

## Les primordiaux comme représentation du religieux dans FF14

« Ah! Que ne suis-je sombre et nocturne!

Oh! Comme je me désaltérerais aux seins de la lumière »<sup>1</sup>

### Introduction :

Que ce soit dans des jeux vidéo à succès, comme les séries des Assassin's Creed<sup>2</sup>, de Tropico<sup>3</sup>, de Civilization<sup>4</sup> ou de Elder Scroll<sup>5</sup>, ou encore de jeux comme Frostpunk<sup>6</sup>, Apotheon<sup>7</sup>, The Talos Principle<sup>8</sup>, plus discrets mais non moins passionnants, et bien d'autres, le joueur de jeux vidéo est souvent mis en contact avec des structures religieuses. Ces structures n'ont que très rarement l'objectif de remplir les fonctions exactes des religions dont elles s'inspirent, ni d'en exprimer toutes les nuances<sup>9</sup>. Elles les utilisent plutôt afin de former un cadre de référents connus pour le joueur, ce qui participe à leur immersion dans l'espace vidéoludique<sup>10</sup>. Comme l'écrivirent Simone Heidbrink, Tobias Knoll et Jan Wysocki dans leur article (voir note 10) : « c'est précisément cette spatialité (laquelle est atteinte par le développement visuel, mais également par un réseau de narrativités entrelacées) qui contribue fortement à la sensation du joueur de faire partie du monde »<sup>11</sup>. Il existe également des jeux dont l'importance du religieux en fait l'une des clés de voûte, comme par exemple la série des Silent Hill<sup>12</sup>, ou des jeux de type gestion rassemblés sous l'appellation des God Games<sup>13</sup>. Dans ces jeux également,

- 
- 1 Nietzsche, Friedrich, *Ainsi parlait Zarathoustra*, édition livre de poche, librairie française générale, 1983, traduit par Georges-Arthur Goldschmidt, p. 130
  - 2 *Assassin's Creed*, développé et produit par Ubisoft.
  - 3 *Tropico*, développé par PopTop Software et Feral Interactive et édité par Gathering of Developers et Feral Interactive.
  - 4 *Civilization*, concept par Sid Meier, développé par Firaxis Games et édité par 2K Games.
  - 5 *The Elder Scroll*, développé et édité par Bethesda Softworks. Plus plus d'informations sur le sujet, voir (par exemple) Love, Mark Cameron, *No-So-Sacred Quests : Religion, Intertextuality and Ethics in Video Games*, Woosong University, South Korea, in *Religious Studies and Theology*, ISSN 0892-2922, consulté le 14 février 2020. lien hypertexte : <https://search.proquest.com/docview/880109339?pq-origsite=gscholar>
  - 6 *Frostpunk*, développé et édité par 11 bit studios.
  - 7 *Apotheon*, développé et édité par Alienrap.
  - 8 *The Talos Principle*, développé par Croteam, édité par Devolver Digital.
  - 9 Sur ce thème, lire Testa, Alessandro, *Religion(s) in videogames, Historical and Anthropological Observations*, in *Religion in Digital Games, Online – Heidelberg Journal for Religions on the Internet*, volume 5, 2014, lien hypertexte : <https://heiup.uni-heidelberg.de/journals/index.php/religions/article/view/12170/6007> dernière consultation : 14 février 2020.
  - 10 Sur ce point, lire l'article de Heidbrink, Simone, Knoll, Tobias et Wysocki, Jan, *Theorizing Religion in Digital Games, Perspectives and Approaches*, in *Religion in Digital Games, Online – Heidelberg Journal for Religions on the Internet*, volume 5, 2014, lien hypertexte : <https://heiup.uni-heidelberg.de/journals/index.php/religions/article/view/12156/5992> dernière consultation : 14 février 2020
  - 11 Heidbrink, Simone, Knoll, Tobias et Wysocki, Jan, op cit, p.18. Texte original : « that it is precisely this spatiality (which is achieved by the visual design, but also by a network of intertwined narratives) which strongly contributes to the players' sense of " worldness " ».
  - 12 *Silent Hill*, développé et édité (entre autres) par Konami.
  - 13 La série des *Black & White*, développé par Lionhead Studios et édité par Electronic Arts, 2001.

les véracités historique ou conceptuelle ne sont pas l'objectif recherché mais plutôt une source d'inspiration pour l'intrigue ou le système de jeu. Enfin, des jeux comme *Left Behind*, *Eternal Forces*<sup>14</sup> sont construits autour de dogmes religieux et ont pour objectif de transmettre un message religieux fort.

Par ces exemples, on constate que la thématique religieuse est une part non-négligeable de nombreux jeux vidéo. Étudier les différentes formes de représentation de la religion dans les jeux vidéo, que ce soit par leurs caractéristiques nouvelles ou inspirées, ou encore empruntées à des religions existantes, permet de comprendre en quoi les religions participent de la culture des sociétés et de l'imaginaire social<sup>15</sup>. Toutefois, cette entreprise n'est encore que dans son adolescence. Articles et livres traitant de ce sujet sont encore assez rares, d'où la nécessité de se pencher sur ce rapport afin de pouvoir en extraire les connaissances qui s'y trouvent.

Dans cette visée, se pencher sur un jeu tel que *Final Fantasy* (abrégé en FF)<sup>16</sup> s'imposait de lui-même. Sorti en 2010<sup>17</sup>, FF14 s'inscrit dans la droite ligne de la série avec des graphismes et des musiques acclamés par la critique et un système de jeu mélangeant les structures des jeux antérieurs tout en s'adaptant aux canons du genre, mais surtout au travers d'un scénario dense, marque essentielle de la série des *Final Fantasy*.

