

Le jeu vidéo comme vecteur d'expression du patrimoine culturel des Iñupiats d'Alaska

Une étude exploratoire du jeu *Kisima Inñitchuᅇa* (*Never Alone*)

Julien Hocine et Patrick Deslauriers

Émulations - Revue de sciences sociales

2019, n° 30, « Comment les jeux font-ils société. Contenus, pratiques et médiations ludiques ».

Article disponible à l'adresse suivante

<https://ojs.uclouvain.be/index.php/emulations/article/view/hocine>

Pour citer cet article

Julien Hocine, Patrick Deslauriers, « Le jeu vidéo comme vecteur d'expression du patrimoine culturel des Iñupiats d'Alaska. Une étude exploratoire du jeu *Kisima Inñitchuᅇa* (*Never Alone*) », *Émulations*, n° 30, Mise en ligne le 3 septembre 2019.
DOI : 10.14428/emulations.030.06

Distribution électronique : Université catholique de Louvain (Belgique) : ojs.uclouvain.be

© Cet article est mis à disposition selon les termes de la Licence *Creative Commons Attribution, Pas d'Utilisation Commerciale 4.0 International*. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

Éditeur : Émulations – Revue de sciences sociales / Presses universitaires de Louvain
<https://ojs.uclouvain.be/index.php/emulations>

ISSN électronique : 1784-5734

Le jeu vidéo comme vecteur d'expression du patrimoine culturel des Iñupiat d'Alaska

Une étude exploratoire du jeu *Kisima Inŋitchuŋa*
(*Never Alone*)

Julien Hocine et Patrick Deslauriers¹

[Résumé] En 2014, une collaboration entre le studio *Upper One Games*, des conteurs et aînés iñupiat d'Alaska a mené au lancement du jeu vidéo *Kisima Inŋitchuŋa* (*Never Alone*). Ce jeu de plateforme invite à une immersion poétique dans un univers nordique guidée par une trame narrative inspirée d'une légende traditionnelle. Dans une perspective culturelle, les fonctions ludique et documentaire du jeu permettent d'acquérir des connaissances en lien avec les pratiques traditionnelles et la vision du monde des Iñupiat. L'étude exploratoire présentée dans cet article contribue à comprendre les caractéristiques du jeu (design, narration, mécaniques) et les stratégies relevant de sa conception. Les résultats invitent à reconsidérer des représentations dominantes du Grand Nord et soulignent en quoi le jeu vidéo se fait vecteur d'expression du patrimoine culturel, artistique et oral d'un peuple autochtone de l'Arctique.

Mots-clés : iñupiat, récit, Alaska, jeu vidéo, discours, imaginaire du Nord

[Abstract] In 2014, the video game studio *Upper One Games* developed a game in collaboration with elder storytellers from the Iñupiat indigenous people of Alaska: *Kisima Inŋitchuŋa* (*Never Alone*). The game offers a poetic immersion in a Nordic environment as well as a singular narrative frame inspired by a traditional legend. In a cultural perspective, the gaming and documentary functions of the game allow the players to gain knowledge about the traditional practices and world vision of the Iñupiat. The exploratory research presented in this article therefore contributes to understand the game's characteristics (storytelling, game mechanics, etc.) and design strategies. The results invite readers to reconsider dominant representations of the Great North and underline how the game may showcase the cultural, artistic, and oral heritage of an indigenous people of the Arctic.

Keywords: iñupiat; storytelling; Alaska; video game; discourse; imaginary of the North

Introduction

Lancé en 2014 par le studio *Upper One Games*, *Kisima Inŋitchuŋa* (*Never Alone* en anglais) est un jeu vidéo de plateforme dont la conception s'est faite en collaboration avec des conteurs et des aînés iñupiat² d'Alaska. Le studio, fondé en 2012 à Anchorage (Alaska), est une filiale du développeur et partenaire du projet *E-Line Media*. Il est pré-

¹ Université du Québec à Montréal, Faculté de communication, Canada.

² Dans cet article, nous suivons les règles d'usage qui s'appliquent dans la traduction des mots Inuit et Inuk au Canada. Ainsi, le nom (les) « Iñupiat » prendra une majuscule et l'adjectif sera accordé en genre et en nombre, sans majuscule. La langue des Iñupiat sera quant à elle orthographiée « inupiaq ».

senté comme « le premier développeur et éditeur autochtone de jeux vidéo de l'histoire des États-Unis »³. Son approche s'inscrit dans la valorisation du patrimoine culturel, artistique, oral et des connaissances des peuples autochtones par la production et la diffusion de contenus numériques originaux.

L'expérience de ce jeu constitue une immersion poétique dans un univers nordique et une découverte culturelle guidée par une trame narrative singulière⁴. Celle-ci s'inspire de la légende de *Kunuksaayuka* traduite par Robert Nasruk Cleveland (1980) dans son livre *Unipchaanich imagluktugmiut. Stories of the Black River People*. Si la légende traditionnelle raconte les aventures d'un jeune garçon qui se lance dans une quête pour découvrir l'origine d'un blizzard qui perdure et affecte sa communauté, le scénario de *Never Alone* en propose une adaptation (Meloche, 2017). Le personnage principal devient une jeune inupiate, *Nuna*, qui se lance dans cette même quête inspirée de la légende⁵ accompagnée de son renard arctique. Disponible sur diverses plateformes (PC, Steam, Playstation 3 et 4, Xbox One, Wii U, iOS et Android), ce jeu cumulait d'après le développeur plus de trois millions de téléchargements en avril 2016.

