

<Tristan Bera>

<April 22th, 2015>

<Construction des espaces virtuels, alchimie du fantastique et de la science
dans la série des jeux vidéos Final Fantasy>

1. Introduction

La série des jeux vidéo Final Fantasy développée par Square-Soft / Square-Enix regroupe plus de quarante titres répartis en différentes franchises selon les styles de jeu. Entre la série originale, la série des Crystal Chronicles, la série Fables, la série Tactics, ce sont des dizaines de mondes différents qui accueillent des millions de joueurs sur toute la planète, qui les font rêver et découvrir des espaces spectaculaires et des intrigues détaillées, dans lesquels de nombreux personnages à la psychologie complexe apprennent à vivre et à découvrir et les autres, et eux-mêmes.

Issu du studio Square Co, alors petite entreprise de création de jeux qui était au bord de la faillite, le premier Final Fantasy s'imposa avec aisance au Japon, ce qui permit non seulement au studio créateur de pouvoir continuer d'exister, mais également à ce dernier de détenir l'un des concepts les plus novateurs et vendeurs du domaine et d'être un des studios de pointe de l'image virtuelle. À présent entreprise multinationale fusionnée avec les studio Enix, Square-Enix continue de développer de nombreux jeux d'horizons différents comme la série des Tomb Raider ou Kingdom Heart, ou de participer à des franchises comme la série des Mario Bros. Mais cela est une toute autre histoire.

La série originale des Final Fantasy débuta en 1987 et comprend plus de vingt opus différents. Dans la présente étude, la réflexion portera sur les jeux 6, 7, 8, 9, 10, 12 et 13, avec,

pour chacun d'eux, une restriction à leur premier épisode uniquement. En effet, le monde de Final Fantasy 7 fut développé dans quatre autres jeux qui retracent l'histoire précédant le premier volet ou la suivant, Final Fantasy 10 possède une suite immédiate et Final Fantasy 13 possède un développement prenant place immédiatement après et un troisième qui se déroule cinq cents ans après ce deuxième volet dans un monde transformé. Bien que ces différents épisodes possèdent leur propre intérêt, ils ne seront pas mentionnés afin de ne pas surcharger la présente étude avec de trop nombreuses occurrences différentes. Enfin, il sera fait mention de ces épisodes spécifiques sous la dénomination « série des Final Fantasy » afin de ne pas surcharger la lecture par des rappels constants du choix qui fut fait pour cette étude.

Cette série de jeux vidéos possède une force particulière : la densité des mondes qu'elle propose. C'est sur les éléments constitutifs de cette densité que la présente étude se focalisera. Plus spécifiquement, ce sont les éléments scientifiques et technologiques d'une part et les éléments des univers de type fantastique d'autre part qui seront mis en relation afin de faire ressortir les caractéristiques des mondes dans lesquels ils sont représentés, afin de faire ressortir un pattern spécifique sans être complètement figé (car chaque jeu de cette série possède toujours un élément qui lui est propre). Cette spécificité des jeux Final Fantasy sera par la suite développée afin de montrer son importance dans le processus d'identification du joueur aux différents personnages et comment, à partir de ce mécanisme d'assimilation, le joueur est directement interpellé sur des sujets dont l'importance dans le monde réel est grandissante. Afin de parvenir à ce but, de nombreuses références directement tirées des jeux seront utilisées. Cependant, puisque les jeux vidéos ne possèdent pas de structure figée, les citer avec précision

selon des codes habituels sera malaisé. Ainsi, les exemples tirés de scènes spécifiques des jeux seront situées selon la trame même des histoires de ces derniers et décrites aussi brièvement que possible tout en mettant en avant les éléments importants les constituant et devant être utilisés afin d'enrichir le propos de cette étude.

2. Des mondes mêlant fantastique et technologique.

La série des Final Fantasy comporte des mondes dans lesquels la fusion entre les éléments fantastiques et technologiques est omniprésente. Cet alliage se découvre sous de nombreux aspects qui vont de la présence de races humanoïdes à l'utilisation de la magie pour le côté fantastique, à l'utilisation de véhicules volants ou de technologies spécifiques et inconnues ou fortement dérivées du monde réel. Le premier point de l'étude sera donc de développer ces différents éléments afin de démontrer pourquoi ils font partie des genres sus-cités et quels sont leur rôle dans les histoires de ces mondes.