Ici, un bref récapitulatif est nécessaire afin de bien saisir la forme scénaristique des FF. Au-delà de la forme commune aux FF de libérer le monde d'un fléau qui le menace, chacun des jeux vidéo de la série se démarque de ses homonymes par l'accent qu'il met sur une thématique particulière autour de laquelle se construit son histoire<sup>18</sup>. Le premier FF expose le thème de la fatalité, FF4 traite du sacrifice, FF7 du mensonge, FF9 de l'origine des individus etc... Chacun des jeux permet au joueur de découvrir l'histoire de personnages multiples, chacun d'entre eux ayant une relation particulière avec le thème abordé et évoluant en grande partie en lien avec ce thème. Toutefois, FF14 se détache légèrement de cette approche à cause de sa divergence structurelle avec les autres jeux de la série. En effet, FF14 étant un MMORPG, le personnage principal, contrôlé par le joueur et construit par lui avant de commencer à jouer<sup>19</sup>, possède un statut particulier par rapport aux PNJ essentiels de l'intrigue : ce personnage n'a pas

14 *Left Behind*, *Eternal Forces*, développé et édité par Inspired Media Entertainment.

15 Voir sur ce point Di Filippo, Laurent, et Schmoll, Patrick, *Mise en scène et interrogation du sacré dans les jeux vidéo*, in *Archives Ouvertes, revue des Sciences Sociales*, Presses Universitaires de Strasbourg, 2013, p.64-73, lien hypertexte : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01310703/document> dernière consultation : 14 février 2020.

16 *Final Fantasy 14*, développé et édité par Square-Enix.

17 FF14 a remplacé la première tentative de Square Enix de s'inscrire dans le domaine des MMORPG, *Final Fantasy II*. Ce dernier avait été très mal reçu par la communauté des joueurs, à tel point que le projet a été relégué loin des projecteurs et que FF14 a été lancé. Nous n'aborderons pas les raisons de ce passage de pouvoir pour des raisons thématiques.

18 Il est à noter que ces thèmes sont des axes particuliers non-exclusifs qui conduisent la narration des jeux de la série. Notre thème actuel, la religion, est régulièrement abordée dans la série des *Final Fantasy*. Les FF 1, 6, 7, 10 l'abordent de manière plus ou moins profonde et toujours différemment.

19 Le terme « avatar » sera utilisé pour parler de la construction virtuelle créée par le joueur et qui reflète ses actions dans le jeu.

d'histoire<sup>20</sup>. Le joueur découvre au fur et à mesure les intrigues politiques, sociales et existentielles du jeu par l'intermédiaire de son personnage selon des informations qui lui sont données par les PNJ lors des phases de dialogue. À cause de cette distance (relative) du personnage principal avec l'intrigue, la thématique essentielle de FF14 ne tourne pas autour d'un rapport de construction identitaire<sup>21</sup> mais plutôt autour de structures sociétares; l'une d'entre elles est la religion<sup>22</sup>.

Le joueur est régulièrement mis en contact avec cet aspect du jeu au travers des nombreuses phases de dialogue qu'il contient. Ce thème est d'ailleurs à ce point important dans le jeu que de nombreuses pistes de recherche auraient pu être suivies. Notre choix s'est cependant arrêté sur le concept des primordiaux à cause de son arrivée précoce dans le jeu et de son importance renouvelée tout au long de l'histoire. Nous nous interrogerons ici sur le rôle des primordiaux en tant qu'outils de représentation de thématiques religieuses au travers de leurs mécanismes d'apparition et de leurs rôles dans l'univers de FF14.

### Cosmogonie d'Éorzéa :

Avant de nous lancer dans cette entreprise, une explication de notre méthode est nécessaire.

Nous nous baserons uniquement sur les informations contenues dans le jeu<sup>23</sup>. Les éléments pris comme base de notre analyse seront directement tirés de la version traduite en anglais du jeu. Aucun recours à des fanfictions<sup>24</sup> ne sera fait. L'analyse des symboles graphiques et des éléments discursifs en lien avec les primordiaux reposera sur notre interprétation seule du jeu à la lumière de l'oeuvre de Max Weber «Sociologie de la religion », ce choix étant justifié par la pertinence des informations qu'il offre dans l'analyse de notre thématique. Nous avons également conscience des limites de notre étude. Afin d'être exhaustive, nous aurions dû apporter de nombreux approfondissements qui, dans le cadre de notre structure, se sont avérés impossibles. Nous invitons ainsi les spécialistes en sémiotique et en

---

20 Selon les informations dispensées par le jeu jusqu'à sa version 5.1.

21 Les PNJ principaux sont évidemment les sujets d'une évolution psychologique dépendante des événements qui se produisent dans l'histoire, mais puisque cette évolution ne s'applique pas à l'avatar, nous ne considérons pas qu'elle fait partie des thématiques principales du jeu, le joueur n'étant pas directement inclus dans cette évolution.

22 Nous utiliserons la définition de la religion telle qu'elle apparaît dans *Sociologie de la Religion* de Max Weber : « la religion et le culte [sont] les formes de relation avec les puissances suprasensibles qui s'expriment dans la requête, le sacrifice et la vénération. » Weber, Max, *Sociologie de la religion*, édition Champ Flammarion, Paris, 2006, traduit par Isabelle Kalinowski, p. 124

23 Selon la méthode de « game context » tel que définit : « game context refers to the story, environment and situation within game play that explicitly or implicitly reference religion. These reference could be part of the physical environment or part of the game rules or norms created by designers ». Ferdig, Richard, E. Developing a framework for understanding the relationship between religion and videogames, in *Online – Heidelberg Journal for Religions on the Internet*, volume 5, 2014, lien hypertexte :

<https://heiup.uni-heidelberg.de/journals/index.php/religions/article/view/12158/5994> dernière consultation le 17 février 2020

24 Une fanfiction est un récit proposé par un fan sur internet, qui fait suite à une fiction préexistante (roman, manga, film, série télévisée, jeu vidéo) ou en constitue une variation (définition Larousse)

théorie de la religion à se pencher sur ce sujet afin de lui donner toute la dimension qu'il mérite.

