Panoramag - n°1
Mars 2022
4€

PANORAMag

SOCIÉTÉ

QUIZ : Êtes-vous un bon pote ? (p.15)

Le Métaverse : Découverte du monde parallèle du groupe Meta (p. 16 - 17)

CULTURE

DOSSIER : Cancel Culture (p. 19 - 21)

La pression familiale à travers Encanto, la fantasitique famille Madrigal (p. 24 - 25)

SANTÉ

DOSSIER : Comprendre et pratiquer l'astrologie (p. 47 - 51)

Mieux comprendre ton stress (p. 54)

SPORT

Football : la terrible désillusion des centres de formations (p. 41 - 42)

ÉDITO

PANORAMag

Bonjour chers lecteurs !

Bienvenue dans cette édition de PANORAMAG, le magazine qui balaye tous les sujets ! Toute l'équipe de la rédaction vous a concocté un petit mix savoureux : Société, Culture, Sport et Santé. Évidemment, on a fait en sorte que tous ces articles soient intéressants, que vous soyez novices ou experts dans ces domaines. Pendant des mois, nous avons exploré, fait nos recherches, avons pris toutes les plus belles photos, fait les plus belles publicités, les plus beaux montages que vous trouverez sur le marché. Nos reporters ont construit des dossiers croustillants et controversés qui vous feront considérer ces sujets sous un nouvel angle.
Nous espérons, chers lecteurs, que ces quelques pages vous feront passer un bon moment pendant lequel vous apprendrez de nouvelles notions. Qu'elles vous donneront envie de revenir et vous feront briller en société.

Bien à vous.

Les rédacteurs en chef

L'ÉQUIPE DE LA RÉDAC'



JOSÉPHINE

Rédactrice en chef

«Fais-le ou ne le fais pas»

Artiste préféré : Pomme



HUGO

Rédacteur en chef

« On ne laisse personne seul »

Parfum de glace préféré : Crème Brûlée



NOÉMIE

Rédactrice en chef adjointe

« Ce qui compte c'est pas d'avoir du temps, c'est de savoir s'en servir »

Anime préféré : *Tokyo Ghoul*



BENJAMIN

Rédacteur en chef adjoint

« Quand y en à marre, y' a du Ricard »

Film préféré : *Batman The Dark Knight*



DAPHNÉ

Graphiste / Rédactrice

« Fraiche comme la crème »

Livre préféré : *La vérité sur l'affaire Harry Quebert*



MANON

Maquettiste / Rédactrice

« Ce sera le problème de futur moi »

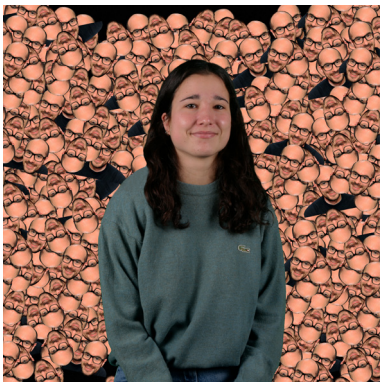
Musique préférée : Ne parlons pas de Bruno

CLAIRE

Correctrice / Rédactrice

« T'as un corps de nuage !... orageux fait attention quand même »

Parfum de glace préféré : je préfère les BN



LUC

Correcteur / Rédacteur

« Ce que tu dis n'a aucun sens »

Film : The Gentlemen



LOUIS

Rédacteur

« Ça sent bizarre nan ? »

Film : The Gentlemen



ARTHUR J.

Rédacteur

« Tu est doué mais tant que je serais dans le métier tu sera toujours le second »

Film préféré : Interstellar



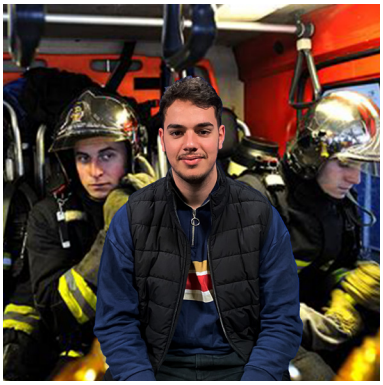


ARTHUR W.

