesse alors que les Olympiens mélangent les gestes du héros à ceux des humains.

Des dénominations désignant les humains comme des « contagieux » sont aussi en présence dans les récits de notre corpus et ces termes sont systématiquement utilisés de manière figurative. En effet, le sens donné peut être anatomique, les humains représentant un potentiel

d'infection de l'Olympe en tant qu'entité, comme un enjeu de la préservation de la santé du corps divin. Ceci étant dit, le sens donné peut aussi prendre une ampleur cosmique alors que la contagion est projetée comme résultant d'un effritement des fondements de l'Univers menant à une régression à avant l'ère de Zeus : le Chaos primordial des règnes d'Ouranos et de Kronos. Dans l'une comme dans l'autre de ces scènes, les dénominations font référence à des porteurs de maux qui menacent autant l'intégrité des représentants que des lois de l'Olympe.

Finalement, les humains sont aussi des « potentiels » de par le fait que le héros s'investisse comme champion à un moment où le dénouement de la quête est encore incertain. Ils le sont aussi parce qu'à travers cet investissement, le héros devient aux yeux des Olympiens le porte-étendard de la cause humaine (qu'elle soit la sienne ou non). Au-delà du héros, les dénominations sont aussi la référence à quelque chose de naissant, un phénomène naturel (lorsque comparé à une braise ou à une semence) qui aspire à grandir s'il n'est pas contenu. Cette force est quelque chose que l'on a tenté de contenir et/ou maîtriser sans toutefois l'estimer à sa juste valeur, laissant voir un manque de clairvoyance de la part des Olympiens.

Pour conclure à propos des dénominations portant sur le potentiel des humains, celles-ci sont utilisées dans une logique de transposition des gestes du héros comme porte-étendard de l'ensemble des humains aux yeux des Olympiens. Ceci en dit moins sur les humains en soit que sur le contexte de l'amorce du héros, de la quête et des angoisses olympiennes. Ultimement, les dénominations témoignent de la menace que ressentent les Olympiens face au potentiel que les humains actualisent la prophétie du renversement.

5.1.1.4. L'omnipotence illusoire des Olympiens

Dans la catégorie de la nature des Olympiens, les dénominations « tout-puissants » prennent des significations différentes en fonction de leur logique d'utilisation. Pour établir les limites des capacités humaines, elles signifient le barème de la puissance ; un niveau que personne ne peut dépasser. Elles réfèrent aussi à des prouesses militaires, dont la victoire olympienne acquise lors de la Titanomachie et qui a cimenté l'autorité olympienne. Elles positionnent les Olympiens comme des intouchables et un défi virtuellement insurmontable pour quiconque oserait les défier.

Même chose lorsque les dénominations « être divins » sont énoncées pour nommer les Olympiens. Si les termes « tout-puissants » sont la marque de l'omnipotence olympienne, « être divins » rappellent les différences inhérentes entre les deux groupes. En effet, le caractère divin implique que les Olympiens transcendent les qualités humaines, qu'ils ne sont pas susceptibles à la mortalité du corps. Ces dénominations élèvent les Olympiens à un niveau si haut par rapport aux humains qui invalide toute tentative de comparaison avec eux.

Un élément important ressort toutefois de notre analyse et nous force à réévaluer les sens de ces ensembles de dénominations. À travers les jeux de notre corpus, les mentions de toute-puissance et d'immanence des Olympiens servent à les positionner comme d'impressionnants antagonistes à craindre dès le début du récit. Cependant, cette image faillit suite à la progression du héros qui renverse successivement les dieux du panthéon grec, au point même que ces termes ne sont plus utilisés dépassé un certain point dans les récits. Si ces dénominations sont utilisées dans une logique de différenciation des Olympiens vis-à-vis des humains, elles le sont principalement pour informer une image des Olympiens à un moment précis. En ce sens, l'omnipotence olympienne n'est pas un fait dans les jeux de notre corpus, mais bien un argument fallacieux que le joueur vient à déconstruire au fur et à mesure de ses expériences.

5.1.1.5. L'assurance d'une gouvernance despotique

Les dénominations référant les Olympiens à des « dirigeants » sont abondantes au sein de notre corpus. Selon les contextes d'utilisation, elles font allusion à l'exercice du pouvoir, l'administration de la surface terrestre et la réception des révérences humaines. Or, elles témoignent aussi de l'attitude oppressive des Olympiens supplantant les humains depuis l'Olympe; ceux-ci formant un panoptisme qui scrute et qui rend compte des moindres faits et gestes des humains. Les dénominations démontrent que l'exercice du pouvoir est ancré dans une relation d'inégalité nourrie par les révérences et l'obéissance de sujets se trouvant en dessous.

Au sein du corpus, les Olympiens sont aussi des « guides » et les dénominations qui s'y rattachent dépeignent une représentation idyllique de la gouvernance de l'humanité. En effet, les dénominations sont utilisées pour qualifier des aptitudes idéales de dirigeant : un niveau

d'intellect supérieur et une capacité à définir une vision. Ils sont, d'un point de vue figuratif, les êtres bienveillants qui mènent à bon port et qui prennent soin en encadrant les proches.

Cependant, dans les récits de notre corpus, ces dénominations ont été utilisées de manière à exposer la défaillance olympienne envers les humains. Faisant référence à la relation préexistante l'arrivée du héros, elles témoignent d'un décalage entre ce qui est attendu d'une figure divine et ce que les Olympiens fournissent. Ces dénominations sont généralement mobilisées dans des antiphrases dont l'objectif est de se moquer avec ironie et/ou cynisme. Ultimement, elles laissent savoir au joueur que malgré leur supériorité inhérente, les Olympiens sont en deçà au niveau de leurs engagements à l'endroit des humains.

5.1.1.6. Des Olympiens aux humeurs imprévisibles

Dans la catégorie du tempérament des Olympiens, les récits mettent de l'avant les Olympiens comme des « imprévisibles ». Comme dans les récits de la mythologie grecque, les Olympiens de notre corpus sont affectés par des humeurs, un caractère bouillant, leur intempestivité et une nature désireuse. Cette représentation des dieux comme imparfaits devient possible alors que les jeux de notre corpus s'efforcent à présenter une pluralité de figures divines différentes les unes des autres. En effet, les récits exposent une facette plus personnelle des divinités lorsque le joueur vient à interagir avec eux individuellement. Il est d'ailleurs possible de reconnaître dans ces interactions certains traits propres aux humains (jalousie, avarice, cupidité, etc.). Cette représentation des Olympiens force à envisager les antagonistes des récits de notre corpus comme plus complexes qu'un unique bloc monolithique d'opposants.

L'individualisation des Olympiens qui s'opère dans les jeux de notre corpus n'a pas pour effet que de réduire la menace envers les humains. Bien au contraire, les Olympiens sont tout autant voire plus trompeurs et sournois lorsqu'ils exercent leur influence en parallèle de l'autorité de Zeus (souvent à son insu d'ailleurs). Faisant référence à la relation préexistante, celle d'avant l'arrivée du héros, les dénominations témoignant du tempérament des Olympiens illustrent que ces personnages sont susceptibles aux impulsions et aux réactions précipitées ; ce qui les prédestine à affronter le héros lors de sa quête.

5.1.1.7. Le joug coercitif et abusif des Olympiens

Dans la catégorie des actions des Olympiens, les récits mettent de l'avant les Olympiens comme étant des « oppresseurs ». Ces dénominations sont formulées de manière à qualifier leur administration de coercitive et leur volonté d'entretenir la servitude humaine. Or, ces dénominations se veulent aussi une caractérisation de la personnalité des Olympiens qui sont antipathiques vis-à-vis de la situation humaine. À travers l'oppression, les Olympiens écrasent les humains par l'imposition d'une vision. Bien qu'elle apparaisse comme démesurée aux yeux du joueur, cette oppression est justifiée par les Olympiens qui motivent l'usage de la force la plus brutale pour contenir toute menace potentielle.

Au sein du corpus, les Olympiens sont aussi des « manipulateurs » et les dénominations qui s'y rattachent illustrent les manigances préméditées. Elles décrivent les Olympiens comme étant de nature fourbe, mesquine et encline à des bassesses ; des gestes posés principalement contre les humains et le héros envers lesquels les Olympiens ont été d'actifs comploteurs et des utilisateurs d'apparats. Dans ces situations, l'intelligence et la ruse sont employées à des fins intéressées. Les dieux orchestrent des situations dans le but de leurrer les humains qui tombent inévitablement dans le piège tendu.

En parallèle de leurs tendances manipulatrices, les Olympiens sont aussi des « malhonnêtes ». Par extension de l'attitude qu'exhibent les Olympiens, les dénominations impliquent un camouflage de la réalité et une omission d'informations qui se fait principalement par la séduction de leurs rivaux. En effet, les Olympiens maîtrisent les situations de manière à obtenir ce qu'ils désirent. La résultante de ces machinations est que les liens de confiance entre humains et Olympiens sont effrités (mais tenus en place par la piété humaine) jusqu'à l'arrivée du héros où la confiance s'écroule. Si les Olympiens réussissent à mobiliser les humains tout en cachant leurs intentions réelles, la connotation stratégique des dénominations relève de la capacité des Olympiens à mettre les humains ou le héros en action sous de faux prétextes.

Quant aux dénominations des « négligents », elles présentent deux niveaux d'interprétation. Dans un premier temps, elles supposent qu'il y a des manquements quant aux devoirs et aux responsabilités envers les humains. L'option envisagée par les Olympiens n'est pas de rétablir, mais bien d'abandonner les humains à leur sort (l'extinction). Le fait que les Olympiens s'adressent aux humains avec nonchalance et désinvolture est aussi, dans un deuxième temps,

la preuve que les Olympiens sous-estiment les humains. Les dénominations témoignent du manque d'égard envers les sujets humains, mais aussi de la faible appréhension des répercussions qu'aura le joug abusif sur les humains pour le futur du règne des Olympiens.

Ultimement, les dénominations faisant référence aux actions olympiennes sont énoncées dans une logique de contrôle des humains. Elles font référence au traitement réservé au héros au cours de sa quête, mais implique aussi les tactiques olympiennes utilisées auparavant (avant l'arrivée du héros). Notre analyse des significations dénote que les actions olympiennes sont une série de tactiques et de stratégies coercitives dont l'objectif est d'éradiquer les dangers immédiats menaçant le règne des Olympiens. À l'inverse, ces actions démontrent que les Olympiens se concentrent peu sur les conséquences à long terme de leurs gestes et, de ce fait, qu'ils sont fautifs d'un manque de clairvoyance.

5.1.2. Les dynamiques entre les groupes

Suite à l'interprétation des groupes de dénominations et l'établissement d'une définition par groupe, nous approfondissons l'analyse des relations entre les humains et les Olympiens en investiguant les dynamiques de leur interdépendance originelle. Si les définitions ont permis de faire ressortir la réciprocité originelle entre les deux groupes, les dynamiques permettent de mettre en évidence leur complémentarité symbiotique. En trois temps, nous illustrons comment la survie humaine dépend de la présence olympienne, comment l'autorité humaine prospère via le modelage des sujets et, finalement, comment l'essor du héros venant fracasser cette relation de manière irréversible. Fort de cet approfondissement analytique, notre réponse à la sous-question de recherche intègre conjointement les définitions et les dynamiques pour traiter de la relation d'opposition entre les humains et les Olympiens.

5.1.2.1. La survie humaine dépendant de la présence olympienne

Précédemment dans notre analyse des dénominations, nous avons exposé comment les récits de notre corpus positionnent la condition humaine comme dépendante des Olympiens pourvoyeurs. Dans l'optique d'approfondir cette dynamique, nous développons davantage les manières qu'ont les Olympiens d'assurer la survie humaine. Trois manières se démarquent au

sein des jeux de notre corpus : en soutenant la structure du monde, en régulant le comportement humain et en étant à la base même de l'organisation sociale.

Le fait que les Olympiens soutiennent la structure du monde apparaît comme une évidence à partir du moment où les dieux cessent d'exercer leurs pouvoirs. En effet, les disparitions divines (volontaires ou non) occasionnent des dérèglements qui ont des conséquences nocives sur les humains. Dans les récits de notre corpus, ceci est mis en évidence par le biais de catastrophes naturelles et de calamités se déclenchant après qu'un ou plusieurs Olympiens soient tués. Par exemple, dans la série *God of War*, après le déicide de Poséidon aux mains de Kratos, de puissants raz-de-marée sont instantanément déclenchés et viennent s'abattre sur les cités grecques avoisinantes. L'ensemble des humains y résidant sont engloutis et meurent noyés.

Poséidon n'est pas le seul Olympien dont le déicide occasionne des répercussions nocives. Des cataclysmes surviennent aussi à la mort d'Hélios avec la disparition permanente du soleil, la mort d'Hermès qui déclenche une épidémie de peste et la mort d'Héra qui déclenche le dépérissement du monde végétal. L'immédiateté des conséquences funestes suivant la disparition d'un dieu témoigne de leur force d'ancrage stabilisatrice. On constate que leur départ signifie la ruine d'un équilibre cosmique assurant la survie de l'humanité ; les dieux sont les assises sans lesquelles le monde des humains viendrait à s'écrouler.

L'importance structurelle des Olympiens pour la subsistance de l'humanité apparaît aussi dans le jeu *Apotheon*. Elle est mise en évidence dès le générique d'introduction lorsque la narratrice fait le constat de l'abandon de l'espèce humaine par les Olympiens et qu'elle clame que « *without the gift of the Gods, {humanity} is lost to the Darkness* ». S'éloignant de la surface terrestre et emportant vers l'Olympe les pouvoirs essentiels à la survie de l'humanité (la vie marine, la vie agricole, le soleil), les dieux condamnent l'humanité à une extinction imminente. De façon encore plus évidente que dans la série *God of War*, les Olympiens sont dépeints comme assurant le contrôle de l'univers grâce aux faveurs divines qu'ils peuvent autant octroyer que révoquer. L'exode olympienne exemplifie comment les dieux conditionnent la place qu'occupent les humains dans l'univers. Ce contexte crée une situation d'impossible survivance et, de façon dichotomique, le vide laissé par l'absence des Olympiens ne laisse aucun espace de subsistance autonome ou d'opportunité pour que les humains puissent prendre leur destinée en main.

De façon moins vitale, mais aussi pertinente, la présence olympienne assure la santé et le bon comportement des humains en agissant en tant que force régulatrice pour tout le groupe. Dans les récits de notre corpus, la santé humaine se manifeste par l'exécution de tâches pieuses ou lorsqu'un personnage vaque à des occupations ordinaires. Or, lorsque les dieux disparaissent ou se retirent de la surface terrestre, les humains perdent tous leurs repères et sont victimes d'une importante détresse psychologique. Dans *God of War III*, lorsque Kratos entre dans la cité d'Olympie et croise des citoyens en perdition, le joueur peut entendre des lamentations répétées et des implorations d'aides divines : « *What are we going to do? / Gods, have mercy! / Gods, stops them! / Gods, help us!* ». L'état de perdition qui frappe les humains suite au silence des Olympiens démontre la place importante qu'occupait la prière comme pratique permettant de réguler le comportement humain. Or, lorsque les échanges deviennent des monologues, l'absence de rétroaction divine déstabilise les humains à un point tel qu'ils ne peuvent fonctionner dans la perspective d'être laissés à eux-mêmes. Par extension, les plaintes humaines prouvent leur incapacité à s'auto-réguler en tant que groupe.

Outre une détresse psychologique, l'exode olympienne occasionne aussi une mutation du comportement humain. En effet, dans certains récits de notre corpus, suite au départ des Olympiens, des humains viennent à se retourner les uns contre les autres lorsqu'une opportunité de gain de pouvoir se présente. Ces humains, désireux d'occuper le trône laissé vacant par les Olympiens, viennent à s'attribuer le pouvoir de façon violente et belliqueuse. Par exemple, dans le récit d'*Apotheon*, la narratrice compare la relation entre les humains et les Olympiens à celle des brebis envers leurs bergers. Par cette analogie, on admet la suprématie olympienne, mais on insinue aussi que le retrait divin exposerait les humains à des dangers contre lesquels ils sont sans défense.

Plus précisément, ces dangers consistent en une dépravation dans la malveillance ; que « les brebis se transforment en loups, que certains humains deviennent des proies et d'autres de se perdre dans l'obscurité ». Cette situation se produit dans *Apotheon* lorsque qu'après s'être réveillé dans le village assiégé de Dion, Nikandreos confronte les brigands venus s'emparer du trésor du temple de Zeus. Ainsi, sans la présence olympienne, les humains sont incapables de s'autoréguler et ne peuvent s'empêcher de guerroyer pour l'obtention du pouvoir de façon violente et jalouse. Cette incapacité d'autorégulation menant les humains à des comportements autodestructeurs démontre comment les Olympiens assurent la protection des humains et ce, même si la menace provient de l'intérieur.

L'interdépendance entre les humains et les Olympiens se reconnaît aussi dans la production composite des cités antiquisantes. Autant les récits s'ancrent dans des univers mythologiques regorgeant de créatures fantastiques et de personnages légendaires, autant le contenu représenté est plus ou moins inspiré par des fondements historiques. Ces références qui donnent aux univers vidéoludiques leur valeur antiquisante sont essentiellement perceptibles dans l'espace diégétique. Par exemple, dans *Okhlos*, le jeu rappelle l'Antiquité grecque avec la présence de figures illustres (des philosophes et souverains tels que Platon et Périclès) et de monuments datant de l'époque classique (l'Académie fondée à Athènes au IV^e siècle après Jésus-Christ).

De plus, au niveau de l'action, les interactions dépeintes entre les humains et les Olympiens apparaissent vraisemblables par rapport aux manières dont les Grecs de l'Antiquité entretenaient leurs rapports avec les dieux. À cette époque, les Olympiens occupaient une place centrale autant au niveau religieux que politique dans le quotidien. Cette centralité est visuellement traduite dans les récits de notre corpus à travers de nombreuses références antiques, principalement architecturales, que le joueur peut reconnaître dans les cités qu'il traverse. Parce que la modélisation vidéoludique des cités grecques se base sur des monuments antiques eux-mêmes conçus en l'honneur des dieux, ces références architecturales sont à comprendre comme des parallèles historiques imprégnés de l'importance inhérente des Olympiens dans le quotidien des humains.

Pour élargir sur la production composite des cités antiquisantes, il est marquant de constater l'abondance des lieux de culte dans les récits de notre corpus. En effet, tous nos jeux proposent le temple comme point névralgique de la cité. Celui-ci est souvent un endroit duquel s'amorce ou vers lequel la quête tend. Par ailleurs, chacun de nos jeux fait une utilisation particulière de la statuaire. Lorsqu'elle personnifie un dieu, elle représente pour le héros un point de contact avec le divin qui vient l'animer (comme Athéna dans *God of War*) ou qui symbolise sa chute (comme les sculptures d'Olympiens qui se détruisent après chaque déicide dans *Apotheon*).

Si les références historiques et architecturales témoignent de la centralité des dieux dans les cités, la présence concrète de monuments en l'honneur des dieux (des temples) et à leur effigie (de la statuaire) donne à imaginer des métarécits parallèles aux trames narratives de notre corpus. En effet, lorsque les héros traversent les univers grecs antiques, on conçoit que les monuments ont été construits par des humains qui précèdent le temps de nos récits et que l'expérience du joueur existe dans un cadre spatio-temporel précis au sein de l'univers des jeux.

Dans cette perspective, il existe dans notre corpus un ensemble de pratiques socioculturelles et religieuses non spécifiées qui sont à considérer comme partie prenante de la relation avec les Olympiens même si elles ne sont pas vues de manière explicites dans les jeux.

5.1.2.2. L'autorité olympienne prospérant dans la modulation de leurs sujets

Suivant notre examen de la dynamique de dépendance caractérisant la condition humaine, nous procédons maintenant à un approfondissement de la catégorie des actions olympiennes qui s'imposent comme mesures coercitives destinées à assurer leur autorité. Dirigeants de par leur nature et trônant au sommet de l'Olympe, les Olympiens imposent leur gouvernance despotique dans un motif de protection de leur supériorité. Ceux-ci s'efforcent d'assurer les vénération continues des sujets gouvernés qui légitimisent la supériorité olympienne comme étant plus qu'une position géographique tout en prévenant la réalisation de la prophétie du renversement. Autrement dit, un besoin vital pour les Olympiens est d'entretenir des sujets pour justifier leur raison d'être. Pour approfondir cette dynamique, nous analysons les manières qu'ont les Olympiens d'assurer l'obéissance humaine. Trois manières se démarquent au sein des jeux de notre corpus : par des mensonges et des manipulations, par des tentatives de modélisation à l'image des dieux et par l'exécution de meurtres de masse.

Parmi les stratégies de contrôle visant à ce que l'autorité olympienne soit respectée, la plus courante et la plus répandue au sein de nos récits est l'emploi de mensonges et de manipulations. En effet, à de multiples reprises dans notre corpus, les Olympiens se présentent faussement devant les humains tels de généreux alliés proposant des solutions inespérées et laissant miroiter des récompenses uniques en échange de services particuliers. Or, dans les faits, les Olympiens qui souhaitent mobiliser l'action humaine à des fins intéressées qui sont autres que celles préalablement exposées aux humains, n'ont aucune intention d'honorer les ententes qu'ils établissent.