Pour commencer, un tour d'horizon de la cosmogonie de FF14 est nécessaire afin de comprendre le contexte dans lequel les primordiaux seront étudiés. Ces informations sont transmises par l'intermédiaire de Emet-Selch<sup>25</sup> : à l'origine, il y avait un monde unique, peuplé par les Asciers. Les Asciers étaient des êtres quasi-immortels capables de créer par la pensée<sup>26</sup>. Pour une raison non (encore?) révélée, un cataclysme s'abattit sur le monde et menaça son existence. Pour protéger la vie, les Asciers *prièrent* une entité nouvelle qui les aida à combattre l'apocalypse. Ils donnèrent ainsi naissance à Zodiarche<sup>27</sup>, qu'Emet-Selch nomme « la volonté de l'astre<sup>28</sup> ». Afin de donner de l'énergie à Zodiarche, la moitié des Asciers *se sacrifia*<sup>29</sup>. Grâce à cela, la divinité put rétablir l'ordre et l'harmonie. Toutefois, les détracteurs de Zodiarche créèrent Hydaelyn<sup>30</sup> pour contenir Zodiarche. Un combat entre les deux entités eut lieu et Zodiarche, fragmenté<sup>31</sup> par les attaques de Hydaelyn, fut vaincu et ses parties emprisonnées. En scindant Zodiarche, Hydaelyn fragmenta également la planète, ce qui aboutit à la création de reflets<sup>32</sup> et de la vie qui se trouve dans chacun des reflets. Chacun d'eux est autonome dans sa structure; cependant, tous sont reliés au monde primitif (qui est le monde principal dans lequel se déroule le jeu) et le rejoignent si leur structure s'effondre (si la fin du monde de ce produit). Le plan des Asciers est de provoquer des cataclysmes dans chacun des reflets afin que l'éther<sup>33</sup> de ces derniers retourne au monde primitif et reconstitue le monde et l'humanité tels qu'ils étaient avant le cataclysme. Pour briser les mondes, les Asciers provoquent des ruptures élémentaires. Ces ruptures reposent sur l'équilibre entre les éléments<sup>34</sup> opposés et sur l'équilibre entre tous les éléments. Si un élément domine les autres, l'équilibre du monde s'effondre et le monde disparaît, renvoyant son éther élémentaire au monde primitif qui subit en retour un « fléau »<sup>35</sup> de l'élément incriminé tout en se rapprochant de son

---

25 Emet-Selch est un Ascien, un des humains du monde originel. Ces informations sont transmises au joueur dans l'histoire principale de Shadowbringer, dernière extension (version 5.1) du jeu au moment de l'écriture de cet article.

26 Ce point ne sera pas développé dans cette étude, malgré sa charge religieuse forte.

27 Zodiarche est, dans le jeu, la divinité des Asciers et est relié à l'élément des ténèbres.

28 Le terme « astre » fait ici référence à la planète. Cette terminologie se retrouve dans le jeu Final Fantasy 9. Cette conception quasi anthropomorphique de la planète (que l'on retrouve dans les FF7 et 9) s'inspirent des travaux de James Lovelock sur le concept de Gaïa.

29 Les verbes « prier » et « se sacrifier » sont utilisés explicitement dans le jeu.

30 Hydaelyn est, dans le jeu, une entité divine (potentiellement une chimère) reliée à la lumière.

31 Les attaques de Hydaelyn scindent les individus, diminuant leurs force, intelligence et âme.

32 Les reflets sont l'équivalent des mondes parallèles. Ce point pourrait être développé plus longuement mais nous sortirions de notre thème.

33 L'éther est le terme employé pour parler de l'énergie corporelle qui contient l'âme.

34 Les éléments (au nombre de 8 selon les liens suivants : foudre – eau – terre, feu – glace – vent, ténèbres – lumière) sont les composantes de l'équilibre du réel dans le monde de FF14.

35 Le terme fléau est utilisé dans FF14 pour décrire des événements négatifs de grande importance. Le jeu débute dans la période appelée la septième ère ombrale, qui correspond à la période suivant le septième fléau qui eut lieu cinq ans avant le début du jeu. Puisque sept fléaux ont frappé le monde primitif, sept reflets ont déjà été détruits.

état originel. Le meilleur moyen pour provoquer ces ruptures est de générer des tensions entre les groupes d'un monde afin que des guerres éclatent et que les ressources magiques propres à chacun soient utilisées.

C'est dans la création de ces ruptures que les primordiaux jouent un rôle doublement important. Les primordiaux, tout comme Zodiarche, ont besoin d'éther afin de pouvoir se matérialiser dans le monde physique. Toutefois, au lieu de faire appel à des sacrifices humains, les primordiaux du monde primitif sont invoqués grâce aux *cristaux*<sup>36</sup>, des minéraux qui ont la propriété de pouvoir stocker l'éther. Cet éther, en plus d'être le composant principal des corps, est également l'énergie qui donne sa fertilité au sol<sup>37</sup> (nous reviendrons sur ce point très bientôt). L'utilisation des cristaux est donc dangereuse pour toutes les formes de vie de la planète, ainsi que pour la planète elle-même. De plus, les primordiaux jouent le rôle d'élément guerrier, aspect essentiel dans le plan des Asciers et dans notre étude, à cause de la charge religieuse qu'ils contiennent et dont leur construction vidéoludique s'inspire, mais aussi à cause du lien élémentaire que chacun des primordiaux possède en propre. Ce sont ces points que nous allons à présent aborder; ensuite, nous nous pencherons sur les mécanismes d'interactions avec les primordiaux du point de vue des hommes-bêtes, puis des héros, avant de finir sur une vision totalisante, inspirée de la religion taoïste et opposée aux référents normatifs occidentaux issus de la pensée catholique.

#### Contexte d'apparition des Primordiaux :

Dans le monde d'Éorzéa tel qu'il apparaît au joueur au début de son aventure, des rapports tendus existent entre les sociétés humaines (hors Garlemalde<sup>38</sup>) et les hommes-bêtes<sup>39</sup>. Les hommes-bêtes sont rassemblés en tribus. Certaines d'entre elles sont en opposition avec les gouvernements des cités-états<sup>40</sup> à cause de l'occupation de leurs terres, tandis que d'autres entretiennent des relations plus ou moins pacifiques. Ces tribus d'hommes-bêtes belliqueuses interviennent dans l'intrigue principale de

---

36 Dont l'usage appauvrit le sol, ce qui engendre encore plus de tensions entre les hommes-bêtes et les cités-états.

37 L'éther de FF14 est très similaire à l'*énergie mako* ou *rivière de la vie* présent dans FF7, ou encore en moindre mesure à la *brume* dans FF9. Il partage la caractéristique première de ces deux éléments d'être ce qui pourrait être appelé l'énergie vitale de la planète. Dans FF14, les cristaux ont ainsi une double valeur, à la fois d'offrande minérale et de sacrifice du vivant, même si ce dernier point n'est qu'en potentiel.

