

**LA LÉGENDE
FINAL FANTASY XII**

RÉMI LOPEZ

La Légende Final Fantasy XII
de Rémi Lopez
est édité par Third Éditions
10 rue des Arts, 31 000 TOULOUSE
contact@thirdeditions.com
www.thirdeditions.com

Nous suivre :  @ThirdEditions —  Facebook.com/ThirdEditionsFR —  Third Éditions

Tous droits réservés. Toute reproduction ou transmission, même partielle, sous quelque forme que ce soit, est interdite sans l'autorisation écrite du détenteur des droits.

Une copie ou reproduction par quelque procédé que ce soit constitue une contrefaçon passible de peines prévues par la loi n° 92-597 du 1^{er} juillet 1992 sur la protection des droits d'auteur.

Le logo Third Éditions est une marque déposée par Third Éditions, enregistré en France et dans les autres pays.



Directeurs éditoriaux : Nicolas Courcier et Mehdi El Kanafi
Assistants d'édition : Ken Bruno, Ludovic Castro et Damien Mecheri
Textes : Rémi Lopez
Documentation et traduction : Rodolphe Gicquel
Relecture : Zoé Sofer, Christophe Delpierre
Couverture : Johann Blais
Mise en pages : Julie Gantois

Cet ouvrage à visée didactique est un hommage rendu par Third Éditions à la grande série de jeux vidéo *Final Fantasy*.

Son auteur se propose de retracer un pan de l'histoire des jeux vidéo *Final Fantasy XII*, *Final Fantasy XII : Revenant Wings*, et de la série des *Final Fantasy Tactics* dans ce recueil unique, qui décrypte les inspirations, le contexte et le contenu de ces titres à travers des réflexions et des analyses originales.

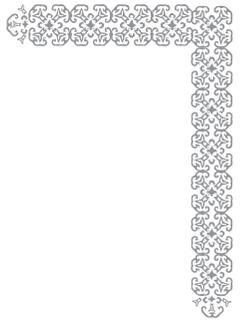
Final Fantasy est une marque déposée de Square Enix Co., Ltd. Tous droits réservés.
Le visuel de couverture est inspiré d'une œuvre de Akihiko Yoshida,
character designer de *Final Fantasy XII*.

Édition française, copyright 2024, Third Éditions.
Tous droits réservés.
ISBN 978-2-37784-453-1
Dépôt légal : mai 2024
Imprimé dans l'Union européenne par TypoLibris.

LA LÉGENDE FINAL FANTASY XII



Aux résistants, d'hier et d'aujourd'hui.



SOMMAIRE

009	PRÉFACE
015	AVANT-PROPOS
021	LIVRE I - UNIVERS
023	PROLOGUE - L'ÈRE DES DIEUX
033	CHAPITRE PREMIER - L'ÈRE DES HOMMES
045	CHAPITRE II - LE DESTIN DE LA PRINCESSE
085	INTERLUDE - L'HISTOIRE DE MYDIA
089	CHAPITRE III - LA REVANCHE DU DIEU USURPATEUR
107	LIVRE II - ÉTUDE
109	CHAPITRE PREMIER - LES JEUX DE L'UNIVERS D'IVALICE
183	CHAPITRE II - HISTOIRE ET MÉCANIQUES POLITIQUES
211	CHAPITRE III - MYTHES
237	CHAPITRE IV - GALERIE DE PORTRAITS
253	CHAPITRE V - HITOSHI SAKIMOTO ET LA MUSIQUE D'IVALICE
267	CONCLUSION
273	BIBLIOGRAPHIE
279	REMERCIEMENTS

LA LÉGENDE FINAL FANTASY XII

AVANT-PROPOS



FINAL FANTASY XII fait indiscutablement partie des volets les plus iconoclastes de la série à succès de Square Enix. Accouché dans la douleur au terme d'un développement marathon – cinq ans, un record à sa sortie en 2006 – jusqu'à avoir raison de la santé de son principal architecte, Yasumi Matsuno, cet épisode décide notamment de se passer du système de jeu au tour par tour, que certains pensaient pourtant inhérent à la saga. Autre transgression remarquée, mais nettement plus appréciée : il se déroule dans un univers déjà connu, celui d'Ivalice.

Royaume médiéval dans *Final Fantasy Tactics* (1997), puis monde féerique dans sa suite spirituelle *Final Fantasy Tactics Advance* (2003), Ivalice est une région nébuleuse aux frontières malléables créée par Yasumi Matsuno. Pour *Final Fantasy XII*, l'auteur voit les choses en grand en la présentant comme une terre riche en intrigues politiques et militaires – ses thèmes de prédilection – et comme le théâtre d'une guerre opposant plusieurs nations. Dans la droite lignée de ses précédents travaux chez Quest (*Ogre Battle* en 1993 et surtout *Tactics Ogre* en 1995), qui lui avaient valu d'être embauché chez Square, Matsuno ne s'est pas contenté d'un récit unique centré sur un protagoniste : ses histoires sont toujours faites de rencontres, de destins croisés au confluent des appartenances de classe, de clan et de culte. Les alliances s'y font et s'y défont, au gré des circonstances et des trahisons, car l'histoire, la nôtre, éternelle inspiration de l'auteur, est complexe et rarement manichéenne.

