



HAL
open science

“ No papers, please! ” : Repousser les frontières dans Mass Effect

Laura Gabrielle Goudet

► **To cite this version:**

Laura Gabrielle Goudet. “ No papers, please! ” : Repousser les frontières dans Mass Effect. 2023.
hal-03879560

HAL Id: hal-03879560

<https://hal.science/hal-03879560v1>

Preprint submitted on 26 Apr 2023

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

« NO PAPERS, PLEASE! » : REPOUSSER LES FRONTIÈRES DANS *MASS EFFECT*

Laura Goudet (maîtresse de conférences, Université de Rouen-Normandie)

Mass Effect, c'est la saga signée BioWare qui a su catapulter le *space opera* original au centre de la scène du jeu vidéo, grâce à sa trilogie bien-aimée et reconnue pour la qualité de son écriture. C'est aussi un jeu où la fin—*the final frontier?*—n'a pas su plaire au public, tant elle s'accordait mal avec le reste du jeu ouvert et sa cohorte de choix multiples, cornéliens, qui laissaient des traces profondes dans la galaxie. C'est aussi un jeu choral, où on plonge dans un univers où les humains ne sont qu'une espèce intelligente parmi toutes les autres de la galaxie. Le personnage de Shepard a beau être un (ou une) militaire tout droit sorti d'un corps d'élite, le jeu est fait de l'écriture sans faille d'un groupe d'extraterrestres attachants et, surtout, d'une ambiance qui a défini des jalons utilisés par les Action RPG à sa suite.

Mass Effect est à l'image de la forme originale sur laquelle repose toute sa conception, la courbe. Celle-ci peut être planétaire, que l'on voit sur la plupart des visuels ; mais aussi la courbe dans le design de la Citadelle, véritable centre névralgique de la Galaxie. C'est un ensemble de lignes et de limites qui ne vont cesser de bouger, qu'elles concernent les peuples, races et espèces extraterrestres, ou les planètes elles-mêmes.

Stéréotypes extraterrestres

L'évolution des échelles de valeurs floute les démarcations habituellement appliquées aux identités, si bien que les extraterrestres représentent des stéréotypes qui sont affirmés (et, parfois, subvertis) pour servir la narration et les personnages. Ainsi, Garrus l'allié n'est pas un Turien obéissant et traditionaliste comme les autres, et Cora, l'humaine entraînée dans un bataillon d'élite asari, en a gardé bon nombre de réflexes (et, surtout, se définit par cette identité culturelle). C'est par les transgressions aux règles que ces personnages deviennent plus attachants pour le joueur. En fait, il existe un réel avantage au fait de proposer aux joueurs des univers où les races que l'on côtoie sont extrêmement manichéennes, dans un premier temps. Cela permet d'asseoir une caractérisation facile à déterminer, si elle est très extrême. Ensuite, le jeu est tout à fait libre de distinguer des êtres exceptionnels, plus humains, et qui vont plus ressembler aux personnages principaux auxquels on peut s'attacher. C'est la raison pour laquelle les Turiens qui sont

représentés comme très proches de la loi, respectant la Hiérarchie, inflexibles et martialistes, et sont diamétralement opposés par la façon dont Garrus est caractérisé.

De la même façon, nous présenter les Asaris comme un peuple extrêmement vieux et sage car composé à la fois de matriarches omniscientes et de jeunes femmes danseuses et très séductrices (somme toute, une opposition qui rappelle « la maman et la putain »), permet d'avoir un modèle avec lequel rentrer en opposition, grâce à Liara (Peebee d'Andromeda aussi, dans une moindre mesure). Elle est à la fois une jeune scientifique, avide de connaissances comme les matriarches, mais aussi inexpérimenté et amusante, au moins dans *Mass Effect 1*. À l'opposé, le personnage de Samara, la paladine inflexible de *Mass Effect 2*, n'a pas les avantages et les appâts ni des matriarches ni des jeunes femmes. Elle subvertit elle aussi les limites imposées par les Asaris par sa grande rigueur quasi martiale et son respect de son code d'honneur qui va jusqu'à l'exécution de sa fille. Les Prothéens, la race éteinte qui a créé les relais nécessaires pour repousser les frontières et voyager dans toute la galaxie y représentent des « centres périphériques » à eux tout seuls. Pinnacle civilisationnel et ethnique, leur existence est partout, ils sont loués partout comme des êtres exceptionnels. Tout ce qui est nimbé d'un tel voile d'aura prestigieuse ne peut avoir qu'une façon exemplaire de se conduire... et pourtant, le seul Prothéen que l'on rencontre dans *Mass Effect 3* est méprisant envers les « primitifs » qui l'entourent, et est assez fier que son peuple ait réduit à l'esclavage bon nombre de ces races qu'il jugeait primitives, de son temps.