Rédacteur

« Il faut viser la lune, parce qu'au moins, si vous échouez, vous finirez dans les étoiles »

Humain préféré : Maman



CLÉMENT

Rédacteur

« Le feu qui te brûle est celui qui m'éclaire »

Film préféré : Sauver ou périr de Frédéric Tellier



JEAN-BAPTISTE

Rédacteur

« Je suis si fort pour dormir, je peux même le faire les yeux fermés »

Anime préféré : Stein;Gate

SOMMAIRE

SOCIÉTÉ

9 L'influence de TikTok dans le monde

10 Made in Shein

11 Victor Lustig, l'homme qui a vendu la Tour Eiffel

12 • 13 La recréation virtuelle de notre société

14 Peut-on réellement faire confiance à Wikipédia ?

15 QUIZ : Êtes-vous un bon pote ?

16 • 17 Le Métaverse : Découverte du monde parallèle du groupe Meta

SPORT

39 • 40 Pourquoi la Corée domine-t-elle la scène E-Sport ?

41 • 42 Football : la terrible désillusion des centres de formations

43 Le rugby, un sport dangereux ?

44 • 45 Le gros changement de la F1 en 2022

CULTURE

19 • 21 **DOSSIER : Cancel Culture**

22 • 23 Matrix resurrections : un bug dans la matrice ?

24 • 25 La pression familiale à travers Encanto, la fantasitique famille Madrigal

26 • 27 Le phénomène Euphoria

28 Blue Lock : Le renouveau du manga de sport

29 Le phénomène des Webtoons

30 • 31 Le modèle des jeux vidéos

32 Le bruit

34 • 36 **DOSSIER : Le son : comment voir via nos oreilles**

SANTÉ

47 • 51 **DOSSIER : Comprendre et pratiquer l'astrologie**

53 Apprendre à gérer son stress

54 Mieux comprendre ton stress

55 ASMR : Ses bienfaits prouvés scientifiquement

56 La maladie d'Alzheimer et ses victimes collatérales


BIENTÔT EN SALLE
KEITH AKIRA KOGANE
LANCE CHARLES MCCLAIN
Lovely Day
RÉALISÉ PAR MAPHNÉ

SOCIÉTÉ

Ici, on vous explique tout sur les mondes virtuels en passant par le Metaverse jusqu'à l'immersion toujours plus impressionnante des joueurs dans les jeux vidéo comme GTA. On vous expliquera aussi comment des entreprises comme Shein ou des réseaux sociaux comme TikTok on atteint un succès phénoménal notamment durant le confinement.

L'INFLUENCE DE TIKTOK DANS LE MONDE

Présentation de la plateforme

TikTok est développée par l'entreprise chinoise ByteDance et lancée en septembre 2017 sur les serveurs. C'est une application de contenu vidéo court. En effet, leur durée est entre 3 et 180 secondes. Elle permet de réaliser, partager et visionner des clips musicaux à partir des musiques disponibles sur l'application. Il est possible de créer ses propres clips musicaux. Il faut savoir que TikTok a un équivalent sur les serveurs chinois du nom de Douyin, ce qui signifie « courte vidéo vibrato » en mandarin. Les deux applications sont très similaires mais possèdent un contenu vidéo différent pour respecter les exigences de la censure d'internet en Chine. En novembre 2017, ByteDance réussi à acheter la plateforme de vidéo chinoise concurrente : Musical.ly. Presque un an après, en aout 2018, l'entreprise fusionne les deux applications tout en gardant le nom de TikTok avec son logo en forme de note de musique. Aujourd'hui, c'est l'un des réseaux sociaux les plus utilisés dans le monde. Il recense plus de 800 millions d'utilisateurs mensuels, que ce soit pour poster du contenu ou pour le consulter. Le premier confinement joue une part importante dans l'ascension du réseau social. Effectivement, l'application est la 3ème la plus téléchargée sur smartphone. De plus, TikTok est composée majoritairement de jeunes personnes puisque 41% des utilisateurs ont entre 16 et 24 ans.

TikTok est-elle devenue une addiction ?