Tout d'abord, car ce sont souvent ces éléments qui apparaissent le premier dans les mondes de ces jeux, le joueur est rapidement confronté à une faune hétéroclite de personnages civilisés dont l'apparence physique se distingue nettement des standards du monde réel. Dans les épisodes 9 et 12, ces humanoïdes sont directement représentés agissants au sein de structures urbaines afin de permettre au joueur de les considérer immédiatement comme des êtres conscients et intelligents faisant plus ou moins partie de l'espace du jeu, et cela dès les premières minutes du jeu. Dans Final Fantasy 9, c'est la reine Branet, souveraine de la ville d'Alexandrie, et Djidane, le protagoniste, qui ressortent le plus. La première, personnage immense à la peau verte, et le second, doté d'une queue de singe, sont tous deux les moteurs des premières minutes

du jeu. Dans le cas de Final Fantasy 12, ce sont des dizaines de personnages aux corps élancés et aux oreilles de lapin, ou des personnages, croisements de gnomes et de rongeurs ou de reptiles, qui se déplacent dans la ville de Rabanastre. Autour de ces personnages, le doute s'efface immédiatement: ces mondes ne sont pas des mondes réels. Les autres jeux possèdent eux aussi leur lot de personnages exotiques (exception faite de Final Fantasy 13), du personnage du loup à l'esprit conscient et membre du groupe principal du jeu dans Final Fantasy 7 aux personnages bien moins que secondaires à l'apparence flamboyante dans Final Fantasy 8. Par eux, le monde s'inscrit dans une structure irréaliste qui permet de créer une césure entre le réel et le monde virtuel. Le joueur se trouve dans un espace du style du fantastique. Mais ce n'est pas tout. Ces mondes se distinguent également par la faune représentée en leur sein. Dans chacun d'eux, des créatures mythiques tels que des dragons ou des élémentaires (des êtres dont la composante principale se rattache à un ou plusieurs éléments selon la structure du monde de Platon, à savoir la terre, l'air, l'eau ou le feu), des insectes géants ou parfois même des dinosaures, sont monnaie courante et font partie du bestiaire des ennemis aléatoires que le joueur peut rencontrer à différents moments des jeux. S'ajoute à cela différentes pratiques issues des codes du fantastiques, à savoir la magie et, en tant que structure récurrente des jeux Final Fantasy, les invocations.

Bien que la seconde notion puissent être rattachée à la première, les deux éléments n'en sont pas moins différents dans leurs manifestations visuelles. La magie proprement dite fait appel aux éléments naturels et variations de ces derniers. Ainsi, les magies dites « noires » (car causant des effets néfastes sur les ennemis comme sur les joueurs) sont multiples : le poison, la glace ou la foudre sont omniprésente. S'ajoute de manière constante et en opposition avec le genre

précèdent la magie blanche (car bénéfique sur celui sur lequel elle est appliquée), qui est un élément essentiel car à la base de la capacité des joueurs à pouvoir remporter les défis qu'ils rencontrent. D'autres éléments plus particuliers sont également présents sans pour autant être des généralités, comme la magie de gravité ou de type non élémentaire (décrits ainsi dans les jeux) qui amplifient le domaine d'action du joueur tout en enrichissant la structure des jeux. Les invocations sont, quant à elles, des recours à des monstres issus de mythologies plus ou moins ancrées dans le monde réel et qui assistent le joueur de façon diverse. Le plus souvent orientées vers la magie noire, ces êtres spectaculaires offrent un attirail de pouvoir supplémentaire au joueur tout en garantissant des effets visuels plus détaillés de par leur nature même. Ces deux catégories sont toutes des parties essentielles des jeux, bien que leur importance dans la trame scénaristique desdits jeux soit variable. Ainsi, les invocations ne sont jamais mentionnées par quiconque dans Final Fantasy 7, alors que les autres jeux leur accordent une place prépondérante, comme Final Fantasy 10 où un seul personnage peut les invoquer, la quête de leur possession étant le premier fil directeur de l'intrigue. La magie est elle également représentée de manière différente selon les jeux. Dans Final Fantasy 8, seuls certains personnages avec des caractéristiques spécifiques peuvent y avoir recours, comme c'est souvent le cas dans les univers fantastiques. Dans Final Fantasy 7, l'accès à la magie se fait par l'intermédiaire de la rivière de la vie (dont il sera fait mention plus tard) lorsqu'une partie de cette dernière est conditionnée sous formes de pierres pouvant être achetées ou trouvées selon les cas. Ce qui nous amène à parler d'une autre composante fondamentale des Final Fantasy, à savoir la technologie.

