



BATMAN NINJA, CULTURE CLASH QUI DÉCHIRE

LES POLÉMIQUES DANS LES JEUX VIDÉOS

Jeux-vidéos - Page 03

Que ça soit pour une question de bénéfices, de violences ou même de dénonciation, le jeu vidéo créé des polémiques depuis sa popularisation dans les années 70. Aujourd'hui, avec la rapidité de l'informations, elles sont de plus en plus virulentes. En cause : des associations, des joueurs, ou encore la justice et j'en passe ... qui veulent défendre des valeurs qu'ils trouvent, à juste titre ou non, importante de défendre. **(suite de l'article page 03)**

NETFLIX VS DISNEY, DISNEY SUR TOUS LES FRONTS

Cinéma/Séries - Page 05

Depuis 2009, le nombre des abonnés Netflix ne cesse d'augmenter partout dans le monde. Auparavant majoritairement présent aux Etats-Unis, la plateforme de streaming a su, depuis 2012, s'exporter à travers le monde. Actuellement, la moitié des 102 millions d'abonnés à la plateforme proviennent des USA, alors qu'avant 2010 seuls les Américains étaient adeptes du roi du streaming. **(suite de l'article page 05)**

VERS UN MONDE ENTIÈRE- MENT DÉMATÉRIALISÉ ?

Innovations - Page 08

Grâce aux progrès de l'informatique, la dématérialisation est de plus en plus présente dans nos vies. De la musique aux livres en passant par les jeux vidéos et la déclaration d'impôts, tout tend à se dématérialiser. La technologie évoluant vite, on peut donc se demander si nous arriverons un jour à un monde où tout est au format numérique et accessible de partout. **(suite de l'article page 05)**

A l'heure actuelle, la culture geek a trouvé sa place dans la société, faisant de tous les consommateurs de culture des personnes communément appelée des "geeks". Bien que cela soit aujourd'hui rentré dans les moeurs, cette geek attitude, qui consiste tout simplement à s'intéresser aux objets culturels et aux nouvelles technologies, ne faisait pas l'unanimité au début du siècle. Petit à petit, chacun s'est rendu compte que cela concernait tout le monde, ce mot jusqu'alors plutôt péjoratif a ainsi pu rentrer dans le langage courant. Etre geek peut signifier être passionné par un élément culturel, ainsi nous avons pu voir la naissance des fans absolus et acharnés sur différentes franchises de pop culture ou sur des marques toujours plus influentes. Star wars a ses Starwarsiens, le Seigneur des Anneaux ses Tolkieniens, Harry Potter ses Potterheads, en bref toutes les plus grandes franchises voient naître une communauté de fans véritablement acharnés et passionnés. Même choses concernant les marques, lorsque l'on entend parler des personnes faisant la queue une journée avant l'ouverture de l'apple store afin d'acheter le dernier Iphone, il y a de quoi s'affoler. Mais pas d'inquiétude, il y a finalement assez peu de fans aussi extrême, pourtant avec l'avènement d'internet et des réseaux sociaux, chacun a la possibilité de s'exprimer et de se faire entendre pour peu qu'on lui prête notre attention, et c'est là que se trouve le danger. Un fan mécontent peu allumer le feu aux poudres avec un simple tweet, bien qu'inoffensif au départ, ce dernier peut engendrer des polémiques comme on en voit tant ces dernières années. Mais ces polémiques sont-elles justifiées ? Ce que l'on retiendra, c'est qu'elles mettent en lumière un produit, une marque, une personnalité et selon la fin de cette polémique, les retombées peuvent être réjouissantes ... ou navrantes. L'émergence de la culture geek engendre des dérives de toutes part. Certains n'ont pas les moyens ou tout simplement ne veulent pas acheter des jeux ou des films. Par conséquent, le piratage est en plein essor depuis une dizaine d'année, au désespoir des éditeurs qui cherchent de plus en plus des moyens d'améliorer leurs technologies pour contrer ce problème. L'un des plus gros problème d'internet, c'est les pubs. Elles sont de plus en plus présentes et elles sont absolument partout, parfois même au détriment des utilisateurs. Ces derniers ont donc trouver un moyen de contrer ce fléau, grâce a un petit logiciel appelé "adblock". Malheureusement, de plus en plus de sites ont trouvés un moyen de contrer ce bloqueur de publicité. C'est donc une bataille sans fin entre les publicitaires et les utilisateurs.

L'équipe de rédaction

NETFLIX VS DISNEY, DISNEY SUR TOUS LES FRONTS, COMMENT NETFLIX VA FAIRE FACE À LA PLATEFORME DE STREAMING DE MICKEY

Depuis 2009, le nombre des abonnés Netflix ne cesse d'augmenter partout dans le monde. Auparavant majoritairement présent aux Etats-Unis, la plateforme de streaming a su, depuis 2012, s'exporter à travers le monde. Actuellement, la moitié des 102 millions d'abonnés à la plateforme proviennent des USA, alors qu'avant 2010 seuls les Américains étaient adeptes du roi du streaming.

Voilà maintenant quelques années que le modèle de Netflix est copié par de nombreux studios, aujourd'hui les adeptes de séries TV doivent s'abonner à plusieurs plateformes pour avoir accès à leurs contenus favoris. Prenons l'exemple de la France, le Français cinéphile moyen qui veut regarder toutes les séries du moment doit s'abonner au minimum à OCS, s'il souhaite voir la dernière saison de GOT ou TWD, mais également à Netflix s'il veut accéder aux séries Marvel et autres contenus exclusifs comme Stranger Things, House of Cards, Narcos... et j'en passe.

Pour concurrencer cela, Amazon lance discrètement en 2016 son Amazon Prime Vidéo, bien que le catalogue n'arrive pas à la cheville de Netflix, il compte tout de même quelques séries originales intéressantes (American Gods, The Man In The High Castle ...). On peut s'attendre à une remontée du nombre d'abonnés Amazon avec la production d'une nouvelle série exclusive Le Seigneur des Anneaux.

Il y a un mois, Warner a lancé sa chaîne Warner TV, disponible en France avec les offres Canal. Concernant Canalplay, le service de streaming Canal comprend un grand nombre de films français mais ne compte malheureusement pas les séries originales Canal+, pour cela il faut ajouter en plus un abonnement à la chaîne cryptée.

Au minimum, on compte donc les 11.99\$ pour OCS Go et 10.99 pour Netflix en HD sur TV, si l'utilisateur est friand de contenu exclusif il devra en plus compter les 49\$ par an d'Amazon Prime et 39.99 par mois pour Canal+ Essentiel et toutes les chaînes Ciné Séries. Au total, nous avons donc 804.64\$ par an pour un contenu complet de films et séries sur tous les écrans.

UNE PLATEFORME DE STREAMING POUR DISNEY

Mais, c'était sans compter l'arrivée en 2019 de la plateforme Disney. Voyant que Netflix fonctionne bien et ne cesse de gagner des abonnés, la firme aux grandes oreilles a décidé de se lancer à son tour dans le service de streaming. Comprenant un catalogue extrêmement vaste, puisque Disney possède Marvel Studio, Pixar et LucasFilm, Mickey dispose ainsi de tous les films Marvel et de nombreuses franchises comme Star Wars, Pirates des Caraïbes et ses films d'animation (Le livre de la jungle, Zootopie, Toy Story, Cars ...). Bref, un concurrent de poids pour Netflix qui va devoir redoubler d'efforts et de contenus originaux pour rester leader du service de streaming international, sachant que les contenus Disney, Pixar et Lucasfilm ne seront plus disponibles dans le catalogue. Bien entendu cela ne concerne pas les séries Marvel (Daredevil, Jessica Jones, The Defenders ...) puisqu'elles font partie des séries originales Netflix en partenariat avec Marvel Studios, celles-ci continueront bien de paraître sur Netflix.



Disney veut concurrencer Netflix

Disney devient petit à petit le maître d'Hollywood, grignotant un peu à la fois les studios. Ayant racheté LucasFilm, le géant Américain s'assure des revenus colossaux chaque année avec la franchise Star Wars. Depuis le 14 Décembre 2017, l'accord d'achat de la 21th Century Fox par le studio aux grandes oreilles a été officialisé. Maintenant que cela s'est concrétisé, les franchises comme Avatar, Alien, Kingsman et les séries Prison Break, Gotham, les Simpson, X-Files et bien d'autres vont rejoindre le catalogue Disney, suivis des films supers héroïques X-Men, Deadpool et Les 4 fantastiques qui entreront prochainement dans le Marvel Cinematic Univers aux

NETFLIX VS DISNEY, DISNEY SUR TOUS LES FRONTS, COMMENT NETFLIX VA FAIRE FACE À LA PLATEFORME DE STREAMING DE MICKEY

côtés des Avengers. Une opportunité pour les fans de voir un jour au cinéma tous les super héros Marvel issus des comics rassemblés dans un même long-métrage. Sans oublier que la Fox possède la plateforme de streaming Hulu, on peut donc imaginer que cette dernière viendra alimenter le panel de séries de Disney tout en diminuant le nombre de concurrents des services de vidéos à la demande.

Le studio des X-Men a eu bien du mal à résister aux 66 milliards de dollars proposé pour son rachat. Rachat comprenant les studios de la 20th Century Fox et Blue Sky Studios, la plateforme Hulu, ainsi que la branche télévision qui compte les chaînes FX, National Geographic, Star et Sky.

Si ce rachat comble les fans, l'industrie cinématographique devra faire face au plus gros studio jamais vu : Disney, 20th Century Fox, LucasFilm, Marvel, Blue Sky et Pixar réunies sous la coupe de la souris la plus connue du monde.