La plateforme de partage a créé une stratégie encore plus efficace pour inciter l'utilisateur à continuer de consulter des vidéos. Cette méthode marche encore mieux que celle de Netflix ou Youtube. En effet, les deux autres plateformes fonctionnent aussi sur un système de recommandations ou de lecture automatique. Le fil d'actualité est rempli de vidéo qui pourraient intéresser l'internaute et l'inciter à regarder toujours plus de contenu. Lorsqu'il a fini une vidéo, il dispose de quelques secondes avant de regarder la suivante ou de quitter la plateforme. Netflix met lui-même en pause le programme s'il remarque que l'utilisateur n'a pas été actif depuis un petit moment. TikTok n'opère pas de la même manière. En effet, la plateforme se lance directement sur une vidéo. Au départ, l'algorithme ne sait pas encore le contenu qui plaît mais il ne tarde pas à le comprendre. En effet, l'option « j'aime » est à portée de doigt. L'application se servira de ce petit cœur pour en savoir plus sur les goûts de l'internaute et pour lui recommander un contenu adapté. Ce qui est le plus impressionnant sur TikTok, c'est la manière qu'ils ont trouvé pour garder l'utilisateur sur la plateforme. Il suffit de faire défiler les vidéos vers le haut ou vers le bas. Si l'utilisateur n'interagit pas avec l'application, la vidéo tourne en boucle. Cette méthode est efficace puisqu'en moyenne les individus passent presque 1 heure sur la plateforme par jour.

TikTok et la musique

D'après une étude réalisée par la plateforme TikTok, 75% de ces utilisateurs ont connu des nouveaux morceaux grâce à elle. Certains chanteurs comme Lil Nas X passent de l'ombre à la lumière. Le premier sort son single Old Town Road qui est très apprécié et repris par les utilisateurs de la plateforme. Il devient le morceau le plus vendu aux États-Unis et la musique affiche aujourd'hui plus de 900 millions de vues sur Youtube. De plus, le chanteur est très écouté par les adolescents. Il doit notamment son succès actuel à TikTok. Des artistes déjà connus tels que The Kid Laroi et Justin Bieber ont la possibilité de populariser leur nouvelle musique. En effet, leur morceau en collaboration du nom de Stay leur permet d'être 1ers dans beaucoup de classement, notamment dans le tableau BillBoard Hot 100, le classement hebdomadaire des 100 chansons les plus populaires aux États-Unis. Durant l'année 2021, la musique reste longtemps en haut du podium. Ainsi, face au succès de ces différents morceaux, certaines maisons de production incitent leurs artistes à créer des musiques adaptées à la plateforme pour vendre plus d'albums. Ces différents exemples nous montrent que TikTok est une plateforme très influente aujourd'hui, notamment chez les jeunes.



Source : gqmagazine.fr

Manon

MADE IN SHEIN

La Start Up chinoise a connu un succès phénoménal lors de la crise sanitaire. En effet, en 2021 la marque aurait dépassé tous les records. En seulement un an, elle aurait atteint 10 milliards de chiffre d'affaires d'après Le Monde. Son site internet est celui le plus consulté au monde devant Amazon et serait la 2ème application mobile la plus téléchargée. Mais comment Shein est devenu le leader du e-commerce ?



Source : @Paoline sur Youtube

Des prix mini

Présent uniquement sur le web, Shein a pour cœur de cible les clients à petit budget, en particulier les adolescents et jeunes adultes. Des jeunes qui ont découvert une nouvelle forme de précarité lors des confinements, ne pouvant pas faire de travail en parallèle de leurs études, mais gardant en eux cette envie de compléter leur garde-robe pour ressembler à leurs idoles d'Instagram. Sur le site Shein, c'est les soldes tout le temps, l'utilisateur se retrouve dans une marée de promotions. De plus, à chaque action effectuée sur le site (inscription à la newsletter, donner son avis sur un article...), il peut gagner des points qui le dirigent vers de nouvelles offres. Ce système permanent de promotions fonctionnes, car il permet à un client d'avoir une tenue complète, accessoires compris, pour moins de 40 euros, du jamais vu en Fast Fashion.

Communication digitale efficace

Aussi appelé « Le TikTok de la Fast Fashion », Shein réutilise ainsi les codes de la communication de masse avec la consommation d'image à la seconde. Descendant des « réunions Tupperware », aujourd'hui on parle de vidéos « Haul » où influenceurs ou simples utilisateurs deviennent acteurs de la communication de Shein, en montrant sur TikTok, Instagram et même YouTube les articles qu'ils ont commandés. Ces vidéos sont en majeure partie non rémunérées par la marque, il s'agit juste de l'envie de l'utilisateur de partager ses trouvailles sur la toile et de se conformer aux autres.

