



**UNIVERSITÉ
DE LORRAINE**

SHS SCIENCES
HUMAINES &
SOCIALES
METZ



centre de recherche sur les médiations
communication • langue • art • culture

**DIPLÔME MASTER 2 — AUDIOVISUEL MÉDIAS INTERACTIFS
NUMÉRIQUES JEUX PARCOURS CONCEPTION DE DISPOSITIFS
LUDIQUES**

MÉMOIRE

**PRÉSENTÉ ET SOUTENU PAR DUTRIAUX BAPTISTE
31816612**

**MASQUES SOCIAUX & PSYCHÉS
JOUABLES**

***MÉDIATION DES ENJEUX DE SANTÉ MENTALE
DANS PERSONA 5 ROYAL***

**SOUS LA DIRECTION DE MONSIEUR SÉBASTIEN GENVO
2025-2026**

REMERCIEMENTS

En préambule, je souhaite adresser ma gratitude et mes remerciements les plus sincères à toutes les personnes qui ont rendu possible la rédaction du présent travail.

Mes premiers remerciements vont à M. Sébastien Genvo pour avoir à nouveau accepté d'encadrer ce travail. À nouveau ses précieux conseils, sa disponibilité, sa bienveillance et surtout sa confiance à mon égard durant ces nombreux mois m'auront poussé à faire au mieux et encouragé à poursuivre dans cette voie qui est la recherche.

Je tiens également à remercier l'ensemble de l'équipe pédagogique de la section AMINJ CDL de l'Université de Lorraine. Cette année aura été riche d'enseignements, de formation et de développement personnel quant à mon intérêt pour le milieu de la recherche. Merci à Enzo D'Armenio, avec qui les échanges auront toujours été d'une très grande utilité pour mes travaux.

Un très grand merci à mes camarades de l'Expressive GameLab, tout particulièrement Manon dont la patience n'aura su être éprouvée par ces mois de travail particulièrement denses. Un immense merci à Lucas, dont la disponibilité et les conseils auront été immensément précieux durant ces dernières semaines.

Je remercie aussi toutes celles et ceux qui, s'intéressant de près ou de loin à ce travail, auront su m'aider moralement ou me prêter une oreille attentive sur mes réflexions et mes interrogations durant toute son avancée. Merci particulièrement à Clément pour son aide précieuse en traduction japonaise.

Je souhaite adresser mes remerciements à mes camarades de promotion, tout particulièrement Antonin et Sacha pour le soutien et les encouragements constants sur ces mois partagés ensemble.

Je pense aussi à Théo, qui aura vu la genèse ainsi que l'accomplissement de ce travail et dont l'amitié se sera toujours accompagnée d'échanges plus que productifs quant à mes recherches, je ne saurais que trop le remercier.

Un très grand merci à Inès, dont les trop nombreuses relectures de ce travail ainsi que de ceux qui l'ont précédé n'auront pas su avoir raison de son infinie patience. Sa présence et son inestimable soutien auront été essentiels à la bonne tenue de cette production.

Enfin, je tiens à remercier ma famille et tout particulièrement mes parents, qui de près comme de loin auront toujours su m'accompagner et m'encourager dans les bons moments comme dans les plus difficiles. Les mots me manquent pour dire à quel point leur présence aura été indispensable, non seulement dans l'écriture de ce travail, mais dans l'entièreté de mon parcours.

GLOSSAIRE

Bosei shakai (母性社会) : Concept du psychologue Hayao Kawai désignant la « société maternelle » japonaise, caractérisée par une matrice collective qui protège mais peut aussi étouffer l'individualité.

Consommation de base de données / *Database Consumption* (データベース消費) : Concept d'Hiroki Azuma décrivant la manière dont le public *otaku* consomme des briques d'archétypes (*kyara-moe*) plutôt que de grands récits unificateurs.

Furyō (不良) : Terme générique pour désigner un jeune délinquant ou un adolescent en rupture avec le système scolaire.

Gaman (我慢) : Vertu stoïque d'endurance, de patience et de résilience face à l'adversité ou à la souffrance, sans plainte apparente.

Gaikokujin (外国人) : Terme désignant une personne étrangère, littéralement « personne d'un pays extérieur ». Il est parfois abrégé en *gaijin*. Il peut renvoyer à des dynamiques d'altérité et de distinction entre intérieur et extérieur du groupe social.

Gyaru / Gal (ギャル) : Sous-culture de mode féminine subversive caractérisée par une hyper-esthétisation (maquillage, cheveux clairs) en opposition aux codes de la féminité japonaise traditionnelle.

Hāfu (ハーフ) : Terme japonais (issu de l'anglais *half*) désignant les personnes de double nationalité ou métisses, souvent soumises à des dynamiques d'altérité ou d'exotisation.

Haji (恥) : Notion de honte sociale liée au regard d'autrui et à la transgression des attentes collectives. Elle peut structurer les comportements d'évitement, de retenue ou d'autocontrôle.

Hikikomori (引きこもり) : Phénomène de retrait social pathologique caractérisé par un isolement à domicile supérieur à six mois, théorisé notamment par Tamaki Saitō.

Honne (本音) : Les sentiments véritables, les désirs profonds d'un individu, souvent relégués à la sphère privée ou intime (*uchi*).

Ijime (いじめ / 虐め) : Harcèlement répété, notamment en milieu scolaire ou professionnel, visant souvent à isoler une personne perçue comme différente ou déviante par rapport au groupe.

Jishuku (自粛) : L'effort d'autorégulation, de retenue volontaire ou d'autocensure face à une situation de crise ou pour éviter le *meiwaku*.

JRPG : *Japanese Role-Playing Game*, acronyme pour les jeux de rôle produits au Japon.

Métanoia (改心, *kaishin* ; litt. : réforme de l'esprit/cœur) : Changement opéré au sein d'une personne à la suite des actions du joueur. Désigne généralement l'arrêt d'actions néfastes et la volonté de payer pour ses propres crimes.

Karōshi (過労死) : Mort par surmenage ou épuisement professionnel (crise cardiaque, AVC ou suicide lié au travail).

Kokoro no kaze (心の風邪) : Littéralement « le rhume de l'âme/du cœur ». Métaphore marketing popularisée par l'industrie pharmaceutique japonaise dans les années 2000 pour minimiser et médicaliser la dépression.

Kyara (キャラ) : Le personnage-archétype de la pop culture, défini par des traits plastiques ou comportementaux réutilisables, indépendant de son récit d'origine (Hiroki Azuma).

Media mix (メディアミックス) : Stratégie industrielle japonaise de déploiement d'une franchise sur une multitude de supports interconnectés (mangas, *anime*, jeux vidéo, *goodies*) théorisée par Marc Steinberg.

Meiwaku (迷惑) : Le fait de causer un dérangement, une nuisance ou un tort à autrui. Notion centrale de l'éducation japonaise qui régit l'évitement des conflits.

Omote (表) / *Ura* (裏) : Couple conceptuel désignant la face publique/officielle d'un espace ou d'une situation (*omote*) et son envers caché, secret ou invisible (*ura*).

Persona / Ombre : Concepts de la psychologie analytique de Carl Gustav Jung. La persona est le masque social intermédiaire entre l'individu et la société ; l'ombre est la part refoulée, négative ou primitive de la psyché.

Seifuku (制服) : Uniforme scolaire japonais, marqueur visuel d'appartenance institutionnelle, de normalisation sociale et d'inscription des personnages dans l'espace scolaire.

Seken (世間) : Le regard de la société, l'opinion publique diffuse. Pression invisible mais omniprésente qui dicte la norme et le conformisme au Japon.

Sekentei (世間体) : Préoccupation liée à l'apparence sociale et à la réputation auprès du *seken*. Elle renvoie à la manière dont un individu ajuste son comportement pour éviter le jugement collectif ou la honte sociale.

Tatemaie (建前) : La façade sociale, les opinions conformes et le comportement de circonstance affichés en public (*soto*) pour préserver l'harmonie du groupe.

Tate-shakai (縦社会) : Concept désignant la structure strictement verticale et hiérarchique de la société japonaise (Nakane, 1970).

Trickster : Archétype jungien, entité mythologique qui subvertit les règles, franchit les frontières et provoque le changement.

Uchi / Soto (内 / 外) : Couple conceptuel désignant l'intérieur et l'extérieur du groupe social. *Uchi* renvoie au cercle d'appartenance, intime ou familial, tandis que *soto* désigne l'extérieur, l'altérité ou l'espace des relations formelles.

Wakamono mondai (若者問題) : Terme générique désignant les « problèmes de la jeunesse » dans le discours public et médiatique japonais (délinquance, retrait, refus du modèle traditionnel).

Yankee (ヤンキー) : Sous-culture juvénile délinquante et rebelle, reconnaissable à ses codes capillaires (cheveux teints) et vestimentaires (uniforme altéré).

INTRODUCTION

Chacun dit que la vie est une scène de théâtre, mais la plupart des gens ne semblent pas obsédés par cette idée, du moins pas aussi tôt que je le fus. Dès la fin de mon enfance, j'étais déjà fermement convaincu qu'il en était ainsi et que j'aurais un rôle à jouer sur cette scène, sans jamais révéler mon véritable moi. Et comme ma conviction s'accompagnait d'un manque d'expérience extrêmement naïf [...] j'étais pratiquement certain que tous les hommes s'embarquent dans la vie exactement de cette manière. Je m'imaginais avec optimisme qu'une fois la représentation achevée le rideau tomberait et que le public ne verrait jamais l'acteur sans son maquillage. (Mishima, 1949, p. 101)

C'est par cette intuition précoce que le narrateur des *Confessions d'un masque* de Yukio Mishima formule la difficulté d'habiter l'espace social sans médiation entre intériorité et rôle public. Cette question du masque constitue le point d'entrée de la présente recherche, consacrée au cas d'étude *Persona 5 Royal* (Atlus, 2019), jeu de rôle japonais dont le dispositif narratif et ludique repose sur la tension entre identité sociale, intériorité psychique et appartenance collective.

Or, cette tension ne relève pas uniquement de l'imaginaire littéraire ou vidéoludique. Elle renvoie plus largement aux ajustements ordinaires par lesquels les individus composent avec les rôles et les contextes de la vie sociale. La crise sanitaire de la COVID-19 a rendu cette dimension particulièrement visible en suspendant brutalement les formes ordinaires de contact interpersonnel. En vidant les espaces publics et en mettant en place des conditions de confinement qui ont fragilisé les cadres habituels de sociabilité, elle a placé les questions de santé mentale, d'isolement et de médiation du lien social au centre des préoccupations publiques (Kathirvel, 2020). L'irruption de la pandémie a ainsi contribué à rendre visibles des vulnérabilités psychiques jusque-là traitées comme individuelles ou périphériques, qu'il s'agisse des angoisses liées à la situation sanitaire, du sentiment d'isolement ou de la montée de symptômes dépressifs (*ibid.*).

Ce coup d'arrêt brutal a profondément reconfiguré le rapport à l'espace domestique et aux pratiques culturelles quotidiennes. Face à la restriction des contacts sociaux et des déplacements, le jeu vidéo a été particulièrement réinvesti comme espace de sociabilité médiatisé et d'évasion. En s'installant au cœur des routines confinées, le média a connu une augmentation notable de ses pratiques, avec une hausse de 46 % du nombre de joueurs dès le premier trimestre 2020 (Trépanier-Jobin & Savoie, 2023). Ce contexte a également mis en lumière l'ambivalence institutionnelle que revêt le jeu vidéo. Alors que l'Organisation

Mondiale de la Santé (OMS) avait reconnu le trouble du jeu vidéo dans ses classifications, certaines initiatives liées à la période pandémique ont encouragé les pratiques vidéoludiques comme moyens de maintien du lien social en situation de confinement. Cette réactualisation des liens entre jeu vidéo, santé mentale et sociabilité médiatisée invite dès lors à interroger la place du médium dans un espace culturel structuré par des logiques de circulation mondiale.

Au-delà de son statut d'industrie culturelle majeure, le jeu vidéo a vu sa croissance s'intensifier sous l'effet de la pandémie (Şener et al., 2021), confirmant et accélérant sa dimension structurellement globalisée (Benghozi, 2019). Pour s'adresser à ce public mondial, les productions vidéoludiques mobilisent des logiques de communication et de médiation à large échelle. Elles s'appuient sur des codes et des signes spécifiques capables de susciter et de maintenir une attitude ludique (Genvo, 2006). C'est dans ce contexte communicationnel à large échelle qu'émergent des discours et des représentations transnationales. En d'autres termes, le jeu vidéo développe des conventions visuelles, des archétypes narratifs et des formes d'interaction qui circulent d'un marché à l'autre pour devenir des références partagées dans l'imaginaire vidéoludique. Ces stratégies de lisibilité globale permettent de s'adresser à des publics hétérogènes, sans pour autant effacer les spécificités des pôles de production. Car si l'industrie vidéoludique globalisée implique un public diversifié, elle repose également sur des territoires de création eux-mêmes différenciés.

C'est au sein de cette industrie globalisée que plusieurs pôles de production singuliers apparaissent et captent l'attention. Le Japon demeure à cet égard un territoire majeur et historiquement structurant du jeu vidéo, représentant environ 10 % du marché mondial (Famitsu, 2025). Plus qu'une puissance économique, le jeu vidéo japonais — ou *geemu* — dispose de sa propre grammaire, de structures esthétiques spécifiques et de codes idéologiques situés (Hutchinson, 2019). Pourtant, loin de rester cantonnées à leurs frontières, ces spécificités locales sont reconnues et réinterprétées par un vaste ensemble de joueurs à travers le monde.

Cette tension dialectique entre la standardisation globale des industries culturelles et les spécificités locales de la création constitue le cœur de la présente étude. Le contexte japonais se caractérise en effet par des problématiques sociales et cliniques au sein desquelles les dynamiques d'isolement et de retrait social occupent une place importante (Saitō, 1998). Dès lors, les représentations véhiculées au sein de ces productions locales ne relèvent pas de fictions

indépendantes de leur contexte, mais constituent des espaces discursifs capables d'éclairer les enjeux contemporains liés à la santé mentale.

Cette perspective a trouvé une résonance particulière lors de la crise de la COVID-19, lorsque les mesures de confinement ont produit, à l'échelle globale, une expérience temporaire de restriction sociale et de repli domestique. Sans assimiler cette situation à la condition clinique du retrait social, elle a néanmoins rendu plus sensibles les enjeux d'isolement et de médiation du lien. Face à un monde extérieur associé à la menace sanitaire et à la limitation de déplacements, le besoin d'évasion (Homo Ludens, 2023) a conduit les joueurs à investir des hétérotopies proposées par l'industrie, dont certaines productions japonaises.

Au printemps 2020, plusieurs productions japonaises ont été investies à l'international comme des réponses esthétiques contrastées au contexte pandémique. D'un côté, le phénomène *Animal Crossing : New Horizons* (Nintendo, 2020) a offert un espace insulaire apaisé, fondé sur une utopie pastorale et sur la reconstruction d'une microsociété sans conflit apparent. Le titre de Nintendo propose au joueur une île paradisiaque où les interactions avec les voisins virtuels et les autres joueurs permettent de maintenir des formes de sociabilité douce, dans un cadre coloré, répétitif et disposant de peu de contraintes. De l'autre, *Persona 5 Royal*, dont la sortie occidentale coïncide avec le premier confinement en mars 2020, propose une expérience presque inverse. Loin de l'éloignement vers une nature pacifiée, le jeu propose une réappropriation virtuelle d'un espace métropolitain alors largement inaccessible. Là où *Animal Crossing* répond au confinement par la suspension pastorale du conflit, *Persona 5 Royal* sature l'expérience du joueur par une omniprésence de Tokyo, de ses routines, de ses contraintes temporelles et de ses expériences sociales codifiées.



Figure 1 — Représentations des univers d'*Animal Crossing New Horizons* (gauche) et *Persona 5 Royal* (droite)

Ce contraste montre que les productions vidéoludiques commerciales ne proposent pas une réponse homogène au contexte pandémique. Si *Animal Crossing : New Horizons* apparaît comme l'exemple le plus emblématique d'une évasion pastorale, il répond à plusieurs besoins identifiés par le collectif Homo Ludens : « un besoin d'interactions sociales, un besoin de repos, un besoin d'évasion, un besoin d'exutoire, un besoin de productivité et un besoin d'expression identitaire » (2023, p. 50). *Persona 5 Royal* s'inscrit, quant à lui, dans une autre logique. Héritier du JRPG — *Japanese Role-Playing-Game* —, il propose une intensification ludique des contraintes du réel, loin de la suspension apaisée d'*Animal Crossing*. Parmi ces contraintes se trouvent la gestion du temps, la sociabilité, ou encore l'exploration urbaine. C'est précisément parce que ses mécaniques répondent autrement à ces mêmes besoins — interaction, évasion, exutoire, expression de soi — qu'il constitue un corpus particulièrement propice pour interroger la médiation vidéoludique du mal-être psychique et social.

Paru à l'origine en 2016, *Persona 5* connaît une version enrichie avec *Persona 5 Royal* en 2019 au Japon, puis en 2020 en Occident. Cette édition pousse à son point d'aboutissement un dispositif ludo-narratif fondé sur l'articulation entre vie quotidienne et sociale, et exploration d'espaces psychiques. Le titre structure son récit autour du calendrier scolaire japonais, d'avril à février, et impose au joueur une gestion rigoureuse de son temps entre les impératifs de vie lycéenne et les affrontements dans l'univers psychique du jeu : le Métaverse. L'intrigue repose sur la trajectoire de Ren Amamiya, adolescent victime d'une injustice pour avoir défendu une femme agressée par un homme politiquement influent. Accusé à tort, Amamiya est placé en probation et se voit attribuer le statut de délinquant en sursis. Il est envoyé à Tokyo sous la tutelle de Sojiro Sakura, gérant d'un café et ami éloigné de sa famille pour y poursuivre sa scolarité.

Le titre d'Atlus met ainsi en jeu un lycéen dont le quotidien se déploie jour après jour sur une année scolaire. Durant cette période, le joueur peut se déplacer dans plusieurs quartiers de Tokyo et participer à diverses activités ordinaires — étudier, travailler à temps partiel, fréquenter des cafés, faire des achats, aller au cinéma ou passer du temps avec d'autres personnages. Cette simulation de vie se couple à une mécanique de sociabilité centrale, celle des Confidents, par laquelle le joueur développe des liens d'amitié, de confiance ou d'intimité avec ses camarades et d'autres figures secondaires. Ce dispositif de vie sociale permet ainsi de constituer le groupe de protagonistes que le joueur incarne dans le cadre de la deuxième facette du jeu qui est celle d'un jeu de rôle traditionnel. *Persona 5 Royal* articule donc exploration

urbaine, gestion du temps, construction du lien social et phases de combats. Sans avoir été conçu en réponse à la pandémie, le jeu a vu sa réception internationale coïncider avec un moment où les pratiques vidéoludiques étaient massivement investies comme espaces d'interaction et d'évasion. Cette coïncidence rend son étude particulièrement pertinente au regard des liens entre jeu vidéo, santé mentale et sociabilité médiatisée. Cette approche ancrée dans l'espace urbain trouve un écho direct dans les propos de son producteur tels que rapportés par Mondelli (2022). Dans son analyse de l'esthétique du quotidien dans *Persona 5*, l'auteur s'appuie sur un entretien entre Katsura Hashino, producteur du jeu, et Hiroki Azuma, spécialiste de l'industrie culturelle japonaise, pour montrer que la reproduction de Tokyo répond à une intention de sémiotisation du réel, la ville doit paraître tangible aux joueurs tout comme les problèmes sociaux qui la traversent (*ibid.*). Dans ce même entretien, cette sémiotique de la réalité est mise en relation avec les mécaniques du JRPG et une sémiotique ludique visant à rendre le message du jeu accessible par l'expérience de jeu elle-même. Dès lors, *Persona 5* apparaît non seulement comme un jeu porteur de message social, mais également comme un dispositif où ce message est communiqué par la jouabilité. Bien que cette analyse de Mondelli porte sur *Persona 5*, elle demeure pleinement pertinente pour *Persona 5 Royal* qui conserve cette structure urbaine et ludo-narrative tout en y ajoutant des personnages et un arc narratif supplémentaire.

Dans l'œuvre d'Atlas, le mal-être contemporain et la quête de sens s'inscrivent au cœur du dispositif ludo-narratif. En mettant en scène des adolescents contraints d'arracher littéralement leurs masques pour accéder à leur puissance d'agir, le jeu réactualise le théâtre des apparences décrit par Mishima. Ce faisant, il rend opératoires par le gameplay plusieurs concepts dérivés de la psychanalyse jungienne au premier rang desquels la persona, l'ombre et l'inconscient collectif.

Or, cette volonté de donner corps aux structures psychiques à travers un support audiovisuel n'est pas inédite et s'inscrit dans un héritage artistique plus large. Le film d'Ingmar Bergman, *Persona* (1966), en constitue l'un des exemples les plus célèbres. Sans nommer explicitement les concepts jungiens, le long-métrage peut être lu comme une traduction esthétique de la tension entre rôle social, intériorité et dédoublement psychique. Le parcours d'Elisabet Vogler, actrice frappée de mutisme à la suite d'une représentation théâtrale, ainsi que sa confrontation avec l'infirmière Alma, donnent forme à une crise identitaire entre sa

persona sociale et son ombre refoulée. Par son montage, le film fait de l'espace audiovisuel un espace de figuration de l'intériorité.



Figure 2 — Représentation des métaphores jungiennes dans *Persona* (1966, Bergman)

Ce détour par Bergman permet de situer *Persona 5 Royal* dans une histoire plus large des médiations visuelles de la psyché. Le jeu vidéo prolonge cet héritage, mais le transforme par le biais de l'interactivité. Si le cinéma donne à voir les fractures de l'intériorité, le jeu vidéo les rend explorables et manipulables par l'action du joueur.

La série *Persona* inscrit ainsi jusque dans son titre un concept majeur de la psychanalyse jungienne, qu'elle transpose dans le cadre de la vie quotidienne de la jeunesse japonaise. Pour mesurer la portée de cette proposition et comprendre comment ces représentations de la psyché ont pu circuler à l'échelle internationale, une brève recontextualisation culturelle et industrielle s'impose. *Persona* voit le jour en tant que série dérivée de *Shin Megami Tensei*, franchise de JRPG du studio Atlus. Alors que la série principale s'inscrit dans des univers souvent post-apocalyptiques, marqués par l'occultisme et les conflits métaphysiques, *Persona* déplace progressivement ces motifs vers un cadre plus quotidien, celui de l'école.

Cette inflexion apparaît dès *Shin Megami Tensei : Megami Ibunroku Persona* (Atlus, 1996) sur PlayStation, conçu dans le prolongement de *Shin Megami Tensei If...* (Atlus, 1994), dont le cadre scolaire avait ouvert la voie à une reconfiguration de la formule. En mettant en scène des lycéens capables d'invoquer leurs Personae, la série pose les fondations d'un dispositif où la force psychique des personnages devient une puissance matérialisable. Au fil de son développement, *Persona* accentue progressivement la séparation entre le monde quotidien et les espaces psychiques où ces puissances peuvent s'exprimer. Cette distinction

deviendra centrale dans *Persona 5 Royal*, qui organise son dispositif autour de la scission entre Tokyo, espace social normé, et le Métaverse, espace de révélation et de confrontation des distorsions psychiques.



Figure 3 — Représentation du système de combat dans Digital Devil Saga Megami Tensei (haut gauche) ; Shin Megami Tensei If... (haut droite) ; Megami Ibunroku Persona (bas gauche) ; Shin Megami Tensei : Persona 2 Innocent Sin (bas droite)

Si les premiers opus maintiennent une porosité importante entre monde réel et phénomènes psychiques, les épisodes ultérieurs tendent à organiser plus nettement leur séparation. Cette évolution est décisive pour comprendre *Persona 5 Royal*, où la dissociation entre quotidien social et espace psychique devient la structure même de l'expérience ludique.

Un premier paradoxe apparaît alors. *Persona 5 Royal* se présente d'abord comme une représentation tangible de Tokyo, au sens où la ville y est mise à disposition du joueur comme un espace parcourable et susceptible de produire une forme de projection touristique. Pourtant, ce réalisme urbain coexiste avec la matérialisation ludique de concepts issus de la psychanalyse occidentale, notamment la persona et l'ombre. Cette double structure ne relève pas uniquement

du récit, mais aussi dans la jouabilité puisque des modalités d'action sont possibles alternativement entre deux strates de réalité, l'espace social de Tokyo, et l'espace psychique du Métaverse. Le jeu construit ainsi une dichotomie fondamentale entre société et psyché, entre façade collective et intériorité conflictuelle. Analyser la représentation sociale de *Persona 5 Royal* suppose donc d'examiner simultanément la manière dont il représente la psyché individuelle et les structures collectives qui la façonnent. C'est dans cette articulation entre sujet et société que se situe l'un des fondements sémantiques du jeu.

Dès lors, ce double ancrage entre réalisme urbain et topographie psychique invite à interroger le statut des souffrances représentées. Il s'agit de se demander dans quelle mesure le mal-être individuel des personnages fonctionne comme le révélateur, voire le symptôme, de tensions structurelles propres à la société japonaise contemporaine. Le dispositif ludo-narratif ouvre ainsi une piste de réflexion où la souffrance psychique dépasse le cas isolé pour s'inscrire dans une dimension éminemment sociale.

Ce premier paradoxe entre espace social et espace psychique se double alors d'un second, d'ordre interculturel et intermédiatique. Si *Persona 5 Royal* met en scène des formes de mal-être fortement liées aux institutions de la société japonaise contemporaine, il les rend intelligibles à travers des concepts et des imaginaires largement transnationaux, au premier rang desquels figurent ceux de la psychanalyse jungienne. L'œuvre d'Atlus opère ainsi une forme d'hybridation culturelle, en articulant des problématiques locales à une grammaire issue du JRPG, tout en mobilisant des références mythologiques, psychanalytiques et esthétiques capables de circuler auprès d'un public globalisé.

L'objet d'étude n'apparaît pas seulement comme le reflet d'une culture isolée, mais comme un espace de médiation interculturel. Se demander comment le jeu représente le mal-être contemporain revient à poser une double question : comment des réalités sociales localisées sont-elles traduites par des formes narratives et procédurales globalement intelligibles ? Et comment *Persona 5 Royal* médiatise-t-il certaines tensions de la société japonaise auprès d'un public international, sans pour autant dissoudre leur ancrage culturel ? Cette interrogation suppose également de prendre en compte les structures culturelles et industrielles dans lesquelles le jeu s'inscrit, puisque celles-ci conditionnent en partie les formes de médiation qu'il rend possibles.

C'est à la croisée de ces interrogations que se situe le cœur de la réflexion de la présente étude, qui se structurera autour de la problématique suivante :

En quoi le dispositif ludo-narratif de *Persona 5 Royal* opère-t-il une médiation des enjeux de santé mentale, en traduisant des formes de mal-être psychique et social liées aux tensions structurelles propres à la société japonaise contemporaine dans une grammaire visuelle, narrative et procédurale intelligible pour un public globalisé ?

Pour répondre à cette problématique, cette recherche fait le choix de se focaliser sur l'objet même *Persona 5 Royal*, appréhendé comme un dispositif de communication et de médiation multimodal. Une approche centrée sur l'analyse du dispositif ludo-narratif et de ses discours est donc privilégiée plutôt qu'une étude de réception auprès des publics. Il s'agira donc de faire ressortir la production de sens là où elle s'articule, à savoir dans la matière visuelle, textuelle et procédurale du jeu. Au même titre, il ne s'agira non pas de poser un diagnostic clinique sur les personnages fictionnels mais d'analyser la manière dont le jeu représente et organise des formes de souffrance psychique socialement situées.

Le choix du corpus s'est donc arrêté sur *Persona 5 Royal*. Le titre condense les tensions constitutives des objets de la recherche présente, à savoir un ancrage spatial et social localisé — le Tokyo contemporain —, allié à une mobilisation explicite d'imaginaires psychiques transnationaux et un succès critique et commercial international. L'analyse de cette œuvre permettra ainsi d'observer comment des signes issus d'un espace culturel précis sont rendus intelligibles et jouables à l'échelle globale par l'articulation du récit, de l'image et des mécaniques de jeu.

Enfin, le choix de la méthode se porte sur la sociosémiotique telle que définie par Hodge et Kress (1988), au sens où elle permet d'articuler l'ordre du discours et l'ordre social. Elle offre ainsi un cadre pertinent pour analyser la représentation de la société dans un dispositif vidéoludique, tout en tenant compte de son contexte de production et de l'héritage culturel dans lequel il s'inscrit.

L'analyse s'articulera en deux parties. La première aura pour fonction de construire le cadre théorique, culturel et méthodologique de la recherche. Autrement dit, il s'agira d'abord de définir la santé mentale comme notion à la fois médicale, sociale et médiatique avant

d'observer la manière dont le jeu vidéo a progressivement constitué un espace de représentation et de mise en expérience du mal-être psychique. La réflexion se déplacera ensuite vers le contexte japonais afin de comprendre comment les rapports entre individu et société structurent les représentations de la souffrance. Enfin, cette première partie s'achèvera sur la présentation de l'approche sociosémiotique et de la grille d'analyse appliquée au corpus.

La seconde partie quant à elle sera consacrée à l'étude de *Persona 5 Royal*. L'analyse portera d'abord sur la structure narrative et audiovisuelle du jeu, c'est-à-dire sur la manière dont il organise ses récits, ses personnages et ses espaces psychiques. Elle examinera ensuite les spécificités du *game design*, afin de montrer comment le dispositif rend jouables les tensions liées au temps, au lien social, à la psyché et à l'action collective. Enfin, l'étude se concentrera sur la discursivité sociale japonaise représentée dans le jeu, en interrogeant la manière dont *Persona 5 Royal* articule le regard collectif, la marginalité et la réintégration dans l'ordre social.

I. SITUER LA PSYCHÉ : SANTÉ MENTALE, JEU VIDÉO ET SOCIÉTÉ JAPONAISE

1. JEUX VIDÉO ET SANTÉ MENTALE

A. La santé mentale : notion médicale, sociale et médiatique

Avant d'analyser la manière dont les productions vidéoludiques japonaises représentent et médiatisent les enjeux de santé mentale, il est nécessaire de préciser ce que recouvre cette notion. La santé mentale ne peut en effet être réduite à l'absence de trouble psychique. Elle désigne un ensemble de conditions individuelles et sociales qui participent au bien-être, à la vulnérabilité ou à la souffrance des sujets.

Une remarque essentielle à noter en préambule d'une possible définition est que le terme « santé mentale » a longtemps été reconnu comme « indéfini, flou et mal délimité » (Doron, 2015, p. 9). En cela, et pour tenter d'en saisir les caractéristiques générales, il semble pertinent de se tourner vers la façon dont les instances spécialisées à grande échelle dessinent les contours de la santé mentale. L'Organisation Mondiale de la Santé définit la santé mentale de la manière suivante :

« La santé mentale correspond à un état de bien-être mental qui nous permet de faire face aux sources de stress de la vie, de réaliser notre potentiel, de bien apprendre et de bien travailler, et de contribuer à la vie de la communauté. Elle a une valeur en soi et en tant que facteur favorable, et fait partie intégrante de notre bien-être. Divers facteurs personnels, familiaux, sociaux et structurels influencent notre santé mentale à chaque instant, et peuvent aussi bien la protéger que la compromettre. Bien que la plupart des gens soient résilients, être confronté à des circonstances difficiles, telles que la pauvreté, la violence, le handicap ou les inégalités, augmente le risque de développer un problème de santé mentale¹. »

Selon cette définition, la santé mentale est donc un état de bien-être, ni négatif ni positif. À celle-ci, il est possible d'ajouter les précisions apportées par Santé Publique France selon trois dimensions :

« La santé mentale positive qui recouvre le bien-être, l'épanouissement personnel, les ressources psychologiques et les capacités d'agir de l'individu dans ses rôles sociaux.

La détresse psychologique réactionnelle (induite par les situations éprouvantes et difficultés existentielles (deuil, échec relationnel, scolaire...), qui n'est pas forcément révélatrice d'un trouble mental. Les symptômes, relativement communs et le plus souvent anxieux ou dépressifs, apparaissent

¹ Voir : https://www.who.int/fr/health-topics/mental-health#tab=tab_1

généralement dans un contexte d'accidents de la vie ou d'événements stressants et peuvent être transitoires. Dans la majorité des cas, les personnes en détresse psychologique ne nécessitent pas de soins spécialisés. Toutefois, mal repérée ou mal accompagnée, la détresse psychologique peut faire basculer la personne dans une maladie ou multiplier les difficultés sociales. Lorsqu'elle est temporaire et fait suite à un événement stressant, elle est considérée comme une réaction adaptative normale. En revanche, lorsqu'elle devient intense et perdure, elle peut constituer l'indicateur d'un trouble psychique.

Les troubles psychiatriques de durée variable, plus ou moins sévères et/ou handicapants, qui se réfèrent à des classifications diagnostiques renvoyant à des critères, à des actions thérapeutiques ciblées, et qui relèvent d'une prise en charge médicale². »

Il semble donc qu'il y a bel et bien une notion de « santé mentale positive » par opposition à une supposée santé mentale négative. Celle-ci serait en lien avec une détresse psychologique caractérisée par une réaction ponctuelle qui peut aboutir en maladie à long terme. Il convient également de souligner le rôle central de la sociabilité dans la santé mentale. La sociabilité constitue par ailleurs une dimension fondamentale de la santé mentale. En effet, selon les définitions citées, cette dernière est à mettre au regard de son interaction avec la société et les individus entourant la personne souffrante. Il semble donc bel et bien que la santé mentale est non seulement un concept médical mais tout aussi bien social.

C'est dans ce cadre que l'OMS stipule que les troubles de la santé mentale « peuvent occasionner des difficultés dans tous les aspects de la vie, notamment dans les relations familiales et amicales, ou au sein de la communauté » et « peuvent être la cause, comme la conséquence, de problèmes à l'école ou au travail³ ». Alors, la santé mentale semble être également à mettre en lien avec des structures éducatives et professionnelles dans le prolongement de sa dimension sociale. Ce lien étroit entre le social et le psychique constitue le principal aspect de la santé mentale et de son soin. La spécificité de ce concept réside dans l'articulation qu'il établit entre des conflits réels, notamment sociaux et économiques, et leur expression sous la forme de conflits psychologiques internes à l'individu. La souffrance psychique devient un miroir intériorisé de dysfonctionnements et de violences symboliques d'une société (Doron, 2015).

Si ces définitions font aujourd'hui consensus à l'échelle nationale comme internationale, il convient néanmoins de rappeler que ce terme n'est pas neutre. Il s'agit d'un référentiel moderne qui a transformé la façon dont la société traite la souffrance psychique. En

² Voir : <https://www.santepubliquefrance.fr/sante-mentale>

³ Voir : https://www.who.int/fr/health-topics/mental-health#tab=tab_2

effet, au cours du XXe siècle, le terme de « santé mentale » s'est progressivement imposé en remplacement d'autres notions telles que « aliénation » ou « maladie mentale ». Ce changement redéfinit entièrement les objectifs de l'action publique et psychiatrique, en déplaçant le curseur vers la prévention et le suivi des individus (*ibid.*). Ce concept est alors indissociable d'une vision évolutionniste de l'individu : son existence est découpée en phases de vie au sein desquelles ont lieu des moments de crises (enfance, adolescence par exemple) (*ibid.*). Par ailleurs, et par opposition à l'aliénation ou la maladie mentale, la santé mentale considère en son concept l'idée de considérer celle-ci dans ses phases positives tout autant que négatives. Autrement dit, la problématique ne se limite plus qu'aux étapes de maladie, mais bel et bien à une observation complète de l'individu pour constater les évolutions de ce dernier au regard de cet élément. L'impulsion du concept se voit formalisée entre les années 1940 et 1960 en Occident, notamment par la démocratisation du terme « *mental health* » dans le monde anglophone. En France, le terme devient un référentiel effectif durant les années 1990 (*ibid.*, p. 6).

Cette démocratisation du terme est à mettre en relation avec un phénomène de représentativité de la santé mentale, notamment dans le paysage culturel contemporain. Si les troubles psychologiques et psychiatriques ont depuis longtemps irrigué l'imaginaire fictionnel, il semble qu'une nouvelle prégnance de cette thématique soit à constater suite aux crises sanitaires des dernières années.

La question de la représentation de la santé mentale est une thématique source de controverses. En effet, à l'image du concept même de santé mentale, il est avant tout question de représentations à minima négatives, qui peuvent verser dans la stigmatisation (Rousselin, 2019). Ce phénomène provient notamment d'une association systématique entre personnes souffrantes, et violence et criminalité (Anderson et al., 2018). De l'autre côté de la problématique, les psychologues et les psychiatres semblent également être l'objet de représentations stigmatisantes, les dépeignant comme manipulateurs ou malveillants (Debien, 2022). Depuis quelques années, l'emphase fictionnelle semble mise ailleurs, notamment par la multiplication des canaux de diffusion numériques.

La crise de la COVID-19 fut un tournant majeur de l'histoire contemporaine sur la mise en avant des problématiques de santé mentale dans l'espace public. Certaines études récentes démontrent toute la réappropriation des médias quant à ces thématiques, notamment les médias

ditions numériques comme sur les plateformes de réseaux sociaux en ligne. Il apparaît alors que ces nouveaux récits médiatiques mettent en avant une logique de médiation et de sensibilisation des enjeux de santé mentale auprès d'un public en proie à ces problématiques (Brard, 2025). Ce contexte entre en résonance avec une dynamique de réappropriation de la parole des personnes concernées par des troubles de la santé mentale dans l'espace médiatique, amorcée quelques années auparavant (Rousselin, 2019). Par ailleurs, la crise pandémique remet, par le biais de plusieurs confinements, diverses pratiques culturelles au centre de la vie des individus. C'est dans ce cadre que les jeux vidéo trouvent une place dans cette problématique, à la fois en tant que pratique, mais aussi en tant qu'espace d'expression.