Parce que l'ADN d'Ivalice se retrouve de jeu en jeu, il nous semble déraisonnable de confiner l'analyse de ce qui constitue *Final Fantasy XII* aux seules frontières de ce douzième volet et de sa suite, *Revenant Wings* (2007). L'inclusion des thématiques et des éléments de réflexion liés à *Final Fantasy Tactics* nous paraît donc justifiée, voire évidente, comme autant de pièces nécessaires à la vision complète du puzzle Ivalice. Plus encore que le douzième épisode, *Tactics* s'inspire abondamment d'événements réels pour l'armature de son intrigue, que nous prendrons donc le temps de décortiquer.

La réception plus que chaleureuse du remaster HD, *The Zodiac Age* (2017), à bien des égards la version la plus aboutie de *Final Fantasy XII*, témoigne de l'affection réelle des joueurs pour cet épisode si particulier, en dépit des cicatrices héritées de son développement chaotique. Sorti à l'aube de la septième génération de consoles, prélude d'une période compliquée pour le RPG japonais – *Final Fantasy* inclus –, ce douzième volet renvoie peut-être, dans l'inconscient de chacun, à la fin d'une époque dorée. Il marquait

ainsi le début d'une attente substantiellement plus longue entre chaque épisode majeur de la franchise, l'ambition derrière chaque nouveau chapitre numéroté se heurtant fatalement à des coûts de développement de plus en plus importants et à un marché en constante évolution.

Comme une invitation à retrouver les terres d'Ivalice, cet ouvrage vous propose de revisiter l'un des épisodes les plus ambitieux de la série de Square Enix et, à travers lui, l'esprit si particulier des jeux de Yasumi Matsuno, afin d'en comprendre la singularité.

RÉMI LOPEZ

Rémi Lopez est titulaire d'une licence en langue et civilisation japonaises, et est tombé dans la marmite du RPG étant petit. Une passion qui ne l'a jamais quitté puisque, à 17 ans, il écrit ses premiers articles pour la presse spécialisée, de *Gameplay RPG* à *Role Playing Game*, après avoir fait ses armes sur Internet en amateur. Grand admirateur de Jung, Campbell et Eliade, il a entamé sa carrière d'auteur en écrivant à deux reprises sur *Final Fantasy*, d'abord sur le huitième épisode en 2013, puis sur le douzième en 2015, chez Third Éditions, avant de coécrire deux livres consacrés à la saga *Persona*. Enfin, toujours pour le même éditeur, Rémi Lopez a rédigé d'autres ouvrages : *Cowboy Bebop*, *Deep Space Blues*, *La Légende Chrono Trigger*, *Le Choc Akira*. Une [r]évolution du manga, *Plongée dans le réseau Ghost in the Shell*, *Le Monde selon Final Fantasy*. *Le RPG japonais comme mythe moderne*, et *Dans les ténèbres de Vagrant Story*. *Le chef-d'œuvre de Yasumi Matsuno*.

LA LÉGENDE
FINAL FANTASY XII

LIVRE I - UNIVERS





PROLOGUE - L'ÈRE DES DIEUX

ORDRE ET CHAOS

Il y a de cela des milliers d'années, des créatures toutes-puissantes descendirent des Cieux pour gouverner la planète, asseyant leur domination sur toutes les races qui, dès lors, se soumièrent à leur autorité. Ces êtres, qui gouvernaient aussi bien le monde physique que le monde spirituel, se surnommaient eux-mêmes « les Immortels », les serviteurs d'une histoire dont ils étaient en fait les rédacteurs. L'humanité les connaîtra plus tard sous le nom d'Occurias¹. Leur puissance était telle qu'ils pouvaient contrôler à volonté l'énergie naturelle de la planète, le Miste, une matière invisible à l'œil nu quand sa concentration est faible, mais qui, à haute densité, devient semblable à un brouillard épais, se transformant alors en une arme redoutable. Également capable d'investir les corps, le Miste permit aux Occurias de contrôler ce qu'ils voulaient et qui ils désiraient, créant même des mirages pour corrompre les esprits. Cette énergie est partout, affectant significativement le climat des différents continents, rendant ainsi certaines zones du globe – qui seront baptisées « Jagd » – difficilement atteignables. La haute teneur en Miste de ces régions provient essentiellement de l'abondance de leurs sols en magicités, des pierres contenant et dégageant du Miste, qui tend à influencer sur le comportement des créatures qui y sont le plus sensibles. Faisant de cette inépuisable énergie la peinture du tableau de leur domination, les Occurias assirent leur autorité sur tous les êtres vivants, en architectes d'un monde prenant la voie de l'ordre plutôt que celle du chaos.