L'Ultra Fast Fashion

Pour répondre efficacement à la pression de la demande, Shein fonctionne avec un réseau de production vestimentaire de sous-traitants répartis en Chine, tout cela ordonné par un algorithme relié à une forme d'intelligence artificielle. Ce que pouvaient faire Zara ou bien H&M en trois semaines, Shein le fait en seulement trois jours. Trois jours pour que son algorithme de tendances scanne tous les réseaux sociaux, les défilés et ses concurrents. Qu'il trouve un article et qu'il puisse référencer sa coupe, ses couleurs et son tissu, afin d'envoyer ces informations dans une de ses usines et qu'enfin l'article soit disponible sur son site. En effet, Shein publie entre 700 à 1000 nouvelles références chaque jour. On parle de Fast Fashion en temps réel. Ce nouveau code de consommation fonctionne sur l'instantanéité à laquelle les jeunes sont addicts depuis la création des réseaux sociaux. Contrairement aux « ancêtres » de la Fast Fashion, Shein produit plus d'articles mais en plus petites quantités, puis son algorithme fait le reste. Cela leur permet de détecter rapidement les tendances et de proposer des offres XXL.

Vamos a la playa

Au-delà des conditions de travail discutables de leurs ouvriers et des problèmes de contrefaçon concernant la plupart de leurs vêtements, d'un point de vue écologique, le principal problème c'est « le Après », lorsque le vêtement ne nous plait plus. Comme l'algorithme de tendances de Shein nous le montre, la mode est éphémère. Même si de plus en plus de gens ont pris l'habitude de revendre leurs vêtements sur des plateformes comme Vinted ou Leboncoin, la qualité des vêtements pose problème. Les habits sont certes moins chers mais la qualité reste médiocre. Des études chimiques ont révélé que certains vêtements Shein ne respectent pas les normes européennes où le seuil de teneur en plomb est parfois trop élevé dans les teintures, de l'ordre de 20 fois la dose autorisée. Ces vêtements ne pourront donc jamais être recyclés et ne seront le plus souvent pas réutilisables en seconde main, car le produit se détériore rapidement. Ces vêtements iront probablement sur les plages du Ghana (autrement appelé la poubelle du textile) ou bien au Chili, sur la montagne de 59 milles tonnes de vêtements. Les membres d'une génération qui se dit « soucieuse de l'environnement » devraient faire plus attention lors de leurs prochains achats.

Daphné

VICTOR LUSTIG, L'HOMME QUI A VENDU LA TOUR EIFFEL

L'article du jour va parler de l'arnaqueur le plus culotté au monde, Victor Lustig. Victor est né en 1890 à Hostinné en Hongrie et contrairement à ce que l'on peut penser, ce bandit-là n'est pas né du ventre de la misère, mais bel est bien de celui de la bourgeoisie. Victor a grandi dans une famille aisée et était quelqu'un de très cultivé, qui savait parler couramment 5 langues. À 19 ans, il se fait marquer le visage à vie à cause d'une bagarre, ce qui lui vaudra une cicatrice bien distinctive sur la tempe gauche. Dès la fin de sa scolarité, il passe quelque temps en prison pour des délits mineurs.

Il commence ses premières arnaques en trichant aux cartes dans les bateaux transocéaniques. Mais arrive la Première Guerre mondiale, ce qui lui coupe cette source de revenus. Une fois cette période terminée, en 1920, il assouvit son besoin d'arnaquer en mettant à vendre des fausses machines à billets et de faux tuyaux sur les courses de chevaux. Dans le palmarès de ses victimes, on peut compter le plus grand mafieux de l'époque, Al Capone . Après toutes les arnaques commises aux États-Unis, celui-ci s'éclipse à Paris. Une fois arrivé à Paris, l'ambiance festive de l'après-guerre lui monte à la tête et lui fait dépenser tous les bénéfices de ses arnaques. C'est à ce moment-là que lui vient une idée farfelue pour se refaire.