Cette réappropriation se voit consacrée par un changement de position de la part des instances de santé internationales. Historiquement critique face à ce média, l'OMS a revu ses positions quant au jeu vidéo. Dans le contexte pandémique, l'initiative #PlayApartTogether place le jeu vidéo au centre d'une démarche visant à en faire un vecteur de lien social, initiative notamment soutenue par l'OMS, qui en souligne la capacité à contrer l'isolement (Trépanier-Jobin & Savoie, 2023). Ce positionnement met en lumière un paradoxe : alors que l'organisation venait d'inscrire officiellement le « trouble du jeu vidéo » (*Gaming Disorder*) au sein de la 11^e classification internationale des maladies (CIM-11), sa position a radicalement changé face à l'urgence sanitaire.

Dans ce contexte pandémique, c'est donc une augmentation de 46 % de joueurs qui est décomptée en mars 2020. Ce média se trouve ainsi investi au centre des pratiques culturelles mondiales, dans un contexte favorable à la diffusion de discours relatifs à la santé mentale. Le jeu vidéo devient un « espace-refuge » (Grandjean, 2023) en réponse à des problématiques comme l'isolement, l'anxiété ou la dépression. Cet investissement massif de l'espace virtuel s'explique par la capacité du médium à répondre à des besoins psychologiques fondamentaux, exacerbés par le confinement. Les travaux du collectif Homo Ludens (2023) identifient à ce titre plusieurs fonctions régulatrices du jeu en temps de crise collective : il fait office d'exutoire émotionnel, d'outil de reconnexion sociale par l'avatar, mais aussi de structure cognitive stable permettant de retrouver un sentiment de contrôle et de productivité face à un monde extérieur devenu incertain et anxiogène. En effet, outre la pratique vidéoludique, c'est aussi par la diffusion de ses discours que le média trouve son intérêt dans cette situation. Noël (2023) parle d'un « vaccin vidéoludique » au sujet des jeux vidéo comme médiateur au sujet de la santé mentale pour les joueurs.

Ce cadrage invite donc à déplacer l'analyse vers les capacités discursives propres au médium vidéoludique. Parce qu'il articule récit, image, son, règles, interfaces et action du joueur, le jeu vidéo peut donc organiser l'expérience, en rendre sensibles certaines tensions et produire des discours spécifiques sur le mal-être psychique.

B. Le jeu vidéo comme espace discursif de la santé mentale

La capacité du jeu vidéo en tant que producteur du discours constitue aujourd'hui un champ de recherche vaste. Les *Game Studies*, les sciences de l'information et de la communication et les approches sémiotiques tendent à envisager le jeu vidéo comme un objet communicationnel à part entière (Giner, 2023). Cette perspective est essentielle pour analyser les enjeux de santé mentale, dans la mesure où le médium vidéoludique configure les troubles et les vulnérabilités à travers ses récits et ses modalités d'action.

Cette prise du médium tient sur deux dimensions, la première stipule que le jeu est un objet de communication entre les acteurs du jeu, autrement dit les joueurs ; la seconde considère que le jeu est un objet de communication entre l'auteur ou l'objet et le joueur (*ibid.*). Si la première dimension trouve évidemment son intérêt, l'enjeu principal du sujet présent tient plutôt dans la reprise de la seconde. En effet, la problématique s'attache à la diffusion du sens du jeu et de comment les faits de communications qui lui sont propres sont transmis. Alors il convient de prendre en considération l'idée qu'un jeu fait communication de manière multimodale, par le texte, l'image, la jouabilité par exemple.

En cela, l'analyse communicationnelle des jeux vidéo fait écho aux analyses multimodales du discours (Gee, 2024). C'est dans ce cadre que le jeu vidéo s'envisage comme support et comme producteur de discours. C'est également en ce sens que le jeu vidéo agit dans sa discursivité comme représentant de réalités sociales par sa communication multimodale. Cet élément précis renvoie à la définition que fait Hawreliak du « mode » dans multimodal, précisant qu'il s'agit d'un concept ne faisant pas consensus. Il est toutefois possible de le rattacher à un élément indissociable de son contexte historique, social ou culturel (2018). L'auteur s'appuie notamment sur la définition du mode faite par Van Leeuwen qui définit le mode comme une « ressource sémiotique » et qui englobe les actions ou artefacts que les

individus utilisent pour communiquer, que ce soit physiquement ou par le biais de la technologie (2005, p. 3).

La définition du mode permet d'entrevoir ici en quoi le jeu est un objet communicationnel multimodal et en quoi il peut donc être producteur de discours. Plusieurs études se sont notamment focalisées sur la capacité du jeu à transmettre des idéologies par le biais de son médium, notamment au travers du concept de *persuasive games* de Bogost. Pour aller plus loin dans cet aspect, le concept de rhétorique procédurale de Bogost stipule que le système de règles du jeu contribue à formuler des arguments sur le monde réel et que donc, la nature même du jeu est un vecteur communicationnel (2007). Il ne faut cependant pas mettre de côté la structure narrative. Pour appréhender la discursivité de la santé mentale, une perspective purement procédurale serait donc incomplète puisque c'est par la synergie des règles du jeu avec son potentiel de mise en récit qui fait médiation du message. C'est précisément cette nature hybride qui est à mettre en avant, au-delà de la persuasion il est question de matérialiser visuellement, textuellement et mécaniquement l'expérience subjective de la souffrance psychique.

En cela, il faut lier la question de la discursivité à celle de la représentation faite par le médium. En examinant l'histoire des représentations de la santé mentale au sein des récits vidéoludiques, le premier constat historique est celui d'une réplique des schèmes stigmatisants issus de la culture populaire de masse. Dans de nombreuses productions, la folie ou le trouble psychiatrique sont instrumentalisés comme des leviers purement esthétiques et anxiogènes. Les troubles psychiques y sont fréquemment mobilisés pour justifier l'antagonisme radical ou pour construire des ambiances horribles (à l'instar d'univers asilaires stéréotypés). La maladie mentale y est « altérée », pour reprendre les termes de Rousselin (2019, p. 19), représentée comme une anomalie menaçante dénuée de profondeur psychosociale. Dans ce cadre discursif, le trouble n'est pas thématique pour lui-même, mais sert d'adjuvant narratif destiné à susciter l'effroi ou à légitimer l'exercice d'une violence systémique par le joueur.

Une étude de Ferrari et al. (2019) met en avant le lien entre la représentation de la santé mentale et des maladies mentales avec une représentation systémique de la violence et de la

peur. Cette étude s'appuie sur un corpus conséquent de jeux parus entre 2017 et 2018 contenant explicitement les mots-clefs « folie », « psychose », « mental » ou encore « schizophrénie ».

Les travaux de Buday et al. (2022) qui se concentrent sur les jeux vidéo dits populaires, à savoir parmi les plus vendus, entre 2001 et 2021 mettent au cœur des représentations liées à la santé mentale des pathologies particulièrement ciblées, comme la schizophrénie ou le dédoublement de personnalité.

Cette prégnance s'explique en partie par la présence d'hallucinations visuelles ou auditives, permettant d'envoyer des signaux supplémentaires au joueur sur ces canaux. Cependant, les deux études citées se rejoignent sur le manque de représentation de psychothérapie ou de psychiatrie adaptée pour les personnes touchées représentées.

En cela, le médium vidéoludique fait l'écho des autres médias de masse quant à cette stigmatisation historique en démontrant notamment toute la futilité des traitements pour les patients qui y est souvent décrite comme sans espoir de rémission. Il y a un lien à percevoir avec les observations précédentes de Doron quant à l'importance de la nomenclature de « santé mentale » par opposition à « maladie mentale » par exemple. Ici, le choix discursif est fait de prendre le patient comme un élément dangereux et n'est envisagé que sous le prisme de sa maladie incurable, il est essentialisé par sa condition puisque sans perspective d'amélioration. Au-delà de la narration et pour reprendre l'angle procédural, il faut noter que la plupart de ces jeux, répondant aux codes horribifiques vidéoludiques, mettent au centre de leurs conditions de victoire la survie ou encore la fuite de l'environnement dangereux, poursuivant donc l'idée par les mécaniques du jeu que la cohabitation avec les individus atteints représente un danger pour le joueur.

En effet, il est démontré dans l'étude de Ferrari et al. que l'imaginaire victorien est fréquemment mobilisé pour traiter de cette thématique, réactivant un imaginaire douloureux de l'asile comme un espace de violence comme traitement, notamment par des chocs électriques, des opérations à vif, etc. En ce sens, la narration environnementale théorisée par Jenkins (2004) entre en compte dans la discursivité de la santé mentale puisque l'environnement dans lequel est représentée l'action est un effet de sens pour le joueur. Représenter des individus dans un environnement marqué de l'imaginaire collectif associé à des valeurs négatives fait office de narration.

Ferrari et al. (2019) précisent cependant que certains titres appellent à une direction différente du traitement du sujet en citant le jeu vidéo *Hellblade : Senua's Sacrifice* (Ninja Theory, 2017). Les auteurs citent notamment cet exemple puisqu'il fait acte de représentation dans une logique de co-design auprès de psychiatres et de personnes atteintes de psychose pour permettre une certaine fidélité dans la mise en récit et en jeu de la pathologie. Ce jeu met en scène le personnage de Senua dans un récit focalisé à la première personne pour reprendre la typologie de Genette. Cela signifie que l'action est filtrée par le point de vue du personnage principal, le joueur entend et voit ce dont le personnage fait l'expérience. Alors, Senua présente des symptômes relevant d'un trouble psychotique, les concepteurs ont voulu faire en sorte que l'expérience vécue par le joueur en soit le plus proche possible.

À l'inverse des dynamiques d'altérisation précédemment évoquées, se dessine désormais un mouvement vers des représentations plus nuancées, parfois qualifiées d'empathiques. La santé mentale y est mise en récit à travers le prisme de la subjectivité. En accord avec la demande culturelle contemporaine de récits à la première personne (Rousselin, 2019), certains jeux ne cherchent plus à objectiver le trouble de l'extérieur, mais à le faire éprouver de l'intérieur. Le médium exploite alors sa nature multimodale pour traduire des vécus psychologiques complexes. Il peut ainsi contribuer à une forme de déstigmatisation par la mise en situation de la vulnérabilité psychique.

C. De la représentation à la mise en jeu de la santé mentale

Au-delà de la représentation narrative, l'analyse de la santé mentale dans le jeu vidéo implique également d'interroger sa ludicisation, c'est-à-dire la manière dont le médium transforme des formes de mal-être psychique en règles, contraintes, interfaces, actions et expériences de jeu. La santé mentale y devient un ensemble de situations à traverser plus qu'un thème raconté ou montré.

Le jeu vidéo en tant que médium dispose dans sa grammaire et dans ses conventions différentes mécaniques qui font écho à la santé mentale dans certaines de ses productions. Pour reprendre l'imaginaire horrifique vidéoludique, une occurrence particulièrement prégnante est de matérialiser et de quantifier la santé mentale à l'image d'une barre de santé classique. C'est

sous cet angle que se voient des exemples concrets comme la série *Amnesia* (Frictional Games, 2012) ou le récent *Silent Hill f* (Konami, 2025) où la protagoniste peut subir des dégâts physiques mais aussi psychiques selon les visions ou les effets sonores effrayants entendus.

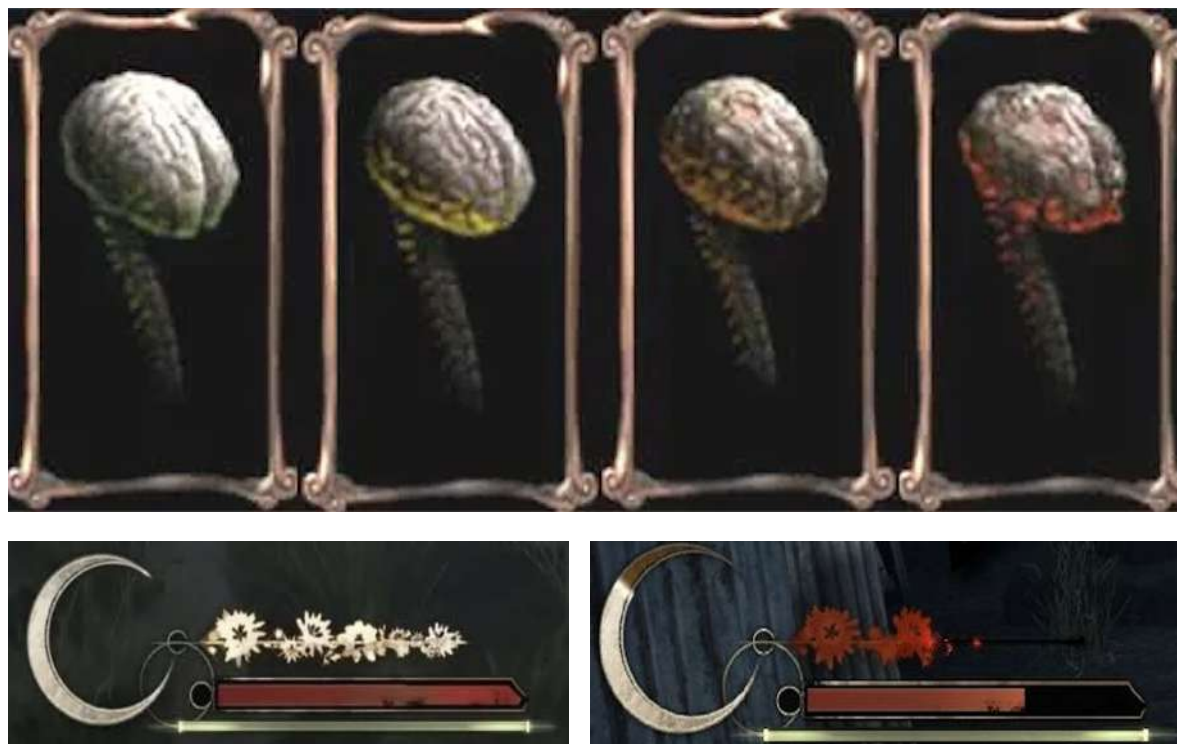


Figure 4 — Représentation des jauges de santé mentale dans *Amnesia The Dark Descent* (haut) et *Silent Hill f* (bas)

Alors, à l'image d'un système de santé classique, le joueur peut se soigner par la consommation d'objets de soin ou la réalisation de certaines actions. Dans le premier exemple, Daniel, le personnage principal d'*Amnesia : The Dark Descent*, peut consommer des potions de santé pour remonter ladite valeur, mais il peut aussi regarder des points lumineux ou résoudre des énigmes dans cette optique. Dans le second exemple, Hinako, protagoniste de *Silent Hill f*, peut remonter sa barre de santé mentale par la consommation de gélules entre autres objets de soins, mais elle peut aussi prier auprès d'autels en échange de la monnaie du jeu. Dans les deux cas, il y a une certaine ludicisation du processus de santé mentale, au sens où la réalisation de ces actions implique le sens de résolution du problème psychique. À l'inverse, la rencontre de monstres et d'événements traumatisants provoque des dégâts psychiques. En outre, le point de focalisation est aussi interne, le joueur traverse l'action au regard des protagonistes qu'il incarne, partageant ses hallucinations et ses angoisses.

Pour reprendre les esquisses tracées lors du point précédent en mettant en avant la focalisation interne de la protagoniste souffrante, *Hellblade* use de son support en proposant, par le contrôle de Senua, une spatialisation des sons directement du point de vue du personnage.

Dans un modèle similaire, plusieurs exemples de jeux populaires récents prennent pour base des problématiques de santé mentale reconnues pour les mettre en jeu par leurs mécaniques. *Gris* (Nomada Studio, 2018), *NieR Replicant* (Square Enix, 2021) ou encore *Before Your Eyes* (Goodbye World Games, 2021) par exemple font usage du deuil comme concept à mettre en jeu (Dunlap, 2025).

En prenant l'exemple de *Before Your Eyes*, c'est le déni qui est mis au centre de l'expérience ludique, le joueur pouvant uniquement décider de s'il décide ou non de détourner le regard de l'événement douloureux face à lui. *Gris* quant à lui fait le choix de représenter chaque étape du deuil tel que théorisé par Kübler-Ross (1969) sous la forme d'une couleur supplémentaire à l'écran et d'une faculté à disposition du personnage principal. Le passage d'un monde en noir et blanc à des zones colorées agit ainsi comme un écho aux cinq étapes, pareillement pour la modulation des capacités physiques du personnage. Il faut cependant préciser ces mise en jeux au regard des nuances apportées par Dunlap (2025) selon lesquelles l'appropriation par la culture populaire de thèses psychologiques tend à les simplifier au point d'en atténuer la pertinence. Cette réappropriation permet cependant de voir apparaître des initiatives de *game design* permettant l'empathie des personnes concernées à certains égards et cette nuance apportée a surtout pour visée d'encourager à poursuivre dans cette dynamique.

C'est avec ce lien fait entre jeu et psychologie par la ludicisation que certaines initiatives de thérapies par le jeu vidéo voient le jour. Des projets de *serious games* notamment témoignent de la capacité vidéoludique à faire médiation de thématiques de santé mentale auprès des joueurs. Cette impulsion provient d'observations faites au travers des jeux dits commerciaux (en opposition aux jeux sérieux) qui mettent en évidence cet aspect du médium. Un point qui sort des dernières observations faites dans cette partie est la place laissée au lien entre le joueur et son entité contrôlée. Il semble bel et bien qu'un moyen propice à la médiation est la proximité du joueur avec les émotions vécues ou, a minima, des situations traversées.

Il faut donc faire un ultime détour par la notion d'agentivité du joueur au sein de ces jeux. En s'appuyant sur la définition d'agentivité de Branigan (1992), qui distingue trois types

d'agentivité : celle du narrateur, qui formule des affirmations au sujet de quelque chose ; celle de l'acteur, qui est celui qui agit au sujet de quelque chose ; celle du focalisateur, qui fait l'expérience de quelque chose ; Montembault et Perron (2018), précisent que le joueur se situe à l'interstice entre l'acteur, qui agit sur l'action, et le focalisateur, qui fait l'expérience de quelque chose ou de l'émotion. Les auteurs viennent le compléter en ajoutant que dans le contexte du jeu vidéo, le joueur se situe exactement à l'interstice de ces deux figures d'agentivité. Le joueur, par sa prise de contrôle de son personnage et par l'impact de ses actions sur le jeu, devient « centre d'intérêt du jeu ». Il se projette au point d'action de ce dernier. C'est dans cette configuration que le joueur s'intègre lui-même dans l'univers fictionnel pour faire l'expérience des émotions à la place du personnage. Cela fait donc du joueur « un focalisateur » et le personnage un focalisé, perceptible ou non, en fonction de la disposition du point de vue du jeu (Montembeault & Perron, 2018, p. 19). Ce rapport d'agentivité du joueur-acteur se rompt dès lors que le jeu reprend le contrôle — notamment à travers une séquence non jouable, comme une cinématique. Le joueur redevient alors spectateur, et les schémas de focalisation proches du cinéma se trouvent rétablis. Il semble donc que le degré d'agentivité soit lié au degré de liberté d'action laissé au joueur. C'est dans cette idée que les auteurs mobilisent le concept de focalis-action, qui consiste au point de convergence des savoirs interactionnels (par opposition à la focalisation qui est le point de convergence des savoirs narratifs). Ce concept mobilise notamment la nature du jeu vidéo à être un outil de communication et de médiation à destination du joueur. Dans ce cadre communicatif, la focalis-action communique les modalités du faire (Perron, 2018), en faisant référence au modèle de Genvo (2009) des théories actantielles de Greimas adaptées au médium vidéoludique.

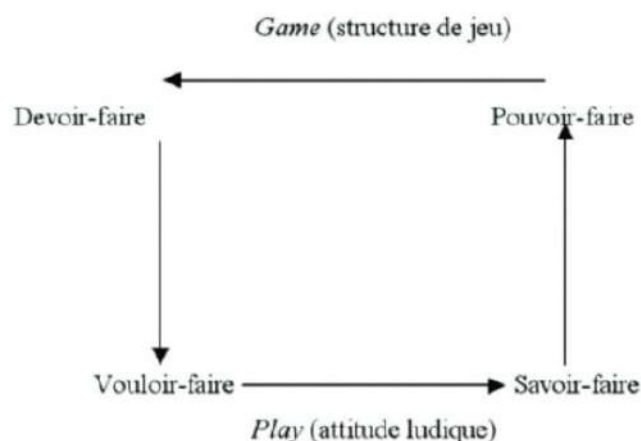


Figure 5 — Modèle sémiotique du gameplay (Genvo, 2008, p. 12)

Mobiliser le joueur à vouloir agir par le biais de la focalis-action renvoie au vouloir-faire. Elle engage le joueur dans une attitude ludique, dans l'éthos ludique (Genvo, 2013). Le joueur passe d'une posture de spectateur à celle d'acteur en prenant connaissance (savoir-faire) des modalités d'action (pouvoir-faire) nécessaires à la réalisation d'une tâche (devoir-faire) qu'il doit accomplir (vouloir-faire). Le jeu vidéo dispose de la spécificité narrative d'inviter le joueur à l'action, réactivant sa fonction d'agent. Il est donc primordial de définir ces modalités d'action et, dans un registre plus précis encore, de constater que cette agentivité peut être activée de manière sensorielle. C'est en ce sens que le *game feel* prend toute son importance.

Le *game feel* désigne l'ensemble des sensations tactiles, visuelles et auditives que le joueur perçoit lorsqu'il interagit avec un jeu vidéo. Il ne s'agit pas uniquement de contrôle, mais de ressenti corporel qui donne à l'action un poids sensoriel particulier. Le *game feel* repose sur trois éléments principaux : l'entrée du joueur — commandes, pression sur les boutons —, réponses audiovisuelles — animation, effets sonores, vibrations —, système de simulation — vitesse de déplacement, inertie, poids, réactivité — (Swink, 2009, p. 5). Le *game feel* est un vecteur affectif des modalités d'action et de réaction, qui permet de traduire l'agentivité en expérience sensible, au croisement de la focalisation, de la jouabilité et de l'immersion.

En ce sens, et pour reprendre l'exemple de *Hellblade* cité plus haut, la volonté des créateurs du jeu est de mettre au centre des questionnements de production la spatialisation du son. Senua est victime d'hallucinations auditives et donc, pour un joueur qui jouerait avec un casque audio, ces voix sont spatialisées dans l'espace pour permettre une meilleure retranscription de l'expérience faite par son personnage. Cette mécanique est donc à la fois une mécanique à valeur narrative puisqu'elle dit quelque chose sur l'état de Senua tout en donnant des informations sur le récit fictionnel, mais aussi à valeur d'action puisque c'est par ces hallucinations que le joueur va réagir. En effet, à certains moments clefs du jeu, ces voix peuvent indiquer au joueur un danger imminent ou une action à réaliser. Alors le joueur va pouvoir réaliser ces actions pour réagir à ces signaux et user de son agentivité pour modifier la situation dans laquelle il va se trouver.

En définitive, l'examen de ces différentes mécaniques montre que la matérialisation de la psyché et de la santé mentale dans le jeu vidéo résulte d'une articulation systémique complexe. Les structures narratives et scénaristiques pensées pour porter le discours sur le

trouble fusionnent avec la topographie d'espaces virtuels et la projection corporelle du protagoniste. L'interface et les modalités d'action quant à elles permettent une mise en récit de la subjectivité.

Cependant, pour comprendre comment ce lien entre ces structures s'opère sans perdre son intelligibilité auprès d'un public, il s'avère nécessaire d'observer un genre qui a fait de l'identification et des dynamiques d'intériorité le cœur de sa grammaire, à savoir le RPG (jeu de rôle). Comme le soulignent les travaux de Kowal et al. (2021), Les RPG reposent sur une immersion structurelle fondée sur une entité jouable et, par l'identification aux personnages incarnés, se caractérisent par leur capacité à « générer et tester des schémas sur la manière dont les individus fonctionnent » et à « questionner les schémas de pensée de soi ». Si ces caractéristiques, relevées par les auteurs, résonnent historiquement avec certains usages thérapeutiques en réception, elles montrent surtout qu'en amont, la structure du RPG est conçue comme une modélisation des conflits cognitifs, relationnels ou existentiels du sujet représenté.

Pour autant, cette grammaire de la mise en scène de soi et de ses failles ne s'organise pas de manière universelle. Elle varie selon les contextes culturels et industriels dans lesquels les jeux sont produits et reçus. C'est pourquoi l'analyse doit désormais se déplacer vers le contexte japonais, et plus précisément vers l'un de ses genres vidéoludiques les plus structurants pour le corpus étudié : le JRPG. Afin de saisir la portée de ces discours situés, il convient donc d'analyser le jeu vidéo japonais comme territoire industriel et culturel spécifique. Ce déplacement permettra de comprendre comment *Persona 5 Royal* hérite des formes du JRPG tout en les mobilisant pour médiatiser des tensions psychiques et sociales propres à son contexte de production.

2. DE L'INTÉGRATION DU COLLECTIF DANS L'INDIVIDU : LE CAS JAPONAIS

A. Jeux vidéo japonais : esthétique et industrie et formes culturelles

L'analyse de *Persona 5 Royal* exige d'abord de replacer le jeu dans son environnement de production. Le titre relève à la fois d'un genre vidéoludique globalisé et d'une histoire industrielle, esthétique et culturelle localisée du jeu vidéo japonais. Cette contextualisation est

nécessaire pour comprendre comment des formes localement situées peuvent circuler à l'échelle internationale tout en conservant des codes spécifiques.

Premièrement, il est essentiel de considérer le jeu vidéo japonais, ou *geemu*⁴ au prisme de sa réalité locale de production. Si les analyses historiographiques du jeu vidéo, incluant l'industrie japonaise, ont longtemps effectué ce travail au regard de l'histoire américaine par le biais notamment des évolutions informatiques, le paysage japonais s'est développé de manière différente. Le jeu vidéo japonais naît en effet au sein d'une industrie économique déjà existante de l'électronique et du jouet (dont Sega, Nintendo, Taito, Namco sont certains exemples), ce qui d'ores et déjà pose une distinction notable avec le modèle occidental (Picard, 2013). Le *geemu* est par essence un objet de divertissement de masse et de culture populaire, par opposition au modèle occidental qui est à la source un objet technologique de spécialistes détourné. Cette spécificité industrielle ne se limite pas à la seule divergence d'arbres généalogiques techniques ; elle conditionne l'occupation spatiale et médiatique du média au sein de la société japonaise.

Au sujet du *geemu*, Picard (2013) rappelle qu'il n'est avant tout pas question d'essence mais de marchés. Ceux-ci se définissent sur une structure tripartite qui vont donc composer les bases du marché vidéoludique japonais tel qu'observé aujourd'hui. Ces trois fondements de cette structure sont : l'arcade (par le biais des *game center*), les consoles de salon (comme la Famicom), et les micro-ordinateurs (à l'image de la MSX). Cette structure met en lumière l'investissement de l'espace public par le jeu vidéo : le Japon institutionnalise ces espaces au cœur de ses carrefours urbains (Akihabara, Shibuya pour ne nommer que certains des plus connus). Le *geemu* s'inscrit alors physiquement dans le paysage quotidien de la jeunesse urbaine (*ibid.*). En parallèle, la console de salon prend le relais en s'imposant non pas comme un ordinateur pour la famille, mais comme un jouet familial de salon. Le *geemu* est donc au tournant des années 1990 un pivot de l'espace public et privé japonais, il doit alors s'analyser comme le réceptacle des représentations de sa propre culture.

Si Kōichi Iwabuchi (2002) théorise le concept de *mukokuseki* (ou « odeur culturelle inodore »), selon lequel les productions japonaises s'exportent massivement parce qu'elles effacent toute trace de « japonité » (personnages aux yeux ronds, décors occidentaux ou

⁴ ゲーム: *geemu*; jeux vidéos

fantastiques), plusieurs contre exemples permettent d'y objecter dans le cadre du *geemu*. En effet, si des analyses occidentales des productions vidéoludiques japonaises ont été faites au fil des années, il a souvent été question de confondre absence de signes folkloriques superficiels avec absence d'idéologie, ce qui selon Hutchinson (2019) n'est pas nécessairement le cas. Cette dernière soutient que le *geemu* est par essence un « jeu à propos du Japon » (Game about Japan) (*ibid.*, p. 11). En ce sens, le *geemu* est un espace dynamique où l'identité culturelle est jouée, et où les représentations faites dans ces jeux sont idéologiques (*ibid.*, p. 66). Alors, le *geemu* peut s'envisager comme un objet discursif et de représentativité. Par ailleurs, ce discours ne s'énonce pas uniquement au travers du dialogue, mais s'incorpore dans l'expérience ludique. Toujours selon Hutchinson, l'idéologie du *geemu* est directement présente dans les mécaniques de gameplay et dans l'interface utilisateur. Ainsi, l'objet texte jeu vidéo est à prendre dans sa globalité et non seulement dans son discours direct (*ibid.*, p. 3).

Après avoir défini le *geemu* au prisme de son arrivée dans le paysage culturel japonais mais aussi dans sa fonction discursive de l'identité japonaise, il est important de prendre en compte l'un de ses représentants les plus connus, à savoir le JRPG.

Le JRPG, pour *Japanese Role Playing Games*, est un genre difficile à définir par-delà ce qu'indique sa nomenclature. En effet, outre le fait qu'il s'agisse d'un jeu de rôle japonais, il n'existe pas véritablement de formule préétablie caractérisant ces jeux. Plusieurs éléments intéressants dans le cadre de l'analyse présente peuvent être relevés. Le premier est que l'existence même de cette nomenclature indique que ce genre se définit par opposition aux jeux de rôles occidentaux. En cela, il s'agit d'un genre intimement lié à son espace de production (Pelletier-Gagnon & Hutchinson, 2022). Le second point est qu'il s'agit d'un genre à la fois en perpétuelle évolution mais aussi stable, dans le sens où son imaginaire s'est co-construit sur les bases de jeux de rôles occidentaux comme *Donjons et Dragons*, *Ultima* (Origin Systems, 1981), ou *Wizardry*, mais qu'il s'actualise au regard d'occurrences spécifiques qu'elles soient narratives ou de *game design* (*ibid.*). En ce sens, il n'est pas tant question d'un genre préétabli qu'un vaste corpus de jeux qui répondent aux attentes et à l'imaginaire de ce que les joueurs attendent et pensent être un JRPG. Il reste néanmoins l'idée que le JRPG s'appuie sur des conventions narratives et esthétiques propres à l'espace de production dans lequel ils sont créés.

Dans le cadre du travail présent, certains éléments récurrents du JRPG sont à prendre en compte pour parfaitement saisir le cœur du corpus à traiter. Premièrement viennent le récit

et la narration. De nombreux exemples du genre se situent sur une structure narrative à base de quêtes réemployant des leitmotifs issus d'autres médiums. L'une des occurrences les plus prégnantes est l'emploi du bildungsroman, ou roman d'apprentissage (Hutchinson, 2019, p. 107). Cette réappropriation de ce motif inscrit le JRPG dans une continuité narrative interculturelle en un sens, tout en conservant en mémoire l'idée selon laquelle il répond à une logique de production locale, à visée d'un public souvent jeune et dont l'expérimentation de ces motifs passe par différents moyens.

Un autre élément à noter est celui de l'héritage du CRPG⁵ sur le genre concerné ici, il faut donc souligner l'importance mécanique du système de groupe dans ces jeux. Souvent, le protagoniste est entouré de camarades que le joueur doit contrôler directement ou non. Le but de cette manœuvre est de réussir à bâtir un groupe suffisamment versatile pour pouvoir surmonter les péripéties qui lui font face (Barton, 2008). Par conséquent, la question de l'importance cruciale du groupe est mise en jeu.

Enfin, la question de la linéarité et de la focalisation sur les personnages (Blom, 2022, p. 90), abordée dans un premier temps, apparaît particulièrement importante. Si les discours entourant les JRPG les opposent fréquemment aux WRPG⁶ à travers une dichotomie selon laquelle les premiers seraient plus linéaires que les seconds, avec toute la connotation négative que cela implique, il semble plus pertinent d'appréhender ces intrigues à travers le prisme du paratexte qui les entoure. En effet, les JRPG s'inscrivent dans un processus de co-construction avec d'autres médiums de la culture populaire japonaise ; dès lors, la linéarité du texte vidéoludique peut être comprise comme un dispositif favorisant une narration étendue en dehors du jeu (*ibid.*).

Au regard de la porosité entre le JRPG et le reste de la culture populaire japonaise, il devient nécessaire de recontextualiser ce genre, et la place même du *geemu*, au sein de l'industrie culturelle japonaise.

Pour appréhender le fonctionnement de l'industrie culturelle japonaise, il convient de mobiliser le concept de *media mix*, théorisé par Steinberg (2012). Selon l'auteur, le *media mix* ne s'envisage pas comme une déclinaison commerciale de produits dérivés, mais comme un

⁵ *Computer Role Playing Game*

⁶ *Western Role Playing Game*

écosystème de création simultanée. Au cœur de cette structure, Steinberg place la figure du « personnage-marchandise » (*ibid.*, p. 41). Selon lui, le personnage s'émancipe de son support d'origine pour devenir le véritable médium du *media mix*, c'est à dire l'élément connecteur sous-jacent qui permet la circulation du sens et des formats entre les jeux vidéo, l'animation et les mangas (*ibid.*, p.201).

Le personnage devient donc l'objet de liaison entre les supports et dès lors, il revêt une importance capitale dans le cadre de l'industrie culturelle japonaise. Cette portabilité de l'entité fictionnelle s'appuie sur la notion de *kyara* (pour *character*), formalisée par Azuma (2009). Azuma distingue le *kyara*, personnage-archétype défini par une combinaison de traits esthétiques et comportementaux immédiatement identifiables, du personnage littéraire traditionnel. Dans le cadre du *media mix*, le *kyara* jouit d'une autonomie structurelle qui lui permet de circuler d'un médium à l'autre tout en conservant son identité visuelle et psychologique auprès du public. L'auteur détaille cette idée par le passage à une « *database consumption* » (consommation de base de données), un modèle postmoderne où le public ne consomme plus une simple intrigue linéaire unique, mais un univers fragmenté. Dans ce cadre, le consommateur ne se limite ni au récit original (petit récit), où la vision du monde derrière ce récit (grand récit), mais plutôt il consomme la base de données complète de culture populaire japonaise (ou culture otaku pour citer Azuma directement) de manière générale. Au cœur de ce dispositif, le personnage s'envisage comme un assemblage de *moe*⁷-*elements* : une combinaison de traits esthétiques et comportementaux archétypaux issus d'une base de données culturelle commune (*ibid.*). Ce dégroupement permet au personnage d'acquérir son autonomie par rapport au récit d'origine, facilitant sa réappropriation à travers les multiples déclinaisons du *media mix*.

Par ailleurs, la thèse d'Azuma repose sur l'idée selon laquelle le grand récit qui structurait la culture populaire japonaise jusqu'aux années 1980 a commencé à s'effriter par la suite, dans la mesure où les grandes idéologies et structures unificatrices de la société moderne ont connu un déclin. En l'absence de grand récit, la culture populaire s'organise autour de la base de données pour produire une infinité de petits récits qui n'ont pas besoin d'un fil conducteur unique pour exister auprès du public. Alors, une structure à deux niveaux peut

⁷ [Le terme *moe* est utilisé dans le dialecte *otaku* pour faire référence au fort sentiment de sympathie ressenti envers les personnages issus de l'animation japonaise.] (NT) (Azuma, 2009, p. 129)

exister. En surface se trouvent les œuvres individuelles et les dérivés, et en profondeur se trouve la base de données invisible des personnages et des *moe-elements*.

Cette mutation de l'industrie culturelle vers le modèle de la base de données ne doit pas être comprise comme une cause directe du retrait social. Elle permet toutefois d'éclairer la manière dont certains artefacts culturels peuvent fonctionner comme espaces de repli ou de projection symbolique dans un contexte marqué par des dynamiques d'isolement. L'effondrement des grands récits et la fragmentation des fictions en éléments archétypaux tels que les *kyara* décrits par Azuma (2009) entrent ainsi en résonance avec certaines formes de subjectivité en rupture. Comme le soulignent les travaux de Tamaki Saitō (1998) et de Nicolas Tajan (2023), les artefacts de la culture populaire ne constituent pas la cause première de l'isolement, mais peuvent accompagner des pratiques de retrait, en offrant des structures de refuge et de continuité symbolique. Dès lors, pour comprendre comment ces objets deviennent ces espaces de repli face à un monde saturé par le regard extérieur, l'analyse doit quitter le seul champ des industries culturelles. Il convient désormais d'interroger les formes de retrait social, la modulation du soi et les mécanismes de régulation du collectif dans le contexte japonais contemporain.

B. Individu, collectif et modulation du soi dans le contexte japonais

Pour comprendre la manière dont certaines productions vidéoludiques japonaises représentent les enjeux de santé mentale, il est nécessaire d'interroger la place accordée au sujet dans les relations sociales. La souffrance psychique apparaît alors comme une expérience située, travaillée par le rapport au groupe, les attentes de conduite et les mécanismes de régulation collective.