Disney possède maintenant la 20th Century Fox

Aux Etats-Unis, aucun studio n'est réellement en mesure de contrer Disney, qui possède désormais plus d'un quart du cinéma Américain. Plus précisément, voici les pourcentages respectifs de part de marché des studios majeurs de l'industrie du cinéma américain entre les années 1995 et 2017, selon le site The Numbers :

1. Disney (Lucasfilm, Marvel Studios, Pixar) + Fox (20th Century Fox, Fox Searchlight Pictures, Fox 2000) : 27 %
2. Warner (New Line Cinema, DC Films) : 15,36 %
3. Sony (Columbia Pictures, Screen Gems, TriStar) : 12,22 %

4. Universal (DreamWorks, Focus Features) : 11,49 %

5. Paramount (Nickelodeon, Paramount Animation) : 10,89 %

D'ici 2019, Disney sera donc sur tous les fronts, du cinéma au service de streaming, en passant par les parcs d'attraction et les jeux vidéo.

LES SERVICES DE VIDÉOS À LA DEMANDE MARCHENT, MAIS NE PLAISENT PAS À TOUT LE MONDE

Les plateformes comme Netflix sont actuellement très tendances, pourtant cela ne plaît pas à tout le monde, certains réalisateurs s'expriment à ce propos. James Cameron ne mâche pas ses mots en parlant des services de vidéos à la demande : "Ça ne me plaît pas. Je trouve ça stupide. L'expérience de la salle de cinéma a quelque chose de sacré et je ne veux pas la voir disparaître. Je ne pense pas qu'elle disparaîtra, mais on ne devrait pas empêcher le public de découvrir certains films sur un grand écran", a-t-il confié au Daily Telegraph le 11 août 2017.

Nostalgique, Quentin Tarantino a également évoqué ce type de plateformes. C'est la chaîne youtube Yellow King Film Boy qui nous dévoile son interview du réalisateur ce 22 Novembre :

"Je trouve cela vraiment très triste. Et je suis surpris de la vitesse à laquelle s'est arrivé et de la manière dont le public est passé à autre chose, sans même regarder en arrière, et tout le monde s'en fiche un peu. Ce n'est pas juste de la nostalgie. Je ne suis pas sur Netflix donc je ne peux pas vraiment vous dire comment cela fonctionne. Même si vous avez simplement toutes les chaînes du câble, comme moi, vous regardez le programme, vous faites défiler les chaînes et vous regardez quelque chose, ou vous enregistrez quelque chose que vous ne regarderez peut-être jamais, ou vous le regardez, mais peut-être dix ou vingt minutes, ou vous commencez à faire autre chose et à vous dire que finalement vous n'êtes pas vraiment emballés. C'est un peu là-dedans qu'on est tombés."

Regrettant le bon vieux temps des VHS et de la pellicule, le réalisateur de Pulp Fiction et des Huit Salopards, film qui a notamment été tourné en Ultra Panavision 70 mm, reste très attaché à ce format. Il nous exprime sa nostalgie des vidéoclubs :

NETFLIX VS DISNEY, DISNEY SUR TOUS LES FRONTS, COMMENT NETFLIX VA FAIRE FACE À LA PLATEFORME DE STREAMING DE MICKEY

“Il y avait quelque chose de très différents avec les vidéoclubs. On faisait le tour, on choisissait une cassette, on lisait le résumé au dos. On faisait un choix et on pouvait avec le mec derrière le comptoir, qui pouvait nous conseiller quelque chose. Il ne se contentait pas de vous orienter vers un film, il vous donnait un petit argumentaire pour vous convaincre, d’une manière ou d’une autre. Ce que je veux dire, c’est qu’on était investi d’une certaine façon, et qu’en matière de cinéma, les nouvelles technologies font que cet investissement n’est plus du tout le même. Bien sûr, il nous est tous arrivés de louer trois films et de ne jamais regarder le troisième, mais il y avait un véritable engagement envers ce qu’on avait choisi. (...) On l’avait loué donc on voulait nécessairement tenter notre chance avec ce film. C’est cela qu’on a vraiment perdu – d’une manière étrange, ce qu’on a perdu, c’est la notion d’engagement.”

Nostalgique, dérouteré ou en colère, ces réalisateurs qui n’apprécient guère Netflix risquent de détester la futur plateforme Disney. On peut également penser que le rachat de la Fox ne plaira pas à tout le monde. Sur twitter notamment, les réactions fusent, pourtant James Gun, réalisateur des Gardiens de la Galaxie, est ravi par ce rachat qui lui permettra d’utiliser des personnages auxquels il n’avait jusque-là pas accès.

Face à Disney, Netflix va devoir mettre les moyens pour garder le plus d’abonnées possible. Rien qu’avec Star Wars, le plus grand studio américain possède un argument de poids pour attirer le plus de followers sur sa plateforme. Prévue pour 2019, cette dernière comptera un contenu cinématographique vaste, ce qui fait défaut à Netflix. Actuellement au cinéma, Star Wars VIII s’apprête une nouvelle fois à devenir le roi du Box-office, et si la seule présence des Jedi propulsait Disney à la première place du service vidéo ?

Quentin Augras

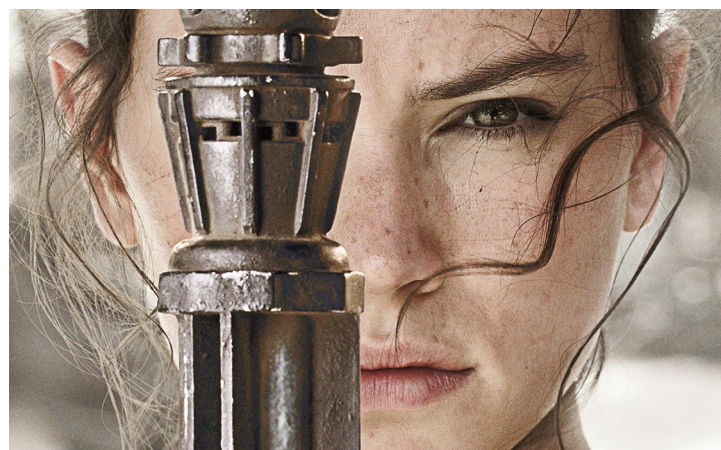
STAR WARS, UNE FRANCHISE QUI ASSURE LA PREMIÈRE PLACE AU BOX OFFICE MALGRÉ UNE BAISSÉ DE QUALITÉ ?

A sa sortie dans les cinémas en 1977, le premier film Star Wars, Un Nouvel Espoir, a été un succès international. Ce premier opus a été un grand pas dans le développement de la science-fiction au cinéma avec ses effets spéciaux et ses maquettes d'une nouvelle génération. Pourtant, ce succès ne fait pas de Star Wars, de Georges Lucas, le premier film de science fiction. C'est en 1902 que Georges Méliès propose Le Voyage dans la lune, qui est considéré comme le véritable premier film de ce genre. Puis Stanley Kubrick remet la science-fiction au goût du jour avec 2001 : L'Odyssée de l'Espace, sortis 9 ans avant Star Wars. Bien entendu, ce dernier va inspirer de nombreux films comme Alien Le Huitième Passagers, Blade Runner, Terminator, Mad Max ou encore E.T. L'Extraterrestre qui sortiront quelques années plus tard et feront du cinéma un des supports de prédilection de la science-fiction.

Mais le temps a passé, aujourd'hui on compte 9 films Star Wars et une communauté très forte autour de la franchise. Les fans de tous âges attendent chaque année le nouveau film avec impatience. Depuis le rachat de Lucas Film par Disney et l'influence d'Internet toujours plus forte, les critiques à l'égard des derniers longs métrages ont un effet bien plus important qu'en 1977. On remarque alors que Star Wars : Le réveil de La Force a grandement divisé la communauté, encore plus qu'à la sortie de La menace Fantôme, qui en avait pourtant déçu plus d'un, avec notamment le personnage de Jar Jar Binks, qui ajoutait une touche d'humour, et des « midi-chloriens » mentionnés par le maître Jedi Qui-Gon Jin, cassant plus ou moins le mythe de la Force. Pourtant cette deuxième trilogie (dans l'ordre de sortie des films, nous parlons donc bien des Star Wars I, II, et III) a finalement su se faire apprécier par tous. Au contraire Star Wars VII divise les spectateurs, je vous propose donc mon avis sur le film de J.J. Abrams en détaillant chaque point décevant et chaque point enthousiasment. Film le plus attendu 2015, Le réveil de La Force à battu tous les records au box-office américain, dépassant Avatar de 176 millions de dollars. Mais, il s'élève seulement à la troisième place du meilleur box-office mondial, derrière Titanic et Avatar.

STAR WARS VII : UN SUCCÈS, MAIS UN MANQUE DE QUALITÉ.

Avec plus de 8 millions de spectateurs en France à seulement 2 semaines d'exploitation, le succès du film est indiscutable, du côté du nombre d'entrées comme du côté des critiques presse, le film ayant une note moyenne de 4.0 sur Allociné. Pourtant, les fans ne sont pas convaincus, et moi le premier. Ayant suscité un véritable engouement à sa sortie il y a deux ans, on peut maintenant avoir un regard plus distant sur le film et remarquer les erreurs flagrantes et impardonnables qui le parsème, au niveau de la réalisation comme du scénario.



Rey, l'héroïne de la nouvelle trilogie

Sans trop s'attarder sur ces dernières, on peut noter les incohérences sur la Force et les Jedi qui en ont surement dégoûté plus d'un. La jeune Rey, jeune femme sortant de nulle part, qui n'a jamais entendu parler de la Force ... et qui la maîtrise en un claquement de doigt ! Se propulsant ainsi au niveau du grand méchant Kylo Ren, sith surentraîné se faisant battre et blesser par cette fille aux origines inconnues. Par ailleurs, le Premier Ordre est né des cendres de l'Empire, après la victoire de la rébellion. Rébellion qui, après sa victoire sur l'empereur et son armée, n'est plus censée être une rébellion. Pourtant le Premier Ordre est toujours plus puissant, possède toujours plus de soldats, de vaisseaux et une Etoile Noire toujours plus grande avec un point faible toujours aussi voyant, comme si la destruction des deux précédentes bases ne suffisait pas.

STAR WARS, UNE FRANCHISE QUI ASSURE LA PREMIÈRE PLACE AU BOX OFFICE MALGRÉ UNE BAISSÉ DE QUALITÉ ?