Le vendeur de tour Eiffel

Contrairement à ce que l'on peut penser, il ne s'agit pas du premier vendeur de porte-clefs du Trocadero, mais bel et bien du titre de l'arnaque la plus improbable de 20ème siècle. Un jour en lisant le journal français, il voit un article sur les difficultés qu'avait l'État français à entretenir la Dame de fer, construite à l'origine pour l'Exposition universelle de Paris de 1889, celle-ci était devenue un gouffre financier pour la France. C'est en lisant la conclusion de l'article « Devra-t-on vendre la tour Eiffel ? » qu'une idée vint à Lustig, vendre la tour Eiffel.

Une arnaque bien rodée

Lustig se camoufle en fonctionnaire du gouvernement et fait fabriquer de faux appels à l'achat pour la vente de la tour Eiffel. Il envoya aux cinq plus grandes entreprises de récupération de ferraille des invitations pour des négociations de vente. C'est dans l'hôtel de Crillon qu'une rencontre confidentielle devait avoir lieu. Un pareil hôtel était le camouflage parfait puisque c'était un point de rencontre prisé des diplomates et des hommes politiques. À la date prévue, les cinq ferrailleurs étaient présents. Victor Lustig se présenta comme directeur général, représentant du ministère des Postes, Télégrammes et Téléphone. Il expliqua aux intéressés qu'ils avaient été retenus parce qu'on connaissait leur probité en tant qu'hommes d'affaires. Ensuite, il expliqua, dans cette ambiance feutrée et secrète, que la tour Eiffel devait être démolie et vendue en tant que « ferraille ». Son aisance l'aida beaucoup à rendre la situation crédible. Il emmena ensuite les ferrailleurs à la tour pour sonder leur comportement et leur intérêt. Ce fut une étape très importante : c'était là que tout se jouait. Il alla directement au guichet avec une carte de ministre hâtivement falsifiée, qui, par un coup de chance inouï, passa sans problème. Il termina en expliquant qu'il attendrait des propositions jusqu'au lendemain.



Source : Actu.fr

Le dindon de la farce

Lustig avait déjà choisi sa cible à l'hôtel de Crillon : André Poisson, un homme peu sûr de lui qui espérait se faire une place dans le monde des affaires parisien grâce à cet achat. Sa femme était méfiante quant à cette transaction, elle mit ainsi Poisson dans le doute. Pour le persuader, Lustig s'arrangea pour le rencontrer une nouvelle fois. Là, il changea de ton, se mit à faire des confidences et raconta à Poisson qu'il était mal payé et aurait aimé « arrondir » son revenu. Poisson était au courant de la corruption des fonctionnaires de l'État, si bien qu'il comprit immédiatement que Lustig exigeait un dessous de table. Il n'en fallut pas plus pour le convaincre de l'authenticité de la vente. Dès que l'affaire fut conclue, Lustig et son associé Dan Collins se réfugièrent à Vienne tandis que Poisson comprit qu'il avait été roulé. Contre toute attente, les escrocs constatèrent que la presse n'avait pas écrit un mot au sujet de cette escroquerie. Et pour cause, humilié à ce point, Poisson n'a pas osé dénoncer l'escroquerie à la police.

Louis

LA RECRÉATION VIRTUELLE DE NOTRE SOCIÉTÉ

Depuis qu'il baigne dans les technologies, l'être humain s'est toujours trouvé tenté par le virtuel. Que ce soit dans le but d'échanger avec d'autres personnes, mais aussi pour recréer une société. Bien que mal vus au début, les mondes virtuels gagnent du terrain et on y retrouve de plus en plus de personnes.



Capture d'écran de GTA RP (Source : Sunny Island)