L'élément technologique est extrêmement présent dans la série des Final Fantasy. Se

manifestant de différentes manières et selon des styles propres aux différents jeux, son importance est relative à l'impact de ses représentations sur les structures visibles et jouables par le joueur ainsi que sur les histoires de ces mondes. Dans tous les jeux utilisés pour cette étude, exception faite du numéro 8, les introductions mettent en avant des éléments fortement technologiques qui se distinguent des connaissances du monde réel: Final Fantasy 6 s'ouvre sur des structures mécaniques et hydrauliques qui conduisent les personnages représentés à d'énormes machines qu'ils utiliseront pour enquêter sur un Esper (ce nom est donné aux esprits de magie présents dans le monde de ce jeu), alors que Final Fantasy 13 montre les prouesses de Lightning dans l'utilisation des technologies militaires reposant sur l'anti-matière. Au travers de ces marques qui côtoient les expressions fantastiques, les mondes des jeux se déploient sur des structures qui éloignent le joueur du monde réel. Ces espaces dans lesquels le joueur va évoluer ne sont pas le monde réel; son acceptation du jeu repose sur son acceptation de ces codes. Sans cette acceptation l'histoire ne pourra être comprise et sa narration, fil de toutes les actions, sera faussée. Dans ces mondes qui expriment des autres mondes, l'idée maîtresse autour de leur structure est similaire aux codes de la science-fiction qui, comme l'énonce David Seed dans l'introduction de son *Companion to Science Fiction*: « science fiction plays with our notion of the real. So, for Darko Suvin, a pioneer of SF criticism, science fiction estranges the reader from the familiar world and produces striking new perspectives as a result (Suvin 1979) » (David Seed, 2008). Il en est de même pour ces jeux qui jouent avec la frontière entre les différents types de réalité afin de former des mondes aux structures différentes porteuses de sens profonds sur le monde réel (ce point sera abordé dans la troisième partie de cette étude).

Ces structures technologiques sont donc présentes dans tous les jeux à différents niveaux,

cependant leur présence est bien moins quotidienne que dans le réel. En effet, même si chacun de ces mondes maîtrise des formes technologiques qui sont inconnues de notre présent, tous n'en demeurent pas moins fondamentalement médiévaux ou pastoraux: les villes sont très rares et les villages sont peu nombreux, laissant la plus grande part du monde vierge de toute présence de la civilisation. Final Fantasy 7 ne contient que deux villes, dix villages et trois espaces spécifiques qui sont plus des campements que de véritables rassemblements humains. Dans Final Fantasy 13, l'exemple est encore plus frappant car les personnages n'évoluent que dans une seule véritable ville, la planète technologique nommée Cocoon. Les espaces de civilisations présents dans l'espace traversé par les personnages sont tous ou détruits, ou abandonnés depuis longtemps. Final Fantasy 9 suit la même structure: la planète où se passe la majorité du jeu est un espace médiéval alors que la planète parasite est hautement technologique. Cette différenciation entre notre monde et le monde des jeux n'est pas choisie au hasard; elle permet de mettre en avant un des concepts essentiels de la série des Final Fantasy qui est le caractère corrupteur de la technologie en tant que destructeur de la nature.

3. Magie et technologie, corruption et pureté des mondes et des personnages.

Dans son article *The pastoral and the Sublime in Elder Scroll IV Oblivion*, Paul Martin écrit: « [the] tension between the game environment as a representation of somewhere else and as a place in itself is essential in understanding the way game spaces facilitate two different modes of engagement on the part of the player » (Paul Martin, 2011). La série des Final Fantasy utilise également cette notion de tension afin de créer un clivage entre les différents espaces en relation, permettant de matérialiser la menace combattue par les protagonistes, élément essentiel