Plusieurs races se sont distinguées par leur intelligence et sont rapidement devenues dominantes. Les Humes² d'abord, dont la durée de vie relativement courte et la constitution fragile n'ont pas entravé l'évolution, excellant notamment dans les domaines technologiques et scientifiques. Leur capacité à s'adapter à leur environnement a également été un important facteur dans leur développement, tout comme leur entente avec les autres races. Les Aegyls sont en tout point semblables aux Humes, à la seule différence qu'ils portent sur leur dos une paire

1. Il n'est jamais dit clairement si les différentes races d'Ivalice ont été créées par les Occurias eux-mêmes. Vu leurs capacités, c'est loin d'être impossible.

2. Le nom que l'on donne aux humains dans nombre de MMORPG, notamment. Pourtant, on parlera dans presque tous les jeux des « hommes », plus simplement.

d'ailes leur permettant de parcourir les cieux à leur guise. Un cadeau empoisonné, puisqu'en raison de ce poids supplémentaire, leur espérance de vie atteint à peine les quarante ans; c'est d'ailleurs la plus basse de toutes les races intelligentes peuplant le monde. Les Mogs, quant à eux, sont de petites créatures au poil blanc et à la morphologie proche de celle des humains, cachant derrière leur apparence de peluche un esprit particulièrement brillant, qui fera d'eux les meilleurs ingénieurs du monde civilisé. Un monde auquel les Vieras ont renoncé en se retirant dans les forêts et les jungles, vivant en communautés séparées selon leur sexe, les mâles restant à l'écart des femelles et ne les retrouvant que quand la nécessité l'impose. Leurs grandes oreilles les gratifient d'une ouïe surdéveloppée, ce qui les unit encore davantage à leur habitat naturel, dont ils prétendent entendre la voix³. Malgré leur hypersensibilité au Miste, les Vieras disposent également d'une espérance de vie trois fois supérieure à celles d'un Hume lambda. Mais la palme de la longévité revient aux Nu Mous, créatures à la posture souvent courbée, au pelage soyeux et à la taille atteignant péniblement le mètre et demi. Ils sont certainement les plus à l'aise avec le Miste, excellent dans le domaine de la magie, en plus d'être très tournés vers la spiritualité. On leur doit bon nombre de légendes, ainsi qu'un solide patrimoine musical⁴. Un raffinement que ne partagent pas les Bangaas, sorte de grands lézards dont le phrasé guttural rend difficile la prononciation de formules magiques. Très bien intégrés dans les communautés humes malgré un caractère naturellement belliqueux, les Bangaas disposent d'une culture riche et d'un solide attachement à leur identité⁵. Ils vivent en moyenne plus d'une centaine d'années, mais se reproduisent assez peu. C'est l'une des rares races à comporter des sous-catégories selon la couleur de leurs écailles et leur mode de vie : les Bangaas Rugas sont moutarde avec des oreilles plus courtes, les Bangaas Faas sont plus athlétiques et ont la peau couleur bronze, alors que celle des Bangaas Bistas tend davantage vers le cuivre; enfin, les Bangaas Sangas ont les écailles grises comme de la poussière⁶. Plus brutes encore que les Bangaas, les Seeqs sont des créatures à mi-chemin entre un Hume et un cochon, dont l'aspect « bestial » tend souvent à les reléguer parmi les classes les plus pauvres des sociétés, cantonnés à des travaux manuels ou itinérants. Ces

3. Les caractéristiques des Vieras (espérance de vie, ouïe, vie dans la forêt) ne sont pas sans rappeler celles des Elfes.

4. Dans *Final Fantasy XII*, le personnage de Fran mentionnera que c'est aux Nu Mous que l'on doit la survie des légendes propres aux Occurias.

5. Les Bangaas ne supportent pas d'être traités de « lézards », ce qui donne lieu à une blague récurrente dans la série, un peu à l'instar de Marty McFly dans *Retour vers le futur*, quand quelqu'un a le malheur de le traiter de « mauviette ».

6. Les Bangaas Rugas et Faas sont généralement les législateurs de leur race et font régner l'ordre, tandis que les Bistas et les Sangas sont moins dépendants aux règles, ce qui a le mérite de leur faire intégrer les milieux humes plus facilement.