38 Garlemalde est une nation agressive dont le territoire se trouve hors des limites des continents où vivent les hommes-bêtes. Garlemalde est également en guerre contre les cités-états. Néanmoins, nous n'aborderons pas sa place dans l'histoire dans cette étude.

39 Comme leur nom l'indique, les hommes-bêtes sont des hominidés aux apparences diverses rappelant celles d'animaux (rats, oiseaux, félins, etc...)

40 Les cités-états dont il est question ici sont Gridania, Limsa Lominsa et Ul'Dah, qui abritent les différentes races jouables du jeu originel FF14, a Realm Reborn (d'autres races se sont ajoutées par la suite, mais ces dernières ne dépendent pas de ces cités). Elles représentent les forces politiques auxquelles le joueur s'allie au cours de l'histoire du jeu principal et de ses deux premières extensions. Dans la suite de notre étude, elles seront parfois désignées sous le terme de l'Alliance Éorzéenne.

FF14 au travers de leur usage des primordiaux que le joueur est amené à combattre à plusieurs reprises, à différents moments-clés de l'histoire.

Comme nous l'avons décrit plus haut, les primordiaux sont invoqués par le biais des prières des membres des différentes tribus<sup>41</sup> et des cristaux qui leur fournissent l'énergie éthérée nécessaire à leur matérialisation. Les cristaux sont extraits du sol et de mines et forment la structure symbolique du lien avec la terre. Ce lien chthonien dans la méthode de communication fait des primordiaux des êtres fortement attachés à leur lieu d'invocation, et par extension aux tribus qui les appellent. Les primordiaux sont des sortes de dieux locaux, gardiens des territoires dont l'apparence et l'affiliation élémentaire sont déterminées par la volonté des individus qui les invoquent. Pour cette raison, chaque tribu invoque un primordial qui lui est propre.

Cette exclusivité du primordial à sa tribu s'explique par le fait que « tout groupement politique permanent possède son dieu particulier, qui garantit le succès de son action politique. Au stade le plus développé, ce dieu est absolument exclusif vis-à-vis de l'extérieur. En principe, du moins, il n'accepte de sacrifices et de prières que des membres du groupement »<sup>42</sup>. Pour cette raison, la pluralité des tribus appelle nécessairement une pluralité de primordiaux. La méthode initiale est identique, le résultat est spécifique. Cette variabilité entre les tribus s'explique par le fait que « les figures des dieux varient en fonction des conditions d'existence naturelles et sociales »<sup>43</sup>. En tant que divinités exclusives de leur tribus, les primordiaux possèdent les attributs intrinsèques de ces dernières : les Amalj'Aa, qui vivent dans les terres arides autour de Ul'Dah, et dont l'apparence physique se rapproche de lézards au derme épais, cornus et griffus, ont pour primordial Ifrit, affilié au feu et à la morphologie reptilienne; les Ixali, quant à eux, sont une tribu d'hommes-oiseaux. Leur primordial, Garuda, est un élémentaire de vent ornithomorphe. Les Kobolds, peuple de fousseurs ressemblant à des rongeurs, vénèrent Titan, un colosse (qui compense leur petitesse) relié à la terre. Les Sahuagins, peuple marin, ont pour primordial Léviathan, un serpent de mer relié à l'eau. Les Sylphes, peuple de petits êtres pacifiques, se détachent quelque peu des autres tribus : leur primordial, Ramuh a l'apparence d'un vieil homme qui maîtrise la foudre. Cette légère dysmorphie entre le primordial et sa tribu s'explique par le lien continu entre les Sylphes et les humains. Toutefois, Ramuh partage l'aspect aérien et élémentaire des Sylphes.

Dans ce rapport d'exclusivité existant entre tribus et primordiaux s'exprime une forme archaïque de religiosité qui relie la structure sociale et la morphologie des peuples à leur divinité. La « représentation abstraite [qui] ne se fixe vraiment que par le biais d'un acte continuellement dévolu à

---

41 Ces prières, représentation du pouvoir des Ascians, sont une marque du lien génétique existant entre les premiers êtres et les habitants des reflets.

42 Weber, (op. cit) pp. 106-107

43 Ibid, p. 111

un seul et même dieu, le "culte", et par l'établissement d'un lien rattachant ce dernier à un groupe d'hommes bien établi »<sup>44</sup> trouve dans FF14 une expression concrète du culte des hommes-bêtes par la matérialisation des prières en une forme physique de la divinité. Cette concrétisation des prières vient justifier la dévotion initiale et donne une épaisseur supplémentaire à l'acte en lui-même : la prière n'est pas un acte de foi de la part des hommes-bêtes, elle est un acte de puissance effective. Cette puissance vise généralement à assouvir un besoin « spécifique [...] d'être délivrés de la souffrance »<sup>45</sup> causée par la diminution de leurs territoires. Les primordiaux en tant que divinités protectrices et vengeresses des tribus sont l'expression de ce besoin.

Cette puissance de la prière et du lien qui existe entre les tribus et leur primordial se manifeste au-delà de l'apparence physique par une adéquation des rapports de la tribu avec les humains. Ramuh se présente aux héros comme le juge qui déterminera si ces derniers peuvent recevoir sa confiance<sup>46</sup>. Les autres tribus sont, à l'opposé, fortement antipathiques envers les humains. Pour la tribu, l'invocation a alors pour but de posséder la puissance nécessaire (et qui leur fait défaut en tant qu'entité immanente) à l'action guerrière ; ces primordiaux sont ainsi exclusivement orientés vers le combat, cette violence se manifestant dans le jeu par l'absence totale de communication entre les héros et la divinité. Ils semblent être les exécuteurs de la volonté de leurs dévots. Le jeu présenterait donc un schéma particulier de relation divinité-peuple, où le peuple ne se voit pas comme un vassal de son dieu (et où, dans ce cas, le fait de se conformer à la loi religieuse permet de s'attirer les faveurs du dieu<sup>47</sup>) mais dans une relation d'intérêts et de bénéfices réciproques qui permet aux deux parties de recevoir les fruits de leur alliance : les primordiaux obtiennent une existence concrète (déterminée et limitée par le contexte d'invocation) qui leur permet d'agir, et les tribus obtiennent la force qui manque à leur action pour le prix de la cessation de cristaux d'éther, paiement important mais ne représentant qu'un faible sacrifice au vu des gains potentiels. Toutefois, cette relation dépasse le simple accord. En effet, au-delà du simple coût que représente l'invocation, les hommes-bêtes sont contraints par les primordiaux à des actions qui visent le maintien des divinités via leur assujettissement à leur divinité.