Dès l'enfance, le système scolaire japonais confronte les élèves à des formes de compétition⁸, de classement et d'intégration collective qui peuvent participer à des expériences d'isolement ou de solitude. Plusieurs travaux ont ainsi étudié le rôle de l'école dans la formation sociale de l'individu au Japon. L'école occupe une place structurante dans la vie des enfants,

⁸ La compétition scolaire s'est longtemps trouvée cristallisée autour du concept d'« enfer des examens » (受験地獄, *Juken jigoku*), période d'examens terminaux courant entre Janvier et Mars durant laquelle les lycéens candidatent aux universités visées. Cette dénomination vise cependant à perdre de son sens depuis quelques années, le taux d'échecs ayant drastiquement diminué.

au point où leur classe ou leur niveau d'étude peut devenir un marqueur d'identification plus immédiatement signifiant que leur âge (Hendry, 2012). Elle apparaît alors comme un lieu d'apprentissage du groupe, où l'enfant se forme comme membre d'un collectif (*ibid.*). Cette appartenance scolaire repose sur une tension importante. La classe peut constituer l'un des espaces les plus courants d'égalité statutaire entre enfants du même âge ou du même niveau. Cependant, si l'égalité est une valeur importante inculquée aux enfants à l'école, notamment par le nombre de travaux ou d'activités de groupes avec des membres égaux, ce groupe se trouve lui-même situé dans un rapport hiérarchique défini, ramenant à l'idée de compétition mais aussi de déférence envers les supérieurs. L'accès à une université prestigieuse apparaît ainsi comme un marqueur de reconnaissance sociale à l'échelle nationale (*ibid.*).

Ces spécificités sont représentatives du fonctionnement vertical de la société japonaise, aussi dénommé *tate-shakai*, impliquant un rapport hiérarchique entre individus d'un même groupe peu importe son échelle (Nakane, 1970, p. 41). Dès lors, cette structure verticale se retrouve aussi bien dans des groupes sociaux comme dans des milieux professionnels, pédagogiques, personnels ou politiques (Hendry, 2012, p. 86).

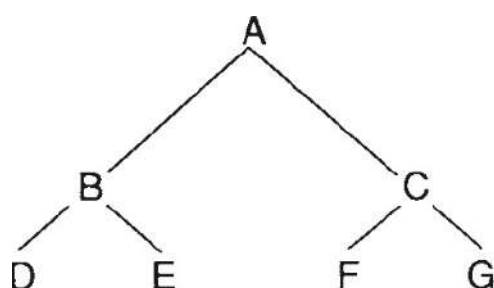


Figure 6 — Modèle de *tate shakai* de Nakane (1970, p. 41)

Dans ce contexte, l'école peut tendre à réprimer l'expression des sentiments, des ressentis et de l'individualité (Teruhisa, 2021).

Certains travaux suggèrent que, dans plusieurs contextes sociaux japonais, l'expression directe des pensées ou des souffrances peut être moins valorisée que la retenue et l'ajustement au groupe (*ibid.*, p. 104). Selon d'autres études, l'endurance et la non-plainte peuvent être valorisées, tandis que la maladie peut être perçue comme une menace pour l'harmonie familiale

ou sociale (Lock, 1980, p. 102). Ces éléments permettent de comprendre pourquoi la reconnaissance des souffrances psychiques peut prendre des formes spécifiques. La question du suicide occupe une place importante dans les études consacrées à la santé mentale au Japon, notamment parce qu'il a longtemps constitué l'une des premières causes de mortalité chez les 15-39 ans. La sous-reconnaissance et le sous-traitement de la dépression, qui peuvent contribuer à aggraver les situations de détresse psychique (Tajima, 2001, p. 40).

Ce constat s'éclaire à la lumière des éléments évoqués précédemment. Dans cette perspective, le sujet tend à être pensé à partir de son inscription dans le groupe plutôt qu'à partir d'une autonomie radicalement séparée de celui-ci (Voyat, 1993). Le rapport aux troubles psychiques peut alors se définir en partie par les effets qu'ils produisent sur l'équilibre du groupe et sur les relations qui le composent (*ibid.*). La maîtrise de soi devient dès lors une condition importante du maintien de l'harmonie collective. Lorsque cette maîtrise semble fragilisée, la souffrance psychique peut conduire à des formes de mise en distance, voire d'auto-isolement. Dans certains cas, la personne souffrante peut être conduite à s'isoler pour ne pas troubler l'harmonie collective. Cette mise à distance est renforcée par la stigmatisation des troubles psychiques, parfois perçus comme une faiblesse individuelle (Ando et al., 2013).

Cette logique de normalisation se prolonge aussi dans le rapport aux institutions de soin. La psychiatrie demeure un recours central dans la prise en charge des troubles psychiques au Japon, mais elle s'inscrit elle-même dans des cadres sociaux où la stigmatisation, la retenue et la difficulté à verbaliser la souffrance jouent un rôle important.

Dès lors, cette remarque permet de mettre le doigt sur un élément important du traitement de la santé mentale dans la société japonaise qui est celui de la mise en retrait de l'individu au profit du collectif. Sans céder au stéréotype selon lequel l'individu n'existerait pas au Japon, il est plus juste de dire que le soi y est souvent pensé comme relationnel et modulable.

Cette modulation est une notion d'ores et déjà établie dans les études quant aux spécificités japonaises. Mais avant de pouvoir pleinement saisir la substance de cette propension au changement, il faut avant tout établir entre quelles valeurs ce changement s'opère.

Le soi, dans plusieurs analyses consacrées au contexte japonais, est souvent appréhendé à partir d'une tension entre intérieur et extérieur. Cette tension peut être éclairée par trois paires de concepts. La première consiste en l'opposition *uchi* et *soto*, respectivement intérieur et extérieur, mais aussi aux significations du soi et de la société (Bachnik, 1992). La deuxième paire, *omote* et *ura*, qui transportent les notions de « à l'avant » et « à l'arrière ». L'*omote* est donc ce qui est présenté dans le contexte de *soto*, et inversement (Doi, 1986). Enfin, cela amène à la dichotomie *honne/tatemae*⁹ qui permet de penser l'écart entre les pensées personnelles et ce que le groupe d'interlocuteurs préférerait entendre (Haga, 1988). Ces trois paires ne sont pas parfaitement équivalentes, mais elles permettent d'analyser la manière dont l'expression du soi varie selon les situations sociales. Pour résumer brièvement, un individu évoluant dans un cadre public (*soto*), se voit contraint de se présenter sous un jour formel (*omote*) avec un discours consensuel (*tatemae*), qu'importe ses sentiments profonds (*honne*). Cependant, lorsque l'individu sera de retour à son domicile (*uchi*), l'individu accède aux coulisses de sa vie sociale (*ura*), il pourra exprimer le fond de sa pensée. Ces oppositions permettent ainsi d'analyser le soi comme une instance relationnelle, dont les formes d'expression varient selon les contextes sociaux (Bachnik, 1992).

Ces oppositions permettent de mieux comprendre le rôle du *kejime*, entendu comme la capacité à savoir quand ajuster son comportement selon les contextes (Tobin, 1988). En cela, cette modulation trouve un écho dans certains concepts occidentaux, notamment la notion du travail émotionnel théorisé par Hochschild (2003) qui consiste en l'effort fait par un individu pour moduler ses sentiments ou émotions en fonction d'un contexte. La spécificité du cas japonais tient ici à la formalisation culturelle de cette modulation, pensée comme une compétence sociale et morale. Dans ce sens, l'ensemble de l'identité du soi repose sur cette tension entre stature formelle et privée. Qui plus est, l'individu est encore une fois défini par son rapport à la société, non plus seulement par son grade ou son statut, mais jusqu'à son adaptation de son soi. Cette omniprésence de la sphère publique et de la prégnance du groupe,

⁹ *Honne* (本音) signifie « ce que pense réellement quelqu'un », *tatemae* (建前) signifie « posture officielle » ou « publique ». *Honne to tatemae* (本音と建前) est une expression qui « décrit le contraste entre les sentiments profonds d'un individu et les opinions qu'il exprime en public. Le *honne* peut être contraire à ce qu'attend la société d'un individu ou ce que sa position exige de lui », selon la définition du dictionnaire en ligne Jisho. Voir : <https://jisho.org/word/%E6%9C%AC%E9%9F%B3%E3%81%A8%E5%BB%BA%E5%89%D>

de la société sur l'individu amène donc au point suivant, à savoir la situation dans laquelle un individu se trouve mis au ban de la société.

Si les observations réalisées jusqu'ici se sont principalement concentrées sur l'individu et son rapport à la société, il convient désormais d'adopter la perspective inverse afin de mieux comprendre les liens qui les unissent, à la lumière de plusieurs concepts particulièrement prégnants.

Dans un premier temps, il faut convoquer le concept de *sekentei*. Le terme articule *seken*, entendu comme société, communauté ou public, et *tei*, issu de *teisai*, qui renvoie à la réputation, à l'apparence ou à la dignité. Le *sekentei* représente donc l'idée de pression sociale (Asai & Kameoka, 2005, p. 114). Ce concept se définit au regard de cinq éléments : la norme, l'apparence, la critique, la retenue et la sphère privée. Si le terme peut être employé de manière positive comme négative, dans le sens où un comportement peut être bien perçu aux yeux du public et inversement, il permet de comprendre le rôle du regard collectif dans la régulation des conduites. Il faut également souligner que la notion de *sekentei* s'exerce principalement à l'échelle de la communauté, comme le voisinage ou le milieu professionnel, plutôt qu'au sein de la cellule familiale ; le regard extérieur de la société sur l'individu agit ici comme un régulateur social autonome (*ibid.*).

Cette notion de régulateur social issu de la société fait écho à un autre concept clef qui est celui de *haji*, ou honte. Cette honte est décrite comme « l'outil psychologique principal pour maintenir l'ordre » (De Mente, 2004, p. 112). En d'autres termes, certains auteurs ont analysé la régulation sociale japonaise à partir de la honte plutôt qu'à partir d'une opposition abstraite entre bien et mal. Cette lecture doit toutefois être maniée avec prudence. Les travaux de Benedict (1946) ont notamment contribué à décrire la culture japonaise comme une « culture de la honte », par opposition à une culture occidentale « de la culpabilité ». Cette opposition binaire a depuis fait l'objet de critiques importantes, en raison de son caractère essentialisant et de son point de vue occidental. Elle tend en effet à associer la culpabilité à une morale intérieure et la honte au seul regard extérieur. Pour autant, le concept de honte reste un outil d'analyse pertinent lorsqu'elle n'est pas pensée comme une absence de morale individuelle, mais comme un régulateur social dynamique, tel que redéfini plus tard par des auteurs comme Lebra (1976) ou Doi (1973). Dans cette perspective, un acte socialement mal perçu ou jugé

inadapté aux normes établies peut devenir une source de honte et conduire les individus à ajuster leur comportement (Farese, 2016, p. 39).

Ainsi, le *sekentei* et sa conséquence négative de honte est un des éléments qui implique une potentielle marginalisation des individus par la société. Un individu ne répondant pas correctement aux normes sera marginalisé et verra donc sa place dans le groupe mise en péril. Par ailleurs, ce phénomène de marginalisation et la place des individus qui sortent des normes est lui aussi dénommé par des appellations courantes. À l'échelle individuelle, certaines expressions courantes rappellent cette injonction à ne pas sortir du groupe. La formule du « clou qui dépasse sera celui frappé » insiste par exemple sur la nécessité de ne pas trop se démarquer des attentes collectives (Hendry, 2012, p. 93). Cependant, des phénomènes de marginalisation de groupes sociaux entiers témoignent de scission au sein de la société japonaise. Un exemple récent et au cœur de la problématique qui anime ce travail est celui dit des « problèmes de jeunesse » (*wakamono mondai*), qui est une dénomination employée pour désigner une catégorie sociale de jeunes ne rentrant pas dans les normes attendues pour ces derniers (Toivonen & Imoto, 2013, p. 63).

Ces éléments permettent de comprendre pourquoi la représentation du mal-être psychique dans un jeu comme *Persona 5 Royal* ne peut être séparée des relations entre individu, groupe et regard social. Les notions de *honne*, de *tatema*, de *seken* ou de *sekentei* montrent que la souffrance psychique peut être pensée comme une expérience relationnelle, inscrite dans des cadres sociaux de conformité et de jugement. Il convient désormais d'examiner plus directement la place de la santé mentale dans la société japonaise contemporaine, ainsi que les formes de perception qui lui sont associées.

C. Santé mentale et retrait social dans le contexte japonais

Après avoir interrogé les rapports entre individu, groupe et regard social, il convient d'examiner plus directement la place de la santé mentale dans le contexte japonais contemporain. Cette question engage les conditions de reconnaissance de la souffrance psychique, les formes de stigmatisation qui l'entourent et les situations de retrait social auxquelles elle peut être associée. Ce dernier cadrage contextuel permettra de préparer la présentation du corpus, en montrant pourquoi les représentations du mal-être dans *Persona 5*

doivent être comprises à partir d'un ensemble de tensions sociales, institutionnelles et relationnelles. L'analyse se déploiera en deux temps, avec en premier lieu une observation des formes sociales de reconnaissances ou de retrait associées à la souffrance psychique, puis d'examiner les cadres institutionnels par lesquels cette souffrance a été prise en charge.

La gestion de la santé mentale au Japon est marquée par un paradoxe profond. Une documentation académique précise sur des pathologies telles que la schizophrénie, les états dépressifs, les addictions, ou l'anxiété coexiste avec une reconnaissance institutionnelle parfois plus difficile des troubles psychiques (Ishikawa, 2016, p. 221 ; Tajima, 2001, p. 41). Ce déficit de prise en charge ne signale pas une absence de souffrance. Il révèle plutôt une difficulté à reconnaître, nommer et accompagner certains troubles psychiques, dans un contexte où le suicide constitue un problème majeur de santé publique (Tajima, 2001, p. 40). La reconnaissance de la dépression s'est ainsi construite progressivement, notamment à partir des suicides liés au surmenage, aussi nommés *karoshi*. Dans cette perspective, la dépression a progressivement été reconnue à partir de situations où la souffrance individuelle apparaissait liée à des pressions sociales, notamment dans le monde du travail (Kitanaka, 2012, p. 2). Ce déplacement explique en partie son statut de « maladie rare » à celui de pathologie largement discutée au Japon, notamment dans le monde du travail où elle constitue l'une des principales causes d'arrêt maladie (*ibid.*).

Néanmoins, cela n'évacue pas totalement le sentiment de honte lié à la reconnaissance de pathologies mentales. Certains patients contraints de s'absenter de leur milieu professionnel pour des raisons de santé mentale expriment ainsi une crainte du regard d'autrui, celui-ci risquant de les percevoir comme des individus s'écartant de l'image de la personne « normale » (*ibid.*, p. 137). Cette idée de normalité pousse donc à se pencher sur la marginalisation culturelle des patients.

Dans ce contexte, le phénomène du *hikikomori* occupe une place centrale dans les recherches sur le retrait social au Japon. Il permet d'observer une forme de rupture du lien social où la souffrance psychique ne peut être comprise indépendamment des cadres scolaires, sociaux et culturels dans lesquels elle se manifeste. Le psychiatre Tamaki Saitō, dans son ouvrage *Shakaiteki hikikomori : owaranai shisunki*, définit ce phénomène comme un retrait social volontaire d'au moins six mois, sans lien direct avec un autre trouble psychiatrique diagnostiqué (Saitō, 1998, p.25). Il s'agit d'un retrait durable de l'individu des espaces

ordinaires de socialisation, souvent matérialisé par l'isolement dans le logement familial ou dans une chambre. Le phénomène concerne particulièrement de jeunes individus et toucherait au moins un million de Japonais depuis une vingtaine d'années (Tajan, 2023, p. 193). Il tend également à être reconnu hors du Japon, notamment en Corée du Sud ou en Italie. S'il peut être associé à des symptômes proches de l'anxiété, de la dépression ou des troubles de la personnalité évitante¹⁰, il ne se laisse pas réduire à l'une de ces catégories. Son intérêt, dans le cadre de cette étude, tient à la manière dont il donne une forme extrême à la rupture entre sujet et groupe social.

Plusieurs études montrent que le retrait peut être précédé par un mal-être durable, parfois cristallisé autour d'expériences proches du harcèlement ou de l'exclusion scolaire (Tajan, 2023, p. 197). Le trouble prend racine plusieurs années avant que des symptômes se manifestent et trouve son origine notamment dans le cadre scolaire. Dans le cas rapporté par Tajan (*ibid.*), la patiente ne parvenait pas à exprimer son mal-être à ses parents et, lorsqu'elle y parvenait, ceux-ci semblaient incapables d'en saisir pleinement la nature. Face à cette incompréhension, elle choisit non pas de renforcer le dialogue, mais de rompre progressivement toute communication avec ses proches et de se réfugier dans des formes de dépendance, en l'occurrence la lecture et les mangas. Cet exemple ne permet pas de faire de la culture populaire une cause du *hikikomori*. Il montre plutôt comment certains objets culturels peuvent devenir des espaces de compensation ou de continuité symbolique lorsque la communication sociale se rompt.

Le rapport entre *hikikomori* et culture populaire doit donc être abordé avec prudence. Certains discours sociaux tendent à définir les personnes en retrait par leurs passions, leurs pratiques médiatiques ou leurs objets d'attachement, au risque de déplacer l'attention du mal-être vers des signes culturels visibles. Cette association a contribué à l'émergence d'une esthétique du *hikikomori* dans certains espaces numériques japonais. Elle témoigne moins d'une causalité simple entre culture populaire et retrait social que d'une manière de rendre visible et styliser une condition de marginalité.

¹⁰ Le trouble de la personnalité évitante est caractérisé par « l'évitement des situations ou interactions sociales qui comportent des risques de rejet, de critique ou d'humiliation » selon le *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition* (ou DSM5).

Voir : <https://www.msmanuals.com/fr/professional/troubles-psychoiatriques/%EF%BB%BFtroubles-de-la-personnalit/trouble-de-la-personnalit-avitante>

Par ailleurs, le *hikikomori* se trouve souvent rapproché à d'autres groupes de jeunesse marginalisée, sans pour autant se confondre avec elles. C'est notamment le cas des jeunes sans emploi stable de longue durée, qualifiés par l'acronyme NEET, c'est-à-dire des individus qui ne sont pas dans le système éducatif, professionnel ou en recherche de l'un ou de l'autre (*Not in Education, Employment or Training*). Certaines études examinent ces proximités à partir d'outils comme le NEET *Hikikomori* Risk Scale, ou NHR, qui mesure la propension à certaines formes de marginalisation culturelle (Uchida & Norasakkunit, 2015). Ces travaux montrent que les catégories NEET et *hikikomori* peuvent partager des facteurs de vulnérabilité, comme un manque de confiance en soi ou un écart entre les normes sociales dominantes et les valeurs individuelles des sujets concernés (De Almeida & Uchida, 2021, p.2). Il convient toutefois de les distinguer, car elles ne renvoient pas aux mêmes situations sociales, ni aux mêmes formes de retrait.

Ces éléments montrent que le retrait social ne relève pas tant de la trajectoire individuelle, mais prend plutôt sens dans une architecture normative où le regard d'autrui, la réputation et l'intégration au groupe jouent un rôle structurant. La pression sociale peut ainsi contribuer à produire ou à intensifier certaines formes de détresse psychique, sans en constituer une cause unique. Il convient dès lors d'examiner comment les institutions japonaises, en particulier les institutions psychologiques et psychiatriques, ont progressivement pris en charge ces ruptures du lien social.

L'institutionnalisation de la psychologie au Japon s'est inscrite dans une histoire longue. La Japanese Psychological Association, fondée en 1927, est considérée comme la plus ancienne organisation de psychologues professionnels du pays (Imada & Tanaka-Matsumi, 2016). La Japanese Union of Psychological Associations, créée en 1996, témoigne quant à elle de la diversification progressive du champ, en regroupant plus de cinquante associations spécialisées (*ibid.*, p. 221). Cette histoire s'est construite au croisement de plusieurs influences théoriques. Avant la Seconde Guerre mondiale, les liens intellectuels avec l'Allemagne favorisent l'importance de la psychologie Gestalt. Après 1946, l'occupation américaine contribue à déplacer les références vers le behaviorisme (*ibid.*, p. 223).

D'autres approches sont ensuite introduites au Japon, notamment la psychologie humaniste et l'approche centrée sur la personne¹¹. Fujio Tomoda joue à cet égard un rôle important en traduisant et en introduisant les thèses de Carl Rogers (Hayashi et al., 1998, p. 108). Cette orientation prend une importance particulière dans le développement de la psychologie et des psychologues scolaires¹². La reconnaissance institutionnelle de la psychologie clinique passe en partie par l'intégration de psychologues dans les établissements scolaires, afin d'accompagner les situations de harcèlement, ou *ijime*, de décrochage et de détresse psychologique. La réforme de 1995 constitue à cet égard un moment important (Tajan, 2015, p. 59). Elle accompagne l'émergence nationale du concept de *Kokoro no care*¹³, littéralement soin du cœur. Ce terme ne désigne pas seulement un traitement médical. Il renvoie plus largement à un ensemble de services de santé mentale et de soutien psychosocial destinés à aider les individus à faire face aux conséquences psychologiques des traumatismes tels que le deuil ou la perte de repères sociaux. Cette évolution signale le passage progressif d'une réponse principalement hospitalière à une volonté de prise en charge au sein de la communauté et des institutions éducatives (Suzuki et al., 2015). Toutefois, cette modernisation n'a pas immédiatement conduit à une pleine autonomie de la psychologie clinique.

Comme l'analyse Shimoyama (2011), le développement de la psychologie clinique au Japon a longtemps été limité par la place dominante de la psychiatrie dans le champ du soin psychique. La psychiatrie a historiquement occupé une position centrale dans le traitement du mal-être, laissant aux psychologues un rôle plus complémentaire. Cette prééminence du modèle médical se reflète dans la structure actuelle du soin. Le Japon dispose ainsi d'un nombre particulièrement élevé de lits d'hôpitaux réservés aux hospitalisations psychiatriques (Shinfuku, 2019, p. 191). En 2019, il est relevé plus de 1000 hôpitaux psychiatriques comprenant plus de 300.000 lits destinés à ce type de prise en charge (*ibid.*, p. 179).

Cette situation tient à plusieurs facteurs. Plusieurs études soulignent d'abord la prédominance historique de l'hospitalisation complète par rapport à la prise en charge ambulatoire. Les pathologies psychiatriques ont longtemps été envisagées comme des maladies

¹¹ Au sens de *Client centered therapy*

¹² Au sens de *school counselor*

¹³ L'éthique du *care* (soin relationnel) opposé à la cure (action curative technique) renvoie au domaine de l'émotionnel. Du point de vue du médecin, le *care* signifie faire un investissement émotionnel au-delà des compétences techniques : c'est se sentir investi dans la relation pour que le patient aille mieux et se sente mieux. Cela est caractérisé par une approche empathique pour projeter un sentiment chaleureux au lieu d'être dans la neutralité et l'objectivité (Lings, 2003).

chroniques nécessitant des temps de traitement prolongés (Wada et al. 2004). L'essor des infrastructures privées durant la seconde moitié du XX^e siècle a également contribué à structurer le domaine psychiatrique et à accroître l'offre de lits. Cette configuration a favorisé l'institutionnalisation de séjours longs, les hôpitaux privés dépendant en grande partie de la présence durable des patients pour assurer leur fonctionnement économique (Shinfuku, 2019, p. 190).

Cette prédominance historique de la réponse psychiatrique s'accompagne d'un autre constat. Le nombre de psychologues est longtemps resté relativement limité au Japon, même s'il connaît une croissance nette depuis plusieurs décennies. Pour nuancer l'opposition entre psychologie clinique et psychiatrie, il faut toutefois prendre en compte les discours institutionnels et commerciaux qui ont accompagné la reconnaissance de certains troubles. Le cas de la dépression est particulièrement révélateur. Afin de contourner le stigmate associé à ce diagnostic, l'industrie pharmaceutique a contribué à populariser l'expression *kokoro no kaze*, littéralement « rhume de l'âme », pour désigner la dépression. Cette reformulation a suscité plusieurs critiques. D'un côté, elle pouvait laisser entendre que la dépression se soigne aussi simplement qu'un rhume par voie médicamenteuse. De l'autre, elle présentait la dépression comme un trouble susceptible de toucher tout le monde, presque sur le mode d'une contagion ordinaire (Kitanaka, 2012). Cet exemple permet de saisir la puissance sociale des dénominations dans la reconnaissance de la santé mentale. Il met aussi en lumière une tension récurrente dans les discours japonais sur la dépression entre minimisation du trouble et inquiétude face à sa diffusion.

Ces éléments permettent de comprendre pourquoi la santé mentale, dans le contexte japonais, ne peut être réduite à une question de trouble individuel. Elle se construit aussi dans des formes de reconnaissance sociale, dans le rapport au travail et dans les mécanismes de honte ou de retrait. Ce cadre est essentiel pour aborder *Persona 5 Royal*. Les personnages du jeu ne souffrent jamais dans un vide social. Leur mal-être se construit au contact d'institutions, de regards collectifs et de formes de silence imposé. Il devient dès lors possible de présenter plus précisément le corpus retenu et les éléments du jeu qui feront l'objet de l'analyse.

3. DÉLIMITATION DU CORPUS ET MÉTHODOLOGIE

A. Persona 5 Royal comme cas d'étude : délimitation du corpus et niveaux d'analyse

Après avoir situé les enjeux de la santé mentale dans le contexte du jeu vidéo japonais et de la société japonaise contemporaine, il convient désormais de délimiter précisément le corpus de cette recherche. L'étude portera sur *Persona 5 Royal*, version enrichie de *Persona 5*, tout en tenant compte de son inscription dans la série *Persona* et, plus largement, dans l'héritage de *Shin Megami Tensei*. Cette recontextualisation permettra de justifier le choix de l'édition Royal et de préciser les éléments du jeu retenus pour l'analyse.

Série à l'origine pensée comme annexe à la licence *Shin Megami Tensei*, *Persona* représente aujourd'hui une figure importante de l'industrie du JRPG aux côtés d'autres entités historiques comme *Final Fantasy* ou *Dragon Quest*. Initialement une adaptation du roman *Devil Digital Story* de Aya Nishitani, *Shin Megami Tensei* s'inscrit dans la lignée des jeux de rôle pour ordinateur de type *Dungeon Crawler*¹⁴ comme *Wizardry* (Sir-Tech, 1980). La licence met au cœur de son esthétique un mélange entre occultisme et numérique, tendant fréquemment vers la science-fiction ou le post-apocalyptique. Ces titres mettent également au centre de leur univers un mélange de figures mythologiques issues de plusieurs cultures différentes, telles que nordiques, égyptiennes, bibliques ou encore shintoïstes. Outre cet élément pluriculturel, la saga *Shin Megami Tensei* tient également pour caractéristique de demeurer presque exclusivement dans un décor japonais, bien souvent à Tokyo.

Pour mettre en lumière ce succès progressif de la série *Persona*, quelques éléments de contextualisation majeurs sont à noter. Dans un premier temps, il convient de souligner que le premier opus à sortir en Occident de manière presque simultanée avec sa sortie japonaise est *Persona 3* (Atlus, 2006). C'est donc ce jeu qui formalise le rapport du public à l'identité de la série, les titres suivants s'inscrivant dès lors principalement dans le prolongement des éléments établis par celui-ci. Dès *Persona 3* est intégrée la mécanique de Confidents au sein des jeux. Cette mécanique, héritée directement des *Visual novel* de type *Dating simulator*, laisse au

¹⁴ « [Les jeux *Dungeon Crawler* sont un type de jeux de rôle (RPG) où le joueur dirige un ou plusieurs aventuriers à explorer des vastes donjons complexes composé de douzaines ou même de centaines d'étages] » (NT) (Valtchanov & Brown, 2010, p. 27)

joueur la possibilité de développer le lien social, amical ou amoureux, avec les personnages secondaires du titre en fonction de ses réponses.



Figure 7 — Représentation des choix de dialogues à visée romantique dans *Tokimeki Memorial* et *Persona 5 Royal*

Ce lien social se trouve directement lié aux statistiques et aux compétences de combat du protagoniste et du groupe au sein de l'autre aspect du jeu, celui plus traditionnel du JRPG consistant en une succession de combats au tour par tour.

Si la série principale *Shin Megami Tensei* s'inscrit dans un héritage du genre *dungeon crawling*, *Persona* s'est éloigné de ce genre au fil de ses épisodes pour s'ouvrir aux codes du JRPG plus moderne. Dès le second opus, la vue à la première personne lors des phases d'exploration des donjons est abandonnée au profit d'une caméra en vue du dessus. Cette caméra fixe sera de rigueur jusqu'à progressivement disparaître lors de la parution de *Persona 5* qui préférerait, sauf rares exceptions, une caméra à la troisième personne, actant la transformation de la série. Cependant, *Persona 5 Royal* représente également le retour aux mécaniques originelles de *Shin Megami Tensei*. Si les mécaniques de combat contre les démons, ici appelés Ombres mais reposant sur le même principe, n'ont pas évolué au fil des épisodes, la mécanique principale de *Shin Megami Tensei* avait en revanche disparu depuis *Persona 3*, à savoir la négociation pour recruter des monstres.

En effet, *Shin Megami Tensei* se démarque par l'incursion par ce système de jeu novateur pour son époque. Plusieurs années avant *Dragon Quest V* (Enix, 1995), source principale d'inspiration pour la licence *Pokémon* (Game Freaks, 1996) (Andreyev, 2017), *Shin Megami Tensei* propose dès son premier opus de recruter les personnages antagonistes pour servir d'alliés dans la suite du jeu. À la différence d'un *Pokémon* ou d'un *Dragon Quest V*, ici

la collecte se fait par une phase dite de négociation. Le protagoniste doit tenir compte de la personnalité du démon qu'il affronte pour adapter ses réponses en conséquence. Ces jeux proposent donc de remplir une encyclopédie du bestiaire en plus de la quête principale qui consiste souvent à contrecarrer une apocalypse imminente et à se rebeller et renverser un ordre établi. *Persona 5 Royal* met donc cette mécanique de retour au cœur de ses combats et témoigne d'une volonté de continuité avec sa série.

Enfin, *Persona*, depuis son troisième opus, met en avant le temps comme mécanique de jeu. Le joueur se retrouve confronté à une gestion de son emploi du temps pour choisir les activités qu'il va effectuer au cours de ses journées. Si la plupart des jours de la semaine sont alloués à la présence en classe et à la réponse aux questions des professeurs, les week-ends ne dépendent que du choix du joueur. Chaque sortie est alors l'occasion d'augmenter les statistiques sociales du protagoniste, nécessaires pour progresser dans la ligne narrative des Confidants qui auront leur importance dans la jouabilité des combats.

Persona 5 Royal se situe ainsi au croisement de plusieurs héritages ludiques. Il prolonge d'abord la tradition du JRPG d'Atlus, marquée par le combat au tour par tour, la négociation avec les entités adverses et l'exploration d'espaces surnaturels. Il reprend également la formule sociale installée depuis *Persona 3*, fondée sur la gestion du temps, les relations de Confidants et l'articulation entre quotidien scolaire et progression psychique. Cette dimension sociale peut être rapprochée des codes du *dating simulator* et du *visual novel*, dont *Tokimeki Memorial* (Konami, 1994) constitue l'un des exemples les plus structurants. La présence d'une capture issue de ce titre permettra ainsi de mettre en évidence la parenté formelle entre la gestion des relations, la progression par affinités et la mise en interface du lien social. Le choix de l'édition *Royal* se justifie par son statut de version enrichie et stabilisée de *Persona 5*. Elle conserve la structure principale du jeu original, tout en ajoutant de nouveaux personnages, de nouveaux arcs narratifs et des ajustements ludiques qui renforcent les enjeux de soin et de rapport au mal-être. Le personnage de Maruki rend notamment plus explicite la question du désir de supprimer la souffrance, ce qui rend cette version particulièrement pertinente pour la problématique de cette recherche.

Le choix de *Persona 5 Royal* se justifie également par sa circulation internationale. *Persona 5* et son édition *Royal* constituent les épisodes les plus diffusés de la série et occupent une place majeure dans la reconnaissance mondiale de la licence. Cette réception doit être mise

en relation avec le contexte de la pandémie de COVID-19, au cours duquel les pratiques vidéoludiques se sont intensifiées et où les jeux proposant des formes de sociabilité médiatisée, d'exploration urbaine ou d'évasion ont pris une importance particulière. Le succès international du titre renforce donc son intérêt comme objet de médiation entre un contexte de production japonais, une grammaire vidéoludique globalisée et des enjeux contemporains de santé mentale.

L'intérêt du corpus tient aussi au type d'expérience qu'il propose. *Persona 5 Royal* met en scène des lycéens évoluant dans un Tokyo quotidien, rythmé par les cours, les déplacements, les sorties, les relations amicales et les contraintes de temps. Cette simulation de sociabilité urbaine a pris une résonance particulière dans un contexte où les espaces publics et les interactions ordinaires avaient été fortement restreints. Le titre ne sera toutefois pas étudié comme une réponse directe à la pandémie, mais comme un objet dont la circulation internationale a coïncidé avec un moment de réactivation des liens entre jeu vidéo, sociabilité médiatisée et santé mentale.

Cependant, le titre met aussi en avant des thématiques plus sombres, telles que l'isolement social, la pression du collectif, le burn-out, la corruption ou encore la violence institutionnelle. Ces éléments justifient une sélection précise des matériaux à analyser, afin de concentrer l'étude sur les séquences et les systèmes qui participent directement à la médiation du mal-être psychique et social.

L'ampleur de *Persona 5 Royal* impose en effet une délimitation précise du corpus. Le jeu dépasse la centaine d'heures, comporte plusieurs milliers de lignes de dialogue, de nombreux espaces, des arcs narratifs multiples, des systèmes de combat, des interfaces et des relations sociales optionnelles. L'analyse ne prétendra donc pas couvrir l'ensemble du titre de manière exhaustive. Elle se concentrera sur les éléments qui participent directement à la médiation des enjeux de santé mentale, du mal-être psychique et du rapport entre individu et collectif.

Cette délimitation implique plusieurs choix méthodologiques. Il ne s'agira pas de proposer une étude de réception auprès des joueurs, ni de mesurer les effets psychologiques du jeu sur ses publics. Les personnages seront envisagés comme des constructions fictionnelles, sémiotiques et ludo-narratives, et non comme des sujets cliniques réels. De

même, cette recherche ne vise pas à produire une monographie exhaustive de la série *Persona* ou du studio Atlus. Les autres opus et l'héritage de *Shin Megami Tensei* seront mobilisés uniquement lorsqu'ils permettent de situer *Persona 5 Royal* dans une histoire générique, esthétique ou industrielle plus large.

L'analyse s'appuiera principalement sur la version française de *Persona 5 Royal*, telle qu'elle est accessible au joueur francophone. Toutefois, certains termes japonais seront ponctuellement mobilisés lorsque leur traduction fait apparaître un enjeu de sens particulier. Il ne s'agira pas de proposer une analyse traductologique exhaustive, mais de relever certains écarts ou choix terminologiques significatifs, notamment lorsque ceux-ci éclairent la manière dont le jeu formule ses enjeux sociaux.

Les matériaux retenus peuvent alors être organisés en trois ensembles. Le premier concerne les éléments narratifs et textuels, notamment le récit principal, les arcs de Palais, les Confidents et certaines Requêtes. Ces séquences permettent d'observer la manière dont le jeu formule directement des enjeux liés à la souffrance psychique, à l'exclusion, à la violence institutionnelle ou au retrait social.

Le deuxième ensemble concerne les éléments audiovisuels et spatiaux. Il inclut la représentation de Tokyo, les Palais, Mémentos, la Chambre de Velours, les interfaces et les formes iconographiques du jeu. Ces espaces et ces images ne seront pas traités comme de simples décors. Ils seront analysés comme des lieux où se matérialisent des tensions entre réalité sociale, imaginaire psychique et formes culturelles globalisées.

Le troisième ensemble concerne les éléments proprement ludiques. Il rassemble la gestion du temps, les déplacements, les mécaniques de combat, la négociation avec les Ombres, le Transfert, la progression des Confidents et les contraintes adressées au joueur. Ces éléments permettront d'étudier la manière dont *Persona 5 Royal* rend jouables certaines formes de pression sociale, d'adaptabilité psychique, de coopération et d'autocensure.

Cette organisation du corpus ne constitue pas encore la méthode d'analyse elle-même. Elle vise d'abord à identifier les matériaux qui seront ensuite interrogés au prisme de l'approche sociosémiotique. Les discours, les images, les espaces, les règles et les interfaces

seront ainsi mis en relation avec les contextes sociaux, culturels et industriels étudiés précédemment.

La délimitation du corpus appelle cependant à un second cadrage. Puisque *Persona 5 Royal* mobilise explicitement les notions de persona, d'ombre et de psyché, il convient désormais de préciser les références psychologiques et interculturelles qui structurent cet imaginaire. Ce détour permettra d'aborder ces notions comme des outils de médiation du sens plutôt qu'en tant qu'ornements thématiques seuls.

B. Intertextualité et interculturalité : psychanalyse et représentations de la psyché

Persona 5 Royal mobilise explicitement un vocabulaire de la psyché, du masque et de l'ombre. Avant d'analyser la manière dont ces notions sont mises en jeu, il convient donc de préciser les références psychologiques qui les structurent. Ce détour par Jung n'a pas pour fonction de substituer une lecture psychanalytique à l'approche sociosémiotique retenue. Il permet plutôt de qualifier les signes psychiques que le jeu rend visibles, explorables et manipulables par le joueur.

La pensée de Jung peut être schématiquement envisagée comme une topographie de la psyché structurée en plusieurs strates. Ces strates s'articulent selon un axe allant du monde extérieur vers le monde intérieur de l'individu. En d'autres termes, la psyché individuelle se trouve en tension entre les exigences du monde social, le champ du conscient et les profondeurs de l'inconscient. À la frontière du conscient et de l'inconscient se situe ce que Jung évoque comme le subliminal, strate intermédiaire où se trouvent des éléments absents du conscient mais susceptibles d'y être rappelés. L'inconscient, quant à lui, se divise en deux catégories : l'inconscient personnel et l'inconscient collectif (Jung, 1951, p. 3).