Ce discours subvertit d'autant plus les préconçus sur les Prothéens que l'acteur de la VO, Ike Amadi, a un accent nigérien. Ce choix est motivé et permet de redélimiter le connu (ou le réel), par rapport à l'expérience de jeu, en utilisant la voix plus que reconnaissable d'un homme racisé, issu d'un pays anciennement colonisé. Les joueurs anglophones n'ont pas de doute concernant l'origine ethnique de l'acteur, ce qui ajoute une dimension de critique et de remise en question de nos expériences post-coloniales, en mettant dans sa bouche des termes hiérarchisants, clivants et méprisants. Javik, c'est aussi un personnage qui demande à tout bout de champ de balancer des choses (ou des gens !) par le sas du Normandy : tenir les autres à distance, pour un être qui se croit si supérieur, c'est tout bonnement annihiler ce qui lui déplaît !

C'est ainsi que, dans ce jeu toutes les limites imposées par l'exposition des races extraterrestres se retrouvent subverties quasiment instantanément. Les compagnons de jeu ne respectent pas ces codes qui viennent juste d'être posés, et c'est également ça qui les rend tout à

fait uniques, car ils dépassent avec les codes qui devraient s'imposer à eux et c'est précisément ce qui les rend dignes d'accompagner Shepard (ou Ryder, dans *Andromeda*). Cela donne une profondeur certaine à la narration et aux personnages qui nous accompagnent, tout en jonglant habilement avec l'environnement qui nous est donné à voir. Les bases et limites posées et instantanément bafouées donnent l'impression au joueur qu'il dirige une équipe vraiment unique, qui dépasse les attendus et qui est capable du meilleur, peut-être ? Et puis qui ne trouve pas la bande d'outsiders, de mercenaires, de loups solitaires associés à Shepard particulièrement attachante ?

Identités mineures

Par opposition, les personnages que l'on va garder à la marge du jeu, mais qui peuvent faire « couleur locale » vont être ceux qui sont les plus marginaux par rapport aux humains. Les Volus, hommes-taupes rondouillards et fragiles maîtres du commerce, les Elcors, pachydermes dont la façon de parler monocorde est compensée par des didascalies qu'ils prononcent avant toute phrase, ou les Hanars, sortes de méduses géantes qui communiquent par bioluminescence permettent de peupler de créatures charmantes et très « couleur locale » pour approfondir l'univers pour les joueurs. A contrario, les races adversaires et éloignées, comme les Butariens esclavagistes aux faciès insectoïdes, les Vortchas mercenaires dont les visages rappellent des démons ou les Yahgs trapus et arachnéens s'éloignent encore plus des humains, par ce design général, qui les fait ressembler à des insectes. Teints cireux, ou au contraire, trop rouges ou jaunes pour être honnêtes, il est tout à fait possible de reconnaître une race alliée d'une race froide voire ennemie envers les humains par ces physiques hors normes.

Et pourtant, encore une fois, et même au niveau de ces personnages secondaires, il y a des « identités remarquables », comme Blasto, un personnage tiré d'une blague d'un des créateurs, P. Weekes, qui demanda aux internautes qui serait le coéquipier idéal. Et qui ne serait pas convaincu par une méduse rose et géante qui a « une amante dans chaque port et un flingue dans chaque tentacule » ? Cette superstar Hanar tout droit sortie d'une série de films d'action à la James Bond, fera des apparitions plus ou moins discrètes, du second épisode de *Mass Effect* jusqu'à la galaxie d'Andromeda pour égayer l'univers et explorer la culture de ce 22^e siècle. Il y a également le *running gag* des Elcors acteurs, avec par exemple la production de Hamlet en 14 h pour accommoder la lenteur de leur diction, et encensée par la critique et dont on peut entendre des passages dans des promotions sur la Citadelle. Même dans le monde fictionnel de *Mass Effect*, il y

a la répétition de ce motif de personnages exceptionnels et iconoclastes, qui approfondissent l'univers et ne laisse pas d'oppositions manichéennes s'installer.

On pourrait arguer au contraire que ces lignes sont en fait des représentations un peu paresseuses, et que les grands archétypes restent toujours dominants. Les Asaris, qui représentent l'un des peuples qui règne sur la Galaxie par leur sagesse et leur longévité, font mine de mélanger leur ADN à celui d'autres races, mais toutes les Asaris, hybrides ou non, sont créés par parthénogenèse. Cela préserve en fait leur pureté génétique : toutes les Asaris sont des Asaris, même si l'autre « parent » (si tant est que l'on puisse utiliser une telle description) provient d'une espèce différente. C'est de la profondeur de ces limites que se gèrent ces différences d'interprétations et ces nuances, grâce à l'équilibre des différences entre identité personnelle, comme Cora et ses réflexes asaris, accommodations biologiques inter-espèces et cultures, dans tous les sens du terme.