Les fonctions ludique et documentaire de *Never Alone* – dont la littérature témoigne d'un intérêt croissant depuis son lancement (Majewski, 2016 ; Bledstein, 2017 ; Meloche, 2017) – ont guidé notre démarche initiale qui consistait à appréhender le jeu comme discours, mais visait aussi à contribuer à la discussion entourant son objectif de valorisation du patrimoine culturel des peuples autochtones (Majewski, 2016). Le cadre de notre analyse prend appui sur les constats problématiques relatifs à l'étude du discours sur le Nord, l'Arctique et ses représentations dominantes (Chartier, 2018). Ces représentations ont contribué à stabiliser une définition restreinte du Grand Nord à travers le temps (Briens, 2016 ; Parsis-Barubé, 2017 ; Chartier, 2018). Dans cet article, nous proposons d'une part une analyse exploratoire du jeu en appréhendant le dispositif vidéoludique comme un objet discursif (notamment par son design, sa narration et ses mécaniques de jeu) et, d'autre part, nous suggérons une discussion autour du contenu sous le prisme de la notion d'imaginaire du Nord (Chartier, 2018). Il s'agira d'amorcer une réflexion sur des axes de discussion inexplorés dans la littérature, notamment la question d'un regard de l'intérieur et d'un regard de l'extérieur dont l'Arctique fait l'ob-

³ Notre traduction. En ligne, consulté le 5 mai 2019. URL : <https://neveralonegame.com>.

⁴ "Never Alone (Kisima Ingitchuna) is an atmospheric puzzle platformer developed in collaboration with the Iñupiat, an Alaska Native people, drawn from a traditional story that has been shared across the generations". En ligne, consulté le 5 mai 2019. URL : <https://elinemedia.com/never-alone/>.

⁵ Laurent Di Filippo (2016) prend appui sur l'auteur Christopher Abram pour souligner que les joueurs n'ont pas accès au mythe, ni au récit original de celui-ci. Dans le cas de *Never Alone*, il s'agit d'une légende dont la transmission repose avant tout sur la pratique de l'oralité, mais qui a fait l'objet d'une version écrite sur laquelle se sont appuyés les développeurs. Par définition, géographiquement situés et faisant référence à des éléments du réel, mythe et légende nous semblent difficiles à distinguer. Nous appréhendons donc la légende sur laquelle la quête est articulée dans le jeu comme significative pour les Iñupiat, dont les variations ont été approuvées pour la conception du jeu.

jet (Parsis-Barubé, 2017), ainsi que les représentations qui ont historiquement figé un imaginaire occidental du Grand Nord.

Finalement, la proposition que nous défendons et nuancions ici est que l'objet étudié – le contexte de son développement, ses mécaniques de jeu et son contenu appréhendés comme discours – contribue non seulement à mettre en valeur un patrimoine culturel, mais son expérience nous place également face à un discours « du » Nord (Parsis-Barubé, 2017 ; Chartier, 2018) qui permet de reconsidérer des représentations dominantes du Grand Nord. En ce sens, l'hypothèse de départ est que, loin d'être considéré comme un objet neutre dont le joueur serait un spectateur passif de l'histoire, la conception du jeu intègre des stratégies qui permettraient au contraire de véhiculer des idées, de faire participer et réfléchir le joueur. Effectivement, à partir du concept de « travail culturel » de Paul Lauter, Rémi Cayatte avance que les jeux vidéo « [...] entretiennent des liens étroits avec leurs contextes de production et de réception », puis ajoute que « [l]es représentations idéologiques que de tels jeux peuvent proposer à leurs utilisateurs sous forme d'expériences interactives, participent ainsi à orienter leur compréhension du monde qui les entoure » (2017 : 173). Nous nous intéressons enfin à saisir comment le jeu met en avant des connaissances culturelles dont la transmission relève traditionnellement de la pratique de l'oralité et comment il contourne l'enjeu d'une décontextualisation du contenu présenté.

1. Approche théorique et méthodologique du jeu vidéo

1.1. Quelques éléments contextuels sur le projet collaboratif *Never Alone*

Pour nous familiariser avec le contexte de développement de *Never Alone* et la démarche collaborative auprès d'aînés et de conteurs que le discours promotionnel des développeurs revendique, nous nous sommes tournés vers les publications qui ont accompagné le lancement du jeu sur le site internet du jeu⁶ ; plus particulièrement le dossier de presse fourni par l'éditeur dans un onglet dédié. À cet égard, Vinciane Zabban (2014) évoque l'importance de considérer le contexte de développement du jeu et les dynamiques au sein de ses équipes pour mieux appréhender le jeu dans son ensemble. Outre des documents rédigés par les développeurs à l'attention des médias spécialisés, plusieurs photos retracent le développement du jeu et témoignent du travail collaboratif entre les développeurs et les membres des communautés autochtones⁷. D'autres

⁶ E-Line Media (2016), *Cook Inlet Tribal Council. Alaska Native People & Cultures*. En ligne, consulté le 6 décembre 2018. URL : https://www.dropbox.com/sh/hzborcatib0xg1y/AACZKcpEhVbKCjL9gDVeGPd_a/Background?dl=0&preview=Alaska_Native_primer_7_18_14.pdf&subfolder_nav_tracking=1; E-Line Media (2016b), *Never Alone (Kisima Ingitchuna) FAQ FOR EXTERNAL USE*. En ligne, consulté le 6 décembre 2018. URL : https://www.dropbox.com/sh/hzborcatib0xg1y/AACZKcpEhVbKCjL9gDVeGPd_a/Background?dl=0&preview=NeverAlone-EXTERNALPressQAreVApril2016.docx&subfolder_nav_tracking=1.

⁷ Pour plus d'information sur cet aspect du jeu, nous renvoyons la lectrice et le lecteur vers la page internet du développeur. Plus particulièrement un onglet qui permet de consulter des éléments biographiques de membres de la communauté iñupiate d'Alaska qui ont contribué au développement du jeu (en ligne, consulté le 24 février 2019. URL : <http://neveralonesteam.com/our-team/>).

documents permettent de situer le contexte sociopolitique des peuples autochtones d'Alaska. Par exemple, une synthèse proposée par l'organisation à but non lucratif *Cook Inlet Tribal Council* – qui œuvre pour l'éducation et l'accès à divers services sociaux auprès des communautés autochtones dans le golfe de Cook (Alaska) – distingue onze cultures et langues (composées de 22 langues vernaculaires) parmi les 138 000 habitants qui s'identifient comme étant issus des peuples autochtones d'Alaska (soit 20 % de la population totale d'Alaska).