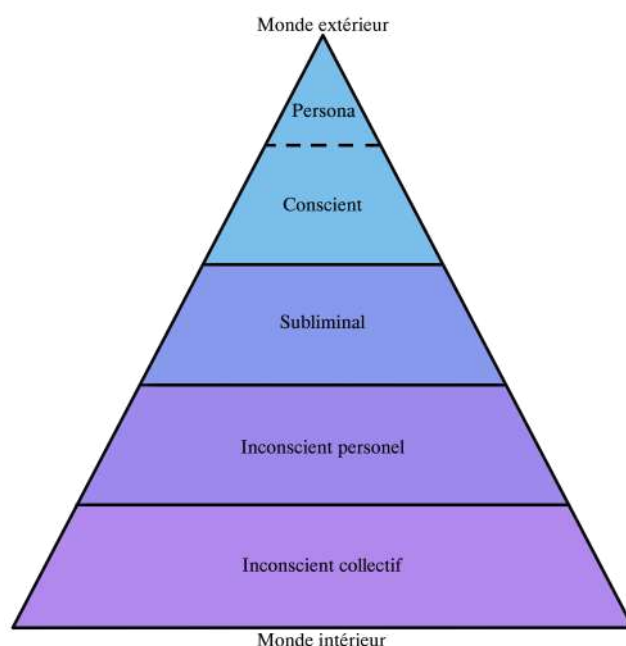


Figure 8 — Schématisation de la psyché de Jung

Au sein de cette architecture psychique, Jung identifie différents phénomènes qui permettent au sujet de constituer et d'adapter son rapport au monde. Parmi eux, la persona occupe une place centrale. Le terme, issu du latin, désigne le masque porté par les comédiens lors des représentations théâtrales. La persona est donc indissociable du rôle joué. Chez Jung, elle renvoie au rôle adopté par l'individu dans le cadre des interactions sociales. Un sujet mobilise ainsi une persona lorsqu'il adapte son comportement, son vocabulaire ou sa posture à une situation donnée, par exemple en passant d'un contexte professionnel à un cadre privé (Jung, 1921, p. 465). Cette définition entre en résonance avec les logiques de modulation comportementale déjà évoquées, notamment les oppositions entre *omote* et *ura*, *honno* et *tatema*.

Pour Jung, les personae ne relèvent pas uniquement de l'individu mais comportent aussi une dimension collective, dans la mesure où les codes qu'elles mobilisent répondent aux attentes sociales adressées au sujet (Jung, 1943, p. 256). Cette dimension collective renvoie à la notion d'archétype, c'est-à-dire à des figures issues des mythes et des récits anciens, inscrites dans l'inconscient collectif (Jung, 1938, p. 149). L'inconscient collectif constituerait ainsi, dans la pensée jungienne, un fond symbolique commun à partir duquel les individus perçoivent et organisent le monde (Jung, 1960, p. 212). À titre d'exemple, la figure maternelle peut être

envisagée comme l'un des archétypes les plus structurants de cette pensée puisqu'elle organise la manière de percevoir la mère, mais aussi des rôles et attitudes attendus de celle-ci.

En parallèle, Jung situe dans l'inconscient personnel ce qu'il nomme l'ombre. Celle-ci correspond à l'ensemble des éléments que le sujet rejette, refoule ou ne souhaite pas reconnaître comme siens. Elle peut résulter de frustrations, de répressions affectives ou de conflits intérieurs. L'ombre ne relève cependant pas d'une opposition binaire entre bien et mal, mais désigne plutôt ce que le sujet choisit d'écarter de son image consciente. Pour Jung, elle est néanmoins nécessaire au développement psychique, dans la mesure où le sujet ne doit pas chercher à l'effacer, mais à l'accepter et à composer avec elle (Jung, 1933, p. 513). Cette dynamique s'avère essentielle pour comprendre le dispositif d'Atlus, où la confrontation avec l'Ombre dans le Métaverse devient l'un des passages obligés de la transformation du sujet.



Figure 9 — Première rencontre de Ren avec son Ombre dans *Persona 5 Royal*

Ces théories, comme une large part de la psychanalyse, demeurent discutées dans le champ de la psychologie contemporaine. Elles ont toutefois connu une réception durable dans les champs littéraire, culturel et médiatique. La pensée de Jung s'est ainsi diffusée au-delà du seul champ clinique, notamment à travers ses usages dans l'analyse des mythes, des récits et des productions symboliques. C'est à ce titre qu'elle intéresse la présente recherche. Il ne s'agit pas de l'appliquer au jeu comme une vérité clinique, mais de la considérer comme un réservoir conceptuel et imaginaire explicitement mobilisé par la série *Persona*.

Cette réception prend une importance particulière dans le contexte japonais. Si la psychiatrie japonaise a longtemps manifesté une certaine distance, voire une méfiance, à l'égard de la psychanalyse (Kitanaka, 2003, p. 239), la situation évolue notamment à partir des

années 1960 avec l'augmentation du nombre de psychologues et la diffusion de nouvelles approches cliniques. La figure de Hayao Kawai y occupe une place centrale. Premier Japonais à obtenir une licence analytique de l'Institut Jung de Zürich, Kawai devient une figure majeure de la psychologie clinique japonaise. Son influence dépasse largement le champ académique puisqu'il apparaît fréquemment dans les médias, publie de nombreux ouvrages, reçoit en 2000 la distinction de « Personne de mérite culturel », puis dirige l'Agence pour les affaires culturelles entre 2002 et 2007 (*ibid.*, p. 240).

L'apport de Kawai tient précisément à son travail d'appropriation interculturelle de la pensée jungienne. Dans *The Japanese Psyche: Major Motifs in the Fairy Tales of Japan* (1988) notamment, il propose une lecture comparatiste des mythes et récits japonais à partir d'outils issus de la psychanalyse. Au-delà d'une importation de concepts occidentaux, c'est un travail de réinterprétation située et attentives aux spécificités symboliques du Japon qui est opéré. Dans les années 1970, les travaux de Kawai trouvent également leur place dans la réflexion sur des pathologies dites sociales, telles que la phobie scolaire ou le retrait social (*ibid.*). Ce jalon est essentiel pour le présent travail. Il ne valide pas la pensée jungienne comme vérité clinique, mais il atteste sa circulation, sa réinterprétation et son appropriation dans le contexte japonais. *Persona 5 Royal* peut dès lors être analysé comme un objet inscrit dans un espace culturel où la pensée jungienne a déjà fait l'objet d'une médiation locale.

Pour prolonger cette topographie psychique et comprendre comment le trouble individuel s'articule aux structures de la réalité sociale, l'approche systémique et communicationnelle de Watzlawick, Weakland et Fisch (1981) offre un appui complémentaire. Dans une perspective constructiviste, ils rappellent que la réalité n'est pas tant une donnée absolue qu'un produit de cadres d'interaction et de communication. Cette idée permet d'éclairer la scission structurante de *Persona 5 Royal* entre le Tokyo quotidien et le Métaverse. Le passage de la métropole régie par les normes sociales au monde psychique parallèle peut ainsi être lu comme une opération de recadrage. Recadrer, au sens de Watzlawick, Weakland et Fisch, consiste à modifier le contexte conceptuel ou émotionnel dans lequel une situation est vécue afin d'en transformer le sens (1981).

En matérialisant la psyché des oppresseurs sous forme de Palais, le dispositif vidéoludique offre ainsi au joueur un espace de recadrage procédural. Là où les institutions de surface ne permettent que des ajustements limités, le Métaverse donne accès à une

représentation des règles psychiques qui organisent le comportement des individus. Il peut alors être interprété comme la promesse d'un changement de type 2 (*ibid.*, p. 31), c'est-à-dire d'une transformation portant sur les règles mêmes du système au-delà des seuls symptômes visibles. Toutefois, cette promesse doit être interrogée à l'échelle du récit complet et l'analyse montrera que le jeu transforme les sujets corrompus sans nécessairement renverser les structures sociales qui rendent ces corruptions possibles.

Cette approche systémique permet également d'éclairer les trajectoires de soin orientées vers l'action, notamment celle du personnage de Futaba. Dans la thérapie stratégique, le changement ne passe pas uniquement par l'introspection, mais aussi par la mise en place de tâches graduelles et d'objectifs concrets destinés à rompre les boucles qui maintiennent le trouble. De ce point de vue, la liste d'actions que Futaba doit accomplir pour sortir progressivement de sa situation de retrait social peut être lue comme une ludicisation de techniques thérapeutiques orientées vers l'action. Le jeu transforme alors la rémission en une série d'objectifs, faisant de la jouabilité le vecteur même d'une restructuration du rapport au monde social.

Ces outils ne constituent pas une méthode autonome venant concurrencer l'approche sociosémiotique retenue. Ils fonctionnent plutôt comme des appuis conceptuels permettant de qualifier certains signes psychiques que le jeu rend visibles et jouables. Il convient désormais de préciser cette méthode au regard du jeu étudié.

C. Prendre le jeu au prisme de son contexte : l'approche sociosémiotique

Pour saisir pleinement la manière dont *Persona 5 Royal* médiatise les enjeux de santé mentale, il est nécessaire de tenir ensemble les formes du jeu et les contextes sociaux, culturels et industriels dans lesquels elles s'inscrivent. L'approche sociosémiotique donne précisément ce cadre. Elle permet d'analyser les signes du jeu sans les isoler des rapports sociaux, des normes collectives et des imaginaires culturels qui leur donnent sens.

La sociosémiotique, telle qu'elle est initialement définie par Hodge et Kress (1988), repose sur l'idée que les textes et les signes ne produisent pas leur sens de manière autonome. Leur signification dépend des pratiques sociales, des conditions de production et des usages

dans lesquels ils s'inscrivent. Elle ne relève donc pas directement de la sociologie, mais elle pense les processus de signification au sein de la vie sociale. Dans cette perspective, les signes doivent être étudiés comme des ressources matérielles, historiquement et socialement régulées, mobilisées dans des pratiques de communication données (Van Leeuwen, 2015).

Bonenfant (2025) prolonge cette approche en définissant la sociosémiotique comme une méthode attentive aux macrosystèmes discursifs. Elle vise à comprendre les conditions de possibilité du sens dans un terrain social donné, en articulant l'ordre du discours et l'ordre de la société. Cette perspective est particulièrement pertinente pour l'analyse de *Persona 5 Royal*, dans la mesure où le jeu met en relation des signes visuels, narratifs et procéduraux avec des problématiques sociales telles que la santé mentale, la pression collective, l'isolement ou la marginalité.

Pour appliquer cette perspective au jeu vidéo, les travaux de Pérez-Latorre, Olivia et Besalù (2017) offrent un cadre particulièrement utile. Leur modèle propose d'aborder l'objet vidéoludique à partir de deux grands ensembles. Le premier relève de la narration audiovisuelle, c'est-à-dire des formes héritées de l'analyse filmique, narratologique et textuelle. Le second relève du *game design*, lui-même décliné en trois dimensions : la dimension ludo-narrative, la dimension système-gameplay et la dimension designer-joueur. Cette distinction permet de ne pas réduire le jeu à son récit, tout en évitant de séparer artificiellement les mécaniques de leur portée discursive.

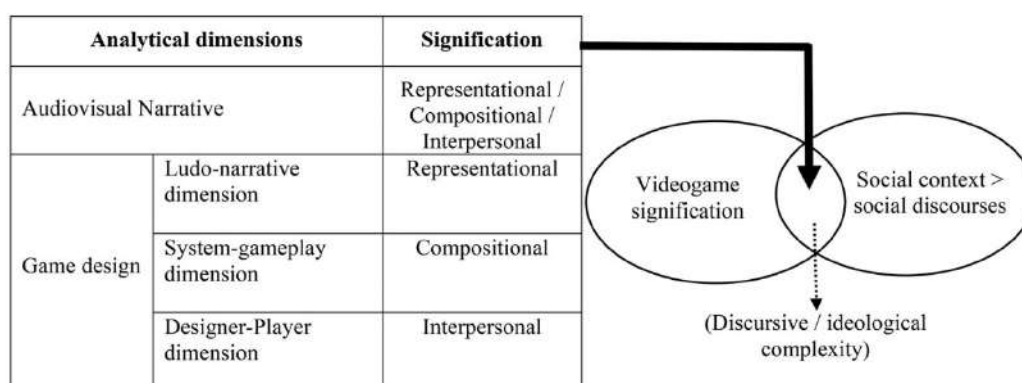


Figure 1. A social-semiotic approach to videogame design.

Figure 10 — Modèle d'approche sociosémiotique du design vidéoludique proposé par Pérez-Latorre, Olivia et Besalù (2017)

Selon cette grille d'analyse, plusieurs éléments doivent être relevés dans chacune des dimensions d'analyse. Les listes suivantes, reprises de Pérez-Latorre, Olivia et Besalù (2017), synthétisent les principaux critères associés à la dimension ludo-narrative et à la dimension système-gameplay.

Summary of semiotic resources in the ludo-narrative dimension:

Representation of the character/player

- Action rules
- State rules
- Game mechanics
- Behaviour-inducing rules

Representation of fictional world

- Design of the space-time environment
- Rules of specific areas and states of the game
- NPC behavioural patterns
- Operating rules of objects/instruments

Representation of activities

- Patterns of action-objective
- Victory and defeat conditions
- Game mechanics
- Design of redundancy vs. variability
- Tactical/strategic structures

Summary of semiotic resources in the system-gameplay dimension:

Gameplay units (problem-solving patterns): structure

- Objective
- Rules
- Ludic roles of the game's agents
- (Game-representation disassociation)

Gameplay units (problem-solving patterns): development

- Game mechanics
- Dominant strategies and gameplay approaches
- (Game-representation disassociation)

Overall view of gameplay design (focused on problem-solving)

Figure 11 — Liste des ressources sémiotiques ludo-narratives (*ibid.*)

À partir de cette grille, la narration audiovisuelle permettra d'étudier la structure du récit, les personnages, les arcs narratifs, les Palais et les formes de mise en scène du mal-être. La dimension ludo-narrative portera sur la manière dont les actions du joueur construisent ou prolongent le récit, notamment à travers les déplacements, la gestion du temps et l'exploration de Tokyo. La dimension système-gameplay concernera les règles de combat, les Personae, la négociation, le Transfert et les systèmes de progression. Enfin, la dimension designer-joueur permettra d'analyser les formes par lesquelles le jeu communique ses contraintes au joueur, notamment à travers Morgana, les interfaces, les notifications et le Fan-site.

Il est donc question d'extraire les spécificités vidéoludiques du jeu pour les mettre au même plan que ses spécificités narratives, afin d'en étudier les effets de sens produits par la jouabilité. Toutefois, l'objet étudié impose d'articuler ce modèle à une contextualisation sociale et culturelle plus marquée. *Persona 5 Royal* met explicitement en scène des problématiques liées à la société japonaise contemporaine. Les dimensions narratives, spatiales et procédurales du jeu devront donc être lues en relation avec les cadres étudiés précédemment : le *seken*, le *sekentei*, les logiques de conformité, le retrait social, la stigmatisation et les formes institutionnelles de prise en charge de la santé mentale. En ce sens, et pour reprendre la méthode de Bonenfant (2025), l'analyse devra tenir ensemble la description, l'archéologie, la généalogie et la stratégie qui participent à la production du sens. Autrement dit, il s'agira de mettre les discours explicites du jeu et ses formes ludiques implicites en parallèle avec les réalités sociales, culturelles et industrielles dont il procède.

Pour analyser plus précisément la charge sémantique des espaces et des objets, l'étude mobilisera ponctuellement les outils du Groupe d'Entrevernes (1979). En sémiotique, les structures textuelles et spatiales peuvent faire l'objet d'une axiologisation, c'est-à-dire d'un investissement de valeurs spécifiques. Ce cadre permettra d'observer comment des notions sociales ou idéologiques abstraites s'incarnent dans la topographie des lieux, dans les objets de quête ou dans les oppositions entre espaces. Il sera particulièrement utile pour analyser les Palais, Mémentos ou les contrastes entre Tokyo et le Métaverse.

Cette approche doit également être articulée à une lecture psychosociale. *Persona 5 Royal* mobilise explicitement des motifs liés à la psyché, au soin, au traumatisme, à la honte et au retrait social. Il ne s'agit pas d'ajouter une méthode concurrente, mais de rappeler que les signes psychiques du jeu prennent sens dans un environnement social où certaines formes de souffrance sont reconnues, tuées, stigmatisées ou institutionnellement prises en charge. La contextualisation menée dans les sections précédentes fournit ainsi les repères nécessaires pour lire ces représentations sans les détacher de leur cadre social.

Adopter une approche sociosémiotique revient donc à considérer que les formes de mal-être représentées dans *Persona 5 Royal* ne sont pas des abstractions détachées de leur contexte. Elles sont mises en scène comme des expériences subjectives travaillées par des normes sociales, des contraintes institutionnelles et le regard du *seken*. Articuler cette perspective à une

lecture psychosociale permet de comprendre comment le jeu transforme des tensions sociales en structures ludiques. La contextualisation menée dans cette première partie fournit ainsi les repères nécessaires pour aborder l'analyse du corpus. Il devient dès lors possible d'entrer dans l'étude de cas proprement dite, en examinant comment le récit, les espaces, les interfaces et les mécaniques de *Persona 5 Royal* médiatisent les enjeux de santé mentale au sein d'un dispositif ludo-narratif situé.

II. JOUER LA PSYCHÉ : MÉDIATIONS LUDO-NARRATIVES DU MAL-ÊTRE DANS *PERSONA 5 ROYAL*

1. NARRATION AUDIOVISUELLE, TEMPORALITÉ ET ESPACES PSYCHIQUES

A. Palais, Confidants et Requêtes : narration à trois échelles

Après avoir défini le cadre sociosémiotique de cette recherche, il convient désormais d'appliquer cette grille au corpus. L'analyse de *Persona 5 Royal* commencera par sa narration audiovisuelle, non pas parce que celle-ci serait séparée du *game design*, mais parce qu'elle établit les structures du sens dans lesquelles les mécaniques de jeu prennent place. Le récit, les personnages, les espaces et les temporalités organisent en effet les premières médiations du mal-être psychique et social. C'est à partir de cette ossature narrative que peuvent ensuite être étudiées les formes plus spécifiquement procédurales du dispositif.

Pour analyser la narration audiovisuelle dans *Persona 5 Royal*, il faut avant tout considérer sa structure. En effet, le jeu fonctionne sur une logique de chapitres, organisée autour d'une structure récurrente. Chaque arc narratif articule une crise sociale, une figure d'autorité corrompue, un espace psychique à explorer et une résolution obtenue par l'intervention des Voleurs Fantômes.

Dès lors que le protagoniste Ren Amamiya éveille sa Persona aux côtés de Ryuji Sakamoto et Ann Takamaki pour former les Voleurs Fantômes, le groupe se donne pour objectif de voler le cœur des individus corrompus nuisant à la société. Ces individus sont les maîtres des Palais, des matérialisations de leur psyché dans l'univers parallèle psychique du jeu, le Métaverse. Chacun de ces Palais doit être infiltré au cours du mois avec une date limite imposée par le récit. Le groupe protagoniste doit donc se préparer à cette infiltration par l'acquisition d'objets consommables pour améliorer leurs chances de vaincre les ennemis dans le donjon qui les attend. C'est aussi durant cette période que Ren peut user du temps mis à sa disposition pour améliorer ses relations et aptitudes sociales par le biais de multiples activités dans la ville de Tokyo. Ce temps de la préparation et des activités sociales sont à mettre en parallèle du temps scolaire, qui jonchent les journées du lundi au samedi sur les créneaux horaires du matin à l'après-midi.

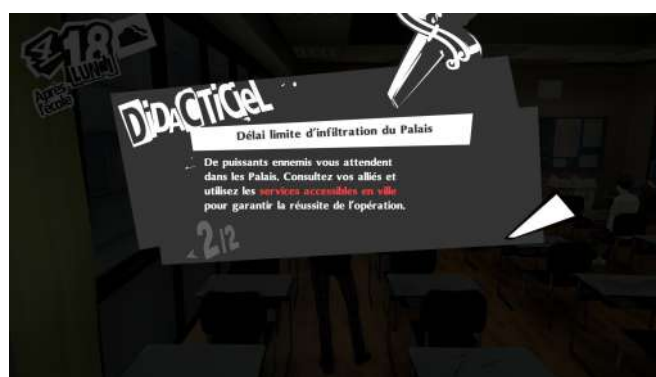


Figure 12 — Didacticiel concernant le temps libre dans Persona 5 Royal

Si la trame narrative principale se voit représentée sous la forme d’une opposition avec un antagoniste principal par chapitre (et par mois au temps fictionnel jouable dans le calendrier diégétique), il se trouve plusieurs embranchements à deux niveaux séparés : au niveau des Confidents, et au niveau des Requêtes.

Les Confidents correspondent aux adjuvants du protagoniste. Qu’il s’agisse des camarades qui forment le groupe des Voleurs Fantômes, ou des personnages non jouables secondaires, ils représentent une liste de personnages auxquels Ren peut, et doit, se lier pour obtenir de nouvelles capacités ou améliorer les statistiques des Personae qu’il peut invoquer. Chaque Confident dispose donc de son intrigue narrative sous forme de dix sections à poursuivre au fil des jours, qui sont plus ou moins rapprochés en fonction des situations. C’est au cours de ces intrigues que le joueur va pouvoir se lier plus en profondeur avec ces personnages qui deviendront des proches au fur et à mesure de l’avancée des liens de Confidents. Ces liens mettent également en scène a minima un autre personnage tertiaire, au sens où il s’agira d’un personnage issu du cercle social du Confident qui occupe déjà une place de personnage secondaire. De manière presque systématique, ces personnages associés représenteront la source des problèmes vécus par le Confident. Chaque Confident est débloqué par une scène qui signale au joueur la création d’un lien social et sont classables en deux catégories. Les premiers sont ceux qui sont directement liés aux Palais, au sens où chaque infiltration de Palais permet de débloquent un nouveau membre des Voleurs Fantômes et qui deviendront donc des Confidents. Les seconds sont débloqués par des dates spécifiques dans le calendrier. Cette catégorie regroupe les personnages non jouables associés à des espaces ou à des actions spécifiques, accessibles après un certain temps de jeu. Dans les deux situations, les Confidents sont confrontés à des problèmes que seul le protagoniste peut résoudre par ses

capacités à naviguer dans le Métaverse. Dans certains cas, il arrive que ce problème soit lié à un individu corrompu qui est la cause des troubles du Confident, ce qui aboutit à des symptômes sur la psyché dudit personnage. Alors, le Confident va formuler une Requête, ce qui constitue le troisième niveau d'intrigue du jeu.

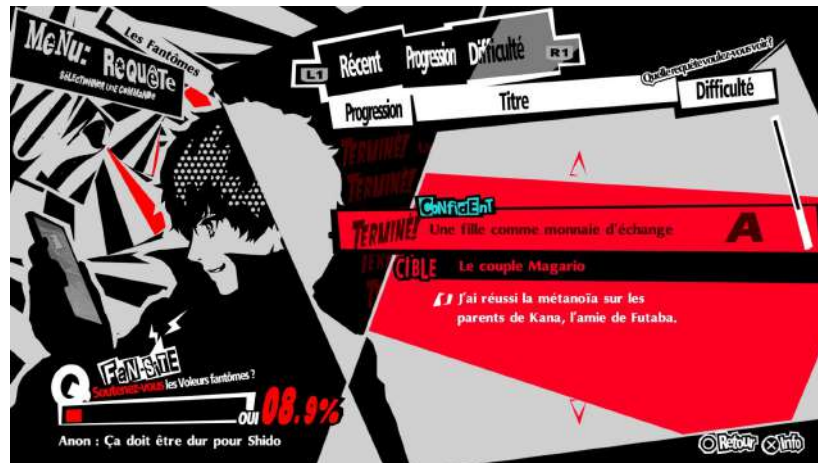


Figure 13 — Interface des Requetes dans *Persona 5 Royal*

Les Requetes sont l'équivalent des quêtes secondaires de *Persona 5 Royal*. Si les Confidents peuvent formuler des Requetes et sont des nécessités pour faire avancer leur ligne de quête, elles peuvent aussi être formulées indépendamment de toute interaction directe avec Ren. En effet, le jeu introduit dans son intrigue un forum dédié aux Voleurs Fantômes sur lequel les habitants de Tokyo peuvent soumettre leurs Requetes au groupe protagoniste dans l'espoir de soulager leurs peines. Ces dernières sont exclusivement liées à des individus malveillants et dans toutes ces situations, cela passe par une plongée dans la représentation de l'inconscient collectif du jeu, le Mémentos, pour traquer l'Ombre de cet individu afin de le vaincre dans un combat pour résoudre cette Requête. Un point intéressant à noter est que, même dans le cas des Requetes formulées par ces individus inconnus, elles sont rapportées par les Confidents. Qu'il s'agisse du personnage de Mishima, responsable du forum, ou des autres membres du groupe, ce sont eux qui vont informer le joueur de leur existence, ne laissant aucune rencontre directe avec la victime. Comme les Confidents, les Requetes dépendent des actions du protagoniste ou du calendrier interne, certaines étant débloquées à des dates précises.

Niveau narratif	Dispositif du jeu	Fonction dans l'analyse	Type de mal-être médiatisé
Macro	Palais	Matérialisation des désirs corrompus et des violences institutionnelles	Crises sociales incarnées par des antagonistes majeurs
Méso	Confidents	Mise en récit des souffrances dans les cercles relationnels du protagoniste	Vulnérabilités individuelles situées dans des relations sociales
Micro	Requêtes	Traitement de cas anonymes et périphériques	Symptômes dispersés d'un mal-être collectif

Figure 14 — Structure narrative de Persona 5 Royal

Par la description du fonctionnement narratif du jeu, il commence à apparaître une intrication des niveaux d'intrigues par résonance. Chaque Palais introduit le joueur à une intrigue principale thématique et un personnage jouable lié de près ou de loin au Palais. Ce personnage jouable devient donc un Confident et certains autres Confidents peuvent être rendus disponibles au moment de l'année où se déroule l'intrigue. Dès lors ces Confidents deviennent formulateurs de Requêtes et le joueur doit les résoudre pour faire avancer leurs intrigues. Il apparaît ainsi une logique sociale fondée sur le tissu d'individus qui la composent. En ce sens, les Palais représentent le niveau macro de la société japonaise au sens où ils représentent une strate de la société dans son ensemble. Les Confidents de par leur densité narrative sur plusieurs chapitres, fonctionnent comme le niveau méso, qui accompagnent le protagoniste sur plusieurs mois mais à une échelle réduite qui implique plusieurs personnages complémentaires. Enfin, les Requêtes formulées de manière indirecte sont des sous-intrigues de niveau micro. Elles sont reformulées par les Confidents qui informent Ren de leurs existences et sont résolues de manière indirecte sans que les conséquences soient directement visibles par le biais du personnage atteint.

Cette imbrication des niveaux d'intrigues par résonance met en avant une double temporalité du récit. Le niveau macro est dicté par l'urgence des Palais, avec une date limite précise et établie dès le début du chapitre. À l'inverse, les niveaux méso et micro, rythmés par le calendrier mais sans date limite établie, se déploient dans un temps cyclique au sens où les actions sont calquées sur les rites de la vie quotidienne collective, faisant écho aux temps

linéaires et temps cycliques évoqués par Ricoeur (2000). Il est donc possible de voir ici un rapprochement avec ce que Genette (1972) théorise au sujet de la fréquence narrative. Les phases de routine scolaire et de socialisation relèvent du récit itératif, défini comme de multiples occurrences du même événement. Ces occurrences matérialisent la norme, la répétition et les contraintes de la collectivité ordinaire. Ce rythme cyclique est périodiquement rompu par le récit singulatif, où est raconté « une fois ce qui s’est passé une fois » (p. 147), qui correspond ici à l’émergence de l’urgence narrative créée par le Palais. En obligeant le joueur à négocier en permanence entre ces deux régimes temporels, le jeu utilise la syntaxe narrative pour représenter la rigidité du tissu social japonais, où la gestion chirurgicale du temps ordinaire devient un facteur de surcharge mentale pour les individus, interdits au « temps mort » (Vellut, 2021, p. 16).

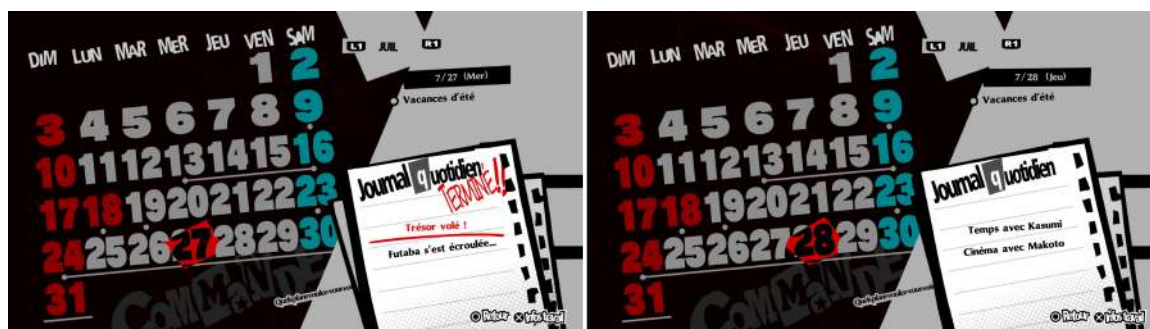


Figure 15 — Représentation du récit linéaire (gauche) et de récits itératifs (droite) dans *Persona 5 Royal*

Chaque pan de la société vient donc avec son lot de problèmes qui causent des troubles aux individus et ces problèmes sont représentés sous la forme d’individus malveillants qui nuisent au bien du groupe. Ainsi, lors de l’arc narratif tournant autour du personnage de Kaneshiro, malfrat se livrant au chantage et à l’extorsion, le niveau macro représenté par son Palais est préfiguré à la fois au niveau méso mais aussi par le niveau micro. En effet, les personnages secondaires vont discuter de chantage et de harcèlement durant tout ce mois, et les nouvelles Requêtes seront axées autour de cette même thématique.



Figure 16 — Représentation d'une formulation de Requête dans *Persona 5 Royal*

Pour réparer cette société malade, il faut non seulement vaincre celui qui représente le péché capital associé, mais aussi tous ceux qui en sont la conséquence logique. Le problème n'est pas isolé mais bien systémique au sens où il se répand dans les strates plus spécifiques de la société au niveau individuel.

Cette individualisation des tensions sociales traverse plusieurs moments de l'intrigue. Elle ne se limite pas à la structure générale des arcs narratifs, mais apparaît aussi dans des scènes où le jeu verbalise directement la souffrance psychique de certains personnages. Il convient donc d'examiner ces moments de formulation explicite, afin de comprendre comment *Persona 5 Royal* articule récit personnel, mal-être psychique et contraintes sociales.

B. Futaba, Maruki et la verbalisation du mal-être psychique

Parmi les personnages de *Persona 5 Royal*, Futaba Sakura constitue l'une des figures les plus explicites du mal-être psychique. Son arc narratif permet d'aborder la santé mentale sous l'angle du retrait social et de la difficulté à réintégrer un espace relationnel. À travers elle, puis à travers la figure de Takuto Maruki, le jeu formule directement certains enjeux liés à la souffrance psychique et au soin.

En plus d'être un personnage qui dispose d'une très forte mise en avant par son importance dans l'intrigue du jeu, il s'agit du cas le plus direct d'individu souffrant d'un trouble psychique de manière ouverte. En effet, dans le récit, Futaba s'adresse directement aux Voleurs Fantômes pour qu'ils interviennent directement auprès d'elle afin de l'aider à surmonter son trouble. Il s'agit donc de la seule occurrence dans le jeu où le personnage maître du Palais n'est pas un antagoniste associé à des valeurs reconnues comme négatives.

L'intérêt de Futaba pour cette étude réside dans le fait qu'elle est à la fois décrite comme atteinte de troubles psychiques et comme *hikikomori*. Il y a donc dans *Persona 5 Royal* la représentation d'un trouble historiquement localisé au Japon. Dans ses premières apparitions, Futaba est montrée comme prostrée devant son ordinateur, dans une chambre dérangée à la seule lumière de son écran. Dans sa chambre sont présents des posters et des objets aux effigies de licences de culture populaire internes à la diégèse. Les seuls contacts pris avec la troupe protagoniste sont par le biais de messages textuels sur le téléphone de Ren.



Figure 17 — Première représentation de Futaba (gauche) et représentation de discussion textuelle avec Futaba (droite) dans *Persona 5 Royal*

Ainsi, Futaba répond aux codes d'une *hikikomori* définie par ses appétences culturelles et un comportement d'addiction aux outils informatiques. Dans ses demandes formulées auprès des protagonistes, elle précise cependant à plusieurs reprises qu'il lui est impossible pour elle de sortir de sa chambre et que cette dernière sera le lieu de sa mort. Elle paraît traverser une profonde détresse psychique accompagnée d'idéations suicidaires. Ce tuteur précise par ailleurs qu'il ne peut pas la forcer à sortir de sa chambre et doit déposer ses repas au pas de sa porte, sans quoi elle ne sortirait pas se nourrir.

Le récit macro consiste donc en l'infiltration de son Palais au sein duquel les protagonistes sont confrontés à l'Ombre de Futaba qui fait état d'idées suicidaires et d'un

discours de dévalorisation de soi, estimant ne pas mériter de vivre. Il s'avère que Futaba est profondément affectée par le traumatisme causé par la mort de sa mère qu'elle estime de son fait. Dès lors, l'ensemble de ce récit consiste en la résolution des conflits psychiques dont souffre Futaba par le biais de répliques évocatrices du passé au fur et à mesure de la progression au sein de son Palais. Ces répliques renvoient aux hallucinations auditives que perçoit Futaba dans le monde réel. Celles-ci paraissent liées au traumatisme provoqué par la mort de sa mère, ainsi qu'à l'isolement et aux symptômes dépressifs qu'elle manifeste.



Figure 18 — Description des symptômes de Futaba (haut), figuration des symptômes de Futaba dans *Persona 5 Royal*

À l'instar de la structure narrative du reste des chapitres du jeu, Futaba finit par être changée par les Voleurs Fantômes et rejoint la liste des Confidents. Dès lors, le récit méso de Futaba s'ouvre pour le joueur afin de donner davantage de contexte et une progression narrative pour le personnage. Non seulement il est question d'un harcèlement scolaire subi par Futaba, ramenant donc aux réalités *hikikomori* évoquées dans le premier chapitre de ce travail, mais il est aussi question de la résolution de sa condition au fil des chapitres de son récit. En effet, Futaba a pour objectif de surmonter son trouble *hikikomori*. Si l'intervention des protagonistes suffit à la faire s'ouvrir aux autres et à sortir de sa chambre de manière volontaire, sa ligne de quête suit la forme d'une liste d'objectifs à remplir de son côté pour se réinsérer socialement. Le joueur l'accompagne donc dans un semblant de processus thérapeutique semblable à celui prescrit par Watzlawick, Weakland & Fisch (1981), au sens où le patient,

pour surmonter sa condition, doit mettre en action son processus par une réalisation d'objectifs définis. Ici, Futaba commence par sortir de son domicile, pour ensuite accéder à des zones peuplées, à retrouver l'environnement scolaire petit à petit. Dès lors, il est possible de voir comment la prise en charge du *hikikomori* est envisagée ici : elle repose d'abord sur une prise de conscience du patient et sur sa volonté d'aller mieux, puis sur une sortie progressive de sa zone de confort, en se confrontant volontairement et par étapes à des environnements potentiellement anxiogènes.



Figure 19 — Représentation du processus pseudo-thérapeutique de Futaba dans *Persona 5 Royal*

Il est ainsi possible d'interpréter *Persona 5 Royal* comme la mise en récit du parcours psychique d'une figure adolescente, depuis l'émergence de ses troubles et la mise en évidence de leur symptomatologie, jusqu'à une forme d'évolution psychologique progressive, en passant par l'exploration des origines traumatiques sous-jacentes. Cette mise en récit passe à la fois par la structure narrative de niveau macro telle que décrite plus tôt, mais aussi par toute la ligne cyclique méso du lien de Confident de Futaba, témoignant donc une idée de rémission par étapes mais aussi par répétition des efforts faits par la patiente. La santé mentale de Futaba est donc une thématique suffisamment importante pour être abordée sur la dualité narrative et temporelle du jeu. Cependant, un autre cas de représentation directe de santé mentale directement adressée par un personnage et par un pan de narration complet existe dans le jeu, celui du Docteur Maruki.

En effet, si Futaba est un personnage adjuvant et un Confident classique dans le reste du jeu ainsi que dans le reste de la série, le cas de Maruki diffère quelque peu. À l'origine un Confident non jouable classique pendant les deux premiers tiers du jeu, il révèle sa nature d'antagoniste final lors du dernier acte rajouté lors de la parution de l'édition Royal de *Persona 5*. Il incarne cependant une vision définie de la santé mentale dans le cadre du jeu et de cette étude puisqu'il est le conseiller scolaire du lycée des protagonistes tel que défini en première partie de cette étude.

Maruki est un personnage écrit comme retranscription de la psychologie humaniste telle que définie par Rogers et traduite par Tomoda (Hayashi & al., 1998). À l'image de l'incursion des conseillers au sein des établissements scolaires faisant suite aux événements traumatiques de l'année 1995 au Japon, Maruki est intégré dans l'établissement tôt dans l'intrigue du jeu pour aider les élèves marqués par les violences psychologiques, physiques et sexuelles pratiquées par le professeur Kamoshida au sein du lycée. Le jeu met donc en scène dans son récit cyclique plusieurs scènes montrant Maruki recevant les différents amis du protagoniste dans son cabinet (ici l'infirmerie du lycée) pour être à l'écoute de leurs problèmes et troubles. Lors de ces sessions, le docteur fait usage des outils préconisés par la thérapie de l'approche centrée sur la personne, à savoir mettre le patient dans un environnement rassurant et être dans une posture d'écoute active plus que de participation. Dès lors, Maruki est représenté comme se contentant de mettre son interlocuteur à l'aise en proposant diverses options de confort, ou en expliquant qu'il n'est là que pour aider sans jugement. Dès lors, le personnage incarne un repère dans un système scolaire défaillant au sens où il est le seul adulte dans lequel les personnages ont pleinement confiance dans ce cadre. Ils se sentent donc à l'aise à l'idée de confier leurs problèmes, leurs doutes ainsi que leurs idéaux.