#### La subjugation :

Cette situation de domination, qui prend le terme de subjugation dans FF14, s'exprime par une dépossession de toute notion de libre-arbitre chez ceux qui la subissent. Cet état est semblable aux

---

44 Ibid, p. 95

45 Ibid, p. 252

46 La raison de son attitude provient de la conclusion au cycle de quêtes qui aboutit à l'affrontement entre le joueur et le primordial. Les Sylphes amicaux envers les humains deviennent le modèle du comportement de Ramuh, ce dernier n'est donc pas vindicatif mais simplement gardien de son peuple.

47 Weber, 2006, p.138

conséquences des actes orgiaques en l'hommage de Dionysos<sup>48</sup> durant lesquels les individus y prenant part faisaient « appel, pour la produire, à toutes les boissons alcoolisées, ainsi qu'au tabac et à d'autres narcotiques du même genre »<sup>49</sup>. Les conséquences de cette consommation abusive de produits psychotropes aboutissaient à une perte de raison, à des hallucinations qui faisaient rentrer les individus dans un monde fantastique. Les Ménades (les femmes qui étaient dévolues au culte du dieu) laissaient libre court à leurs pulsions premières et dansaient de façon frénétique. Ces rites autorisaient une régression de la volonté consciente allant jusqu'à l'abandon de soi à une puissance extérieure qui les amenait à la béatitude de la transe<sup>50</sup>. Ces pratiques trouvent dans FF14 une représentation spécifique lors du combat opposant Lakshmi<sup>51</sup>, primordiale des Anantas, aux avatars : durant le combat, Lakshmi lance un puissant sort de subjugation qui provoque chez les joueurs une perte de contrôle de leur personnage qui se mettent à danser de manière coordonnée, les bras levées, un voile rose et des symboles en forme de cœur s'échappant d'eux<sup>52</sup>. Cette représentation de la perte de contrôle et de l'attitude béate rappelle les éléments propres aux orgies dionysiaques et renforcent le rapport d'illusion qu'implique la subjugation dans le contexte général du jeu : prisonniers du monde créé par la divinité afin de s'assurer de la fidélité de ses ouailles, les êtres subjugués sont les instruments de la volonté de la divinité. Manipulés par elle, ils agissent dans le but unique de son maintien ou, si la divinité est défaite, de son retour<sup>53</sup> afin de pouvoir se maintenir dans cet état de bonheur présupposé. Le rapport à l'illusion impliqué dans cette posture est flagrant et met en valeur un rapport pessimiste dans l'acte d'adoration des tribus à leur primordial : les êtres subjugués ne vivent pas vraiment; ils sont enfermés dans un espace onirique différent de la réalité, cette dernière leur étant refusée et leur liberté par la même occasion retirée.

Cette hypothèse trouve un argument fort dans l'attitude des tribus premièrement mentionnées dans notre étude. Dans FF14, les individus subjugués ne le sont pas par l'intermédiaire de produits consommés; le seul fait de se retrouver en présence d'un primordial est suffisant pour tomber sous son charme. Toutefois, l'état d'oubli de soi est très similaire pour bon nombre de tribus qui, après

---

48 Dionysos était la divinité grecque de la vigne et du vin, des extases et des mystères.

49 Weber, 2006, p. 84

50 Estellon, Vincent, Sexe-Addiction ou la quête compulsive de la petite mort, in *Étude sur la mort*, 2015/1, n°147, pp. 109-124, paragraphe 17. lien hypertexte : <https://www.cairn.info/revue-etudes-sur-la-mort-2015-1-page-109.htm> dernière consultation : 20 février 2020

51 Il est important ici de mentionner l'origine du nom de ce primordial. Dans la religion indue, Lakshmi est la déesse de la beauté, de la fortune et de la prospérité, épouse de Vishnou. Son apparence est celle d'une très belle femme à quatre bras. À l'exception de ce dernier attribut, la primordiale de FF14 est fidèle à cette image. Le lien physique mis en valeur plus haut dans notre étude est ici brisé, ce qui sera d'une grande importance, comme nous le verrons plus bas.

52 Cette attitude n'est que passagère durant le combat et sert de transition entre les deux phases de l'affrontement.

53 Lors du déroulement de l'histoire, certains personnages secondaires font mention du retour continu des primordiaux et des affrontements successifs qui ont lieu entre les divinités et des PNJ en charge du maintien de l'ordre sur les territoires de l'Alliance Éorzéenne.



l'apparition de leur primordial, ne sont plus perçues autrement que comme des agents de ce dernier qu'il faut vaincre afin d'arriver face au primordial et de le défaire. Ils sont dès lors chosifiés par leur rapport d'utilité au primordial. Ils ne sont plus le référent du comportement du primordial mais ses serviteurs. Cependant, la subjugation va parfois plus loin dans le cas de Lakshmi, au travers des actions de ses fidèles et des actions propres à la primordiale.

L'invocation de Lakshmi est différente des précédentes : elle n'a pas pour origine unique une lutte territoriale mais la folie de la reine des Anantas, causée par la mort de sa fille. La reine provoque l'apparition de Lakshmi sous la fausse croyance que la divinité pourra ressusciter sa fille. Cependant, la réalité est tout autre : sous le commandement de Lakshmi, la reine et ses fidèles subjugués effectuent une action suicidaire dont le but est de renverser le pouvoir nouvellement acquis en Ala'Mhigo par la subjugation du conseil nouvellement formé. La subjugation devient une arme utilisée par la primordiale afin d'accroître son pouvoir. Le rapport entre primordial et fidèles est totalement dépassé par cet acte. À cause de cela, et après avoir été défaite, la primordiale se retrouve reniée par les Anantas : au-delà des circonstances qui amenèrent à son invocation, les femmes-serpents ne peuvent accepter que leur divinité ait tenté de s'arroger d'autres fidèles qu'eux-mêmes et qu'elle ait renié jusqu'au lien de similarité physique. Le lien d'exclusivité primordial-tribu ayant été brisé, la primordiale a tout perdu, y compris la possibilité de son retour. Mais ce cas est, comme nous l'avons écrit, unique. Les autres primordiaux ne sont pas éphémères, bien au contraire : le jeu apporte plusieurs références à divers moments de la narration qui rappellent la présence constante des primordiaux invoqués par les hommes-bêtes.