À titre d'exemple, dans *God of War III*, Zeus convainc Dédale de construire un labyrinthe pour y dissimuler la clé de la boîte de Pandore. En échange, Zeus promet à Dédale de le réunir avec son fils Icare. Acceptant l'offre de Zeus, Dédale travaillera plus de douze ans à la construction du labyrinthe. Lorsque Kratos rejoint le labyrinthe, il découvre plusieurs entrées d'un journal de bord tenu par Dédale durant la construction ; la dernière entrée date de la 4603^e journée des

travaux. Lorsque le joueur lit ces entrées, il est en mesure de constater la confiance indéfectible que Dédale porte en la promesse de Zeus. Or, une fois le labyrinthe achevé, l'architecte en restera prisonnier jusqu'au moment où Kratos lui annoncera le décès de son fils; un fait qui était connu de Zeus, mais que le roi de l'Olympe avait volontairement passé sous silence pour sécuriser l'engagement de Dédale. Ultimement, après que Kratos ait récupéré la clé de la boîte de Pandore et se soit extirpé du labyrinthe qui se repliait sur lui-même, Dédale meurt écrasé par sa création tandis que la promesse de Zeus, celle qui promettait à Dédale une réunion avec Icare, advient, mais dans le royaume des morts. Cet exemple de subterfuge démontre comment les Olympiens instrumentalisent la vénération humaine dans un objectif de contrôle intéressé. Dans les situations où les Olympiens ne sont pas des menteurs à proprement dit, la manière qu'ils ont de se faufiler intelligemment et avec ruse hors de leurs engagements rend leurs méthodes encore plus déshonorables et ignobles.

Si le mensonge et la manipulation sont les techniques de coercition les plus répandues dans les récits de notre corpus, la modélisation à l'image des dieux consiste en la toute première méthode employée par les Olympiens pour faire respecter leur autorité. Tel qu'expliqué précédemment à la section 2.2, les jeux de notre corpus incorporent à la genèse de leurs récits une version du mythe hésiodique des races métalliques qui raconte la Création et l'évolution de l'espèce humaine en cinq races distinguées (or, argent, bronze, héroïque, fer). Or, malheureusement, les tentatives répétées de modélisation des humains résultent en une déception olympienne face aux tendances irrémédiablement déifiantes (*hybris*) et belliqueuses des humains. Conséquemment, ils sont destitués de l'Olympe et envoyés sur la surface terrestre afin d'y vivre en tant qu'inférieurs aux dieux.

Cette version du mythe anthropogénique grec antique est directement reprise dans *Apotheon* qui développe narrativement l'avènement de la sixième race (l'*âge sombre*) durant lequel Zeus procède à l'éradication des humains jugés trop susceptibles d'accomplir la prophétie du renversement. En décrétant le retrait des divinités de la surface terrestre et en interdisant les liaisons entre humains et mortels, Zeus orchestre doucement un génocide des humains de manière à « régler la situation » humaine. Ce contexte narratif n'est pas développé avec autant de profondeur dans les autres récits du corpus, mais la remédiation du mythe des races métalliques reste une caractéristique commune à tous les récits.

L'avènement du sixième âge est présenté par les Olympiens comme une situation temporaire. En effet, si elle signifie une extinction pour les humains, elle représente pour les Olympiens une forme d'accalmie, soit une pause entre deux tentatives de modélisation. Dans cette optique, la modélisation à l'image des dieux est à comprendre comme un aménagement planifié d'enclaves de conformité où les sujets (humains ou autres) ont à prouver leur légitimité. Cette légitimité se mesure par la capacité des sujets à répondre aux attentes divines – faire preuve d'obéissance tout en suscitant l'intérêt et le divertissement. Pour obtenir ce résultat, les Olympiens démontrent qu'ils sont capables d'une patience mesurée et d'assumer un minimum de risque. Or, le fait que Zeus décrète table rase démontre que peu importe l'inadéquation des sujets créés, les Olympiens ne cessent de chérir l'idéal d'une modélisation en parfaite concordance avec leurs attentes.

Devant l'échec des tentatives de modélisation et lorsque les mensonges et manipulations ne sont pas jugées suffisantes, le dernier recours des Olympiens pour assurer l'obéissance humaine est l'exécution de meurtres de masse. En effet, à divers moments dans les récits de notre corpus, surtout au début des récits de manière à illustrer leur gouvernance tyrannique, les Olympiens coordonnent des séries de meurtres prémédités ciblant des humains coupables (ou non) d'avoir transgressé leur autorité. L'objectif de cette action est d'opérer une spectacularisation de la souffrance humaine de manière à communiquer à l'humanité le dépassement d'une limite divine. En ce sens, les meurtres de masse perpétrés par les Olympiens ou par leurs sbires (le bestiaire) qui sont envoyés pour terroriser les humains et saccager les cités grecques ne sont pas qu'une conséquence de l'essor du héros. Cette technique punitive permet aux Olympiens de communiquer au reste de l'humanité (les humains qui survivent ou qui ont observé le massacre) qu'une limite a été transgressée ou, qu'à tout le moins, un dieu est mécontent.

L'un des exemples les plus probants d'exécution de meurtres de masse par les Olympiens provient d'*Okhlos* dans lequel, dès les premiers moments du récit, l'écrasement de l'Académie par un pied olympien se veut un avertissement aux philosophes qui propagent des idées jugées dissidentes parmi la population humaine. L'assassinat collectif survient au moment où un philosophe discours sur l'une des maximes d'Héraclite, philosophe grec du IV^e siècle avant J-C., à travers l'adage « on ne se baigne jamais deux fois dans le même fleuve ». L'implémentation de cette maxime dans le récit d'*Okhlos* n'est pas une inclusion banale de la part des développeurs du jeu ; la thèse héraclitéenne soutient que l'entière du cosmos dépend d'une réalité inévitable : rien n'est immuable et tout se défait constamment.

Par cette inclusion, on comprend que les Olympiens épient étroitement les humains, mais aussi que leurs anxiétés ne sont pas tout à fait infondées. Il n'en faut pas plus pour que les Olympiens décèlent une menace nécessitant une intervention immédiate face à ce potentiel de propagation idéologique. La réponse olympienne s'effectue promptement et dans une violence extrême. Si l'objectif est d'étouffer la pensée autonome, le résultat est quant à lui destiné à être contemplé et à servir d'exemple pour les autres humains qui iront relater la tragédie et craindre que pire s'ensuive. Les Olympiens opèrent ainsi une instrumentalisation de la peur par la spectacularisation des meurtres de masse. Cette dernière manière qu'ont les Olympiens d'assurer l'obéissance sécurise à la fois une position de dominance et un contrôle sur les esprits humains.

5.1.2.3. L'apparition du héros fracassant la relation de manière irréversible

Arrive maintenant le temps où nous examinons le moment précis où la relation entre les humains et les Olympiens s'effondre dans les récits de notre corpus. Ce moment est la marque d'une transition irréversible dans la relation entre les humains et les Olympiens, soit le passage d'une opposition complémentaire à une dissension irréconciliable. Pour ce faire, nous procédons à un approfondissement de la catégorie de dénominations « potentiel des humains » qui témoigne de la menace que ressentent les Olympiens face à la possibilité d'actualisation de la prophétie du renversement. En parallèle à l'exploration des dynamiques présentes dans notre corpus, nous avons été en mesure d'identifier une figure ambivalente et anachronique qui se démarque comme étant responsable du dérèglement entre humains et Olympiens : le héros. Pour approfondir sur ce personnage et le pivot qu'il instigue dans les récits, nous nous penchons sur deux éléments spécifiques : le contexte d'essor du héros et la figure du héros dérégulateur.

Le contexte menant à l'essor du héros est un élément pivot dans les récits de notre corpus. En effet, s'il correspond à l'amorce du récit, il représente aussi le moment de fracture de la relation entre humains et Olympiens. On remarque cependant que les jeux de notre corpus ne développent pas tous un rapport de causalité systématique de l'apparition du héros à la fracture de la relation. Dans les jeux de la série *God of War* et dans *Okhlos*, la fracture s'opère lorsque les Olympiens répondent d'une action posée par le personnage qui devient subséquemment le héros (Kratos qui ouvre la boîte de Pandore pour la première fois, le philosophe qui énonce une

maxime jugée subversive). Or, dans le jeu *Apotheon*, la fracture précède l'introduction du personnage de Nikandreos. On retient donc que l'exposition narrative du contexte menant à la fracture est moins constante dans les récits que son caractère irréversible qui, pour sa part, est inhérent. En effet, dans tous les jeux, elle signifie un point de non-retour; une rupture de l'ordre cosmique qui met en branle une série d'évènements dont l'accomplissement répond d'une force encore plus puissante que le règne des Olympiens.

Ainsi, l'arrivée du héros met en branle une suite irrésistible d'évènements. Ceci étant dit, l'évolution de la quête héroïque se développe toujours sous un nuage d'incertitude. Cette incertitude existe entre autres du fait que la figure héroïque baigne dans l'ambivalence. Le nom des héros en est un premier symbole. En effet, d'un point de vue étymologique, les noms Nikandreos (*Nike-Andreas*, ou l'homme victorieux) et Kratos (du grec Κράτος, ramenant aux racines lexicales « force », « violence » et « domination ») (Bailly, 2001) infèrent l'avènement d'un changement imminent. Dans une perspective historico-littéraire, le philosophe d'*Okhlos* évoque la République de Platon et le concept du philosophe-roi destiné à gouverner la cité.

Cette référence à la métaphysique platonicienne est renforcée dans *Okhlos* par l'adaptation en *Pixel Art* de la fresque de L'École d'Athènes, peinte par l'artiste italien Raphaël au XVe siècle. Dans cette version vidéographique de l'œuvre, on y voit, comme dans l'original, le philosophe pointer du doigt le ciel. Bien que ces insinuations puissent être méconnues du joueur lors des phases de jeu, elles restent disponibles pour ceux possédant les références. Le joueur est ainsi en mesure d'y voir l'annonce prophétique d'une nouvelle ère, l'inévitabilité du résultat de la quête et le fait que le héros semble avoir été prédestiné dès sa naissance.

L'ambivalence du héros s'inscrit aussi dans l'ambiguïté de ses origines. En effet, à travers notre corpus, tous les récits ne développent pas clairement l'hérédité du personnage principal. Si celle-ci est clairement exposée dans la série *God of War* (Kratos étant le fruit de l'union de Callisto, une humaine, et de Zeus; faisant de lui un demi-dieu), un mystère plane sur Nikandreos dont rien n'expose clairement son patrimoine génétique, hormis le fait que des villageois de Dion l'interpelle par son nom. Même chose du côté du philosophe pour qui l'humanité n'est pas remise en cause, mais dont les antécédents sont inconnus. Cependant, bien que les origines des héros soient incertaines, leur prédestination à entrer en contact avec le divin est systématique. Chacun d'eux aura, à un moment ou un autre de sa quête, à manipuler les

pouvoirs des Olympiens et, ultimement, à faire face à un dilemme dépassant la relation humains-Olympiens : choisir de perpétuer ou de briser le cycle de la prophétie du renversement.

L'ambivalence du héros existe aussi dans la dimension personnelle et énigmatique de ses allégeances. Aux yeux des Olympiens et dans la perspective de la majorité des personnages-clés des récits de notre corpus, le héros est considéré comme le porte-étendard de la rébellion prophétisée. Ce jugement est exacerbé chez les Olympiens qui matérialisent dans l'essor du héros toute leur méfiance relative à la prophétie du renversement. En réalité, la représentation du héros comme champion de l'humanité, bien qu'elle soit factuellement vraie, n'implique pas un soutien à une cause universelle. D'un récit à l'autre, les motivations engageant le héros sont singulières tandis que l'anéantissement des Olympiens est une finalité secondaire.

Dans *God of War*, Kratos est mu par son désir de paix intérieure. De façon égocentrique et jalouse, il cherche à retrouver ce qu'il a perdu aux mains d'Arès. Dans *Apotheon*, Nikandros veut sauver le village de Dion et ses habitants. Il a pour objectif de secourir non pas l'humanité entière, mais les individus qui lui sont proches. Dans *Okhlos*, après l'écrasement de l'Académie par un Olympien, le philosophe s'écrie « ASSEZ! » signifiant un ras-le-bol qui peut être interprété comme une frustration devant l'impossibilité d'approfondir ses réflexions philosophiques. Ensemble, tous les héros déterminent de la nécessité d'émancipation vis-à-vis du joug olympien, mais les circonstances individuelles menant à cette décision sont variées.

Quant au caractère énigmatique des allégeances héroïques, il existe une dissonance ludonarrative entre l'objectif des quêtes héroïques et les actions entreprises par les héros; en particulier lorsque les Olympiens et les autres personnages-clés relatent le manque de considération témoigné à l'endroit des humains au cours de la quête. En effet, il est vrai qu'à travers l'actualisation de la quête, les héros exhibent plus ou moins de considérations à l'endroit des humains présents sur la surface terrestre. Ceci est tout particulièrement vrai dans la série *God of War* où Kratos, dans son parcours pour rejoindre le sommet de l'Olympe, tue d'innocents humains pour le bien de sa progression. Son indifférence à l'endroit de la condition humaine le positionne comme un anti-héros. Celle-ci est clairement exposée dans *God of War III* lors de sa discussion avec Athéna où il dit : « *let them [les humains] suffer. The death of Zeus is all that matters* » – des commentaires combinant aveuglement volontaire et mépris palpable.

Les personnages de Nikandreos et du philosophe ne partagent pas ce même manque de considération à l'endroit des humains, mais progressent tout de même sans relâche. Pour Nikandreos, qui est un personnage muet et qui ne verbalise aucune opinion, la désolation qui survient sur la surface terrestre se fait en parallèle des actions qu'il pose sur l'Olympe. Ce n'est qu'après la trahison d'Héra et sa chute de l'Olympe jusqu'au village de Dion qu'il redécouvre la cité assiégée, cette fois-ci par des cyclopes et d'autres sbires des Olympiens. Pour le philosophe, il est évident que l'entreprise consiste à déloger les Olympiens de leur position et à octroyer aux humains l'espace nécessaire pour vivre une existence émancipée. Or, il n'en reste pas moins que la manière dont le philosophe procède est dans l'agglomération automatique de sympathisants.

En effet, le recrutement d'unités permettant à la foule de s'agrandir s'opère au moment où celle-ci entre en contact avec les unités errant de façon autonome dans les cités grecques parcourues. À travers cette mécanique de jeu, la relation que le philosophe instaure auprès des humains est comparable à celle que les Olympiens imposent déjà sur l'humanité : celle d'une conversion forcée et d'une prise en charge de la docilité humaine au profit d'un idéal. L'influence du philosophe est une force motrice qui fait abstraction des conséquences qu'encourront les membres de la foule après l'avoir rejoint. En effet, il est entendu que les humains dans *Okhlos* s'exposeront à la possibilité d'être échangés (vendus ou achetés) et/ou de devenir des victimes collatérales pour le bien de la cause.

Ultimement, le caractère énigmatique des allégeances héroïques provient du fait que les héros ont les yeux rivés sur l'avenir. L'humanité est ainsi reléguée à l'arrière sans vraiment être incluse dans le volet décisionnel. Les humains ne sont pas questionnés par le héros quant à la direction de la quête. Cette distance des héros vis-à-vis de la condition humaine vient même jusqu'à surprendre les Olympiens qui, à différents moments, expriment publiquement leur incrédulité. Par exemple, dans *Apotheon*, Zeus demande à Nikandreos : « *Who do you fight for? All you've known is now gone* ». Un autre exemple est celui de *God of War* où les ambitions de Kratos sont si mal comprises par les Olympiens qui voient une opportunité de lui proposer de rejoindre leurs rangs. Si l'incrédulité olympienne démontre qu'ils sont pris de court par l'ascension du héros, le fait qu'ils envisagent de se rallier au héros démontre qu'ils ne saisissent fondamentalement pas que les ambitions héroïques se nourrissent (et non s'épuisent) dans la perspective de l'éradication du joug olympien.

Outre son ambivalence, le côté anachronique du héros le positionne comme une force dérégulatrice. Effectivement, le héros apparaît comme un voyageur du temps ; un personnage d'une autre époque (la nôtre) qui s'immisce dans le passé grec antique. À cette mention, il est déterminant de préciser que l'essor du héros anachronique n'advient pas au détriment du cadre antiquisant qu'établissement les jeux de notre corpus. Les jeux ne faillissent pas dans leur élaboration vraisemblable d'un univers mythologique grec et on ne dénote pas nécessairement d'impact sur l'immersion du joueur. Le volet anachronique s'articule dans la possible reconnaissance de messages contemporains où un héros justicier se mobilise face aux égarements d'un panthéon corrompu et incapable d'assurer sa dominance malgré sa supposée omnipotence.

Or, comment les héros peuvent-ils reconnaître chez les Olympiens quelque chose d'injuste ? Comment peuvent-ils progresser en parallèle de l'autorité olympienne qui, malgré qu'elle punisse systématiquement l'*hybris*, n'est jamais en mesure de freiner celle du héros ? Comment se fait-il que les héros soient les seuls personnages non assujettis aux règles du jeu du polythéisme grec antique ? Ces questions dépassent l'analyse de la relation entre les humains et les Olympiens. Elles nécessitent un examen plus en détail de l'ascension du héros et du développement de la trame narrative du déicide des Olympiens ; ce que nous tâchons de faire dans la seconde partie de notre analyse.

5.2. La structure narrative du récit du déicide des Olympiens

En seconde partie de la présentation de nos résultats, nous nous sommes penché sur les composantes de la trame narrative à partir desquels nous avons recensé puis groupé une série de données complémentaires : les étapes des parcours héroïques, les personnages influents et les rôles archétypes. L'objectif de cette recension puis de l'organisation de ces données était de préparer le terrain à la réflexion sur les composantes de la trame narrative du déicide des Olympiens. Celle-ci implique l'élévation de tendances dominantes qui s'illustrent soit par les présences, les absences, les répétitions ou les effets d'ordre dans les données évaluées.

Notre analyse des composantes de la trame narrative s'expose en deux temps. Dans un premier temps, on définit les faits saillants qui structurent le parcours du héros. Cette analyse résulte de la mise en résonance des étapes et des descriptions des parcours héroïques. Dans un deuxième

temps, nous évaluons les personnages autres que le héros ayant une influence dans l'évolution de la trame narrative. Cette analyse provient de la liste des personnages-clés (et de leur catégorisation en groupes distincts) ainsi que la liste des rôles archétypes (ceux présents et absents). Ce n'est qu'après l'examen conjoint de tous ces éléments qu'une réponse à la sous-question de recherche s'avère possible.

À la seconde sous-question de recherche, comment l'ascension du héros est-elle développée ? la réponse est la suivante : l'ascension du héros se développe avec l'évolution de la trame narrative du déicide des Olympiens qui est composée de faits saillants répétés et de personnages influents dont les présences sont récurrentes. À sa plus simple expression, la trame narrative se traduit comme l'ascension irrésistible d'un héros solitaire destiné à renverser une Olympie dysfonctionnelle. L'analyse qui suit développe en profondeur chaque élément composite permettant de fournir une réponse à la sous-question de recherche.

5.2.1. Les faits saillants des parcours héroïques

Tel qu'expliqué précédemment, l'élaboration des faits saillants résulte de la mise en résonance des étapes des parcours héroïques ainsi que de la description témoignant de l'ensemble de la séquence narrative du point de vue du héros. À la lumière de cet exercice, ce sont huit faits saillants qui émergent en tant que composantes structurantes de la trame narrative du déicide des Olympiens.

Il est important de clarifier la logique d'interprétation nécessaire à la production des faits saillants. En effet, les faits saillants sont des agglomérations d'étapes à travers les parcours héroïques (un ou plusieurs des douze) jumelées à des tropes existant souvent en marge des dites étapes. La base des recoupements se fonde autant sur les présences dans les récits que sur les absences, les répétitions ou les effets d'ordre. Ainsi, il est important d'envisager les faits saillants comme étant plus que la récurrence d'un même événement dans deux ou trois récits distincts ; il s'agit d'une réalité significative dont la présence systématique dans le corpus permet l'élévation d'un élément composite.

À la lumière de tous les éléments composites que nous avons décelés dans les faits saillants des parcours héroïques et après les avoir mis bout à bout, nous sommes en mesure d'affirmer que

la trame narrative du déicide des Olympiens s’amorce dans l’injustice alors que la quête est livrée par un faux mentor sans aucune remise en cause héroïque. Le héros entame ainsi un périple odysseén qui le mènera à déraciner Zeus. L’appropriation des pouvoirs divins par le héros mènera à un refus, puis à une redistribution qui laissera planer un doute quant à la prospérité future de l’univers.

5.2.1.1. L'amorce dans l'injustice

Au passage du monde ordinaire (1ère étape) vers l’appel à l’aventure (2e étape), la trame narrative s’amorce soudainement avec la survenance d’un évènement tragique. En effet, un personnage qui est destiné à devenir le héros est directement affecté par un geste posé par un Olympien. Si les raisons poussant les Olympiens à poser le geste sont multiples (améliorer les compétences du héros ou freiner une situation perçue comme potentiel avènement de la prophétie du renversement), la résultante est que le héros est personnellement endeuillé et vient à cultiver un profond sentiment d’injustice.

À ce moment, une prise de position radicale s’opère et engage le héros dans un rattachement identitaire à l’évènement tragique. Le héros est alors entièrement mobilisé jusqu’au point d’incarner la cause. Par exemple, dans *Apotheon*, l’invasion des brigands voit Nikandros s’associer à Héra. Aussi, dans *Okhlos*, la destruction de l’Académie galvanise la foule à se rallier au philosophe. Le cas de Kratos reste le plus parlant de ce rattachement à la cause alors qu’après avoir été piégé à commettre le meurtre de sa famille, le héros vient à porter (sur son corps) les cendres de sa femme et de sa fille. À travers cette appropriation identitaire, les Olympiens paraissent comme directement responsables de la tragédie alors que le héros semble avoir été injustement privé (de leur paix ou de leur liberté d’expression). Face à l’injustice, l’amorce du héros ne se fait pas spécifiquement dans une volonté de vengeance, mais plutôt dans une perspective de rétablissement du déséquilibre qui s’est opéré.