Les personnages sont tous trop vite introduits, ils deviennent proches bien trop rapidement. Prenons Finn, stormtrooper du premier Ordre, il part à sa première bataille qui se solde par la capture du « meilleurs pilote de la résistance » Poe Damron. Choqué par les horreurs de la guerre, Finn décide de désertre avec ce rebelle... et ils se font confiance dès leur rencontre, jusqu'à devenir les meilleurs amis du monde en moins de temps qu'il ne faut pour le dire.

Pourtant, on peut souligner quelques points positifs : les effets spéciaux sont à couper le souffle, et heureusement, étant donné le budget du film le spectateur n'en attendais pas moins.

Ce Star Wars a essayé d'innover, bien qu'il ait copié/collé le scénario de Star Wars IV. Les personnages sont recherchés mais peu développés. Rey et Poe sont bien trop forts et maîtrisent tout bien trop facilement. Elle est capable de piloter le Faucon Millénium sans avoir jamais piloté autre chose que son petit speeder, illogique puisque l'on sait que même Luke a appris à piloter des vaisseaux et souhaitait rentrer à l'académie pour obtenir son diplôme au début d'Un Nouvel Espoir, et il ne pilote que des X-Wing, on parle ici du Faucon Millénium, vaisseau que seul Han Solo et Chewbacca sont capable de maîtriser à la perfection. En bref, ce film est là pour marquer la fin de la première trilogie, au revoir Luke, Leia, Han et R2D2, on vous remplace par Rey, Poe, Finn et BB8 en espérant faire de ces derniers des personnages aussi appréciés que les originaux, c'est raté

CRITIQUE : STAR WARS VIII (SANS SPOILERS)

Avec un Star Wars VII m'ayant profondément déçu, j'espérais de tout coeur que le VIII rattraperait toutes les grossières erreurs du Réveil de la Force. En voyant le générique déroulant je dois avouer avoir pris peur, ce dernier ressemblant énormément à l'introduction de L'Empire Contre-Attaque. Heureusement la suite a été bien différente, l'ambiance instaurée ressemble à s'y méprendre à un film de guerre plus qu'à de la science-fiction.

Le rapport de force est rééquilibré, non seulement entre les rebelles et l'Empire, puisque les soutiens aux rebelles ont été réduits en cendres, il est maintenant logique que les stormtroopers aient le dessus, mais également entre Rey et Kylo, et c'est une

très bonne chose ! Là où le VII échouait lamentablement, le VIII mérite nos applaudissements, le scénario est cohérent, les personnages sont mieux développés et réagissent de façon plus logique, certains plans sont magnifiques et il n'y a rien à dire sur la musique et les effets spéciaux, approuvés depuis bien longtemps.

Star Wars Les derniers Jedi met en place des intrigues et des personnages pour la suite, pour offrir à Star Wars et aux Jedi la fin qu'ils méritent, si fin il y a.... De nouveaux venus sont donc introduits, on peut imaginer qu'ils gagneront en importance dans le film final, comme le hacker DJ incarné par Benicio Del Toro.

Cela n'a pas pu être le cas dans le précédent opus, mais le personnage de Luke va pouvoir expliquer ses choix et montrer à Rey ce qu'est réellement la Force. Il va devoir faire ce qu'Obi Wan et Yoda ont fait jusqu'à maintenant, mais à sa façon. Ce film est l'occasion de découvrir un Luke changé, bouleversé par ce qu'est devenu Ben Solo, mais c'est également l'opportunité de le voir former un Jedi, et ainsi nous offrir son héritage afin d'obtenir un final grandiose.



Luke qui sera le mentor de Rey dans cet épisode

Ce film n'est pas parfait, c'est vrai, mais je tiens à la dire, les critiques et polémiques grandissantes à son encontre n'ont pas de sens, il est bien meilleur que le précédent, il n'y a rien à critiquer au niveau de la réalisation, des effets spéciaux et de la musique, quelques petites scènes peuvent ne pas plaire à certains, mais rien ne fait mériter aux Dernier Jedi cette note de 2.8 sur Allociné. Une ou deux scènes peuvent en faire crier certains, mais pourquoi cela n'a pas été le cas pour le précédent ? Parce que cela faisait plus de 10 ans qu'il n'y avait

STAR WARS, UNE FRANCHISE QUI ASSURE LA PREMIÈRE PLACE AU BOX OFFICE MALGRÉ UNE BAISSÉ DE QUALITÉ ?

pas eu de Star Wars ? Probablement, mais cela prouve que les notes ne veulent rien dire et que le spectateur doit se faire son avis par lui-même.

Dans tous les cas ce film m'a plu. Ce que j'ai pu détester dans le VII est ici corrigé. Je parviens à apprécier Rey, Poe et Kylo à leur juste valeur, même Finn qui a finalement peu d'utilité dans le développement de l'histoire devient plus intéressant à chaque minute du film. Comme dans tous bons films de science-fiction, nous avons droit à nos scènes de combats à faire frémir, ce film nous offre même plusieurs scènes de ce genre !

Tous les ingrédients pour un final épique sont là, mais c'était sans compter que J.J. Abrams, réalisateur de Star Wars VII, sera de nouveau aux commandes pour le prochain film. On peut se sentir rassurer de l'exploit que Rian Johnson a fait en corrigeant le tir et en donnant la bonne direction pour la suite, mais on peut craindre le pire quant au rendu final de cette trilogie.

Gardons espoir, une nouvelle trilogie a été annoncée par Disney, qui souhaite amasser encore plus d'argent. Le studio à fait un choix plaisant en plaçant Johnson comme réalisateur de cette dernière, si l'histoire de Solo : A Star Wars Story (prévu pour mai 2018), avec ses changements incessants de réalisateurs, ne se répète pas, le spectateur impatient que nous sommes peut dormir sur ses deux oreilles.

En attendant le prochain film de la saga intergalactique, nous pouvons nous consoler sur le tout récent jeu Star Wars Battlefront 2, si la présence de lootbox ne vous fait pas peur, des heures de plaisirs vous attendent.

Quentin Augras

POURQUOI LES JEUX VIDÉO FONT-ILS AUTANT POLÉMIQUE ?

Que ça soit pour une question de bénéfices, de violences ou même de dénonciation, le jeu vidéo créé des polémiques depuis sa popularisation dans les années 70. Aujourd'hui, avec la rapidité de l'informations, elles sont de plus en plus virulentes. En cause : des associations, des joueurs, ou encore la justice et j'en passe ... qui veulent défendre des valeurs qu'ils trouvent, à juste titre ou non, importante de défendre.

Récemment, deux polémiques font rage sur la toile : celle des "loot boxes" et celle sur le jeu "Detroit : Become human".

Avant de commencer l'article, il est important de savoir ce qu'est une "loot boxes" ... C'est très simple, ce sont des boites, que les joueurs achètent dans le jeu avec de l'argent réel et son contenu est variable selon le jeu, mais surtout complètement aléatoire. Il peut y avoir des "skins", c'est à dire des designs de personnages différents de ceux d'origine, ou bien des "icônes", qui sont une sorte de photo de profil dans le jeu. Mais certains éditeurs de jeux poussent le vice un peu plus loin, en mettant dans ces boites des personnages, souvent plus fort que ceux disponibles dans le jeu de base, ce qui donne un certain avantage aux personnes qui dépensent de l'argent dans le jeu.

C'est ce qu'à fait le studio "Electronic Arts" ou "EA" dans son dernier jeu "Star Wars Battlefront 2" qui est sorti le 17 novembre dernier.

En effet, le 9 novembre, lors de son accès anticipé, les joueurs ayant précommandé le jeu ont pu y jouer en avance. En lançant leur jeu ils ont eu la surprise de voir le système de progression du jeu, qui consiste en cela : lorsque l'on gagne une partie, les joueurs gagnent des "crédits", de l'argent virtuel que l'on peut échanger contre ces fameuses caisses. Sauf qu'en moyenne, il faudrait pour un joueur normal : 4h pour gagner assez de "crédits" pour s'en acheter une. Et tout cela, sans avoir la certitude que le joueur puisse débloquer le contenu qu'il souhaite. Pour aller encore plus loin, le jeu fait en sorte que les joueurs aient besoins des bonus apportés par ses caisses pour pouvoir avoir une chance de remporter la victoire. Ce qui pousse donc les joueurs à faire un choix, soit celui de dépenser de l'argent réel pour pouvoir avoir une progression plus rapide que les autres joueurs, ce qui

fait que la puissance des joueurs se mesure par la taille de leur compte bancaire plutôt qu'à leur seul talent, soit de prendre leurs mal en patience et de jouer des heures et des heures en espérant avoir de la chance.

Après avoir vu cela, les joueurs se sont déchaînés sur les différents réseaux sociaux et sur reddit, qui est un site web communautaire de partage, demandant aux autres joueurs de boycotter le jeu pour montrer leur indignation et leur mécontentement envers ce système honteux. En voyant ce déferlement de haine, EA, fidèle à sa stratégie, a réagi sur reddit en postant : "La gratification du joueur est la satisfaction d'avoir relevé un challenge". Ce qui veut dire, qu'ils n'ont aucunement l'intention de revoir l'économie de leur jeu. Mais c'était sans compter l'intervention de Disney, qui ont fait plier EA, puisque moins de 11h après EA publié un nouveau communiqué dans lequel ils annoncent qu'ils allaient désactiver les paiements en ligne et les "loot boxes" en attendant de revoir entièrement leur modèle économique. Finalement dans un dernier post, EA a déclaré qu'ils avaient appris de leurs erreurs et qu'ils ont écouté leur communauté et que finalement, l'argent virtuel gagné sera multiplié par 3, que les récompenses de fin de parties seront plus conséquentes et que les "loot boxes" offertent quotidiennement seront plus fournies.



