



## Chapitre 12 : Pourquoi aimons-nous Final Fantasy IX ?

Par DethI\_Reborn

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

[Voir les autres chapitres.](#)

---

C'est une question que je vois parfois sur internet. Certains grands amoureux d'autres épisodes regardent avec curiosité l'amour passionnel que beaucoup d'entre nous dévouent à cet épisode. Nos yeux sont émerveillés quand les leur sont partagés de questionnement et parfois d'incrédulité.

N'existe t-il pas mieux dans la série? Après tout , les chefs d'oeuvres ne manquent pas. Le 6ème opus, dont la fanbase est solide, ne manque pas d'atouts. Le 7ème épisode est celui qu'on pourrait considérer comme le plus grand Final Fantasy de tous les temps. Le Xème avec sa narration riche et déployée d'une main de maître a ému bien des joueurs. Et il y a nous, les fans de FFIIX.

Nous recevons beaucoup de critiques vis-à-vis du 9ème épisode. Un univers trop enfantin, des personnages au design SD qui dérangent les adeptes des deux autres épisodes Playstation, le nom du héros Zidane en anglais. On ne peut plus faire d'énormes dégâts, on a plus le fun de l'association de matériels, la saveur d'un bon jeu de cartes.

Quand nous entendons tout ça, nous regardons ces joueurs avec le même regard d'incrédulité. En ont-ils oublié le coeur du jeu dont leurs productions ne manquent pourtant pas? Comment peuvent-ils s'émerveiller devant des thématiques fortes comme la planète, la résistance dans l'adversité, la persévérance contre le mensonge? Et ne pas voir la beauté du message de FFIIX qui glorifie la vie?

Car notre raison première d'aimer Final Fantasy IX vient de son traitement de la thématique de la vie. Non ce n'est pas la première fois que l'on parle de ça dans la série. L'épisode 6 traite du nihilisme via le personnage de Kefka. L'épisode 7 parle de l'importance de préserver la nature. Mais le 9 ne fait pas que traiter de la vie parmi d'autres sujets, il place la vie au centre de sa réflexion.

Et dans cet objectif, tout est mis en oeuvre pour sublimer la vie, sa beauté, son importance. La vie est belle et elle mérite d'être vécue. Mais pour clamer son amour à l'existence, le jeu passe par le prisme de la mort. La mort n'est pas le thème central de FFIIX ni même une thématique



importante car elle fait partie intégrante de la vie. La mort n'est qu'une étape, pas une finalité. Elle se fond dans la trajectoire de la vie tout en étant inhérente car elle est la rétribution à ce message universel.

En revanche la non-existence, c'est à dire l'abandon de la volonté de vivre, est le véritable antagoniste de la série. Chaque personnage, qu'il soit bon ou mauvais, est soumis à cette peur inévitable. Ne plus vouloir vivre revient à tout détruire, ne plus vouloir rien créer. Cela vous rappelle le boss final? Ce n'est pourtant pas le seul. Bien entendu, le cas de Kuja n'est plus à démontrer mais cela commence assez tôt dans l'aventure avec les désirs noirs de Branet.

Car une fois les festivités passées, Branet entre dans une spirale de destruction infernale. Bloumécia en fait les frais puis suivent Clayra et Lindblum. Cette tombée dans l'abîme va même jusqu'à pousser la Reine à vouloir tuer sa propre fille ou s'en prendre à Kuja sans se méfier des conséquences. Cela montre que la non-existence ne tombe pas comme un cheveu sur la soupe, elle est présente de façon insidieuse dans tout le jeu.

Et dans cette avalanche de dévastations, de manipulation, d'extermination, le titre nous encourage à espérer. Dans sa version Japonaise, le refrain de la chanson Melodies of Life le décrit comme suit :

-----

1er refrain :

Ces larmes débordantes

Je les transforme en courage éclatant

La vie continue

Au-delà de la nuit

Vers un lendemain sans aucun doute

2ème/3ème refrain :



Même si le destin s'efface / Même si je devais mourir

Tant que tu es en vie

La vie continue

Pour l'éternité

Jusqu'où que cette force puisse aller

-----

Malgré toutes les horreurs et drames vécus, toutes les souffrances subies, les espérances brisées, il faut être courageux et se battre car la vie continue.

Même si je meurs, si je disparaissais, d'autres existeront pour moi.