#### Une résurgence perpétuelle :

Alors que les héros parcourent de nouvelles terres et affrontent de nouveaux dangers, les tribus des hommes-bêtes en conflit avec les cités-états de l'Alliance Éorzéenne continuent d'invoquer leurs primordiaux. Les tribus n'existent plus qu'au travers du rapport de domination qu'exerce leur primordial sur elles. Le reste de la réalité est occulté par ce but ultime : le retour et la victoire de leur primordial sur ce qu'elles considèrent comme étant le mal absolu. Cette absolutisme figé de la pensée, qui s'oppose avec la norme guerrière qui voudrait que « la victoire d'une communauté est aussi la victoire de son propre dieu sur un dieu étranger »<sup>54</sup>, ce qui implique communément un abandon du dieu vaincu et un rattachement au dieu vainqueur, manifeste la vision manichéenne du monde de FF14 concernant les primordiaux tribaux : les individus prisonniers ne possèdent plus aucune faculté de jugement concernant leur environnement. Ils n'agissent plus que pour la suprématie de leur divinité et délaissent toute possibilité d'ouverture par le dialogue, le partage et/ou l'union. Être subjugué, c'est devenir

---

54 Weber, op. cit. p. 107

l'instrument d'une idée qui domine l'être tout entier et fait oublier tout le reste; c'est n'avoir en tête que sa propre vision; c'est être manipulé et, par conséquent, ne plus être par soi. Cela correspond au plan établi par Emet-Selch, plan qu'il divulgue à la fin de la trame narrative de la version 5.1 du jeu que nous avons brièvement évoqué dans notre introduction : les Ascians veulent que des ruptures élémentaires aient lieu afin de forcer la réunification des reflets dans le monde primitif. Pour cela, un élément naturel doit dominer les autres jusqu'à créer un déséquilibre. L'élément dominant se déversera alors sans contrôle sur le monde (comme c'est le cas pour le monde dans lequel se passe la 5.1), ce qui à terme conduira à sa destruction. Le meilleur moyen pour arriver à cette fin est le conflit.

Toutefois, la présence des héros représente un contre-pouvoir qui semble, au premier abord, être la manifestation d'une volonté d'opposition à ce projet. Ce contre-pouvoir, qui prend la forme d'une capacité spécifique nommée *Écho*, apparaît tout d'abord comme une bénédiction, puisqu'elle permet de pouvoir combattre les primordiaux et s'avère régulièrement utile lors des affrontements des avatars contre les Ascians. Cependant nous verrons, après avoir apporté quelques précisions sur l'Écho, que cette capacité est loin d'être aussi bénéfique, ce qui aboutira à une remise en question d'une des formes les plus courantes d'opposition au sein des religions : le conflit entre la lumière et les ténèbres.

#### L'Écho, bénédiction ou malédiction? :

L'Écho est une capacité qui apparaît très régulièrement dans le jeu. Tous les combats narratifs (c'est à dire les affrontements qui participent activement au déroulement de l'histoire de FF14) le mettent en scène. D'un point de vue strictement vidéoludique, cette capacité est une justification pour les potentiels échecs des joueurs : si les joueurs ne parviennent pas à vaincre leur adversaire, le buff<sup>55</sup> d'Écho augmente, ce qui rend le combat plus aisé et assure une continuité du récit. D'un point de vue de la narration, l'Écho est une capacité double : elle permet à ceux qui le possèdent de pouvoir observer des événements passés afin de mieux comprendre les situations présentes, et elle les protège du pouvoir de subjugation des primordiaux. Pour cette raison, les avatars sont les seuls à même de pouvoir affronter les divinités belliqueuses. Cette bénédiction est offerte à l'avatar après qu'il a obtenu le premier cristal de lumière<sup>56</sup> : l'avatar touche le cristal et est projeté dans un monde sombre dans lequel une voix féminine prononce les mots « écoute... ressens... pense... ». Puis, une lumière intense apparaît au-dessus de l'avatar d'où des météores de lumière tombent. L'avatar est ensuite entouré d'une lumière blanche et la voix précédemment entendue lui parle, le nomme « porteur de cristal » et lui présente la quête qui sera sienne :

---

55 Un avantage temporaire qui permet d'augmenter les caractéristiques d'un joueur.

56 Cet événement se produit très rapidement dans le jeu.

Je suis Hydaelyn, le tout fait un. Une lumière qui fut jadis et brillait sur ce royaume... cependant elle s'est depuis obscurcie. Et alors qu'elle vacillait, alors les Ténèbres se sont élevés à sa place, présageant la fin de la Vie. Au nom de tous, je te supplie. Délivre-nous de cette fatalité! Le pouvoir de bannir les Ténèbres repose dans les cristaux de la Lumière. Mets-toi en route et retrouve-les. Par tes actions, que les cristaux se révèlent à toi. Crois, par la Lumière qui vit dans ton cœur. Pars à présent, et répand ta Lumière sur toute la création.<sup>57</sup>

Au-delà de la quête en elle-même, la charge religieuse des communications avec Hydaelyn passe par plusieurs éléments distincts qui forment le charisme d'Hydaelyn. Tout d'abord, le cristal, représentation symbolique d'Hydaelyn, est un élément récurrent dans les FF<sup>58</sup>. Le cristal est gigantesque. Il domine l'espace onirique (second élément servant de preuve à sa puissance, car il se trouve dans une dimension extérieure à la dimension immanente) dans lequel l'avatar est projeté à chaque interaction avec lui. Ensuite La musique qui accompagne ces scènes est également très importante : le Prélude est le thème emblématique des FF; il ouvre le premier jeu de la série et a été depuis repris dans tous les jeux vidéo de la série, autant en présentation qu'en conclusion. Le joueur est ainsi guidé à se remémorer les précédents jeux durant lesquels il a pu sauver les différents royaumes, ce qui amplifie le lien de confiance envers Hydaelyn. Enfin, lors de la première communication avec lui, l'avatar n'est pas seul; plusieurs autres héros nimbés de la même aura bleutée se lient au Cristal. Le joueur n'est pas seul; il fait partie d'un tout, ce qui renvoie au concept même du jeu (à travers l'aspect de communauté et de soutien mutuel) mais aussi et surtout, pour notre étude, à l'expression d'une entité bénéfique qui offre sa confiance pour le rétablissement du monde.