Les fameuses loot boxes et leur contenu

EA ne sont pas les seuls à avoir réagi à cette polémique puisque d'autre studio comme UBISOFT et son PDG Yves Guillemot qui a commenté que les revenus d'un jeu ne se font pas sur le 1er mois ou le 2e mais plutôt sur le long terme et que grâce à

POURQUOI LES JEUX VIDÉO FONT-ILS AUTANT POLÉMIQUE ?

ce système les studios peuvent amortir les coûts de gestion d'un jeu, comme le prix des serveurs, la publicité etc...

Il a aussi ajouté que "ce n'est pas impossible que dans leur prochain jeu il y ait des "loots boxes", tant que l'expérience des joueurs n'est pas dégradée c'est le principal, et que si les gens ont envi d'acheter quelque chose, ils le peuvent mais dans de bonnes conditions".

La légalité de cette pratique a suscité l'attention de plusieurs gouvernements, plusieurs enquêtes ont été ouvertes. Notamment celle de l'ARJEL (Autorité de Régulation des Jeux En Ligne) qui dénonce cette méthode comme un jeu de hasard car il y a 3 "dérives majeures" significatives : La quasi obligation d'achat, le hasard et l'espérance de gain. Ils souhaitent donc, avec l'association des consommateurs, une régulation de ce système.

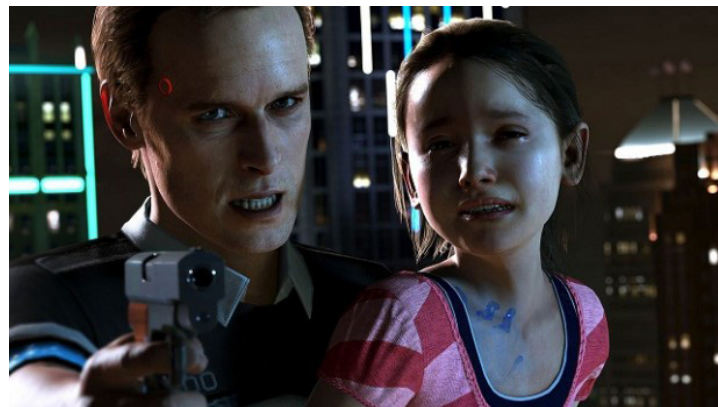
A ce jour, on attend encore le verdict de la Belgique concernant cette enquête.

Quant à Apple, ils n'ont pas attendu le verdict de ces enquêtes pour réagir, puisque quelques jours plus tard, suite à cette polémique, ils ont décidé de mettre à jour leur politique envers les éditeurs. Pour que leurs applications soient mises en ligne sur l'App Store, les éditeurs peuvent y intégrer des loots boxes à condition que ces derniers inscrivent la chance de recevoir tel ou tel contenu à l'intérieur de leur jeu. Exactement ce qu'avait décrété la Chine en fin d'année 2016 pour les éditeurs de leurs pays. A la différence près, qu'en Chine les probabilités ne sont pas connus du public alors qu'Apple, eux veulent les rendre publique.

En ce qui concerne les polémiques, David Cage du studio Quantic Dream a aussi eu le droit à sa part de critiques sur son nouveau jeu "Detroit : Become Human", dont la sortie est prévue pour 2018. Le jeu se déroule dans un futur proche, dans la ville de Detroit comme son nom l'indique et il parle d'androïdes qui partagent le quotidien des êtres humains en étant à leur service. Le jeu suit l'histoire de 4 androïdes et leurs destins est entre les mains des joueurs et de leurs choix moraux à faire dans le jeu.

Le 4 décembre 2017, suite à une présentation en vidéo du jeu faite lors de la « Paris Games Week », le

plus grand salon de jeux vidéo en France, une polémique a éclaté en Australie et au Royaume Uni.



La scène qui a lancée la polémique

Puisque dans cette présentation nous pouvons voir un androïde appelé « Kara », une domestique employée dans la maison d'un père violent envers sa fille. La NAPCAN (National Association for Prevention of Child Abuse), une association contre la maltraitance des enfants, a décrit la scène comme «très dérangement» et ils souhaitent interdire la sortie du jeu en Australie.

Même histoire pour le Royaume-Uni, une journaliste anglaise, Dame Esther Rantzen ayant fondé l'association ChilLine a réagi dans les colonnes du Daily Mail. Selon elle, il s'agit d'un jeu malsain et repoussant et elle appelle l'éditeur Sony, soit à retirer la scène du jeu, soit à annuler le jeu car pour elle les développeur de jeu on le devoir de protéger les enfants, y compris les enfant virtuel.

David Cage a répondu lors d'une interview que ce passage était important, que Detroit ne se focalisait par sur les violences domestiques et devait permettre de dire qu'un jeu vidéo est aussi légitime qu'un film ou un livre pour explorer tous les sujets.

On notera que ce que l'on a pu découvrir dans la vidéo en question ne glorifie en aucun cas ce type de violence. Il ne s'agit pas de divertir. Au contraire, puisque l'on incarne quelqu'un qui a le pouvoir de l'empêcher. Il est aussi bon d'ajouter qu'il se destine à un public adulte. Et qu'on ne voit pas pourquoi ce sujet certes sensible serait à écarter pour ce média.

Dylan Vidrequin

L'ÉVOLUTION DU JEU VIDÉO

Pour certains, leur intérêt pour les jeux vidéo s'est terminé en même temps que leur scolarité ; pour d'autres ils ont gardés une place importante, voir primordiale, dans leur vie. Ils sont des éléments culturels qui mettent en contact notre société, nos habitudes, nos coutumes, notre technologie.

Depuis leur création jusqu'à nos jours, les jeux vidéo ont considérablement évolués. Le terme même de jeu vidéo n'a plus nommé la même chose, un mot définissant une technique vers un concept de divertissement.

De la borne d'arcade à la console de jeux puis au micro-ordinateur, mais également les livres ou les magazines, sont les moyens de distribution au fil du temps. Les disquettes, cassettes et cartouches ont vite pris la relève.

LES ANNÉES 50 : ÈRE DE LA CRÉATION

Les premières ébauches remontent aux années 1950. L'idée naît au sein des universités lors de recherches sur l'informatique.

1952 voit l'apparition des premiers jeux sur ordinateur (jeu de dames, tic-tac-toe,) et un jeu de morpion créé par Douglas qui développe OXO dans le cadre de son doctorat à Cambridge.

En 1958, création du jeu « Tennis for two », son inventeur ne dépose pas son idée.

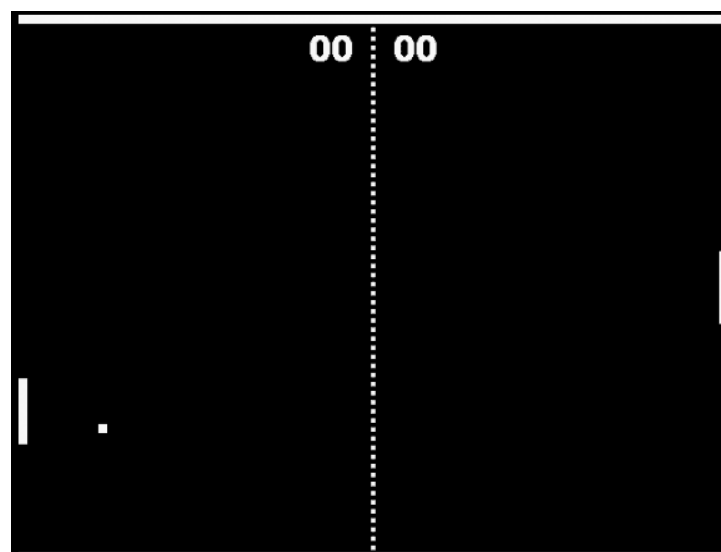
LES ANNÉES 60 : LES PREMIERS JEUX VIDÉO

En 1962, des étudiants programment « Spacewar » sur le premier mini-ordinateur de DEC, juste pour tester les possibilités offertes par l'ordinateur. Des manettes ont été créées spécialement. Le jeu a été distribué à tous ceux qui achetaient les nouveaux ordinateurs, et très vite il fût sur les premiers prémices d'internet. IL pesait 9 KO et tournait à 200000 instructions par seconde.

1965 fut l'année du développement du premier système d'exploitation « MULTIX » par Ken Thompson. Le jeu « Space Travel » (système solaire) a été conçu mais jamais commercialisé.

Ralph Bear créa la « brown box » (boîtier connecté au téléviseur) en 1966.

L'année 1968 vit un nouveau prototype pouvant faire marcher plusieurs jeux.



Pong l'un des premiers jeux vidéo

LES ANNÉES 70 : L'ÂGE D'OR DU JEU

Dans les années 1970, ils se font connaître du public avec la naissance et la commercialisation des premières bornes d'arcade de série de jeux vidéo et des premières consoles pouvant permettre de jouer à une dizaine de jeux très simplistes. Le jeu vidéo devient alors une industrie.

La première console de salon est commercialisée en 1972. Elle est faite de composants électroniques. Un programmeur développe un logiciel « aventure », le premier jeu d'aventure en mode texte.

C'est entre 1977 et 1985, avec l'explosion de la micro-informatique que les consoles deviennent individuelles.

L'année 1978 annonce la naissance de Nintendo et l'arrivée de « Space Invaders » en Europe.

A la fin des années 70, les jeux sont enfin en couleur. Atari sort « Asteroïde » son plus grand succès commercial. Les jeux de cette période sont « Lunar Lander », « Night Driver », « Missile Command »...

LES ANNÉES 80 : L'ÈRE DE LA MATURITÉ

L'année 1980 connaît un grand succès avec « Pac-Man ». ATARI réalise ses plus grosses ventes avec « Space Invaders ». NINTENDO lance sur le marché un jeu portable avec un écran à cristaux liquides la « Game Watch » ancêtre des consoles portables. « Apple II » lance le premier jeu d'aventure graphique « Manic Monsion » qui offre une nouvelle manière de jouer, le clavier est abandonné au profit de la souris.

POURQUOI LES JEUX-VIDÉO FONT-ILS AUTANT POLÉMIQUE ?