5.2.1.2. La quête livrée par un faux mentor

Pour que le héros puisse percevoir dans l'évènement tragique une situation d'injustice, l'objet de la quête doit avant tout être livré. Grâce à l'intervention d'un personnage présentant les forces en présence, le héros vient à comprendre l'enjeu et surtout l'ampleur de la situation au-delà de sa tragédie personnelle. Hélas, la quête est livrée par un faux mentor ; un personnage doté d'un savoir supérieur et d'apparence sympathique à l'endroit du héros. L'ascendance ancestrale et/ou intellectuelle du faux mentor (un Olympien, un Titan ou un philosophe) est un élément qui facilite la livraison du message auprès du héros.

Lors de la livraison, le faux mentor clarifie deux éléments. Dans un premier temps, il divulgue au héros l'ampleur cosmique de la situation ; que le geste posé par les Olympiens ont des répercussions plus grandes (péril de l'humanité). Dans un deuxième temps, il expose, en réponse aux enjeux d'ampleur cosmiques, une solution toute indiquée permettant au héros d'à la fois régler la situation et les périls qu'encourent l'humanité. Par exemple, dans *God of War*, Athéna indique à Kratos où trouver la boîte de Pandore et, dans *Okhlos*, la foule suit inlassablement chaque pas du philosophe. Or, le fait qu'Héra donne à Nikandreos un accès clandestin à l'Olympe via un portail magique dans *Apotheon* exemplifie parfaitement le plan du faux mentor cherchant à mouler l'esprit du héros et informer sa trajectoire. Sous cette guidance, le héros passera le seuil vers le monde spécial. Même si la présentation de l'enjeu d'ampleur cosmique n'est pas nécessairement ce qui fédère le héros à la cause, elle participe à la création d'un contexte d'urgence poussant vers l'action.

Significativement plus tard dans le parcours du héros, le joueur vient à reconnaître que la livraison de la quête répond de motifs cachés de la part du faux mentor. En effet, la progression du héros est guidée de manière à le positionner à un endroit spécifique où le faux mentor tentera de dérober ce qu'il a accumulé au cours de la quête. À ce moment, le masque tombe et dévoile au joueur un décalage entre l'objectif livré au début de la quête et les réelles intentions. En exemple, le décalage qui s'opère dans l'attitude d'Héra après que Nikandreos ait refusé de lui remettre les pouvoirs divins est flagrant. Cette dernière se met à engueuler le héros et à le couvrir d'insultes. Ce moment de possible réalisation du joueur concrétise le fait que les héros de notre corpus sont introduits à la quête dans un contexte d'une tromperie opportuniste. Le héros sera toutefois en mesure de reconnaître la situation et de repousser les avances du faux mentor.

5.2.1.3. L'absence de remise en cause héroïque

Parmi les douze étapes du parcours héroïque, deux d'entre elles, le refus de l'appel ainsi que l'approche de la caverne, se différencient du reste des étapes. En effet, ces étapes se distinguent par le fait que le héros engage un moment de pause soit pour réfléchir, douter ou interroger son entourage. Dans les récits de notre corpus, ces étapes sont soit absentes ou non systématiques des parcours héroïques. Par exemple, dans *God of War*, lorsque Kratos se met à la solde des Olympiens suite à la trahison d'Arès. Similairement, dans *Apotheon*, lorsque Nikandros affronte les brigands dès son éveil ou dans *Okhlos*, dès que la foule traverse les portes de la cité d'Athènes. On dénote qu'aucun moment de considération stratégique n'est engagé.

Cette absence de pause réflexive peut être expliquée par la solitude du héros durant la quête ou, tel qu'expliqué dans le fait saillant précédent, par la fourberie orchestrée par le faux mentor lors de la livraison de la quête. Il n'en reste pas moins que le héros repousse les occasions de réfléchir plus en détail aux effets de ses actions lorsqu'ils lui sont exposés. Dans *God of War*, le seul récit où un héros semble faire une approche de la caverne, Kratos discute de la progression de sa quête avec Athéna, mais ne s'engage pas lui-même dans une remise en cause de son parcours. Le récit dépeint ainsi le héros comme portant des œillères l'empêchant de percevoir tout horizon au-delà de son objectif immédiat.

La quête prend la forme d'une course effrénée que le héros attaque en solitaire dans un monde (le sien) en totale ruine. Si le contexte de la ruine du monde ordinaire peut être considéré comme une raison pour laquelle le héros se restreint de toute remise en cause (pas d'autres options que d'avancer face à la désolation), une autre piste d'interprétation est que le héros est mu par une destinée irrésistible. Si l'on considère le héros comme étant la force exécutante de la prophétie du renversement, la progression héroïque est à envisager non pas comme une série de décisions autonomes, mais comme l'enchaînement d'événements prophétiques. De cet angle, il est logique que l'engagement du héros dans des pauses réflexives soit moins prévalent quoique pas impossible. Que l'on décide d'interpréter le héros comme un acteur autonome ou comme l'exécutant d'une prophétie, il n'est resté pas moins que le héros n'exhibe aucun doute, aucune hésitation vis-à-vis la tâche à accomplir ou les gestes à poser.

5.2.1.4. L'Odyssée vers l'Olympe

La partie la plus volumineuse de la quête héroïque s'amorce au moment où le héros opère le passage du seuil. Dès lors, il commence l'étape des Tests, alliés et ennemis qui vont le préparer à celle de l'Épreuve qui, dans les récits de notre corpus, le destine à rejoindre Zeus trônant au sommet de l'Olympe. Or avant, il lui faut développer des aptitudes, cumuler des pouvoirs et recueillir des informations. Cette préparation en vue de l'ultime affrontement consiste en une exploration de tous les lieux phares de l'Antiquité mythologique grecque. À cet effet, les progressions vers l'Olympe ne se font pas d'un trait dans les récits de notre corpus. Au contraire, elles consistent en des combinaisons variées d'ascensions, de descentes et de chutes advenant à des différents moments des récits. À ce parcours sinueux s'ajoute les périls d'un itinéraire parsemé d'embûches alors que le bestiaire mythologique mis à la solde des Olympiens se dresse pour freiner le héros dans sa progression.

Si l'évaluation des récits de notre corpus ne permet pas l'identification d'une séquence ordinale de progression héroïque, elle témoigne cependant de lieux phares que le héros vient à visiter au cours du périple. Trois environnements sont représentés de façon récurrente. Le premier est la surface terrestre. Le héros débute et aura l'occasion de visiter d'illustres cités de la Grèce antique (Athènes, Sparte, Delphes, Olympie, Dion). En fonction du progrès narratif, ces espaces sont généralement représentés comme étant bondés d'humains vaquant à leurs occupations (avant le courroux des Olympiens) ou remplis d'humains larmoyants et paniqués dans les cités assiégées par les sbires de l'Olympe (si l'exploration est après). Lorsque le héros est dans cet environnement, les jeux tendent à représenter la dépendance puis la précarité de l'humanité vis-à-vis des Olympiens.

Le second environnement est les Enfers ; un endroit qui dans les récits de notre corpus consiste en un emplacement physiquement réel. Ce domaine souterrain est celui où les humains défunts se rejoignent et résident pour l'éternité sous la gouvernance d'Hadès, le dieu des morts. Il est à noter que la représentation vidéoludique des Enfers (surtout dans la série *God of War*) s'inspire des descriptions issues de sources historiques de la mythologie, notamment l'Odyssée d'Homère ou l'Énéide de Virgile. D'ailleurs, relatif aux sources antiques, les Enfers y sont décrits comme un royaume distinct. Son exploration par toute entité provenant d'un autre environnement, surtout si elle est humaine, n'est pas possible tant et aussi longtemps qu'elle n'est pas défunte.

Or, simultanément, la littérature grecque antique et plus spécifiquement le genre épique comporte dans sa structure narrative le motif récurrent de la catabase (du grec ancien κάθοδος; signifiant « la descente, l'action de descendre »). Ce motif consiste en une épreuve initiatique où le héros doit descendre vers le monde souterrain. Dans les épopées, cette descente concrète ou symbolique implique l'examen des profondeurs de l'âme, soit pour pallier un moment de crise ou explorer les zones obscures de l'existence. Suite à l'exploration menant à la découverte d'une solution, le héros s'empresse de quitter les Enfers de peur qu'Hadès décide de le retenir. Un parallèle est donc à faire entre les parcours d'Ulysse, d'Orphée et d'Héraclès vis-à-vis ceux de Kratos, de Nikandreos et de la première foule qui, eux aussi, descendent vers les Enfers. Leur catabase se développe sur une base volontaire ou devient nécessaire après un châtement aux mains des Olympiens.

L'importante distinction avec les récits de notre corpus est toutefois que le royaume des Enfers est conquis après le renversement d'Hadès. En effet, le héros ne ressort pas des Enfers avant d'avoir détruit ou de s'être approprié le pouvoir du dieu chtonien. À l'inverse du héros de l'épopée grecque antique dont l'urgence et l'anxiété est palpable, les héros de notre corpus n'entretennent aucune peur et ne craignent pas le courroux du dieu. Ainsi, qu'il explore les Enfers sur une base volontaire ou qu'on l'ait envoyé de force, la catabase se concrétise par le déicide d'Hadès (violent ou évanescent). Suivant la victoire du héros et son extraction, l'environnement des Enfers devient alors un lieu désenchanté et banal. Démunis de la force structurante que le dieu procurait, les esprits défunts ne sont plus contraints dans l'espace et viennent à errer dans l'univers du jeu sans direction claire.

Le troisième et dernier environnement visité par le héros lors du périple est l'Olympe. Tel qu'énoncé précédemment, à son sommet, le héros rejoint Zeus pour un affrontement d'envergure cosmique. Le moment où le héros atteint ce palier n'est cependant pas le premier où il rejoint l'Olympe. En effet, les héros de notre corpus entrent tous préalablement en contact avec l'Olympe, soit lors d'une intronisation par un autre Olympien (dans la série *God of War*), lors d'une infiltration (dans *Apothéon*) ou lors d'une invasion (dans *Okhlos*).

Comme les Enfers, l'Olympe est un lieu physique ; un royaume qui surplombe toutes les cités grecques et se définit par sa hauteur. Cette délimitation naturelle en fait un lieu particulièrement difficile à rejoindre et, en concordance avec les sources antiques de la mythologie grecque, se veut un lieu réservé. Les Olympiens s'y étant installés suite à leur victoire lors de la

Titanomachie, ce lieu est choisi de par la visibilité stratégique qu'il confère face à toute invasion potentielle (simplement en regardant vers le bas). Suivant la déchéance de la race de fer par les Olympiens et l'établissement des humains sur la surface terrestre, les Olympiens consolident l'Olympe comme lieu de résidence exclusif. Toute tentative d'ascension, qu'elle soit humaine ou titanesque, est attendue avec ferveur ; particulièrement celle des humains dont l'avènement prophétique est connu de tout le panthéon.

Il existe toutefois dans la littérature grecque antique le motif narratif d'un personnage s'élevant au-dessus de sa condition qui vient à rejoindre les Olympiens dans leur domaine ; celle de l'apothéose (du grec ancien ἀποθέωσις ; signifiant « action d'élever au rang de dieu ») (Bailly, 2000). Elle consiste en l'intronisation d'un héros au sein du panthéon suite à des exploits exceptionnels sur la surface terrestre. En comparaison avec les héros de notre corpus qui connaissent tous une apothéose à un moment ou à un autre de leur récit respectif, quelques différences sont notables. Lorsque ce motif héroïque advient dans la littérature grecque antique (qu'elle soit épique, tragique ou historique), il prend la forme d'un entérinement posthume. Il s'agit d'une adhésion conférée à un héros ayant prouvé sa valeur en concordance avec les dieux. À l'inverse dans les récits de notre corpus, l'apothéose est un octroiement de pouvoir qui se concrétise avec ou sans l'aval des Olympiens. Aussi, l'apothéose n'est pas une finalité pour les héros de notre corpus. Plutôt, elle impose au héros l'expérience d'une nouvelle réalité qui remet en cause ce qu'implique l'administration de pouvoirs divins. Si des parallèles sont possibles entre les héros de notre corpus et les figures de la littérature antique ayant été graciées d'une apothéose (Asclépios, Dionysos, Hercules, etc.), on y remarque surtout les décalages dans les représentations vidéoludiques de l'Olympe axées sur le grandiose, les décors spectaculaires et l'opulence plutôt que l'image sobre et mystique qui émane des sources mythologiques grecques antiques.

Ultimement, que les environnements visités soient proscrits ou non, le héros s'y aventure pour conquérir et éradiquer toute trace de divin. Dans cette optique, le périple se développe comme une carte de visite pour le joueur qui, à chaque étape, repousse par son exploration les frontières de l'univers mythologique. Un parallèle est à faire avec la poésie homérique et plus spécifiquement l'Odyssée qui, historiquement, est reconnue pour sa dimension pédagogique chez les Grecs de l'Antiquité (Jaeger, 1933).

En effet, les hellénistes reconnaissent dans l'Odyssée, au-delà d'un effort de consolidation d'un patrimoine, un recueil d'instruction de valeurs, d'un savoir-être fondamental à la société grecque (la *polis*, la *xenia*, l'*oikos*, etc.). Dans cette lecture didactique de l'*Odyssée*, Ulysse est le héros civilisateur qui explore, rejoint puis contient les menaces aux frontières du monde civilisé (les lotophages, les lestrygons, les sirènes, etc.) (Détienne et Vernant, 1974). À travers son périple, il performe une série de faits et gestes faisant passer le monde de la barbarie à une société organisée autour de la ruse, de l'intelligence pratique et de certaines valeurs communautaires. Plus qu'un héros guerrier, il est l'artisan de l'ordre et du progrès.

Si les héros de notre corpus partagent avec Ulysse cette tendance à traverser l'univers mythologique pour confronter les plus grands périls, leurs motivations vont toutefois dans une direction opposée. Contrairement à Ulysse, les héros de notre corpus sont des destructeurs de piliers civilisationnels qui, dans le cadre de nos jeux, se cristallisent autour de la figure des dieux. Le héros est ainsi, bien que ce ne soit pas sa motivation principale, un artisan du chaos dans une perspective de progrès. Le cœur de la quête consiste donc en une exploration de l'univers mythologique qui sied tout d'abord un besoin proprement ludique d'enrichissement de compétences en vue d'une préparation à l'affrontement final.

5.2.1.5. La déracination de Zeus

Après avoir accumulé suffisamment de pouvoirs et développé les compétences nécessaires, le héros est amené à affronter et vaincre Zeus de façon définitive. En effet, par deux fois, les héros des jeux de notre corpus ont à vaincre le roi des Olympiens. Cette double victoire s'inscrit dans la nécessité d'éradiquer pour de bon l'entité spirituelle de Zeus après avoir préalablement vaincu sa forme physique. Par exemple, dans *God of War* lorsque Zeus est d'abord vaincu sur l'Olympe, Kratos élimine sa forme spectrale. Dans *Apotheon*, Zeus est aussi vaincu sur l'Olympe, puis sur la surface terrestre après que Nikandreos soit revenu avec les pouvoirs divins. Finalement, dans *Okhlos*, Zeus est vaincu par la deuxième foule sur l'Olympe, mais ses pouvoirs divins sont redistribués vers la plus proche entité (le philosophe) qui deviendra le philosophe-roi. Il faudra attendre la mobilisation de la troisième foule pour que cette dernière renverse le remplaçant symbolique de Zeus. Si l'affrontement de Zeus force le héros à combattre deux fois le même personnage, le héros n'est quant à lui pas tout à fait la même personne d'un

combat à l'autre. En effet, suite à la première victoire face à l'Olympien, le héros vient à incorporer les pouvoirs divins en sa personne. Il passe d'une position d'agresseur à celle d'un défenseur lorsque Zeus revient à la charge ou se transpose en une autre entité.

Contrairement à certains Olympiens qui, lorsque vaincus, s'évaporent ou viennent à disparaître doucement après leur déicide aux mains du héros, les déicides de Zeus sont exercés de façon violente alors que le dieu explose ou émet des cris de douleurs jusqu'à son dernier souffle. La violence exercée et la réaction de Zeus communiquent au joueur l'accomplissement de l'objectif d'éradication du pouvoir des Olympiens. La brutalité exercée se veut une manière d'assurer le non-retour du despote. Ultimement, la double destruction de Zeus signifie l'anéantissement, en premier lieu, de la figure du pouvoir puis, en second lieu, de l'influence de la figure dans l'univers du jeu. Cependant, les pouvoirs divins ne sont pas détruits. Ils restent présents et, suite à un transfert de pouvoir, doivent maintenant être administrés par le héros conquérant.

5.2.1.6. Le refus ou l'émancipation autonome

Suivant la déracination de Zeus, le héros hérite des pouvoirs divins qui sont automatiquement transférés en sa personne (ou sa tête dirigeante dans le cas d'*Okhlos*). Or, tel que mentionné précédemment, la trajectoire du héros ne s'arrête pas à ce moment. La prochaine étape du parcours héroïque consiste en la route du retour où le héros doit revenir vers le monde ordinaire. Le retour s'enclenche avec deux événements qui s'entremêlent dans les récits de notre corpus.

Dans un premier temps, il y a la réalisation que le monde ordinaire vers lequel le héros aspire à revenir est en ruine totale. L'affrontement d'ampleur cosmique contre les Olympiens a ravagé la surface terrestre et a laissé des marques visibles que les héros, Kratos tout particulièrement, reconnaissent. L'univers du jeu est en ruine, mais aussi la finalité à laquelle le héros aspirait, laissant planer une amertume palpable quant aux sacrifices qui ont été faits durant la quête.

Dans un deuxième temps, le faux mentor réapparaît soit pour subtiliser les pouvoirs divins au héros ou convaincre de les lui remettre. À ce moment, le héros s'impose et refuse ; ce qui consiste en une première décision autonome du héros dans la quête. Dans *God of War*, Kratos refuse à Athéna la remise du pouvoir de l'espoir, puis enclenche sa redistribution dans l'univers par son suicide. Des événements similaires adviennent dans *Okhlos* après que le philosophe-

roi, corrompu par les pouvoirs suite à la victoire contre Zeus, refuse de redonner les pouvoirs à l'humanité. Une seconde foule doit alors se mobiliser pour renverser le philosophe-roi ce après quoi, une redistribution universelle des pouvoirs s'enclenche. Finalement, dans *Apotheon*, Nikandreos résiste à l'approche d'Héra. Après avoir vaincu Zeus pour la seconde fois, il se rend dans la forêt avoisinante au village de Dion et façonne à même la sol une nouvelle race d'humain (avec qui l'on suppose les pouvoirs divins seront partagés). Ce que l'on dénote du refus héroïque est la certitude avec laquelle le héros rejette l'option proposée par le faux mentor. Elle semble indiquer que le héros est conscient de la duperie dont il a été le sujet et a appris de l'erreur commise en début de parcours. Elle démontre aussi l'émancipation du héros en tant qu'acteur autonome dans la narration.

5.1.2.7. La redistribution des pouvoirs

La décision héroïque de redistribuer des pouvoirs divins résulte de la série d'évènements ayant mené à leur obtention, mais aussi de l'expérience tangible de leur administration suivant la victoire contre Zeus. Si les jeux de notre corpus donnent à voir les héros hériter des pouvoirs de l'Olympe, il met aussi en évidence les charges qu'ils incombent. Tout de suite après l'obtention des pouvoirs divins, une tension vient à s'installer quant au potentiel que le héros soit corrompu. Si ce n'est pas le cas pour Kratos à la fin de sa quête, le potentiel reste présent jusqu'à la toute fin du récit compte tenu de l'historique du personnage ; celui-ci ayant été déifié comme dieu de la guerre dans *God of War II* et l'acquisition des pouvoirs l'ayant fondamentalement détourné de sa quête.

Cette transformation qui s'opère chez les détenteurs de pouvoirs est clairement expliquée par Athéna qui la compare à une infection, une maladie quant à l'angoisse d'être renversée, « *like a sickness that pollutes people's mind* ». La même interrogation émerge dans *Okhlos* quant à la réussite de la troisième foule dont on ignore si le philosophe sera en mesure d'échapper au même sort que son prédécesseur (devenu le philosophe-roi). Finalement, qu'advient-il du règne de Nikandreos? Le récit d'*Apotheon* reste en suspens sur cette question alors que le jeu transitionne au générique de fin sans offrir de réponse. Le fait que les jeux de notre corpus représentent les pouvoirs divins non pas comme une puissance à obtenir, mais comme un fardeau vecteur de corruption est porteur d'une critique contemporaine vis-à-vis les abus des

monarchies et les dérives démocratiques. Pour ce faire, les jeux présentent des Olympiens tyranniques, puis transposent dans cette même position le héros libérateur créant ainsi un effet miroir. Ce procédé suscite une réflexion quant à la capacité, peu importe l'individu ou la noblesse des intentions, d'être immunisé contre les effets pervers émanant de l'administration du pouvoir. Cette question reste valide même lorsque le héros est en mesure de redistribuer les pouvoirs à la surface terrestre, car ultimement, la passation ou le partage vers une autre entité implique que cette dernière fera à son tour face aux mêmes dilemmes.

5.2.1.8. La fin du cycle prophétique ?

En parallèle des enjeux de possession du pouvoir, la dimension mythologique du conflit reste prévalente dans la narration. Des périls qui accompagnent l'administration des pouvoirs divins, le héros semble aussi destiné à subir la prophétie du renversement. Cette possibilité accompagne la fin du récit d'*Apotheon* auquel le développeur AlienTrap n'a malheureusement pas fait suite. Cependant, avec la continuation de la saga de Kratos dans *God of War* (2018) et *God of War : Ragnarök* (2022), Kratos et Atreus semblent briser le cycle prophétique. Quant à *Okhlos*, plusieurs interprétations sont possibles quant à la signification de la jouabilité (du genre vidéoludique même) dans le contexte de la narration. Considérant qu'*Okhlos* est un *roguelike* offrant une jouabilité potentiellement infinie, le fait que le joueur vienne à renverser successivement le philosophe précédemment corrompu entretient conjointement la thèse de la prophétie du renversement et la thèse d'un pouvoir corrupteur. L'un n'étant pas nécessairement opposé à l'autre, il reste que le jeu n'est pas clair à savoir lequel des deux éléments propulse l'action. Devant l'incertitude et face à toutes les autres questions que les fins de nos récits génèrent, on constate que les jeux de notre corpus entretiennent une incertitude quant à la pérennité de l'univers suivant le règne des Olympiens. À tout le moins, on peut conclure que le fait que le héros ait délogé les Olympiens n'est pas suffisant pour admettre que l'univers soit libéré des jougs despotiques et des figures tyranniques.