races constituent donc l'essentiel de la population terrestre, même s'il en existe d'autres tout aussi intelligentes, mais nettement moins répandues. Les Baknamys ressemblent à des gobelins à la peau verte et à la tête cornue, leur petit nombre résultant certainement du fait que l'oxygène est pour eux toxique, les obligeant à porter des masques à gaz pour survivre. Les Garifs⁷ sont nettement plus solides, de grands guerriers à la fourrure brune, vivant en général loin des autres civilisations, au contact de la nature. À leur naissance, il leur est donné un masque qu'ils ne devront jamais retirer, prêter ou vendre, même si la logique suppose qu'en grandissant, ils doivent en changer. Les Garifs disposent également d'une grande connaissance du Miste et des pierres magiques. Les Helgas font partie des races les plus rares, ressemblant beaucoup à des Humes si l'on exclut leurs longues oreilles, et sont célèbres pour leur capacité à communiquer par télépathie. Les Revs profitent également d'une apparence relativement similaire à celle des Humes, à l'exception de leur visage félin et leur importante pilosité. Enfin, les Urutans-Yensas constituent certainement l'espèce la plus sauvage, divisée en tribus chacune gouvernée par une reine et dont l'hostilité à l'égard des étrangers les empêche d'intégrer les sociétés civilisées. Les Urutans-Yensas descendent du crustacé et recouvrent leur corps de plusieurs couches de vêtements. Ils vivent généralement dans les déserts et voyagent à dos de yensa, une créature pouvant se mouvoir aisément dans le sable et dont les Urutans-Yensas tirent en partie leur nom⁸.

Sans la direction des Occurias, il aurait été difficile pour toutes les espèces de construire un semblant de société ou d'entretenir une quelconque entente interraciale. Vénérés comme des dieux, les Occurias vivaient en harmonie au milieu de leurs sujets, dont ils déterminaient unilatéralement la destinée, usant de leurs immenses pouvoirs comme principales armes de persuasion.

LA CRÉATION DES ESPERS⁹

L'organisation du monde et son fonctionnement requérant une assistance supplémentaire, les Occurias usèrent de leurs capacités de création pour donner naissance à une nouvelle race, qui servirait d'intermédiaire avec les différents peuples de la Terre. Dotées d'une force et d'une intelligence bien supérieures à celles des Humes, ces créatures furent nommées Espers.

7. Dont le nom s'inspire probablement des Garifunas, une tribu des îles Caraïbes.

8. Leur design et leur lieu de vie ne sont d'ailleurs pas sans rappeler les Tusken Raiders de *Star Wars*.

9. La traduction française du jeu utilise le terme « Eon » à la place de « Esper ». Nous avons choisi de conserver ce dernier, car il est récurrent dans l'univers de *Final Fantasy* (à l'instar d'Eidolons), ayant été employé pour la première fois à la sortie de *Final Fantasy VI* sur le continent américain. La version japonaise utilise le terme 召喚獣 (*shōkanjū*), littéralement « bêtes invoquées ».



L'HISTOIRE DE MYDIA

La terrible guerre causée par Archadia eut son lot de destins brisés et de tragédies. La perte d'un être cher fut de loin l'affliction la plus violente et la plus répandue parmi les habitants d'Ivalice et, bien après la fin du conflit, les familles continuaient de pleurer leurs morts. L'histoire qui va suivre, celle de la jeune Mydia, transformera un deuil parmi tant d'autres en véritable catastrophe menant Ivalice à un potentiel nouveau conflit d'envergure, dont les racines remontent à plusieurs milliers d'années...

Mydia était l'une des dernières descendantes de Feolthanos, l'Aegyl originel qui prit jadis pour femme une Viera et donna conséquemment naissance à la race des Feols-Vieras. Considérés comme des abominations par leurs congénères de sang pur, les Feols-Vieras durent s'exiler avant de trouver finalement refuge dans le volcan de Roda, où leur communauté se développa à un rythme extrêmement lent compte tenu de leur durée de vie trois fois plus importante que celle des humains. Mydia, elle, n'accepta jamais cette réclusion forcée et s'en prenait fréquemment à sa mère, en lui faisant part, avec une certaine violence, de son mal-être de plus en plus brûlant. La mère n'était pas insensible aux plaintes de la fille, mais maintenait malgré tout l'interdiction pour tout Feol-Viera sans exception de quitter le volcan. Elle tenta cependant de rassurer son enfant en lui présentant un ouvrage, dans lequel était prophétisé leur ascension dans les cieux d'Ivalice et leur liberté retrouvée, courtoisie de Feolthanos, leur chef suprême. Une promesse insuffisante pour Mydia, qui, un beau jour, décida de braver l'interdiction et de quitter sa communauté pour rejoindre le monde extérieur. Elle entreprit alors un voyage fait d'émerveillement constant, traversant nombre de pays en prenant le temps d'en apprécier les trésors culturels, avant d'arriver à Rabanastre en l'an 704, soit juste avant le début de la guerre. Mydia y fit la rencontre de Vélis, un jeune homme dont elle tomba amoureuse, et tous deux entamèrent dès lors une relation passionnée, qui transcendait leurs différences culturelles et raciale. Mais tandis que Mydia se plaisait à imaginer l'avenir aux côtés de Vélis, celui-ci lui annonça finalement son souhait de rejoindre l'armée dalmascane, qui s'apprêtait alors à livrer une bataille décisive contre Archadia à la forteresse de Nalbina. Malgré la promesse d'un retour aux côtés de sa bien-aimée une fois la guerre terminée, Vélis périt comme tant d'autres dans le sanglant combat pour la défense de la forteresse, et Mydia fit pour la première fois la douloureuse expérience du deuil.