1982 est basée sur la révolution créative, chacun innove : « Colecovision » console à base de cartouches, « Vetrex » avec ses graphismes vectoriels, « Commodor » le nouvel ordinateur.

1983 voit le marché se fragiliser faute de formats corrects et de qualité, un grand « krach » suite à l'évolution de la technologie. Les jeux se développent sur les ordinateurs personnels vendus à grande échelle. Les jeux vidéo s'adaptent à ce nouveau support. Les graphismes restent simples et le chargement très long.

NINTENDO sort la « FAMILIOM » console individuelle qui sera difficilement commercialisée mais les jeux proposés boosteront les ventes. Elle affiche 50 couleurs sur un petit écran (256x240), technologie élevée pour un prix bon marché.

SEGA sort la « SUPER MARK II » en 1984, elle fut peu vendue. Le jeu vidéo sort de l'agonie grâce à des jeux tels que « Mario », « Donkey Kong », « Metroid », « The Legend of Zelda ».

La première game boy est proposée par NINTENDO en 1989, grand succès commercial pour une console portable et multi jeux.

LES ANNÉES 90

Durant ces années, on a pu constater une forte évolution des consoles de jeu avec la sortie de la megadrive, la super Nintendo, la sega saturne et la xbox en parallèle, des jeux ont permis de booster les ventes de certaines consoles tels que super mario bros 3, street fighter, final fantasy, pokemon, sonic, doom, wolfenstein 3d, gran turismo. On peut constater sur ces dix années, une nette amélioration des graphismes, de l'ambiance sonore et lumineuse, mais également des innovations avec notamment des jeux qui se jouent en première personne. Ces évolutions rendront les jeux plus attrayants, plus réalistes.

La technologie avancée de la xbox permet une nouvelle façon de jouer, en passant par internet ce qui permet aux joueurs de pouvoir jouer avec d'autres personnes dans le monde entier.



L'évolution des consoles de jeu

LES ANNÉES 2000 : LA GÉNÉRATION DES CONSOLES

Les années 2000 voient le lancement d'un bon nombre de consoles notamment la Playstation 2 reconnue pour sa puissance, elle sera la console plus vendue au monde. Microsoft mettra sur le marché la xbox et Nintendo quant à eux, lanceront quatre produits différents : la Game cube et la game boy advance, DS sans oublier la Wii.

Dans la deuxième partie de cette décennie, des nouvelles innovations seront commercialisées : Ps3, PSP slim, DS lite, DSi. Un nouveau support de jeu sera proposé par Nokia, celui-ci sort un téléphone qui inclut la fonction de console

LES ANNÉES 2010

Le jeu vidéo était jusqu'à cette période une technologie de divertissement qui ne demandait au joueur aucun investissement intellectuel. Aujourd'hui, le jeu demande de plus en plus d'interagir sous des formes intellectuelles ou physiques. Des communautés virtuelles se rassemblent sur des forums ou à l'intérieur même du jeu afin d'échanger et de faire vivre le jeu via des idées, des suggestions, des conseils ou des critiques. On le trouve maintenant sur tous les supports : tablettes, téléphones, réseaux sociaux. Les consoles ne permettent plus que de jouer, on peut écouter de la musique, regarder des films, stocker des données, communiquer. Ces évolutions attirent de plus en plus de joueurs. Le jeu est devenu un outil de communication : publicité, portail de jeux.

L'ouverture à tous d'internet voit l'apparition des communautés et participe au succès du jeu le game design et le serious game jouent un rôle capital sur le succès du jeu.

Le jeu vidéo est présent partout, dans l'entreprise

POURQUOI LES JEUX-VIDÉO FONT-ILS AUTANT POLÉMIQUE ?

comme outil pédagogique, à l'école, à l'hôpital... Il est un support d'apprentissage, de communication, de prévention ou de simulation.

Les années 2010 connaissent également l'émergence du jeu vidéo indépendant qui s'affirme sur le marché avec de gros succès, parallèlement aux grosses productions. Le marché se divise donc en deux catégories : les gros studios produisant des jeux très médiatisés et commercialisés à grande échelle et les jeux indépendants, popularisés entre autres par la plate-forme Steam, mais qui se démocratisent également sur les consoles de jeux. Ceci se fait au détriment de studios de classe moyenne, comme THQ, qui fait faillite en 2012.

En outre le développement du financement participatif depuis le milieu des années 2000 permet aussi bien à de grandes qu'à de petites structures de concevoir des jeux sans nécessiter du soutien d'un éditeur tiers. Sur ce genre de site, les éditeurs peuvent présenter leurs projets sur des sites comme Kickstarter et les gens qui sont intéressés par le projet peuvent donner de l'argent et en fonction de la somme donnée, ils peuvent avoir une compensation plus ou moins grosse.

C'est aussi une grosse décennie pour les jeux vidéo puisque plus d'une dizaine de consoles sortent, parmi celles ci on peut trouver : la 3DS, la Wii U, la 2DS, la PS4, la Xbox one et la Switch.

Dylan Vidrequin

L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE : PEUT-ELLE SURPASSER L'HOMME ?

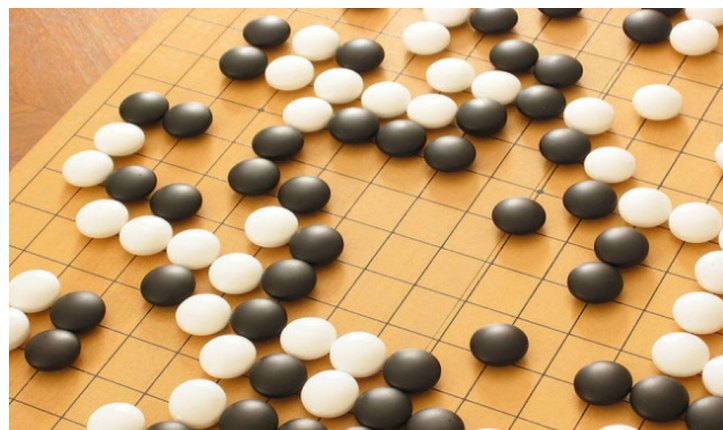
L'intelligence artificielle est en train de connaître un essor effroyable aujourd'hui avec la création de logiciels qui peuvent surpasser l'être humain.

L'intelligence artificielle (IA) est la science dont le but est de faire faire à une machine des tâches que l'Homme accomplit avec son intelligence. Cette science débute dans les années 50 avec les travaux d'Alan Turing qui réunit la science et la philosophie. Il décrit l'expérience du test de Turing dans sa publication "Computing machinery and Intelligence" où une machine imite la conversation humaine. L'expérience est composée de deux personnes et un ordinateur. Une des personnes parle à l'aveugle avec un ordinateur et un humain. Si cette personne ne reconnaît pas lequel de ses interlocuteurs est un humain, alors le logiciel a passé le test avec succès. En 1966, le programme ELIZA, écrit par Joe Weizenbaum, est le premier programme qui donne l'illusion pendant quelques minutes de satisfaire le test de Turing.

Alan Turing écrit aussi un programme de jeu d'échecs en mai 1952. L'ordinateur n'était pas assez puissant et chaque coup mettait 30 minutes pour s'exécuter. Le programme perd contre un de ses collègues.

En 1997, Deep Blue est le premier ordinateur qui défait un champion du monde d'échecs, Garry Kasparov, à ce même jeu. Mais la machine devait tout de même avoir une intervention humaine en cours de match pour ne pas refaire les mêmes erreurs effectuées lors des premières parties. Depuis cette victoire, les programmeurs se sont moins intéressés au jeu d'échecs mais se tourne vers le jeu de go, qui demande beaucoup plus de challenge informatique car il y a beaucoup plus de probabilités.

Pour ceux qui ne connaissent pas, le jeu de go est un jeu créé en Chine dont il y a un plateau (goban) avec un quadrillage de 19*19 lignes soit 361 intersections. On joue avec des pierres noires et blanches. C'est un jeu qui se joue à deux, celui avec les pierres noires commence. Le but est d'avoir le plus de pierres de sa couleur sur le goban, en sachant que les pierres, une fois posées, ne bougent plus. On peut éliminer son ennemi en entourant ses pierres avec les siennes.



Exemple d'une partie de jeu de Go

C'est dans ces simples règles qui donnent des duels complexes que des programmeurs se sont intéressés ; car si l'on faisait un arbre de probabilité des différentes positions qui peuvent mener à une victoire, elle serait beaucoup trop grande pour qu'un ordinateur puisse traiter tous les chemins avec de simples fonctions. C'est un jeu qui détient des éléments imitant les pensées humaines bien plus que le jeu d'échec. C'est ainsi que se crée AlphaGo, un logiciel qui joue au Go et qui a battu l'un des champion du monde Go, Lee Sedol.

Ce programme utilise un réseau de neurones artificiels (basé sur les probabilités) et des algorithmes d'apprentissages automatiques. Grâce à ces algorithmes, la machine peut donc commencer à apprendre de ces erreurs et les sauvegarder pour ne pas les refaire.

De ces mêmes algorithmes, en janvier 2017 est créé un programme, Libratus, qui bat quatre champions de poker lors d'un tournoi de 20 jours à Pittsburgh. Le poker étant un jeu basé sur une incertitude d'information (avec les cartes cachées et mélangées), on remarque la difficulté pour qui que ce soit (même un ordinateur) de savoir les conséquences finales de sa main en début de jeu. A cause de cette incertitude, les programmeurs utilisent des algorithmes qui sont toutes aussi imparfaites (le théorème de Bayes, l'équilibre de Nash, la méthode de Monte Carlo et un réseau de neurones artificiels).

L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE : PEUT-ELLE SURPASSER L'HOMME ?

CES PROGRAMMES SONT BASÉS SUR DES JEUX DÉJÀ EXISTANT AVEC DES RÈGLES PRÉCISES. MAIS JUSQU'OU PEUT ON ALLER ?

