**Général**

**Chiffres :**

1987, inspiré d’une série de roman, digital devil stories.

FF15 repoussé au moment de la sortie de P5 le 15 septembre 2016 au Japon. Pour finir par sortir en novembre. Ce report à fortement augmenté les précommande de persona 5 au Japon. Il y avait eu un sondage de la part de Square Enix, fin 2015 pour savoir si les joueurs préférerait acheter P5 ou FF15. Sortie mondiale le 4 avril 2017.

Vente 2,2M en mars 2018

588 000 ventes sur total Japon en 2018. Dark souls 332 000, Tales of Berseria 220K. FF15 1,06M

FF15 : 8,4 millions en novembre 2018

**Concept :**

Le mot persona vient du latin (du verbe personare, per-sonare : parler à travers) où il désignait le masque que portaient les acteurs de théâtre. Ce masque avait pour fonction à la fois de donner à l'acteur l'apparence du personnage qu'il interprétait, mais aussi de permettre à sa voix de porter suffisamment loin pour être audible des spectateurs.

Dans sa psychologie analytique, Carl Gustav Jung a repris ce mot pour désigner la part de la personnalité qui organise le rapport de l'individu à la société, la façon dont chacun doit plus ou moins se couler dans un personnage socialement prédéfini afin de tenir son rôle social. Le moi peut facilement s'identifier à la persona, conduisant l'individu à se prendre pour celui qu'il est aux yeux des autres et à ne plus savoir qui il est réellement. Il faut donc comprendre la persona comme un « masque social », une image, créée par le moi, qui peut finir par usurper l'identité réelle de l'individu.

Psychologie analytique :

Carl Gustav Jung 1913 → Investigation de l’inconscient et de l’âme

Pensée basée sur l’imaginaire, les rêves, visions et intuitions sont aussi importante que la pensée rationnelle, l’émotion ou la sensation.

La réalité intérieure, le “je” est constituée de 4 éléments :

-l’égo : centre de la conscience, sensations et des émotions

-La persona : personnalité sociale que chacun endosse pour se faire accepter.

-Le soi : duo corps/esprit, l’âme la part divine.

-L’ombre : aspect de notre personnalité que nous ne reconnaissons pas comme notre car inacceptable au regard de l’image que nous voulons avoir de nous-même et de donner.

Deux inconscients :

Individuel qui correspond à nos névroses et conflits personnels

Collectif correspondant à l’histoire universelle, peuplé de héros, dieux et symboles communs à toute l’humanité. Jung cherche à connecter les réves aux mythes et légendes.

De l’égo au grand soi :

But d’une vie égo → Grand soi par l’individuation.

Chercher à devenir le plus conscient possible. Dans les monde imaginaire souvent l’ascension.

Archétype : Jung estime que les personnalités se construisent autour d’archétypes, comme celui du vieux sage, que l’on peut retrouver dans toutes les littératures.

Trickster : Fait partie des archétypes de Jung, représente le renversement de l’ordre établi, un sens caché et un sauveur potentiel.

Individualisation : Chemin de tarot et processus de la psychanalyse analytique de Jung

Crtitique :

-Pas de fondement scientifiques, résultat non chiffrable et non prise en compte de la psychologie scientifique et des neurosciences.

-Mysticisme, culte de la personnalité, les archétypes réduisent les individus.

**Phase de jeu**

Introduction : code couleur rouge et noir. Rouge couleurs de la rébellion, de la violence.

Le jeu devait être centré autour de la thématique du voyage. Après Fukushima, la société japonaise se questionne sur comment changer les choses et le thème du jeu change.

Poste de police

Casino

→ Premier combat : Symboliquement, le PJ arrache le masque de son ennemi, l’”ombre”.

Derrière le masque la vrai nature dans la logique de l’analyse jungienne.

A l’inverse, les PJ portent un masque qui représente leur vraie nature.

L’application :

Persona fait rentrer le surnaturel dans le réel via des objets du quotidien dans persona 4 et 5. Pour persona 4, il fallait entrer dans une télévision pour accéder à l’inconscient collectif, ici c’est une application pour portable qui nous y emmène.

Velvet Room :

Le PJ est en “réhabilitation”, prisonnier, ces gardes sont Justines et Caroline. Igor est l’un des seuls personnages transverse à tout les jeux persona. Il est le guide spirituel.