Une vie virtuelle

Il y a un monde virtuel à part entière qui explose depuis maintenant 2 ans, c'est GTA RP. S'il est officiellement sorti en 2013, Grand Theft Auto V, le titre-phare de Rockstar, vendu à plus de 120 millions d'exemplaires, connaît une popularité toujours très forte, en partie grâce à un concept très populaire, le « GTA RP ». Ce sigle est pour le jeu GTA et le RP désigne le « Rôle Play ». Bien que tout le monde connaisse Grand Theft Auto pour son côté bourrin et sa violence, le RP sur GTA n'a rien de tout cela. C'est tout simplement un jeu de rôle où chacun incarne un personnage. Là ou GTA RP a apporté sa touche personnelle, c'est que le Role play ne se déroule pas avec des sessions de jeux où les joueurs se donnent rendez vous pour faire avancer l'histoire avec un narrateur ou un maître de jeu ; ici l'histoire ne s'arrête jamais et s'écrit à chaque action de chaque joueur. Lorsque les joueurs jouent leurs personnages dans GTA RP, on leur demande « d'agir comme s'ils étaient dans la vraie vie ». Ainsi ils vont prêter leur voix aux personnages et parler comme le ferait celui-ci. C'est-à-dire que le personnage n'a pas conscience qu'il est dans un jeu vidéo, et la voix qui lui est prêtée ne doit à aucun moment faire allusion à « la vraie vie ».

Chaque personnage est ainsi incarné dans le but de faire avancer une histoire qui s'écrit tous les jours et avance en fonction des actions des joueurs. C'est un des jeux dans lesquels il n'y a pas pour but de gagner, perdre son argent, et/ou se faire attraper par la police ou encore voir son personnage décédé n'est pas une défaite en soi. Dans GTA RP les joueurs ne perdent jamais et font juste avancer une histoire, si le personnage meurt ou se fait attraper, c'est juste qu'il a fait une erreur ou qu'en face les autres se sont très bien débrouillés !

Pas qu'un effet de mode

Alors que beaucoup croyaient à un effet de mode, plus de deux ans après le premier vrai buzz du phénomène, il reste le deuxième jeu le plus streamé sur Twitch alors qu'il ne présente aucune compétition. En effet, ce sont juste des joueurs qui partagent en temps réel leurs histoires avec leurs personnages. Certains le comparent même à une nouvelle façon de consommer des séries. Une histoire prenante, un scénario imprévisible, et même un point de vue différent avec presque tous les personnages. Parce que oui, il y a des streamers qui cumulent des dizaines de milliers de spectateurs sur leurs lives, mais il faut savoir que de plus en plus de joueurs se lancent sur Twitch afin de donner de la visibilité à leur point de vue dans le déroulé de l'histoire. Certains joueurs développent presque une addiction et se contraignent presque à se connecter : « On doit incarner quelqu'un d'autre sur des heures et des heures de soirée » explique la streameuse BagheraJones. « On peut jouer en faisant uniquement des sessions courtes, mais ça devient compliqué de s'intégrer aux intrigues, car quand on n'est pas là, l'histoire continue d'avancer », détaille Sushint.

Une région, des villes recréées

Maintenant que sur GTA RP les joueurs développent des serveurs avec jusqu'à 500 joueurs en simultané, ils recréent plusieurs villes sur une seule et même carte. Évidemment, à chaque ville se voit rattaché ce qui la constitue, elles possèdent des pompiers, des infirmiers, des policiers, des avocats, des juges, des restaurateurs, des mécaniciens et tous les métiers que nous pouvons retrouver dans nos villes occidentales. Pour bon nombre d'entre elles, les villes se voient même organiser des élections afin de choisir leur maire. Tout est recréé, que ce soit les bâtiments, les véhicules ou même les monuments connus. Oui, la Tour Eiffel est bel et bien présente dans certaines villes voulant se rapprocher de Paris, le panneau Marseille imitation Hollywood existe lui aussi. Finalement la seule vraie limite de création, c'est celle que les joueurs décideront de se poser.

Selon CaMaK, membre de l'équipe du serveur FailyV qui est une grande communauté de joueurs et un grand serveur, explique que pour créer son personnage et son histoire, les joueurs se retrouvent souvent dans 3 catégories : « Il y a trois pans principaux du jeu : le civil, où les joueurs travaillent dans une entreprise, vont au bar ou voir des amis, le pan criminel, où l'on organise des braquages de banque et du trafic de drogue, et le plan judiciaire et politique ». Cet équilibre de répartition de choix des joueurs contribue à la recréation d'une société et à la copie de la vie réelle avec une touche très subtile d'imagination qui permet d'obtenir des histoires et des scènes dignes de celles d'un film ou d'une grosse série et en vient même à couper le souffle.