Comme en témoigne le texte rédigé par le studio dans son onglet dédié à la promotion auprès des médias, le principal objectif du partenariat consistait à assurer « l'authenticité culturelle » du jeu en s'appuyant sur les récits d'aînés et de conteurs inuïpiats. Dans cette même veine, la conception graphique du jeu s'inspire de l'art traditionnel inuïpiat :

Le jeu se situe dans le monde hostile et magnifique de l'Arctique dans le Grand Nord, où l'environnement devient autant une part importante du jeu que ses personnages. La présentation visuelle est évocatrice, utilisant l'art et le design traditionnels des Inuïpiats afin d'appréhender le paysage, l'éclairage, les niveaux et les personnages. [...] Les gens qui aiment les projets de création artistique ainsi que les types de jeu vidéo expérimentaux et non linéaires issus du secteur indépendant seront attirés par le caractère unique de la narration et l'authenticité de *Never Alone*. Il s'agit du premier jeu qui célèbre, partage et étend les mythes et la culture d'un peuple autochtone à travers le médium du jeu vidéo.⁸

L'idée de « prolongement » d'une culture autochtone à travers le médium du jeu vidéo suscite des interrogations concernant les interactions entre une culture autochtone spécifique et le « numérique » dans nos sociétés (Griebel, 2016). Si nous nous tournons vers un autre contexte relatif aux Inuits dans le Nord canadien, Brendan Griebel suppose que les usages des technologies numériques s'inscrivent dans une forme de continuité et permettent de « [...] mieux comprendre, communiquer et documenter qui ils sont déjà [les Inuits] » (Griebel, 2016 : 163). L'auteur ajoute qu'il faut toutefois « [...] s'assurer d'un équilibre entre le potentiel d'une technologie et ses limitations. Les différences discrètes entre les mondes réel et virtuel doivent être explorées, tout en reconnaissant que leur chevauchement et leur interaction sont inévitables » (Griebel, 2016 : 165). Nous cherchons donc à voir ici comment le jeu lève le voile sur un potentiel qui résulte d'une interaction entre une culture autochtone – entendue comme des manières de faire et de penser, ses langues et ses savoirs – et un dispositif vidéoludique, entendu quant à lui comme une technologie numérique.

Dans cet ordre d'idées, « l'authenticité culturelle » de *Never Alone* revendiquée par *Upper One Games* se traduit notamment par l'emploi de la langue inupiaq (l'histoire ra-

Toutefois, bien qu'il s'agisse-là d'un sujet qui inviterait à de plus amples analyses, il nous apparaît intéressant de conserver une distance critique sur le fait que le jeu n'a pas été développé *par*, mais bien *avec* des membres d'une communauté inuïpiate d'Alaska.

⁸ Notre traduction. E-Line Media (2016), *Never Alone (Kisima Ingitchuna) FAQ FOR EXTERNAL USE*. En ligne, consulté le 6 décembre 2018. URL : https://www.dropbox.com/sh/hzborcatib0xg1y/AACZKcpEhVbKCjL9gDVeGPd_a/Background?dl=0&preview=NeverAlone-EXTERNALPressQArevApril2016.docx&subfolder_nav_tracking=1

contée, le témoignage de certains membres de la communauté et l'alphabet syllabique). Elle s'inscrit également dans un objectif de mise en valeur d'un patrimoine oral, dans le sens où la dialectique entre la langue et les connaissances présentées dans le jeu contribuerait à cette idée d'un prolongement des cultures des peuples autochtones à travers le dispositif vidéoludique, et donc d'une forme de continuité.

Si notre approche demeure toutefois sensible aux enjeux contemporains des langues et savoirs des peuples autochtones, cet axe d'analyse nécessiterait une réflexion approfondie et pourrait faire l'objet de futures contributions à la recherche. En ce qui concerne les prochaines parties de cet article, nous nous limiterons à présenter et discuter quelques résultats issus d'une démarche qualitative d'analyse.

1.2. Démarche et objectifs : analyse du jeu en tant que discours

À partir de cette première exploration, une question de départ a guidé notre hypothèse et nous a permis de préciser notre approche méthodologique du jeu : quelles sont les stratégies intégrées aux mécaniques du jeu *Never Alone* et comment contribuent-elles à mettre en valeur des contenus définis par ses concepteurs comme étant culturellement authentiques ?

Sur ces thématiques et questionnements, Max Bledstein (2017) propose d'appréhender le jeu comme « rhétorique discursive » qui permet de faire le pont entre nature et culture au travers des procédures du jeu et son récit. Il ajoute que « *Never Alone* fonctionne comme un cas d'étude qui démontre la capacité qu'ont les jeux vidéo d'être un médium permettant des échanges culturels significatifs »⁹ (2017 : 2). Dès lors, il associe cette « rhétorique » et l'intégration de stratégies dans les caractéristiques du jeu à l'idée que le jeu vidéo « répond » (2017 : 1) à la marginalisation dont font l'objet les peuples autochtones dans l'espace médiatique, et plus particulièrement dans les jeux vidéo (pensons par exemple aux jeux de la série *Tomb Raider* mentionnés par Bledstein).