Un professeur à l'Université de Cornell, Hod Lipson, démontre comment une IA peut apprendre à marcher sans savoir quelle forme il a ou combien de membres il a. Le robot sait juste qu'il a des membres et essaye, à travers différents essais et échecs, de marcher. D'abord ce robot fait des mouvements aléatoires, puis il commence à collecter les informations sensoriels de ses mouvements pour faire des hypothèses sur quelle forme il est. Il crée donc différentes images hypothétiques de ce qu'il est. Au bout de six essais et d'hypothèses il commence à comprendre qu'il a quatre membres mais sans savoir comment ils sont disposés et comment ils sont liés. Et au bout de 16 essais il réalise qu'il a quatre pattes. Ensuite il essaye de se déplacer mais n'est pas encore vraiment en train de marcher.

Ce que imaginait Lipson était que le robot puisse marcher comme une araignée mais le robot ne fait que se déplacer en "rampant". Mais cette création est tout de même incroyable dans le fait que le robot au début ne savait pas quelle forme il avait et qu'il apprenait, grâce aux essais et à ses erreurs, à se déplacer. Tout cela en peu de temps. Si l'on compare à un bébé, qui commence à faire ses premiers pas entre 9 et 12 mois et marche bien vers 14 à 16 mois, et au robot qui se déplace au bout de quelques minutes, on ne peut dénier la supériorité de l'IA à l'enfant.

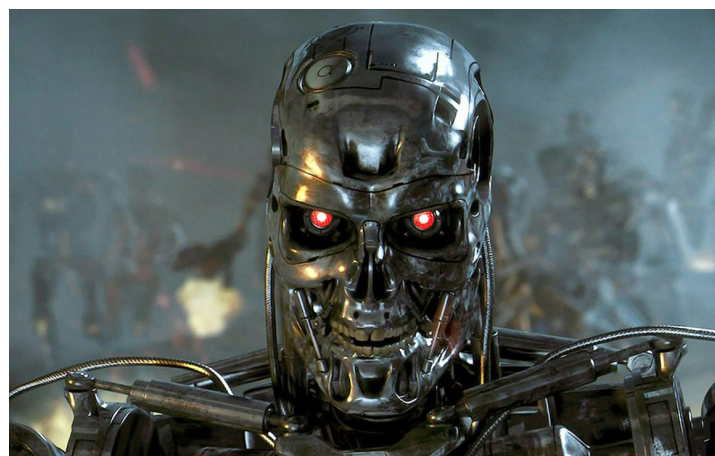
MAIS PEUT-ON PENSER QUE LES CHOSES SE FINIRONT COMME TERMINATOR ?

L'Homme est capable de créer des intelligences artificielles qui peuvent le surpasser mais seulement pour une fonctionnalité précise. En effet les exemples précédents nous montre qu'une IA peut nous battre dans des jeux ou dans la vitesse d'apprentissage de la marche. Mais il faut savoir que ce sont des humains qui l'ont perfectionné et qu'il n'y a pas encore de robots qui ont une vraie conscience comme nous.

De plus la robotique n'est pas encore assez développée pour avoir des robots qui peuvent vraiment

nous battre physiquement. Les robots les plus avancés sont ceux de Boston Dynamics qui peuvent garder leur équilibre et marcher dans différents environnements. Mais il y a certaines actions où il y a des difficultés pour le robot de manier, comme l'ouverture d'une porte avec une poignée.

Mais il y a quand même des risques auxquelles il faut faire attention. L'intelligence artificielle est une science qui se développe rapidement et il faut savoir quand s'arrêter lorsqu'il y a des problèmes d'éthiques. Si une machine devait être hackée ou prendre conscience et qu'elle détient tous ces programmes qui surpassent les actions humaines, il peut arriver des choses graves qui peuvent être difficiles d'arrêter.



Risquons-nous une révolte des intelligences artificielles ?

C'est ce que Elon Musk craint, co-fondateur de la marque Tesla et OpenAI. Il veut réguler l'avancé des intelligences artificielles "avant qu'il ne soit trop tard".

Il dit : " L'IA est le cas rare où je pense que nous devons être proactifs dans la réglementation plutôt que réactifs. Parce que je pense qu'au moment où nous réagirons à la réglementation de l'IA, il sera trop tard."

C'est pour quoi il veut avoir une étape non-automatique à ses véhicules électriques et d'auto-conduites, pour éviter d'avoir des véhicules hackés.

Cette inquiétude montre le pouvoir de l'être humain de créer quelque chose de supérieur à lui-même et qui risque de le détruire. Si l'être humain devait gagner contre ces robots, il se peut que l'on

L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE : PEUT-ELLE SURPASSER L'HOMME ?

arrête totalement les expériences sur l'IA.

QU'EST-CE QU'ON PEUT EN CONCLURE ?

Ces 60 dernières années, l'avancée de l'intelligence artificielle se développe très rapidement avec l'avancé technologique. C'est une science nouvelle qui intéresse beaucoup de scientifiques et programmeurs, mixant à la fois technologie et biologie. C'est une étude qui permet de mieux comprendre les limites humaines et technologiques. Les machines peuvent surpasser l'Homme mais seulement dans la fonctionnalité dans laquelle les programmeurs l'ont codé.

Nhu-Mai Huynh

VERS UN MONDE ENTIÈREMENT DÉMATÉRIALISÉ ?

Grâce aux progrès de l'informatique, la dématérialisation est de plus en plus présente dans nos vies. De la musique aux livres en passant par les jeux vidéos et la déclaration d'impôts, tout tend à se dématérialiser. La technologie évoluant vite, on peut donc se demander si nous arriverons un jour à un monde où tout est au format numérique et accessible de partout.

Le grand avantage de la dématérialisation est de réduire l'espace requis pour stocker des données. C'est particulièrement le cas avec la musique. Certains se souviennent de l'époque pas si lointaine où le walkman révolutionnait le monde avec la possibilité d'emporter sa musique partout. Cependant, même avec un walkman CD on est limité à une dizaine de musiques que l'on peut avoir avec nous. La numérisation elle-même a permis de pouvoir stocker des centaines de musiques sur des appareils de quelques centimètres carrés. Cependant, même si beaucoup de gens ont de la musique téléchargée légalement ou non, la tendance va de plus en plus vers la musique en streaming avec des services comme Spotify ou Deezer.

En effet, en France en 2015 la musique en streaming représentait un quart du marché et bien que la part physique reste la plus importante avec 58% du marché, ce nombre est en nette régression depuis plusieurs années. On peut donc s'attendre à ce que le dématérialisé continue à grignoter les parts du marché physique mais disparaîtra-t-il totalement ? Rien n'est moins sûr car comme on peut le voir avec le grand retour des vinyles, les gens sont encore beaucoup attachés à avoir un objet physique chez eux qui, dans le cas du vinyle, peut aussi servir d'objet d'art et de collection. L'avenir nous dira donc si les CD sont voués à disparaître ou s'ils continueront d'exister. Concernant la musique, je suis plutôt du côté du dématérialisé que je trouve plus pratique cependant si il y a un domaine que je connais bien et où mon avis est partagé c'est celui des jeux vidéos.

Selon une étude du Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (SELL) publiée en février 2017, 46% des ventes de software sont dématérialisées PC et consoles confondues. C'est notamment sur PC que cette part est importante car la part des ventes phy-

siques sur PC n'est que d'un pourcent du marché global tandis que le dématérialisé en représente 12 %. Cette part très importante du dématérialisé sur PC s'explique par l'existence de plateformes de ventes de jeux dont Steam est la plus connue, qui permettent d'acheter souvent à plus bas prix grâce aux soldes ou à l'achat de clés sur des sites dédiés. Ces méthodes permettent souvent de payer un jeu 20 ou 30 % moins cher que sur console ou que le jeu PC au format physique. De plus la taille des jeux par rapport à la vitesse de téléchargement n'est plus un frein contrairement à quelques années plus tôt. En effet, là où il y a cinq ans il fallait une dizaine d'heures voir une journée entière pour télécharger un jeu avec une connexion ADSL, il ne faut plus que quelques dizaines de minutes ou une heure au maximum pour arriver au même résultat avec la fibre optique.



Steam, la plus grosse plateforme de vente de jeux PC

Même si le dématérialisé semble avoir gagné la bataille face au support physique sur PC, sur consoles, le constat est tout autre. Toujours selon cette étude du SELL, les jeux au support physique sur consoles représentent 22% du marché global contre 14% pour le dématérialisé. Cette préférence pour le format physique sur consoles a plusieurs explications. Tout d'abord, les jeux physiques ont une plus grande visibilité de part leur présence en magasin et les joueurs peuvent bénéficier des conseils des vendeurs. De plus les joueurs aiment avoir les boîtes des jeux afin de se constituer "une bibliothèque" qu'ils peuvent exposer.

De mon côté, comme je le disais je suis plutôt partagé. Car comme la plupart des joueurs PC, j'ai la totalité de mes jeux au format dématérialisé cependant, sur console j'ai tendance à privilégier au

VERS UN MONDE ENTIÈREMENT DÉMATÉRIALISÉ ?

maximum le format physique pour le côté collection mais aussi pour avoir la possibilité de les revendre plus tard. Ce dernier point est à mon avis un point important de pourquoi la quasi totalité des jeux PC est dématérialisée c'est que peu importe le PC, on pourra toujours jouer à ses jeux dématérialisés alors que sur consoles, les jeux d'une génération de consoles ne sont plus jouables sur les générations suivantes. C'est pourquoi de nombreux joueurs console achètent au format physique pour pouvoir revendre console et jeux lorsque la nouvelle génération arrive.

Si le format dématérialisé continue de progresser sur consoles, il semble peu probable que les jeux vidéos au format physiques disparaissent totalement.

