

# Incarner un pionnier : à la découverte des nouveaux mondes de *Mass Effect* : *Andromeda*, *Out There* et *Journey to the Savage Planet*

Colloque « Nouveau(x) monde(s) : nouvelles perspectives ? – 13 et 14 octobre 2022 – Université de Lorraine

Gatien Gambin – Littératures, Imaginaire, Sociétés – Université de Lorraine  
gatien.gambin@univ-lorraine.fr

# Introduction

Comment se produit l'effet-pionnier dans les jeux d'exploration et colonisation spatiale ?

# Corpus



*Mass Effect: Andromeda*, BioWare, Electronic Arts, 2017, PS4, Xbox One, PC



*Out There*, Mi-Clos Studios, 2014, Android, IOS



*Journey to the Savage Planet*, Typhoon Studios, 505 Games, 2020, PS4, Xbox One, PC

# Plan

- I. « Idéal-pionnier » et jeu vidéo
- II. *Mass Effect: Andromeda*, la célébration du pionnier
- III. *Out There*, l'insignifiance du pionnier
- IV. *Journey to the Savage Planet*, la satire du pionnier

# I. « Idéal-pionnier » et jeu vidéo

Définition de l'effet-pionnier

# Le pionnier et la frontière

- Pionnier = colon
- Figure liée à l'histoire nord-américaine
- Frederick Jackson Turner, *La Frontière dans l'histoire des Etats-Unis*, 1963 [1898] :

« La frontière correspond à la limite de cette progression [des colons],  
au point de rencontre entre le primitif et la civilisation. »  
(P.3)

« [...] la frontière constitue d'abord un milieu trop hostile  
pour l'homme qui doit en accepter les conditions ou périr. »  
(P.4)

# Le joueur comme pionnier

- Mécaniques ludiques de pionnier : scan, collecte de ressources, rencontre avec les autochtones, destruction de la faune et de la flore, installation d'avant-postes, etc.
- Michael Fuchs, Vanessa Erat, Stefan Rabitsch, « Playing Serial Imperialists: The Failed Promises of BioWare's Video Game », 2018 :

« As the player directs the imperial gaze (Kaplan) toward exploitable resources (e.g., searching or scanning), they engage in imperial acts of taking possession (e.g., mapping and naming), and/or establish (or help establish) new nodes of imperial control (e.g., camps, trading posts, and garrisons). »

(P. 1482)

# Le joueur comme pionnier

- L' « idéal-pionnier » de Turner :

« [...] le pionnier, pressé d'occuper les terres sauvages, avançait à travers le continent, détruisant tout sur son passage, ouvrant des voies nouvelles et ne s'attachant qu'à l'immédiat, se grisant de son effort et de ses rudes conquêtes. »

(P. 238)

- L'effet-pionnier : mise en place d'une expérience ludique de pionnier
- Différentes formes



# II. *Mass Effect:* *Andromeda*

La célébration du pionnier

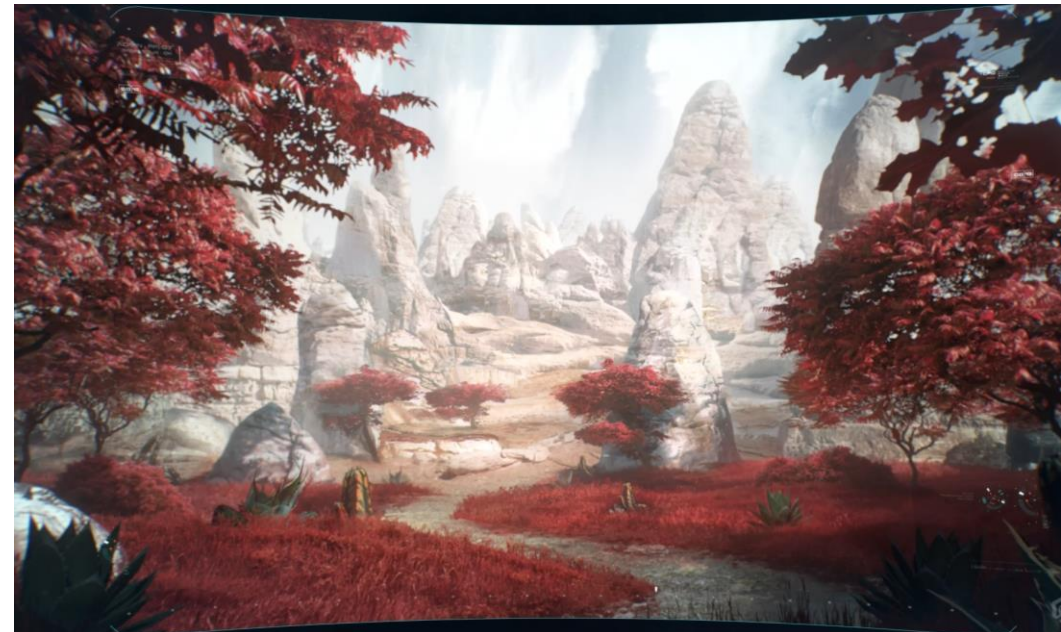
Bande-annonce de l'équipe « Pathfinder »