Tenant compte de cette approche, notre positionnement vise à penser la culture iñupiate – telle que mise de l'avant par les développeurs et le contenu du jeu – par elle-même et non seulement comme « dispositif » de résistance auquel contribuent les stratégies relevant de la conception de *Never Alone*. Nous avons donc choisi de procéder à une analyse thématique du jeu *Never Alone* pour en explorer la dimension discursive. La notion de discours peut être appréhendée de diverses façons. Pour notre part, nous l'entrevoyons comme une multitude de langages (verbaux ou non, au-delà d'une forme textuelle) qui structurent, donnent sens et légitiment (tout en étant légitimés par) des pratiques sociales (Foucault, 1976 ; Hall, 2007). Autrement dit, le discours est construit socialement, prend diverses formes, est producteur de sens et guide notre manière d'interpréter les pratiques, les relations, le pouvoir, les événements, les objets, les institutions, etc.

Procéder à une telle analyse implique d'interroger le contexte de production ainsi que le contenu manifeste et latent de l'objet étudié. Si elle peut être effectuée selon

⁹ Notre traduction.

diverses modalités, une approche méthodologique fréquemment mobilisée repose sur l'analyse thématique, qui « [...] consiste à repérer des “noyaux de sens” qui composent la communication et dont la présence ou la fréquence d'apparition pourront signifier quelque chose pour l'objectif analytique choisi [...] » (Bardin, 1991 : 255).

Notre analyse s'est ainsi déclinée en trois étapes. D'abord, nous avons contextualisé notre objet de recherche (le jeu, sa thématique ainsi que l'aspect collaboratif du développement) en nous appuyant sur la documentation disponible sur le site officiel du jeu. Ensuite, l'analyse du jeu en tant que discours a été menée en tenant compte de trois thématiques : les choix de design (univers, environnements, personnages), la narration (récit, extraits vidéo) et les mécaniques de jeu (règles). Pour ce faire, nous avons procédé à une séance de jeu en mode coopératif¹⁰ et analysé chaque niveau selon les thématiques précédemment proposées. Pour chaque niveau du jeu, nous avons recensé et interprété le sens ainsi que l'interrelation des éléments du design, de la narration et des mécaniques de jeu.

2. Analyse exploratoire des caractéristiques de *Never Alone*

2.1. La rhétorique procédurale du jeu

Dans le cas de *Never Alone*, pour bien comprendre les caractéristiques du dispositif vidéoludique, nous proposons de l'appréhender de la manière suivante : les joueurs tentent d'atteindre des objectifs au sein d'un système de règle et d'un univers (narratif, discursif) qu'ils doivent reconnaître et comprendre, voire manipuler (Salen, Zimmerman, 2004). D'une part, les règles influencent notre manière de comprendre le monde et sont construites de sorte à guider et faire « performer » des actions par des joueurs (Bonenfant, Arseneault, 2016). D'autre part, l'univers du jeu (son environnement, la sonorité, les personnages, etc.) offre un cadre pour interpréter divers éléments : la trame narrative, les relations entre les personnages, l'imaginaire mis en scène, etc.

Dans cet esprit, Ian Bogost (2006) indique que les jeux (règles, design, etc.) sont des représentations et discours qui sont nécessairement teintés par un contexte idéologique et par la subjectivité des concepteurs. Julien Rueff, en s'appuyant des éléments de définition de Katie Salen et Eric Zimmerman (2006), définit les jeux vidéo comme :

[...] [des] médias électroniques [qui] s'apparentent à des « univers de discours », intégrant autant consciemment qu'inconsciemment des référents propres à des cultures déterminées, d'une part, mais aussi des jugements de valeur sur des réalités (matérielles ou symboliques) de notre vie quotidienne, d'autre part. (Rueff, 2008 : 144-145)

¹⁰ Cette étape a eu lieu entre les mois de juin et juillet 2018, durant lesquels des sessions de jeu, d'organisation et de synthèse des données nous ont permis d'élaborer et répondre à nos objectifs analytiques. Ceux-ci s'appuient sur une démarche qualitative inductive de recherche (Blais, Martineau, 2006). Les données brutes récoltées ont pris sens en croisant les éléments constitutifs du jeu (design, narration, mécaniques). Pour ce faire, nous avons complété le jeu en mode coopératif sur *Playstation 4*.

Le jeu vidéo est donc un média à travers lequel est transmis, volontairement ou non, un message culturel, social et politique. Le discours est révélé autant dans les mécaniques que dans le texte, l'univers, les images et les campagnes publicitaires (pour ne nommer que ces éléments). Sur ce point, Maude Bonenfant affirme que « le jeu vidéo est un langage que les joueurs connaissent et qui se transforme au fil des créations, des innovations, des usages » (2008 : 63).

Compte tenu de ces définitions, nous examinerons les procédés à travers lesquels *Never Alone* propose un cadre d'interprétation au joueur. D'abord, le nom lui-même du jeu indique une « co-présence ». Cette idée est reprise à travers le jeu par les « notions culturelles »¹¹, le mode coopératif et la narration. Cet ensemble d'éléments discursifs confirme donc l'aspect communautaire qui définit le lien social : proximité géographique, résilience, valeurs partagées, logique du don et de l'entraide, travail pour le bien commun, etc.

Le mode coopératif¹² sert à la fois de composante fondamentale du *gameplay* et agit à son tour comme mode de transmission des connaissances culturelles. Il incarne en effet un vecteur du lien social, mais aussi des activités de subsistance (se nourrir, se déplacer et se vêtir) et des pratiques culturelles dont témoigne la fonction documentaire du jeu qui sera analysée plus loin. En outre, ce mode permet d'obtenir une expérience complète du jeu (franchir plus facilement les obstacles et compléter les niveaux) et « authentique » sur le plan culturel si l'on se réfère au contenu du matériel promotionnel fourni par les développeurs. Cet élément de *gameplay* contribue également à renforcer les valeurs communautaires « d'interdépendance » (Bledstein, 2017 : 8) et de coopération que le jeu cherche à véhiculer.