5.2.2. Les personnages influents de la trame narrative

La prochaine partie s'attarde à l'analyse des personnages influents au sein de la trame narrative du déicide des Olympiens. Tel que mentionné précédemment, les personnages influents

proviennent de la liste catégorisée d'occurrences ayant mené à l'identification des personnages-clés (4.2.2.1) ainsi que du tableau des présences et absences des rôles archétypes au sein du corpus (4.2.2.2). Suite à l'analyse conjointe des personnages-clés et des rôles archétypes, ce sont quatre catégories de personnages influents qui s'élèvent comme composantes structurantes de la trame narrative du déicide des Olympiens. Avant tout, quelques clarifications s'imposent quant à la logique d'analyse des personnages influents.

En raison de recoupements naturels qui ont émergé lors de la présentation des résultats, l'analyse des personnages influents est faite en fonction de leur typologie (les Olympiens, les Titans, le bestiaire, les humains). Nous reprenons ainsi la catégorisation adoptée lors de la présentation des personnages-clés à laquelle nous intégrons l'analyse d'un rôle archétype lorsque ce rôle est joué par un représentant du groupe. Par exemple, le rôle archétype de l'ombre, systématiquement incarné par Zeus, est abordé dans la catégorie des Olympiens.

Trois autres points sont aussi à clarifier quant aux recoupements des rôles archétypes vers les catégories de personnages. Dans un premier temps, en rapport à l'archétype du héros, le rôle n'est pas analysé de front dans la section suivante alors qu'il a déjà été traité comme figure d'ambivalence et d'anachronisme lors de notre analyse des dynamiques entre les humains et les Olympiens (5.2.1.3). Dans un deuxième temps, bien que les humains et les Olympiens aient été précédemment analysés, notre analyse revisite les deux groupes cette fois dans l'optique de leur présence périphérique à la progression du héros. Finalement, les rôles archétypes du mentor, du ludion et de l'allié sont traités dans la catégorie des humains. Ces rôles y apparaissent soit en raison d'absences ou d'inconstances dans les récits. Comme pour les faits saillants, la base des recoupements permettant l'identification de personnages influents se fonde sur les présences, les absences, les répétitions et les effets d'ordre dans les récits.

L'analyse des personnages influents est cependant axée sur l'importance symbolique des catégories plutôt que l'incidence directe des personnages. L'évaluation de la catégorie s'effectue en fonction de sa présence périphérique dans la progression du parcours héroïque. Ainsi, notre analyse se penche sur l'ambiance, le ton et l'énergie que dégagent l'ensemble des groupes dans le contexte du parcours héroïque. Bien entendu, les personnages ayant été identifiés dans la présentation des résultats sont traités, mais la valeur cumulative de la catégorie est ce qui conduit notre analyse.

L'analyse des quatre catégories de personnages influents démontrent que les univers de jeux sont riches en références historico-mythologiques et reflètent un important héritage antique. En d'autres mots, ce sont les personnages qui donnent vie aux univers de jeu. Qui plus est, la valeur antiquisante émanant des récits reste assez fidèle aux sources d'origine. Grâce à cela, les récits de notre corpus s'insèrent dans le continuum de la tradition mythologique en proposant une remédiation contemporaine.

Cependant, malgré toute l'élaboration narrative, notre analyse démontre qu'une catégorie prédomine vis-à-vis les autres qui lui sont assujetties ou obéissantes. En effet, les Olympiens sont la catégorie de personnage autour de laquelle s'organisent tous les univers des jeux. Ainsi, à la lumière de tous les éléments composites décelés chez les personnages influents et après les avoir mis bout à bout, nous sommes en mesure d'affirmer que la trame narrative du déicide des Olympiens met en scène un panthéon dysfonctionnel et anxieux de l'avènement de la prophétie du renversement qui s'élève pour tenter de mettre un terme à l'ascension irrésistible du héros. Durant sa progression, le héros vient à rencontrer des humains assujettis, des Titans condamnés et un bestiaire collaborateur avec Zeus. Bien que le héros ne soit pas seul, il progresse en solitaire dans un monde qui lui est hostile.

5.2.2.1. Les Olympiens

L'un des éléments les plus importants relatifs à la catégorie des Olympiens dans les récits de notre corpus est la présence systématique de la quasi-totalité du panthéon mythologique. En effet, à l'exception d'Hélios qui n'apparaît que dans deux des trois récits, tous les principaux dieux grecs sont à l'écran. Ce positionnement en bloc du panthéon devant la progression du héros n'est pas anodin ; il communique l'urgence de Zeus de déployer toutes les ressources disponibles pour freiner le héros.

Or, la démonstration d'un panthéon monolithique dissimule des réalités individuelles plus nuancées chez les Olympiens eux aussi sous le joug de la monarchie coercitive de Zeus. En effet, de façon explicite dans les jeux de notre corpus, les comportements (entre eux ou envers le héros) sont conditionnés par des décrets divins qui, s'ils ne sont pas respectés, mènent à des représailles. Pour cette raison, plusieurs Olympiens jouent un double rôle : ils se rallient publiquement à Zeus en opposition au héros, mais s'allient secrètement à sa cause lors de la

quête. Par exemple, Athéna, dans *God of War*, ne pouvant disposer elle-même de son frère Arès, contourne l'armistice sacrée imposée par Zeus et recrute Kratos qui ira tuer pour elle le dieu de la guerre. Dans *Apotheon*, les édits de Zeus provoquent des dissensions chez les Olympiens qui, d'un côté, entérinent le retour des divinités vers l'Olympe (Apollon, Poséidon et Hadès satisfaits de la finalité humaine) et, de l'autre côté, plaignent les répercussions des décrets quant à l'administration de leurs domaines (Déméter, Artémis et Aphrodite déplorant l'extinction de leurs serviteurs).

Ces divergences d'opinions témoignent d'une scission idéologique au sein du panthéon. Il est même possible, encore une fois dans *Apotheon*, de soudoyer la garde olympienne de façon à diminuer l'écho des troubles que cause le héros durant la quête. Toutes ces interactions advenant de façon dissimulée, les Olympiens démontrent l'existence d'une fissure ; une dissidence secrète semblant contribuer à l'accomplissement de la prophétie du renversement.

Cette fissure s'exacerbe à l'évaluation des rôles archétypes. En effet, à différents moments de la quête héroïque, les Olympiens jouent un des quatre rôles : l'ombre, le messager, le métamorphe ou les gardiens du Seuil. Systématiquement dans les récits de notre corpus, l'ombre est incarnée par Zeus qui s'oppose au héros en tout point. Il figure en tant qu'ultime antagonisme qui menace de détruire le corps héroïque, mais aussi de le corrompre en le faisant succomber à ses peurs ou en tentant à répétition de le séduire. L'ombre possède cette capacité d'attraction alors qu'elle est la figure renversée du héros ; une représentation aboutie de l'échec de la quête. Ainsi, en concordance avec l'archétype, Zeus incarne cette double menace de destruction physique et de subversion psychologique depuis le sommet de l'Olympe. Sans aucune nuance, Zeus s'impose en opposition totale aux héros de notre corpus.

Différemment de Zeus dont le courroux est fulgurant, les autres Olympiens se caractérisent davantage par leur fourberie. Un élément important de la brigade olympienne étant que les dieux ne sont pas tous loyaux à Zeus, plusieurs affichent une façade masquant leurs véritables intentions. Dans les jeux de notre corpus, ces façades viennent contrecarrer la progression du héros prenant la forme d'intrigues et de manigances. Elles sont motivées par divers besoins : un gain de pouvoir, l'obtention ou la protection de ressources, le besoin de compétition ou combattre l'ennui, etc. Ainsi, les autres Olympiens posent des actions allant à l'encontre de la pérennité du règne de Zeus.

Pour le héros, ces confrontations ne sont pas moins redoutables alors qu'elles nécessitent de démasquer, désamorcer et d'outrepasser une entité intellectuellement puissante et complotant de façon malicieuse contre lui. Pour ces raisons, les Olympiens jouent principalement le rôle archétype du gardien de Seuil bloquant physiquement l'ascension du héros. Ils sont des tests et des défis, parfois plus cérébraux et d'autres fois plus physiques, que le héros doit surpasser. Or, en raison de leurs tendances sournoises, certains jouent aussi le rôle archétype du métamorphe qui dissimule leurs intentions et ont cette capacité d'envouter le héros pour le dévier de la quête (comme le fait Héra dans *Okhlos*).

Il est à mentionner toutefois que ce ne sont pas tous les Olympiens qui entretiennent ces interactions fallacieuses avec le héros. Plusieurs Olympiens se révèlent de véritables alliés au héros. Il reste néanmoins que, de la perspective du héros (et du joueur), l'ensemble des relations avec les Olympiens sont ambiguës alors qu'il est impossible de leur faire entièrement confiance. Au paroxysme de la fourberie, le rôle archétype du messenger, celui qui introduit la quête en début de récit, est systématiquement joué par les Olympiens métamorphes (ou par un personnage en contact avec les pouvoirs divins à un moment ou un autre de la quête). Ce sont ces mêmes personnages qui apparaissent comme faux mentors dans les faits saillants de la trame narrative. Leur présence est structurante dans les récits de notre corpus.

Si le traitement ayant mené à la représentation des Olympiens dans la trame narrative du décide apparaît comme vraisemblable lorsque comparé aux sources de la mythologie grecque (caractéristiques visuelles, expressions de personnages, domaines et pouvoirs divins, etc.), notre analyse de la structure des récits prouve qu'ils s'en détachent à d'autres égards. Certes, les Olympiens des jeux sont inspirés des mythes lorsqu'ils assument leurs responsabilités divines ou se mêlent des affaires humaines. Or, lorsqu'en relation avec les héros, les deux principales caractéristiques olympiennes, l'immortalité et l'omniscience, sont écartées. Ces différences ne sont permises dans les jeux que pour permettre la performance d'un ultime renversement divin. Plutôt, nos jeux tissent des filons narratifs qui s'efforcent de rester dans la sphère mythologique pour contextualiser l'absence de ces caractéristiques.

Par exemple, dans *God of War* quand Athéna explique à Kratos la « maladie » qui s'abat sur Zeus ou dans *Apotheon* lorsqu'après que Nikandreos revienne sur l'Olympe, sa simple présence fait fuir les divinités réunies. Il est prévu dans la trame narrative que les Olympiens ressentent un dédain qui se change en terreur lorsque l'on reconnaît la mise en action de la prophétie du

renversement, une prophétie en laquelle les Olympiens ont eux-mêmes conscience. L'élément composite à la trame narrative que nous identifions de la catégorie des Olympiens est la présence quasi-totale d'un panthéon dysfonctionnel en apparence monolithique et secrètement dissidente. Individuellement, plusieurs Olympiens ont une relation ambiguë de crainte et de collaboration avec le héros. Or collectivement, ils s'élèvent comme blocage physique dans l'ascension du héros que ce dernier doit démasquer, désamorcer ou outrepasser. En rapport avec les récits antiques, les Olympiens de nos jeux développent un nouveau volet mythologique avec l'angoisse malade de la prophétie et la conscience de leur fatalité.

5.2.2.2. Les Titans

Différemment des Olympiens, les Titans composent une catégorie de personnages dont les représentants sont moins nombreux, moins présents et moins centraux au développement de la quête héroïque. En effet, leurs apparitions sporadiques sont beaucoup moins liées au développement de l'action qu'à l'exposition narrative contextualisant la tyrannie des Olympiens. En ce sens, certains Titans, bien qu'ils n'apparaissent pas dans tous les récits, ont des présences significatives (Prométhée, Kronos et Atlas). Ils sont emblématiques du rôle que la catégorie de personnages occupe au sein de la trame narrative. Remédiant les mythes grecs antiques, les développeurs des jeux dépeignent des Titans comme des persécutés subissant les sanctions olympiennes alors que le héros progresse dans sa quête. Le joueur est ainsi témoin du courroux des Olympiens en action.

Dans la série *God of War*, les trois Titans précédemment nommés en sont des preuves vivantes. Le récit les dépeint enchaînés et, généralement, une explication contextualisant la raison ayant mené les Olympiens à appliquer le châtiment démontre leur propension à mettre en garde à travers des condamnations spectaculaires. Quant aux autres Titans, leur absence des récits n'équivaut pas à leur inexistence. Plutôt, ils sont prisonniers du Tartare : une prison située sous le royaume d'Hadès réservée à ceux ayant commis les plus grands crimes. Simultanément, le héros tend à progresser dans une direction opposée aux Titans, ce qui explique pourquoi ils sont si peu populeux dans nos récits.

Par rapport aux héros, les Titans sont l'exemplification d'une rébellion manquée ; le personnage de Kronos tout particulièrement, alors que toutes les références au roi des Titans sous-entendent

que les Titans sont des reliquats d'un passé révolu. Ces références intiment au joueur la perspective de l'échec de la quête héroïque. Pour formaliser cet avertissement, les récits du corpus dressent tous un contexte historique plus ou moins exhaustif de la Grande Guerre (le mythe hésiodique de la Titanomachie) : un personnage (peu importe sa catégorie) s'adressant au héros (ou au joueur) vient exposer comment les Olympiens en sont venus à consolider les pouvoirs divins et instaurer l'Ordre dans un monde emplis de Chaos. Là où les jeux de notre corpus pivotent des sources mythologiques est, encore une fois, au niveau de l'insécurité des Olympiens vis-à-vis le potentiel du renversement de leur autorité hiérarchique.

En effet, en complément du contexte historique de la *Titanomachie*, les jeux du corpus exposent narrativement comment la passation des pouvoirs divins des Titans vers les Olympiens a conditionné une gouvernance empreinte de crainte d'usurpation ; une posture largement démesurée lorsque comparée aux Olympiens des mythes grecs antiques. On constate ainsi que la remédiation des Titans et de la Titanomachie dans la trame narrative en expose davantage sur le caractère des Olympiens que sur les Titans eux-mêmes.

Cependant, il est faux d'assumer que les Titans ne servent qu'à démontrer l'implacabilité olympienne devant les tentatives de rébellions ou à faire valoir leur sévérité dans l'exercice de leur vengeance. En effet, à l'analyse des rôles archétypes, des Titans incarnent le gardien du Seuil et le messenger-métamorphe. De la même façon que les Olympiens le font dans les récits où ils incarnent ces rôles, certains Titans sont activement des obstacles à outrepasser ou représentent le distributeur de la quête trahissant le héros plus tard dans son périple. Or ils le sont dans une bien moindre mesure que les Olympiens dont l'antagonisme au héros est unilatéral dans la trame narrative. En effet, si dans la série *God of War* la titane Gaïa appuie puis trahit Kratos qui la tue en retour, les Titans dans *Apotheon* et dans *Okhlos* sont considérablement moins centraux à l'intrigue ; soit en apparaissant que lors de références à la Titanomachie ou en étant des alliés aux héros secondaires pouvant être recrutés dans le combat contre Olympiens (ensemble uni contre un ennemi commun).

Ultimement, l'élément composite que nous identifions de la catégorie des Titans est leur présence sporadique, mais cruciale dans la mise en contexte de l'anxiété olympienne vis-à-vis la prophétie du renversement. Leurs interactions avec les héros font office d'exposition de la nature vengeresse et irascible des Olympiens qui, à travers des châtiments spectaculaires, se présentent comme des adversaires redoutables. En rapport avec les récits antiques, la

représentation des Titans dans les jeux donne aux récits une portée historique. En effet, avec la remédiation du mythe de la Titanomachie, les Titans sont des figures historisantes des univers des jeux.

5.2.2.3. Le bestiaire

Précédemment dans les faits saillants (5.2.1.4), il a été question du bestiaire mythologique et de son partenariat avec les Olympiens pour freiner la progression de la quête héroïque. Dans tous les récits de notre corpus, les jeux présentent des créatures à la solde de l'Olympe. Leur abondance et leur variété s'inscrivent dans des impératifs ludiques et narratifs des productions vidéoludiques. Du côté narratif, la diversité du bestiaire se nourrit d'une Antiquité imaginaire inspirée par la littérature, le cinéma, la télévision ou d'autres jeux. Ces références médiatiques sont une composante cruciale de l'élaboration des jeux en produisant une atmosphère antiquisante qui n'est pas synonyme de réalité historique. Le cas du bestiaire est probant alors que les jeux de notre corpus s'inspirent de la mythologie (avec des cyclopes, des nymphes, des satyres, etc.), mais sont aussi parfois hors de celle-ci (avec des lions, des nécromanciens, des squelettes, etc.).

Le tour de force des récits est de rallier l'ensemble du bestiaire non pas autour de l'appartenance mythologique, mais dans l'opposition commune au héros ; l'exotisme de certains personnages n'étant pas au détriment, mais bien au service de l'atmosphère antiquisante. Du côté ludique, l'abondance d'ennemis s'opposant au héros tout au long de son parcours s'articule comme mode de progression principal des genres vidéoludiques des jeux de notre corpus. Ces expériences se développant dans l'action, l'affrontement est inévitable à l'avancement du récit.

Pour éviter que cet aspect des jeux soit critiqué comme redondant ou répétitif par les joueurs, la progression des jeux est conçue de manière à ce que les affrontements avec le bestiaire présentent une variété mécanique, esthétique et/ou de difficulté. Si cette variété prend plus ou moins d'importance d'une production vidéoludique à l'autre, son impact sur le rythme du jeu (*pacing*), qui est généralement une considération de premier plan dans la conception des expériences vidéoludiques, est significatif.

Par des impératifs narratifs et ludiques, le bestiaire est l'une des catégories de personnages les plus populeuses et variées de la trame narrative. Son unique rôle archétype, celui de gardien du Seuil, fait de ses représentants des obstacles à dépasser et à partir desquels des compétences sont développées. Or, différemment des Olympiens et des Titans faisant preuve d'intellect lors de leurs échanges avec le héros, les représentants du bestiaire sont des personnages dénués de raison avec lesquels il est impossible de discuter.

En ce sens, le bestiaire s'inscrit comme l'instrument de Zeus. Il est l'outil de ses ambitions. Il est déployé comme un fléau mettant en péril la *polis*. Cette vague chaotique d'inculture est orchestrée non pas pour punir, mais pour étouffer l'humanité. Si les récits de notre corpus varient selon qui Zeus vise lorsqu'il déploie le bestiaire sur la surface terrestre (le héros spécifiquement ou l'humanité toute entière), le résultat est le même : l'invasion des cités grecques par le bestiaire officialise le bris de contrat divin engageant la réciprocité entre humains et Olympiens.

L'élément composite que nous identifions de la catégorie du bestiaire est leur nombre élevé et diversifié au service d'impératifs ludo-narratifs. En ce qui a trait à leurs interactions avec les héros, le bestiaire s'inscrit comme l'instrument de Zeus déployé pour étouffer la civilisation humaine. En rapport avec les récits antiques, le bestiaire est ce qui confère aux récits leurs vraisemblance mythologique grecque ancienne ; ils sont les figures antiquisantes des univers de jeu.

5.2.2.4. Les humains

La quatrième et dernière catégorie de personnages influents de la trame narrative du déicide des Olympiens est celle des humains. À travers les récits de notre corpus, notre analyse démontre qu'une dépriorisation des humains s'opère au fur et à mesure de la trame narrative. En effet, alors que tous les récits positionnent en introduction les humains comme un élément névralgique du conflit, leur présence et leur importance ne fait que diminuer avec le temps. Certes, ceci peut s'expliquer du fait que le héros s'éloigne physiquement de la surface terrestre lorsqu'il progresse vers l'Olympe. On remarque cependant dans la progression narrative que la situation de perte de l'humanité, charnière en début de récit, n'est plus reprise de façon

significative ultérieurement, à l'exception du moment où Nikandros reconnaît la désolation de la surface terrestre dans *Apotheon*.

De par la réduction de leur présence au fil du récit, on conçoit que la catégorie des humains sert plus à exposer le conflit et à communiquer l'envergure de la quête. En ce sens, la catégorie des humains s'apparente à celle des Titans qui, comme nous l'avons déjà mentionné, sert surtout à contextualiser la nature des Olympiens. La comparaison avec les Titans s'accroît lorsque l'on remarque que les humains, eux aussi, contribuent à l'historicité de la trame narrative ; cette fois-ci avec la reprise du mythe hésiodique des races métalliques et la dégradation de l'humanité en la race de fer.

La résultante d'une représentation large de la catégorie suivie d'une dépriorisation au fil de la trame narrative est que peu d'individualités sont développées. En fait, les humains apparaissent plutôt comme un groupe monolithique étant soit assujettis par leur condition ou défiants de leur situation. D'un récit à l'autre, les humains démontrent une attitude différente qui ne permet pas de déceler une posture systématique pour la trame narrative. Même le ton des récits, parfois plus dramatique et solennel dans *God of War* et *Apotheon*, d'autres fois plus comique et satyrique dans *Okhlos*, montrent que les humains (non pas leur existence, mais leur posture dans les récits) ne sont pas un élément structurant de la trame narrative.

