L'ENTRE-TERRE OU L'ART DE SE PERDRE : POURQUOI ELDEN RING M'A APPRIS À AIMER L'ÉCHEC

UN JEU QUI NE PREND JAMAIS LE JOUEUR PAR LA MAIN — ET C'EST PRÉCISÉMENT CE QUI EN FAIT UNE GRANDE ŒUVRE.

Romayn GIES -DN MADE 1.9-20/10/2026

DES PREMIÈRES HEURES HUMILIANTES

Ma toute première rencontre avec Elden Ring a duré quelques bonnes minutes. Une fois sorti de l'écran de création de mon personnage, j'ai été confronté à un monde aux paysages extraordinaires et immensément grands. Peu après avoir foulé le sol de l'Entre-terre, je suis tombé sur un immense chevalier qui me barrait la route. En voulant passer, je m'y suis frotté à plusieurs reprises, mais il m'écrasait en à peine trois coups. Aucun tutoriel rassurant, aucun marqueur pour m'indiquer le chemin, mais juste un monde immense qui semblait me dire : Débrouille-toi.
Pourtant, quelques heures plus tard, je ne pouvais plus m'empêcher de jouer. C'est à ce moment-là que je me suis posé une question : comment un jeu qui a commencé par nous rejeter peut-il devenir aussi fascinant ? C'est ce que je vais tenter de comprendre ici.



Capture d'écran du jeu Elden Ring-2026

UNE OEUVRE D'ART À CIEL OUVERT

Elden Ring est sorti en février 2022, il est le fruit d'une rencontre improbable : le game designer japonais Hidetaka Miyazaki (il est le créateur de la série Dark Souls, au cœur du studio FromSoftware) et l'écrivain américain George R. R. Martin, père de Game of Thrones, qui a écrit toute la mythologie du monde d'Elden Ring. On peut y retrouver des demi-dieux déchus, des généraux rongés par la folie mais également un arbre monde mourant... Le tout nous rappelle autant à la fois la tragédie grecque et le manga Berserk, Miyazaki les a souvent décrits comme source d'inspiration.
Mais la chose qui m'a le plus marqué, a été la façon dont le jeu nous raconte son histoire sans en parler. Un château en ruine, un cadavre appuyé contre une roche, une statue brisée : tout est un indice pour retracer l'histoire de ce monde. Les dialogues sont énigmatiques, et c'est au joueur de reconstituer l'histoire, comme un archiviste ou un archéologue.
Sur le plan artistique, ce jeu est une grande réussite visuelle. Les ciels dorés rappellent la peinture romantique et certains décors font penser aux toiles de Caspar David Friedrich ou encore John Martin : Une silhouette minuscule face à une nature disproportionné.



Caspar David Friedrich, Voyageur contemplant une mer de nuages, 1818

LA DIFFICULTÉ COMME FORME DE RESPECT

Lorsqu'on joue à ce jeu on lui reproche souvent d'être « trop dur ». Mais je pense plutôt qu'au contraire cette difficulté est une marque de respect envers chaque joueur. Elden Ring ne nous prend pas pour des enfants à guider mais il nous fait confiance pour apprendre de nos erreurs. Chaque défaite quand elle arrive nous apprend quelque chose (Un schéma d'attaque, un timing, une faiblesse que l'on peut exploiter), quant à la victoire, quand elle arrive, appartient vraiment à celui qui l'a méritée. Je garde encore en mémoire l'émotion d'avoir battu mon premier grand boss après une cinquantaine d'essais : une joie bien plus forte que celle d'un jeu ou l'on gagne sans avoir fait d'effort.
De plus, le jeu nous offre une vraie liberté. Quand un boss bloquait le passage, je pouvais partir explorer d'autres endroits, acquérir de l'expérience et devenir plus fort, revenir avec une autre stratégie et enfin le vaincre. Dans un monde ouvert souvent saturé d'icônes à cocher, cette liberté fait un bien fou.



Capture d'écran du jeu Elden Ring- 2026



Capture d'écran du jeu Elden Ring- 2026

MAIS TOUT N'EST PAS PARFAIT

Soyons quand même honnêtes : Elden Ring a évidemment ses défauts. Son accessibilité reste limitée, et beaucoup de ses joueurs abandonnent faute de comprendre ses systèmes, qui souvent sont mal expliqués (même les bases de la montée de niveau demandent des recherches externes). Certains combats, plus particulièrement en fin de jeu, peuvent paraître injustes plutôt que difficiles, et la caméra ou même les performances techniques ont parfois gâché mon plaisir. Enfin, respecter le joueur ne signifie pas qu'il faut rendre un jeu plus obscur : une difficulté exigeante peut rester claire.
Ces limites ne suffisent pourtant pas à effacer l'essentiel : le jeu a un point de vue fort, et il l'assume.

MAIS TOUT N'EST PAS PARFAIT

Elden Ring a reçu le titre du jeu de l'année aux Game Awards en 2022 et il s'est vendu à plus de vingt millions d'exemplaires, voici la preuve qu'une œuvre exigeante peut toucher un très large public. Pour moi, il rappelle que le jeu vidéo peut être un art, qui peut nous faire ressentir des émotions comme la solitude, la persévérance mais aussi l'émerveillement. Alors je vous pose cette question : préfériez-vous un jeu qui vous guide pas à pas, ou plutôt un jeu qui vous laisse vous perdre pour enfin mieux vous trouver ?



Capture d'écran du jeu Elden Ring- 2026

GREAT ENEMY FELLED

Romayn GIES -DN MADE 1.9-20/10/2026