Par ailleurs, ces procédés font directement écho au concept de « rhétorique procédurale » de Bogost (2007) : ce sont les règles (ou les procédures) qui favorisent un type d'expérience et qui mènent (voire persuadent) le joueur à recevoir et comprendre certaines idées plutôt que d'autres. Cette rhétorique procédurale mènerait au développement de l'esprit critique du joueur face à divers enjeux (Bogost, 2006 ; 2007). Le but n'est pas d'influencer indûment le joueur, mais bien de susciter une prise de conscience par l'entremise de ses interactions avec l'univers et les règles inhérentes aux mécaniques des jeux. À cette rhétorique procédurale s'ajoute la dimension du « *play* », c'est-à-dire un processus d'appropriation où le joueur jouit d'un espace de liberté pour interpréter et agir sur les règles et l'univers discursif du jeu (Sicart, 2011). Dans cet esprit, Rémi Cayatte, lorsqu'il mobilise l'approche decertienne des « manières et arts de faire », parle

¹¹ Ces notions peuvent être déverrouillées dans les divers niveaux du jeu. On en compte 24 au total. Il s'agit de courtes capsules vidéo qui sont activées en quittant temporairement l'écran diégétique du jeu. Chaque capsule propose un thème différent et met en mots et en images (par des témoignages, anecdotes, partages d'expérience, images et vidéos d'archives) des pratiques traditionnelles, l'organisation de la vie sociale, jusqu'à la pratique ancestrale du tambour et sa signification.

¹² Le jeu débute avec une poursuite par un ours polaire ; cette étape fait apparaître un renard arctique. Le joueur peut dès lors progresser en incarnant tour à tour le renard ou *Nuna*. Cette séquence débloque aussi le mode coopératif, permettant à deux joueurs d'incarner simultanément *Nuna* ou le renard.

de procédures¹³, c'est-à-dire les manières dont les joueurs procèdent à l'intérieur d'un jeu : « [...] les stratégies employées par l'utilisateur dans la manière d'aborder une large séquence de jeu ou une expérience ludique dans son ensemble, et les tactiques auxquelles cet utilisateur a recours pour progresser de façon plus immédiate et improvisée » (2018 : 5).

Les procédés (dans leur dimension rhétorique) relèvent d'une stratégie de la part des développeurs et appuient l'idée selon laquelle les jeux ne sont jamais neutres : les mécaniques et règles qui les constituent et les représentations qu'ils véhiculent sont indissociables du contexte dans lequel ils prennent forme, des visions du monde et des valeurs fondamentales sur lesquelles s'appuie leur conception. Les jeux vidéo s'imposent comme « [...] une forme langagière et discursive qui performe le réel, à la fois une série d'actions performées qui produit la réalité sociale » (Bonenfant, Arsenault, 2016 : non pag.). Autrement dit, ils sont des vecteurs d'expériences et d'idées. Ils mènent le joueur à s'immerger dans un univers de représentations spécifiques, à performer des actions ainsi qu'à considérer certains discours sur le monde. L'accent mis sur la coopération et la relation (aux personnages, aux esprits, à la faune et à la flore, aux éléments tels que le vent, le blizzard, le froid, la glace, etc.) dans *Never Alone* appuie bien cette idée.

2.2. Des procédures qui guident le joueur à travers des représentations spécifiques

Suivant cette affirmation, le jeu renseigne le joueur de manière explicite (par sa narration) ou implicite (rhétorique procédurale par le design et mécaniques) sur le besoin de collaboration et, entre autres, sur le sens que les Iñupiats attribuent à la nature nordique, peuplée d'esprits. Par exemple, les visuels véhiculent des représentations du Grand Nord avec une ambiance qui oscille tantôt entre une lumière étincelante (réverbération de la neige), tantôt une obscurité teintée d'aurores boréales. D'autres illustrations sont celles de la glace mouvante ou du climat changeant et hostile. Cette ambivalence esthétique et sensible du Grand Nord est aussi intégrée dans les mécaniques du jeu : par exemple, le joueur doit régulièrement arrêter sa progression pour se protéger du blizzard, briser des parois glacées à l'aide de *bolas* traditionnels ou grimper sur des esprits qui viennent en aide au joueur pour escalader des parois glacées et naviguer à travers la banquise.

À travers les mécaniques, l'univers discursif et la rhétorique procédurale, les joueurs sont « guidés » vers la découverte d'un ensemble d'éléments culturels lointains de leur propre culture, finalités que les développeurs cherchaient à atteindre à travers le caractère « grand public » de leur jeu. Ceci dit, en reprenant le concept de *play*, les joueurs proviennent d'environnements et cultures variées, ce qui pourrait impliquer une interprétation hétérogène de ce que le jeu véhicule. Les « notions culturelles » présentées

¹³ Dans cet article, lorsque nous parlons de « procédures » ou « procédés », nous référons au concept de rhétorique procédurale de Bogost (2006 ; 2007), tel que présenté ci-haut.

agissent dès lors comme un vecteur additionnel qui renforce une vision complexe de l'histoire, de l'imaginaire et de la culture – ses mythes, ses manifestations ancrées dans la tradition, sa résilience et son renouvellement dans les pratiques et discours contemporains – des Iñupiat. Le jeu parvient ainsi à concilier un discours formel et informel qui permet de répondre à la mission initiale de la communauté et du studio.

Qui plus est, selon Maude Bonenfant et Dominic Arsenault et leur concept de « rhétorique processuelle », plutôt que de seulement « faire faire », le jeu « fait être » le joueur en exigeant de lui une « [...] adhésion à des idées ou valeurs plus profondes » (2016 : non pag.). En ce sens, on guide l'interprétation du jeu afin que le joueur intériorise les discours véhiculés. Le jeu peut donc aider au développement personnel sur le plan éthique, moral ou critique ainsi qu'à l'acquisition de connaissances sur divers enjeux socioculturels. Le jeu est tout autant un outil d'éducation, d'immersion et de réflexion qui peut faire vivre des émotions, notamment l'empathie et faire réfléchir aux enjeux présentés (Sicart, 2008 ; Raessens, 2014). *Never Alone* offre une expérience qui s'inscrit dans cette volonté de sensibiliser et de faire évoluer les perceptions des peuples autochtones.