Il serait faux toutefois de dire qu'aucune individualité humaine n'est dépeinte dans le corpus, car de manière à exemplifier les conséquences de l'*hybris*, nos jeux mettent en scène le personnage d'Icare dont le mythe est repris dans chaque récit pour illustrer les limites de l'orgueil et de la désobéissance envers les Olympiens. Les occurrences d'humains (individuels, non groupés) sont toutefois trop faibles pour conclure à des caractéristiques communes à l'humanité au sein de la trame narrative.

Un autre élément nous permettant de statuer que les humains jouent un rôle d'arrière-plan narratif est qu'aucun des représentants de la catégorie n'incarne de rôles archétypes. La seule occurrence, un cas limite, est celui du philosophe de la deuxième foule qui introduit la quête (le messager) et mute en philosophe-roi suite au transfert automatique des pouvoirs divins en sa personne (le métamorphe). L'attribution de cette combinaison messager-métamorphe, ou faux mentor, semble toutefois découler d'avantage d'une circonstance narrative (un personnage étant à proximité des pouvoirs divins qui corrompent). En effet, à travers les récits de notre corpus,

les rôles combinés du messenger-métamorphe sont joués par des personnages appartenant à différentes catégories : Athéna (Olympiens), Héra (Olympiens), Gaïa (Titans) et le deuxième philosophe (humains).

Dans la même veine, les rôles archétypes du mentor, du ludion et de l'allié n'apparaissent pas déterminant à la trame narrative ; les raisons étant l'inconstance des figures ou tout simplement leur absence des récits. En tant que guide et source d'apprentissage permettant d'atteindre la finalité de la quête, le rôle du mentor n'est incarné que par Pandore dans la série *God of War* qui enseigne à Kratos à se pardonner afin d'acquérir le pouvoir de l'Espoir dormant en lui. Pandore est elle aussi un cas limite. Elle mérite l'attribution du rôle de mentor, mais son appartenance au groupe des humains reste débattable. De façon plus importante, l'absence de la figure du mentor dans les autres récits peut être interprétée par la non-nécessité du héros d'obtenir de la guidance ; peut-être parce que la prophétie du renversement le prédestine d'ores et déjà à l'accomplissement de sa quête. Quant à l'allié, aucun personnage au sein du corpus ne remplit adéquatement ce rôle. Certes, les héros reçoivent du soutien technique, notamment de la part des marchands (Pyrius dans *Apotheon*, le phéocien dans *Okhlos*) qui vendent, achètent et échangent des ressources. Aucun d'entre eux ne suit cependant le héros dans ses combats. Ils sont, à l'inverse, des figures que le héros doit rejoindre. À ce niveau, l'absence du rôle de l'allié contribue à l'idée que la quête ne puisse être portée que par une seule entité et que le héros est un personnage solitaire se devant surpasser toutes les épreuves à lui seul. Finalement, le ludion, cette figure qui détend l'atmosphère en offrant une dose de comédie et qui fait dévier le héros de son chemin en l'entraînant dans des aventures périphériques, ne fait partie d'aucun jeu de notre corpus. Le personnage s'y rapprochant le plus est celui d'Homère, le narrateur d'*Okhlos*, qui, à travers le parcours de la foule et surtout lors d'affrontements avec les Olympiens, dit des boutades et des plaisanteries. Ce levier humoristique reste toutefois, comme les marchands, des observateurs externes qui ne jouent pas de rôle concret dans l'actualisation des récits. Si l'absence de l'allié nous permettait d'interpréter le héros comme un personnage solitaire, l'absence du ludion rend possible d'envisager le héros comme un personnage inébranlable et inflexible.

À l'analyse de la catégorie des humains, l'élément composite que nous identifions au sein de la trame narrative est la dépriorisation de leur centralité au fur à mesure de l'intrigue. Plutôt, les humains sont relayés en arrière-plan et peu d'individualités sont développées. Sans dire que leurs interactions avec les héros sont insignifiantes, elles tendent davantage, comme les Titans,

à exposer la gouvernance despotique et tyrannique des Olympiens. À nouveau comme les Titans, les humains donnent aux récits une portée historique avec la remédiation du mythe des cinq âges faisant d'eux des figures historicisantes des univers des jeux.

Ses quatre catégories de personnages influents analysés, nous remarquons que deux sont assujettis aux dieux (les Titans et les humains) et un collabore avec eux (le bestiaire). Si les faits saillants ont démontré l'irrésistible attraction du héros vers les Olympiens, l'analyse des personnages influents a quant à elle mis en exergue l'emprise des Olympiens sur l'univers de jeu. De ce fait, le héros s'élève en tant qu'acteur solitaire contre un monde qui lui est hostile. Pour freiner son ascension, les Olympiens mobiliseront toutes les ressources qui leur sont disponibles. Hélas, leurs efforts ne peuvent rivaliser contre la finalité prophétique du renversement de la hiérarchie olympienne.

À ce propos, la manière dont le héros (et par extension le joueur) vont opérer l'exécution du renversement hiérarchique reste un élément qu'il nous faut approfondir pour bien comprendre les messages communiqués par la trame narrative. Qu'en est-il de la destruction que le héros engendre tout au long de la progression de sa quête ? Qu'implique l'usage d'un tel niveau de violence et de brutalité graphique, spécialement au moment de concrétiser les déicides des Olympiens ? À travers ces considérations, l'esthétique du déicide semble porteuse d'un commentaire contemporain, voire postmoderne, sur la relégation de la place du divin dans la société d'aujourd'hui. Or, l'ensemble de la trame narrative soutient-elle vraiment ce discours implicite d'émancipation face aux idoles ? Ces questions dépassent l'analyse purement narrative et nous conduit vers une évaluation expérientielle des configurations ludiques. En effet, un examen plus en détail des figures d'interactivité, de l'implémentation systémique et des genres vidéoludiques s'avère nécessaire pour déceler les sens que prennent les déicides au sein de la trame narrative ; ce que nous tâcherons de faire dans la troisième et dernière partie de notre analyse.

5.3. La performance du déicide des Olympiens

Dans la troisième et dernière partie de la présentation de nos résultats, nous nous penchons sur l'interactivité au sein des expériences ludiques de notre corpus de manière à évaluer la performance du déicide des Olympiens. Pour ce faire, nous procédons à un recensement des

configurations de l'expérience ludique afin de mettre en lumière les modalités de progression et de concrétisation des récits de notre corpus. Cette recension a résulté en une compilation de données sous forme de tableaux (4.3.1 à 4.3.3) desquels se nourrit l'analyse qui suit. Toutes ces informations ont alimenté l'analyse dans l'optique de mieux comprendre la symbiose entre l'action du joueur et les gestes posés par les héros (avatars) et ce, surtout en ce qui a trait aux séquences de déicides.

Ultimement, la mise en résonance des configurations ludiques a pour objectif de positionner une réflexion sur les séquences de déicides. À travers notre analyse, nous souhaitons évaluer le niveau d'affordance possible au sein de ces expériences et, par extension, de mettre en perspective l'implication du joueur dans le contexte du geste performé. Pour ce faire, nous procédons en deux temps. Premièrement, nous évaluons l'interactivité au sein des expériences ludiques. Cette analyse établit les composantes structurantes de l'expérience des jeux de notre corpus. Dans un deuxième temps, nous analysons la performance du déicide ainsi que la signification des séquences par rapport à la progression et la concrétisation des récits de notre corpus. Ce n'est qu'après l'examen de tous ces éléments qu'une réponse à la sous-question de recherche s'avère possible.

Ainsi, à la troisième sous-question de recherche, comment le renversement des Olympiens est-il exécuté? la réponse est la suivante : le renversement des Olympiens s'exécute en deux temps, soit la préparation puis l'exécution des affrontements. Il repose sur une combinaison de figures d'interactivité où la neutralisation-préservation rythme les phases de combat. Les mécaniques de jeu renforcent la violence destructrice du héros, tandis que les Olympiens orchestrent leur propre chute en instaurant des défis. Chaque déicide, souvent explosif, révèle l'importance de la valeur posthume des Olympiens et participe à une critique globale des systèmes despotiques.

5.3.1. L'interactivité au sein des expériences ludiques

Tel qu'expliqué plus tôt, notre analyse de l'interactivité au sein des expériences ludiques est nourrie des données présentées dans les tableaux recensant les configurations ludiques (en 5 colonnes) et du contexte entourant la mobilisation des figures au sein du corpus (les phases de jeu, les mécaniques employées, les défis surmontés). À la lumière de cet exercice, nous abordons les configurations structurantes en trois temps : les figures d'interactivité,

l'implémentation systémique et les modalités de performance. Il nous faut cependant clarifier les logiques d'analyses ayant déterminé les recoupements des données du corpus.

Notre décision de structurer l'analyse par catégorie de configurations ludiques s'inspire de la façon dont le système historico-analytique comparatif (SHAC) est exposé dans l'article duquel il origine (Therrien, 2018). Lorsqu'un jeu est pris en exemple, l'analyse des configurations se fait dans un esprit synthétique non pas de tous les éléments, mais de ceux qui sont les plus saillants. Dans le contexte de notre analyse, cette saillance est nécessairement orientée par l'objet de notre enquête : les séquences de déicides. Pour éviter que notre analyse n'occulte l'unicité propre à chacune des trois expériences, nous réservons une réflexion sur les variantes qu'introduisent les genres vidéoludiques et la singularité de la direction artistique propre à chaque développeur après l'établissement des configurations structurantes. L'objectif est avant tout de dresser un portrait commun que nous nuancerons par la suite.

À la lumière des configurations structurantes qui définissent l'interactivité dans notre corpus et après les avoir mis bout à bout, nous sommes en mesure d'affirmer que l'expérience se caractérise par la mobilisation prioritaire d'une combinaison de figures d'interactivité (la neutralisation-préservation) correspondant aux phases de combat. L'interaction du joueur y est majoritairement symbolique quoiqu'une des rares implications isomorphiques soit possible lors de séquences de déicides. La performance ludique circonscrite autour des phases de combat se déploie donc en deux temps : l'exécution des phases de combat et la préparation aux affrontements.

5.3.1.1. Les figures d'interactivité

Dans le SHAC, les figures d'interactivité sont la base fondamentale à partir de laquelle repose les composantes de l'expérience ludique. Elles consistent en un assemblage conceptuel de dix types d'interactions distinctes segmentées en fonction de mécaniques de jeu et de défis spécifiques. Ces figures qui se précisent lorsqu'elles sont jumelées avec des verbes d'action témoignent du type d'engagement que le joueur peut avoir au sein d'une expérience vidéoludique. Dans notre corpus, nous retrouvons toutes les figures d'interactivité, dont six d'entre elles sont récurrentes dans chacun des récits. Considérant ceci, notre évaluation des figures d'interactivité s'est autant attardée à la présence des figures (de façon constante,

partielle ou dans l'absence) qu'à leur importance (primaire, secondaire) dans l'expérience globale du joueur. Dans cette optique, nous avons segmenté les figures d'interactivité en quatre groupes : les figures génériques, les figures principales, les figures secondaires et les figures partielles.

Au sein de notre corpus, plusieurs figures sont génériques et correspondent à des actions de transition que le héros pose pour rejoindre les séquences du jeu principales. Celles-ci sont intermédiaires dans le sens qu'elles participent à la progression du récit, mais ne sont pas substantielles dans le développement ludo-narratif. Il y a la navigation qui implique le déplacement du héros dans l'espace par la marche, la course ou la nage ; cette figure correspond au périple que parcourt le héros voyageant à travers la Grèce antique. Il y a aussi l'activation qui implique le déclenchement d'une technologie présente dans l'environnement soit lorsqu'un héros actionne, ouvre, tire ou pousse un objet, par exemple, tirer un levier pour franchir une porte ou activer un portail. Ces figures d'interaction représentent souvent un allègement de l'engagement ludique avant la reprise d'une séquence de jeu plus active.

Ces dites séquences plus actives correspondent toujours aux phases de combat qui engagent simultanément les figures de neutralisation et de préservation. Au sein de notre corpus, ces figures sont intimement liées pour permettre au héros de surpasser les obstacles sur son chemin. Lors de ces phases de jeu, le héros vient à affronter des menaces en frappant, détruisant, bloquant ou esquivant ; soit les phases de combat contre le bestiaire, les Olympiens ou les Titans. Il est important de préciser que ces phases de combat sont, pour la grande majorité, obligatoires à la progression du jeu. Il n'est généralement pas possible de contourner des ennemis ou de fuir les affrontements pour poursuivre l'aventure.

Les figures que nous catégorisons comme secondaires sont particulières. Elles sont, comme les figures génériques, des moments de transition entre les phases de combat. Or, leur présence contribue significativement au développement ludo-narratif de l'expérience rendant les figures principales plus importantes. Elles ne sont pas des intermédiaires. Plutôt, ce sont des constituantes de l'expérience qui informent les phases de combat. Par exemple, l'interaction sociale, d'un côté plus narratif, permet au héros de s'exprimer verbalement (parler, crier) ou corporellement (échanger des regards) pour communiquer avec les autres entités.

À travers l'interaction sociale, les jeux établissent les faits qui motiveront le héros contre ses ennemis. En retour, certains héros comme Kratos sont très expressifs et capables de formuler à voix haute leurs pensées, ce qui permet à la narration de clairement nourrir la perspective du joueur. Quant à Nikandreos dont la voix ne s'entend pas et le premier philosophe qui n'énonce qu'un mot de tout le récit, le silence de ces héros (quasi) muets laisse un vide interprétatif qui se veut très probablement un choix artistique des développeurs tentant de générer une plus grande symbiose avec le joueur. Ultimement, le fait que le héros n'ait pas besoin de s'exprimer pour que l'on comprenne ses intentions témoigne de l'importance de l'interaction sociale comme figure de mise en scène des affrontements.

Les autres figures secondaires sont la gestion de ressources, le développement et la gestion d'agents. Ces figures correspondent à des séquences préparatives lors desquelles le héros vient à développer l'outillage qui le mènera à performer les phases de combat. La figure de la gestion de ressources s'articule par la collecte d'or ou par la dépense d'orbes de manière à ce que le héros puisse se prévaloir des meilleurs outils pour faire face à des obstacles grandissant en difficulté. La même logique s'applique avec la figure du développement qui implique un assemblage plus structurel d'outils ou de personnages, notamment lorsque le héros investit des points de compétence (Kratos infusant ses orbes récoltés dans ses armements) ou lorsque le héros fabrique et/ou assemble des accessoires pour le combat (Nikandreos fabriquant des potions ou des projectiles).

Quant à la gestion d'agents qui est exclusive à *Okhlos*, elle implique d'acquérir, de recruter ou d'échanger des entités au comportement partiellement autonomes (les membres de la foule) de manière à faire grandir la révolte contre l'Olympe. Bien que cette figure soit présente autant durant que hors des phases de combat, la composante de gestion prend vraiment son sens lorsque la foule échange des unités auprès du marchand (hors combat). Il n'en reste pas moins qu'une part non négligeable de la gestion s'effectue durant les phases de combat lorsque le philosophe doit coordonner les déplacements de la foule. Cette interaction implique de la dextérité de la part du joueur compte tenu du rythme effréné qu'impose la mécanique d'alimentation d'énergie de la foule (une jauge qui régresse lorsque la foule n'est pas en train d'attaquer) avec laquelle le joueur doit combiner en parallèles des vagues successives d'ennemis. La préservation de la foule devient ainsi une condition de réussite nécessaire lors des phases de combat.

Ceci étant dit, les cités grecques explorées sont peuplées d'unités errantes qui viennent s'agglutiner automatiquement au contact de la foule et, à moins de l'intervention d'un Olympien (par un pouvoir spécifique), restent attachées jusqu'à leur échange (auprès du marchand) ou leur décès. Il existe ainsi un cycle normalisé de perte puis de regain des unités lors des séquences de combat. Pour cette raison et aussi parce que la figure de gestion d'agents n'apparaît que dans un des trois jeux du corpus, celle-ci est à considérer comme préparative aux séquences de combat même si elle en est aussi une partie.

Finalement, nous catégorisons les figures restantes, celles de l'appréhension et de l'instrument, comme étant des expériences parallèles au sein des jeux du corpus. En effet, ces figures sont reliées aux séquences de puzzles et d'énigmes qui sont prévalentes dans la série *God of War* et dans le jeu *Apotheon*. L'appréhension implique la recherche active d'information à travers l'exploration sensorielle et cognitive. Celle-ci requiert une concentration en marge des séquences de combat. Ce sont des enclaves dédiées à réduire la cadence des jeux de manière régulariser les phases de combat parfois frénétiques et débordantes de violence destructrices. Par exemple, dans *God of War III*, l'implémentation de séquences de puzzles conçues comme des activités ludiques en marge (un mini-jeu dans le jeu) sont indépendantes du reste du jeu. Ainsi, au sein de notre corpus, la majorité des figures d'interactivité sont mobilisées pour mettre en scène, développer ou rythmer la combinaison de deux figures d'interactivité prioritaires : la *neutralisation* et la *préservation*. Ces deux figures sont à la base des phases de combat et sont les fondements des expériences ludiques de notre corpus.

5.3.1.2. L'implémentation systémique

Suivant les figures d'interactivité, l'analyse de l'implémentation systémique en trois strates représente le corps du SHAC, soit l'interface de manipulation, l'arrimage et la rétroaction du monde ludique. Lorsque combinées ensemble, ces configurations ludiques permettent d'évaluer l'implication du joueur et d'explorer la relation entre les actions du joueur et les gestes du héros.

Sur un continuum de deux pôles allant de l'isomorphie motrice à la manipulation *symbolique*, les jeux mobilisent quasi exclusivement des interfaces de manipulation de type écranique (entièrement symbolique). À travers l'épopée mythique dans laquelle s'engage le héros, le joueur reste contraint à interagir avec des fenêtres de menus et des icônes ; son implication à la

progression du récit requiert principalement un décodage visuel et textuel. Rares sont les occurrences d'interface de type techno-mimétiques (où le joueur vient à imiter le geste du personnage sur le plan technique). Or, lorsqu'elles apparaissent, leurs présences sont significatives : en exemple, l'affrontement de Kratos contre Poséidon exigeant de peser sur les boutons L3 + R3 pour crever les yeux de l'Olympien (Figure 5.2).



Figure 5.2 Kratos crevant les yeux de Poséidon
dans *God of War III* © Santa Monica Studios

De plus, lors de l'affrontement final contre Zeus, après avoir libéré le pouvoir de l'Espoir et vaincu la forme spectrale de Zeus, Kratos immobilise Zeus et se met à le rouer de coups (le joueur pesant rapidement et à répétition sur la touche O). La séquence ne se conclut que lorsque l'écran est couvert de sang et que le joueur décide d'arrêter de cesser les coups. Nulle part ailleurs dans le corpus sont employées des interfaces de manipulation plus engageantes et requérant une implication performative de la part du joueur (figure 5.3).



Figure 5.3 Kratos rouant Zeus de coups
dans *God of War III* © Santa Monica Studios

Sur le même continuum isomorphie-symbolisme, l'arrimage de l'action se focalise sur le lien entre l'action primitive (du joueur) versus l'action ludique (de l'avatar). On remarque à nouveau une forte tendance vers le symbolisme avec l'arrimage cumulatif (lors des segments d'actions contextuelles) et de type ponctuel (lorsque des actions spectaculaires sont déclenchées par la pression d'un seul bouton). Encore une fois, certains déicides de la série *God of War* (notamment ceux de Poséidon et de Zeus) ont, comme c'était le cas pour l'interface de manipulation, un arrimage *métonymique* qui reproduit des actions primitives miniaturisées (crever les yeux, rouer de coups). Ceci étant dit, cet arrimage reste peu fréquent et aucun des récits de notre corpus ne mobilise un arrimage symbiotique qui constituerait une équivalence entre l'action du joueur et de l'avatar.

Comme dernière strate de l'implémentation systémique, la rétroaction du monde ludique s'évalue par rapport à l'information renvoyée au joueur suivant l'action performée dans les jeux. Tel qu'exposé dans la présentation des résultats, l'ensemble des rétroactions est plutôt éclectique et aucune tendance n'est clairement perceptible. Certes, certains types de rétroactions sont plus populaires, mais elles dépendent plus des figures d'interaction en elles-mêmes que d'une formule de rétroaction informée par l'expérience des jeux.

Un élément reste toutefois pertinent à mentionner en lien avec les séquences de déicides. Sur le continuum diégétique-signalétique permettant l'évaluation des rétroactions, les jeux de notre corpus emploient le savoir-faire narratif inspiré des pratiques littéraires et cinématographiques (effets visuels, effets sonores) combiné à des truchements d'accessoires plus près de la tradition ludique (marqueurs de progression, systèmes de pointage). Il est évocateur qu'à la suite de chaque déicide d'Olympien, une séquence de valorisation hautement diégétique et très peu signalétique (ralentissement de l'action, éclaircissement de l'écran, musique de transition, enchaînement d'une cinématique) vienne « récompenser » le joueur pour l'accomplissement du défi. Cette séquence de valorisation se veut un bref moment d'accalmie avant la reprise des hostilités.

L'analyse des strates de l'implémentation systémique permet de soulever l'existence de quelques éléments structurants. Dans un premier temps, on remarque que la majorité des configurations provenant des strates sont positionnée plus du côté du symbolisme que de l'isomorphisme. L'implication du joueur est ainsi limitée au sein de l'expérience. Cependant, les jeux de notre corpus se démarquent par leurs efforts à déployer un engagement isomorphique

lors des séquences de déicides. Il faut cependant préciser que ce déploiement n'est pas équivalent dans tous les récits. Finalement, encore en lien avec les séquences de déicides, les jeux du corpus font des efforts de mise en valeur de l'action performée en écartant tous les indicateurs signalétiques de la diégèse.