Ces luttes de pouvoir et de représentation expliquent également pourquoi il y a si peu de races à avoir pu envoyer des Arches sur la galaxie d'Andromède : repousser les frontières, conquérir le lointain, c'est possible, mais pas pour tout le monde. Évidemment, je m'arrêterai là, de peur de trop explorer la frontière entre une œuvre de fiction et des problématiques sociales certes évoquées, mais qui ne sont que l'une des facettes de la narration de *Mass Effect*. Les autres, ceux que l'on appelle les extraterrestres, c'est en fait eux qui sont au centre de l'espace et du pouvoir dans cette saga. C'est eux qui ont su créer, dans la narration du jeu, une réelle harmonie dans les peuples de la Galaxie, mais c'est grâce à notre regard d'humain (à nous, joueurs et joueuses, comme celui de Shepard ou Ryder) que les allégeances se font et se défont. Les humains sont périphériques, et en même temps, tout à fait centraux à la narration.

Humanité : la vraie race *alien*

Dans cet univers où l'humanité vient juste d'être découverte, et où elle maîtrise les voyages galactiques depuis seulement quelques générations, elle est considérée comme une race très jeune technologiquement et peu expérimentée. Elle est aussi jugée touche-à-tout et polyvalente, alors que les races majeures ont un rôle établi au sein du Conseil selon leurs forces : militaires, pour les Turiens, diplomates pour les Asaris et information (y compris espionnage) pour les Galariens. Bien qu'immature, la race humaine (et Shepard) constitue un espace neutre, d'observation (pour le joueur également). Elle représente un espace médian, tout comme la Citadelle incarne l'espace

neutre au milieu du chaos, des génocides, ou des menaces d'apocalypse typiques de la franchise. Cela permet d'avoir une humanité qui ne serait pas toute-puissante, ou qui ne découvrirait pas simplement des populations extraterrestres au fil des pérégrinations du joueur.

Et pourtant, cette humanité n'est pas meilleure ou pire que la nôtre : bien que les conflits ethnoraciaux ou étatiques ne soient pas évoqués, les humains restent parfois xénophobes, à l'instar d'Ashley ou Pressly. Ces deux membres de l'équipage du Normandy sont extrêmement circonspects concernant la présence des membres extraterrestres de l'équipe, s'améliorent avec le temps. La lecture des *datapads* de Pressly suggère qu'il s'était fait à la présence de non-humains au sein du Normandy. Quant à Ashley, fréquemment citée comme une équipière raciste ou xénophobe, elle vient de la famille du général humain qui a capitulé pour la première fois à une force extraterrestre pendant la guerre contre les Turiens. Bouger les lignes, qu'elles soient physiques ou symboliques n'est pas de tout repos. Ces personnages, et surtout Ashley, représentent des commentaires sociaux qui touchent d'autant plus justement qu'ils ne sont pas simplement portés par des aliens, mais des humains comme Shepard.

La disparition de la Terre, l'un des enjeux sur lequel s'ouvre *Mass Effect 3*, est en fait un événement relativement mineur à l'échelle du jeu. C'est l'entièreté de la Voie lactée qui est menacée, et la Terre n'est qu'une des planètes touchées par cette catastrophe... mais c'est la planète emblématique de la trilogie : la première image de l'introduction jusqu'à la dernière séquence où il faut dire adieu aux membres de l'équipage du Normandy se déroule sur Terre. Elle sert de bornes à la trilogie. C'est la planète du personnage principal qui va non seulement sauver la galaxie, mais aussi redéfinir tous les liens entre les espèces et races, jusqu'au les contrôler — à moins de décider de forcer une synthèse entre les formes de vie organiques et robotiques ? Assurément, Shepard arrive à assurer un avenir politique aux humains, et son action leur donne une place au Conseil de la Citadelle, composée des races les plus influentes.

Conquérir l'espace

« Une zone de quarantaine bourrée de Vortchas et de Soleils Bleus avec un virus mortel pour les Turiens ? Pourquoi on va jamais dans des endroits sympas ? » (Garrus, *Mass Effect 2*)

Mass Effect n'a de cesse que de faire reculer la portée de son arc narratif. Après avoir sauvé la Citadelle de la destruction dans *Mass Effect 1*, *Mass Effect 3* joue avec l'annihilation pure et

simple de toutes les races de la galaxie par les Moissonneurs, après l'inimaginable conquête de la Terre qui ouvre le jeu. *Andromeda* joue avec l'idée que les frontières sont intergalactiques. La notion d'espace et de frontière, y compris dans le sens de la conquête de l'espace, est renouvelée dans *Mass Effect : Andromeda*.