Accablée par la perte de Vélis, elle se souvint alors du livre que lui avait présenté sa mère. Celui-ci mentionnait Feolthanos, son ancêtre qui disposait, selon le texte, de la vie éternelle. S'accrochant à ce maigre espoir, Mydia partit à sa recherche dans le but de redonner vie d'une manière ou d'une autre à Vélis. Après un long périple, elle trouva finalement les ruines de Glabados, au sein desquelles Feolthanos avait autrefois caché des auracites recélant une part de son anima. En posant la main sur l'un d'eux, Mydia fit venir à elle le vaisseau aegyl qui lui permit de rejoindre Lemurés, où l'attendait Feolthanos. Des siècles de solitude couplés à sa fusion avec l'auralithe l'avaient alors dépouillé de son anima, et avec lui ses scrupules d'utiliser sa propre descendante comme un pantin dans sa quête de revanche sur les Occurias. Feolthanos fit naître dans l'esprit de Mydia l'illusion d'une possible résurrection de son bien-aimé, à la condition qu'elle l'aide à récupérer tout l'anima stocké dans les autres auralithes de Lemurés. Grâce au pouvoir de son auracite trouvé dans les ruines de Glabados, Mydia crut faire revenir Vélis à la vie, mais ce qu'elle créa n'était en fait qu'un Yarhi qui en partageait l'apparence. L'invocation fit perdre à Mydia son anima, la rendant dès lors parfaitement malléable pour Feolthanos. Signe de la naissance d'une nouvelle entité, elle devint le Juge Ailé, recouvrant sa délicate silhouette d'une armure aux couleurs ternes, avec laquelle elle se lança dans sa quête du prélèvement de l'anima des deux autres auralithes de Lemurés, ce qui devait permettre à son ancêtre d'accumuler à terme suffisamment de puissance pour se venger des dieux.

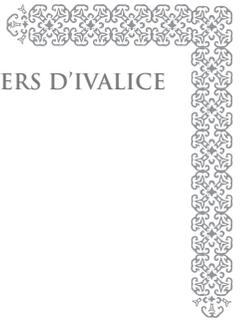
À ce moment, la seule chose qui empêchait Feolthanos de retourner sur Ivalice était la barrière que les Occurias avaient érigée autour du continent flottant. C'était sans compter sur la destruction du Criste Solaire du phare de Ridorana, qui généra une déflagration de Miste suffisamment violente pour percer la barrière et ouvrir une voie vers le monde extérieur. À peine sortie de la guerre, Ivalice s'appêtait alors à faire face à une nouvelle menace, cette fois-ci venue du ciel...



LA LÉGENDE FINAL FANTASY XII

LIVRE II - ÉTUDE





LES JEUX DE L'UNIVERS D'IVALICE

YASUMI MATSUNO, DE QUEST À SQUARESOFT

Il serait bien naïf de croire qu'Ivalice, dans ses codes comme dans son esthétique, est né spontanément au milieu des années quatre-vingt-dix, lorsque Yasumi Matsuno s'est mis à imaginer pour la première fois les aventures de Ramza l'hérétique pour *Final Fantasy Tactics*. La création de cet univers, jadis médiéval, qui s'est progressivement ouvert à une *fantasy* plus légère et une direction artistique plus lumineuse, n'a finalement été que la suite logique des efforts de Matsuno chez la société Quest et sa rencontre avec des figures importantes comme Akihiko Yoshida, Hiroshi Minagawa ou Hitoshi Sakimoto. Par conséquent, la genèse d'Ivalice ne nous fera pas remonter à 1997, date de sortie de *Final Fantasy Tactics*, mais bien avant, jusque dans la jeunesse de son principal architecte.

Né en 1965 dans la petite ville d'Arai, au sein de la préfecture de Niigata, Matsuno a rapidement appris à passer outre le manque d'animation de son lieu de vie en dévorant des montagnes de mangas, lorsqu'il ne passait pas des heures devant son écran de télévision à regarder des films et des *anime*. Si la saison estivale permettait au jeune garçon de sortir pour jouer au baseball ou simplement profiter du soleil, l'hiver, lui, plongeait Arai sous trois bons mètres de neige et confinait fatalement les citadins chez eux. Cette réclusion, Matsuno s'en est servi pour développer un talent qui le mènera là où l'on sait : son imagination. Outre le fait qu'il s'abreuve d'une multitude d'histoires par la télévision ou la lecture de nouvelles, le jeune garçon possède déjà un goût prononcé pour l'Histoire avec un grand H et s'amuse alors à concevoir des dioramas en s'inspirant souvent d'évènements célèbres, comme les batailles de la Seconde Guerre mondiale. Plus que de construire des répliques inanimées de personnages, de tanks et de champs de bataille, Matsuno y développe des bribes d'intrigue, préludes aux grandes sagas que son esprit déjà fécond saura faire naître quelques années plus tard. Avec le temps, Matsuno s'est également découvert une passion pour le cinéma. Tout autant attiré par les blockbusters hollywoodiens que les productions plus modestes, voire les films d'auteur, il avouera avoir une affection toute particulière pour la première trilogie *Star Wars*, à une époque où l'attente entre les trois films suscitait bien

des fantômes. Une fois encore, l'imagination du créateur était au centre de toutes ses passions.