Goro Akechi : nom tiré des roman d’Edogawa Rampo le détective principal est Akechi Kogoro.

Premier palais :

-Ennemi

→ Morgana, personnage dit “Mascotte”, classique des personnages de JRPG.

Système d’arcanas :

Chaque “confidants” est représenté par une carte de tarot, les personas, les masques donc sont rassemblés par arcanas également. En enfilant le bon masque, càd en s’équipant dans le jeu, de la persona correspondant à l’arcana de son interlocuteurs, on s’entend mieux avec lui. Le jeu intègre le principe de masque social de l’analyse jungienne au gameplay.

Influence sur le jeu

**Système judicaire japonais :**

99% de condamnation à partir du moment où l’affaire est amenée par le procureur devant un juge. La garde à vue peut durer de base jusqu’à 22 jours, à l’issu de cette garde à vue. Le suspect est soit inculpé soit relâché (50% des cas). En cas d’inculpation,le procureur mène des interrogatoires en seul à seul avec le suspect, qui peut être mis en garde à vue pendant jusqu’à 2 mois. Les interrogatoires peuvent donc être répétés sur de longue durée.Ce qui mène à des aveux. Les détracteurs de ce système parlent de prise en otage des contrevenants.

Justice des mineurs :

Le tribunal de la famille s’occupe des cas de délits perpétrés par des mineurs…

Vision de la jeunesse dans les médias :

Cafe Leblanc → Référence au créateur d’Arsène Lupin, Maurice Leblanc

**Personnages**

**Velvet Room**

Justine et Caroline tirent leurs noms de Frankenstein. Justine étant la servante de la famille et Caroline la mère de Viktor Frankenstein.

**Confidants :**

Yuuki Mishima → Yukio Mishima auteur de nouvelle picaresque d’avant WW2, dont la première nouvelle s’appelait “Thieves”

**Protagoniste**

Dans l’introduction, Joker exécute un “ina bauer”, figure de patinage artistique signature du médaillé d’or japonais de 2014 *Yuzuru Hanyu*.

Personnage inspiré Arsène Lupin, Ishikawa Goemon ( Équivalent japonais de robin des bois et dont l’histoire était narré dans le théâtre Kabuki. Le man of twenty Faces ennemi du grand détective Akechi Kogoro d’Edogawa Ranpo. Version japonais du duo Sherlock Holmes/Moriarty ).

Arsène :

Auteur : Maurice Leblanc

Chapeau caractéristique du voleur gentleman et vêtement d’époque. 1905

Dualité entre vol et gentleman, les histoires étant construites entre l’opposition de Lupin avec les détectives où avec d’autres criminels.

**Ryuji :**

Hell’s angel, Ghost rider.

Captain Kid :

Personnage de l’age d’or de la piraterie (1650-1720), largement romantisé. William Kidd engagé par la noblesse anglaise pour attaquer les navires français est doté d’un puissant bateau 40 canons, 70 hommes. Difficile à entretenir, il commence à attaquer tout ce qui n’est pas anglais. Il finira pendu, enduit de goudron, encerclé d’anneau de fer et suspendu au dessus de la Tamise en tant que avertissement pendant 3 ans, pour avoir attaqué un navire neutre.

**Ann :**

Catwoman

Carmen : Nouvelle de Propser Mérimée écrite en 1845 et adaptée en opéra, est l’histoire d’une femme fatale, qui par son charme enjoint ses admirateurs à commettre des crimes pour elle.

**Zorro :**

Don Diego de la Vega, nouvelle de Johnston McCulley dans The curse of Capistrano en 1919. Son succès → 60 aine d’histoire, film.

**Antagonistes :**

**Suguru Kamoshida**

Les histoires sont suffisamment concordantes pour pouvoir affirmer que cet ennemi est inspiré de ***Masato Uchishiba***, judoka japonais vainqueur des JO de 2004 et de 2008. En 2010, il coache les femmes judoka de l’université de santé de Kyushu. Il est renvoyé après des plaintes pour harcèlement sexuel en 2011 et est arrêté en décembre de la même année pour viol et sera condamnée en 2013 a 5 ans de prison.