de l'histoire dans laquelle le joueur est propulsée. Dans chacun d'entre eux (exception encore une fois avec Final Fantasy 8), les personnages sont décrits en opposition avec un gouvernement dont l'utilisation de la technologie lui assure la mainmise sur l'espace dans son ensemble. Les personnages de Final Fantasy 12 s'opposent à la tentative de contrôle d'Archadia sur tout le continent, contrôle assuré par son pouvoir technologique qui lui certifie la victoire. Final Fantasy 6 met en opposition la résistance à l'empire, ce dernier possédant la technologie lui permettant d'utiliser les Espers pour faire fonctionner des machines militaires. Final Fantasy 8 dévoile un monde plus technologique que les autres dans lequel la deuxième action du joueur sera de contrer une invasion qui a pour but de contrôler une antenne hertzienne, technologie devenue taboue dans ce monde. Ainsi, le sème technologique est orienté vers la notion de contrôle et de guerre, de destruction des structures plurielles pour l'avènement d'un monde unipôle. S'ajoute à cela les fondements des antagonistes du joueur dont Sephiroth de Final Fantasy 7 et Vaine de Final Fantasy 12 sont les meilleures expressions: le premier est issu de manipulations que l'on pourrait appeler génétiques, provoquant chez lui une force qui le plaça toujours en marge de la société jusqu'à ce que cette différence lui apparaisse, créant chez lui une opposition farouche avec l'humanité et une volonté de s'imposer comme dominateur, selon le fait qu'il est supérieur aux humains. Le second se révèle à ce lien à la toute fin du jeu lorsqu'il se fait posséder par l'esprit manipulateur et qu'il fusionne avec les structures mécaniques qui l'entourent, faisant de lui une arme toute puissante que le joueur doit défaire afin de terminer le jeu. La technologie est donc un élément corrompueur en ce qu'elle pervertit les éléments vivants qui l'entourent, qu'ils soient d'ordre géographiques ou humains. Le pouvoir qu'elle apporte dévoile une nouvelle facette de l'être qui devient par cela une menace pour la stabilité plurielle des mondes. Enfin, les

espaces fortement technologiques sont par extension des lieux corrompus où les formes de vie sont rares, difformes voir majoritairement mécaniques, montrant d'une autre manière l'envahissement de cet élément sur celui de la vie. Opposé à ces variations, les protagonistes deviennent par leurs actions l'image de la nature et du respect de la vie. Ainsi les premiers personnages de Final Fantasy 7 que le joueur incarne sont un groupe d'éco-terroristes nommé Avalanche qui lutte contre la Shinra, industrie qui épuise la « vie » de la planète, tandis que le groupe de Final Fantasy 13 combat un être entièrement mécanique, sous divinité de ce monde qui veut la destruction de son présent afin de pouvoir être débarrassé du poids de son propre fardeau d'existence, selon une thématique qui rappelle les mythologies de soulèvements de Lucifer comme dans le film *Dogma*, jaloux du pouvoir du choix offert par Dieu aux êtres humains. La force qui est la leur semble provenir de cette quête qui est la leur, à la manière des chevaliers des contes médiévaux qui, par leur lien avec le divin, terrassaient les représentants du diable.

La technologie est donc, par son côté artificiel, un élément corrupteur qui dénature le monde, et ceux qui l'utilisent ne semblent avoir pour but que de détruire le monde ou lui donner la forme qui leur permettra à eux seuls de régner ou de vivre, alors que la magie, en ce qu'elle est l'expression de la nature, semble être au contraire l'origine de ce qui permet aux protagonistes de lutter contre le mal qui grandit dans leur monde. Cependant, cet antagonisme bien que réel n'en demeure pas moins une expression manichéenne bien en deçà de la réalité exprimée dans la série des Final Fantasy. Technologie et magie ne sont pas des adversaires l'un de l'autre, dans leur définition ou dans ce qu'ils représentent, mais des outils entre les mains des différents protagonistes.