2.3. Des « notions culturelles » au service d'une « recomplexification » du Grand Nord

Dans cet ordre d'idées, par son univers discursif et ses mécaniques d'apparences simples, le jeu partage, fait performer et contribue à transmettre des savoirs et des connaissances complexes. Autrement dit, « les pratiques sont présentées dans une forme qui encourage les joueurs à entrer en dialogue avec la culture iñupiate [...] »¹⁴ (Bledstein, 2017 : 7). En effet, en intégrant des représentations spécifiques du Grand Nord au travers de procédés de jeu qui sont répétés et « intériorisés », *Never Alone* propose une modalité singulière de mise en valeur du patrimoine culturel. D'ailleurs, les notions culturelles démontrent ce lien entre l'agir et le devenir du joueur ; elles ont une fonction informative et documentaire et agissent comme des récompenses que le joueur est amené à obtenir pour compléter intégralement le jeu. Ce choix de conception montre la valeur des capsules vidéo en plus d'encourager les joueurs à les acquérir par leurs actions¹⁵. Plutôt qu'une culture d'un peuple autochtone d'Alaska que les développeurs définissent comme « unique » et revendiquent promouvoir par le jeu, la notion de culture nous apparaît prendre sens dans le témoignage des membres de la communauté, la manière d'en parler dans les capsules vidéo, les objets présentés et le discours portant sur des pratiques sociales et culturelles propres aux Iñupiat.

Il nous est apparu qu'à travers ses caractéristiques narratives et les discours mis de l'avant dans les capsules vidéo que le joueur est amené à débloquent, le jeu contribue à « recomplexifier » le Grand Nord (Chartier, 2018) d'un point de vue culturel ; ceci, en

¹⁴ Notre traduction.

¹⁵ Deux capsules sont disponibles avant même de débiter une partie et d'autres sont récupérables dans les niveaux (puisqu'elles sont situées sur le chemin qu'empruntent les personnages). Néanmoins, certaines sont cachées dans des endroits plus difficiles d'accès.

s'appuyant avant tout sur les témoignages des membres d'une communauté inuïtate et leur vision du monde ainsi que leur expérience sensible du territoire. Nous souhaitons contribuer aux analyses précédentes en appréhendant les éléments narratifs du jeu à partir du concept d'imaginaire du Nord proposé par Daniel Chartier et un discours du Nord tel qu'il nous est donné à voir dans le jeu¹⁶.

L'imaginaire du Nord, tout comme le concept de « boréalisme » proposé par Sylvain Briens (2016), nous renvoie au « Grand Nord » à la fois comme une idée, un espace discursif et un lieu de mémoire (Briens, 2016 ; Chartier, 2018). Il pose la problématique des représentations du Nord qui ont été véhiculées par les discours dominants et ceux qui ont été historiquement minorisés :

Depuis des siècles, les artistes et écrivains du monde occidental imaginent et représentent le monde froid. Lorsque l'on s'y penche de plus près, celui-ci se décline en des imaginaires différenciés – le "Nord", la Scandinavie, le Groenland, l'Arctique, les pôles, voire l'hiver – qui se présentent le plus souvent dans un amalgame s'appuyant sur une simplification des formes – horizontalité – et des couleurs – blanc, bleu pâle, teintes rosées –, sur la présence de la glace, de la neige et de tout le registre du froid, sur des valeurs morales et éthiques – solidarité –, mais aussi, à sa jonction avec un "au-delà" où commence l'Arctique, sur la fin de l'écoumène européen et sur l'ouverture vers un monde "naturel", inconnu, vide, inhabité et éloigné : le Grand Nord. (Chartier, 2018 : 10)

Attardons-nous donc à cet imaginaire singulier du Nord proposé dans le jeu. D'abord, comme dans plusieurs histoires, la première séquence du jeu expose l'élément perturbateur à l'origine de la quête : un blizzard s'abat soudainement sur la communauté et provoque une famine. *Nuna*, aidée de son renard, décide d'explorer son environnement pour mieux comprendre l'origine du phénomène. Au fil de l'aventure, des adjoints viennent les épauler dans leur quête (esprits, chaman) et des adversaires hostiles freinent leur progression (êtres maléfiques, esprits malins, ours polaire, géant). La particularité de ces éléments narratifs est que toutes les séquences d'animation sont inspirées de l'art traditionnel (peintures, sculptures, dessins, masques, etc.). Elles rythment la narration et mettent en situation l'intrigue du récit. Au lieu d'une réinterprétation et déformation, ces séquences permettent de poser un regard local et « authentique » sur la culture inuïtate.

Les notions culturelles sont à nouveau significatives dans notre analyse. Elles se manifestent par l'intermédiaire d'un hibou au fil de la narration. Celui-ci sert d'indice pour signifier à la fois « l'acquisition » d'une nouvelle notion culturelle et l'atteinte d'un point de sauvegarde (un « checkpoint »). Le jeu encourage les joueurs à suspendre temporairement leur séance de jeu afin de visionner ces capsules¹⁷. Ce modèle de progression du

¹⁶ Notre posture théorique considère que « les imaginaires sont engendrés par les discours qui circulent dans les groupes [...], créateurs de valeurs, jouant le rôle de justification de l'action sociale et se déposant dans la mémoire collective » (Charaudeau, 2007). Dès lors, le récit, les environnements, les personnages, etc., jouent le rôle d'éléments discursifs nourrissant cet imaginaire propre à la culture inuïtate.