Au fur et à mesure de la progression dans l'histoire, ce sentiment à propos d'Hydaelyn est amplifié par toutes les rencontres et les félicitations que l'avatar reçoit des différentes instances politiques de l'Alliance Éorzéenne et de leur discours sur la liberté, expression de la rectitude des actions accomplies, ce qui renvoie à l'impression de moralité des actes accomplis pour le rétablissement d'Hydaelyn. Ce sentiment est également amplifié lors des phases cruciales du jeu durant lesquelles Hydaelyn vient en aide aux avatars en les protégeant de la puissance des primordiaux ou des Ascies. Hydaelyn est ainsi représenté comme un support précieux qui accompagne l'avatar dans son cheminement vers la libération.

Tous ces éléments conceptuels rattachés à Hydaelyn ne sont pas sans rappeler les symboles utilisés dans la littérature pour décrire les attributs du dieu chrétien: la communication par la pensée

---

<sup>57</sup> Traduction personnelle de la version anglaise du jeu.

<sup>58</sup> Il est, par exemple, le cœur de la quête finale de FF9 et le symbole premier du jeu présent sur l'écran de démarrage du jeu.

d'un message divin qui expose un destin glorieux, à savoir de (r)apporter au monde la félicité, le soutien lors de phases intenses contre les Ténèbres, le tout dans un monde fantastique rappellent les récits de chevalerie de type Cour Arthurienne<sup>59</sup>. L'avatar est sur le droit chemin. Sa quête est bonne.

Mais l'est-elle vraiment?

L'extension ShadowBringers de FF14 apporte un développement particulier à cette vision idéale du héros. Durant leur recherche de la vérité du premier reflet<sup>60</sup>, les protagonistes découvrent la vérité sur l'objectif des Ascien, sur les conditions d'apparition de Zodiarche et, par corollaire, de Hydaelyn. Tous deux issus de prières, ils sont la manifestation d'une frustration née de l'environnement des prêcheurs, exactement comme les primordiaux des tribus d'hommes-bêtes.

Les protagonistes s'interrogent alors sur leur statut personnel dans cette lutte entre ces deux divinités : sont-ils vraiment libres? Si Hydaelyn est réellement un primordial<sup>61</sup>, et puisque les actions des protagonistes ont toujours eu pour but de suppléer à sa puissance afin de l'aider à remporter la lutte qu'il mène contre Zodiarche, cela ne fait-il pas d'eux des individus subjugués? L'Écho, ce pouvoir qui semblait être une protection contre les primordiaux, ne serait-il pas plutôt l'expression de leur propre subjugation? Si c'était le cas, les protagonistes ne seraient pas des héros qui agiraient dans le but de rétablir l'harmonie dans le monde mais des outils qu'Hydaelyn utiliserait pour asseoir sa domination sur les autres primordiaux. Les actions des héros seraient génératrices d'un déséquilibre plutôt que créatrice d'un paradis soi-disant annoncé, tout comme l'étaient les actes des hommes-bêtes concernant leur propre situation dans le contexte d'Éorzéa. Les protagonistes ne seraient pas différents des Ascien ou des hommes-bêtes : les victoires obtenues ne le seraient pas pour tous, mais pour le seul Hydaelyn.

### L'équilibre :

À travers cette hypothèse, la vision eschatologique communément admise, que « la victoire finale des dieux de la lumière dans le combat qui s'est engagé est le plus souvent tenue pour acquise [...]. Le cours du monde, émaillé de souffrances, mais inexorable, est un processus continu de purification de la lumière, arraché à l'impureté. »<sup>62</sup> trouve dans FF14 un revirement puissant : la Lumière n'est pas meilleure que les Ténèbres; toutes deux sont des aspects différents d'une même réalité qui ne correspond qu'à une différence de point de vue. Lumière et Ténèbres sont opposées et

---

59 Récits de l'époque médiévale, les récits de la cour Arthurienne exposaient les péripéties du Roi Arthur et des chevaliers de la Table Ronde, dont l'objectif était de retrouver le Graal, relique ultime qui préfigurait le retour de Dieu sur Terre et l'arrivée du Paradis Terrestre. Dans ces récits, de nombreux éléments fantastiques ou féériques sont décrits, comme la présence de fées, de monstres et d'opposants issus des ténèbres, comme c'est le cas dans FF14.

60 Nous parlons un peu plus en détail des événements s'étant produits dans le premier reflet juste en dessous.

61 Au stade actuel du jeu (c'est à dire la 5.1), ce point n'est encore que spéculation.

62 Weber, 2006, p. 305

indispensables en équilibre dans le monde, tout comme ils ne peuvent pas dominer les autres éléments sous peine de rompre l'équilibre. La victoire de l'un ou de l'autre aboutira à la même conclusion : la destruction de l'ensemble<sup>63</sup>.

Cette vision d'équilibre et de remise en question des conceptions dichotomiques n'est pas sans rappeler la vision taoïste du monde tel qu'elle est exprimée dans le Tao tö king de Lao-Tseu :

Tout le monde tient le beau pour le beau,  
c'est en cela que réside sa laideur.  
Tout le monde tient le bien pour le bien,  
c'est en cela que réside son mal.