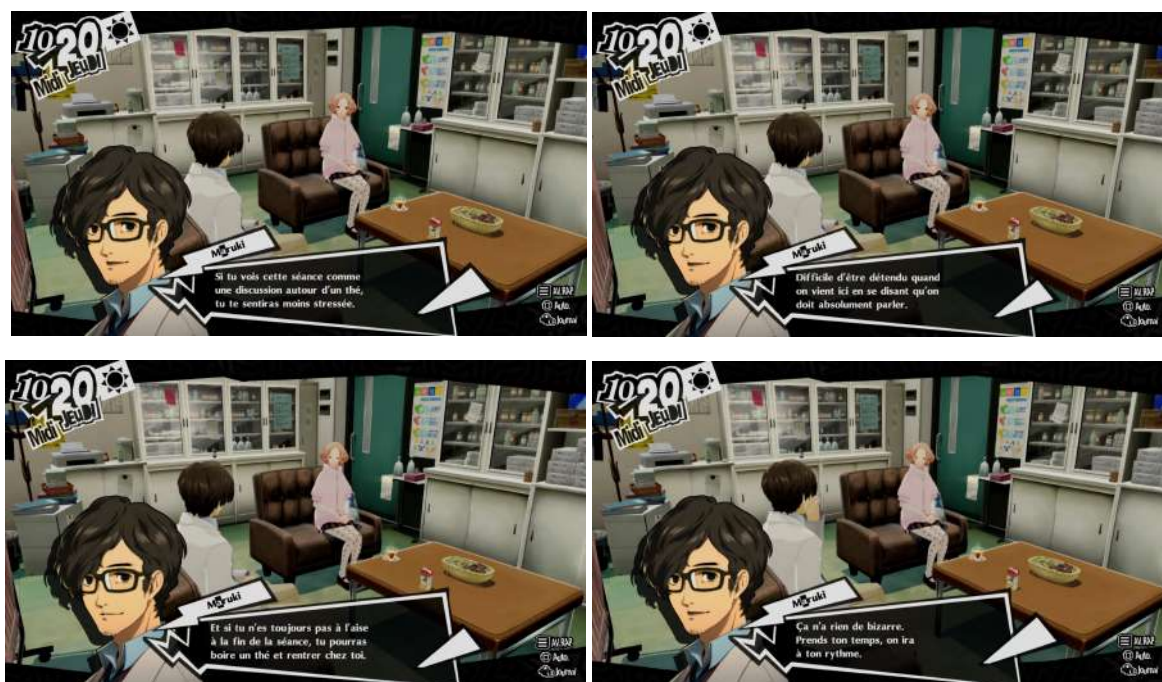


Figure 20 — Représentation de la thérapie centrée sur le patient dans *Persona 5 Royal*

Le personnage principal entretient par ailleurs cette répétition puisque, comme dans le cadre de toutes les structures narratives des Confidents du jeu, il va passer dix sessions avec le docteur pour pouvoir l'aider à avancer dans ses recherches quant à la psychologie et répondre à ses questions. Contrairement aux autres personnages du jeu, Ren, en tant que protagoniste silencieux dont les répliques sont déterminées par des choix du joueur, ne se confie pas à Maruki, mais reçoit au contraire ses confidences. Il devient alors clair pour le joueur que ce personnage incarne aussi une figure de confiance puisqu'il confie au protagoniste n'agir que pour soigner le cœur des gens au même titre que le groupe protagoniste dans leur quête.

Là où le récit de Maruki bascule est donc dans la dernière section du jeu où il devient le dernier maître de Palais à vaincre. Dans cette portion, Maruki réussit à prendre le contrôle sur le Métaverse et réussit à créer une réalité alternative où tous les personnages qui l'ont eu comme thérapeute voient leurs rêves réalisés. Durant ce chapitre, le joueur peut donc faire l'expérience du bonheur vécu par ses comparses qui vivent auprès de leurs proches décédés revenus à la vie comme Futaba avec sa mère par exemple. Cependant, cette réalité est très vite décrite comme non souhaitable pour le protagoniste puisqu'elle revient à mettre le sort de la société entre les mains d'un seul individu, en dépit de tous les bienfaits que cela semble apporter. Cela culmine dans le seul choix narratif du jeu qui consiste à accepter ou non cette réalité. Par deux reprises, le jeu demande directement au joueur ce qu'il choisit, dans les deux

cas, choisir la réalité de Maruki aboutit à une mauvaise fin (*bad ending*), impliquant donc qu'aucun individu ne peut être au-dessus de la société.

Ce choix et cette intrigue témoignent cependant d'un autre élément quant à la réalité sociale japonaise qui est la valeur mise dans l'effort et dans la souffrance comme élément nécessaire à l'évolution de l'individu. Le jeu clame à plusieurs reprises que c'est par les drames vécus par les protagonistes qu'ils ont pu s'accomplir en tant qu'individus et dès lors, une réalité dans laquelle tous leurs souhaits se réalisent ne peut être envisageable. Ainsi, Maruki s'inscrit dans une logique extrémiste du *care*. Par une négation de la souffrance comme moyen d'accéder au bonheur, il y a une réactivation de l'imaginaire prôné par l'industrie japonaise qui laissait penser que la dépression et les différentes pathologies psychologiques dont pouvaient souffrir les individus n'étaient qu'un « rhume » et qu'il suffisait de s'en débarrasser, par une simple entreprise de guérison, pour être heureux.

Par ailleurs, la radicalisation du Docteur Maruki et de sa posture en tant que représentation de la psychologie humaniste, inscrit également la représentation du psychologue dans *Persona 5 Royal* comme dans la droite lignée des jeux vidéo précédemment évoqués. Bien qu'il s'agisse d'un personnage en apparence plus nuancé avec plus de temps laissé à ses justifications, la finalité reste celle d'un psychologue qui succombe à des dérives de contrôle des individus et de négation de leur libre arbitre, poursuivant le lieu commun adressé plus tôt.

Cependant, un élément narratif particulièrement intéressant dans le cadre de cette étude est celui du contrôle de Maruki sur l'inconscient collectif. Comme évoqué précédemment, *Persona 5 Royal* se revendique comme une réinterprétation libre des thèses de Jung ; l'inconscient collectif théorisé par le psychanalyste y est matérialisé sous la forme d'un Palais indépendant des autres, nommé Mémentos.

Le point culminant de l'intrigue du jeu original reposait sur l'incursion dans ce Palais, gouverné par l'inconscient collectif, afin de restaurer la psyché des masses. Le point culminant de l'intrigue du jeu original reposait sur l'incursion dans ce Palais, gouverné par l'inconscient collectif, afin de restaurer la psyché des masses. Dès lors que les protagonistes sont plongés dans les profondeurs du Mémentos, ils croisent des personnages dans des cages confiant leurs manques de motivation à poursuivre dans une société qui demande trop d'effort pour pouvoir

avancer. C'est ici qu'ils s'abandonnent, désireux d'avoir une force qui les guide et les contrôle, ne pouvant supporter le poids de leur libre arbitre.

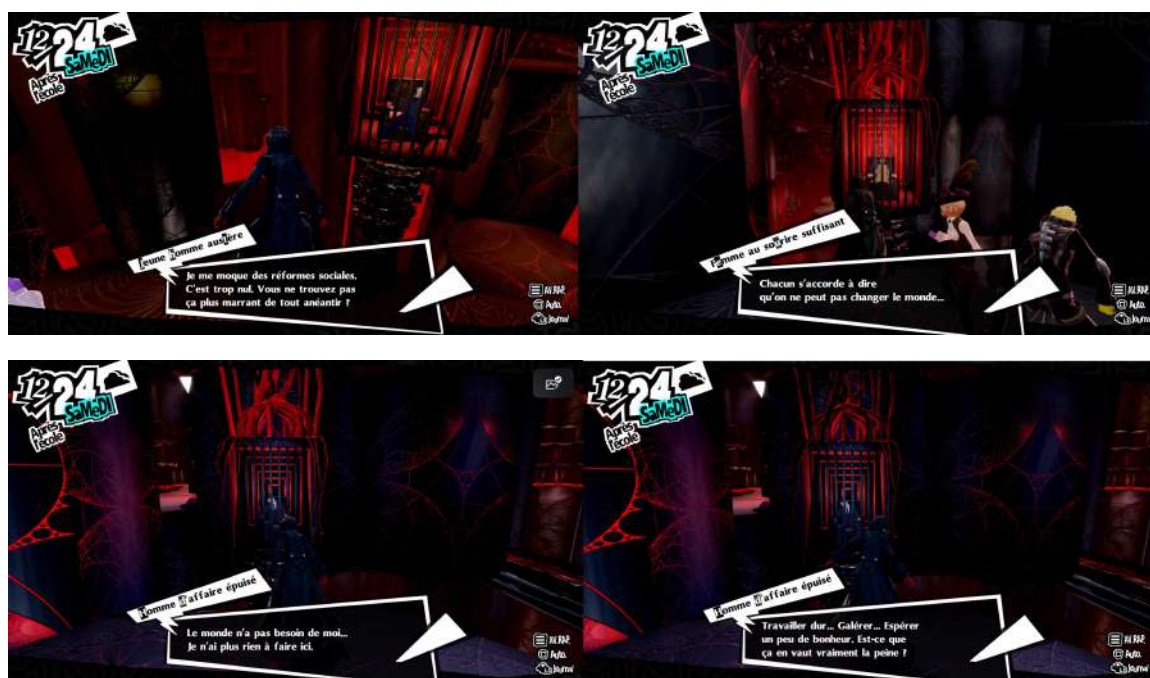


Figure 21 — Représentation de personnages non jouables dans le donjon Mémentos dans *Persona 5 Royal*

Toute la résolution narrative de *Persona 5* consistait alors dans une opposition à cette maxime collective d'une société à la dérive, corrompue par la régression individuelle de ceux qui composent la société. Cette corruption est notamment représentée par la résonance de la pression subie par les individus sous le poids du conformisme imposé par la société. Plusieurs personnages rencontrés dans le Mémentos expliquent bien ne pas répondre aux attentes qu'ils ressentent sur eux et dès lors, une matérialisation de *sekentei* semble apparaître dans cette représentation de l'inconscient collectif. Qui plus est, les personnages présents dans ce donjon disposent tous du même modèle en tenue de travail, renforçant cette image d'une société qui n'envisage sa normalité que par l'activité professionnelle et la capacité de l'individu à contribuer à la société de manière active.

La thèse discursive explicite de *Persona 5 Royal* peut ainsi être formulée comme une réforme de la société par la transformation des volontés corrompues. Le jeu associe la possibilité d'un monde social plus juste à la capacité des individus à retrouver une volonté propre en sortant de l'apathie et en résistant aux formes de domination qui les contraignent.

Cette thèse laisse toutefois apparaître une première ambivalence dans la mesure où la résolution des crises sociales semble déjà passer par la correction morale ou psychique de sujets isolés. Pour en mesurer la portée, il faut désormais quitter la seule narration textuelle et examiner les formes audiovisuelles par lesquelles le jeu spatialise ces tensions. Il convient donc d'analyser les Palais comme des architectures sémiotiques où les désirs corrompus prennent forme.

C. Mise en opposition des valeurs : les Palais comme architectures sémiotiques

Si le récit verbalise certains enjeux de santé mentale, *Persona 5 Royal* les inscrit aussi dans ses espaces. Les Palais ne fonctionnent pas seulement comme des décors destinés à accueillir les phases d'exploration. Ils donnent surtout une forme architecturale aux distorsions psychiques des antagonistes et aux violences sociales que le monde ordinaire maintient sous silence. Leur analyse impose donc de tenir ensemble deux niveaux. Le premier relève de la psyché individuelle, puisque chaque Palais matérialise le désir corrompu d'un personnage. Le second relève du collectif, car ces espaces renvoient aussi à des institutions et des rapports de domination identifiables.

Du point de vue individuel, il y a plusieurs éléments narratifs à prendre en compte dans la représentation de la psyché. Premièrement et peut-être le cas le plus évident est celui du lien entre le personnage et sa Persona ou son Ombre suivant la fonction du personnage dont il est question. Chaque personnage croisé dans le Métaverse, et donc dans les Palais, dispose d'une Persona ou d'une Ombre attitrée. Les personnages du groupe de protagonistes ont tous une Persona qui évolue à deux reprises : la première lorsque le rang de Confident atteint le niveau 10, la seconde lors d'un événement scripté lors de la dernière partie du jeu. Il convient cependant de ne se concentrer que sur la première pour le moment puisqu'il s'agit des Personae qui, par leur description dans l'encyclopédie du jeu, font une référence directe au caractère de leur propriétaire. Si chaque Persona fait ouvertement référence à des hors-la-loi célèbres de l'imaginaire collectif, ils font aussi référence à des archétypes au sens jungien du terme. C'est-à-dire que chaque personnage se voit rattaché à une fonction implicite narrée par sa Persona. À titre d'exemple, Ann qui est le premier personnage féminin recruté dans l'équipe dispose de la Persona Carmen au début du jeu en référence à la figure issue de l'Opéra de Bizet. Cela témoigne notamment de son émancipation du joug du Professeur Kamoshida qui a tenté d'abuser d'elle à de multiples reprises.

À l'inverse, les Ombres¹⁵ rencontrées dans les Palais font référence à l'environnement dans lequel ils évoluent. Ainsi, le Palais de Madarame, figure emblématique de l'ukiyo-e dans l'univers du jeu, contiendra plusieurs Ombres issues de la cosmogonie japonaise pour faire corps avec la matérialisation psychique d'un esprit corrompu emprunt de cette culture. Par ailleurs, chaque Ombre rencontrée dans les Palais sont nommées par des descriptions sommaires, accentuant l'idée d'archétype qui entoure ces entités. Les Palais étant des lieux psychiques ayant fait sécession sous le poids de la corruption qui gagne son hôte, cela relève toujours de l'inconscient individuel. Pour discuter de l'inconscient collectif, c'est du côté du Mémentos dont il faut s'intéresser.

Les rencontres dans Mémentos se font sous deux situations, il y a d'un côté les Ombres que les joueurs peuvent rencontrer sur leur chemin pendant l'exploration, et les combats liés aux Requêtes. Dans le cadre d'une analyse narrative, ce sont les deuxièmes occurrences qui sont pertinentes puisqu'elles entrent dans la logique d'un combat de boss lié à la résolution d'une intrigue. Lorsque les protagonistes résolvent une Requête, ils confrontent le personnage sous sa forme d'Ombre humaine dans le Mémentos, ce dernier après avoir exprimé la nature de sa malice se transforme alors en l'une des nombreuses créatures qui constituent l'encyclopédie. Dans ce cadre, le choix de la Persona est aussi source de narration puisque, renvoyant à un archétype, elle agit comme une matérialisation de la psyché de l'individu confronté. Un des exemples les plus évocateurs est lorsque les Voleurs Fantômes se confrontent à un antagoniste qui moleste des femmes. Ce dernier se trouve alors matérialisé sous la forme de Mara, une Persona issue de la mythologie bouddhiste associée à la luxure et aux désirs physiques et humains, dont le design évoque explicitement un appareil sexuel masculin. Dès lors, l'universalité du propos ressortant d'une part par la convocation de la figure mythologique puis par la brutalité de son design suffit à décrire ce que le jeu n'énonce pas directement au joueur.

¹⁵ À l'inverse des démons dans la licence *Shin Megami Tensei*, les ennemis rencontrés dans les donjons de la licence *Persona* sont nommés des Ombres. Ce terme peut donc renvoyer à la fois à la part inconsciente d'un personnage du jeu, mais aussi aux ennemis selon le contexte.



Figure 22 — Représentation de Mara, sous forme de combat (haut gauche), sous forme humaine (haut droite), et description dans le compendium (bas) dans *Persona 5 Royal*

Outre la lecture jungienne des archétypes et des figures mythologiques que le jeu fait, la convocation de ces archétypes dans la topographie des Palais agit en tant qu'élément de narration environnementale au sens où l'entend Jenkins (2004).

Pour comprendre comment le discours sur la santé mentale et le mal-être social s'émancipe de la boîte de dialogue pour saturer l'expérience ludo-narrative, l'analyse doit se porter sur l'organisation des espaces virtuels. Dans *Persona 5 Royal*, le donjon fonctionne comme un texte spatialisé, en architecture de distorsions psychiques qu'il s'agit de décoder. Ce phénomène relève de ce que Henry Jenkins (*ibid.*) théorise sous le concept de narration environnementale. Selon lui, les concepteurs agissent comme des architectes narratifs, au sens où ils inscrivent des effets de sens au sein de la topographie que le joueur est invité à explorer. L'espace devient ainsi le support d'une projection narrative où l'agencement des décors, la distribution des obstacles et l'iconographie environnementale racontent, par imprégnation sensorielle, l'histoire et les failles de ses occupants.

Au sein du dispositif d'Atlus, la narration environnementale accomplit une double fonction sociosémiotique puisqu'elle spatialise non seulement la psyché individuelle, mais s'inscrit également dans une dynamique d'hybridation interculturelle. Les troubles, tensions et

rapports de domination mis en scène (harcèlement, abus de pouvoir, retrait social, corruption politique etc.) prennent racine dans des réalités sociales japonaises contemporaines, mais leur mise en espace ne se limite pas à une représentation strictement locale. Pour s'adresser à un public hétérogène et globalisé, le titre opère une figurativisation qui puise ses signes dans l'imaginaire de la culture populaire mondiale (château fort européen, pyramide égyptienne, musée, casino, station spatiale etc.). En inscrivant des pathologies sociales japonaises dans des moules architecturaux immédiatement reconnaissables, la narration environnementale d'Atlas rend lisibles des rapports de force qui pourraient autrement demeurer culturellement situés. Le joueur saisit la nature de la distorsion morale de la cible parce que l'espace virtuel réactive des formes déjà défrichées par la culture de masse globalisée. L'environnement devient ainsi le lieu où se rend visible le *honne* refoulé des figures de domination.

Cette dialectique entre espace réel et topographie psychique trouve son illustration la plus immédiate dans le premier donjon du jeu : le Château de la Luxure du professeur Kamoshida. Ce chapitre initial met en scène une opération d'inversement de valeurs, au sens où l'entend la sémiotique des textes du Groupe d'Entrevernes (1979), c'est-à-dire une organisation du sens dans laquelle les valeurs associées à une espace se renversent. Ce qui se présente dans le monde réel comme un lieu de formation, de protection et d'élévation sociale se révèle, dans le Métaverse, comme un espace de domination, de contrainte et d'exploitation.

Dans le monde réel, l'espace concerné est celui de la Shujin Academy. Le lycée matérialise l'espace du *tatema* institutionnel et du *soto*, c'est-à-dire du cadre public normé. D'un point de vue sociosémiotique, il peut être rapproché de l'espace disciplinaire décrit par Michel Foucault, à savoir un espace qui organise la répartition des corps, règle les déplacements, impose des rythmes et rend les individus visibles à travers des dispositifs de surveillance (Foucault, 1975). Les couloirs géométriques, l'uniforme scolaire (*seifuku*) et la temporalité scandée par les sonneries codent une logique de rationalité, d'égalité et de protection de la jeunesse. L'école apparaît comme l'un des lieux privilégiés du *seken*, comme un espace où le regard et la norme collective régulent l'obéissance de l'adolescent.

À l'inverse, dès que le protagoniste franchit la frontière du Métaverse, cette sémiotique rationnelle s'effondre. Par un glissement figuratif soudain, le lycée moderne se transforme en château fort médiéval. Le titre mobilise ici un imaginaire du Moyen Âge propre à la culture de masse, non pas comme une vérité historique, mais comme réservoir de signes associés à la

féodalité, à la force brute et à l'effondrement du droit moderne (Eco, 2016). En dépouillant l'école de son vernis éducatif, le Métaverse livre le *honne* de Kamoshida dans toute sa brutalité. L'inversion des valeurs sémiotiques s'articule alors de manière systémique.



Figure 23 — Représentation de la dichotomie entre le lycée Shujin (gauche) et le Palais de Kamoshida (droite) dans *Persona 5 Royal*

D'abord, l'institution éducative devient forteresse tyrannique. Les salles de classe se métamorphosent en cachots, les couloirs clairs deviennent saturés de chaînes, les bureaux des professeurs en salles de torture. La fonction de transmission des savoirs est remplacée par une sémiotique de la séquestration et de la coercition.

Ensuite, les valeurs scolaires se renversent en valeurs féodales. Le rapport pédagogique moderne est évacué au profit d'une asymétrie radicale du pouvoir. Kamoshida passe d'enseignant abusant de sa position à roi autoproclamé exerçant une domination disciplinaire, physique et sexuelle sur les élèves. Ces derniers sont représentés sous formes d'ombres rampantes, de corps exposés ou de prisonniers enchaînés. Ils perdent donc leur statut d'élèves au détriment de celui d'objets de jouissance, de service ou de punition.

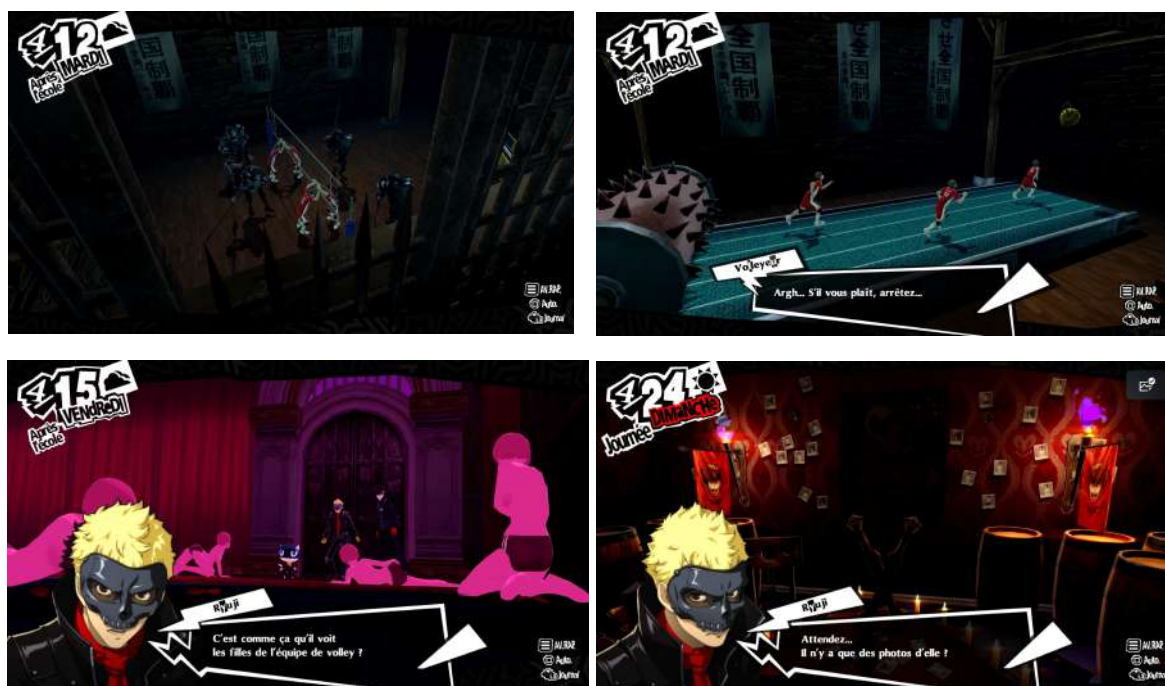


Figure 24 — Représentation de la maltraitance des corps adolescents dans le Palais de Kamoshida dans *Persona 5 Royal*

Enfin, la protection supposée des corps adolescents se transforme en exploitation des pulsions. Ils sont ici l’emblème d’un système où la performance sportive sert à masquer le harcèlement et les agressions physiques et sexuelles. Ce que l’institution scolaire maintient dans le silence apparaît donc, dans le Palais, de manière visuellement explicite.

En cela, le premier Palais du jeu accomplit un travail de représentation intertextuelle. En réactivant l’imagerie de la Fantasy classique du JRPG, dans la lignée de *Dragon Quest* ou *Final Fantasy* eux mêmes inspirés de *Wizardry*, il rend immédiatement lisible la structure de domination par le biais de l’image du roi fou, de la forteresse, des prisonniers, et du trésor à dérober sous la forme d’une couronne de roi. Cette forme relève ici d’un *mukokuseki* partiel, puisque l’esthétique du château européen semble effacer les marques culturelles japonaises. Si les premiers opus de la série proposaient déjà des donjons de début de jeu situés dans le milieu scolaire, *Persona 5 Royal* recouvre sa surface d’une imagerie médiévale. Pourtant, cette forme globalisée est mise au service d’un discours profondément situé. Elle permet ici de rendre visible l’*ijime* et le harcèlement hiérarchique exercés par les adultes sur une jeunesse contrainte au silence. Le Palais de Kamoshida fonctionne donc comme une traduction spatiale de la violence institutionnelle en convertissant le non-dit social en architecture jouable.

Ce premier Palais établit la grammaire interprétative des donjons suivants. Chaque Palais repose sur un même principe de conversion, avec un espace social identifiable transfiguré en architecture onirique révélant la distorsion morale de son détenteur. Le musée de Madarame matérialise la marchandisation de la création artistique ; la banque de Kaneshiro l'extorsion structurée du crime organisé ; la pyramide de Futaba transforme le trauma et la culpabilité en tombeau intérieur ; le casino de Niiijima démontre la logique compétitive et judiciaire comme jeu truqué ; le paquebot de Shido convertir l'espace politique en arche des élites survivant au naufrage du peuple.

Ainsi, les Palais forment une cartographie sémantique de la société japonaise telle que le jeu la met en crise. Ils rendent visibles les violences dissimulées derrière les façades institutionnelles et donnent au joueur un espace où les affronter. Toutefois, cette spatialisation ne suffit pas à épuiser la spécificité du médium vidéoludique. Il faut désormais examiner comment ces tensions deviennent des contraintes et des modalités d'action au sein du *game design*.

2. GAME DESIGN : TOKYO, LES AUTRES ET MOI

A. Habiter Tokyo : temps, déplacement et contraintes

Après avoir étudié la manière dont *Persona 5 Royal* organise ses récits et ses espaces psychiques, il convient d'examiner comment ces tensions deviennent des conditions d'action. Le *game design* du jeu ne se contente pas d'accompagner la narration mais transforme le temps, les déplacements, les relations sociales et les contraintes quotidiennes en éléments jouables. Cette première sous-partie porte donc sur la dimension ludo-narrative du titre, c'est-à-dire la manière dont le récit se construit à travers les actions permises, limitées ou imposées au joueur.

Cet aspect ludo-narratif est recoupé sous trois éléments selon la méthode proposée par Pérez-Latorre, Olivia et Besalù (2017) : le personnage/joueur ; le monde et les activités proposées. En procédant dans l'ordre, voici différents éléments à prendre en compte quant au protagoniste incarné par le joueur. Il faut avant toute chose prendre en compte la dualité du personnage contrôlé par le joueur, tant par ses modalités d'actions que par sa représentation. Dans l'univers fictionnel de *Persona 5 Royal*, il existe le monde réel et le Métaverse, chaque

personnage naviguant dans ce dernier voit son identité changer tant dans son nom que dans son aspect. Alors, Ren devient Joker lorsqu'il voyage dans ce Métaverse, impliquant deux jouabilités différentes. Par conséquent, cette présente section va différencier les deux par l'usage de ses deux dénominations.

Ren dispose de modalités d'action en lien avec ses relations et capacités sociales à développer au cours du jeu. Les seules actions directes en la disposition du joueur peuvent être réduites au nombre de trois catégories : parler à un personnage non jouable, se déplacer dans et entre des décors définis et interagir avec ces derniers, et enfin entrer et naviguer dans des interfaces, souvent à la suite d'une interaction avec un élément du décor. La plupart de ces actions vont avoir un effet sur l'état de Ren qui est matérialisé par des valeurs quantifiées, qu'il s'agisse des niveaux de Confidents ou des statistiques sociales du personnage. C'est dans ce cadre que le joueur évolue dans le récit itératif, entretenant une routine et prévoyant ses actions pour optimiser ses relations et le niveau social de son personnage.

Joker quant à lui, a en sa possession un panel d'action en apparence plus étoffé. Il s'agit cependant d'une variation de la liste de mouvements de Ren, basé sur la même logique des catégories évoquées pour ce dernier. Cependant, à ces modalités s'ajoutent la possibilité d'attaquer les ennemis jonchant le passage du joueur dans les Palais, par le biais de la même pression de bouton que pour le reste des interactions possibles. Néanmoins, une logique de se mouvoir hors de la vue des ennemis subsiste, afin d'éviter d'être pris en embuscade par ceux-ci. Cette dimension d'infiltration prédispose de l'état supplémentaire aux modalités d'action de Joker qui est celle du combat. Au sein des combats, Joker dispose de plusieurs options pour faire face aux Ombres. Le joueur peut donc choisir entre des attaques physiques, des attaques magiques par le biais de l'invocation d'une Persona, des attaques à distance avec une arme à feu, la possibilité de bloquer ou d'utiliser des objets.



Figure 25 — Représentation de l'interface de combat dans *Persona 5 Royal*

Ainsi, la dualité entre les deux facettes du personnage se trouve renforcée par les modalités d'action laissées au choix du joueur. Dans ce contexte, un écho clair est fait au *honne* et au *tatemaie* par ces modalités d'action. Dans le monde réel, le *soto*, Ren ne dispose pas d'action allant à l'encontre de l'ordre social établi. Ce n'est que dans le Metaverse, le *ura*, qu'il peut laisser exprimer son *honne* sous l'identité du Joker. Cet élément est renforcé par les discussions que peuvent avoir les personnages à la découverte de leur apparence dans le Metaverse, chacun allant de son commentaire quant au bien qu'ils pensent de leurs tenues et à quel point ils se sentent représentés par cette apparence. Dans la représentation du personnage se trouve la métaphore de la dichotomie comportementale propre à la perception de l'individu japonais.

Il n'est cependant pas d'exclusion entre ces deux strates de contrôle du personnage. En effet, les actions de Ren lors des phases de vie quotidienne trouvent leur conséquence directe dans les actions de Joker. Cela au sens où, c'est par l'augmentation de ses statistiques sociales que Ren peut débloquer des situations avec des Confidents. Par exemple, l'avancée de l'histoire d'un Confident médecin demande de participer à des essais médicaux, ce qui donne à Ren des points de Courage. Par la suite, il est nécessaire d'avoir un certain niveau de Charme pour avancer l'histoire.

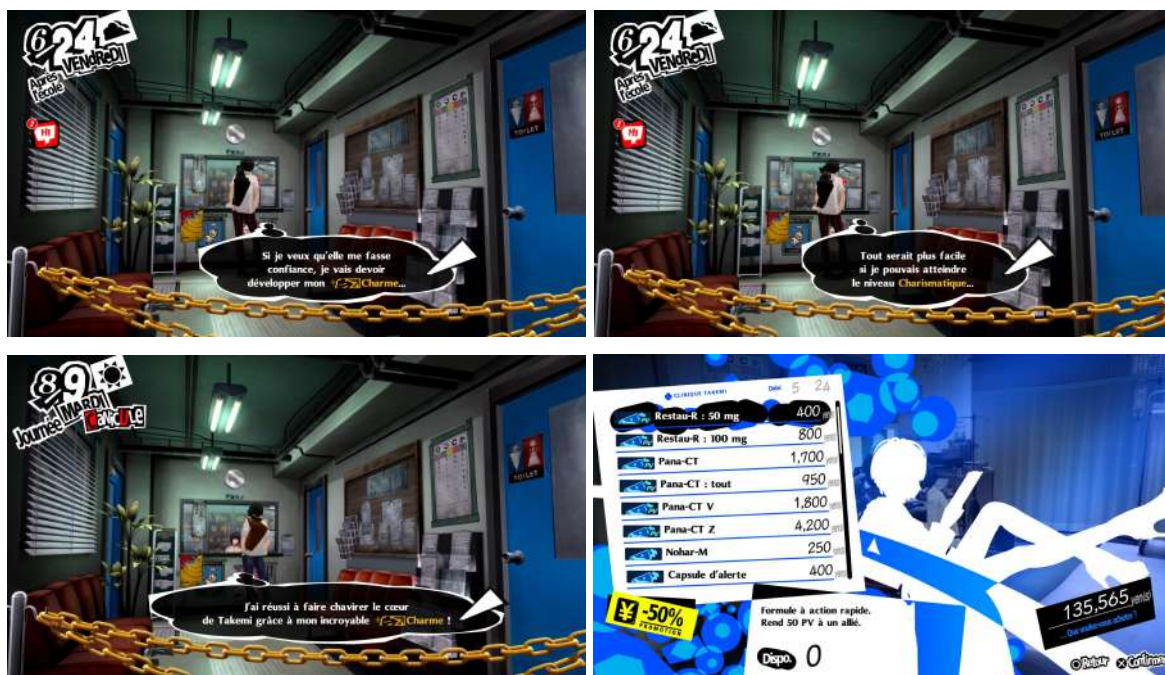


Figure 26 — Représentation du processus de progression du Confident de Takemi dans *Persona 5 Royal*, de la contrainte (haut gauche) à la récompense (bas droite)

Cette statistique permet alors de débloquent les objets vendus dans la boutique de Takemi pour pouvoir être utilisés au combat, mais aussi de pouvoir disposer de Personae plus puissantes reliées à l'Arcane du Tarot de la Mort dont Takemi est la représentante. Ainsi, il n'est pas qu'un intérêt narratif à suivre les quêtes de Confident mais aussi un intérêt ludique puisqu'ils permettent d'augmenter les possibilités du joueur à faire face aux situations d'adversité dans le Métaverse. Dès lors, c'est par l'implication du joueur dans le récit itératif qu'il peut faciliter, et parfois débloquent, sa progression dans le récit linéaire.

Cela réactive donc l'importance de la gestion du temps dans *Persona 5 Royal* au regard de son intérêt ludique. Le temps étant une ressource limitée, il s'agit d'une des mécaniques les plus prégnantes du jeu tout au long de son déroulement. Si le jeu mentionne « Take your time » lors des temps de chargement, il demeure néanmoins que l'entièreté du monde fictionnel représenté est régi sous l'égide du temps. Lors des phases de vie quotidienne, un compte à rebours à la prochaine échéance du récit linéaire est en permanence affiché, pour rappeler au joueur que chaque choix d'interaction a une conséquence temporelle et qu'il doit optimiser son temps en toutes circonstances. Si la licence use historiquement du système calendaire, il s'agit du premier épisode de la série à en faire un élément omniprésent. Il n'est pas anodin de trouver cette représentation du temps comme contrainte dans un univers tokyoïte, historiquement

représenté comme une ville aux prises avec le rapport au temps de ses individus. C'est dans ce contexte que la ville de Tokyo se voit peuplée de personnages non jouables avec lesquels le joueur ne peut interagir. Ces personnages sont en mouvement perpétuel, allant d'un sens à l'autre du décor et passant au-travers du joueur s'il rentre en collision avec. Par ailleurs, l'expression de cette foule est, pour la majorité du jeu, inexpressive voire triste. Le seul contre-exemple de ce choix de représentation se trouve dans la dernière partie du jeu, sous la réalité du Docteur Maruki, où les personnages composant la masse sont souriants. Par ailleurs, si ces personnages ne sont pas sources d'interactions, de nombreuses bulles de dialogues apparaissent dans cette foule, souvent pour exprimer des plaintes générales sur le monde du travail, la vie quotidienne, ou des éléments narratifs du jeu.



Figure 27 — Représentation des murmures dans Tokyo (haut ; bas gauche) et de la réalité de Maruki (bas droite) dans Persona 5 Royal

Pour renforcer cette représentation d'une ville en mouvement et qui ne s'arrête jamais, le déplacement se fait sur une carte représentative du métro tokyoïte. Dès lors, le joueur est confronté en permanence avec une imagerie d'individus se rendant sur leur lieu de travail. La ville de Tokyo se compose sous la forme d'arrêts de métro auxquels le joueur peut s'arrêter pour accéder aux différents points d'intérêts. Qu'il s'agisse de boutiques ou de lieux de loisir, le joueur peut s'y déplacer librement toujours dans l'objectif de renforcer ses aptitudes sociales ou de s'équiper pour sa prochaine exploration du Métaverse. Il y a en parallèle d'autres

personnages avec lesquels le joueur peut interagir sous la forme d'une écoute active de leurs discussions, qui consiste souvent en un commentaire du chapitre du récit linéaire en cours dans le jeu. Il y a donc une représentation directe de l'observation constante de la société sur les actions des individus protagonistes du jeu. Dans cette logique de la séparation d'individus d'une masse représentée, le joueur peut activer une vue dite du « troisième œil » qui consiste en la mise en avant des points d'interactions et des personnages avec lesquels le joueur peut dialoguer. Ces derniers sont mis en avant par une lueur bleue et la carte de tarot représentant leur arcane au-dessus de leur silhouette. Ainsi, si cette mécanique est avant tout une assistance au joueur pour repérer le plus facilement possible le personnage qu'il cherche dans le décor, elle constitue aussi la poursuite d'une esthétique de la représentation de l'individu qui se détache du reste de la société dans laquelle il évolue.

En comparaison, le monde représenté dans le Métaverse ne répond pas aux mêmes codes que ceux de Tokyo. Les éléments mis en avant par le troisième œil ne sont que des éléments mécaniques pour pouvoir avancer dans le donjon, et la quantité de personnages est drastiquement revue à la baisse pour ne laisser qu'en majorité que les ennemis. Par ailleurs, chaque action dans le Métaverse ne consomme pas directement une unité de temps, il n'y a qu'une unité utilisée par exploration au total, diminuant légèrement la pression imposée par le calendrier, bien que celui-ci demeure visible sur l'interface.