Et cela est d'autant plus vrai quand on assiste à la matérialisation de l'image de Kwane, le grand père de Bibi. Mort peu avant le début du jeu, les souvenirs qu'il a laissé lui permettent de continuer à vivre. Cela fait résonance au thème de l'oubli, une des thèmes abordés par le jeu. Si l'on vous oublie, vous finirez par ne plus exister.

Autre thématique reliée à la vie, la solitude dont une chronique est déjà consacrée. Mais là aussi, posez-vous encore la question. Existerez-vous si vous êtes seul, si vous n'êtes dans le coeur/esprit de personne? Toutes ces thématiques sont traitées en parallèle et en symbiose avec celle de la vie.

Et cela transite par les personnages du jeu. L'oubli pour Freyja, la solitude pour Eiko par exemple. Souvenez-vous de Steiner qui, debout sur une barque en route pour aller commettre un larcin, se questionne à propos de son existence? N'est-il qu'une poupée à qui l'on donne des ordres? Ou Bibi qui se questionne sur sa vie et sa mort. Ou Kweena qui ne se pose pas ce genre de questions. On croit savoir qui on est comme Tarask, on pense pouvoir avec de la volonté résoudre les problèmes comme Grenat. Tous abordent la vie à leur façon mais tous finissent par comprendre son sens universel, unique.



Chacun essaie de trouver, trouve ou a déjà trouvé sa raison de vivre et la soumet à la dure épreuve de la vie. Rien n'est acquis, la vie est un combat de tous les jours. Rien n'est épargné ni aux joueurs ni aux personnages. La confrontation à la réalité de leur vision frappe et parfois très violemment. Et dans les instants de doute, de conflit où l'esprit peut vaciller, l'espoir. L'espoir en la vie.

On peut trouver cela naïf, niais, enfantin, utopiste mais c'est un état d'esprit que le jeu veut nous insuffler. Et bien que l'introduction arbore un joli enrobage, le jeu débutant par un spectacle haut en couleurs, le spectre de la réalité flotte au-dessus de notre tête dès le début. Après la fuite du Prima Vista, le château d'Alexandrie revêt une robe plus lugubre. Puis le jeu, subtilement, nous apprend à nous méfier des apparences. La forêt maudite, verdoyante, cache des monstres redoutables. La caverne des glaces, somptueuse, est un piège mortel pour nos compagnons. Notez d'ailleurs que Djidane garde volontairement l'information pour ne pas décourager Grenat d'aller à Lindblum.

Mais ces deux lieux sont des mises en bouche pour la vraie révélation terrée dans le village de Dali, lieu faussement paisible. On assiste alors à la première horreur du jeu. Des mannequins fabriqués, inertes de vie. L'absence de vie, ce qui revient à la non-existence, nous est jeté en pleine face. Or à peine avons-nous le temps de digérer l'info que Djidane et ses compagnons sont interrompus et s'enfuient à bord de l'aérocargo où ils retrouvent ces mêmes mages noirs mais animés cette fois-ci. Le peu de temps à se demander s'ils sont vivants est balayé par l'intervention de Valseur 3.

Le jeu passe volontairement sur ces instants d'horreur en nous offrant une protection car il y aurait de quoi décourager si la tragédie arrivait si tôt. Mais ce départ permet de fonder une base utile pour la suite. Dans la chronique sur Clayra, j'ai traité du cheminement qui mène à la destruction de la ville. Mais sans cette base, ce cheminement ne peut ni commencer ni aboutir. Il est parfois reproché au jeu d'être lent dans son déroulé or sans ces scènes, la pièce de théâtre serait incomplète et surtout dépossédée de tout son sens.

Pour revenir sur le caractère "niais" du jeu, cela est à plus d'un titre assez exaspérant à lire. Exaspérés d'être face à un héros qui est un jeune adolescent au langage simpliste et brut de décoffrage. On dirait que certaines personnes sont choquées que Djidane ne rentre pas dans le moule des héros habituels. Trop expressif, trop "naturel", trop positif. Sachez que pour nous, Djidane a été une bouffée d'oxygène.

Ce n'est pas que nous haïssons les autres héros mais ce cliché du héros meneur de groupe et étant celui qui résout les problèmes est lassant. Djidane ne résout jamais les problèmes des autres, il est cependant un soutien indéfectible à ses amis. Avoir de l'empathie pour les autres, est-ce si gênant pour vous? Ne comprenez-vous donc pas que c'est là la force de Djidane?