5.3.1.3. Les modalités de performance

À l'aboutissement des configurations de l'expérience ludique, nous retrouvons les modalités de performance. Les modalités sont le point culminant du SHAC : la finalité expérientielle des figures d'interactivité et l'extrapolation des défis proposés au-delà de l'aspect mécanique de l'interface systémique. Intrinsèquement, elles engagent une réflexion quant aux affordances rendues possibles lors des expériences ludiques. Comme l'interface, les modalités de performance s'évaluent sur un continuum. Une typologie de modalités est donc positionnée à divers endroits sur un spectre temporel de planification action-conséquence. À la suite de l'évaluation de cette configuration ludique, notre analyse pivotera spécifiquement vers les séquences de déicides.

Dans les jeux de notre corpus, une portion significative de l'expérience du joueur se concrétise à travers la modalité de l'exécution. En effet, cette modalité implique une planification d'actions et de conséquences qui engage un niveau limité de réflexion pour ne laisser place qu'à la réactivité instinctive. Tel que mentionné précédemment, parce que les figures d'interactivité sont orientées pour soutenir les phases de combat, la majorité des modalités sont assujetties à cet impératif. Spécifiquement, on y retrouve les figures d'interactivité génériques de la navigation et de l'activation ainsi que la combinaison de figures principales de neutralisation-préservation qui caractérise les phases de combat du héros, notamment les QTE. Dans un engagement à court terme encore plus prononcé, les jeux de notre corpus mobilisent la figure de l'interaction sociale au service de la narration, notamment à travers des cinématiques. Lors de ces séquences de jeu, l'action ludique est mise en pause et le joueur devient un spectateur passif du développement narratif (à moins qu'il ne saute le contenu, ce que les jeux permettent).

De l'autre côté du continuum, une série de figures d'interactivité secondaires emploient la modalité de la résolution. On compte dans cette série la gestion d'agents, la gestion de ressources, l'appréhension et l'instrument. Ces figures répondent de l'engagement plus

imaginatif qu'exigent les séquences de puzzles ou encore de la nécessité de planification que requiert le développement de l'outillage du héros ou l'attribution de points d'expérience. Or, à l'extrémité du continuum, du côté long terme, on dénote l'absence de la modalité de performance stratégique. L'absence de la figure ne nous permet pas une analyse approfondie au sein de notre corpus, outre le fait d'imaginer ce que qu'impliquerait une planification intentionnelle et prospective de performance d'un décideur. Notre analyse de l'interactivité ludique serait bien différente alors qu'elle introduirait des considérations performatives encore plus complexes.

Notre évaluation des modalités en présence nous permet d'énoncer que la performance se déploie en deux temps : l'exécution des phases de combat et la préparation aux affrontements. Parce que l'essentiel des expériences de notre corpus sont à la fois nerveuses et spontanées, elles engagent relativement peu de réflexion performative de la part du joueur. Certes, un certain niveau de décisions préliminaires sont obligatoires, mais elles sont pour la plupart circonscrites à l'élaboration de l'arsenal qui permettra au héros de poursuivre le combat.

5.3.1.4. Les variances de genres vidéoludiques

Avant de se lancer dans l'analyse des séquences de décisions, nous souhaitons discuter des limitations qu'impliquent les recoupements analytico-comparatifs (tel le modèle du SHAC) entre les jeux de notre corpus. Bien que les résultats aient présenté plusieurs similitudes, il n'en reste pas moins que des différences fondamentales entre les expériences doivent être considérées, surtout si notre objectif est d'analyser la performance du décideur (un trope narratif). L'une de ces différences est le genre vidéoludique (Arsenault, 2009).

En effet, à un niveau de conception et/ou à travers les discours de joueurs, chaque jeu vidéo peut être catégorisé selon une typologie relativement flexible d'expériences en fonction de types de jouabilité et de mécaniques de jeu. Pour démontrer comment ces distinctions peuvent influencer notre analyse, prenons en exemple la modalité de performance de l'exécution. Cette modalité, commune et principale dans notre corpus, répond aussi d'une direction artistique distincte à chaque jeu qui informe la logique d'action et, par extension, la performance du joueur. Il nous apparaît important de comprendre ces différences qui ont un impact considérable sur les trajectoires expérientielles des joueurs.

La série *God of War*, fameusement reconnue pour son style d'action *hack and slash* et *beat them all*, appartient au genre vidéoludique de l'*action-aventure*. Ce genre vidéoludique se caractérise par une combinaison inégalitaire de différentes activités au sein de la jouabilité, notamment des phases d'exploration, des phases de résolution de problèmes (les séquences de puzzles) et des phases d'action en temps réel (les séquences de combat). Ces dernières sont primordiales alors qu'elles s'imposent comme la principale phase. Elles informent une expérience de jeu plus nerveuse et impulsive quoique non dénuée de réflexivité (notamment par la planification d'amélioration de l'outillage). Les sous-genres du *hack and slash* et du *beat them all* sont quant à eux responsables d'élever le niveau d'intensité de la série de plusieurs crans lors des phases de combat. En effet, elles impliquent la performance d'enchaînements d'attaques rapides et des combinaisons spectaculaires afin de terrasser plusieurs ennemis fonçant sur Kratos simultanément dans l'écran.

Pour contrebalancer les séquences de jeu frénétiques, les jeux ponctuent la progression par l'implémentation intermittente de puzzles (sous forme d'énigmes ou de charades) spécifiquement conçus pour rythmer la cadence de l'expérience. Cette cadence est aussi réduite par la présence abondante de cinématiques que la série utilise pour communiquer la narration. Une continuité expérientielle existe toutefois entre la jouabilité et la narration alors que les cinématiques, tout comme les phases de combat, font usage d'une violence graphique tournant parfois vers le *gore* (par l'abondance de sang). Ces démonstrations viennent à amplifier la tonalité dramatique qui caractérise l'action des récits tout au long de la série. Basée sur cette perspective, on remarque que la logique d'exécution dans *God of War* se focalise sur l'extermination.

Similaire à la série *God of War*, *Apotheon* provient lui aussi du genre de l'*action-aventure*. Cependant, le volet narratif est significativement moins prononcé. La particularité de ce jeu est qu'il puise aussi du côté des jeux d'*action et de rôle* (A-RPG) avec l'implémentation de systèmes d'évolution de personnage (équipements, compétences, etc.). Le joueur doit ainsi investir une portion de temps plus importante à la modélisation de son personnage bien que, dans *Apotheon*, les options soient assez restreintes. Si les phases de combat restent prévalentes en comparaison à *God of War*, l'exploration est quant à elle beaucoup plus signifiante dans l'expérience du joueur.

En effet, *Apotheon* s'inspire des jeux de plateformes et spécifiquement d'un de ses sous-genres, le *Metroidvania*, où la progression du contenu engage la navigation d'environnements interconnectés dont certains endroits sont préalablement inaccessibles. Avec ce type de progression, le déroulement narratif engage la revisite de lieux. Le joueur doit pour sa part faire un effort de mémorisation et de reconnaissance spatiale pour découvrir tous les secrets que le jeu renferme. Cette évolution empreinte de mystère est renforcée par la narration du jeu et les habiletés limitées de Nikandreos qui, à l'inverse de Kratos détruisant tout sur son passage, doit se dissimuler, se faufiler et parfois même soudoyer la garde olympienne pour maintenir sa quête. Ainsi, en fonction du type de progression qu'expérimente le joueur, il nous est possible de dire que la logique d'exécution dans *Apotheon* tourne davantage vers l'exploration.

Enfin et différemment des autres jeux de notre corpus, *Okhlos* appartient au genre du *roguelike*, un style de jeux de rôle combinant des phases de *dungeon crawl*, des niveaux générés de manière procédurale ainsi que la fonctionnalité de *permadeath* au cœur de la boucle de jouabilité. Ce type de jeu est reconnu pour l'entrecroisement de ses nombreuses mécaniques et fonctionnalités impliquant généralement un haut niveau de complexité, notamment lors des séquences de combat contre les *boss*. Par extension, les *roguelikes* se caractérisent aussi par leurs affordances alors que les combinaisons disponibles donnent aux joueurs des opportunités de jouabilité émergente (parfois même insoupçonnées de la part des développeurs). En ce qui a trait à la progression, les *roguelikes* engagent un niveau de planification réflexive forçant les joueurs à s'adapter aux aléas procéduraux. En effet, le joueur se doit de développer et d'anticiper des combinaisons gagnantes qui requiert l'usage des meilleures synergies. Ces dernières ne sont généralement découvertes qu'à travers une série d'échecs préalables ayant fait mûrir la stratégie du joueur.

Si l'action frénétique d'*Okhlos* rappelle la violence brutale déployée par Kratos dans *God of War*, le ton des jeux ne peuvent pas être plus à l'opposé. En effet, tandis que la narration de *God of War* se campe formellement du côté du drame épique, *Okhlos* propose une satire exubérante à l'esthétique colorée et aux personnages irrévérencieux. Ceux-ci sont d'ailleurs, par leurs caractères, mais surtout leurs habiletés, une des raisons motivant le joueur à relancer une nouvelle révolte contre les Olympiens. De par la légèreté qu'insuffle la direction artistique et le cycle de répétition qu'implique le genre vidéoludique, nous sommes en mesure de dire que la logique d'exécution d'*Okhlos* se focalise sur l'expérimentation.

Cette discussion sur les différences de genres vidéoludiques au sein de notre corpus ne vise pas à invalider l'analyse comparative des configurations ludiques précédemment exposées. Au contraire, elle vient plutôt nourrir la réflexion en rappelant l'importance de garder à l'esprit la singularité de chaque expérience. Aucun des trois jeux de notre corpus ne répond d'une trajectoire expérientielle universelle du renversement des Olympiens. Or, chacune d'elles comportent des éléments conjoints qui nous permettent d'analyser la performance vidéoludique du déicide des Olympiens.

5.3.2. La performance du déicide

Pour cette dernière partie d'analyse, la performance du déicide sera considérée du point de vue des déicides individuels (ceux qui font progresser le récit) ainsi que du déicide de l'Olympe (celui qui représente l'entière du panthéon mythologique grec). Pour ce faire, notre analyse se nourrit des données présentées dans le tableau des séquences de déicides ainsi que de l'analyse précédemment développée (en 5.3.1) sur l'interactivité des séquences de déicides. La déclinaison des séquences fera en trois temps : la préparation, la confrontation et le geste. Nous concluons l'analyse avec une réflexion sur les messages portés par la concrétisation du déicide de l'Olympe (l'entière du panthéon mythologique grec).

À la lumière des séquences de déicides de notre corpus et après les avoir mis bout à bout, nous sommes en mesure d'affirmer que les déicides sont portés par des mécaniques de jeu favorisant le développement de la violence destructrice du héros. Ils sont aussi rendus possibles par les Olympiens eux-mêmes qui orchestrent des enclaves de défis pour affronter le héros (et non l'attaquer directement). Si le déicide violent de type explosif est le plus populaire, chaque déicide témoigne de comment les Olympiens ont plus de valeur dans leur mort que dans leur vie. Ultimement, malgré leur apparence anti-religieuse, les récits sont des mises en garde contre les systèmes despotiques.

5.3.2.1. Tuer un dieu ; la progression du récit

Les quêtes héroïques des récits de notre corpus sont ponctuées d'affrontements plus musclés contre les Olympiens auxquels le joueur s'est préalablement préparé. Lorsque le héros arrive

devant un Olympien, sa rencontre ne résulte pas de l'accident. Au contraire, le héros est celui qui vient au-devant. Cette préparation s'enracine dans des mécaniques de jeu qui, bien que différentes d'un jeu à l'autre, sont toutes porteuses de l'élan de violence et/ou de destruction qu'implique la quête.

Par exemple, dans *Okhlos*, la nécessité d'entretenir la fougue de la foule par la destruction d'ennemis et de bâtiments ou par le recrutement de nouveaux membres requiert un acharnement frénétique pour rester en vie. Si la barre de motivation tombe à 0, la foule se dissipe (comme si elle s'était calmée) et le joueur perd la partie. Du côté de *God of War*, l'enchaînement de combinaisons de coups (*hit streaks*) et la complétion de combos permettent au joueur d'obtenir plus de ressources (*orbs*) afin d'améliorer ses armes. La série de jeux encourage ainsi le joueur à entretenir un rythme effréné durant les combats de façon à ce qu'il puisse élargir son arsenal de combinaisons et mieux les utiliser lors des affrontements contre les Olympiens. Finalement, dans *Apotheon*, la préparation aux affrontements requiert la récupération et la mobilisation de pouvoirs divins. En effet, lorsque Nikandreos défait un Olympien, il récolte une récompense qu'il peut ensuite remettre au marchand pour débloquer de nouvelles habiletés. Son arsenal devient ainsi progressivement plus puissant devant des Olympiens qui, pour leur part, deviennent inversement moins nombreux.

La préparation des héros s'achève avec la rencontre de l'adversaire. Ce moment, bien qu'il soit l'opportunité toute désignée pour une attaque de plein fouet, est plutôt celui où l'Olympien propose des défis au héros. Ces défis, parfois plus physiques ou mentaux selon les domaines du dieu, invitent le héros à surpasser l'Olympien dans son champ d'expertise. En exemple, dans *Apotheon*, lorsque Nikandreos rejoint le refuge d'Athéna, la déesse requiert la navigation d'un espace labyrinthique truffé de portes identiques dont une seule d'entre elles est la sortie. Ce défi n'engage aucun combat physique contre la déesse qui, lorsque Nikandreos réussit, reconnaît sa défaite et remet son pouvoir divin.

À l'opposé, dans l'affrontement contre Arès, le défi consiste en une compétition de celui qui produit la tuerie la plus sanguinaire. Une fois le cadre du défi posé, le joueur tente de la surmonter. Les défis proposés par les Olympiens sont aussi des moments d'interactions régularisées qui permettent aux Olympiens de communiquer une certaine part de leur personnalité. À nouveau par rapport au défi d'Athéna, la déesse expose ses intentions lorsqu'elle dit : « *even Icarus was given a chance to fly before he fell* » ; signifiant son ouverture

devant la cause humaine dans le conflit que les opposent au Olympiens. Pour sa part, Artémis, lorsque Nikandreos rejoint son jardin et se voit transformé en cerf, lui dit : « *does master hunter falls to master prey ?* » ; signifiant que la déesse est plus intéressée à se divertir face à l'ennui que lui cause l'édit de Zeus.

Ces défis sont toutefois des enflures de combats précédents, des situations déjà rencontrées, mais amplifiées. Ils ne résultent pas nécessairement en des nouvelles actions. Certes, les aptitudes particulières reliées au domaine du dieu amènent un élément de surprise expérientielle, mais à moins d'une limitation d'accessibilité par le joueur, rien dans l'affrontement avec le dieu n'est insurmontable. Au contraire, l'affrontement contre l'Olympien est le moment de concrétisation de la maîtrise des conditions de succès par le joueur. En ce sens, les affrontements contre les Olympiens pourraient être comparés à ceux contre le bestiaire, mais plus difficiles. Ainsi, dans les jeux de notre corpus, les confrontations envers les Olympiens se réduisent en une succession plus ou moins linéaire de défis obligatoires à la progression. Il n'y a pas d'ordre particulier d'affrontement, hormis que le dernier Olympien en liste est toujours Zeus.

Vers la toute fin de l'affrontement, un coup de grâce est nécessaire pour actualiser la performance du déicide. Or, comme nous l'avons précédemment évalué, la majorité des actions, les déicides y compris, sont symboliques. La conséquence (et non le geste en soit) est alors mise en valeur par la diégèse alors que l'action ralentit et/ou qu'une cinématique s'amorce. Dans cette séquence, la portée du geste n'est pas un objet de réflexion. Il n'est jamais question d'une hésitation héroïque devant la perspective de tuer un dieu. Au contraire, l'aveuglement est ce qui caractérise la perspective du héros ; notamment Kratos qui, malgré les doléances et les supplications des dieux, ne comprend réellement l'ampleur de ses actions qu'une fois Zeus anéanti.

Pour faire un bref retour sur les deux occurrences de déicides isomorphiques avec Poséidon et Zeus dans *God of War*, la séquence requiert l'interaction du joueur pour performer une combinaison de touches permettant l'évacuation de la violence brutale, le déracinement de la structure tyrannique et l'accomplissement de la prophétie dans un relâchement cathartique. Si le joueur s'affaire bel à bien à réussir la combinaison de boutons qui garantira sa victoire, Kratos est pour sa part absorbé dans une transe vengeresse. Un bref moment de synchronisation ludonarrative existe à la toute fin de la performance du geste, au moment où le joueur et Kratos

complètent leur tâche respective. Celui-ci est toutefois rapidement rompu pour mettre l'emphasis sur les conséquences du geste.

À l'analyse de toutes les occurrences de déicides, l'analyse des types s'est révélée instructive. On compte d'abord les déicides violents (dans tous les récits), puis les évanescents (dans *God of War* et *Apotheon*) et finalement les semi-définitifs (uniquement dans *Okhlos*). Dans les récits de notre corpus, les déicides violents résultent soit d'une exécution sanglante ou d'une explosion du corps divin. Dans le premier, le dieu reste visible à l'écran dans les conditions de sa mort (étranglement, trucidation, démembrement, etc.) alors que, dans le second, le dieu disparaît subitement laissant derrière lui une onde de choc qui secoue le monde. En filigrane du déicide violent explosif, les conséquences cataclysmiques de la mort du dieu confirment son déracinement ; comme si le monde du jeu réagissait à la perte d'un de ses piliers. Les déicides de Zeus et d'Hadès, tous deux seigneurs de leur propre royaume, en sont des exemples.

Les récits du corpus mobilisent aussi des déicides évanescents qui adviennent soit comme une évaporation de la figure du dieu ou une passation de pouvoirs. D'une part, soit le dieu disparaît (il quitte l'univers doucement) ou, d'une autre part, il reste dans l'univers, mais est dénué de pouvoir (devenant une coquille vide qui ne joue plus de rôle significatif). Notre mise en résonance des déicides évanescents n'a pas résulté en l'élévation de conclusions particulières.

Finalement, les déicides semi-définitifs sont ceux où certains Olympiens, par la pratique du joueur à enchaîner plusieurs « runs » dans un *roguelike* comme *Okhlos*, peuvent être tués plus d'une fois. Le jeu ne produit pas d'explication claire à savoir pourquoi certains dieux reviennent à toutes les « runs » tandis que d'autres comme Hadès et Zeus meurent de façon permanente. Les résultats de ce dernier type de déicide dans les jeux de notre corpus démontrent que tous les déicides ne se valent pas et que ceux d'Hadès et de Zeus sont plus importants.

Ultimement, notre analyse de la performance du déicide au niveau de la progression du récit en considérant la préparation, la confrontation et le geste performé démontre que la valeur vidéoludique des Olympiens est dans leur mort. En effet, prédestinés à affronter puis transférer leurs pouvoirs vers le héros en vue de l'affrontement contre Zeus, les Olympiens se préparent à mettre au défi le héros qui, pour sa part, est continuellement dans la progression. Le regard pointé vers l'avant, il ne prend pas de pause réflexive pour comprendre la gravité du geste qu'il pose.

5.3.2.2. Anéantir le panthéon ; la concrétisation du récit

Le déicide des Olympiens, plus que le meurtre de chaque dieu individuellement, consiste en l'atteinte à l'ensemble du système hiérarchique de la mythologie grecque. Au moment où la prophétie du renversement se concrétise et que le panthéon n'est plus, les jeux de notre corpus sont porteurs de deux messages émancipateurs : l'idée de ruiner l'univers pour le sauver et l'idée d'incarner le divin pour le renverser.

En tant que symbole de l'antique, la ruine est un référent visuel puissant communiquant l'existence d'un passé inatteignable. Dans le cadre de nos jeux, la ruine se veut aussi une part de responsabilité alors que le joueur, par l'entremise du héros, évolue dans cet univers. La ruine est coconstruite par les affrontements entre le héros et les Olympiens. Suite à ces cycles d'affrontements, le jeu invite le joueur à contempler les dommages causés en communiquant par des changements de perspective et par les messages des Olympiens et la revisite de lieux (avant/après pour contempler l'ampleur des dégâts).

Alors que des éléments visuels sont mobilisés de manière à susciter l'introspection du joueur, les accusations et implorations olympiennes sont directement dirigées vers le héros. Ces messages sont perceptibles à divers moments du récit, mais particulièrement pendant l'affrontement contre les Olympiens. En exemple, Héra, dans *God of War*, somme Kratos de contempler la désolation engendrée autour d'eux : « *And now look what you have wrought! Look at this. LOOK AT IT! They're dying because of you. Everything is dying because of you!* ». Ces mots témoignent de la vengeance aveuglante qui anime le héros, mais plus encore, ils sont une invitation destinée au joueur à s'engager dans une réflexion morale sur les gestes posés par le héros.

Dans une perspective plus symbolique, un parallèle peut être dressé entre la destruction de l'environnement et l'atteinte du corps de l'Olympe. On le voit lorsqu'après avoir vaincu un dieu dans *Apotheon*, la statue de ce dieu s'effondre en ruine. De la saillance de la ruine jumelée à sa destruction dans les récits, nous restons fascinés par ce cycle expérientiel et de consommation du monde grec antique qui voit l'avènement de modélisations des plus fidèles et plus spectaculaires qui seront ensuite remises entre les mains de joueurs avides de ces environnements, mais prêts à tout détruire.

Finalement, l'idée selon laquelle le héros doit incarner la figure divine qu'il souhaite renverser est tributaire du décalage qui survient entre l'intention initiale et les gestes posés durant la quête. En effet, dans nos récits, les intentions émancipatrices et salvatrices des héros viennent à prendre des tournures parfois sanguinaires ou séditeuses. Ce décalage répond d'un *effet-miroir* que les jeux mettent sur pied ; une sorte de tension où le héros est plus similaire qu'il n'est opposé à Zeus. Cette réflexion du joueur ne concerne pas la performance du déicide à travers l'avatar parce qu'ultimement, comme nous l'avons déjà conclu, le déicide des Olympiens n'est pas la finalité narrative des récits, mais plutôt une méthode de progression vers l'objectif. La *vraie* victoire est celle qui garantit que le héros demeure authentique dans ses valeurs et ne soit pas corrompu à travers la manipulation des pouvoirs divins acquis suite au renversement de Zeus. Dans les jeux de notre corpus, cette perspective reste nébuleuse, car lorsque le héros décide de redistribuer les pouvoirs divins dans l'univers (*God of War*, *Okhlos*) ou d'amorcer une nouvelle ère (*Apotheon*), un doute plane sur la pérennité du renversement accompli ou de savoir si le cycle est réellement brisé.