Alors il semble bien que la représentation de Tokyo dans le monde de *Persona 5 Royal* soit empreinte d'une esthétique de la mouvance perpétuelle, répondant aux logiques du temps comme devant être utilisé à bon escient et laissant de côté les temps morts jusque dans la manière dont la ville est présentée. C'est également dans cet aspect que la ville n'est exploitée que pour les activités que le personnage/joueur peut accomplir en son sein. En effet, le temps n'avance pas tant que le joueur n'accomplit aucune action significative comme une discussion avec un Confident ou une activité annexe. Dès lors, si Tokyo agit comme un cadre, elle n'est aussi qu'un prétexte pour les activités qu'elle propose qui sont spatialement coupées ou narrativement séparées de l'exploration de la ville et qui ne se fait que sous la forme du déplacement d'un point A à un point B. Cette notion de ville comme décor se renforce par des éléments narratifs auxquels le joueur peut accéder par le biais d'un guide touristique. Celui-ci est acquis par le joueur par la lecture d'un livret de tourisme ou par une visite guidée réalisée par un Confident.



Figure 28 — Représentation d'activités et de leur conséquence statistique (bas droite) dans *Persona 5 Royal*

L'analyse fait ainsi apparaître une représentation de la vie tokyoïte structurée par les impératifs de temps, de déplacement et d'efficacité. Les trajets relèvent du calcul et de la planification vers un objectif. La dimension ludo-narrative du jeu donne ainsi à voir des individus pris dans un mouvement constant, contraints d'avancer pour répondre aux exigences du quotidien. Dans cette foule en circulation, le protagoniste et ses alliés se distinguent pourtant par leur mise en lumière iconographique. Leur présence signale une forme de marginalité visuelle et sociale. Il convient désormais d'examiner comment cette marginalité devient elle-même une ressource de gameplay.

B. Combat, groupe et adaptabilité psychique

Après avoir analysé Tokyo comme espace d'optimisation et de contrainte, il faut examiner l'autre grand régime d'action de *Persona 5 Royal*, à savoir le combat. Héritier de la tradition du JRPG, le jeu propose des affrontements d'équipe au tour par tour. Le joueur y choisit les actions de chaque personnage avant que l'adversaire ne réponde. Pourtant, ces combats ne relèvent pas seulement d'une grammaire générique héritée. Certaines mécaniques traduisent directement le discours du jeu sur la coopération et la transformation de l'impuissance individuelle en puissance collective.

Un combat peut commencer de trois manières différentes en fonction de l'approche qui est faite de l'ennemi et qui va déterminer la dynamique du combat. La première, et la plus classique, est une confrontation directe avec l'ennemi qui va aboutir en une confrontation équilibrée, au sens où l'équipe protagoniste va commencer, et l'équipe adverse répondre directement après. La deuxième est une embuscade provoquée par le joueur. Pour ce faire, il faut que le joueur réussisse à se faufiler hors du champ de vision de l'ennemi puis ensuite presser le bouton d'attaque sans que l'ennemi ne le repère. Dès lors, l'ennemi sera en position dite d'étourdissement et le joueur pourra enchaîner deux tours d'attaque avant que l'ennemi ne riposte. Enfin, la dernière est celle d'une embuscade provoquée par l'ennemi, où l'équipe antagoniste va avoir la priorité sur l'attaque. À ces situations s'ajoutent des ouvertures supplémentaires en fonction des mécaniques débloquées par les rangs de Confident dans le jeu. Ainsi, il peut arriver que le joueur puisse ouvrir par une salve de coups de feu pour déstabiliser l'ennemi et vider sa barre de vie, ou encore directement l'éliminer sans passer par un état de combat si l'écart de niveaux est trop élevé.



Figure 29 — Représentation d'un combat automatique dans Persona 5 Royal

La priorité du joueur doit être dans la sociabilisation de son protagoniste, considérant la puissance des capacités qu'il peut débloquer et les ressources que cela peut lui faire économiser dans le cadre de longues phases d'exploration.

Par ailleurs, cette dynamique d'ouverture met aussi en avant toute la particularité du système de combat du jeu qui répond à une plus petite échelle à la thématique évoquée auparavant : celle du temps. En effet, toute la stratégie de combat du jeu repose sur l'idée de maximiser son temps d'attaque sur son adversaire et de minimiser le temps de défense. En cela,

outre les différentes ouvertures à disposition du joueur, il est possible de disposer de davantage de tours d'attaques à chaque combat par la mécanique principale du jeu qui est celle de l'exploitation des avantages et faiblesses élémentaires. Chaque Persona dispose d'affinités élémentaires ou physiques et donc de forces et de faiblesses. Lorsqu'une Persona abuse de la faiblesse élémentaire d'un ennemi, celle-ci dispose d'un « *One more* », à savoir une attaque supplémentaire lors de laquelle elle peut attaquer à nouveau. Non seulement cela invite le joueur à penser son équipe de Persona à sa disposition pour pouvoir disposer d'un large panel d'éléments différents afin de maximiser son temps d'attaque, mais cela permet d'introduire à l'autre mécanique principale en temps d'attaque : le « Transfert ».

Le Transfert est une action qui permet au personnage qui dispose d'une *One more* de passer la main à un coéquipier en lui octroyant par la même occasion un bonus de points de vie, de points de capacité et de points statistiques (attaque/défense). Le Transfert est une capacité qui peut être augmentée et améliorée par du temps passé avec ses coéquipiers dans Tokyo et dont la puissance est proportionnelle au niveau de Confident du personnage. Dès lors, en cette mécanique de soin passif et d'amélioration de statistique se trouve une matérialisation d'une structure de *care* horizontale entre les membres de l'équipe. En effet, plus la confiance et les liens qui les unissent sont forts, plus leurs capacités sont puissantes et, par ce biais, ils peuvent rendre l'adversité beaucoup plus abordable. Face à des ennemis soumis à une structure verticale et un rapport hiérarchique tyrannique, la réponse que fait le *game design* est une délégation de la puissance sur un pied d'égalité entre les membres de l'équipe. C'est par l'exploitation de ces mécaniques qu'il est possible de mettre l'équipe adverse en état de choc simultanément et provoquer un nouvel état de jeu au sein du combat.



Figure 30 — Représentation de la mécanique de Hold-up dans Persona 5 Royal

Lorsque l'équipe adverse est entièrement mise au sol sans être vaincue, l'action passe en état de « *Hold-up* », qui consiste en une négociation avec l'ennemi. Cette négociation, spécificité des *Shin Megami Tensei* et des premiers *Persona*, est la manière dont le joueur peut recruter des Ombres pour en faire des Personae et compléter son compendium. L'état de négociation se présente sous trois choix initiaux, le joueur peut choisir de recruter l'Ombre, lui extorquer de l'argent ou des objets. Pour pouvoir bénéficier d'un résultat favorable, il doit composer selon la personnalité de son adversaire qui peut être sérieuse, timide, enjouée ou irritable. Ainsi, l'Ombre pose des questions au joueur auxquelles il doit répondre en fonction de la personnalité de l'adversaire pour pouvoir l'amadouer. En fonction des compétences débloquées par ses Confidents, l'information de sa personnalité peut être donnée par un de ses camarades pour pouvoir adapter plus facilement ses réponses.

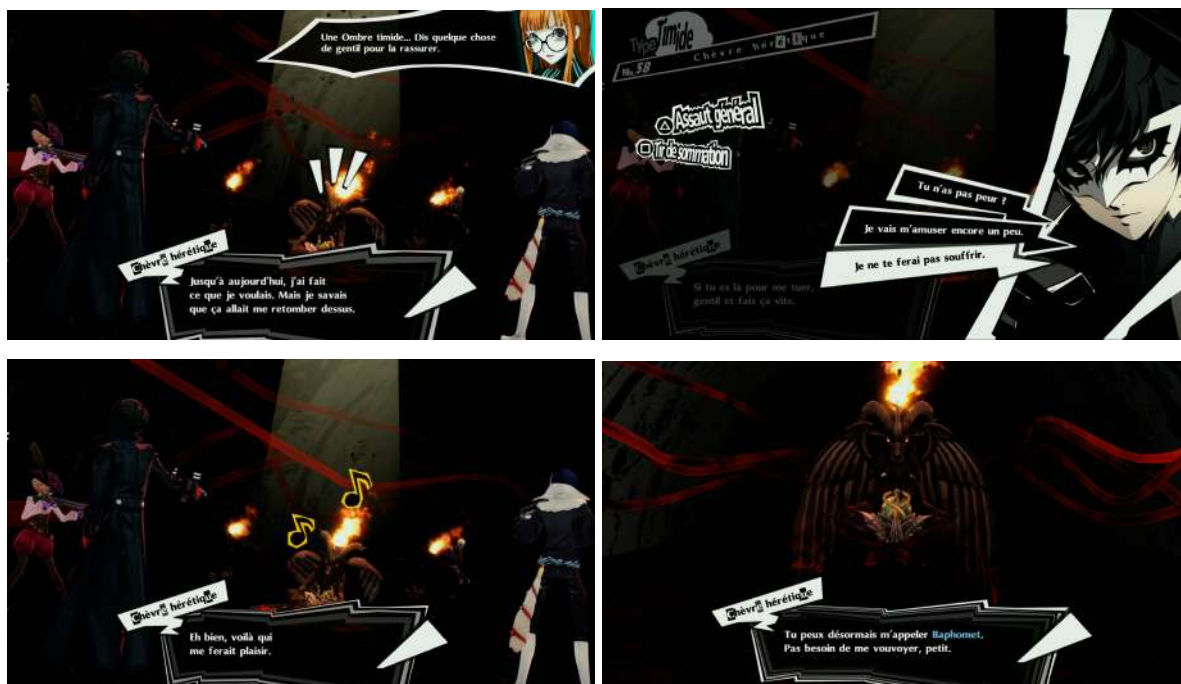


Figure 31 — Représentation de la mécanique de négociation dans *Persona 5 Royal*

Alors, il se trouve ici une reconfiguration de la dynamique de combat entre le joueur et l'ennemi. Ici, la figure mythologique à laquelle il se trouve confronté est assignée à un archétype de personnalité et pose un problème auquel le joueur doit trouver la solution. Cette mécanique réactive la fonction de l'Ombre comme une partie de l'inconscient collectif en s'appuyant sur des concepts et des expériences d'apparence humaines et du vécu commun qui dénotent avec l'idée que pourrait se faire le joueur de ces figures. Il y a donc bel et bien un travail de recadrage systémique (Watzlawick, Weakland & Fisch, 1981) à faire pour pouvoir résoudre le problème posé. En décodant les règles de communication de l'Ombre, le joueur passe d'une posture d'agresseur à celle de conseiller où il met son interlocuteur en confiance pour le pousser à se confier sur son identité et compter sur sa coopération, faisant écho au rapport thérapeutique vécu dans le monde réel avec le Docteur Maruki. Par conséquent, le processus de négociation fait de Joker une figure empathique face aux figures esthétiquement marginalisées du Métaverse. L'altérité est sémantisée, comprise et intégrée par Joker pour ne faire qu'un avec son masque. Une fois l'Ombre intégrée en tant que Persona pour le protagoniste, ce dernier peut accéder au dernier espace qu'il reste à aborder dans le cadre de cette analyse, la Chambre de Velours.

Cet espace liminal entre le monde réel et le Métaverse est l'espace où Joker se trouve lorsque ses pouvoirs s'éveillent. Il s'agit du seul lieu accessible depuis les deux strates de réalité

qui composent l'univers de *Persona 5*. C'est dans cette prison onirique que le joueur peut consulter son Compendium de Personae et qu'il peut les modifier. Il peut ainsi les transformer sous forme d'objets, améliorer leurs statistiques et surtout les fusionner pour acquérir des Personae plus puissantes. Ces rituels passent sous la forme de plusieurs modalités d'exécution qui donnent naissance à un résultat supposément plus fort que les deux entités sacrifiées.



Figure 32 — Représentation de la mécanique de fusion dans *Persona 5 Royal*

Joker étant le seul personnage ayant la capacité de maîtriser plusieurs Personae à la fois, la Chambre de Velours est la matérialisation de ce qui fait la spécificité du personnage en tant que *Trickster* pour reprendre le concept jungien homonyme. Le protagoniste, dans un souci d'adaptation à une société pathogène pour les individus qui la composent, est en capacité de renoncer à ses anciens outils de défense pour en user de nouveaux plus appropriés et puissants. Symboliquement, cette multiplication de Personae et l'adaptation de ces dernières sous les Arcanes des Confidents disponibles fait donc écho à un certain idéal de l'individu selon Jung, à savoir de pouvoir être en capacité de s'adapter à chaque situation que la réalité impose. Dès lors, obtenir une Persona d'une Arcane particulière n'a pas tant d'incidence dans le Métaverse qu'elle n'en a dans le monde réel. Par l'utilisation d'une Persona d'une Arcane semblable à celle d'un Confident, chaque interaction avec ce dernier attribuera plus de points de relation avec ce dernier qu'avec une autre Persona équipée. Encore une fois, le jeu fait usage de la métaphore pour symboliser la faculté du personnage principal qui adopte un masque social approprié selon les situations requises.



Figure 33 — Représentation de la mécanique d'affinité par Persona dans *Persona 5 Royal*

Toujours selon Jung, c'est par ce processus d'adaptation que l'individuation opère. *Persona 5* réemploie cette thèse par le biais de la mécanique de la collection de monstres. Cette mécanique agit comme une mise en jeu de la plasticité psychique. L'individu sain est celui qui peut réordonner ses forces intérieures et faire usage de ces dernières pour affronter les agressions du monde réel.

Ces mécaniques de *game design* font apparaître deux logiques complémentaires. D'une part, la progression dans les donjons repose sur la maîtrise d'un groupe équilibré, capable de coordonner ses forces pour surmonter les affrontements. D'autre part, le protagoniste doit maintenir une forme d'adaptabilité psychique, matérialisée par la pluralité des Personae qu'il peut mobiliser selon les situations. Le combat articule ainsi une coopération collective et une plasticité intérieure. Il reste toutefois à examiner un dernier niveau du *game design* : la manière dont le jeu s'adresse directement au joueur, lui communique ses contraintes et transforme certaines règles en injonctions diégétiques.

C. Injonctions diégétiques et communication designer-joueur

Pour comprendre comment le système de règles de *Persona 5 Royal* se transforme en communication adressée au joueur, il faut d'abord analyser la fonction de Morgana. Le personnage agit comme une personnification diégétique des contraintes du code de jeu. Outre sa fonction d'accompagnateur du protagoniste, il justifie et incarne certaines limites imposées par le système.

Personnage répondant aux codes de la « mascotte » dans la culture populaire japonaise, Morgana est un chat qui accompagne Ren dans son quotidien durant l'intégralité du jeu ou presque. Dès lors, sa fonction est de suppléer Ren dans son potentiel verbal. Ren étant un protagoniste majoritairement muet sans les réponses choisies par le joueur, c'est Morgana qui prend le relais de la parole. C'est aussi Morgana qui va servir de jonction entre l'univers et Ren en lui explicitant les situations dans lesquelles il se trouve et les décisions qui s'offrent à lui. C'est ici que se révèle la double adresse du personnage de Morgana. Outre l'adresse diégétique faite à Ren, c'est avant tout au joueur que le personnage s'adresse. Si la plupart de ses répliques sont justifiées dans la narration, elles sont bien plus souvent justifiées par la situation ludique dans laquelle se trouve le joueur. Ainsi, le jeu ne communique que rarement directement avec le joueur. Outre des panneaux de tutoriels et des messages directs dans des circonstances rares comme le changement d'un chapitre ou la découverte d'un nouvel élément comme un décor ou une compétence, c'est les personnages qui prennent le relais didactique.

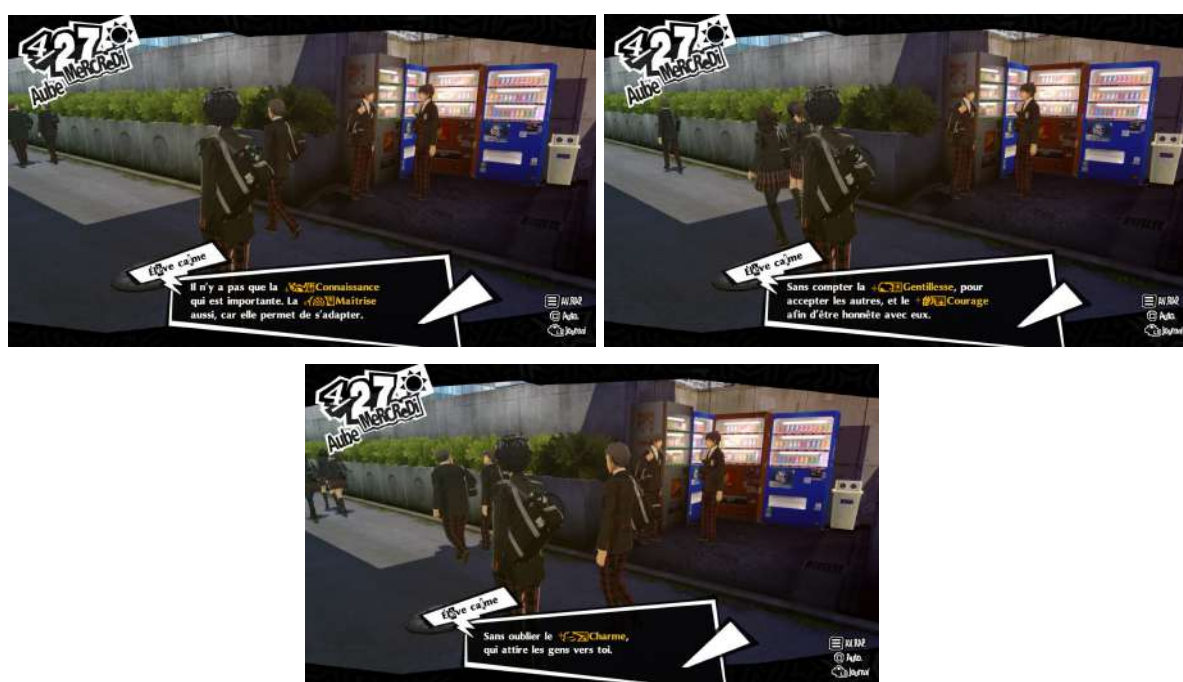


Figure 34 — Représentation de dialogue didactique dans Persona 5 Royal

Dès lors, Morgana est le référent principal du joueur quant aux mécaniques ludiques à sa disposition ou aux éléments narratifs convoqués à un instant précis. Mais par-delà sa dimension informative, c'est aussi par Morgana que les contraintes du jeu sont énoncées et matérialisées.

C'est donc Morgana qui empêche virtuellement le joueur d'agir à certains instants de l'intrigue par des remarques verbales (« tu es fatigué, allons-nous coucher » dès lors que le jeu ne souhaite pas que le joueur puisse aller dans Tokyo par exemple). Morgana opère une personnification diégétique des contraintes de code du jeu. Plutôt que des éléments grisés par une interface ou des messages d'erreur, c'est par la parole d'un proche que le pouvoir-faire est régulé. Cette régulation trouve sa résonance dans une logique pragmatique de la communication. Ici, il y a une injonction comportementale et le système se régule par la parole. La relation interpersonnelle se substitue à la règle brute pour adoucir l'autorité des contraintes inhérentes au jeu, demeurant pourtant tout aussi indiscutable. Cette moralisation de l'interdiction s'enracine directement dans le concept socio-culturel de *meiwaku*, à savoir la hantise endémique de causer un dérangement ou un tort à autrui. La situation de Ren, qui évolue sous le coup d'une probation judiciaire stricte, implique que la moindre incartade jetterait l'opprobre sur son tuteur, Sojiro. En bloquant les sorties nocturnes de l'avatar sous couvert de sollicitude, Morgana s'érige en garant du non-dérangement social. L'impératif ludo-narratif s'adosse ainsi à une pression éthique : enfreindre le script et s'aventurer dans Tokyo, ce serait risquer de briser le contrat social précaire qui lie le héros à sa famille d'accueil.

Si Morgana incarne une autorité hétéronome, une voix extérieure dictant la limite du joueur, sous le spectre du *meiwaku*, le titre pousse la logique de la contrainte jusqu'à son paroxysme en l'introduisant au cœur même de la psyché de l'avatar.

En effet, le jeu dispose de certaines séquences où Morgana se retrouve absent. Ces moments se situant aux alentours de la moitié du récit, soit après plusieurs dizaines d'heures vécues par le joueur, Ren se met à prendre le pas sur les interdits portés par Morgana. Dès la disparition de Morgana du quotidien de Ren, ce dernier reproduira les schémas d'interdictions posés par son compagnon félin. C'est donc par l'utilisation de bulles de dialogue internes que l'agentivité du joueur se trouve bridée, avec des répliques fortement similaires à celles du chat. Il y a donc un glissement de la contrainte qui passe de barrière externe à une autorégulation psychologique d'un personnage qui s'autocensure en quelque sorte. Il y a par cette intériorisation et cette autorégulation deux éléments qui peuvent en être tirés. Tout d'abord, cela fait un écho fort au phénomène social du *jishuku*, qui est l'impératif de retenue volontaire et d'autorégulation qui répond de façon interne à la peur sociale du *meiwaku*. Si Morgana matérialise le *meiwaku*, Ren par son autorégulation fait la démonstration du *jishuku*. Ensuite, il y a un conflit évident entre le joueur et son personnage. Si le joueur, dès la disparition de

Morgana peut penser que les contraintes matérialisées par ce dernier partent en même temps que lui, il n'en est rien. Dès lors, le vouloir-faire de l'exploration de Tokyo est en opposition avec le devoir-faire imposé par l'entité contrôlée, créant une dissonance.



Figure 35 — Représentation de la régulation par Morgana (gauche) puis de l'autorégulation par Ren (droite) dans *Persona 5 Royal*

Un autre élément renforçant ce constat est par ailleurs suggéré par les commentaires permanents du protagoniste notamment lorsqu'il voyage sur la carte de Tokyo. Dès lors que le joueur pointe le curseur sur son quartier, un commentaire de Ren est affiché « Je devrais peut-être rentrer ». Cet exemple montre que la géographie urbaine est aussi soumise à une focalisation psychologique. Plutôt que l'orientation explicite d'un épuisement physique, cette formule traduit la charge cognitive liée à la planification constante du temps. Le retour au domicile n'est pas nécessairement dicté par la fatigue, mais il s'agit du seul lieu commenté par le protagoniste et aussi du seul lieu où le temps peut être perdu, au sens où le joueur peut choisir de dormir sans accomplir d'action utile dans sa planification. Le domicile constitue donc l'espace principal où les motivations du personnage et du joueur vont coïncider ou diverger.



Figure 36 — Représentation des commentaires de Ren quant à son domicile dans *Persona 5 Royal*

Ainsi, cette réduction de l'espace et de l'intime par le biais de l'autocensure ne se limite pas aux déclarations du duo de protagonistes. Elle est en effet constamment réactualisée par les personnages secondaires.

Les amis de Ren, membres du groupe, sont en effet omniprésents dans le cadre d'une injonction à poursuivre le récit linéaire. Chaque jour, une scène itérative va avoir lieu pour rappeler au protagoniste l'urgence qui est la leur de préparer l'infiltration dans le Palais du mois et de la nécessité absolue de devoir s'y rendre, parfois de manière contradictoire avec le calendrier en cours. En effet, le nombre d'injonctions n'augmente pas en fonction de la proximité de la date, elles sont fixes peu importe le jour en question. Ainsi, avant l'infiltration, les personnages viendront solliciter Ren pour s'y rendre dès que possible. Une fois l'infiltration effectuée, les personnages continueront d'entretenir cette dynamique en faisant part de leurs doutes quant à la réussite, ou non, de leur opération. Il y a ici une forte dissonance qui se crée en raison des doutes répétés des personnages, en effet qu'il s'agisse de la première ou de la huitième infiltration, à plusieurs mois d'intervalle donc, les amis de Ren continuent de se poser les mêmes questions quant à leurs capacités. La pression imposée par le calendrier est ici personnifiée par les personnages et leurs réflexions directement adressées au joueur par l'intermédiaire de Ren. Ces mêmes personnages seront d'ailleurs surpris quand le joueur indique qu'il ne souhaite pas se rendre dans le Métaverse lorsqu'il se trouve sollicité. Les personnages font part de leur inquiétude quant à l'inconséquence dont fait preuve Ren. Ici, le *sekentei* est une nouvelle fois démontré par la personnalité des personnages. Ren est jugé comme étrange s'il n'est pas dans l'action, sous-entendant une forme de procrastination.



Figure 37 — Représentation des réflexions des Confidants désapprouvant le temps libre pendant une période d'infiltration de Palais dans *Persona 5 Royal*

Cependant, ces réflexions ne s'arrêtent pas aux interactions physiques. En effet, une des mécaniques sociales principales du jeu se trouve dans la présence du smartphone de Ren. Dans ce téléphone, une discussion de groupe rassemblant tous les membres des Voleurs Fantômes est présente et agit dans le même but que les injonctions de Morgana ou dans les scènes itératives évoquées ici. Tous les jours, le personnage reçoit des notifications qu'il doit regarder dans lesquelles ses amis discutent du récit en cours, répétant parfois les mêmes informations et aboutissant à la conclusion qu'il faut absolument agir vite. Le nombre de notifications faisant partie intégrante de l'interface visuelle, le joueur se trouve en permanence rappelé à ses obligations. En outre, d'autres notifications peuvent apparaître sur le téléphone dans lesquelles les personnages peuvent faire les mêmes propositions qu'ils font d'ores et déjà de manière physique, à savoir proposer une exploration le jour même. Contrairement aux discussions physiques, Ren n'a pas l'option de décliner mais seulement d'ignorer le message. Cet élément est renforcé par le fait que le joueur ne peut envoyer de message de son initiative mais seulement répondre à ceux qu'il reçoit à certains intervalles.

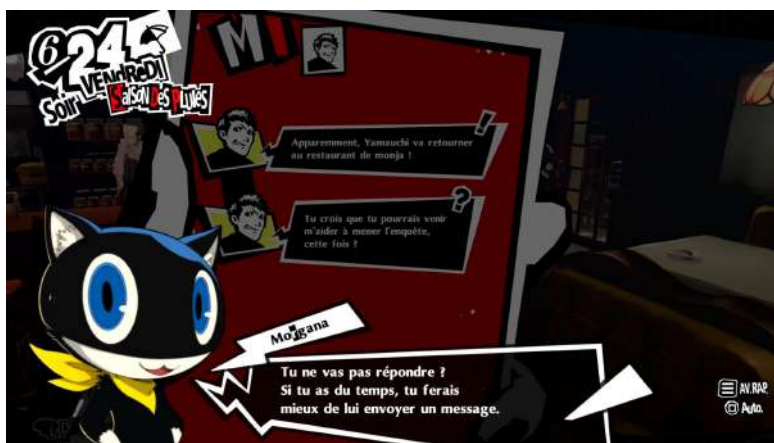


Figure 38 — Représentation des injonctions à répondre aux messages dans *Persona 5 Royal*

Dès lors, un constat est à faire des relations sociales et de la technologie numérique dans le jeu. Premièrement, la communication interpersonnelle dans le récit linéaire n'est jamais à valeur de sociabilisation mais principalement à valeur d'injonction ou d'action vis-à-vis du joueur. Le téléphone agit comme un vecteur d'augmentation de cette injonction et le groupe reproduit donc, à échelle réduite, la surveillance diffuse du *seken*. Il y a donc ici une matérialisation directe de la surcharge mentale subie par la jeunesse japonaise et encore une fois une impossibilité du temps mort. En effet, le téléphone ne disparaît jamais du jeu. Les notifications font état d'une intrusion permanente et ces dernières apparaissent même lorsque le joueur est dans son lit, au firmament de son intimité. À certains moments, Ren sera réveillé par des notifications pour lui proposer des activités. Ces messages coupent donc court à la tranquillité du foyer, de l'espace intérieur (*uchi*) par une incursion de l'extérieur (*soto*) au nom du caractère impératif de l'action. Cela démontre que la technologie abolit la frontière entre l'espace public et l'espace intime, sans pour autant abolir l'injonction à la façade à afficher (*tatema*). En effet, Ren est jugé selon le choix des réponses faites par le joueur. Même dans la chambre du protagoniste, il y a une surveillance, toute bienveillante puisse-t-elle être par ses camarades, le téléphone agit comme un panoptique de poche en ce sens. La communication numérique est ici une relance frénétique à la performance : il faut planifier, organiser, agir. Le repos est mécaniquement impossible en dehors des cadres validés par l'interface.

En définitive, les structures de communication de *Persona 5 Royale* dessinent une trajectoire de contrôle. Cette trajectoire va de l'injonction comportementale formulée par un proche, avec Morgana sous le spectre du *meiwaku*, jusqu'à l'autocensure intériorisée de Ren, proche d'une logique de *jishuku*. Elle se prolonge ensuite dans la saturation numérique du

groupe d'amis, où messages et notifications colonisent la sphère intime du protagoniste. Le jeu pose ainsi les bases d'une extension numérique du *sekentei*. Ce regard social médiatisé par les interfaces trouve son expression la plus visible dans le Fan-Site, qui appelle désormais une analyse du jugement collectif digitalisé.

L'analyse du *game design* a montré comment le jeu transforme les contraintes sociales en règles, en interfaces et en injonctions. Il faut donc désormais élargir l'échelle de l'analyse pour examiner la manière dont ces dispositifs produisent un discours plus général sur la société japonaise, notamment à travers le regard collectif et la marginalité.

3. DISCOURS SOCIAUX JAPONAIS ET AMBIVALENCES IDÉOLOGIQUES

A. Agir contre et pour la société

Après avoir analysé les différentes structures de *Persona 5 Royal*, il convient d'élargir l'échelle de l'analyse. Les mécaniques étudiées produisent, au-delà de leur fonction représentative du mal-être individuel, un discours plus général sur la société japonaise. La place ambiguë des Voleurs Fantômes qui agissent à la fois contre certaines figures de l'ordre social et au nom d'une forme de justice collective en est un exemple.

En s'élargissant aux dimensions de la métropole, la contrainte interactionnelle change de nature, elle quitte la sphère interpersonnelle pour s'incarner dans le Fan-site, forum dédié aux Voleurs Fantômes qui théâtralise la voix diffuse, volatile et potentiellement tyrannique du *seken* digitalisé. Le jeu met en scène l'opinion publique sous une forme graphique de type sondage. Au cours du jeu, l'opinion publique diffère en fonction des actions réalisées par les protagonistes. Dans un premier temps, la phase ascendante consiste en une reconnaissance puis en une admiration sans faille du groupe. Dans un second temps, le décès d'une des cibles des Voleurs fait du groupe des criminels aux yeux de la société et la côte de popularité redescend.

Dans les deux situations, les réactions sont volontairement excessives. Une binarité radicale est mise en avant dans les lignes de dialogues écrites qui font partie de la narration linéaire. La foule est représentée comme un bloc unique sans nuance. L'implication progressive de l'opinion publique permet cependant aux Voleurs Fantômes de pénétrer dans des strates

plus profondes du Mémentos, la représentation de l'inconscient collectif dans l'univers du jeu. Dès lors, il semble évident que l'opinion publique est mise en avant comme un élément primordial pour les protagonistes. Primordial puisque c'est par son existence que les membres du groupe trouvent leurs cibles et leur motivation pour poursuivre au-delà de la première intervention, et mécaniquement comme expliqué cela se retranscrit par la possibilité d'accéder à des zones supplémentaires.

L'intérêt principal de cet élément narratif est de constater sa portée sociale. En effet, si les forums et les réseaux sociaux ne sont pas un phénomène localisé au Japon, le Fan-site revêt une forme purement japonaise. Par la présence de commentaires qui défilent à l'écran de manière frénétique, avec un défilement horizontal, cela constitue une référence visuelle claire de ces textes à ceux retrouvés sur des sites comme NicoNico ou 2channel, les équivalents nationaux de sites comme YouTube. Cela est d'autant plus explicité lors du décès qui provoque la chute des Voleurs Fantômes dans l'opinion publique, qui reprend directement cette esthétique.



Figure 39 — Représentation du Fan-Site (haut) et ses similitudes avec 2Chanel (bas gauche) et NicoNicoVideo (bas droite)

Alors, si le phénomène de l'omniprésence de l'opinion publique numérique est un élément intégré dans la plupart des pays disposant de plateformes de réseaux sociaux en ligne, ici il est pris au prisme des spécificités locales japonaises. Cela se traduit donc par une binarité,

mais aussi par une radicalité dans les propos énoncés. En effet, c'est souvent dans ces espaces textuels que résident les propos les plus crus du jeu. Insultes, messages de mauvais goût ou harcèlement moral, les commentaires du Fan-site deviennent l'espace de violence verbale privilégié de la narration de *Persona 5*. Cela implique l'anonymat est l'outil de libération du lynchage numérique. Chaque utilisateur est appelé sous la nomenclature « Anon », et est au fait des moindres actions des protagonistes. Représentation donc d'une société omniprésente en ligne et qui dématérialise le *seken*. Parallèlement à la libération du *honno* des personnages principaux dans le Métaverse dès qu'ils revêtent leurs masques, la société ici fait le chemin inverse en laissant de côté leur individualité au bénéfice de l'effet de groupe. Cette déferlante de négativité est par ailleurs l'élément textuel face auquel le joueur est le plus souvent confronté. Durant chaque temps de chargement entre les jours, à chaque déplacement en métro, le joueur est confronté aux critiques anonymes. Le défilement horizontal des commentaires anonymes sature l'espace visuel du joueur, matérialisant graphiquement le poids étouffant du regard social. C'est en reprenant l'identité visuelle de NicoNico ou 2channel que le titre transforme l'écran de jeu en tribunal numérique, où l'anonymat dissout la responsabilité individuelle au profit d'un lynchage ou d'une idôlatrie de masse.

Cet afflux désordonné de commentaires textuels trouve sa traduction institutionnelle et comptable dans l'autre outil majeur de l'interface du jeu : la jauge d'approbation.

Cette jauge agit comme une quantification objective du regard social sur les protagonistes. Elle est liée aux éléments du jeu et aux commentaires qui sont écrits. Au début du jeu, lors de la phase ascendante, elle représente une jauge de soutien quant aux personnages que le joueur suit. Chaque action liée au récit linéaire fait monter le pourcentage et les héros se congratulent de l'effet bénéfique qu'ils semblent avoir qui se concrétise en reconnaissance et en idôlatrie de la part des internautes. Ce chiffre agit donc comme un outil objectif de légitimité des actions réalisées par le joueur et comme une jauge de progression au cours de sa quête. Plus il augmente, plus les personnages accompagnant le joueur sont satisfaits.

Cependant, ce taux d'approbation revêt une double fonction. Outre la gratification qu'il incarne, c'est également un levier de pression pour les protagonistes. En effet, dès que le chiffre descend, il devient une source d'inquiétude. Il y a donc ici une nouvelle métaphore du besoin de conformité sociale dans la société japonaise. Les personnages tiennent à leur reconnaissance parce qu'ils sont issus d'un milieu qui valorise le regard extérieur et l'approbation du groupe.

Ce chiffre est pourtant manipulé par des figures antagonistes à plusieurs reprises. Les personnages de Shido, premier ministre en devenir, et Akechi, star montante de la télévision, réussissent à faire drastiquement fluctuer l'opinion publique sur la base de simples allégations. Dès lors que le chiffre s'écroule, l'atmosphère narrative se tend. L'injonction au rendement que se fixent les Voleurs trouve le paroxysme de son potentiel dramatique lorsque le chiffre atteint 0% lors d'une des fins du jeu. Dès cette condition remplie, le groupe disparaît de la réalité et du monde psychique, étant tous envoyés dans la prison de la Chambre de Velours. La prégnance psychique de l'approbation et le fait qu'elle soit une condition sine qua non de l'existence est une représentation forte faite au sein du jeu.



Figure 40 — Représentation de la disparition des Voleurs Fantômes lors de la chute à 0 de la jauge d'approbation dans Persona 5 Royal

Par ailleurs, se déploie ici une métaphore de la société de divertissement japonaise. Dès lors que les figures publiques ne sont plus conformes aux attentes du public, elles tombent dans l'anonymat et disparaissent de la conscience collective. Le taux d'approbation opère une quantification arithmétique de la validation sociale, transformant l'existence éthique des Voleurs Fantômes en une métrique de popularité hautement volatile. C'est en cela que cette jauge devient l'instrument d'une aliénation moderne, où le sujet se voit sommé de conformer ses actions aux fluctuations algorithmiques d'une masse conditionnée par les médias d'État.

Le Fan-site n'est cependant pas qu'un espace où l'opinion publique peut se déchaîner. Il agit également comme le réceptacle de ses frustrations quotidiennes à travers une section de doléances qui réactualise en continu la nature de l'engagement des protagonistes.

La section « Requêtes » du Fan-site, qui est l'interface de quêtes secondaires du jeu, revêt plusieurs significations idéologiques. En acceptant ces missions anonymes et standardisées, la quête des Voleurs Fantômes cesse d'être un « grand récit » (Azuma) d'émancipation pour devenir des prestataires à la demande. Le système de jeu transforme la justice en une liste de tâches où la rédemption est diluée au nombre de requêtes enchaînées, souvent réminiscences de problèmes résiduels de l'industrie culturelle japonaise. En cela, cet élément de jeu agit malgré lui comme une métaphore du déclin des grands récits au profit de la « consommation de base de données » (*ibid.*).