Et puis, il y a eu le premier contact avec le jeu vidéo. Comme des millions de Japonais, Yasumi Matsuno a découvert le genre en se rendant dans des salles d'arcade, parfois en secret pour ne pas se faire houspiller par ses parents. Le jeune homme passait un certain temps dans la salle en face de la station de Nagano, là où travaillait son père au ministère de la Poste et des télécommunications. Là, il a pu goûter aux grands classiques comme *Pac-Man*, *Xevious* ou le principal rival de *Space Invaders*, *Galaxian*. En 1982, la NES investissait les salons japonais, mais le jeune Matsuno n'avait alors pas les moyens de s'en procurer une et devait se contenter de jouer chez des amis. Lorsque quatre d'entre eux se lançaient dans une partie de mah-jong, le cinquième patientait en allumant la console de Nintendo.

En 1984, Matsuno quitte son Arai natal pour s'installer à Tôkyô. Après un an passé en classe préparatoire, le jeune homme entre à l'université de Hosei, où il étudie le droit. La dimension politique des intrigues d'Ivalice et de la série des *Ogre* prend tout son sens lorsque l'on découvre quelle était la «major¹» de Matsuno: les relations internationales. Bien que ses années universitaires n'aient pas été couronnées de succès au niveau purement scolaire, elles permettront au jeune homme de se lancer dans plusieurs activités qui lui seront grandement bénéfiques dans sa future vie professionnelle. L'université lui permet notamment d'intégrer son club de recherches cinématographiques, où son esprit va commencer à bouillonner. Matsuno se lance alors dans la rédaction de scénarios, tout en découvrant les difficultés inhérentes à la production de films, même pour les petits projets. Le jeune créateur, à l'instar de ses camarades cinéphiles, va se retrouver contraint de chercher un petit boulot. Ses expériences seront multiples: Matsuno va dessiner pour une compagnie de design, mais aussi, et surtout, se mettre à écrire pour des magazines, notamment une revue économique pour laquelle il continuera de travailler après l'abandon de ses études, suite à ses trois années passées à l'université. Cette dernière activité sera certainement la plus productive pour le jeune homme, puisque son écriture va se retrouver affinée, perfectionnée par les corrections systématiques de son éditeur, desquelles il prendra note avec assiduité.

Son expérience cinématographique, quant à elle, développera son amour de l'idée, de la trouvaille, quand bien même les impératifs financiers ne lui permettront pas de toutes les réaliser. L'émulation entretenue avec ses collègues, la bonne ambiance du club et l'absence de réel «souhait» de produire quelque chose d'économiquement viable auront, à terme, tourné son énergie et son investissement vers ce simple souci de mettre en valeur l'intelligence, la pertinence de la petite idée qui fait toute la différence.

1. La matière principale.

Mais en dépit de ses activités d'auteur, de dessinateur et d'apprenti réalisateur, Matsuno ne se trouve pourtant bon à rien, se considérant comme un touche-à-tout incapable de creuser son trou dans un domaine particulier. Passée l'euphorie des débuts, les réalités ont tôt fait de mettre à mal sa motivation. La solide hiérarchie du journalisme économique commence alors à lui peser et, arrivant à un âge où tout un chacun se demande ce qu'il va bien pouvoir faire de sa vie, Matsuno sent qu'il ne s'agit pas là de sa vocation. À cette époque, le jeu vidéo est devenu pour lui une vraie passion et, grâce à l'argent gagné avec ses petits boulots, Matsuno a pu s'offrir une NES. Deux jeux en particulier, sortis en 1986, vont le garder scotché à la manette: *The Legend of Zelda* et *Dragon Quest*. Lui qui avait découvert le jeu vidéo en arcade avec des titres d'action se trouve nouvellement attiré par le genre aventure/RPG et va rapidement enchaîner les titres similaires, sans toutefois retrouver les mêmes frissons que sur *Zelda* et *DraQue*. Cette lassitude va le pousser à s'intéresser à d'autres jeux, venant de l'Ouest pour beaucoup et se jouant essentiellement sur PC. Si l'on a beau y trouver du bon comme du moins bon, Matsuno y apprécie surtout l'envie de renouvellement systématique et l'apport continu de nouvelles idées. Le jeu vidéo prenant de plus en plus de place dans son esprit, le jeune homme parvient alors à convaincre son éditeur de le laisser publier un article sur «le début de l'ère des entreprises vidéoludiques».