Bande-annonce des mondes en or



Bande-annonce des mondes en or



Bande-annonce des mondes en or





La planète Eos contaminée par des radiations





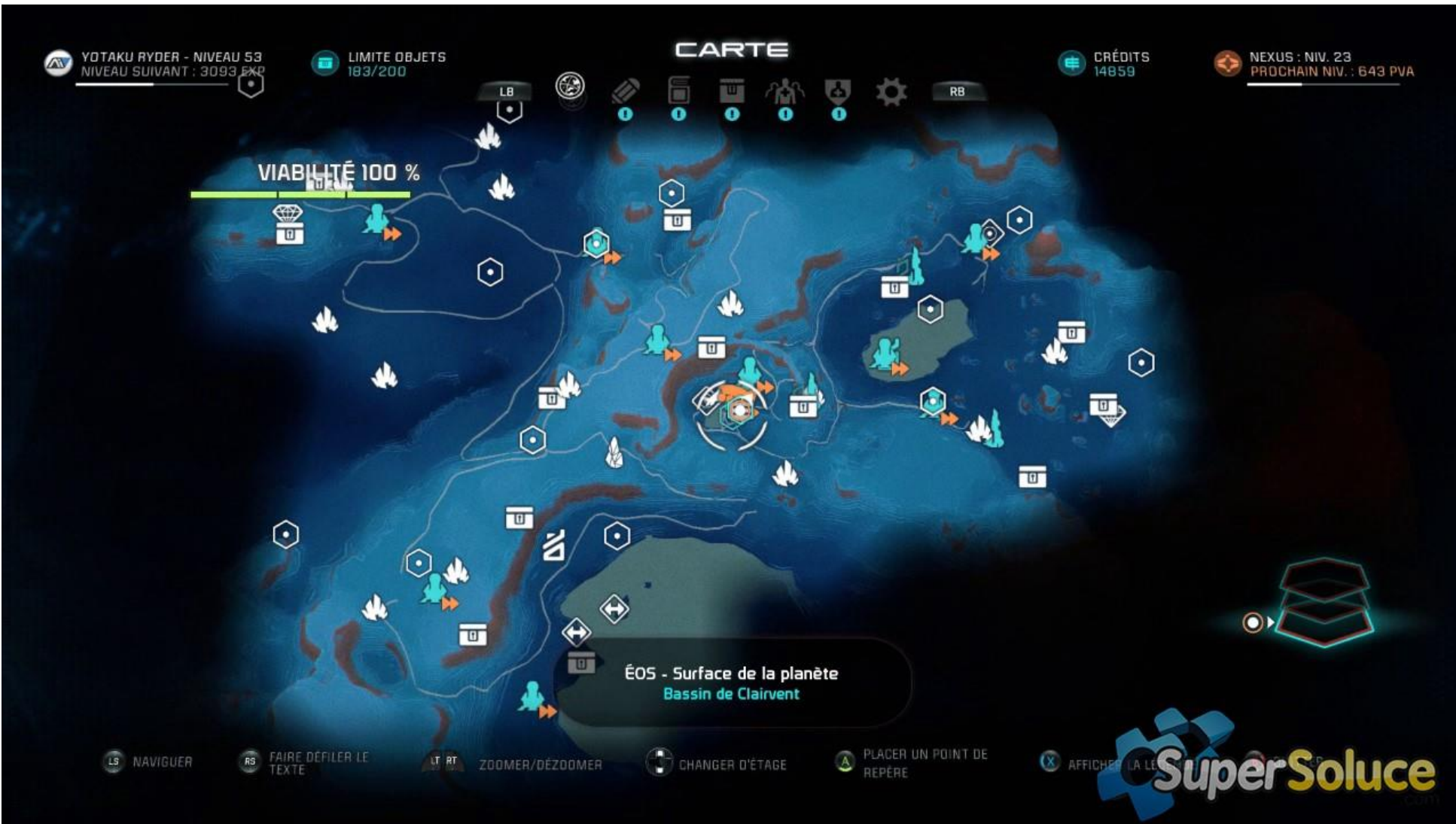
La planète Voeld et son environnement glacial