4. Science et nature, média de l'humain.

La série des Final Fantasy tire sa force dans le développement des psychologies de ses personnages. Cet aspect essentiel des jeux permet de mettre en avant les ramifications des objectifs et des valeurs des différents groupes afin de peindre des mondes qui ne sont pas simplement des adversaires idéologiques mais des structures complexes qui s'entrecroisent dans leurs réalités. Ainsi, dans Final Fantasy 7 et 9, les héros principaux et les adversaires primordiaux sont des alter ego conceptuels. Sephiroth et Cloud sont tous deux issus de manipulations cellulaires orchestrées par un même homme, tout comme Djidane et Kuja sont tous deux des réceptacles pour les âmes de la planète parasite Terra. La différence qui existe entre les personnages de ces deux groupes tient dans leur acceptation de l'identité de l'autre et des relations qu'ils entretiennent avec l'autre. La technologie à l'origine de leur existence respective n'est pas le ferment de leur nature mais simplement leur point d'origine. De plus, la magie qu'utilisent les ennemis des mondes est la même que celle que les protagonistes utilisent pour contrecarrer leurs plans. Il n'existe pas de bonne ou de mauvaise technologie mais simplement un bon ou un mauvais emploi, dépendant de celui qui effectue l'action. Ces éléments deviennent donc des révélateurs de la nature profonde des êtres et par cela des codes essentiels de la série pour la conduite des histoires et des idées qu'elles transmettent. Les gouvernements ou les ennemis du monde tout comme les protagonistes sont des métaphores du réel exprimées de manière non conventionnelle afin de faire ressortir des spécificités importantes concernant la définition de l'humain ou de la société.

Ainsi, comme il a été expliqué au début de l'histoire, les groupes de personnages

contrôlés par le joueur sont très souvent composés d'êtres aux apparences multiples, passant de l'humain générique à l'animal conscient par l'intermédiaire de l'humanoïde possédant des spécificités trans-raciales. S'ajoutent à cela des comportements différents reliés aux différents contextes historiques de chacun d'entre eux, permettant de mettre en avant le poids de l'héritage culturel et des événements vécus en tant que variables des êtres. L'ensemble devient déterminant non seulement pour les personnages, qui révèlent ainsi des fragments du monde dans lequel ils évoluent et auquel ils participent, mais également pour le joueur qui, par cet intermédiaire, s'identifie à ces derniers. Il devient ainsi un élément du monde dans lequel il joue. Immérgé dans cette atmosphère, sa volonté de continuer l'histoire et de parvenir à l'objectif ultime du jeu se renforcent; il ne s'agit plus simplement de l'histoire d'un monde mais de l'histoire de vies.

De nouveau la technologie et l'élément fantastique qu'est la magie réapparaissent afin de lier ces caractères destructeurs dans les structures des mondes qui les accueillent. Les attitudes de tous ces êtres combattus par le joueur tout comme les personnages joués ne sont pas des attitudes qui pourraient surgir spontanément de mondes différents de ceux dans lesquels ils se trouvent. C'est l'alliance de tout ce qui compose le monde qui permet l'émergence de ces êtres en ce que chacun de ces éléments est l'expression d'un possible accompli ou en accomplissement, ces possibles étant des matérialisations de concepts qui, par la suite, seront considérés en ce qu'ils sont comme des représentations de notre monde.

Si ces êtres maléfiques possèdent la capacité de détruire le monde ou les mondes, ou de le/les réduire en esclavage, c'est parce qu'ils en ont la possibilité, possibilité qui provient de la structure même des mondes. Chacun des plans mis en œuvre pour le contrôle ou la destruction des mondes utilise les ressources existantes comme médium. Que ce soit la technologie ou la

magie, ces éléments sont utilisés par ces individus malveillants pour leur propre but despotique. En aucun cas ils ne sont eux-mêmes des éléments mauvais. Ce ne sont que des outils. Inversement, leur emploi pour le bien du monde par les protagonistes ne fait pas d'eux des éléments entièrement bénéfiques. Leur emploi devient donc non pas une partie de leur définition mais le médium qui exprime la réalité des êtres.

Cette réalité est que tout être de conscience est immergé dans un monde qui agit sur lui tout comme lui agit sur le monde. Cette logique psychologique que Nietzsche mettait déjà en avant dans son *Fatum et Histoire* à propos de la charge multiple qui pèse sur les individus, tant sur son physique que sur son esprit, révèle la nature multiple des êtres et le poids de l'ensemble sur l'être en tant que partie de l'ensemble. La technologie et la magie sont des vecteurs de forces, autant comme outil initiateur de l'ensemble que comme transformateurs dans l'ensemble. Les êtres qui se développent dans ces ensembles et qui contribuent à ces ensembles sont alors des carrefours d'influences entre les différents vecteurs, pouvant être et origine et étape de ces derniers. Ce qui différencie les êtres bons et mauvais dans les jeux Final Fantasy n'est pas leur nature première mais la manière dont les forces ont modelé leur être. Au travers de cette modélisation, il n'est pas simplement question de justifier des actes commis mais de former des mondes complexes dans lesquels le manichéisme n'est pas une réalité. Ce qui importe par la structure de ces personnages est de peindre un monde complexe afin de transmettre plus que de simples aspects esthétiques. Ce qui importe est comment ces mondes deviennent des espaces complexes transmetteurs de messages moraux.