En ce sens, malgré le caractère hautement religieux des récits de notre corpus, le message des jeux vidéo représentant le déicide des Olympiens se veut avant tout une mise en garde des systèmes despotiques. La destruction du Panthéon grec, bien qu'élevé au sommet de l'organisation cosmique des univers de nos récits, n'est pas porteuse d'un message de destruction du religieux ou d'un rejet de ses pratiques. Certes, il est possible de reconnaître dans les occurrences de déicides vidéoludiques le postulat postmoderne de rejet des métarécits. Notre analyse de la figure des Olympiens dans les jeux du corpus nous permet toutefois de conclure que ces personnages, bien qu'ils portent les mêmes noms, les mêmes attraits et qu'ils régissent les mêmes domaines que les dieux grecs, sont fondamentalement différents de leur homologues antiques (l'omniscience, l'immortalité). Le jeu reste ainsi un jeu avec, comme toujours, sa capacité de prendre part à des récits, même ceux qui proviennent des fins fonds de l'Histoire.

Ainsi, l'analyse du corpus aura permis de montrer que le déicide des Olympiens dans les jeux vidéo de notre corpus dépasse largement la simple représentation spectaculaire de la mort des dieux. D'abord enracinés dans une relation d'interdépendance devenue conflictuelle, les rapports entre humains et Olympiens évoluent vers une rupture irréversible portée par l'émergence d'un héros prophétique. Cette tension se cristallise ensuite dans une structure narrative répétitive où l'ascension héroïque accompagne l'effondrement progressif d'un panthéon anxieux et tyrannique. Enfin, l'étude des configurations ludiques démontre que cette

destruction est performée à travers des mécaniques centrées sur la préparation au combat, le combat et la valorisation de la violence destructrice. Ensemble, ces observations révèlent que le déicide vidéoludique constitue moins une négation du religieux qu'une mise en scène critique des systèmes despotiques, de leur fragilité et de la perpétuation possible des cycles de domination. Ces constats ouvrent désormais la voie aux réflexions conclusives de cette recherche.

CONCLUSION

Écrire est une étrange cérémonie
où l'écrivain fait semblant d'être seul
tout en sachant qu'une foule invisible
et silencieuse se tient dans la même pièce.
– Dany Laferrière, *Un certain art de vivre*.

Nous avons commencé ce mémoire en voulant explorer les raisons pour lesquelles les jeux vidéo mobilisant la matière antique, plus précisément ceux renversant l'ordre hiérarchique de la mythologie grecque, résonnent si profondément. En effet, c'est à une intersection bien précise d'intérêts et de valeurs que ces jeux font jaillir des interrogations d'ordre philosophique. En partant du principe que les saillances de l'antique s'entremêlent aux messages contemporains dans les jeux vidéo antiquisants, nous nous sommes affairés dans un travail de détricotage, sans imaginer que cela irait aussi profondément. Nous estimons toutefois avoir été au bout des choses.

En partant d'une analyse qualitative combinant l'analyse sémiotique de contenu, l'approche structuraliste de récit mythologique et le système historico-analytique comparatif, nous avons soulevé les différents fondements des récits vidéoludiques du déicide des Olympiens. L'objectif de cette recherche était d'identifier et d'étudier les messages proposés par la combinaison de trois dimensions des jeux du corpus – soit la relation entre les humains et les Olympiens, les composantes de la trame narrative du déicide et les modalités de performance vidéoludique.

À la lumière de ces résultats, il apparaît que la relation entre les humains et les Olympiens se caractérise historiquement par de l'interdépendance. Dans l'établissement des définitions de chacun des deux groupes, on remarque que les humains sont subjugués, victimes d'isolement ou d'abandon orchestrés tout en inspirant une certaine peur chez les dieux. Quant aux Olympiens, ils exhibent une omnipotence illusoire, assurent une gouvernance despotique, sont

d'humeur imprévisible et mènent un joug coercitif et abusif. Cette dynamique non égale s'inscrit toutefois dans une réciprocité semblable à celle provenant des mythes grecs anciens.

Autant la survie humaine que l'autorité olympienne s'entretiennent l'un et l'autre dans un équilibre. Celui-ci vient à être chamboulé par l'essor du héros, une figure ni totalement humaine, ni olympienne, qui s'inscrit comme une fracture faisant passer les relations d'une complémentarité inégalitaire à une incompatibilité irréconciliable. Ce renversement est irréversible et le héros dérégulateur, qui se caractérise par son ambivalence, se présente comme un voyageur d'un temps autre ; un anachronisme ficelé dans l'univers de jeu. L'opposition entre les humains et les Olympiens est donc celle d'un antagonisme croissant à travers la progression du récit. D'abord calquée sur les sources historiographiques et mythologiques grecques dans lesquelles une relation symbiotique d'interdépendance marque la suprématie olympienne, l'opposition avec les humains mute en une dissension irréconciliable qui coïncide avec l'essor du héros. L'opposition entre les groupes passe d'une complémentarité inégalitaire à une incompatibilité totale.

La structure narrative du récit du déicide des Olympiens répond de saillances récurrentes dans un ordre particulier. À l'amorce du récit dans l'injustice, la quête est livrée par un faux mentor qui n'est pas remis en cause par le héros. Celui-ci embarque donc dans une odyssée vers l'Olympe qui le mènera à déraciner Zeus. Suite à la victoire, le héros est confronté à résilier ses pouvoirs et s'émanciper de façon autonome. Or, si la redistribution des pouvoirs consacre cette émancipation, est-ce vraiment la fin du cycle prophétique de renversement ? Le récit du déicide des Olympiens s'accompagne de personnages influents périphériques au héros. Effectivement, il met en scène un panthéon dysfonctionnel et secrètement dissident s'élevant pour former un blocage à l'ascension du héros. Durant sa progression, le héros vient à rencontrer des humains assujettis, des Titans condamnés et un bestiaire collaborateur avec Zeus. Bien que le héros ne soit pas seul, il progresse en solitaire dans un monde qui lui est hostile.

Quant aux modalités de performance du déicide vidéoludique, celui-ci s'exécute en deux temps : la préparation et l'exécution des affrontements. Il repose sur une combinaison de figures d'interactivité où la neutralisation-préservation rythme les phases de combat. L'interaction du joueur y est majoritairement symbolique quoiqu'une de rares implications isomorphiques soient possibles. À l'approche des affrontements, les mécaniques de jeu renforcent la violence destructrice du héros, tandis que les Olympiens orchestrent leur propre chute en instaurant des

défis. Chaque déicide, souvent explosif, révèle leur valeur posthume, soulignant une critique des despotes.

Ultimement, la mobilisation de l'appareillage historico-mythologique grec ancien sert à dresser un cadre majestueux et un pouvoir corrompu destiné à être renversé par une force morale plus éclairée. Cette force morale court toutefois le risque de glisser au point d'incarner la figure qu'elle souhaitait enrayer. Les messages communiqués par les jeux de notre corpus se veulent ainsi des critiques des administrations despotiques avant d'être des remises en cause du religieux dans notre société. En tant que jeu vidéo représentant le déicide de la mythologie grecque, la série *God of War* ainsi que les jeux *Apotheon* et *Okhlos* enclavent des réflexions sur les dérives du pouvoir et sur l'administration de la justice populaire.

L'analyse des jeux de notre corpus a mis en exergue que les distinctions entre les dieux et les humains s'effacent à travers le transfert du pouvoir illustrant et que cet élément mène à la corruption et non pas les personnages en soit. Notre analyse a aussi démontré que, dans ces univers historico-mythologiques, le despote (toujours la figure de l'*ombre*) est immuable alors qu'il continue d'exister même après l'élimination des têtes gouvernantes. Le renversement des gouvernements n'est donc pas la finalité d'un horizon narratif, mais plutôt le moment où il se referme sur lui-même et se régénère, à la manière d'un cercle.

Si cette inévitabilité cyclique semblait à prime à bord antithétique avec l'interactivité que propose le média vidéoludique, notre analyse de la jouabilité a su démontrer que les modalités d'interaction conçues par les développeurs des jeux analysés ont favorisé une expérience plus passive et introspective que participative. Inversement à la prémisse initiale et à notre hypothèse, l'interactivité n'est pas le facteur de différenciation que nous anticipions. Vis-à-vis le potentiel de ce qu'elle aurait pu être, les figures d'interactivité ont plutôt servi une trame narrative bien centrée autour de l'avènement d'une prophétie que le joueur, même s'il en était l'acteur, n'aurait pas pu s'approprier.

Autant les jeux de notre corpus se démarquent par leur caractère unique dans leur rapport à l'héritage de l'Antiquité grecque, autant notre corpus composé seulement de trois récits (une série de jeux et deux opus) implique une certaine fragilité dans notre analyse. En effet, il ne suffit que d'un nouveau récit reprenant le trope du déicide des Olympiens pour que le besoin n'émerge à nouveau de réévaluer les résonances qui nous ont permis de répondre à nos

questions. Nous sommes conscients de cette limite et embrassons l'idée qu'un nouveau mythe grec contemporain puisse pousser la réflexion vers d'autres considérations.

Dans une perspective de transparence scientifique, nous souhaitons aussi soulever quelques limites méthodologiques en présence dans notre mémoire. Premièrement, il est important de reconnaître dans notre approche qualitative qu'il existe un certain degré d'interprétation en fonction des connaissances générales (faits historiques, figures mythologiques, etc.) et des références spécifiques (tendances historiographiques, concepts théoriques, etc.) de l'analyste. Parce que le jeu vidéo est un divertissement destiné au grand public, les décalages au niveau des encyclopédies de connaissances et expériences des joueurs limite les possibilités de relever des informations lors des lectures sémiotiques. Pour cette raison, nous reconnaissons qu'en plus d'une multiplicité de lectures possibles, la profondeur de la lecture dépend du niveau d'expérience subjective du chercheur-joueur.

Également, comme limite à notre recherche, l'analyse linguistique des dénominations (termes, qualificatifs et descriptions) et des regroupements en catégories sont à considérer comme une tentative de représenter justement les humains, les Olympiens et leur dynamique. Malgré notre rigueur, cette technique reste imparfaite alors que les contextes d'énonciation et les occurrences de dénominations auraient pu être comptabilisés. Ce degré d'analyse, que nous avons volontairement évacué pour circonscrire le volume de données à analyser, aurait hypothétiquement permis de faire élever d'autres éléments qui auraient nourri notre réflexion.

Il est important de reconnaître les limites des théories narratives du mythe que nous avons employées. En effet, le modèle unique de Campbell va à l'encontre de certaines caractéristiques du mythe, dont la plasticité. L'analyse structurale de récit est à considérer comme une forme possible de lecture parmi plusieurs.

D'autres sources d'informations auraient été intéressantes. Dans le cadre de ce mémoire, nous avons exclu les commentaires de joueurs ou les témoignages des développeurs des jeux. Ce choix a été fait consciemment alors qu'un des objectifs de notre recherche était de faire ressortir les comportements (parfois imprévus) indépendamment des intentions des développeurs.

Il ne serait donc pas nécessaire d'attendre un nouveau récit pour approfondir l'enquête qui a été menée dans ce mémoire. En effet, pour des recherches subséquentes, nous encourageons à

considérer l'ajout de la perspective des développeurs afin de mieux cerner les intentions à la genèse de l'implémentation vidéoludique. À nos yeux, cette proposition ne se veut pas un remplacement de l'analyse de contenu qui est toute désignée pour déceler les messages des jeux, mais bien un complément pour contextualiser, voire comparer le produit à l'intention initiale. En parallèle de notre recherche, il aurait été pertinent de savoir si les messages que nous avons relevés ou si une quelconque prétention à un discours postmoderne aient animé la vision créatrice des développeurs des jeux de notre corpus.

Il aurait été aussi pertinent, dans l'idée de réfléchir à l'origine du trope du déicide dans les représentations médiatiques contemporaines, d'envisager l'influence de la pensée nietzschéenne et du courant postmoderne. Par la proclamation de la « mort de Dieu » par Nietzsche (1882) et le postulat de l'effondrement des métarécits par Lyotard (1979), les idéaux relativistes et déconstructionnistes portés par une frange de l'élite intellectuelle occidentale de la deuxième moitié du XXe siècle ont probablement influencé les cercles artistiques avant de se populariser dans les médias de masse. À nos yeux, une évaluation des inspirations mutuelles entre jeux, films, séries, romans et autres productions contemporaines serait pertinente pour réfléchir à l'intention des développeurs de jeux.

Finalement, si un nouveau récit vidéoludique du déicide des Olympiens venait à voir le jour, ne devrait-il pas être jouable en réalité virtuelle? Nous encourageons les développeurs de jeux vidéo à investiguer ce champ de l'expérience qui positionne le joueur dans une pratique à la fois hautement immersive et performative. Se pourrait-il qu'un jour nous puissions virtuellement tuer un dieu de nos propres mains au lieu de laisser le jeu le faire à notre place? Déjà, à la perspective de cette possibilité, une multitude de nouvelles interrogations, à la fois mécaniques et éthiques effleurent notre esprit.

BIBLIOGRAPHIE

Accook22 (2025, 1 mars). Deicide in gaming: How killing gods reflects cultures. *The Nintendo Objective*. <https://thenintendoobjective.wordpress.com/2015/05/29/deicide-in-gaming-how-killing-gods-reflects-cultures/>

Ahl, F. (1991). Classical Gods and the Demonic in Film. Dans The M. M. Winkler (dir.), *Classics and Cinema* (Volume 35, 1). Bucknell Review

Amouretti, M-C. et Ruzé, F. (2019). *Le Monde grec antique* (6^e éd.). Hachette Supérieur

André, L-N. (2016). *Game of Rome ou L'Antiquité vidéoludique*, Passage(s).

André, L-N. (2021). *Clash of the Classics – L'Antiquité dans le cinéma contemporain*, Passage(s)

André, L.-N. et Lécole-Solnychkine, S. (2013). L'antiquité Vidéoludique, Une Résurrection Virtuelle ? *Nouvelle revue d'esthétique*, 11(1), 87-98.
<https://doi.org/10.3917/nre.011.0087>

André L.-N. et Lécole-Solnychkine S., “La référence à l’antique dans les jeux vidéo : paysages et structures mythologiques”, dans Rufat S. et Ter Minassian H. (éd.), *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Paris, Questions théoriques

Audureau, W. (2018). « Assassin’s Creed Odyssey » : une carte postale de la Grèce, pas un cours d’histoire. *Le Monde*. https://www.lemonde.fr/pixels/article/2018/10/05/assassin-s-creed-odyssey-une-carte-postale-de-la-grece-et-non-un-cours-d-histoire_5364995_4408996.html

Anglade, L. (2018). La représentation de l’Antiquité dans les jeux vidéo dits historiques. In F. Bièvre-Perrin & Élise Pampanay (éds.), *Antiquipop* (1-). MOM Éditions.
<https://doi.org/10.4000/books.momeditions.3356>

Ankersmit, F. (2012). *Meaning, Truth, and Reference in Historical Representation* (1st ed.). Cornell University Press. <http://www.jstor.org/stable/10.7591/j.ctt7z6r9>.

Arsenault, Dominic. “Video Game Genre, Evolution and Innovation.” *Eludamos: Journal for Computer Game Culture* 3, no. 2 (2009): 149–176.

Auberger, J. (1996). *Le Monde gréco-romain*. Boréal

Aziza, C. (2009). *Guide de l’Antiquité imaginaire : Roman, Cinéma, bande-dessinée*. Les Belles Lettres.

- Bailly, A. (2000). *Le Grand Bailly Dictionnaire Grec Français*. Hachette
- Barnabé, F. et Delbouille, J. (2018). Aux frontières de la fiction : l'avatar comme opérateur de réflexivité. *Sciences du jeu*, 9(2018), Du ludique au narratif. Enjeux narratologiques des jeux vidéo. <https://doi.org/10.4000/sdj.958>
- Barthes, R. (1957). *Mythologies*. Éditions du Seuil
- Beniczky Botta, C. L., (2011). *Oh No, I'm dead! ... Again. Death as a Crossroad Where Different Pathways in the Study of Video game Converge*. [Mémoire de maîtrise, International Inter-University Study Programme Digital Media Bremen, Allemagne]
- Bernal, M. (1987). *Black Athena: The Afroasiatic Roots of Classical Civilization, (Volume 1): The Fabrication of Ancient Greece 1785-1985*. Rutgers University Press
- Berti, I. (2020). The thrill of Ancient Violence: An introduction. Dans Berti, I., Castello, M., G. et Scilabra, C. (dir.), *Ancient Violence in the Modern Imagination : The Fear and the Fury*. Bloomsbury Publishing
- Berti, I. et Garcia Morcillo, M. (2008). *Hellas on Screen: Cinematic Receptions of Ancient History, Literature and Myth*. Franz Steiner Verlag
- Bessières, V. (dir.) (2016). *Le péplum, et après? L'Antiquité greco-romaine dans les récits contemporains*. Classiques Garnier. [10.15122/isbn.978-2-8124-5091-4](https://doi.org/10.15122/isbn.978-2-8124-5091-4)
- Beydler, K. (2024). Reception and Representation of Greco-Roman Goddesses in Smite: Battleground of the Gods. Dans Draycott, J. et K. Cook (dir.), *Women in Classical Video Games*. Bloomsbury Academic
- Bièvre-Perrin, F. (2020, 25 avril). L'Antiquité jouée : culture classique et jeux vidéo. *Antiquipop | L'Antiquité dans la culture populaire contemporaine*. <https://antiquipop.hypotheses.org/8260#:~:text=Un%20grand%20nombre%20de%20jeux,classique%20et%20les%20publics%20actuels>
- Bonazzi, M. (2015). *À la recherche des idées: Platonisme et philosophie hellénistique d'Antiochus à Plotin*. Librairie philosophique J. Vrin
- Bonenfant, M. (2015). *Le libre jeu : Réflexion sur l'appropriation de l'activité ludique*. Liber
- Bonnard, J.-B. (2004). *Le complexe de Zeus : Représentations de la paternité en Grèce ancienne*. Éditions de la Sorbonne. <https://doi.org/10.4000/books.psorbonne.13278>
- Bonneville, L., Grosjean, S. et Lagacé, M. (2007). *Introduction aux méthodes de recherche en communication*, Gaëtan Morin éditeur
- Bost-Fievet, M. et Provini, S. (2014). *L'Antiquité dans l'imaginaire contemporain: Fantasy, science-fiction, fantastique*. Classiques Garnier
- Bowman, N. D., Vandewalle, A., Daneels, R., Lee, Y., & Chen, S. (2023). Animating a Plausible Past: Perceived Realism and Sense of Place Influence Entertainment of and Tourism

Intentions From Historical Video Games. *Games and Culture*, 19(3), p. 286-308.
<https://doi.org/10.1177/15554120231162428>

Bremmer, J.N. (2014). *Interpretations of Greek Mythology* (Routledge Revivals) (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315813004>

Bremmer, J.N. (2011). A Brief History of the Study of Greek Mythology. In A Companion to Greek Mythology (eds K. Dowden and N. Livingstone). <https://doi.org/10.1002/9781444396942.ch28>

Bull, M. (2005). *Mirror Of The Gods: Classical Mythology in Renaissance Art*. Penguin

Burkert, W. (1972). *Homo Necans: The Anthropology of Ancient Greek Sacrificial Ritual and Myth*. Berlin: De Gruyter

Burton, D. (2001). The death of gods in Greek succession myths. Dans Easterling, P.E., Budelmann, F. et Michelakis, P (dir.), *Homer, tragedy and beyond: Essays in honour of P.E. Easterling*. Society for the Promotion of Hellenic Studies

Calame, C. (2015). *Qu'est-ce que la mythologie grecque ?*. Paris, Éditions Gallimard

Campbell, J. (2013). *Le Héros aux mille et un visages*. J'ai lu

Carr, E. H. (1961). *What is History?* New York, Knopf

Castello, M. et Scilabra, C. (2015). Theoi Becoming Kami : Classical Mythology in the Anime World. Dans Carlà, F. et Berti, I (dir.), *Ancient Magic and the Supernatural in the Modern Visual and Performing Arts*, pp. 177-196, London

Chapman, A. (2016). *Digital Games as History : How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. London and New York : Routledge

Chapoutot, J. (2008). *Le national-socialisme et l'Antiquité*, Presses Universitaires de France.