La planète Elaaden et sa chaleur étouffante (le véhicule protège les personnages)





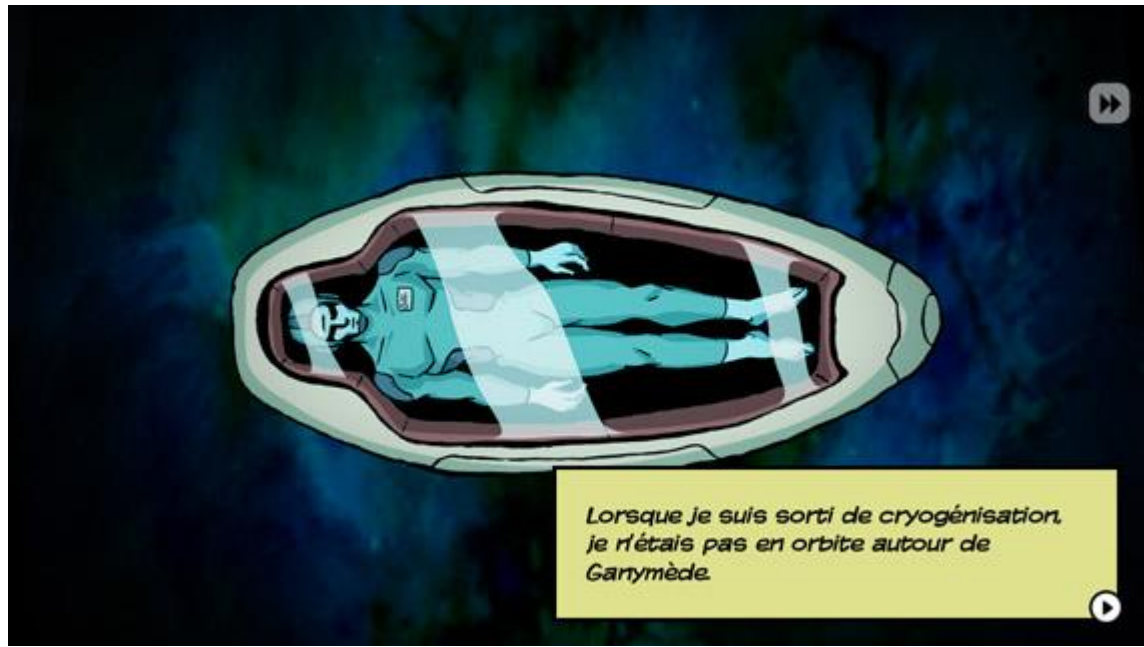
Carte d'une partie de la planète Eos

Jauges de viabilité des « mondes en or », accessibles depuis le menu du jeu



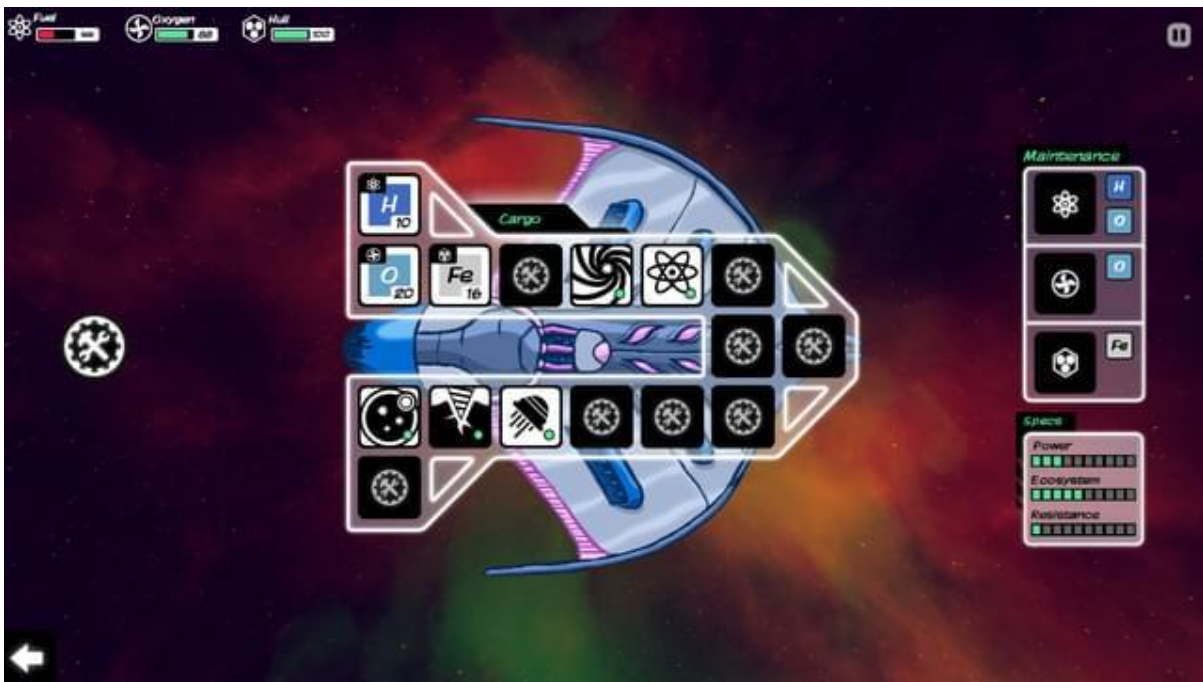
# III. *Out There*

L'insignifiance du pionnier



Introduction de l'édition originale  
d'*Out There*.  
(La réédition  $\Omega$  - Omega – anime  
cette introduction.)





Quelques phases de gameplay d'Out There

Cargo

Cargo

**Humain**  
Un survivant de mon peuple ! Il dort en cryogénéisation.

Larguer

La rencontre avec un vaisseau-arche humain





La « fin jaune » où l'humanité s'installe sur une planète B





*Les membres de votre peuple - à l'exception de vous, voyageur - n'existent plus.*

La « fin verte » où l'astronaute rencontre les Architectes





*Ma peau a changé de couleur. Mes yeux sont blancs. Je n'ai plus de cheveux. Je n'ai plus de dents. Les rayons cosmiques ont fait de moi un autre être.*

La « fin rouge » où l'astronaute refuse finalement de retourner sur Terre



Carburant 9

Oxygène 88

Coque 89



Le PEUPLE sans ETOILE salue son nouveau chef.

La « fin bleue » où l'astronaute devient le chef d'un peuple destructeur

# IV. *Journey to the Savage Planet*

La satire du pionnier



## Bienvenue!

DE LA PART DE : Kindred Aerospace

Bonjour, [insérer le nom de l'explorateur]!

Bienvenue au premier jour de votre aventure extraordinaire.

Nous sommes plus que ravis de t'accueillir sur [insérer le nom de la planète]. Tu es un rouage essentiel de la grande quête intersidérale Kindred, et tous nos espoirs reposent sur les courageux explorateurs qui, comme toi, retournent chaque pierre, scannent chaque petit brin d'herbe et étripent chaque bête à la recherche de précieuses matières premières, afin d'enrichir notre base de données et d'offrir à l'humanité l'opportunité de rayonner et de prospérer à travers l'immensité galactique.

Toute son existence, l'humanité est restée prisonnière de la Terre. Nous pouvons élever la race humaine au-delà des confins terrestres. Nous pouvons peupler l'univers. Et nous avons besoin de toi.

Sincèrement,

 FERMER



## Connexion

L'une de ces images est une photo de toi.

Mais laquelle?