Selon lui, le monde du jeu vidéo permettait – au moins à cette époque-là – de faire valoir ses idées sans avoir à mobiliser des moyens considérables. Le journalisme économique se révélant trop fermé pour lui, travailler dans le monde du jeu vidéo semblait une meilleure route à prendre. C'était décidé, Matsuno allait chercher un emploi dans ce milieu, en se vendant comme potentiel «responsable de la planification» (le garant de la bonne avancée de l'équipe). En parcourant les pages des magazines, il note les numéros de téléphones et les adresses des entreprises pour lesquelles il pourrait proposer ses services. Malheureusement, sans expérience antérieure ni compétences en informatique, difficile de se faire remarquer à une époque où la petitesse des équipes de développement réclamait justement des bases dans le domaine de l'informatique². Une seule entreprise va répondre favorablement à sa requête en lui accordant un entretien: Quest. Nous sommes alors à la toute fin des années quatre-vingt.

La société, jeune comme lui, s'était constituée sur les cendres de sa précédente incarnation, Bothtec, qui ne créait que des jeux à destination du PC³. Matsuno est alors reçu par le directeur exécutif de Quest pour son entretien et se voit expliquer que la société est en train de renouveler

2. C'était également le cas pour les compositeurs.

3. Pour la petite histoire, c'est notamment Bothtec qui a conçu *The Scheme*, dont la bande originale reste l'une des meilleures des jeunes années du compositeur Yûzô Koshiro.



HISTOIRE ET MÉCANIQUES POLITIQUES

L'histoire d'Ivalice n'a jamais été celle des « gentils » contre les « méchants », bien que le joueur, il est vrai, se soit toujours retrouvé, en dernière instance, forcé de contrecarrer une menace réelle, que ce soient les démons nommés Lucavis dans *Final Fantasy Tactics* ou la mégalomanie de Vayne Solidor dans *Final Fantasy XII*. La vérité, c'est que la frontière séparant les protagonistes des antagonistes a souvent été mise à mal par la complexité des contextes socio-politiques dans lesquels Ivalice a pris plaisir à plonger le joueur. D'où cette fréquente attribution de l'adjectif « épique » lorsqu'on en vient à parler des aventures de Ramza et consorts, et de dimension « politique » en ce qui concerne les grandes thématiques de cet univers.

Dans ce chapitre, il ne sera pas question d'un passage en revue stérile des éléments dits « politiques » des intrigues de l'univers imaginé par Yasumi Matsuno, mais plus d'une mise en perspective de ces éléments avec les codes du RPG japonais classique, en essayant de déterminer en quoi cette absence relative de manichéisme, cette complexité dans les rapports humains et l'évidente envie de coller à des mécanismes socio-politiques éprouvés font d'Ivalice un monde à part dans sa catégorie. Car Ivalice, et c'est peut-être ce qui le caractérise le mieux, précède ses héros, les met au monde, les structure en tant qu'individus et finit, à terme, par leur survivre. Nul doute que bon nombre de grands héros de notre histoire y verraient l'écho de leur propre patriotisme.

POLITIQUE ET JEU VIDÉO

La politique, ses rouages, ses enjeux, ses secrets et les fantasmes qu'elle suscite n'ont certainement pas attendu Ivalice pour servir de matériau à bon nombre de créateurs vidéoludiques. Il serait donc aussi pompeux qu'inutile de faire l'historique de la politique dans le jeu vidéo, puisque encore aujourd'hui des titres de diverses envergures continuent de proposer de nouvelles manières d'aborder ce sujet vaste aux multiples ramifications. Alors, où se trouve la singularité d'Ivalice ? Parce qu'après tout, le RPG japonais connaît son lot de rois, de reines, ou même de présidents pour les contextes les plus modernes, mais ce n'est pas la représentation « brute » du pouvoir dont il est question. Non, lorsque l'on se plonge dans les intrigues de l'univers d'Ivalice, on est avant tout

témoins des batailles pour le pouvoir et des secrets les plus inavouables du jeu politique, où les personnalités les plus marquantes de ce grand échiquier ne sont pas tant les guerriers se distinguant par leur bravoure, mais plutôt les cerveaux capables de prévoir et d'anticiper les moindres micro-conséquences de leurs choix, si tant est qu'ils décident de se lancer dans la conquête du pouvoir.

Dans un autre registre, les simulations comme la série des *SimCity*¹³⁰ de Will Wright ou *Civilization*¹³¹ de Sid Meier ont fait de la gestion urbaine, économique et sociale l'essence même de leur *gameplay*, en intégrant dans le second cas la subtilité des relations internationales. Les novices y découvriront l'équilibre instable inhérent à la fonction politique, qu'elle soit celle d'un chef de tribu, d'un ministre, d'un roi, d'un empereur ou d'un président, la société fonctionnant comme une balance sur laquelle le moindre poids posé amènera son lot de conséquences. Toujours dans les simulations, on trouve également des jeux plongeant dans les cercles arrivistes de la politique politicienne, généralement avec un certain humour, où la communication prend le pas sur le réel, quand il ne s'agit pas de « tout » faire pour remporter une élection.