Le dernier jeu de la franchise, sorti en 2017, se focalise sur les premiers habitants de la nouvelle galaxie à explorer. Partir d'un univers (du) connu, de zones géographiquement serties (y compris pour les développeurs, qui ont dû élaborer des visualisations de la Voie lactée et d'Andromède pour pouvoir s'y déplacer), c'est aussi une proposition de relecture de la conquête de l'Ouest américain. On peut d'ailleurs y voir des parallèles troublants, comme les disparitions inexplicables ou exterminations de colons dans plusieurs quêtes (dont un des backgrounds possibles pour Shepard), qui rappellent en filigrane le destin de la colonie disparue à Roanoke, à la fin du 16^e siècle.

Ici, nul besoin de réécrire tout à fait l'histoire pour rendre compte des difficultés liées à la conquête. S'implanter ailleurs, si loin, après un voyage dans une Arche—dont le nom même évoque le renouveau lourdement teinté de chrétienté—c'est aussi placer tous ses espoirs dans un autre lieu, un futur. L'Arche quarienne s'appelle d'ailleurs le Keelah Si'yah, comme le dicton qui ponctue les conversations avec les membres de cette espèce connue pour son nomadisme culturalisé : « Par le monde natal que j'espère trouver un jour ». Et c'est effectivement cette question de nouveau monde natal dont il est question dans ce nouveau chapitre de *Mass Effect*.

Andromeda s'accompagne d'un renouveau du *gameplay* : au lieu de zones linéaires, comme on pouvait en trouver dans la première trilogie, ce jeu tente de passer un peu plus en monde ouvert et de privilégier l'exploration de l'inconnu par le joueur. En lieu de sondes de planètes déjà connues à la recherche de ressources pour le Normandy, il est surtout question de survie. La priorité est la création et la pérennisation de ce que l'on trouve dans le Nexus, soit l'immense station spatiale (dont le nom signifie littéralement centre), et qui se veut le pendant de la Citadelle de la Voie Lactée. C'est le berceau de cette mission de conquête, l'endroit incontournable par lequel les Arches arrivent dans *Andromeda* et le pendant policé et civilisé des mondes périphériques, éminemment hostiles.

Trop chauds, trop froids, irradiés, les missions du Pionnier que l'on dirige essaient d'appriivoiser l'environnement. Ainsi, en fait de degré de préparation pour résister aux attaques des

Moissonneurs et autres, c'est le degré de viabilité des planètes que l'on occupe qui sert de compteur de complétion. Conquérir la galaxie, c'est le vrai but d'Andromeda. Et justement, repousser ces limites, c'est une vraie difficulté. Prenons les planètes identifiées par l'Initiative (l'organisation à l'origine de l'exploration et de la colonisation de la galaxie). Voeld est jugée « monde en or », tout comme l'Habitat 7 ou Éos. Avec l'arrivée du fléau, les mondes que le pionnier découvre sont tout autres : Voeld traverse une ère glaciaire, Habitat 7 est ravagée, tout comme Éos, pleine de retombées radioactives. La lutte contre les conditions quasiment impossibles de vie dans cette galaxie inhospitalière sert à réinjecter un peu de renouveau dans les mécanismes de jeu.

En fait de problèmes de colonies humaines, *Andromeda* demande à Ryder, notre personnage principal, de créer ces colonies, et de sillonner les terres inhospitalières de la galaxie d'Andromède. En fait de berger (quasiment le nom Shepard) dans la première trilogie, on contrôle et suit dans ce jeu un Navigateur (« Ryder ») qui fait non seulement office d'explorateur, mais aussi de gendarme des nouvelles colonies. La mission « La vie à la Frontière » conduit à une enquête assez longue à la recherche d'une équipe de malfrats qui dévalise les vaisseaux qu'ils croisent, tout à fait à la façon de bandits de grand chemin. De la même façon, permettre ou pas l'exploitation des mystérieux yeveras par des scientifiques locaux mais rebelles, c'est faire le choix entre les progrès de la science, ou la préservation des traditions des Angaras, la race locale alliée de Ryder et du Nexus. *Andromeda* pose donc des dilemmes créés par la difficile situation de Ryder, à la fois arbitre, par sa position extérieure et, de fait complètement hors-sol, précisément pour la même raison.

Ré-établir des limites, des frontières, c'est un terreau propice pour les choix cornéliens. La grande liberté qui nous est accordée pour explorer un chemin plutôt qu'un autre, de laisser sa chance à une espèce ou sacrifier l'un de nos compagnons... est d'autant plus importante que c'est le destin de la Galaxie qui s'en trouve ainsi changé. La force de *Mass Effect*, c'est la portée de ces choix, et donc, des chemins que nous décidons de tracer en jouant.