En général, le groupe dans un jeu Final Fantasy se constitue au forceps gravitant autour d'un personnage. Cecil, Bartz, Cloud, Squall. Le noyau du groupe dans FFX se constitue après la forêt maudite. Bibi et Steiner sympathisent autour des pouvoirs de la magie noire, Djidane et Grenat voit une complicité naître entre eux. Mais il faudra du temps avant que le noyau se solidifie.

A Dali, chacun raisonne à sa façon. Grenat essaie de changer sa façon de parler, Bibi essaie de comprendre pourquoi il fait peur, Steiner court réquisitionner un transport. Même Djidane, pourtant avenant avec Bibi et Grenat, pense à laisser Steiner en arrière pour garantir le succès de sa mission initiale.

Cela prendra du temps et c'est normal. Apprendre à se connaître, respecter le point de vue de chacun, se soutenir, s'entraider. Quand Freyja apprend que son royaume est attaqué, Djidane et Bibi lui apportent leur soutien. Quand Grenat se convint de raisonner sa mère, Steiner se dévoue pour elle. Par ailleurs, quand la vie de Grenat sera menacée, c'est tout le groupe qui viendra à sa rescousse.

Par ce biais, et par le prisme de la solitude, le jeu nous apprend que le groupe permet de surpasser ces épreuves. Et il vous le dira clairement plus tard à travers le personnage de Djidane. Vous n'êtes pas seul(e). Des gens vous aiment, veulent vous aider, vous tendre la main. Tout ce que vous avez à faire, c'est de la saisir s'il reste encore de la volonté de vivre en vous. Voici le message devant lequel chaque joueur de FFX est émerveillé.

Vous commencez peut-être à le comprendre mais toute la structure du jeu, toute son ossature, tourne autour du thème de la vie. Mais pour que tout s'accorde, il faut un puissant liant. Et ce liant n'est ni plus ni moins que Djidane. Djidane, qui met les soucis des autres au centre de ses préoccupations, Djidane, qui soutient et encourage ses amis à aller de l'avant, Djidane, qui n'hésite jamais à se jeter au devant du danger pour sauver des vies.

Et attention, ce n'est pas Djidane qui résout les problèmes, à aucun moment. Grenat s'échappe et arrive à Lindblum par ses propres moyens, Bibi prend lui-même ses décisions, Steiner finit par admettre qu'il a peut-être eu tort au sujet de Djidane. C'est Eiko qui prend la décision de partir avec le groupe, Freyja de persévérer malgré toutes les souffrances. Alors oui quand Djidane est lui-même en difficulté, quoi de plus naturel que l'aide de tous ses amis.

Et ce liant à tant d'importance qu'il concerne aussi les "antagonistes". Branet, Kuja, Garland et même Darkness, le boss final. Tous sont marqués par la résilience de Djidane, sa volonté de vivre presque inébranlable. On est plus dans le nihilisme total comme avec Kefka de FF6 où toute rédemption est impossible. Car le message du jeu prime. La beauté de la vie touche tous les individus même ceux plongés dans les plus profondes ténèbres. C'est un message d'espoir



pour toutes et tous.

Voilà pourquoi nous aimons FFIIX. Parce que c'est une déclaration d'amour à la vie. Hironobu Sakaguchi ayant perdu ses parents, on comprend mieux pourquoi cette thématique a une résonance aussi forte. Même la musique, composée par Nobuo Uematsu, est très expressive et renforce les péripéties du jeu. C'est d'après le musicien sa bande originale préférée, c'est dire combien d'amour et d'émotions il a transmis au travers de ces musiques marquantes.

Pour finir et pour que vous compreniez à quel point la thématique de la vie est puissante, voici l'anecdote d'un développeur du jeu qui a reçu la lettre d'un joueur suicidaire :

*Une lettre que je ne pourrais jamais oublier provenait d'un collégien.*

*Dans cette lettre, il disait qu'il voulait mettre fin à son existence.*

*Puis il a joué à Final Fantasy IX.*

*Et il a pu voir comment Djidane, Bibi et les autres vivaient leur vie de bon coeur.*

*Cela lui a donné le courage de continuer à vivre.*

*Je me rappelle très clairement de cette lettre.*

*Après l'avoir lu, je me suis enfermé dans les toilettes et j'ai pleuré un long moment.*

---

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