¹⁷ Un dessin de hibou et un message apparaissent au bas de l'écran pour inviter le joueur à visionner la capsule. Par exemple, pour la quatrième capsule, le message suivant est dévoilé : *Watch "Arctic Fox"*.

joueur diverge des conventions traditionnellement associées aux jeux de plateforme, c'est-à-dire de compléter le niveau en une seule séquence, parfois le plus rapidement possible. En ce sens, il s'agit d'une forme de « décélération » (Rosa, 2012) qui confronte le rapport (rapidité, performance, compétition, etc.) qu'entretiennent usuellement les joueurs avec ce type de jeux. Les capsules, présentées de manière ludique, occupent dès lors une fonction documentaire et éducative.

Retenons par exemple la notion de *Sila*, commune aux cultures inuites circumpolaires et décrite dans l'une des vidéos. Comme le souligne Frédéric Laugrand, elle revêt différentes significations : « [...] l'univers, l'extérieur, le temps et l'intelligence humaine » (2013 : non pag.) et, malgré les variations au sein des langues de la famille eskimo-aléoute de l'espace circumpolaire (ou *Inuit Nunaat*), le sens complexe de cette notion témoigne d'une représentation sensible et spirituelle du monde, tout comme la notion de *Nuna* (la terre), perçue comme une entité vivante. La fonction documentaire du jeu se déploie pour servir l'immersion du joueur dans un imaginaire nordique propre aux Iñupiats dont les actions performées par celui-ci l'amènent à prendre conscience et appréhender des représentations spécifiques manifestement plus complexes que les « représentations simplifiées » qui ont été historiquement véhiculées à l'égard du Grand Nord.

Conclusion

En regard des discussions amorcées précédemment, quel serait le potentiel du jeu vidéo sinon, comme l'analyse Maude Paquette à propos de l'œuvre cinématographique du réalisateur Zacharias Kunuk *Atanarjuat* (2001), un moyen de « se représenter et de se présenter dans le monde contemporain » à travers un dispositif vidéoludique où confluent fiction et documentaire ; mais aussi, pour de jeunes iñupiats, « le modèle vivant d'un ancêtre lointain » (2004 : 160 et 163) ?

Notre analyse exploratoire du jeu contribue à en appréhender la dimension discursive incarnée par les choix de design (univers, environnements, personnages), la narration (récit, extraits vidéo) et les mécaniques de jeu (règles). Le contenu dont le joueur peut faire l'expérience permet de reconsidérer des représentations dominantes du Grand Nord, en proposant notamment de recomplexifier notre regard du point de vue des cultures qui en sont issues. À partir d'une tout autre approche du jeu, Katherine Meloche (2017) voit dans la forme narrative interactive et numérique de *Never Alone* le prolongement de pratiques traditionnelles de jeu dans l'Arctique. D'autres auteurs, comme Max Bledstein (2017) et Jakub Majewski (2016), questionnent la possibilité pour un jeu comme *Never Alone* de contribuer à un « processus » décolonial ou de résistance. Comme nous le mentionnions, il nous apparaît difficile d'appréhender le jeu sous cet angle, au risque de lui attribuer systématiquement le rôle d'objet de résistance, principalement pensé dans un rapport d'opposition à la culture dominante et aux structures du pouvoir colonial (Coulthard, 2018). Or, si le jeu constitue un projet collaboratif, il nous apparaît difficile d'attester de son potentiel à ce niveau. Un écueil reste présent

du point de vue de la position à partir de laquelle nous étudions des éléments d'une culture extérieure à la nôtre et des cadres de référence qui permettent de penser les fonctions des objets étudiés.

À l'instar de Chartier, Odile Parsis-Barubé rappelle le double regard dont le Nord fait généralement l'objet : un regard de l'intérieur, mais aussi un regard de l'extérieur (2017). Les peuples autochtones de l'Arctique ne sont pas des spectateurs passifs des représentations qui sont véhiculées sur leurs territoires et leurs cultures. En témoigne, à l'issue des précédentes discussions, la forme que peut prendre un discours « du » Nord, incarné ici par des éléments visuels et esthétiques, par des témoignages, par l'emploi de la langue inupiaq pour la narration, etc. De ce fait, le jeu invite les joueurs à entrer en dialogue avec la culture inupiate. *Never Alone* « fait faire » par sa rhétorique procédurale, c'est-à-dire qu'il guide le joueur avec des procédés et propose un cadre d'interprétation. En définitive, notre étude exploratoire a permis de soulever différents axes d'analyse qui contribueraient à mieux saisir le potentiel, mais aussi les limitations du dispositif vidéoludique dans ce contexte. Néanmoins, du point de vue de l'expérience de ce jeu, les fonctions ludique et documentaire contribuent à l'exploration d'un univers et d'un imaginaire nordique inspiré d'une vision du monde, des manières de faire et de penser des Inupiat.

Bibliographie

- BARDIN L. (1991), *L'analyse de contenu*, Paris, Presses universitaires de France.
- BLAIS M., MARTINEAU S. (2006), « L'analyse inductive générale : description d'une démarche visant à donner un sens à des données brutes », *Recherches qualitatives*, vol. 26, n° 2, p. 1-18.
- BLEDSTEIN M. (2017), « Gaming Together: The Communal Journey in Upper One Games' *Never Alone* », *RoundTable*, vol. 1, n° 1, p. 1-16.
- BOGOST I. (2006), *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*, Cambridge, MIT Press.
- BOGOST I. (2007), *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, Cambridge, MIT Press.
- BONENFANT M. (2008), « Des espaces d'appropriation », *MédiaMorphoses*, n° 22, p. 63-67.
- BONENFANT M., ARSENAULT D. (2016), « Dire, faire et être par les jeux vidéo : l'éthique et la performativité au prisme des rhétoriques procédurale et processuelle », *Implications philosophiques*. En ligne, consulté le 5 mai 2019. URL : <http://www.implications-philosophiques.org/ethique-et-politique/ethique/dire-faire-etre-ethique-performativite-et-rhetoriques-procedurale-et-processuelle-dans-les-jeux-video/>.
- BRIENS S. (2016), « Boréalisme. Le Nord comme espace discursif », *Études germaniques*, vol. 282, n° 2, p. 179-188.