“In 2012, a 17-year-old high school student in Osaka committed suicide at home. The young man was the captain of the basketball club, and he had taken his own life as a result of the beatings he received from then-coach Hajime Komura. Komura had apparently beaten him [“around a dozen times as a punishment for mistakes he made during training matches.”](http://www.japantimes.co.jp/news/2016/02/24/national/crime-legal/court-orders-city-osaka-pay-damages-2012-suicide-student/#.WP0AZBLyvfY) In trial, Komura would eventually admit to the abuse, though he claimed that he never thought the student would go so far as to take his own life. During the trial, the city of Osaka attempted to argue that Komura's abuse had nothing to do with the young man's suicide. The courts ultimately found him guilty of assault, receiving a sentence of one year in prison, suspended for three years. If that seems like a slap on the wrist, that's because it unfortunately was.

This whole case prompted the education ministry to investigate corporal punishment in schools across Japan, leading to a horrifying discovery: almost 7,000 teachers across 4,000+ schools around the country had physically abused over 14,000 students. Physical abuse was technically determined illegal after WWII, but it's still a very real problem. I spent five years working as a junior high school teacher, and even in that short period of time, I witnessed an unfortunate number of these kinds of incidents.”

This is by no means rare in reality. In the Osaka case, Komura got off with a slap on the wrist, but sometimes these crimes go unpunished altogether. In 2015, a [teacher in Sasebo](http://teacher.publog.jp/archives/1028340194.html) was found guilty of physically and verbally abusing 12 students in a club, yet was punished with just one month of docked pay.

**Interview**

Persona 5 interview :

“Whenever a political scandal occurs in Japan, people go crazy on social media sites. I’ve seen data that suggests these sorts of tweets and posts are only made by a vocal m, inority, but considering how many people view them, their impact on society can’t be dismissed. Persona 5’s story explores the notion of Phantom Thieves “punishing bad adults.” As the story progresses, however, the characters—and the player with them, hopefully—begin to wonder, “Who are we to punish these people?” “What, exactly, drives adults to dark desires?” We wanted to leave these moral implications open to player interpretation, without presenting clear answers. That’s one of the biggest things that motivated us while working on Persona 5.”

*USgamer : producer and director Katsura Hashino*

**Référence à des événements**

*Madarame's repentance scene is a shout-out to an real life example — Japanese Senator Ryutaro Nonomura crying for forgiveness in front of media for embezzling funds*

***Webographie :***

[*https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/ShoutOut/Persona5*](https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/ShoutOut/Persona5)

[*https://megamitensei.fandom.com/wiki/Suguru\_Kamoshida*](https://megamitensei.fandom.com/wiki/Suguru_Kamoshida)

[*https://www.reddit.com/r/Persona5/comments/6emvpl/allusions\_of\_persona\_5\_antagonists/*](https://www.reddit.com/r/Persona5/comments/6emvpl/allusions_of_persona_5_antagonists/)

[*https://en.wikipedia.org/wiki/Masato\_Uchishiba*](https://en.wikipedia.org/wiki/Masato_Uchishiba)

[*https://fr.wikipedia.org/wiki/Persona\_%28psychologie\_analytique%29*](https://fr.wikipedia.org/wiki/Persona_%28psychologie_analytique%29)

[*https://www.erudit.org/fr/revues/as/2014-v38-n1-as01471/1025817ar.pdf*](https://www.erudit.org/fr/revues/as/2014-v38-n1-as01471/1025817ar.pdf)

[*https://www.animenewsnetwork.com/feature/2017-05-12/the-real-japan-behind-persona-5/.116021*](https://www.animenewsnetwork.com/feature/2017-05-12/the-real-japan-behind-persona-5/.116021)

[*https://killscreen.com/articles/the-creator-of-persona-on-life-japanese-culture-and-the-unconscious/*](https://killscreen.com/articles/the-creator-of-persona-on-life-japanese-culture-and-the-unconscious/)

*https://www.inverse.com/article/22672-persona-carl-jung-psychology-matthew-fike-interview*

[*https://en.wikipedia.org/wiki/Final\_Fantasy\_XV#Sales*](https://en.wikipedia.org/wiki/Final_Fantasy_XV#Sales)

[*https://waypoint.vice.com/en\_us/article/3kn8nn/persona-5-cant-champion-marginalized-underdogs-without-queer-characters*](https://waypoint.vice.com/en_us/article/3kn8nn/persona-5-cant-champion-marginalized-underdogs-without-queer-characters)

*Youtube :*

# ***Persona 5 and Jungian Psychology - Masks, Major Arcana, and Meaning - Extra Credits***

# 