5. Des espaces d'existences et de morales.

En tant qu'histoires de vies, ces mondes développent des codes et des réflexions sur les vertus premières des sociétés et civilisations selon l'idée de contestations-oppositions et de foi-valeurs. Afin de créer ces structures, des thèmes génériques encore une fois se distinguent, dont l'une des plus présentes est celle de l'opposition au système gouvernemental. Chacun des jeux met en avant, à un moment donné de l'histoire, un affrontement entre les protagonistes et un état puissant. L'état est la représentation des structures figées et de contrôle vers lesquelles nombres de pays de notre monde semblent tendre (Le Patriot Act américain ou la loi C-51 au Canada en sont des exemples) et les dirigeants de ces états sont dépeints comme des despotes que la différence répugne, qui souhaitent un monde entièrement formé autour de leur propre idée du réel. Les protagonistes, par leur lutte et leur constitution, sont les adversaires de ces visions, et le joueur par leur intermédiaire devient porteur du message de pluralité et de diversité.

Cette diversité s'exprime également par l'intermédiaire de développements psychologiques et comportementaux qui parsèment les jeux et mettent en valeur la nécessité de la diversité et de la multitude. Dans Final Fantasy 6, les personnages contrôlés sont un amalgame de résistants au pouvoir, de soldats retraités, de généraux désabusés par la folie du pouvoir, d'animaux conscients et de pirates nostalgiques. Dans le septième opus, aux résistants évoqués auparavant s'ajoutent un soldat menteur sur sa propre histoire, un animal intelligent, une ninja voleuse, un ancien agent secret hanté par ses souvenirs et un aviateur désabusé par un rêve qui semble à jamais hors de sa portée. Ces complexités au sein des groupes permet, au travers des discussions et des révélations de montrer la force des liens relationnels et de tout ce que peut apporter l'acceptation de la vision de l'autre sur sa propre perception et sur soi-même. Ainsi, toutes les révélations importantes et les chocs qui en découlent sont apaisés par la compassion

qu'expriment les autres personnages à l'encontre de celui qui souffre. Au travers de ces actes, c'est tout l'aspect psycho-social du développement et de la réalité de l'être qui s'exprime: l'être sain ne peut survivre sans l'autre car c'est la présence de l'autre qui le protège de la folie. La raison de tout cela tient, bien entendu, dans tout l'aspect sentimental qui se développe entre les différents personnages, mais également et surtout dans tout le cheminement réflexif qui se tient tout au long des jeux à propos de la vision de l'autre. Si les personnages parviennent à se soutenir mutuellement durant les épreuves, c'est parce que chacun dans sa différence accepte l'autre pour ce qu'il est. Ce regard de la différence comme partie du tout dont chacun est élément renforce le sentiment d'appartenance des personnages au groupe et par extension à l'humanité. La réalité des personnages exprime donc directement au joueur la nécessité de s'inscrire dans un contexte social multiple afin de pouvoir non seulement connaître le monde autour de soi mais également le monde contenu en soi, sous peine de se séparer du monde et de devenir un élément corrompueur de ce dernier. Comme dit précédemment, les antagonistes sont des personnages solitaires. Au travers de cette différence sociale, la notion de lien devient un facteur moral puissant, déterminant de la réalité du soi. C'est pour cette raison d'ailleurs que les personnages joués par le joueur répugnent à tuer les autres personnages importants (si ce n'est l'ennemi principal ou ceux qui ne peuvent être raisonnés), alors que leurs adversaires sont, quant à eux, facilement portés au meurtre lorsque leurs objectifs ne sont pas complètement satisfaits par leurs subordonnés ou que des êtres s'opposent à eux, ou alors tout simplement parce qu'ils ont la possibilité de tuer. La scène mythique de Final Fantasy 7 où Sephiroth disparaît dans les flammes qu'il a lui-même déclenchées après avoir détruit tout un village est la quintessence de cette idée: par simple désir, expression de sa folie, il a tué, car les autres étaient le reflet de la différence

qu'il représente et qu'il ne peut accepter.