C'est par des essentialisations du récit linéaire que se forment une multitude de récits itératifs diminuant de ce fait l'impact du premier. En cela, qu'il s'agisse de l'internaute fictionnel ou du joueur, un écho est fait au concept d'animalisation d'Azuma (2009), au sens où c'est la satisfaction immédiate de l'internaute qui prime, via la base de données, sans quête de sens profond. Une métaphore du *media mix* peut donc être faite au regard de cette boucle de jeu de traitement à la chaîne de troubles psychiques. Ici, les composants interchangeableables sont non seulement les personnages rencontrés dans le cadre de ces quêtes, mais aussi les pathologies sociales du Japon. Qu'il s'agisse de professeurs tyranniques, de petits amis toxiques, de patrons harceleurs, tous ces ennemis ne trouvent qu'un impact narratif plus que limité, se cantonnant à de simples boîtes de textes sans davantage d'implication. Le caractère conventionnel, voire stéréotypé, des intrigues proposées agit comme un reflet des logiques du *media mix*. Les pathologies de la société japonaise sont des briques narratives élémentaires consommées par automatisme.



Figure 41 — Représentation de la boucle narrative des Requêtes dans *Persona 5 Royal*

Cette économie de l'implication narrative produit cependant un autre effet de sens en mettant en avant une logique d'aliénation horizontale. Si certains ennemis des Requêtes agissent sous l'impulsion d'un supérieur hiérarchique, la majorité représente l'idée d'un cas isolé. Le jeu donne ainsi à voir une société fragilisée par la prolifération de désirs individuels. Mais en appliquant la boucle de gameplay des Requêtes, la boucle de jouabilité des Requêtes suggère symboliquement que le joueur traite des micro-crisis sans jamais atteindre la racine du problème. Au sein du métro souterrain de Mémentos qui est à la fois infini et itératif, au sens où les niveaux sont générés procéduralement témoignant de la complexité d'un inconscient collectif en mouvement, c'est l'expression d'éléments déconnectés les uns des autres qui s'y fait. En effet, les ennemis des Requêtes sont situés dans des salles séparées du reste de l'espace explorable, visitable uniquement lors du cadre de ces quêtes.

Cette organisation des Requêtes révèle donc l'ambivalence du discours social de *Persona 5 Royal*. Le jeu montre une souffrance collective diffuse, dispersée dans les profondeurs de Mémentos, mais il la traite sous la forme de cas individuels séparés les uns des autres. L'action des Voleurs Fantômes apparaît alors comme une correction ponctuelle des symptômes plutôt qu'une transformation des structures qui les produisent. Cette ambivalence prépare l'analyse des formes de marginalité que le jeu associe à ses protagonistes. En effet, s'ils agissent au nom de la société, c'est depuis une position d'écart social.

B. Marginalités, conformités et esthétique de la rébellion

Après avoir analysé le Fan-site comme matérialisation numérique du *seken*, il convient d'examiner la position occupée par les protagonistes face à ce regard collectif. Les Voleurs

Fantômes ne se situent jamais entièrement hors de la société qu'ils contestent. Dans leur vie quotidienne, ils continuent d'en respecter les codes de conduite et les formes de bienséance. Pourtant, le jeu les construit aussi comme des figures marginales marquées par l'injustice. Cette marginalité devient le cœur de l'esthétique du titre. Elle transforme des adolescents socialement fragilisés en icônes visuelles de la rébellion.

Pour justifier de l'importance du phénomène de marginalisation au sein du jeu, l'analyse peut se concentrer sur les trois premiers protagonistes humains que le joueur contrôle, à savoir Ryuji, Ann et Ren. Pour ce faire, il faut examiner l'esthétique qui est la leur dans leur design, mais aussi leur trajectoire narrative personnelle.

Ryuji dans un premier temps est un archétype du *Yankee*¹⁶, figure de jeunesse délinquante et désaffiliée fortement présente dans la culture japonaise des années 1980 et 1990. Dans sa représentation, cela se traduit principalement par ses cheveux décolorés de couleur blonde, élément historiquement associé à une jeunesse dissidente dans la culture populaire. Sa pose, main dans les poches et jambes écartées, fait suite à cette esthétique. Dès lors, il est considéré comme un élève turbulent et violent au sein de son établissement scolaire. Sa façade montrée, son *tatema*, est particulièrement en phase avec l'image qu'il renvoie, parlant fort, en accentuant les syllabes dans sa prononciation et avec un dialecte familier. Sa subversion psychique se traduit dans la subversion qu'il fait de l'uniforme du lycée Shujin, refusant de porter la tenue réglementaire et préférant un t-shirt aux couleurs criardes avec une mention « No Mo' Rules ».

Son récit de Confident nuance toutefois cette façade. Au contact de Ren, Ryuji laisse apparaître une vulnérabilité que son apparence agressive tendait à masquer. Son *hon* se révèle dans son attachement à sa mère et dans le souci de protéger le seul lien familial stable dont il dispose. La figure du *yankee* n'est donc pas seulement mobilisée comme signe de délinquance juvénile. Elle devient une forme de défense, par laquelle le personnage protège une sensibilité que le regard social risquerait d'exposer ou de disqualifier.

¹⁶ *Yankee* (ヤンキー) : Sous-culture juvénile délinquante et rebelle, reconnaissable à ses codes capillaires (cheveux teints) et vestimentaires (uniforme altéré).

Cela révèle également l'importance toute particulière de la figure maternelle au sein de l'imaginaire social japonais et de la pression ressentie vis-à-vis de son égard. Hayao Kawai (1988) notamment théorise dans ses adaptations de la psychanalyse jungienne que le Japon est un pays sous l'égide de la mère. Ryuji est la première itération de cet élément, mais plusieurs autres personnages secondaires intègrent dans leur récit cette thématique sensible. Futaba voit la source de son trouble relié au décès de sa mère, Akechi devient misanthrope en raison du traitement outrancier de son père vis-à-vis de sa mère également, Yusuke souffre de l'absence de sa mère et base sa pratique de l'art pour porter son deuil. En cela, Ryuji incarne le rattachement du *honne* à la figure maternelle et use de la posture subversive pour protéger sa sensibilité, à l'image de figures *yankee* populaires au sein du paysage culturel populaire japonais.

Ann est marginalisée selon une logique différente. Là où Ryuji adopte des signes visibles de rébellion, Ann est d'abord marquée par une différence perçue comme corporelle et sociale. En tant que personnage *hāfu*, elle occupe une position d'écart dans l'espace scolaire. Sans réduire la société japonaise à une stigmatisation uniforme des étrangers ou des personnes métisses, l'existence de catégories comme *gaikokujin* ou *hāfu* montre que l'appartenance peut être lue à travers des marqueurs d'origine, d'apparence et de visibilité. Dans le lycée Shujin, cette différence contribue à isoler Ann, qui ne dispose au début de l'intrigue que d'une seule relation amicale véritablement stable. En effet, son métissage fait d'Ann un personnage qui dénote avec le reste des personnages représentés au sein du lycée et dans une société qui prône une homogénéité stricte, comme le dit le dicton, « le clou qui dépasse sera celui enfoncé ». La présence de personnage *hāfu* dans le groupe protagoniste n'est par ailleurs pas une spécificité à *Persona 5. Persona 2* (Atlus, 1999) par exemple mettait déjà en scène un personnage féminin américano-japonais en la personne de Lisa. Toutefois, la rencontre de sa famille qui met un point d'honneur à vivre selon les traditions japonaises suffisait à en faire un personnage qui était adressée selon un surnom japonais, Ginko, et donc à faire de son métissage un ressort comique.

Le jeu retourne toutefois ce stigmate en l'inscrivant dans l'archétype de la *gyaru*¹⁷ (*Gal*). Ann transforme sa visibilité en puissance esthétique. Elle devient mannequin, affirme

¹⁷ *Gyaru* / *Gal* (ギャル) : Sous-culture de mode féminine subversive caractérisée par une hyper-esthétisation (maquillage, cheveux clairs) en opposition aux codes de la féminité japonaise traditionnelle.

un rapport assumé à la mode et construit une persona sociale qui protège un *honne* plus vulnérable. Comme chez Ryuji, la non-conformité visible fonctionne donc comme une défense. Le trouble est intériorisé, tandis que la façade sociale devient une manière de reprendre prise sur le regard d'autrui.

Ren occupe enfin une position de marginalité plus structurelle. Il arrive de province à Tokyo et découvre la capitale en même temps que le joueur. Son statut d'élément extérieur est renforcé par son casier judiciaire, qui l'inscrit d'emblée dans une position de suspicion. Les scènes scolaires rappellent régulièrement l'image négative projetée sur lui par ses camarades et ses professeurs. Ren répond à cette disqualification par une apparence sobre et disciplinée : uniforme boutonné, lunettes sans correction, silence presque constant. Son *tatema* est donc largement vestimentaire et comportemental. C'est dans le Métaverse que son *honne* peut s'exprimer à travers l'archétype du kaitō, gentleman cambrioleur issu de la culture populaire japonaise et des réemplois du roman picaresque.

Au regard de ce trio, un premier élément se dégage. Le *seifuku*, uniforme scolaire, fonctionne comme un outil de standardisation des corps et d'assimilation institutionnelle. Les protagonistes énoncent leur rébellion par sa déformation ou son détournement. Ryuji le refuse partiellement, Ann le reconfigure par l'esthétique *gyaru*, tandis que Ren en accentue la conformité apparente pour masquer sa marginalité. Le jeu ne propose donc pas un traitement documentaire de l'exclusion. Il coule la marginalité de ses protagonistes dans des archétypes hautement esthétisés de la culture populaire japonaise.

Pour légitimer et anoblir la marginalité des adolescents, le jeu dote ses personnages de Personae qui s'inscrivent dans un patrimoine culturel et littéraire mondial de la transgression. La marginalité n'est donc plus un stigmat psychosocial local, mais devient l'héritière des récits romantiques et héroïques de l'humanité.

Pour reprendre l'ordre des personnages cités précédemment, Ryuji dispose de la Persona du nom de Captain Kidd, inspiré du pirate écossais qui refuse l'autorité de la Couronne, à la fois héros et damné. Ici, l'écho se fait dans le refus catégorique de l'autorité du personnage de Ryuji. Dans la jouabilité, cela se traduit par l'association de Ryuji à l'archétype du jeu de rôle du guerrier, qui va disposer d'attaques physiques très puissantes et du plus haut nombre de points de vie du groupe.

Ann quant à elle dispose de la Persona Carmen, inspirée de la gitane de Prosper Mérimée, qui s'émancipe de la domination masculine, écho direct à son arc narratif où elle se trouve harcelée sexuellement par le Professeur Kamoshida. Sa Persona dispose donc d'attaques magiques puissantes mais aussi de compétences de séduction vis-à-vis des ennemis masculins, permettant de leur apposer le statut charmé et réduisant leurs statistiques d'attaque.

Ren invoque en premier lieu la Persona d'Arsène, référence au Lupin de Maurice Leblanc. Incarnant l'archétype du gentleman cambrioleur, Arsène transmet implicitement la capacité à Ren de voler les cœurs des ennemis sur son passage par la mécanique de négociation et de changement de Persona. Par ailleurs, Ren répond aussi au nom du *Trickster*, renforçant la référence au personnage littéraire qui subvertit les lois de la bourgeoisie dans un rapport de force déséquilibré.

Par ailleurs, et pour citer un exemple supplémentaire pour indiquer la faculté interculturelle de *Persona 5*, Yusuke dispose de la Persona d'Ishikawa Goemon. Bandit de grand chemin du folklore japonais et une figure proche de Robin des Bois, au sens où ses méfaits sont commis dans l'optique de rééquilibrer les richesses entre les classes sociales face à une bourgeoisie corrompue. Il y a donc un mélange de références à la fois occidentales et japonaises dans les références mythologiques faites dans le récit du jeu.

En convoquant ces figures, le titre opère une revalorisation éthique du paria. L'adolescent rejeté par le *seken* tokyoïte se découvre une filiation mythologique avec des figures de liberté individuelle face aux structures oppressives. En indexant les pouvoirs de ces marginaux sur Arsène, Carmen, Captain Kidd ou Goemon, le jeu déplace la marginalité juvénile hors du seul registre du fait divers local. Il l'inscrit dans un patrimoine littéraire et mythologique de la transgression.

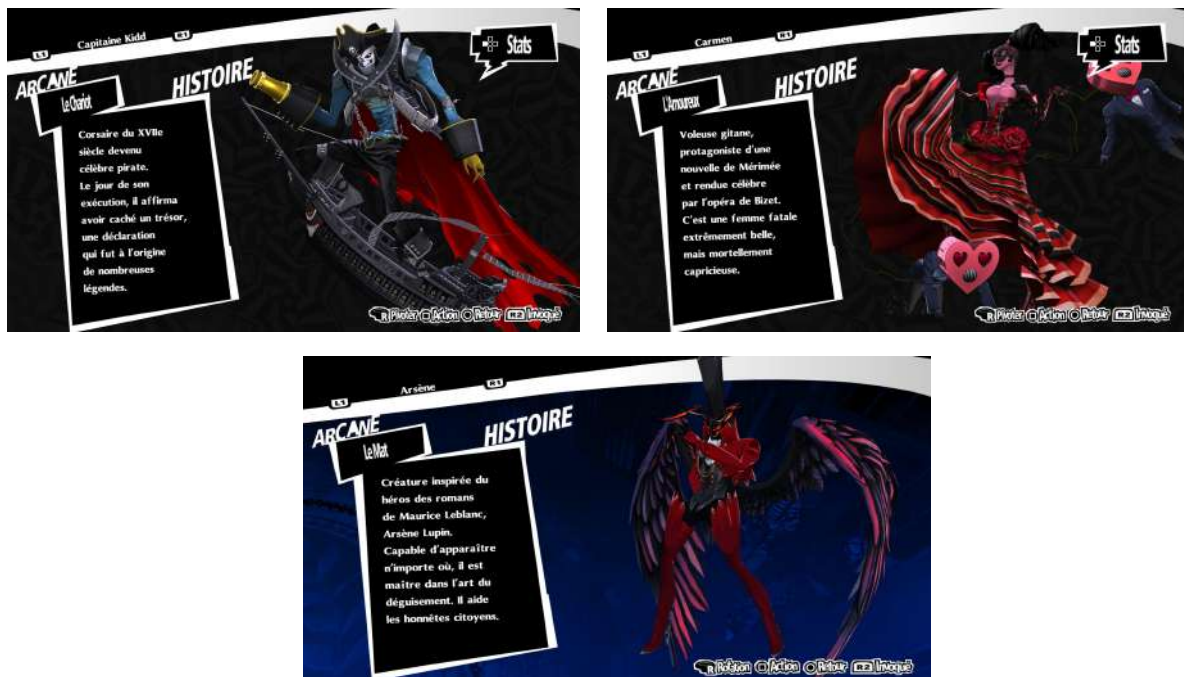


Figure 42 — Description de Captain Kidd, Carmen et Arsène dans *Persona 5 Royal*

Le jeu parachève cette esthétique de la marge en reprenant la psychologie analytique de Jung au prisme de la cartomancie occidentale. Cette synthèse interculturelle utilise le Voyage du Mat pour suggérer que la marginalité associée à l'arcane 0 du Mat associé à Ren est la condition possible de l'émancipation psychique, ou l'individuation préconisée par Jung. Cet ésotérisme est pleinement incarné dans la diégèse des parias de la capitale.

Ren incarnant l'arcane zéro, le Mat, il est par nature un vagabond sans attache, l'exclu situé en dehors de l'ordre numérique. Sa fonction d'entité contrôlée par le joueur est donc ici justifiée par le tarot et *Persona 5* met en jeu dès ses prémices cet élément. Les personnages de la Chambre de Velours associent ce statut de paria au « potentiel infini » de Ren. Parce qu'il occupe l'arcane 0, il peut traverser les autres situations symbolisées par les cartes du tarot. Dans le jeu, cette traversée prend la forme des relations sociales que le joueur construit avec les Confidants, jusqu'à l'arcane XXI, le Monde. Dès lors, *Persona 5* met au centre de son propos l'idée selon laquelle c'est par le lien social que l'individu se révèle comme individu lui-même en accomplissant le processus d'individuation. En attribuant à Ren l'arcane du Mat, le titre érige la marginalité en jalon de départ de l'individuation jungienne au sens où, il faut être exclu de l'ordre social établi pour posséder la liberté d'en redéfinir les contours. Cependant, au-delà de la thématique sous-jacente et de seul outil esthétique, le tarot est aussi présent sous la forme d'une mécanique de jeu.

C'est au cœur du quartier rouge de Shinjuku, espace nocturne et interlope situé à la frange de la respectabilité sociale, que le tarot se trouve confiné. Ren y fait la rencontre d'une diseuse de bonne aventure du nom de Chihaya, Confident de la Roue de la Fortune. Personnage persécutée et mise au ban de son village natal en raison de ses dons de voyance, Chihaya incarne une autre forme de marginalité. Elle incarne également une vision déterministe de la vie, considérant que le destin est immuable et que sa lecture des cartes de tarot est définitive. Lors de sa quête de Confident, Ren brise le destin déclamé par Chihaya. En accomplissant les Requêtes faites par les clients de la voyante, les visions changent. Le joueur accomplit une libération individuelle du destin par ces faits. Dès lors, Chihaya met à disposition du joueur une mécanique de tirage de cartes pour permettre de renforcer ses liens à ses Confidents et autres bonus statistiques.

Symboliquement, la rencontre entre deux figures marginales permet de déplacer la question du destin. Le Mat et la Fortune ne renvoient plus à une fatalité immuable, mais à la possibilité d'une bifurcation produite par l'action. Cette dynamique éclaire l'un des enjeux politiques du titre : la convergence des individus disqualifiés peut ouvrir une brèche dans le déterminisme social.

Cette stylisation de la dissidence ne peut toutefois être séparée des conditions idéologiques et économiques dans lesquelles le jeu circule. La rébellion des Voleurs Fantômes s'inscrit dans une culture visuelle populaire, immédiatement reconnaissable et aisément appropriable par les logiques marchandes. Elle entre ainsi en tension avec les structures mêmes qu'elle prétend contester. Il convient désormais d'examiner cette ambivalence à une échelle plus directement politique. L'analyse de Shido permettra d'interroger la manière dont *Persona 5 Royal* articule critique de l'autorité, imaginaire du *Cool Japan* et stylisation transnationale de la rébellion.

C. De la révolution à la réforme

Cette dernière sous-partie déplace l'analyse vers une échelle plus politique et industrielle, sans quitter pour autant la question de la santé mentale. Dans *Persona 5 Royal*, le mal-être psychique des personnages apparaît régulièrement lié à des rapports d'autorité et des abus institutionnels sous des formes de domination sociale. L'analyse de la rébellion des

Voleurs Fantômes ne peut donc se limiter à des motifs narratifs ou à son efficacité ludique. Elle doit aussi interroger les structures de pouvoir que le jeu critique, les formes esthétiques par lesquelles cette critique circule, et les limites idéologiques de cette mise en scène.

Cette question politique se cristallise dans la figure de Masayoshi Shido, principal antagoniste humain du récit et futur premier ministre dans la diégèse. Si le dernier ennemi du jeu est le Dieu du Contrôle inspiré du gnosticisme, le démiurge Yaldabaoth, Shido demeure l'antagoniste humain qui structure le récit principal. Cela, puisqu'il est à l'origine de la marginalisation du protagoniste par un faux témoignage, et organise, dans l'ombre, une grande partie des violences institutionnelles traversées par les personnages. Sans réduire Shido à une allégorie directe de Shinzō Abe, certains éléments de sa trajectoire peuvent rappeler l'ascension de figures conservatrices au sein du Parti libéral-démocrate, notamment par le vocabulaire de la restauration nationale et la mise en scène d'un chef guidant une foule jugée ignorante.

Ainsi, Shido se présente comme le visage d'un renouveau politique supposé, alors même qu'il incarne la corruption de l'ordre qu'il prétend restaurer. Il agit dans l'ombre comme une figure hégémonique reliant plusieurs antagonistes du récit principal et rendant possibles leurs exactions. Shido fonctionne ainsi comme le point de condensation d'une corruption systémique qui se diffuse depuis le sommet de l'ordre social. À la tête d'un vaste réseau occulte, il protège ou encourage les abuseurs des arcs précédents, donnant à leurs violences une dimension institutionnelle. Le harcèlement, le surmenage, les abus de pouvoir et les ruptures psychiques collectives ne relèvent plus de cas isolés. Ils apparaissent comme les effets d'un système défaillant, dont les crises visibles, comme des accidents de métro, des vagues de suicides ou effondrements psychiques, constituent les symptômes narratifs. Lorsque Shido est révélé comme l'instigateur de ces événements, le jeu confirme que le mal-être psychique représenté ne peut être séparé des structures politiques et sociales qui l'organisent.

Cette critique du pouvoir politique trouve sa forme la plus explicite dans le Palais de Shido, représenté sous la forme de la Diète, le siège du gouvernement japonais, sur un paquebot gigantesque qui navigue sur un Japon englouti par la mer. Le navire est placé sous le commandement de Shido, tandis que les passagers qui y sont admis correspondent aux alliés acquis durant son ascension politique. Cette mise en scène peut être lue comme une critique graphique d'un pouvoir politico-économique qui promet la restauration nationale tout en laissant les classes populaires et la jeunesse à l'écart de cette promesse. Masayoshi Shido

apparaît alors comme la figure de cristallisation d'un pouvoir politique défaillant. Le Palais donne à voir un ordre social où les élites se maintiennent à flot tandis que le reste du pays est symboliquement abandonné à la noyade. Cette architecture symbolique prolonge ainsi l'idée que les crises psychiques représentées par le jeu prennent sens dans un ordre social traversé par des rapports de domination.



Figure 43 — Représentation du Palais de Shido (gauche) et de ses occupants (droite) dans *Persona 5 Royal*

Persona 5 Royal peut ainsi être lu comme une critique sociale de certaines formes du pouvoir et de leurs abus. Cette critique demeure pourtant prise dans un imaginaire compatible avec les logiques du *Cool Japan*, entendu comme une stratégie de valorisation internationale de la culture populaire japonaise. Tokyo y apparaît comme un espace stylisé, reconnaissable et immédiatement exportable. Le jeu fétichise certains lieux, iconise Shibuya et donne au joueur un accès à une expérience touristique de la métropole.

Cependant, l'usage de cette esthétique ne se limite pas à un usage seulement promotionnel. Le jeu en détourne aussi les effets de surface pour faire apparaître ce que cette vitrine tend à masquer. La représentation iconographique des individus dans l'espace urbain donne régulièrement à voir des personnages en perte de repères, tandis que les affiches de Shinjuku exhibent des sourires factices. Cette opposition peut être lue à partir des notions d'*omote* et d'*ura*. L'esthétique séduisante de Tokyo fonctionne comme une façade, susceptible d'attirer le joueur par ses couleurs et ses lieux reconnaissables. Une fois pris dans la diégèse, celui-ci découvre l'envers de cette surface, soit des formes de mal-être psychique et social liées au harcèlement scolaire (*ijime*), à l'anxiété de conformité (*sekentei*), au suicide ou encore au surmenage mortel au travail (*karoshi*). Le titre détourne ainsi les codes visuels du *Cool Japan* pour en troubler la fonction. L'esthétique pop et colorée de la métropole n'est plus une vitrine

publicitaire mais devient aussi l'écran derrière lequel se révèlent les tensions sociales et psychiques que le jeu met en scène.



Figure 44 — Représentation de l'esthétique Cool Japan détournée dans Persona 5 Royal

Cependant, là où le jeu met en scène une certaine hypocrisie de l'esthétique japonaise, il semble pourtant qu'il ne dépasse pas le statu quo pour autant. Un élément qui abonde en ce sens est peut-être celui qui a fait couler le plus d'encre à son sujet et qui a laissé la marque la plus indélébile dans le paysage du JRPG depuis sa sortie, l'interface du jeu.



Figure 45 — Représentation de l'interface dans Persona 5 Royal

Cette dernière déploie des polices inspirées des lettres de rançon, une binarité rouge et noire et des lignes brisées empruntant directement au mouvement punk des années 1970 et au stylisme de Vivienne Westwood, figure largement intégrée dans la culture populaire japonaise,

notamment par le manga Nana (Yazawa, 2000). Un paradoxe émerge alors. Historiquement associé à des formes de contestation sociale, de nihilisme et de critique anticapitaliste, le punk se trouve ici intégré à une interface extrêmement polie, lisible et commercialement efficace. L'esthétique de la rage et de l'angoisse est stylisée et rendue immédiatement consommable. Ce processus peut être rapproché de ce que Fisher (2009) désigne par pré-incorporation, c'est-à-dire la capacité du capitalisme culturel à intégrer par avance les signes de contestation pour les transformer en formes consommables. Dans cette perspective, la nomenclature japonaise¹⁸ de la métanoïa devient particulièrement significative. Les Voleurs Fantômes ne volent pas tant le cœur de leurs cibles qu'ils en opèrent une « réforme ». Derrière l'imaginaire transgressif du vol, le jeu réinscrit ainsi la rébellion dans une logique de correction morale.

Si le jeu permet au joueur d'exprimer une frustration dirigée contre l'ordre social pendant le récit, sa résolution finale demeure largement réformatrice, voire conservatrice. Les Voleurs Fantômes ne détruisent pas les institutions mais éliminent les éléments corrompus. Cette résolution narrative tend à traiter les enjeux de santé mentale et les crises sociales comme des déviances individuelles, plutôt que comme des failles structurelles à transformer. Cette logique fait écho au réalisme capitaliste de Fisher (2009), pour qui les pathologies structurelles d'une société tendent à être privatisées et traitées comme des dysfonctionnements individuels (page). Au dénouement, le groupe se dissout. Ren remet ses lunettes de camouflage social, accepte sa peine, et chaque adolescent trouve sa voie en rentrant dans le rang. L'uniforme est réendossé, les examens se déroulent, et l'insertion dans le marché du travail redevient l'horizon ordinaire des personnages.

À la lumière de la thèse de Herfs (2020) sur l'articulation entre les problèmes sociaux contemporains et les cadres culturels dans *Persona 5 Royal*, cette trajectoire permet de montrer que la révolte esthétique du jeu demeure prise dans les structures qu'elle met en crise. Le dispositif s'approprie les signes de la contestation, mais les réinscrit dans une logique de réforme morale et de retour à l'ordre. Il peut alors être rapproché de la fonction sociologique de la *safety valve* décrite par Coser (1956). Le jeu offre une catharsis virtuelle à la détresse de la jeunesse, ou *wakamono mondai*, tout en orientant cette énergie critique vers une réintégration progressive au cadre social existant. Cette orientation limite la portée transformatrice de la révolte mise en scène.

¹⁸ 改心, *kaishin*; lit: réforme (改) de l'esprit/cœur (心).

Cette ambivalence constitue le point d'aboutissement de l'analyse. Elle permet désormais de revenir à la problématique générale du mémoire et de synthétiser les modalités par lesquelles *Persona 5 Royal* médiatise les enjeux de santé mentale.

CONCLUSION

En s'ouvrant sur l'intuition précoce du narrateur des *Confessions* d'un masque de Mishima, cette étude plaçait au centre de sa réflexion la tension entre rôle social et souffrance psychique. À travers le motif du masque, il s'agissait d'interroger la manière dont un sujet compose avec les attentes du collectif et la part de lui-même qu'il maintient dissimulée. La crise sanitaire de la COVID-19, en suspendant brutalement certaines formes ordinaires de sociabilité, a agi comme un révélateur des vulnérabilités psychiques contemporaines, tout en réinscrivant le jeu vidéo dans les débats publics relatifs au lien social, à l'isolement et aux enjeux de santé mentale.

Au cœur de ce contexte, *Persona 5 Royal* (Atlus, 2019) est apparu comme un objet d'étude particulièrement fécond, dans la mesure où il articule une représentation dense du Tokyo contemporain, une simulation de sociabilité quotidienne et la mise en jeu d'espaces psychiques. Cette recherche s'est donné pour objectif de comprendre en quoi son dispositif ludo-narratif opère une médiation des enjeux de santé mentale. Il s'agissait plus précisément d'analyser comment le jeu traduit des formes de mal-être psychique et social liées aux tensions structurelles propres à la société japonaise contemporaine dans une grammaire visuelle, narrative et procédurale intelligible pour un public globalisé.

En réponse à cette problématique, l'analyse a permis de montrer que cette médiation ne repose pas sur une seule opération, mais sur plusieurs modalités complémentaires. La première tient à la manière dont le jeu articule les structures du JRPG à des problématiques sociales situées, notamment par la spatialisation de la psyché et la mise en jeu des tensions collectives. La gestion contrainte du temps, la jauge d'opinion, les mécaniques de sociabilité et l'exploration d'un univers psychique ne relèvent donc pas seulement du gameplay. Elles constituent des formes de médiation par lesquelles des tensions sociales deviennent visibles et jouables.

Cette médiation du local par des formes ludiques globalement intelligibles s'accompagne d'un second processus qui est l'hybridation interculturelle. Le jeu ancre son intrigue dans une réalité tokyoïte fortement située à travers la représentation fidèle de la ville de Tokyo et de ses structures sociales, notamment scolaires, judiciaires ou politiques, tout en mobilisant un imaginaire transnational. La direction artistique, les références mythologiques,

les codes du JRPG et les concepts de la psychanalyse produisent une forme de médiation culturelle. Ils rendent accessibles à un public globalisé des tensions localisées, sans pour autant dissoudre totalement leur ancrage japonais. Il en résulte une forme de *mukokuseki* partiel. L'œuvre peut lisser certains marqueurs culturels par ses formes esthétiques et ludiques, tout en conservant la densité sociale des problématiques qu'elle met en jeu.

À partir de ces éléments, la conclusion peut être organisée autour de quatre résultats principaux : la spatialisation de la psyché, la procéduralisation de la contrainte sociale, la mise en jeu d'un *care* horizontal et l'ambivalence idéologique d'une rébellion ramenée à une logique de réforme.

Le premier résultat concerne la spatialisation de la psyché. L'analyse de *Persona 5 Royal* a d'abord montré que la représentation des enjeux de santé mentale passe par une organisation spatiale dichotomique. Le jeu opère une topographie de la psyché qui fait écho aux logiques de modulation comportementale étudiées en première partie. D'un côté, Tokyo fonctionne comme l'espace du quotidien social et de la façade publique, où les conduites sont réglées par le *tatemaie*. La jouabilité du protagoniste y est limitée et les modalités d'actions disponibles sont cantonnées à des interactions sommaires avec les personnages secondaires ou à l'usage d'interfaces. Le joueur peut y circuler, mais cette circulation demeure encadrée par la contrainte temporelle, les obligations scolaires et les possibilités d'actions définies par le système de jeu. À l'inverse, le Métaverse peut être lu comme une réactivation ludique de l'*ura*. Il n'est pas question d'en faire une équivalence stricte avec ce concept culturel, mais de le comprendre comme l'envers psychique du monde social. Il donne accès à un régime d'action plus ouvert, fondé sur l'infiltration, le combat, la négociation et la mobilisation des *Personae*. Les préparations effectuées dans Tokyo trouvent alors leur efficacité dans le Métaverse, où elles deviennent des ressources tactiques destinées à optimiser les affrontements avec les Ombres. Le jeu construit ainsi une opposition entre l'espace social de la retenue et l'espace psychique de l'expression conflictuelle. C'est par la limitation du pouvoir-faire dans Tokyo que le Métaverse fait apparaître, par contraste, un espace d'action où le *honne* peut se manifester sous forme ludique. Par conséquent, le dispositif ludo-narratif du titre fait de cette dichotomie l'un des principes centraux de sa dynamique de jouabilité.

Cette dynamique de scission ne se limite toutefois pas à une dimension spatiale mais se prolonge dans sa dimension narrative. L'analyse textuelle du jeu a mis en évidence une

structure narrative en résonance qui donne au mal-être représenté une portée systémique, tout en posant les jalons d'un paradoxe de design. La production d'Atlus ne traite pas les souffrances sociales uniquement comme des cas isolés, elle configure au contraire le dispositif narratif selon trois échelles interdépendantes. Le niveau macro, avec les Palais qui matérialisent des formes de corruption institutionnelle. Le niveau méso incarné par les Confidents qui donnent accès aux souffrances situées dans les cercles relationnels du protagoniste. Le niveau micro constitué des Requêtes qui individualisent des problèmes collectifs sous la forme de cas anonymes à résoudre. Si chaque chapitre fait entrer ces trois strates en résonance, à l'image de l'arc de Kaneshiro où le chantage sature simultanément la quête principale, les quêtes secondaires et les discours de fond, l'analyse empirique montre que ces deux derniers niveaux demeurent structurellement secondaires. En reléguant la résolution des problèmes de niveau micro à la périphérie facultative du jeu, le parcours critique se focalise exclusivement sur la correction de figures corrompues isolées. Le dispositif donne ainsi à voir l'étendue d'une souffrance collective, mais restreint sa résolution obligatoire à un traitement individualisé, au cas par cas.

Ce système de résonance s'articule à une double temporalité qui matérialise la rigidité du tissu social japonais. En s'appuyant sur les concepts de Ricoeur (2000), l'étude révèle un conflit permanent entre deux régimes temporels. D'un côté se trouve le temps linéaire de l'urgence, incarné par le compte à rebours imposé par l'infiltration du Palais. De l'autre se trouve le temps cyclique du quotidien ordinaire. Traduit dans la grammaire de Genette (1972), ce conflit oppose le récit linéaire de la crise aux occurrences itératives de la routine scolaire et sociale. En obligeant le joueur à négocier de manière stratégique chaque segment du calendrier diégétique, le jeu transforme la syntaxe même de la jouabilité en un vecteur d'oppression. Cette absence structurelle de « temps mort » (Vellut, 2021 p. 16) peut être lue comme une mise en jeu de la surcharge mentale associée aux exigences d'optimisation du quotidien. Gérer son quotidien devient une performance permanente où la procrastination est proscrite, faisant de la structure temporelle du jeu le miroir technique d'une forme d'étouffement psychosocial.

Le deuxième résultat concerne la procéduralisation de la contrainte sociale par les interfaces et les règles d'action. Outre l'architecture narrative, cette médiation s'opère de manière tout aussi prégnante à travers la sémiotique des objets-interfaces du jeu, en particulier le smartphone du protagoniste. Au-delà de sa fonction de menu de navigation ou d'outil de narration, le téléphone fonctionne comme une interface portable du *seken*. Il rend continuellement présent le monde

social ainsi que ses attentes dans l'espace intime du protagoniste. Cette présence numérique du collectif produit alors une expérience du *sekentei*, au sens où le sujet se trouve constamment exposé à la possibilité du jugement par autrui. Le dispositif sature régulièrement l'écran de flux de messages instantanés et de notifications plus ou moins invasives, rendant sensible la disponibilité permanente exigée par la connectivité et la surveillance diffuse des pairs. En colonisant la sphère privée par le biais de notifications, l'appareil fragilise la frontière entre l'espace intime (*uchi*) et l'extérieur (*soto*). Il agit comme une forme de panoptique de poche, non au sens d'une surveillance institutionnelle centralisée, mais comme matérialisation portable du regard collectif. Cette pression invisible se cristallise graphiquement dans l'interface par l'omniprésence du Fan-Site. Celui-ci constitue la matérialisation la plus explicite du passage du *seken* au *sekentei*. L'opinion collective y devient à la fois un flux de commentaires anonymes et une jauge d'approbation, mesurant graphiquement la légitimité sociale des Voleurs Fantômes. En intégrant le poids du jugement collectif directement dans le champ de vision du joueur, le jeu donne à voir la manière dont les outils de communication contemporains peuvent devenir des vecteurs de charge mentale et d'exposition sociale continue.

Cette procéduralisation de la contrainte passe également par des figures diégétiques. En écho à cette saturation d'informations numériques, le personnage de Morgana exerce au sein du dispositif une fonction de régulation comportementale physique essentielle. En dictant de manière impérative les moments où le protagoniste doit interrompre ses déambulations ou renoncer à certaines activités pour se consacrer au repos, Morgana matérialise la régulation du pouvoir-faire au détriment du vouloir-faire. Dans une lecture située à partir des normes sociales japonaises étudiées lors du développement, Morgana peut être lu comme un vecteur du *meiwaku*. Il incarne la peur du dérangement de l'ordre social et pousse au *jishuku* du protagoniste, à savoir l'autodiscipline et l'autorégulation prudente, fortement valorisées dans la société japonaise. Lors de l'absence temporaire de Morgana, Ren reproduit lui-même ces structures d'interdiction par des monologues internes. Cette transition textuelle matérialise l'intériorisation de la contrainte : la limite du système devient parole relationnelle, puis autocensure du sujet.

Le troisième résultat tient à la réponse relationnelle que le jeu oppose à cette pression systémique. Cette réponse prend la forme d'un *care* horizontal. Face à cette tentative de contrôle permanent, le réseau interpersonnel des Voleurs Fantômes tente néanmoins de fissurer

les structures verticales du *tate-shakai*. L'analyse des relations de Confidents révèle comment le jeu met en scène un contre-modèle de sociabilité fondé sur la reconnaissance mutuelle plutôt qu'une rupture totale avec la hiérarchie sociale. Les figures d'autorité adultes, souvent placées du côté des antagonistes, instrumentalisent systématiquement leur position dominante pour imposer un silence coercitif et perpétuer la vulnérabilité des subalternes. Le groupe d'adolescents et plusieurs personnages secondaires y opposent une logique plus horizontale. Les intrigues secondaires fonctionnent comme des espaces de reconnaissance et de réhabilitation mutuelle. Au sein de ces cercles de sociabilité alternatifs, les stigmates liés aux enjeux de santé mentale, à l'injustice ou à l'exclusion ne sont plus dissimulés sous les apparences exigées par le collectif mais peuvent être verbalisés dans une relation de soutien. Cette configuration solidaire permet de substituer à l'isolement systémique une représentation communautaire fondée sur le soutien mutuel. Cette démarche se prolonge également dans la mise en jeu du *care* interpersonnel entre les membres du groupe, qui se soignent mutuellement lors des combats au fur et à mesure que leurs liens se resserrent.