Car l'être et le néant s'engendrent.  
Le facile et le difficile se parfont.  
Le long et le court se forment l'un par l'autre.  
Le haut et le bas se touchent.  
La voix et le son s'harmonisent.  
L'avant et l'après se suivent.<sup>64</sup>

et :

Celui qui détient la Grande Image  
Peut parcourir le monde.  
Il le fait sans danger,  
partout il trouve paix, équilibre et tranquillité.<sup>65</sup>

La philosophie du Tao se base sur les fondements de la pérennité du monde : elle ne passe par aucune suprématie mais par un détachement des conceptions normatives pour un équilibre exprimé par la présence et l'association des opposés. Appliqué à FF14, les pensées et volontés particulières des Ascies et des primordiaux Zodiarche et Hydaelyn seraient les visions contraires à la paix, à l'équilibre et à la tranquillité, visions nées de leurs particularismes qui refuseraient tout ce qui ne seraient pas incluses en elles.

Ce point de vue se manifeste dans le jeu par la représentation de la Lumière dans l'extension ShadowBringers. Durant toute l'extension, les protagonistes sont confrontés à des monstres<sup>66</sup> issues du Déluge de Lumière<sup>67</sup> qui a ravagé le premier reflet, monstres qui traquent et tuent celles et ceux qui ont

---

63 Il n'est pas du ressort de cette étude d'extrapoler sur ce point de l'univers de FF14, aussi ne pousserons-nous pas plus loin la réflexion sur ce sujet.

64 Lao Tseu, Tao Tö King, II, traduit du chinois par Liou Kia-Hway, édition Gallimard, 1967, p. 34

65 Ibid, XXXV, p. 71

66 Nommés des Purgateurs.

67 Ce nom est donné au cataclysme qui a ravagé le monde lorsque la Lumière est devenue prédominante sur les autres éléments. Ce cataclysme a stérilisé 90% de la planète et a provoqué l'apparition de créatures de la Lumière, nées de la corruption de l'éther des êtres vivants par cet élément, dont les noms sont tous inspirés de péchés ou de hautes qualités

survécu au Déluge. Deux particularités essentielles de ces créatures sont d'être toutes presque exclusivement blanches et de posséder des ailes, ce qui n'est pas sans rappeler les attributs angéliques issus des croyances d'inspiration judaïque. La bande annonce de l'extension met d'ailleurs ce point en avant en présentant un affrontement entre le guerrier des ténèbres, héros du premier reflet, avec un adversaire fortement inspiré par l'iconographie des anges. Un autre exemple se trouve dans Vauthry, dirigeant d'une des dernières cités du premier reflet. Lors la zone instanciée<sup>68</sup> qui lui est dédiée, le dirigeant, présenté sous le titre de grand purgateur, se transforme en un être dont la similitude avec l'archange Michel, l'ange guerrier qui combat le dragon dans le récit de l'apocalypse, est flagrante. Ses propos le sont également. Innocence<sup>69</sup> n'exprime, avant, pendant et après le combat, qu'une volonté puissante de recréer son paradis pour celles et ceux qu'il aura choisis et qu'il protégera. Toutefois, le déroulement du jeu présente en quoi son comportement est pervers, en quoi sa soi-disant bienfaisance n'est rien de plus que l'expression d'une exclusivité de la pensée et de l'acte, manifestation d'un fanatisme caché sous le couvert de la libération.

Emet-Selch, miroir du comportement de Vauthry, agit de manière identique : sa volonté de rétablir le monde primordial en sacrifiant les treize reflets, et ce par tous les moyens possibles, n'est en rien différent de la violence manifestée par Vauthry. Du point de vue de l'Ascien, ses actes sont justifiés car ils permettront de reformer l'humanité première qu'il considère comme d'une bien plus grande valeur que celles existantes. Alors qu'il est confronté aux reproches des protagonistes, Emet-Selch leur rétorque ceci : « Vous me jetez la pierre, mais le vrai crime n'est pas tant de provoquer un fléau que de perpétuer une vie dégénérée ». En affirmant son point de vue, l'Ascien marque une différenciation qui, pour lui, justifie ses actes; il n'agit pas mal, il agit de la manière la moins mauvaise et ultimement, le rétablissement du monde des origines justifie tout ce qu'il peut accomplir. Cet argument du moindre mal est repris par Hannah Arendt dans *Responsabilité personnelle et régime dictatorial* lorsqu'elle écrit que « la faiblesse de l'argument du moindre mal a toujours été que ceux qui choisissent le moindre mal oublient très vite qu'ils ont choisi le mal »<sup>70</sup> et met en évidence les travers des pensées de Emet-Selch et de Vauthry : leurs volontés de salut, parce qu'elle est partisane, sera toujours une volonté de destruction.

Aussi, par leur caractère exclusif et la volonté de domination qu'elles expriment, les puissances face auxquelles les protagonistes se trouvent seraient toutes des voies mauvaises. La seule possibilité de libération se trouverait non pas dans la victoire de l'un sur tous les autres mais dans la communication et l'acceptation de la pluralité.

---

suivies de l'adjectif « pardonné(e) ».

68 Appelée plus communément « donjon » dans la terminologie du genre.

69 Ainsi se nomme la forme corrompue par la Lumière qu'est Vauthry.

70 Arendt, Hannah, *Responsabilité et Jugement*, édition Payot & Rivages, Paris, 2005, traduit par Jean-Luc Fidel, p. 78

## Conclusion :

La trame narrative et conceptuelle de FF14 contient de nombreux éléments mettant en avant le concept de religion. Notre étude ne couvre qu'une parcelle de ce vaste sujet. La genèse du monde premier, l'origine des pouvoirs créateurs des Ascians, ou encore l'attitude d'opposition farouche de la civilisation garlemaldaise<sup>71</sup>, voire la hiérarchie qui existe entre les primordiaux sont autant d'éléments qui auraient pu retenir notre attention. Le choix de nous être concentrés sur les primordiaux repose sur leur importance pour définir la trame narrative principale du jeu qui, puisqu'encore en développement, ne peut être pleinement analysé. Fondation première de la quête des protagonistes, ces êtres, porteurs d'une puissance religieuse forte au sein du monde d'Éorzéa, sont la porte d'entrée vers une compréhension de l'histoire du jeu qui n'est pas axée sur la simple pluralité des adversaires et la conquête par les joueurs d'un équipement surpuissant. Les primordiaux permettent de plonger au sein de l'interrogation que propose chaque jeu de la série des Final Fantasy : l'interaction entre les êtres, le moteur de l'action et la liberté des individus.

---

71 Représentation de la vision occidentale et scientifique moderne qui refuse les primordiaux et leur préfère la science.