La notion du pardon s'allie alors avec les autres formes d'expressions et d'acceptation de l'autre et du monde pour créer un nouvel espace essentiel dans la série des Final Fantasy, un espace d'équilibre entre l'intérieur et l'extérieur du soi. Tous les personnages importants de ces jeux sont des êtres en marge de la société dans laquelle ils existent. Comme il fut énoncé précédemment, les héros sont toujours en opposition avec un gouvernement. Cette opposition se manifeste par un éloignement avec la société dans laquelle ils évoluent, éloignement représenté de différentes manières selon les jeux. Dans Final Fantasy 6, c'est la présence absente constante des troupes de Kefka, dans Final Fantasy 7, celle de la Shinra etc... avec un point d'orgue dans Final Fantasy 13, où de nombreux passages du jeu mettent en avant l'attitude réfractaire, voir parfois même violente, de la population face aux personnages principaux. Autour de cette image se révèle le caractère de différence propre à ces êtres. Leurs actions ne sont en aucune manière motivées par des idées connues et partagées par le commun de leur monde. Au contraire, leurs pensées sont souvent particulières, propres à leurs réflexions personnelles. Au travers de cette idée se distingue une nouvelle fois l'idée de la marginalisation de l'être comme gage de réflexion. Celles et ceux qui possèdent une véritable réflexion sur leur monde et sur ce qui les entourent perçoivent les apories de leur époque et les actions à entreprendre pour résoudre ces problèmes, même si ces dernières s'opposent aux dogmes de leur temps. L'opposition qui est la leur n'est pas montrée comme l'expression de l'erreur mais, au contraire, comme la preuve de la vérité qu'ils détiennent. Cette vérité n'est bien entendu pas évoquée de manière directe dans les jeux sous la forme de discours mais de manière plus indirecte au travers du discours des personnages combattus par les protagonistes et des actions qu'ils entreprennent.

C'est ainsi que ces personnages maléfiques (dans le sens qu'ils sont les représentations des certaines formes de violences réprouvées) n'hésitent pas, comme il a été écrit au-dessus, à tuer celles et ceux qui s'opposent à leurs plans, de manière spécifique et hautement corruptrice. Kefka, dans Final Fantasy 6, n'hésite pas à empoisonner une rivière afin de détruire une ville toute entière qui s'oppose à la domination de l'empire, et va jusqu'à vouloir détruire le monde afin de s'assurer de sa domination; dans Final Fantasy 7, la Shinra quant à elle fait appel à sa propre milice privée afin d'assouvir sa domination sur toute la planète, domination qui lui permet l'exploitation de la force vitale de la planète à des fins commerciales tandis que Sephiroth souhaite la mort et la destruction du plus grand nombre de personnes afin de s'approprier leur énergie au travers de cette même force. Ultimecia, sorcière ultime de Final Fantasy 8, ne souhaite rien de moins que de compresser le temps afin d'effacer toute vie. Dans Final Fantasy 9, Kuja puis Darkness tentent de détruire le Cristal afin de faire cesser toute vie, le premier par peur de la mort, le second parce qu'il est l'expression de celle-ci. Dans Final Fantasy 10, Seymour veut détruire Spira afin que tous puissent connaître le même état de paix tranquille qu'il ressent depuis qu'il a été tué (la frontière entre les deux mondes est, dans ce jeu, perméable). Dans Final Fantasy 12, Vaine veut contrôler l'espace représenté dans le jeu afin de prouver sa liberté et de dépasser son destin dans un monde que les dieux semblent contrôler entièrement. Dans Final Fantasy 13 enfin, Barthandelus souhaite que le monde soit détruit afin que la divinité première recommence le temps et l'espace et le libère, par cela, du poids de sa tâche. Il est évident de constater que les antagonistes ont tous une bien piètre considération pour tout ce qui touche à la nature, qu'elle soit représentée par l'environnement ou par l'humanité. La plus grande partie de ces êtres, groupes industriels et empires (car il est évident que des exceptions existent, le cas