Christensen, P., & Machado, D. (2010). Video Games and Classical Antiquity. *The Classical World*, 104(1), 107–110. <http://www.jstor.org/stable/25799974>

Clare, R. (2021). *Ancient Greece and Rome in Videogames : Representation, Play, Transmedia*. Bloomsbury Publishing

Clay, J. (2006). *The Politics of Olympus : Form and Meaning in the Major Homeric Hymns*. Bristol Classical Press

Coleman, K. (2004). The Pedant Goes to Hollywood: The Role of the Academic Consultant. Dans M. M. Winkler (dir.) *Gladiator: Film and History*. Wiley-Blackwell

Curley, D. (2018). The Hero in a Thousand Pieces: Antiheroes in Recent Epic Cinema. In A. Augoustakis & S. Raucci (dir.), *Epic Heroes on Screen*. Chapter, Edinburgh University Press

Cyrino, M.S. (2013). Introduction Screening Love and Sex in the Ancient World. In: Cyrino, M.S. (dir.) *Screening Love and Sex in the Ancient World*. Palgrave Macmillan, New York. <https://doi.org/10.1057/9781137299604>

Davies, C. (2021). *Blockbusters and the Ancient World: Allegory and Warfare in Contemporary Hollywood*. Bloomsbury Publishing

de Certeau, M. (2002). *L'écriture de l'Histoire*. Paris : Gallimard, Folio Histoire. (Publication originale en 1975)

de Groot, J. (2016). *Consuming History: Historians and Heritage in Contemporary Popular Culture* (2nd ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315640754>

De Romilly, J. (1992). *Pourquoi la Grèce ?*, Le livre de Poche

Détienne, M. (1981). *L'invention de la mythologie*. Gallimard

Détienne, M. (2009). *L'invention de la mythologie*. Tempuse. (Publication originale en 2005)

Détienne, M. et Vernant, J-P. (2009). *Les ruses de l'intelligence : La mètis des Grecs*. Flammarion (Publication originale en 1989)

Di Filippo, L. (2016). *Du mythe au jeu : approche anthropo-communicationnelle du Nord : des récits médiévaux scandinaves au MMORPG Age of Conan : Hyborian Adventures*. Sciences de l'information et de la communication [Thèse de doctorat, Université de Lorraine]

Pop, D. (2013). Mythology Amalgamated. The Transformation of the Mythological and the Re-appropriation of Myths in Contemporary Cinema. *Ekphrasis. Images, Cinema, Theory, Media*, 2013(2). 10-25

Doty, W. (2000). *Mythography: The Study of Myths and Rituals*. University Alabama Press

Dougherty, C. (2009). Interpreting Myth. Dans A. Erskine (dir.), *A Companion to Ancient History*. Wiley. <https://doi.org/10.1002/9781444308372.ch15>

Dowden, K. (2007). Olympian Gods, Olympian Pantheon. Dans D. Ogden (dir.), *A Companion to Greek Religion*. Wiley. <https://doi.org/10.1002/9780470996911.ch3>

Dowden, K. (2011). Telling the Mythology: From Hesiod to the Fifth Century. Dans K. Dowden and N. Livingstone (dir.) *A Companion to Greek Mythology*. Wiley. <https://doi.org/10.1002/9781444396942.ch3>

Dowden, K. and Livingstone, N. (2011). Thinking through Myth, Thinking Myth Through. Dans K. Dowden and N. Livingstone (dir.) *A Companion to Greek Mythology*. Wiley. <https://doi.org/10.1002/9781444396942.ch1>

Dufal, B. (2018). Le fantasme de la perfection originelle, *Cahiers « Mondes anciens »*, 11 | 2018. <http://journals.openedition.org/mondesanciens/2075>

Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J.H., & Tosca, S.P. (2019). *Understanding Video Games: The Essential Introduction*, (4th ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429431791>

Eliade, M. (1989). *Le Mythe de l'éternel retour*. Paris : Gallimard, Folio Essais. (publication originale 1949)

Elliot, A. (dir.). (2014). *The Return of the Epic Film: Genre, Aesthetics and History in the 21st Century*. Edinburgh University Press

Felson, N. (2011). Children of Zeus in the Homeric Hymns: Generational Succession, Dans A. Faulkner (dir.), *The Homeric Hymns: Interpretative Essays*. Oxford Academic. <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780199589036.003.0012>

Finley, M. (2002). *The World of Odysseus*. NYRB Classics (Publication originale 1954)

Fleming, K. (2008). The Use and Abuse of Antiquity: The Politics and Morality of Appropriation. Dans C. Martindale et R.F. Thomas, RF (dir.), *Classics and the Uses of Reception*. Blackwell (Oxford)

Gaffiot, F. (2000). *Le Grand Gaffiot Dictionnaire Latin Français*. Hachette

Garcia, Lorenzo F., Jr. (2013). *Homeric Durability: Telling Time in the Iliad*. Center for Hellenic Studies

Gardner, A. (2007). The Past as Playground : The Ancient World in Video Game Representation. Dans T. Clark et M. Brittain (dir.), *Archaeology and the Media*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315434179>

Garner, R. (2005). Epic and Other Genres in the Ancient Greek World. Dans J.M. Foley (dir.), *A Companion to Ancient Epic*. Wiley. <https://doi.org/10.1002/9780470996614.ch29>

Garrett, G. (2008). *Holy Superheroes! Revised and Expanded Edition: Exploring the Sacred in Comics, Graphic Novels, and Film*. Westminster John Knox Press

Georges, F. (2013). L'avatar comme opérateur du sentiment d'immersion : figures et métaphores. Dans R. Bourassa et L. Poissant (dir.), *Avatars, personnages et acteurs virtuels*, Presses de l'Université du Québec. <https://hal.science/hal-03348442/document>

Ghita, C. et Andrikopoulos, G. (2009). Total War and Total Realism: A Battle for Antiquity in Computer Game History. Dans D. Lowe et K. Shahabudin (dir.), *Classics for All: Reworking Antiquity in Mass Culture*, Cambridge Scholars

Ghys, T. (2012). Technology Trees : Freedom and Determinism in Historical Strategy games. *Game Studies*, 12 (1). https://www.gamestudies.org/1201/articles/tuur_ghys

Gómez, L-C. (2023). From Antiquity to the Present and Back : Reciprocal Influences between Heroes and Superheroes. Dans M. Linder et N. Steffesen (dir.), *Classical Heroes in the 21st Century New Perspectives on Contemporary Cinematic Narratives of Antiquity*. Ergon Verlag

Gonzales, A. (2019). Les usages modernes de l'Antiquité ou la mélancolie démocratique : quelques réflexions. Dans F. F. Gómez, A. Alvarez-Ossorio Rivas et C. A.

Hernandez (dir.), *The Present of Antiquity. Reception, Recovery, Reinvention of the Ancient World in Current Popular Culture*. Presses Universitaires de Franche-Comté

Gordon, J. (2017). When Superman smote Zeus: analysing violent decide in popular culture. *Classical Receptions Journal*, 9 (2). <https://doi.org/10.1093/crj/clw008>

Gouglas, S., Ilovan, M., Lucky, S., & Russell, S. (2014). Abort, Retry, Pass, Fail: Games as Teaching Tools. Dans K. Kee (dir.), *Pastplay: Teaching and Learning History with Technology*. University of Michigan Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv65swr0.10>

Hall, B. et Dansereau, T. (2019, 12 avril). *Building a Living World from Ancient Ruins in Assassin's Creed Odyssey* [Vidéo]. GDC. <https://www.youtube.com/watch?v=DBqa7Um28m8&list=PLr4GvTpY58ctWF1Gr1uZVGcRke3CgwgUE&index=3&t=176s>

Hanink, J. (2017). *The Classical Debt: Greek Antiquity in an Era of Austerity*. Harvard University Press

Hardwick, L. and Stray, C. (2007). Introduction: Making Connections. Dans L. Hardwick and C. Stray (dir.), *A Companion to Classical Receptions*. Wiley. <https://doi.org/10.1002/9780470696507.ch>

Hawreliak, J. (2013). *Heroism, Gaming, and the Rhetoric of Immortality*. [Thèse de doctorat, University of Waterloo]. <https://dspacemainprd01.lib.uwaterloo.ca/server/api/core/bitstreams/69f8e516-154b-4970-b50b-e13246fc1dcc/content>

Henrichs, A. (2010). What is a Greek God? Dans R. N. Bremmer & A. Erskine (dir.), *The Gods of Ancient Greece: Identities and Transformations* (p. 19–40). Edinburgh University Press

Hésiode. (2001). *La Théogonie ; Les travaux et les jours ; Bouclier ; suivis des Hymnes homériques*, (trad. J.-L. Backès), Paris, Gallimard (Folio classique).

Holter, A., Ulrike Schäfer, U. et Schwesinger, S. (2020). Simulating the Ancient World: Pitfalls and Opportunities of Using Game Engines for Archaeological and Historical Research. Dans C. Rollinger (dir.), *Classical Antiquity in Video Games: Playing with the Ancient World* (p. 217-231). Bloomsbury.

Holter, E., Muth, S. et Schwesinger, S. (2018). Souding out public spaces in antiquity: Acoustic simulations of public speeches and assemblies in late Republican Rome. Dans S. Butler et S. Butler (dir.), *Sound and the Ancient Senses* (1er ed., p. 44-60). Routledge.

Homère. (2013) *L'Odyssée* (trad. J.-L. Backès). Paris, Gallimard (Folio classique).

Hong, S. (2014). When Life Mattered: The Politics of the Real in Video Games' Reappropriation of History, Myth, and Ritual. *Games and Culture*, 10(1), 35-56. <https://doi.org/10.1177/1555412014557542>

Jaeger, W. (1964). *Paideia. La formation de l'homme grec* (A. Devyver, trad.). Gallimard. (Publication originale en 1933)

Jakobson, R. (2003). *Essais de linguistique générale (tome 1) : Les fondements du langage* (Publication originale en 1963)

Jenkins, T. E. (2015). Introduction. Dans *Antiquity Now: The Classical World in the Contemporary American Imagination* (p. 1–32). Cambridge University Press

Jockey, P. (2015). *Le Mythe de la Grèce blanche : histoire d'un rêve occidental*, Belin.
<https://doi.org/10.3917/bel.jocke.2015.01>

Judet de la Combe, P. (2024). *Quand les dieux rôdaient sur la terre*. Albin Michel

Kapell, M. W. et Elliott, A. B. R. (2013). *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*. Bloomsbury

Labesse, J. (2014). *Initiation à l'histoire de la Grèce antique*. Ellipses

Lefkowitz, M. (1997). *Not Out Of Africa: How "Afrocentrism" Became An Excuse To Teach Myth As History*. Basicbooks

Levi-Strauss, C. (1958). *L'anthropologie structurale*. Pocket. (Publication originale en 1945)

Lindner, M. (2017). Mythology for the Young at Heart. Dans A. J. Pomeroy (dir.), *A Companion to Ancient Greece and Rome on Screen*. Wiley.
<https://doi.org/10.1002/9781118741382.ch23>

Linderoth, J. (2013). Superheroes, Greek gods and sport stars: Ecological empowerment as a ludo-narratological construct. Context Matters! *Proceedings of the Vienna Games Conference 2013: Exploring and Reframing Games and Play in Context*, pp. 17–30.
https://www.academia.edu/5886444/Superheroes_Greek_gods_and_sport_stars_Ecological_empowerment_as_a_ludo-narratological_construct_2013_.Linderoth_J

Llewellyn-Jones, L. (2006). Gods of the Silver Screen: Representing the Divine in Cinema. Dans D. Ogden (dir.), *A Companion to Greek Religion* (pp. 423-38). Blackwell Publishing Ltd

Lowe, D. (2009). Playing with antiquity : Videogame receptions of the classical world. Dans D. Lowe et K. Shahabudin (dir.), *Classics for all: Re-working antiquity in mass cultural media* (p 62-88). Cambridge Scholars Press, Cambridge

Lytard, J-F. (2018). *La Condition postmoderne*. Les Éditions de Minuit. (Publication originale en 1979)

MA, J. (2024). *Polis: A New History of the Ancient Greek City-State from the Early Iron Age to the End of Antiquity*. Princeton University Press.
<https://doi.org/10.2307/jj.9446862>

Mahood, C. et Hanus, M. (2015). Role-Playing Video Games and Emotion: How Transportation Into the Narrative Mediates the Relationship Between Immoral Actions and Feelings of Guilt. *Psychology of Popular Media Culture*, 6(10).p. 61-73.
<http://dx.doi.org/10.1037/ppm000008461>

- Maurice, L. (2019). *Screening Divinity*. Edinburgh University Press
- McAllister, K.S., & Ruggill, J.E. (2018). Playing to Death. *American Journal of Play*, 11, p 85-103
- McAuley, A. (2018). Making Modern (Anti)Heroes, the Ancient Way. Dans A. Augoustakis & S. Raucci (dir.), *Epic Heroes on Screen* (p. 222–237). Edinburgh University Press
- McCall, J. (2022). *Gaming the Past: Using Video Games to Teach Secondary History* (2e éd.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003272229>
- Melnic, D. et Melnic, V. (2017). Saved games and respawn timers : The dilemma of representing death in video games. *University of Bucharest Review. Literary and Cultural Studies Series*, VII. p 29-37
- Mongeau, P. (2008). *Réaliser son mémoire ou sa thèse: Côté jeans et côté tenue de soirée* (1^{er} éd.). Presses de l'Université du Québec. <https://doi.org/10.2307/j.ctv18pgrbz>
- Morley, N. (2018). *Classics: Why it matters?* (1er éd.). Wiley
- Morrison, G. (2011). *Supergods: Our World in the Age of the Superhero*. Vintage
- Munslow, A.(2007). *Narrative and History*. Palgrave-Macmillan
- Nagy, G. (1996). *Poetry as Performance: Homer and Beyond*. Cambridge University Press
- Nietzsche, F. (2020). *Le Gai Savoir*. Flammarion. (Publication originale en 1882)
- Nisbet, G. (2006). *Ancient Greece in Film and Popular Culture*. Bristol Phoenix Press
- Owen, D. (2017). *Player and Avatar : The Affective Potential of Videogames*. Studies in Gaming. McFarland & Company
- Paprocki, M. (2020). Mortal Immortals: Deicide of Greek Gods in Apotheon and Its Role in the Greek Mythic Storyworld. Dans C. Rollinger (dir.), *Classical Antiquity in Video Games*. New York: Bloomsbury
- Phillips, K. (1990). *Dying Gods in the Twentieth-Century Fiction*. Bucknell University Press.
- Platon. (2000). *La République* (R. Baccou, Trad.). Flammarion.
- Politopoulos, A., Mol, A. A. A., Boom, K. H. J., & Ariese, C. E. (2019). “History Is Our Playground”: Action and Authenticity in Assassin’s Creed: Odyssey. *Advances in Archaeological Practice*, 7(3), p 317–323. doi:10.1017/aap.2019.30
- Ramos, AR. (2012). Heroic Possibilities: Video Games as a Way to Learn and Understand Culture. Dans A. L. Breackin et N. Guyot (dir.), *Cultural Perspectives of Video Games: From Designer to Player* (p. 1 - 10). Brill. https://doi.org/10.1163/9781848881617_002

Reinhard, A. (2018). *Archeogaming: An introduction to archaeology in and of video games*. Berghahn Books

Rollinger, C. (dir.) (2020). *Classical Antiquity in Video Games: Playing with the Ancient World*. London : Bloomsbury

Rollinger, C. (2020). Prologue : Playing with the ancient world : An archaeology of Ancient Historical Video Games. Dans C. Rollinger (dir.), *Classical Antiquity in Video Games: Playing with the Ancient World* (p 19 - 43). London: Bloomsbury

Safran, M.E., Cyrino, M.S. (2015). Introduction. In: Cyrino, M.S., Safran, M.E. (dir.) *Classical Myth on Screen*. Palgrave Macmillan, New York.

https://doi.org/10.1057/9781137486035_1

Saïd, S. (2008). *Approches de la mythologie grecque : Lectures anciennes et modernes*. Les Belles Lettres

Saura-Ziegelmeier, A. (2018). L'Antiquité et les jeux vidéo : représentations sonores. In F. Bièvre-Perrin & Élise Pampanay (éds.), *Antiquipop* (1-). MOM Éditions.

<https://doi.org/10.4000/books.momeditions.3359>

Saura-Ziegelmeier, A. (2018). Religions antiques et jeux vidéo : des polythéismes qui n'en sont plus ? Exemples choisis. *Antiquipop | L'Antiquité dans la culture populaire contemporaine*. Consulté le 3 février 2025 à l'adresse <https://doi.org/10.58079/b8bj>

Schein, S.L. (2007). 'Our Debt to Greece and Rome': Canon, Class and Ideology. Dans L. Hardwick and C. Stray (dir.), *A Companion to Classical Receptions* (p 75 - 85). Wiley.

<https://doi.org/10.1002/9780470696507.ch6>

Schmidt, J. et Guirand, F. (2008). *Mythes et Mythologies*. Larousse.

Sedgwick, R. (2021). *Cheat Codes of the Gods: Narrative and Greek Mythology in Video Games* [Mémoire de maîtrise, Texas State University]

Serrano Lozano, D. (2020). Ludus (Not) Over: Video Games and the Popular Perception of Ancient Past Reshaping. Dans C. Rollinger (dir.), *Classical Antiquity in Video Games: Playing with the Ancient World* (p. 47 - 61). London : Bloomsbury

Sineux, P. (2006). *Qu'est-ce qu'un dieu grec ?* Klincksieck

Sissa, G et Détienne, M. (1989). *La vie quotidienne des dieux grecs*. Hachette

Solomon, J. (2001). *The Ancient World in the Cinema*. Yale University Press

St-André, Catherine (2016). *L'athlète de la Grèce classique : un modèle d'harmonie de corps et d'esprit ?* [Mémoire de maîtrise, Université du Québec à Montréal]. Archipel.

<https://archipel.uqam.ca/9355/>

Sunstein, C. R. (2016). Historical Explanations Always Involve Counterfactual History. *Journal of the Philosophy of History*, 10(3), 433-440. <https://doi.org/10.1163/18722636-12341345>

Symonds, R. C. (2021). *The Power Dynamics of the Family of the Gods in Archaic Verse* [Thèse de doctorat, University of Reading]

Teng, W. -H., Lin, M. -T., Guo, S. -W. and Chao, C. -K. (2016). A visual study of characters in video games — The role of half-human in Greek mythology as an example, *2016 International Conference on Applied System Innovation (ICASI), Okinawa, Japan*, 2016, pp. 1-4, doi: 10.1109/ICASI.2016.7539744

Therrien, C. (2018). La mise au jeu mise en récit, *Sciences du jeu* [En ligne], 9 | 2018, mis en ligne le 03 juin 2018, consulté le 09 février 2025. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/974> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.974>

Thorsen, T.S. (ed.) (2012). *Greek and Roman Games in the Computer Age*. Thronheim : Akademia Publishing

Tomasso, V. (2015). The Twilight of Olympus: Deicide and the End of the Greek Gods. In: Cyrino, M.S., Safran, M.E. (éds) *Classical Myth on Screen*. Palgrave Macmillan, New York. https://doi.org/10.1057/9781137486035_13

Valette, E. (2018). Alexandre et Octavien contre Bismarck et Gengis Khan, *Cahiers « Mondes anciens »*, 11 | 2018, <http://journals.openedition.org/mondesanciens/2101> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/mondesanciens.2101>

Vandewalle, A. (22 août 2022). All Gods Will Die. La mythologie dans Thor: Love and Thunder. *Antiquipop | L'Antiquité dans la culture populaire contemporaine*. Consulté le 17 février 2025 à l'adresse <https://doi.org/10.58079/b8d8>

Vandewalle, A. (2024). The Playing Field: The Study of Classical Antiquity in Video Games and the Database Project Paizomen. Dans J. Harrisson, M. Lindner & L. Unceta Gómez (dir.), *Playful Classics: Classical Reception as a Creative Process* (p. 67-88). Bloomsbury Academic.

Vandewalle, A. (2024). *Play the hero, or play god : characterization of Greco-Roman mythological characters in video games*. [Thèse de doctorat, Faculty of Arts and Philosophy, Université Gent]. <http://hdl.handle.net/1854/LU-01J5Z5G0P2JCZYVXZ4JDV0QMTF>

Vermeule, E. (1979). *Aspects of Death in Early Greek Art and Poetry*. University of California Press

Vernant, J.-P. & Zeitlin, F. I. (1991). *Mortals and immortals : collected essays*. Princeton, N.J. ; Princeton University Press

Vernant, J.-P. & Georgoudi, S. (1996). *Mythes grecs au figuré. De l'Antiquité au Baroque*. Gallimard

Vernant, J.-P. (1960). Le mythe hésiodique des races. Essai d'analyse structurale. Dans *Revue de l'histoire des religions*, tome 157, n°1, 1960. pp. 21-54.
<https://doi.org/10.3406/rhr.1960.8997>

Vernant, J.-P. (2004/1974). *Mythe et société en Grèce ancienne*. La Découverte

Vernant, J.-P. (2004/1990). *Mythe et religion en Grèce ancienne*. Points

Veyne, P. (1983/2014). *Les Grecs ont-ils cru à leurs mythes? Essai sur l'imaginaire constituante*. Points

Veyne, P. (1970/2013). *Comment on écrit l'histoire ? Essai d'épistémologie*. Le Seuil

Viana Neto, M. D. (inconnu). *A Hero's Death: Human Mortality and Video Games*

Vidal-Naquet, P. (1983). *Les Grecs, l'histoire et la mémoire : le grand écart*. La Découverte

Vogler, C. (1999). Foreword. Dans S. Voytilla, *Myth and the movies: discovering the mythic structure of 50 unforgettable films*. Michael Wiese Productions.

Vogler, C. (2007). *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*. Michael Wiese Productions.

Wenz, K. (2023). Death. Dans M. J.P. Wolf, B. Perron (dir.), *The Routledge Companion to Video Game Studies* (2e éd., p. 121-141). Routledge.
<https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9781003214977-54/death-karin-wenz>

White, H. (1973). *Metahistory: The Historical Imagination in Nineteenth-Century Europe*. John Hopkins University Press.

Whitmarsh, T. (2015). *Battling the Gods: Atheism in the Ancient World*. New York : Alfred A. Knopf

Winkler, M. (dir.) (1991). *Classics and Cinema*. Bucknell University Press

Wyke, M. (1997). *Projecting the Past: Ancient Rome, Cinema and History* (1er éd.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315811611>

Zabban, V. (2012). Retour Sur les Game Studies. Comprendre et Dépasser les Approches Formelles et Culturelles du Jeu Vidéo. *Réseaux*, 173-174(3), 137-176.
<https://doi.org/10.3917/res.173.0137>