La différence fondamentale entre ces simulations et l'univers d'Ivalice réside tout simplement, pour le premier cas, dans l'absence de protagonistes ou d'un scénario bien défini. Là où bon nombre de jeux de rôle vont développer un important *background* pour étoffer l'intrigue principale, cette dernière allant justement se poser sur le « socle » de l'univers créé, Ivalice va briser la frontière entre *background* et scénario. La nature des aventures de Ramza ou de Vaan va aller de pair avec des notions complexes, généralement laissées en second plan, comme les conflits de classe, les bricolages politiques, l'héritage important du passé par la notion de filiation, ou encore le clash des idéologies. Tout cela au prix de scènes de dialogues parfois assez longues (mais tellement bien écrites et mises en scène) où protagonistes comme antagonistes auront tendance à étaler leur point de vue ou leurs ambitions à court et moyen terme, les présentant au joueur comme s'il était le spectateur d'une pièce de théâtre. Pour bien marquer le détachement entre *background* et scénario, nous pourrions évoquer le cas *Shadow Hearts*, RPG de Sacnoth sorti sur PlayStation 2 en 2001. Le jeu se déroulait en effet à l'aube de la Première Guerre mondiale dans un contexte uchronique où les protagonistes, en marge des querelles d'États et autres conflits d'ordre militaro-politique, s'opposaient aux projets démoniaques d'un dangereux alchimiste. S'il était effectivement possible de traverser un Shanghai sous occupation japonaise ou de rencontrer quelques personnages historiques célèbres comme

130. Démarrée en 1989 et disponible en premier lieu sur DOS IBM-PC, Amiga, et Atari ST.

131. Entamée un peu plus tard, en 1991, sur DOS.

Mata Hari ou Raspoutine, l'intrigue était totalement indépendante de son contexte historique puisque se concentrant sur l'occulte, ce qui ne pouvait décemment pas être assumé par l'Histoire et son rationalisme scientifique.

La présentation d'un cadre sociopolitique, voire géopolitique pour les plus ambitieux, vient de fait avec des contraintes que seul le RPG semble pouvoir supporter sans trop s'en sentir écrasé. On peut penser à la série des *Metal Gear Solid* qui, malgré une reconnaissance quasi unanime du génie de son intrigue générale, doit payer le prix de la richesse et de la complexité de son scénario par des cinématiques parfois interminables au détriment de l'action et donc du *gameplay*. L'étendue des aventures proposées par le RPG, qu'il soit d'ailleurs occidental ou japonais, permet donc de faire passer de manière plus souple les longues séances d'explications ou les lectures exigeantes nécessaires à l'appréhension d'un *background* censé briller par sa richesse. Les joueurs de *The Elder Scrolls* doivent certainement avoir en tête la multitude de livres disséminés partout dans le monde du jeu et dont la lecture – totalement optionnelle – conte sa genèse ainsi que diverses légendes folkloriques de son histoire. Pour Ivalice, en revanche, le poids de l'Histoire se mesure à chaque coin de rue, que ce soit la grande place de Rabanastre faisant face au palais du Roi-Dynaste, ou encore le siège de l'Église de Glabados dans la région de Mullonde jadis submergée par les eaux. Les conflits d'aujourd'hui se font sur les cendres de ceux du passé, et ses héros – qu'ils en soient conscients ou non – doivent en porter le poids, certains le faisant avec fierté, d'autres le considérant au contraire comme un fardeau.

Difficile pourtant d'attribuer à l'univers d'Ivalice un « message » politique. La pluralité des points de vue assure une absence de parti pris dans la narration et il ne s'agit pas de défendre une classe face à une autre, ni d'attaquer frontalement une institution comme l'Église. En réalité, c'est plus par son absence de manichéisme que l'œuvre de Matsuno va porter à réfléchir et pousser modestement le joueur à penser de façon moins caricaturale avec, par exemple, une opposition riche/pauvre qui n'a pas toujours de sens ainsi que des situations où l'héroïsme peut effectivement s'entacher de tristes méthodes pour le bien de tous.

IVALICE, L'ENTITÉ RÉFÉRENTE

Nous l'avons dit précédemment : Ivalice va être, pour les acteurs de son histoire, l'entité par laquelle vont confluer leurs passions, leurs antagonismes, leurs identités et leurs fantasmes. Parce qu'il sera toujours question de la sauvegarde d'un héritage, de lutte pour l'honneur de sa lignée, de sa communauté, de sa classe ou de son peuple, et du clash des idéologies au nom de valeurs souveraines, Ivalice ne se résumera jamais à une région, un simple pays ou continent que l'on traverse pour faire ses courses, dormir