Le choix du profil parmi une galerie de personnages ridicules



*Metroidvania* : contraction de *Metroid* et *Castlevania* qui ont posé les principes fondamentaux de ce genre de jeu



Le grappin est un outil qui ouvre de nouvelles voies pour se déplacer dans le jeu





Martin Tweed, le PDG de Kindred, un personnage loufoque et inquiétant





Le jeu nous demande de sacrifier les oiseaux-bulles pour pouvoir avancer

# Conclusion

L'effet-pionnier : continuation ou dénonciation de l'héritage colonialiste ?

# L'effet-pionnier : quel rapport aux planètes explorées ?

- *Mass Effect: Andromeda* = rapport héroïque
- *Out There* = rapport absurde
- *Journey to the Savage Planet* = rapport ironique

# L'effet-pionnier : quelles perspectives ?

- Manifestation de l'héritage colonial dans le jeu vidéo
- Pour réfléchir sous cet angle le sujet, deux pistes :
  - L'effet-pionnier qui transforme les jeux en « postcolonial playgrounds » (cf. Sybille Lammes)
  - Quel engagement moral du joueur lorsqu'il y a un effet-pionnier ? (cf. Jaroslav Švelch)



# L'effet-pionnier : un renforcement de la métaphore espace/frontière

- Métaphore à l'œuvre dans la fiction (la « final frontier » du capitaine Kirk) et en dehors (la « new frontier » de J.F. Kennedy, la « next frontier » de D. Trump)
- Métaphore critiquée. Pour Lisa Messeri :
  - elle implique un rapport de possessivité à l'espace intersidéral
  - elle évacue la coopération internationale (renvoi à un mythe américain)
  - il est nécessaire d'inventer un nouveau langage pour repenser le rapport humain au cosmos  
(Sa suggestion : remplacer *outer space* par *outer place* - difficile à traduire en langue française)



# Bibliographie critique

BIDIMA Jean Godefroy, « Terres promises Usages et mésusages du théologico-politique » in HAMOT O. (dir.), *Terres promises : représentations et imaginaires*, Paris, Classique Garnier, 2021

CAMUS Albert, *Le Mythe de Sisyphe*, Paris, Gallimard, 1942

DOMINGUEZ LEIVA Antonio, « L'espace crépusculaire », n°19, *Les Balados OIC – Pop-en-Stock Transatlantique*, 9 juillet 2021. URL : <https://oic.uqam.ca/fr/node/71218>

FIBRETIGRE, « Carnet de bord de *Out There* » [en ligne] in *Ulyces.co*, 8 mars 2014. URL : <https://www.ulyces.co/longs-formats/carnet-de-bord-de-out-there/>

FUCHS Michael, ERAT Vanessa, RABITSCH Stefan, « Playing Serial Imperialists: The Failed Promises of BioWare's Video Game Adventures » in *Journal of Popular Culture*, vol. 51, n°6, 2018, 1476-1499

LAMMES Sybille, « Postcolonial Playgrounds: Games and postcolonial culture » in *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, vol. 4, n°1, 2010.

MESSERI Lisa, « We Need to Stop Talking About Space as a "Frontier" » in *Slate* [en ligne], 2017. URL : <https://slate.com/technology/2017/03/why-we-need-to-stop-talking-about-space-as-a-frontier.html>

NIKOLAVITCH Alex, *Cosmonautes ! Les conquérants de l'espace*, Montélimar, Les Moutons électriques, 2014

ROCIPON Antoine, « Choix moraux, éthique et jeux vidéos [sic] » in *Conserveries mémorielles. Revue transdisciplinaire*, n°23, 2018.

RUFFAT Samuel, TER MINASSIAN Hovig, « Espace et jeux vidéo » in RUFAT S., TER MINASSIAN Hovig, *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Paris, Questions théoriques, 2011, p. 77-99

ŠVELCH Jaroslav, « The Good, the Bad, and the Player: The Challenges to Moral Engagement in Single-Player Avatar-Based Video Games » in SCHRIER K., GIBSON D. (dir.), *Ethics and Game Design: Teaching values through play*, New York, Information Science Reference, 2010, p.52-68

TURNER Frederick Jackson, *La Frontière dans l'histoire des Etats-Unis*, Paris, PUF, 1963 [1898]

Wiki *Out There*. URL : <http://outthere.free.fr/>