DES IRRÉDUCTIBLES DU PHYSIQUE

Si la dématérialisation semble bien fonctionner pour certains domaines, ce n'est pas le cas pour tous notamment dans le domaine de l'édition où la plupart des livres sont encore au format physique. Selon le Baromètre des usages du livre numérique du Syndicat National de l'Édition (SNE), en 2017 21% des français lisent des livres numériques. C'est quatre fois plus qu'en 2012 mais le dématérialisé est encore loin de dominer le marché. D'autant plus qu'ils ne représentent qu'entre 3 et 7% du chiffre d'affaires du secteur. Il y a différentes raisons qui expliquent pourquoi le livre numérique a plus de mal à percer que dans d'autres pays comme les Etats-Unis, à commencer par le prix. En France, le prix des livres virtuels est fixé par les éditeurs qui, de peur de voir les ventes de livres papiers s'effondrer ont fixé un prix unique pour leurs livres qu'ils soient virtuel ou papier. Le prix n'est donc pas un argument de vente d'autant plus qu'un livre papier peut se trouver d'occasion ce qui n'est pas le cas d'un livre virtuel.

Lorsque le prix n'est pas un argument de vente, les lecteurs regardent le confort de lecture et il est généralement plus agréable de lire sur un support papier plutôt que sur des écrans car ces derniers fatiguent rapidement les yeux ce qui est beaucoup moins vrai pour le papier. Même si les e-books ont l'avantage de pouvoir tous se stocker sur un même appareil, que ce soit un smartphone ou une

liseuse, l'aspect collection est une fois encore un argument de vente car les gens aiment acheter des livres bien tangibles qu'ils pourront exposer sur leur belle bibliothèque IKEA. Le livre papier a donc encore de beaux jours devant lui d'autant plus que les éditeurs français s'accordent à dire que la part de marché du livre numérique va progresser jusqu'à stagner aux alentours de 15%.



Le livre reste encore le premier choix

L'édition n'est pas le seul secteur qui résiste encore à l'invasion du dématérialisé. En effet, le secteur de la vidéo qui comprend donc les DVD/blu-ray et les vidéos à la demande (VàD), reste fidèle au support physique offert par les DVD et les Blu-Ray. Selon le Centre National du Cinéma (CNC), la part du support physique représente 597 millions d'euros de chiffre d'affaires en 2016 soit 63% du marché. Parmi ces 63%, 83% correspondent aux ventes de DVD, le Blu-Ray restant bien en retrait malgré une progression de l'offre de Blu-Ray de 9,6% par rapport à 2015. Cela s'explique notamment de la faible proportion de foyers équipés de lecteur Blu-Ray et par leur prix légèrement supérieur par rapport aux DVD classiques.

Concernant l'offre dématérialisées proposées par la VàD, il faut d'abord savoir qu'elle se divise en trois catégories: la location, l'achat et pour finir l'abonnement. Bien que la location reste le principal acteur de la VàD avec un chiffre d'affaires de 167 Millions d'euros, la part de l'abonnement progresse de façon fulgurante. Elle a en effet presque quadruplé depuis 2014 notamment grâce à l'ar-

VERS UN MONDE ENTIÈREMENT DÉMATÉRIALISÉ ?

rivée de Netflix qui a totalement changé les habitudes de consommation des amateurs de films et de séries. La vidéo est donc un secteur où le physique a la part belle mais cela pourrait très rapidement changer avec l'incroyable progression de la VàD par abonnement dans le secteur qui pourrait encore s'accélérer avec l'arrivée prochaine de la plateforme de vidéos à la demande de Disney.

UN CONSTAT NUANCÉ

Malgré une forte progression du format dématérialisé dans le secteur du divertissement, le support physique reste le premier choix dans la majorité des marchés. Nous sommes donc encore loin d'un monde entièrement dématérialisé. Cependant, on constate quand même que, à l'exception du secteur de l'édition, le support physique a tendance à diminuer fortement au profit du dématérialisé. Je pense d'ailleurs que cette tendance n'est pas prête de s'inverser et qu'elle risque même de s'accélérer avec la présence de plus en plus importante de connexions très haut débit et l'arrivée de nouvelles offres de consommation en dématérialisé. Cette dématérialisation risque également de s'étendre à d'autres secteurs que celui du divertissement comme la banque avec des banques 100% en ligne ou bien le hardware avec des offres telles que le PC Shadow. Il est donc probable que dans un futur plus ou moins lointain, nous vivions dans un monde entièrement dématérialisé, à l'exception peut être de certains secteurs de niche, mais ça seul l'avenir nous le dira.

Aymeric Godivier

L'ADAPTATION D'OEUVRES LITTÉRAIRE EN MANGA, UNE PRATIQUE À LA MODE

Depuis quelques années, une nouvelle mode a émergée et c'est celle de l'adaptation de romans en mangas. Ce phénomène séduit beaucoup de personnes mais soulève aussi quelques questions.

Aujourd'hui, le manga est un phénomène incontournable. Surtout en France qui est depuis presque 20 ans le deuxième marché de consommation de mangas derrière le Japon. En 2013, la part de manga dans le secteur de la bande dessinée représente 40,7 % des nouveautés avec des séries phares telles que One Piece, Naruto et Fairy Tail. Bien que cette part augmente chaque année le nombre de lecteur de mangas a grandement diminué depuis quelques années même si l'année 2016 fut une année de nouvelle hausse. Ce phénomène peut s'expliquer par le trop grand nombre de tomes qui entraînent la lassitude des lecteurs, a titre d'exemple One Piece compte actuellement 84 tomes, ou encore la fin de certaines séries comme Bleach qui s'est finie en 2016 ou Naruto qui a vu son dernier tome publié en mars 2017. Les éditeurs qui comptaient beaucoup sur les ventes de ces mastodontes de la culture japonaise se sont donc vu obligés d'innover afin de susciter à nouveau l'intérêt des lecteurs. Certains éditeurs ont donc fait le pari d'adapter des classiques de la littérature en mangas afin de les remettre au goût du jour. C'est ainsi qu'en 2011 plusieurs oeuvres de la littérature telles que **Le Capital** de Karl Marx ou encore **Les Misérables** de Victor Hugo se voient adaptés en manga par les éditions Soleil Manga. L'idée d'adapter ces classiques pour plaire à un plus jeune public peut sembler bonne mais peut t'on l'appliquer pour tout ou le système a-t-il ses limites ?

UNE BONNE IDÉE DE DÉPART

Comme dit précédemment, si les éditeurs se sont mis à adapter les classiques de la littérature, c'est avant tout pour capter un nouveau public, plus jeune qui n'est plus sensible à la lecture de livres sans aucunes images. En effet, de nos jours très peu de jeunes sont prêts à lire les 800 pages de **Guerre et Paix** de Léon Tolstoï. Le format plus court du manga et principalement narré par l'image semblait donc tout trouvé pour moderniser ces romans qui ont souvent plus de 100 ans et

le succès est au rendez-vous d'ailleurs. Beaucoup de personnes s'essaient à la lecture de ces adaptations et y trouvent leur compte.

Tout d'abord la jeune génération, qui est le principal intéressé, a à un média qu'elle connaît bien étant donné que la culture du manga est très présente chez les jeunes. Il est vrai que notre culture qui se base aujourd'hui en majeure partie sur l'image pour communiquer, favorise la diffusion de ces médias très visuels. En ré utilisant le format et les codes du manga, les éditeurs s'assurent donc de ne pas perdre les lecteurs qui seront sur un terrain connu. Lire ces classiques imposés en cours n'est plus une corvée mais devient un vrai plaisir pour la plupart, les longues pages de descriptions se transformant en quelques images qui résument l'action. De plus que les 200 pages en moyenne des mangas ne découragent pas les lecteurs de commencer contrairement aux romans plus classiques.



Les plus grands classiques adaptés en manga

On peut également constater que cette initiative en plus de plaire à la jeune génération plaît aussi à leur parents. En effet leur parents ont grandi avec ces romans et ils sont rassurés de voir que leurs enfants s'intéressent aussi aux livres de leur génération.

Les libraires se réjouissent également de ce phénomène car grâce à cette nouvelle mode, ils disposent d'un nouveau filon à exploiter dans le monde du manga qui s'essouffle quelque peu ces dernières années. De plus même si beaucoup d'adolescents s'arrêtent à la lecture du manga seul, les plus curieux liront les romans originaux afin d'avoir l'his-

L'ADAPTATION D'OEUVRES LITTÉRAIRE EN MANGA, UNE PRATIQUE À LA MODE

toire intégrale ce qui fait une bonne occasion de vendre lesdits romans.

On peut donc dire que la mode de l'adaptation des romans classiques en manga semble faire l'unanimité parmi toutes les générations cependant comme pour tout phénomène, il y en a toujours qui sont contre.

UN PROBLÈME D'ÉTHIQUE

Contrairement à ce qu'on pourrait penser, tout le monde n'approuve pas cette nouvelle mode. En effet certaines personnes trouvent que ces adaptations dénaturent trop l'oeuvre originale à cause de certains points. Tout d'abord que l'adaptation ne contient pas toute l'oeuvre de l'auteur ce qui n'est pas entièrement faux car du fait de son format, les mangas de voient obliger de couper certains passages ou de les adapter pour faire rentrer l'histoire sur 200 pages. On peut répondre à cela que ces mangas ne se targuent pas d'être des adaptations parfaites de l'oeuvre originale et que rien n'empêche les lecteurs de lire le roman original. Sur ce dernier point certains rétorquent que ces adaptations n'encouragent pas à lire l'oeuvre originale et il est vrai que certains s'arrêteront à la lecture du manga mais pas les plus curieux.

En plus de ces problèmes soulevés, un autre se pose et il s'agit de la question de l'éthique concernant l'adaptation de textes sacrés. En effet, en plus de l'adaptation de romans d'auteurs classiques, certains éditeurs ont également adapté La Bible. C'est là qu'on peut peut-être avoir la limite à ce phénomène car la question est légitime: Peut on tout adapter en manga ? La Bible est un texte sacré pour des millions de chrétiens et bien qu'elle est été adaptée, rééditée et réécrite au fil des années, la voir adaptée en un format qui peut paraître vulgaire pour certains peut choquer et on peut comprendre que cela puisse déplaire.

