



Chapitre 9 : Pourquoi une suite est impossible?

Par DethI_Reborn

Publié sur [Fanfictions.fr](https://www.fanfictions.fr).

[Voir les autres chapitres.](#)

Introduction

Beaucoup de personnes ont émises le souhait d'avoir un jour accès à une suite des aventures de Djidane et ses compagnons. Si cela a été rendu possible pour plusieurs épisodes de la série, comme avec FFX-2, il faut comprendre que dans le cas du jeu dont nous parlons, cela est narrativement impossible. Et je vais vous expliquer ici pourquoi.

La volonté du créateur

À la fin du jeu, le monde de FFXIX est littéralement détruit, il ne reste plus rien de nos héros, de leurs mondes car conformément à la volonté d'Hironobu Sakaguchi, l'histoire du jeu est finie. Mais en admettant que nous pouvons changer cela, nous allons alors faire voler en éclats la cohérence du titre.

Le jeu s'articule principalement sur le thème de la vie par le prisme de la mort. De fait, si vous retirez la mort alors la vie n'a plus le même sens. Que vaudrait le monologue de Bibi par exemple en sachant qu'il ait survécu ? Ou cette scène touchante avec un Kuja à l'agonie qui, aux portes de la mort, accepte son destin de façon apaisée ?

Un univers en contradiction avec l'œuvre

Mais admettons qu'en dépit des morts inévitables la fusion puisse être stoppée par Djidane et ses amis, il y aurait pour conséquence le rejet de Terra par Héra. Désormais détruite, la vieille planète et son cristal seraient expulsées, laissant un trou énorme à l'intérieur d'Héra. Car oui, Terra est à l'intérieur d'Héra.

Mais admettons que par un heureux hasard, le cristal d'Héra absorbe celui de Terra et permet de lier les deux planètes en une seule sans qu'aucun changement majeur n'advienne. Cela entraînerait la collision des deux lunes, amenant une autre perturbation sur la planète Héra. Mais admettons.

Admettons que rien de tout cela ne se passe et qu'Héra perdure soit avec deux lunes soit une lune formée des débris des deux autres et que tous nos personnages, exceptés Bibi et Kuja soient vivants. Admettons que cet univers puisse exister. Que va t-il raconter? Que peut-il



seulement raconter?

Car nous revenons inéluctablement à la base, que raconterait cette suite de Final Fantasy IX? Une aventure pleine de péripéties entrecoupée de réflexions sur la vie avec pour conclusion une fin heureuse? Sans doute mais nous l'avons déjà dans le jeu de base. Car loin d'être une fin qui aurait mal tournée, le but final de FFIIX, à savoir préserver la vie, est atteint. Un cristal naît bien de la fusion des deux planètes, il est même présent dans le titre du jeu. Comme le dit la chanson Melodies of Life : "La vie continue".

Et que dire d'autres aventures alors que la plus grande menace de l'univers s'est déjà présentée face à nos héros? De plus, Darkness ne fait pas simplement office de boss final, il est le catalyseur du véritable antagoniste du jeu, la seule chose qui pourrait nous faire échouer : la peur de mourir. Il est important de rappeler ici que la notion d'antagonisme dans FFIIX est floue. Il faut plutôt voir un éventail de volontés qui conditionnent des visions de la vie tout aussi différentes que nombreuses. Kweena par exemple a un désintérêt certain pour la société et fait preuve d'égoïsme, sa quête de nourriture étant la seule chose qui trouve grâce dans son esprit. Mais Kweena, par le biais de Djidane, finit par se sociabiliser et prend goût au partage (jusqu'à vouloir donner ses précieuses grenouilles). Je ne vous fait pas le détail ici mais chaque personnage évolue.

Une destination déjà atteinte

Et c'est là que nous arrivons à Bibi. Bibi est un autre catalyseur, celui qui concentre les questions de vie et de mort. Bien que son langage soit enfantin, il parle autant aux enfants qu'aux adultes. Qu'est-ce que la vie, pourquoi l'on vit, qu'est-ce que l'on ressent après la mort? Ce sont des questions que se pose chaque être vivant doué d'intelligence. Au fil de l'aventure, Bibi va évoluer et sera, à notre grande surprise, un des meneurs. Lui qui était au début du jeu un peureux accroché aux pieds de Djidane.

Le summum de cette réflexion sur la vie est atteint à Mémoira. Tous nos héros ont surmontés leurs douleurs et se présentent face à Darkness. Darkness est apparu à cause du désir de destruction et de la peur de mourir de Kuja, plus précisément il a été réveillé de son éternel sommeil. Darkness est la contrepartie du cristal originel. S'il peut être vu comme un être maléfique, il n'en est pourtant rien. Darkness, comme les personnages du jeu, présente sa vision de la vie. Pour résumer sa pensée, vivre est une contradiction. L'on vit et l'on finit par détruire, ce qui revient à ne pas vivre. La vie est une souffrance qui n'épargne aucun être vivant car chacun d'entre eux contient en lui la peur de mourir dès la naissance.

Cette ultime confrontation entre nos héros et Darkness est celle de l'existence face à la non-existence. Et si le duel se déroule à l'image des autres batailles, il est une différence qui le rend unique. La subtilité est que ce ne sont pas nos héros qui gagnent mais la peur de mourir qui échoue. Darkness échoue à plonger Djidane et ses amis dans les ténèbres. Pire encore, c'est Kuja, celui a réveillé Darkness, qui va les sortir du guêpier dans lequel il les a plongés. Personne ne sort victorieux du duel si ce n'est la vie. Grâce à leur résilience, nos héros permettent à la vie de continuer et grâce à Kuja qui, devant la résistance de nos personnages,



finira par lui aussi accepter l'inéluctabilité de la mort.

Pour finir

FFIX a déjà raconté tout ce qu'il avait à raconter. Nos personnages ont vécu tout ce qu'ils avaient à vivre, ils n'ont plus rien à apprendre, seulement de terminer leur existence qu'on imagine heureuse jusqu'à l'inéluctable. En raisonnant de cette façon, on se rend compte qu'il n'y a rien à ajouter. Nos héros vivraient leur vie et c'est tout. Et même en ajoutant des menaces, on ne ferait que rééditer ce qu'il s'est déjà passé.

En revanche, en regardant vers le passé, il y a moult interrogations, maintes évènements qui nous sont inconnus. La vie de Djidane enfant, celle de Grenat et de bien d'autres, héros comme antagonistes, il y aurait de quoi étoffer l'aventure principale sans trahir l'esprit de Final Fantasy IX. Si une exploration doit être faite, elle se situe dans le passé et le présent du jeu. Car le futur comme il l'a été démontré ci-dessus est impossible à changer.

A moins de vouloir la destruction de l'oeuvre.

Publié sur [Fanfictions.fr](https://www.fanfictions.fr).

[Voir les autres chapitres.](#)

*Les univers et personnages des différentes oeuvres sont la propriété de leurs créateurset producteurs respectifs.
Ils sont utilisés ici uniquement à des fins de divertissement etles auteurs des fanfictions n'en retirent aucun profit.*

2026 © Fanfiction.fr - Tous droits réservés