Cette solidarité devient opératoire à travers des mécaniques de jeu concrètes, en particulier le Transfert. En permettant au joueur de transférer instantanément l'avantage tactique et d'amplifier la puissance d'un allié après avoir exploité la vulnérabilité d'un ennemi, cette mécanique fonctionne comme une métaphore procédurale du *care*. Face à l'oppression systémique matérialisée par les Ombres, le triomphe ne s'obtient pas par une performance individuelle, mais par la coordination du groupe. Le Transfert traduit matériellement dans l'action du joueur le passage de l'impuissance individuelle à l'agentivité collective. Par cette rhétorique procédurale, le *game design* vient soutenir l'idéal thématique de l'œuvre. Face à un ordre social étouffant, la résilience psychique apparaît comme indissociable d'une architecture de la coopération.

Le quatrième résultat, plus critique, concerne l'ambivalence idéologique de la réponse collective. Si les Confidents, le Transfert et les formes de *care* horizontal donnent à voir une alternative relationnelle aux structures verticales du *tate-shakai*, cette alternative demeure limitée par la trajectoire narrative globale du jeu. Le paradoxe idéologique majeur de l'œuvre se révèle précisément dans cet écart entre mise en scène de la solidarité et résolution effective des problèmes. Derrière une esthétique visuelle répondant aux codes du transgressif, habitée par des figures de rébellion et de subversion, la trajectoire narrative et discursive de *Persona 5 Royal* apparaît moins révolutionnaire que réformiste. L'analyse textuelle et idéologique montre

que l'action des Voleurs Fantômes ne vise jamais véritablement le renversement, ni même la refonte des institutions dominantes, qu'elles soient scolaires, judiciaires, ou politiques. Le groupe s'attache principalement à éliminer les éléments corrompus qui en perturbent le fonctionnement de l'intérieur. Par ce choix de design narratif, le dispositif appréhende les enjeux de santé mentale et les crises sociales sous l'angle de la déviance individuelle, davantage que comme les symptômes d'une faille systémique à transformer collectivement. La révolte se déploie ainsi comme une réforme morale des excès de l'autorité, laissant les structures de domination ordinaires intactes.

Ce repli vers l'ordre établi se matérialise lors du dénouement narratif de l'œuvre. Une fois la crise résolue et le Métaverse définitivement évanoui, le groupe protagoniste se dissout, suggérant la difficulté de pérenniser cette communauté horizontale en dehors de la parenthèse du récit. Le protagoniste accepte sa peine judiciaire et réintègre sa province d'origine. Chaque adolescent trouve ainsi sa voie dans une forme de retour à la normalité sociale : les examens se déroulent, l'uniforme est réendossé et le récit se clôt sur la volonté partagée de s'insérer de manière fonctionnelle dans le marché du travail. Loin d'aboutir à une émancipation collective durable ou à une refonte des rapports de force, le parcours des personnages se résout par une acceptation négociée de la réalité ordinaire, comme si l'expérience subversive devait finalement être réintégrée aux cadres sociaux existants.

Cette résolution narrative prolonge l'analyse menée en II.3 à partir du réalisme capitaliste de Fisher (2009). Pour le théoricien, les pathologies structurelles d'une société tendent à être privatisées et traitées comme des dysfonctionnements individuels. Dans *Persona 5 Royal*, le dispositif rend visibles des souffrances produites par des structures sociales, mais tend à limiter leur résolution à la correction morale de sujets isolés et à des trajectoires de réintégration individuelle. Le dispositif ludo-narratif opère de la sorte un déplacement idéologique selon lequel la souffrance de la jeunesse n'est plus le symptôme d'un modèle institutionnel défaillant. Elle devient aussi le résultat d'exactions commises par des individus isolés, puis une responsabilité intime que le sujet doit apprendre à négocier. En ce sens, le titre ne nie pas la dimension sociale du mal-être ; il la rend perceptible puis l'enferme partiellement dans les frontières d'une guérison psychologique et d'un retour consenti à la norme.

Sur le plan méthodologique, ces résultats confirment l'intérêt d'une approche sociosémiotique du jeu vidéo. Ce travail s'appuie sur la perspective théorique de Hodge et

Kress (1988) prolongée par les apports de Bonenfant (2025) et Pérez-Latorre, Olivia et Besalù (2017) sur les spécificités du dispositif vidéoludique. Il montre que le jeu vidéo ne saurait être appréhendé en vase clos. Son analyse exige au contraire de tenir ensemble l'ordre du discours, l'ordre social, les formes médiatiques et les contextes de production. Saisir l'articulation de ces différents niveaux au sein de *Persona 5 Royal* permet de montrer que les enjeux de santé mentale ne se logent pas seulement dans la narration, mais également dans les interfaces, les régimes temporels, les contraintes d'action et les structures de relations proposées au joueur. L'approche sociosémiotique permet ainsi de faire apparaître une matière ludique saturée de signes sociaux, idéologiques et psychiques, là où une analyse strictement textuelle ou formaliste risquerait de manquer la manière dont les formes du jeu s'articulent à un ordre social situé. Le dispositif apparaît alors comme un espace de médiation particulièrement dense, capable de rendre visibles et jouables des tensions issues du réel social.

Cette perspective méthodologique permet également de penser le jeu vidéo comme un lieu de reconfiguration symbolique du social. En montrant comment *Persona 5 Royal* intègre la complexité des rapports interpersonnels au cœur même de son système de règles, cette recherche insiste sur la capacité du jeu à articuler les normes collectives, les contraintes quotidiennes et les formes de soutien relationnel. L'œuvre ne propose donc pas une fuite hors du réel mais plutôt une mise en forme ludique des tensions qui traversent le quotidien social japonais tel que le jeu le représente. Ainsi, le dispositif exige du joueur une négociation permanente avec les normes et le collectif, confirmant le jeu comme un espace de médiation, de symbolisation et de mise en expérience des enjeux de santé mentale et du mal-être psychique socialement situé.

En définitive, cette étude aura permis de mettre en évidence la double nature de l'objet vidéoludique. Il est à la fois un espace de représentation du réel social et un produit traversé par ses propres conditions industrielles de production. Si *Persona 5 Royal* constitue un corpus particulièrement fertile pour cartographier et médiatiser des enjeux de santé mentale situés dans le contexte japonais contemporain, son dispositif ludo-narratif demeure également traversé par des formes idéologiques qui réaffirment la puissance des normes collectives sur l'individu. L'œuvre fonctionne ainsi comme un révélateur des paradoxes propres aux industries culturelles globalisées. Elle offre un espace de médiation capable de rendre visibles des formes de mal-être psychique et social, tout en rappelant la force d'assimilation des normes systémiques lorsqu'elles réinscrivent la révolte dans les cadres ordinaires de l'ordre social.

Au-delà des conclusions propres à cette œuvre, cette recherche ouvre la voie à des perspectives théoriques plus larges. La tension identifiée entre l’ancrage de réalités sociales locales et les impératifs d’une diffusion mondialisée invite à dépasser l’étude de cas unique pour interroger la trajectoire globale de son pôle de production. Le jalon posé par *Persona 5 Royal* pourrait ainsi constituer le point de départ d’une monographie critique du studio Atlus, envisagée sous l’angle d’une globalisation progressive de ses discours. Longtemps associé à des productions plus confidentielles, parfois tardivement traduites et destinées d’abord au marché japonais, le studio déploie désormais ses titres selon des logiques de circulation internationale accrues, à l’image des récents *Persona 3 Reload* (Atlus, 2024) ou *Metaphor : ReFantazio* (Atlus, 2024).

Il s’agira dès lors de se demander dans quelle mesure l’internationalisation des publics et les impératifs de la standardisation commerciale reconfigurent, lissent ou universalisent la discursivité du jeu vidéo japonais face au mal-être contemporain. Poursuivre cette enquête permettrait de comprendre comment les représentations de la santé mentale deviennent, dans les industries vidéoludiques japonaises globalisées, un terrain de négociation permanente entre identité culturelle locale et horizon d’attente d’un marché globalisé.

BIBLIOGRAPHIE

- Anderson, C., Robinson, E.J., Krooupa, A.M., & Henderson, C. (2018). Changes in newspaper coverage of mental illness from 2008 to 2016 in England. *Epidemiology and Psychiatric Sciences*, (pp. 1--8).
- Andreyev, D. (2017). *La Légende Dragon Quest*. Third.
- Ando, S., Yamaguchi, S., Aoki, Y., & Thornicroft, G. (2013). Review of mental-health-related stigma in Japan. *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, 67, (pp. 471-482).
- Asai, M. O., & Kameoka, V. A. (2005). The Influence of *Sekentei* on Family Caregiving and Underutilization of Social Services among Japanese Caregivers. *Social Work*, 50 (2), (pp. 111-118).
- Azuma, H. (2009). *Otaku: Japan's database animals*. University of Minnesota Press.
- Bachnik, J. M. (1992). The Two "Faces" of Self and Society in Japan. *Ethos*, 20 (1), (pp. 3-32).
- Barton, M. (2008). *Dungeons and Desktops: The History of Computer Role-Playing Games*. CRC Press.
- Benedict, R. (1946). *The Chrysanthemum and the Sword: Patterns of Japanese Culture*. Boston: Houghton Mifflin.
- Benghozi, J-P., & Chantepie, P. (2019). Pourquoi le jeu vidéo est l'industrie culturelle du XXI^e siècle. *NECTART*. 8 (1), (pp. 46-55).
- Blom, J. (2022). Chapter 4: Challenging Linearity: Microstructures and Meaning-making in Trails of Cold Steel III. In Hutchinson, R., & Pelletier-Gagnon, J. (dir.), *Japanese Role-Playing Games: Genre, Representation, and Liminality in the JRPG*. Lexington Books.

- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. MIT Press.
- Bonenfant, M. (2025). Sociosémiotique et analyse foucaldienne du discours. In A. Saemmer, N. Trehondart, & S. Appiotti (dir.), *La sémiotique de terrain* (pp. 59-82). Academia.
- Bowman, S. (2012). Jungian Theory and Immersion in Role-playing Games. In E. Torner et W.J. White (dir.), *Immersive Gameplay: Essays on Participatory Media and Role-playing* (pp. 31-51). McFarland.
- Branigan, E. (1992). *Narrative comprehension and film*. Routledge.
- Brard, N. (2025). De nouveaux acteurs de la médiation scientifique sur Instagram ? L'exemple du traitement de la santé mentale par Brut, Konbini et FranceTVSlash. *Les Enjeux de l'information et de la communication*, 25/2 (2), (pp. 98-109).
- Buday, J., Neumann, M., Heidingerová, J., Michalec, J., Podgorná, G., Mareš, T., Pol, M., Mahřík, J., Vranková, S., Kališová, L., & Anders, M. (2022). Depiction of mental illness and psychiatry in popular video games over the last 20 years. *Frontiers in Psychiatry*, 13.
- De Almeida, I., & Uchida, Y. (2021). Who can buffer marginalization risk? Affect experience, affect valuation, and social marginalization in Japan and Brazil. *Frontiers in psychology*, 12.
- Debien, C. (2022). 53. « Les psys peuvent lire dans nos esprits. ». In A. Chevance (dir.), *En finir avec les idées fausses sur la psychiatrie et la santé mentale* (pp. 207-210). Éditions de l'Atelier.
- De Mente, B. L. (2004). *Japan's Cultural Code Words*. North Clarendon: Tuttle Publishing.

- Doi, T. (1973). *The anatomy of dependence*. Kodansha International.
- Doi, T. (1986). *The anatomy of self*. Kodansha International.
- Doron, C.-O. (2015). L'émergence du concept de « santé mentale » dans les années 1940-1960 : genèse d'une psycho-politique. *Pratiques en santé mentale*, 61^e année, (1), (pp. 3-16).
- Dunlap, K., & Leech, C. (2025). Good Grief : What Video Games Teach Us About Loss. In F. Alvarez Igarzábal, C. Comeau, E. Guardiola, C. Johann, & K. Tillmanns (dir.), *Video games and mental health: Perspectives of psychology and game design* (pp. 97–115). Transcript Verlag.
- Eco, U. (2016). *Dix façons de rêver le Moyen Âge*. In U. Eco, *Écrits sur la pensée au Moyen Âge*. Grasset.
- Famitsu. (2025). *Famitsu Game Hakusho 2025*. Kadokawa.
- Farese, G. M. (2016). The cultural semantics of the Japanese emotion terms 'Haji' and 'Hazukashii'. *New Voices in Japanese Studies*, 8, (pp. 32-54).
- Ferrari, M., McIlwaine, S. V., Jordan, G., Shah, J. L., Lal, S., & Iyer, S. N. (2019). Gaming with stigma: Analysis of messages about mental illnesses in video games. *JMIR Mental Health*, 6 (5).
- Foucault, M. (1975). *Surveiller et punir : Naissance de la prison*. Gallimard.
- Gee, J. P. (2024). *An Introduction to Discourse Analysis: Theory and Method (6th ed.)*. Routledge.
- Genette, G. (1972). *Figure III*. Le Seuil.

- Genvo, S. (2006). *Le game design de jeux vidéo : Une approche communicationnelle et interculturelle*. [Thèse de doctorat, Université de Lorraine].
- Genvo, S. (2013). Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot. *Sciences du jeu*, (1).
- Giner, E. (2023). *Discursivités vidéoludiques et discours des jeux vidéo : pour une ludologie socio-constructiviste orientée par les mothertales*. [Thèse]. Université de Lorraine.
- Grandjean, G. (2023). Le paradoxe de la réclusion heureuse en temps de confinement : design d'environnement et claustrophilie dans Animal Crossing: New Horizons. *Kinephanos*, 9 (1), (pp. 120–144).
- Groupe d'Entrevernes. (1979). *Analyse sémiotique des textes : introduction, théorie, pratique*. Presses universitaires de Lyon.
- Haga, Y. (1988). Traits de langage et caractère japonais. *Cahiers de sociologie économique et culturelle*, (9), (pp. 105-109).
- Hawreliak, J. (2018). *Multimodal Semiotics of Video Games*. Routledge.
- Hayashi, S., Kuno, T., Morotomi, Y., Osawa, M., Shimizu, M., & Suetake, Y. (1998). Client-centered therapy in Japan: Fujio Tomoda and taoism. *Journal of Humanistic Psychology*, 38 (2), (pp. 103-124).
- Hendry, J. (2012). *Understanding Japanese society* (4th ed.). Routledge.
- Herfs, L. (2021). We Will Take Your Heart: Japanese Cultural Identity in Persona V. *Replaying Japan*, (3). (pp. 43-54).
- Hochschild, A.-R. (2003). Travail émotionnel, règles de sentiments et structure sociale. *Travailler*, 9 (1), (pp. 19-49).

- Hodge, R., & Kress, G. (1988). *Social Semiotics*. Polity.
- Homo Ludens (2023). Usages et appropriations du jeu vidéo Animal Crossing: New Horizons en contexte de pandémie. *Kinephanos*, 9 (1), (pp. 37–75).
- Hutchinson, R. (2019). *Japanese culture through videogames*. Routledge.
- Hutchinson, R., & Pelletier-Gagnon, J. (2022). *Japanese Role-Playing Games: Genre, Representation, and Liminality in the JRPG*. Lexington Books.
- Imada, H., & Tanaka-Matsumi, J. (2016). Psychology in Japan. *International Journal of Psychology*, 51 (3), (pp. 220-231).
- Iwabuchi, K. (2002). *Recentring globalization: Popular culture and Japanese transnationalism*. Duke University Press.
- Jenkins, H. (2004). *Game design as narrative architecture*. In N. Wardrip-Fruin, & P. Harrigan (dir.), *First person: New media as story, performance, and game* (pp. 118-130). MIT Press.
- Jung, C. G. (1921). *Les types psychologiques*. Georg.
- Jung, C. G. (1933). *Dialectique du moi et de l'inconscient*. Gallimard.
- Jung, C. G. (1938). *Psychologie et religion*. La Fontaine de Pierre.
- Jung, C. G. (1943). *L'homme à la découverte de son âme*. Mont-Blanc.
- Jung, C. G. (1951). *Aïon. Études sur la phénoménologie du Soi*. Albin Michel.
- Jung, C. G. (1960). *The Structure and Dynamics of the Psyche* (Nachdr.). Routledge.
- Kathirvel, N. (2020). Post COVID-19 pandemic mental health challenges. *Asian journal of psychiatry*, (53), (pp. 1-2).
- Kawai, H. (1988). *The Japanese Psyche: Major Motifs in the Fairy Tales of Japan*. Spring Publications.

- Kitanaka, J. (2003). Jungians and the rise of psychotherapy in Japan: A brief historical note. *Transcultural Psychiatry*, 40, (pp. 239–247).
- Kitanaka, J. (2012). *Depression in Japan: Psychiatric cures for a society in distress*. Princeton University Press.
- Kowal, M., Conroy, E., Ramsbottom, N., Smithies, T., Toth, A., & Campbell, M. (2021). Gaming your mental health: A narrative review on mitigating symptoms of depression and anxiety using commercial video games. *JMIR Serious Games*, 9 (2).
- Kubler-Ross, E. (1969). *On Death and Dying*. Macmillan.
- Lebra, T. S. (1976). *Japanese patterns of behavior*. University of Hawaii Press.
- Lings, P., Evans, P., Seamark, D., Seamark, C., Sweeney, K., Dixon, M., & Gray, D. P. (2003). The doctor-patient relationship in US primary care. *Journal of the Royal Society of Medicine*, 96 (4), (pp. 180–184).
- Lock, M. M. (1980). *East Asian medicine in urban Japan: Varieties of medical experience*. Univ of California Press.
- Mishima, Y. (1949). *Confessions d'un masque*. Gallimard.
- Mondelli, F. (2022). Everyday Aesthetics and Social Reform in *Persona 5*. In R. Hutchinson, & J. Pelletier-Gagnon (dir.) *Japanese Role-Playing Games: Genre, Representation, and Liminality in the JRPG* (pp.193-212). The Rowman & Littlefield Publishing Group.
- Montembeault, H., & Perron, B. (2018). La focalis-action : Des savoirs narratifs aux faïces vidéoludiques. *Sciences du jeu*, (9).
- Nakane, C. (1970). *Japanese society*. University of California Press.
- Noël, C. (2023). Vaccin vidéoludique : les jeux comme remède à l'isolement, à l'anxiété et à la désinformation en temps de pandémie. *Kinephanos*, 9 (1), (pp. 12–36).

- Pérez-Latorre, Ó, Olivia, M, & Besalù, R. (2017). Videogame analysis: a social-semiotic approach. *Social Semiotics*, 27 (5), (pp. 586-603).
- Picard, M. (2013). The foundation of geemu: A brief history of early Japanese video games. *Game Studies*, 13 (2).
- Ricoeur, P. (2000). *La mémoire, l'histoire, l'oubli*. Le Seuil.
- Rousselin, B. (2019). Vivre les représentations médiatiques de son trouble mental. Les cahiers du journalisme. *Recherches*, 2 (3), (pp. 9-28).
- Saitō, T. (1998). *Shakaiteki hikikomori: owaranai shishunki [Social withdrawal: A neverending adolescence]*. PHP Shinsho.
- Şener, D., Yalçın, T., & Gulseven, O. (2021). The impact of COVID-19 on the video game industry. *SSRN Electronic Journal*.
- Shimoyama, H. (2016). Difficulties Japanese clinical psychology has as a scientific discipline and possible solutions to the issue. *International Journal of Psychology*, 51, (pp. 82).
- Shinfuku, N. (2019). Mental health system reform in Asia: The case of Japan. *World Psychiatry*, 18, (pp. 187-192).
- Steinberg, M. (2012). *Anime's media mix: Franchising toys and characters in Japan*. University of Minnesota Press.
- Suzuki, Y., Fukasawa, M., Nakajima, S., Narisawa, T., Keiko, A., & Kim, Y. (2015). Developing a consensus-based definition of “Kokoro-no Care” or mental health services and psychosocial support: drawing from experiences of mental health professionals who responded to the great East Japan earthquake. *PLoS currents*, 7.

- Swink, S. (2009). *Game Feel: A Game designer's Guide to Virtual Sensation*. Morgan Kaufmann Publishers.
- Tajan, N. (2015). Adolescents' school non-attendance and the spread of psychological counselling in Japan. *Asia Pacific Journal of Counselling and Psychotherapy*, 6 (1–2), (pp. 58-69).
- Tajan, N. (2023). Le retrait social entre deux cultures. *Adolescences*, 25, (pp. 165-179).
- Tajima, M. (2001). Mental health in Japan: Challenges and changes. *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, 55, (pp. 39-43).
- Teruhisa, H. (2015). Individus, éducation et démocratie : la question des droits de l'homme et des droits de l'enfant au Japon. In N. Davetian (Ed.), *Individu-s et démocratie au Japon*. CNRS Éditions.
- Tobin, J. (1988). *Japanese preschools and the pedagogy of selfhood*. [communication orale]. Congrès annuel de l'American Anthropological Association. Phoenix (États-Unis).
- Toivonen, T., & Imoto, Y. (2013). Transcending labels and panics: the logic of Japanese youth problems. *Contemporary Japan*, 25 (1), (pp. 61-86).
- Trépanier-Jobin, G., & Savoie, M. (2023). Introduction : le jeu en temps de pandémie : remède ou échappatoire ? *Kinephanos*, 9 (1), (pp. 1–11).
- Uchida, Y., & Norasakkunkit, V. (2015). The NEET and *Hikikomori* Risk (NHR) scale: A psychological measure of social withdrawal. *Frontiers in Psychology*, 6.
- Van Leeuwen, T. (2005). *Introducing Social Semiotics*. Routledge.
- Van Leeuwen, T. (2015). Multimodality. In D. Tannen, H. E. Hamilton, & D. Schiffrin (Eds.), *The Handbook of Discourse Analysis* (2. ed., vol. 1, pp. 447-465). Wiley.

- Vellut, N. (2021). Prologue. Candide en pays *hikikomori*. In N. Vellut, C. Martin, C. Figueiredo et M. Fansten *Hikikomori : Une expérience de confinement* (pp. 9-22). Presses de l'EHESP.
- Voyat, G. (1993). Psychopathology in Japanese society: A group-centered culture and its challenges. *International Journal of Social Psychiatry*, 39, (pp. 36–42).
- Wada, Y., Sato, S., & Yoshida, K. (2004). Institutionalization and psychiatric *care* in Japan: Historical and contemporary perspectives. *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, 58, (pp. 34–39).
- Watzlawick, P., Weakland, J., & Fisch, R. (1981). *Changements – Paradoxes et psychothérapie*. Le Seuil.
- Yazawa, A. (2000). *Nana*. Akata/Delcourt.
- Zhao, L., & Wang, J. (2013). Research on psychological factors which influence Doctor-Patient communications among outpatients. *Journal of Medical Colleges of PLA*, 28 (1), (pp. 20-28).

FILMOGRAPHIE

- I. Bergman (réalisateur). (1966). *Persona* [Film]. Svensk Filmindustri.

LUDOGRAPHIE

- Atlus. (1994). *Shin Megami Tensei If...* [jeu vidéo].
- Atlus. (1996). *Megami Ibunroku Persona* [jeu vidéo].
- Atlus. (1999). *Shin Megami Tensei: Persona 2 Innocent Sin* [jeu vidéo].

- Atlus. (2003). *Shin Megami Tensei III: Nocturne* [jeu vidéo].
- Atlus. (2004). *Digital Devil Saga: Megami Tensei* [jeu vidéo].
- Atlus. (2006). *Persona 3* [jeu vidéo].
- Atlus. (2016). *Persona 5* [jeu vidéo].
- Atlus. (2019). *Persona 5 Royal* [jeu vidéo].
- Atlus. (2024). *Metaphor: ReFantazio* [jeu vidéo].
- Atlus. (2024). *Persona 3 Reload* [jeu vidéo].
- Enix. (1986). *Dragon Quest* [jeu vidéo].
- Enix. (1992). *Dragon Quest V: Hand of the Heavenly Bride* [jeu vidéo].
- Frictional Games. (2010). *Amnesia: The Dark Descent* [jeu vidéo].
- GoodbyeWorld Games. (2021). *Before Your Eyes* [jeu vidéo].
- Konami. (1994). *Tokimeki Memorial* [jeu vidéo].
- Konami. (2025). *Silent Hill f* [jeu vidéo].
- Ninja Theory. (2017). *Hellblade: Senua's Sacrifice* [jeu vidéo].
- Nomada Studio. (2018). *Gris* [jeu vidéo].
- Nintendo. (1996). *Pokémon Rouge et Vert* [jeu vidéo].
- Nintendo. (2020). *Animal Crossing: New Horizons* [jeu vidéo].

- Origin Systems. (1981). *Ultima* [jeu vidéo].
- Sir-Tech. (1981). *Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord* [jeu vidéo].
- Square. (1987). *Final Fantasy* [jeu vidéo].
- Square Enix. (2021). *NieR Replicant ver.1.22474487139...* [jeu vidéo].

SITOGRAPHIE

- Organisation Mondiale de la Santé (s.d.). *Santé mentale*. https://www.who.int/fr/health-topics/mental-health#tab=tab_1
- Santé publique France (2025). *Santé mentale*. <https://www.santepubliquefrance.fr/sante-mentale>

ANNEXES

Liste des Confidants et de leurs Arcanes respectives :



CONFIDENT

Haru Okumura

Héritière d'un conglomérat et élève de 3e année à la Shujin Academy. Elle se bat pour venger son père.

ARCANE *L'Impératrice* **RANG 8**

Elle vous a demandé de l'accompagner lorsqu'elle servira son café au nouveau président.

Retour

CONFIDENT

Yusuke Kitagawa

Génie de l'art japonais étudiant à Kosei. Il abhorre les adultes qui exploitent le talent d'autrui.

ARCANE *L'Empereur* **RANG 8**

Alors que ses amis lui donnaient des conseils, une idée lui est passée par la tête et il est parti.

Retour

CONFIDENT

Sojiro Sakura

Le patron du café Leblanc. Il est aussi votre tuteur à Tokyo.

ARCANE *Le Pape* **RANG 10 MAX**

Devant la tombe de la mère de Futaba, Sojiro vous a adressé un magnifique sourire.

Retour



CONFIDENT

Futaba Sakura

Une pro du piratage qui a un an de moins que vous. Elle a ouvert son cœur au groupe qui l'a sauvée.

ARCANE *L'Hermite* **RANG 9**

Elle a pris conscience de l'importance de l'amitié. Le lien entre vous s'est renforcé.

Retour

CONFIDENT

ChihaYa Mifune

Une diseuse de bonne aventure de Shinjuku. La pertinence de ses prédictions vous effraie.

ARCANE *La Roue* **RANG 10 MAX**

Elle envisage une nouvelle destinée et veut également changer celle des Voleurs fantômes.

Retour

CONFIDENT

Justine et Caroline

Ces jumelles gardent la Chambre de velours. Elles doivent vous tester et vous aider à la fusion.

ARCANE *La Force* **RANG 10 MAX**

Elles n'ont pas recouvré la mémoire, mais un lien profond s'est établi entre vous.

Retour

CONFIDENT

Munebi Saiwai

Un artisan qui possède une boutique dans la rue principale. Il vous aide en échange d'informations.

L1 **Marchand d'armes** **R1**

ARCANE *Le Penchi* **RANG 10 MAX**

★★★★★★★★

Être redevable ne lui plaît guère, mais il a promis de vous fournir un précieux soutien.

Retour

CONFIDENT

Tae Takemi

Médecin décriée d'un cabinet de Yongen-Jaya. Elle vous aidera si vous lui servez de cobaye.

L1 **Médecin de la ruelle** **R1**

ARCANE *La Mort* **RANG 10 MAX**

★★★★★★★★

Elle prépare un nouveau médicament et soutient les Voleurs fantômes dans leur défense des opprimés.

Retour

CONFIDENT

Sadayo Kawakami

Votre prof principale à la Shujin Academy. Elle vous aidera si vous ne dévoilez pas son job secret.

L1 **Sadayo Kawakami** **R1**

ARCANE *Tempér.* **RANG 10 MAX**

★★★★★★★★

Elle continue d'enseigner et vous êtes devenus de très bons amis.

Retour



CONFIDENT

YUUKI MISHIMA

Un camarade de classe qui connaît votre secret. Il veut vous aider à rendre le monde meilleur.

Mishima **R1**

ARCANE *La Lune* **RANG 8**

★★★★★★★☆☆

Après avoir sauvé un camarade qui se faisait harceler, il a saisi l'essence des Voleurs fantômes.

Retour

CONFIDENT

TORANOSUKE YOSHIDA

Un candidat indépendant qui vous enseigne l'éloquence, art indispensable en politique.

L'homme du peuple **R1**

ARCANE *Le Soleil* **RANG 10 MAX**

★★★★★★★★★

Il gagne toujours plus de partisans et soutient les jeunes qui veulent réformer le monde.

Retour

CONFIDENT

SAE NIJIMA

Jeune procureure de l'Unité spéciale d'investigation. C'est la sœur de Makoto et une habituée du Leblanc.

Procureure **R1**

ARCANE *Le Luge* **RANG 10 MAX**

★★★★★★★★★

Elle a retiré ses accusations et vous aide à dévoiler au grand jour le véritable coupable.

Retour

CONFIDENT
SELECTING UNIT

Kasumi Yoshizawa

Une 1re année à Shujin qui devient votre apprentie pour s'améliorer et vous apprendre quelques mouvements.

Kasumi Yoshizawa

L1 **R1**

ARCANE *La Foi* **RANG 5 MAX**

✓ Son désir personnel de satisfaire vos attentes s'est mué avec succès en motivation.

Retour

CONFIDENT
SELECTING UNIT

Takuto Maruki

Un conseiller qui vient d'arriver à la Shujin Academy. Il aide les élèves à régler leurs problèmes.

Takuto Maruki

L1 **R1**

ARCANE *L'Écaille* **RANG 10 MAX**

✓ Maruki a quitté le lycée Shujin. Son article en main, il s'élance vers l'avenir avec conviction.

Retour

TABLE DES FIGURES

Figure 1 — Représentations des univers d'Animal Crossing New Horizons (gauche) et Persona 5 Royal (droite)	9
Figure 2 — Représentation des métaphores jungiennes dans Persona (1966, Bergman)	12
Figure 3 — Représentation du système de combat dans Digital Devil Saga Megami Tensei (haut gauche) ; Shin Megami Tensei If... (haut droite) ; Megami Ibunroku Persona (bas gauche) ; Shin Megami Tensei : Persona 2 Innocent Sin (bas droite)	13
Figure 4 — Représentation des jauges de santé mentale dans Amnesia The Dark Descent (haut) et Silent Hill f (bas)	25
Figure 5 — Modèle sémiotique du gameplay (Genvo, 2008, p. 12)	27
Figure 6 — Modèle de tate shakai de Nakane (1970, p. 41)	35
Figure 7 — Représentation des choix de dialogues à visée romantique dans Tokimeki Memorial et Persona 5 Royal	46
Figure 8 — Schématisation de la psyché de Jung	51
Figure 9 — Première rencontre de Ren avec son Ombre dans Persona 5 Royal	52
Figure 10 — Modèle d'approche sociosémiotique du design vidéoludique proposé par Pérez-Latorre, Olivia et Besalù (2017)	55
Figure 11 — Liste des ressources sémiotiques ludo-narratives (ibid.)	56
Figure 12 — Didacticiel concernant le temps libre dans Persona 5 Royal	60
Figure 13 — Interface des Requêtes dans Persona 5 Royal	61
Figure 14 — Structure narrative de Persona 5 Royal	62
Figure 15 — Représentation du récit linéaire (gauche) et de récits itératifs (droite) dans Persona 5 Royal	63
Figure 16 — Représentation d'une formulation de Requête dans Persona 5 Royal	64
Figure 17 — Première représentation de Futaba (gauche) et représentation de discussion textuelle avec Futaba (droite) dans Persona 5 Royal	65
Figure 18 — Description des symptômes de Futaba (haut), figuration des symptômes de Futaba dans Persona 5 Royal	66
Figure 19 — Représentation du processus pseudo-thérapeutique de Futaba dans Persona 5 Royal	67
Figure 20 — Représentation de la thérapie centrée sur le patient dans Persona 5 Royal	69
Figure 21 — Représentation de personnages non jouables dans le donjon Mémentos dans Persona 5 Royal	71
Figure 22 — Représentation de Mara, sous forme de combat (haut gauche), sous forme humaine (haut droite), et description dans le compendium (bas) dans Persona 5 Royal	74
Figure 23 — Représentation de la dichotomie entre le lycée Shujin (gauche) et le Palais de Kamoshida (droite) dans Persona 5 Royal	76

<i>Figure 24 — Représentation de la maltraitance des corps adolescents dans le Palais de Kamoshida dans Persona 5 Royal</i>	77
<i>Figure 25 — Représentation de l'interface de combat dans Persona 5 Royal</i>	80
<i>Figure 26 — Représentation du processus de progression du Confident de Takemi dans Persona 5 Royal, de la contrainte (haut gauche) à la récompense (bas droite)</i>	81
<i>Figure 27 — Représentation des murmures dans Tokyo (haut ; bas gauche) et de la réalité de Maruki (bas droite) dans Persona 5 Royal</i>	82
<i>Figure 28 — Représentation d'activités et de leur conséquence statistique (bas droite) dans Persona 5 Royal</i>	84
<i>Figure 29 — Représentation d'un combat automatique dans Persona 5 Royal</i>	85
<i>Figure 30 — Représentation de la mécanique de Hold-up dans Persona 5 Royal</i>	87
<i>Figure 31 — Représentation de la mécanique de négociation dans Persona 5 Royal</i>	88
<i>Figure 32 — Représentation de la mécanique de fusion dans Persona 5 Royal</i>	89
<i>Figure 33 — Représentation de la mécanique d'affinité par Persona dans Persona 5 Royal</i>	90
<i>Figure 34 — Représentation de dialogue didactique dans Persona 5 Royal</i>	91
<i>Figure 35 — Représentation de la régulation par Morgana (gauche) puis de l'autorégulation par Ren (droite) dans Persona 5 Royal</i>	93
<i>Figure 36 — Représentation des commentaires de Ren quant à son domicile dans Persona 5 Royal</i>	93
<i>Figure 37 — Représentation des réflexions des Confidents désapprouvant le temps libre pendant une période d'infiltration de Palais dans Persona 5 Royal</i>	95
<i>Figure 38 — Représentation des injonctions à répondre aux messages dans Persona 5 Royal</i>	96
<i>Figure 39 — Représentation du Fan-Site (haut) et ses similitudes avec 2Chanel (bas gauche) et NicoNicoVideo (bas droite)</i>	98
<i>Figure 40 — Représentation de la disparition des Voleurs Fantômes lors de la chute à 0 de la jauge d'approbation dans Persona 5 Royal</i>	100
<i>Figure 41 — Représentation de la boucle narrative des Requêtes dans Persona 5 Royal</i>	102
<i>Figure 42 — Description de Captain Kidd, Carmen et Arsène dans Persona 5 Royal</i>	107
<i>Figure 43 — Représentation du Palais de Shido (gauche) et de ses occupants (droite) dans Persona 5 Royal</i>	110
<i>Figure 44 — Représentation de l'esthétique Cool Japan détournée dans Persona 5 Royal</i>	111
<i>Figure 45 — Représentation de l'interface dans Persona 5 Royal</i>	111

TABLE DES MATIÈRES

GLOSSAIRE	3
INTRODUCTION	7
I. SITUER LA PSYCHÉ : SANTÉ MENTALE, JEU VIDÉO ET SOCIÉTÉ JAPONAISE	17
1. JEUX VIDÉO ET SANTÉ MENTALE	17
A. La santé mentale : notion médicale, sociale et médiatique	17
B. Le jeu vidéo comme espace discursif de la santé mentale.....	21
C. De la représentation à la mise en jeu de la santé mentale.....	24
2. DE L'INTÉGRATION DU COLLECTIF DANS L'INDIVIDU : LE CAS JAPONAIS	29
A. Jeux vidéo japonais : esthétique et industrie et formes culturelles	29
B. Individu, collectif et modulation du soi dans le contexte japonais	34
C. Santé mentale et retrait social dans le contexte japonais.....	39
3. DÉLIMITATION DU CORPUS ET MÉTHODOLOGIE	45
A. <i>Persona 5 Royal</i> comme cas d'étude : délimitation du corpus et niveaux d'analyse.....	45
B. Intertextualité et interculturalité : psychanalyse et représentations de la psyché	50
C. Prendre le jeu au prisme de son contexte : l'approche sociosémiotique.....	54
II. JOUER LA PSYCHÉ : MÉDIATIONS LUDO-NARRATIVES DU MAL-ÊTRE	
DANS PERSONA 5 ROYAL	59
1. NARRATION AUDIOVISUELLE, TEMPORALITÉ ET ESPACES PSYCHIQUES	59
A. Palais, Confidents et Requêtes : narration à trois échelles.....	59
B. Futaba, Maruki et la verbalisation du mal-être psychique	64
C. Mise en opposition des valeurs : les Palais comme architectures sémiotiques	72
2. GAME DESIGN : TOKYO, LES AUTRES ET MOI	78
A. Habiter Tokyo : temps, déplacement et contraintes	78
B. Combat, groupe et adaptabilité psychique	84
C. Injonctions diégétiques et communication designer-joueur	90
3. DISCOURS SOCIAUX JAPONAIS ET AMBIVALENCES IDÉOLOGIQUES	97
A. Agir contre et pour la société.....	97
B. Marginalités, conformités et esthétique de la rébellion	102
C. De la révolution à la réforme	108
CONCLUSION	114
BIBLIOGRAPHIE	121
ANNEXES	133
TABLE DES FIGURES	141
TABLE DES MATIÈRES	143