On peut également parler de la polémique qu'avait provoqué l'adaptation de **Mein Kampf** en manga lors sa sortie. En effet, le livre original pose déjà beaucoup de problèmes d'éthiques concernant sa publication et il est donc logique que son adaptation ai soulevé les mêmes polémiques. Le livre qui présente l'idéologie nazie est considéré comme dangereux par beaucoup de personnes et il est normal que ces mêmes personnes s'inquiètent

que l'adapter manga puisse permettre la diffusion de l'idéologie nazie du fait de son format plus populaire. Cependant il faut garder en mémoire que le manga reste un support et que les 45 000 acquéreurs de la version manga ne s'y intéressent que pour des raisons historique.



La Bible en manga, une adaptation un peu limite ?

Bien que je sois pour l'adaptation des romans en manga, on arrive ici à une limite que je n'aurais probablement pas franchie à la place des éditeurs je reste cependant convaincu que adapter une oeuvre ou un livre plus polémique en manga ne peut pas profondément porter préjudice à qui que se soit.

UNE MODE QUI SE PROPAGE

Les mangas sont un phénomène populaire indéniable et il est normal que les éditeurs en ait profité pour remettre au goût du jour les romans classiques souvent délaissées par la jeunesse. Le principe fait la quasi unanimité du fait qu'il permet à un public plus jeune de s'ouvrir à ces romans classiques et aussi de redonner un nouveau souffle à un secteur du roman qui ne se porte pas toujours bien concernant la catégorie classique.

Malgré tout, d'autres personnes critiquent la chose en prétextant que cela dénature trop l'oeuvre. En plus de ce "problème", se pose également la question d'éthique concernant les ouvrages plus sensibles. On peut cependant dire que l'adaptation de romans en manga ou en animé est une pratique qui tend à se développer d'autant plus qu'elle commence à s'attaquer à la culture populaire avec l'adaptation en 2018 de Batman en animé avec Batman Ninja.

Aymeric Godivier

BATMAN NINJA : UN CULTURE CLASH QUI SE MARIE BIEN

Batman sort de Gotham City et se fait téléporter au Japon féodal où le Joker essaye de réécrire l'histoire du pays du soleil levant dans l'anime *Batman Ninja* qui sortira en 2018.

Depuis 1939, Batman a eu plusieurs interprétations venant de milliers d'artistes au fil des années, il fallait bien que le Japon s'y mette aussi. Avec l'annonce de ce film en octobre 2017 et la sortie de deux trailers le 1er décembre, Batman se retrouve transporté au Japon féodal à l'époque Sengoku, sans ses gadgets et véhicules dans un premier temps, et se doit d'arrêter le Joker de réécrire l'histoire du pays du soleil levant. Il se revêt donc d'une armure de shogun et s'arme d'un katana donnant une épique bataille à l'épée avec un Joker vêtu d'un costume de courtisan japonais et avec une fine moustache verte lui donnant un air de masque de Yokai.

LES PERSONNAGES ET LES TECHNOLOGIES

Mais ils ne sont pas les seuls ! En effet, il y aura aussi Harley Quinn, DeathStroke, Double-Face, Poison Ivy, Pingouin et Gorilla Grodd aux côtés du Joker. Tandis qu'Alfred, Catwoman, Robin, Nightwing, Red Robin et Red Hood se battront auprès de Batman.

Leurs costumes sont tout aussi mixé entre les habits japonais traditionnels et le fantastique. Des Robins en ninja colorés (sauf Nightwing) ou Red Hood en Sohei (Warrior Monk, aussi traduit en tant que "moine guerrier") armé de pistolets avec une platine à silex à chaque main. Et oui, il y aura un mixe de technologies futuristes et de la technologie du Japon féodal. En plus des armes à feu qui ne sont pas censés exister à cette époque, dans le trailer on voit Batman avec une Batmobile, une moto et un jet. Mais on voit aussi d'autres machines futuristes et ce qui est sans doute un mecha énorme (la main robotique que l'on voit dans le trailer court), ce qui cri anime japonais!

L'utilisation d'armes plus traditionnelles n'est pourtant pas mise de côté, bien au contraire. Batman et le Joker se battent au katana, Red Robin détient deux épées et une lance, Catwoman semble avoir piqué les griffes de Wolverine et Harley Quinn avec son maillet géant avec un mitsudomoe dessiné dessus ! Ce signe détient plusieurs significations mais l'une des plus connues est la division

entre l'Homme, la Terre et le Ciel dans la religion shintoïsme. Et lorsque Batman arrive au Japon, il est supposé dans le trailer qu'il n'a rien, pas de Batmobile ou Batwing, il devra utiliser des armes de l'époque.



Le Joker sera bien évidemment de la partie

Il y a juste un problème, normalement il devrait n'y avoir que trois Robin. Le Robin original, Dick Grayson, devient Nightwing. Donc il y a un doublon vu que ces deux Robins sont les mêmes personnes. A part cette petite embrouille, les deux autres Robin sont cohérents, Red Hood est Jason Todd et Red Robin est Tim Drake même si ce dernier a été créé après la mort de Red Hood. Mais on peut peut-être aussi jouer sur la faille ou les paradoxes spatio-temporel pour expliquer ces faits. On ne sait pas si cette téléportation de nos héros et méchants de DC au Japon à l'époque Sengoku doivent venir de la même époque.

On retrouve aussi un Joker qui se bat à égal avec Batman au katana. D'habitude le Joker est un personnage qui complotte et piège Batman plutôt que de le combattre de ses propres mains. On verra donc une version plus offensive du deuxième plus grand méchant de l'histoire de la bande dessinée ! On peut déjà en déduire juste en regardant la bande annonce que cet anime sera rempli de batailles absolument époustouflantes entre les différents personnages et les différentes armes.

LA PRODUCTION DU FILM

La branche japonaise de Warner Bros. a choisi une équipe de qualité pour la production de *Batman Ninja*. Elle est composée de Takashi Okazaki (Afro Samurai) pour le design des personnages, Kazuki Nakashima (Kill la Kill) au scénario, Yugo Kanno

BATMAN NINJA : UN CULTURE CLASH QUI SE MARIE BIEN.

(Jojo's Bizarre Adventure, Psycho Pass) qui compose les musiques, Kamikaze Douga (Jojo's Bizarre Adventure) qui s'occupe de l'animation et Jumpei Mizusaki en tant que directeur (celui qui a animé l'opening de la série Jojo's Bizarre Adventure). Bref, c'est une équipe extrêmement compétente et qui annonce Batman Ninja comme un film excitant ! Le film sortira en 2018 sur DVD et Blu-Ray.



Afro Samurai crée par Takashi Okazaki

L'UTILISATION DE LA 3D

Batman Ninja utilise la 3D pour son animation. Et c'est beau ! C'est quelque chose que l'on ne peut pas souvent dire dans l'industrie des animes. En effet, prenons l'exemple de la série animée Berserk qui utilise de la 3D mais dont l'animation est horrible. Le mouvement des personnages est robotique donnant un air absolument ridicule, les lèvres sont très mal animées et ne sont pas synchronisées avec ce que les personnages disent. L'utilisation des traits crayonnés du manga est un choix mal dirigé, quelque chose que l'on trouve dans les manga au format 1D ne rapporte rien dans un format 3D à part un style. Normalement ces traits sont censés donner du volume aux personnages car ils représentent l'ombrage des formes. Mais en 3D on peut directement faire l'ombrage avec les couleurs et la luminosité. Pourtant Batman Ninja utilise aussi cette technique mais avec une quantité moindre et avec la couleur en plus sombre de la forme. S'il y en a beaucoup, c'est lorsqu'il y a une luminosité spéciale. Et puis la 3D n'est pas aussi flagrante que dans Berserk car le style est plus démarqué et détaillé dans la texture.

UNE FINE SIMILARITÉ À LA RÉALITÉ ?

Dans la bande annonce, on voit que le Joker a pris le rôle de Oda Nobunaga, un daimyo (noblesse japonaise) et seigneur de guerre important dans l'histoire du Japon lors de la période Sengoku. Il est un des trois unificateurs du Japon et a unifié la province d'Owari. Il était une des personnes les plus puissantes du Japon à son époque. Le Joker dit dans la bande annonce "Je suis maintenant le personnage le plus puissant du Japon" et crée une armée de soldats portant des masques au portrait du Joker, ce qui pourrait faire référence à Oda Nobunaga.

Gorilla Grodd prend le rôle de Toyotomi Hideyoshi qui est aussi un des unificateurs du Japon et un daimyo.

Enfin on a Deathstroke en tant que Date Masamune, un des daimyo qui ont dirigés la région de Tohoku. Il est reconnu avec son kabuto orné d'une grande demi-lune asymétrique, que l'on voit dans le trailer porté par Deathstroke.

QU'EST-CE QUE L'ON EN ATTEND ?

Ce film est produit par des gens passionnés qui savent ce qu'il font, ils ont créés des séries animées devenues connues, donc le budget est là. De ce que l'on voit de la bande-annonce, on s'attend à une nouvelle aventure épique du Chevalier Noir et de ses coéquipiers dans un univers qui leur aient totalement inconnu, celle du Japon à l'époque Sengoku. On verra comment ces personnages s'adapteront et comment ils vaincront les plus grands méchants de l'univers de DC, avec des batailles tout aussi intéressantes que folles. Le culture clash entre les comics et les animes, le mélange d'armes blanches traditionnelles et d'armes et machines futuristes... On ne peut qu'être excité à voir ce que ce film va nous donner !

Et si vous pensez que l'idée de Batman se retrouve au Japon est bien trop loufoque, rappelez-vous que Green Lantern et Colonel Sanders de KFC ont eue une coopération pour vaincre des voleurs dans une bande-dessinée officielle de DC. Et puis c'est toujours intéressant de voir comment une culture dépeint une autre, ici on verra bien comment le Japon représente Batman à leur manière.

Nhu-Mai Huynh

**«THE CAKE
IS A LIE»**

Portal, par Valve



5 901234 123457 >