d'Ultimecia de Final Fantasy 8 est un parmi d'autres) sont animés par des volontés se rejoignant en deux points exprimés au travers de leurs discours mutuels, la volonté d'omnipotence et le nihilisme latent, et ce sont ces deux éléments qui les caractérisent dans leur être. Cependant, s'arrêter à cela serait une réduction de leur définition. Ils ne sont pas ainsi de naissance mais sont devenus tels qu'ils sont à la suite d'évènements qui les ont transformés. Seymour ne voulait pas détruire le monde avant de découvrir la quiétude de l'état d'être mort, tandis que Vaine, le plus torturé de tous après Sephiroth, tente d'outrepasser son destin afin de se prouver qu'il n'est pas le jouet des divinités et qu'il est libre. Ainsi, au travers d'eux, le joueur a accès à une réflexion sur les raisons pour lesquels des individus sont devenus mauvais, sur la frontière entre des actes vertueux et des actes maléfiques, et par cela sur la responsabilité des actes de chacun sur l'autre et sur le vivant.

Les êtres maléfiques ne se caractérisent plus selon leur place dans le jeu ou selon leur affiliation mais selon leurs actes et pensées, et les raisons qui les ont poussés à penser et agir ainsi. De cette manière, le personnage de Rufus dans Final Fantasy 7, qui semble tout d'abord être une personne mauvaise, se révèle comme étant quelqu'un animé d'une volonté de maintenir le monde tel qu'il est. Il n'a pas pour but de le détruire ou d'asservir la population. Il veut simplement que la Shinra, dont il est à la tête, demeure telle qu'elle est. Ses actes dans le jeu le séparent d'ailleurs entièrement de la catégorie des êtres mauvais, car c'est grâce à lui que les personnages parviennent à survivre à un événement majeur. Opposé à lui, trois personnages, Heidegger et Scarlet d'un côté, et Hojo de l'autre, deviennent de plus en plus violents et se définissent à la fin comme entièrement mauvais; les deux premiers sont animés par une soif de puissance militaire qui les poussent à développer une arme sur-puissante qui deviendra leur

tombeau, tandis que le troisième avoue qu'il est le seul responsable de l'état de Sephiroth (qui s'avère être son fils) et qu'il est prêt à détruire la planète pour donner à ce dernier la puissance qu'il recherche. Chaque jeu de la série possède des cas semblables, qui se distinguent au fur et à mesure des histoires pour brouiller le caractère univoque qui pourrait exister dans ces mondes. Au travers d'eux, c'est toute une réflexion qui est présente au joueur en ce qu'il incarne des êtres vivant dans ces mondes; ce qu'il voit, ce qu'il vit par leur intermédiaire, n'est pas un monde statique et limité aux états initiaux pris en tant qu'expressions de réalités certaines, mais un milieu qui évolue et se transforme au fil du temps et des découvertes.

6. Conclusion

Ainsi, il n'est pas question dans la série des Final Fantasy de bien ou de mal en tant qu'éléments entiers et immuables mais d'espaces où les interactions entre les individus et le monde ou au sein du vivant caractérisent les êtres et les actes, ces espaces étant eux-mêmes définis en lien direct avec les technologies et les éléments fantastiques qui s'y trouvent. Ainsi, grâce à ces derniers, ces mondes, au travers des actions spécifiques qui s'y déroulent, deviennent des espaces de découvertes et d'apprentissages, vaisseaux pour des notions de vertu et de responsabilité. Ces notions sont exprimées de manière particulière et peuvent être considérées comme exagérées (car les buts des êtres maléfiques est l'asservissement du monde ou sa destruction), mais elles n'en demeurent pas moins véritables: la réalité des êtres et de leurs actes sont des images amplifiées de notre propre réalité, de ce qui se produit chaque jour lorsque, désabusées, des personnes en viennent à haïr d'autres personnes ou le monde et choisissent la violence plutôt que la compréhension ou le changement, ou de ce que certaines personnes font

afin de rétablir l'équilibre au sein de leur monde. La vertu et le don de sa personne pour la multitude et la diversité et pour le respect de la nature sont des éléments moteurs de l'être bon et permettent à ces derniers de créer et de faire partie d'ensembles complexes permettant la compréhension de soi et l'inscription dans un groupe uni. Telles sont les messages que transportent les mondes de ces jeux, au travers de leurs structures et de ce qui les caractérisent.