- CAYATTE R. (2017), « Idéologie et jeux vidéo : enjeux et méthode », *Les cahiers de la SFSIC*, n° 13, p. 173-182.
- CAYATTE R. (2018), « Temps de la chose-racontée et temps du récit vidéoludique : comment le jeu vidéo raconte ? », *Sciences du jeu*, vol. 9. En ligne, consulté le 5 mai 2019. URL : <https://journals.openedition.org/sdj/936>.
- CHARAUDEAU P. (2007), « Les stéréotypes, c'est bien. Les imaginaires, c'est mieux », in H. BOYER (dir.), *Stéréotypage, stéréotypes : fonctionnements ordinaires et mises en scène*, Paris, L'Harmattan, p. 49-63.
- CHARTIER D. (2018), *Qu'est-ce que l'imaginaire du Nord ? Principes éthiques*, Montréal/Harstad, Imaginaire Nord, Arctic Arts Summit (« Isberg »).
- CLEVELAND R. N. (1980), *Unipchaanich imajluktuġmiut. Stories of the Black River People*, Anchorage/Alaska, National Bilingual Materials Development Center.
- COULTHARD G. S. (2018 [2014]), *Peau rouge, masques blancs. Contre la politique coloniale de la reconnaissance*, Montréal, Lux.
- DI FILIPPO L. (2016), *Du mythe au jeu : approche anthropo-communicationnelle du Nord. Des récits médiévaux scandinaves au MMORPG Age of Conan : Hyborian Adventures*, Thèse de doctorat, Metz, Université de Lorraine.
- FOUCAULT M. (1976), « Le discours ne doit pas être pris comme... », in D. DEFERT, F. EWALD, J. LAGRANGE (dir.), *Dits et écrits III, 1976-1979*, Paris, Gallimard, p. 123-124.
- GRIEBEL B. (2016), « Introduction: The Online Future of Inuit Tradition », *Études/Inuit/Studies*, vol. 40, n° 2, p. 157-168.
- HALL S. (2007), « The Work of Representation », in J. EVANS, S. HALL, S. NIXON (dir.), *Representation: Cultural Representation and Signifying Practices*, Londres, Sage Publications, p. 12-74.
- KUNUK Z. (2001), *Atanarjuat*, [Film], Canada, 172 min.
- LAUGRAND F. (2013), « Les Inuit face aux changements climatiques et environnementaux. La résurgence de chocs cosmopolitiques ? », *Communication*, vol. 31, n° 2. En ligne, consulté le 6 mai 2019. URL : <https://communication.revues.org/4458>.
- MAJEWSKI J. (2016), « The Potential for Modding Communities in Cultural Heritage », in A. A. MOL, C. E. ARIESE-VANDEMEULEBROUCKE, K. H. J. BOOM, A. POLITOPOULIS (dir.), *The Interactive Past Archaeology, Heritage and Video Games*, Leiden, Sidestone Press, p. 185-206.
- MELOCHE K. (2017), « Playing in the Digital Qargi: Iñupiat Gaming and Isuma in Kisima Inñitchuᅇa », *Transmotion*, vol. 3, n° 1, p. 1-21.

- PAQUETTE M. (2004), « L'émergence du cinéma inuit. L'approche documentaire dans Atanarjuat, the Fast Runner », in D. CHARTIER, J. BOUCHARD, A. NADEAU (dir.), *Problématiques de l'imaginaire du Nord en littérature, cinéma et arts visuels*, Montréal, Département d'études littéraires, Centre de recherche Figura sur le texte et l'imaginaire (« Figura »), p. 159-171.
- PARSIS-BARUBÉ O. (2017), « "Il y a tant de nords dans ce Nord !" : problématiques de la délimitation et de l'indélimitation dans l'étude de l'imaginaire septentrional », in D. CHARTIER, H. VIDAR HOLM, C. SAVOIE, M. VIBE SKAGEN (dir.), *Frontières. Actes du colloque québéco-norvégien*, Montréal/Bergen, Imaginaire Nord, Université de Bergen (« Isberg »), p. 165-186.
- RAESSENS J. (2014), « The Ludification of Culture », in M. FUCHS, S. FIZEK, P. RUFFINO, N. SCHRAPE (dir.), *Rethinking Gamification*, Lüneburg, Meson Press, p. 91-118.
- ROSA H. (2012), *Aliénation et accélération : vers une théorie critique de la modernité tardive*, Paris, La Découverte.
- RUEFF J. (2008), « Où en sont les "game studies" ? », *Réseaux*, vol. 5, n° 151, p. 139-166.
- SALEN K., ZIMMERMAN E. (2004), *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge, MIT Press.
- SALEN K., ZIMMERMAN E. (dir.) (2006), *The Game Design Reader*, Cambridge, MIT Press.
- SICART M. (2008), « Newsgames: Theory and Design », in S. M. STEVENS, S. J. SALDAMARCO (dir.), *Entertainment Computing ICEC 2008, 5309*, Berlin, Springer, p. 27-33.
- SICART M. (2011), « Against Procedurality », *Game Studies*, vol. 11, n° 3. En ligne, consulté le 6 mai 2019. URL : http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap/.
- UPPER ONE GAMES (2014), *Never Alone*, [Jeu vidéo], Anchorage, AK: E-Line Media.
- ZABBAN V. (2014), « Les enjeux du métajeu. Les pratiques d'un jeu en ligne et leurs médiations », in M. ATALLAH, N. NOVA, M. PELLET, C. INDERMUHLE (dir.), *Pouvoirs des jeux vidéo*, Paris, Infolio, p. 13-32.