



Jeu vidéo et récit initiatique : le cas de Journey

01. Premier regard

Observe l'écran-titre du jeu.

- Que signifie le titre en français?
- Décris ce que tu vois. Que ressens-tu face à ce qui est représenté?
- Outre le titre, qu'est-il inscrit à l'écran? Définis ce terme et propose des synonymes.
- À quelle expérience t'attends-tu face à ces éléments?

02. Commencer le périple

Nous allons jouer ensemble au jeu Journey (Thatgamecompany, 2012). Passez-vous la manette au fil des niveaux pour partager l'expérience. Lorsque tu observes un joueur :

- Décris l'interface du jeu. Quel est l'effet sur le joueur?
- Tu incarnes le personnage représenté à l'écran. Sous la forme d'un carnet de bord, partage ton voyage : que recherches-tu? où es-tu et où vas-tu? que fais-tu et pourquoi? qu'as-tu découvert durant ton exploration? qu'as-tu appris? que ressens-tu?...

03. Après le premier niveau

- Que raconte ce premier niveau?
- Quelles sont les commandes du jeu et à quoi servent-elles?
- Selon toi, en quoi ces commandes sont-elles en lien avec le récit du jeu?
- Que s'est-il passé d'important dans ce premier niveau?
- Quelles sont tes impressions du début du jeu?
- Décris le personnage : que peut-on dire de ses caractéristiques physiques?
- Selon toi, qui est-il? que cherche-t-il? où va-t-il?
- Que peux-tu dire à propos de la musique du jeu?

04. Ateliers & micro-présentations (activité de groupe)

Une rencontre...

- Qui avez-vous rencontré au fil de votre voyage?
- En quoi vous ressemblait-il? En quoi était-il différent?
- Pouviez-vous communiquer avec lui? Comment?
- En quoi la proximité physique avec cet autre personnage modifie-t-elle votre expérience du jeu?
- Quels sont les moments forts vécus avec ce personnage? Pourquoi?
- Qui est en réalité ce personnage?
- Synthétisez l'analyse et répondez à cette question en mobilisant vos échanges : que nous dit le jeu à propos du langage entre les hommes? Dans votre réponse, tentez un parallèle avec le mythe de Babel (documentez-vous).

Plan de la présentation

- ▶ Description et identité du personnage rencontré.
- ▶ Description de la façon de communiquer avec.
- ▶ Moments forts vécus avec lui.
- ▶ Présentation du mythe de Babel et liens avec le jeu.
- ▶ Message véhiculé.

Plan de la présentation

- ▶ Présentation du mythe de Sisyphe et liens avec Journey.
- ▶ Visualisation du clip et liens avec Journey.
- ▶ Présentation de la notion de Nirvana et liens avec Journey.
- ▶ Analyse du récit.

Un récit énigmatique...

- Documentez-vous à propos du mythe de Sisyphe. En quoi fait-il écho au récit de Journey et en quoi s'en différencie-t-il?
- Visionnez le clip musical « La Cerise » du groupe Matmatah. Quel message partagent-ils?
- Documentez-vous à propos de la notion de « Nirvana » (sens bouddhiste). Quels liens pouvez-vous établir avec Journey?
- Synthétisez l'analyse et répondez à cette question en mobilisant vos échanges : que raconte l'histoire du jeu Journey?

Un voyage...

- D'où part le personnage et où se rend-il?
- Selon vous, que cherche-t-il?
- Quels sont les lieux parcourus? Listez-les.
- Selon vous, que symbolise chaque lieu par rapport aux étapes d'un voyage? En quoi ce voyage est-il une métaphore?
- Comment le joueur apprend-il les mécaniques du jeu?
- Quels sont les éléments du jeu qui en facilitent la progression? Et ceux qui la rendent plus difficile?
- Qu'apprend le personnage au fil de son voyage? Par quels moyens?
- Ce voyage peut-il être considéré comme un pèlerinage? Appuyez-vous sur la définition du mot pour répondre.
- Quelles sont les transformations du personnage au fil de son voyage?

Plan de la présentation

- ▶ Présentation des lieux et de leurs symboliques.
- ▶ Éléments qui favorisent la progression.
- ▶ Éléments qui freinent la progression.
- ▶ Définition du terme pèlerinage et liens avec le récit.
- ▶ Description de l'évolution du personnage.

05. Synthèse : les caractéristiques du récit initiatique

a) Définition de l' « initiation » :

	Liens avec le jeu <i>Journey</i>
Révélation d'un secret, d'une connaissance ; quête du sens caché de la vie	
Voyage de l'âme vers sa dernière destination	
Départ vers une destination lointaine	
Accès à une vie nouvelle après une série d'épreuves	
Passage d'un état à un autre	

b) Les « moments » de l'initiation

Un voyage, _____ (=synonymes)

c) Les phases de l'initiation

Phases	Décors du jeu	Ambiances	Autres éléments du jeu
L'apprentissage qui succède à un départ, à une séparation			
Un sentiment de perte, de douleur			
Un sentiment de bonheur, d'extase; une impression de renaissance			

d) Les apprentissages du personnage = les apprentissages du récepteur

	Liens avec <i>Journey</i>
Des valeurs universelles	
Un message	