Chaque jour, des milliers de joueurs participent en ligne à des improvisations théâtrales gigantesques dans le jeu vidéo Grand Theft Auto V. On a une sorte de nouvelle façon de consommer du divertissement, une histoire écrite en temps réel par des milliers de joueurs, et il est possible de se placer du point de vue de chacun des personnages et de regarder leurs rediffusions si un point de vue nous échappe ! Chaque jour il y a de plus en plus de joueurs qui se munissent d'un PC et d'une version du jeu GTA compatible pour rejoindre l'histoire et pouvoir créer la leur. Chaque semaine il y a de nouveaux serveurs et donc de nouvelles villes qui voient le jour. Reste à voir si cette évolution perpétuelle continuera d'intéresser de plus en plus de joueurs et ainsi créer de plus en plus d'histoire...



Capture d'écran de GTA RP (Source : Grand Paris RP)

Benjamin

PEUT-ON RÉELLEMENT FAIRE CONFIANCE À WIKIPÉDIA ?

Au cours de vos études vous avez sûrement déjà dû rencontrer des articles provenant du site Wikipédia. Créé le 15 janvier 2001, le site est géré par la fondation Wikimédia, il apparaît souvent en premier lors de vos recherches et il est aujourd'hui considéré comme la plus grande encyclopédie que l'on peut trouver sur Internet. Le 15 Janvier 2021, il a fêté ses 20 ans, ce qui est une durée de vie très longue pour un site. De plus, il a toujours été un site très visité et a été en 2021 le septième site le plus visité au monde avec 5,21 milliards de visites. De nombreuses controverses existent par rapport à l'encyclopédie, notamment sur la question de la véracité des informations que l'on peut trouver dessus.

Un contexte particulier

Depuis de nombreuses années, il existe une méfiance envers le contenu des articles de Wikipédia. La principale raison à cela est que le contenu que l'on peut trouver sur internet peut être écrit par n'importe qui et il se pourrait que ce contenu soit faux, non vérifié, biaisé idéologiquement etc...

L'encyclopédie Wikipédia se voulant communautaire, elle accepte que ses pages soient éditées par de parfaits inconnus, le risque que les informations soient fausses est donc plus important.

Cette méfiance était autrefois vraie, il y a de nombreux exemples montrant que du contenu était faux sur ce genre d'encyclopédies mais un de ces exemples sort un peu du lot. Il s'agit d'un professeur parisien qui en 2012 à décidé d'écrire de fausses informations sur un auteur qui était peu ressourcé sur le web, il a ensuite donné à ses élèves un exercice où ils devaient faire des recherches sur cet auteur. Le résultat était frappant, 78 % des élèves avaient copié/collé ou s'étaient fortement inspirés de la page Wikipédia ce qui a démontré que beaucoup de personnes font confiance au premier résultat qu'il trouve sur internet et qu'il est donc possible de diffuser de fausses informations.



Source : valeursactuelles

Devenir une source de savoir

Face à cela, Wikipédia a fait beaucoup d'efforts afin de fournir de bonnes informations et devenir une réelle source de savoir. Elle compte une énorme équipe de modération qui fait face à la désinformation, qui va regarder si les ajouts d'articles, les modifications sont fondées ou non. Ils vont tout faire pour éviter le vandalisme de certaines pages, comme celle de Donald Trump qui avait été supprimée. Les auteurs de vandalisme et de désinformation sont surveillés voire même bloqués. Il y a plusieurs relectures qui sont réalisées par des humains et des ordinateurs et il y aussi des règles de citation de sources fiables, de neutralité, de droit d'auteur, d'admissibilité qui rendent difficile le partage de fausses informations.

Conseils sur l'utilisation de Wikipédia

Aujourd'hui, les chercheurs estiment que Wikipédia est une source fiable d'informations, ces dernières sont mêmes plus facilement vérifiables que les encyclopédies classiques. Cependant le plus important est que la personne qui cherche des informations croise ses sources, Wikipédia fournit toutes les sources qui ont permis à la création d'une page, il faut aussi faire attention aux mots qui sont employés, ces derniers peuvent ne pas totalement être neutre sur un sujet.

Finalement Wikipédia est un site assez fiable pour commencer des recherches mais il ne faut pas compter que sur lui et il faut toujours approfondir et recouper l'information.

Arthur W.

QUIZ : ÊTES-VOUS UN BON POTE ?

Bonjour à vous cher lecteur/lectrice. Nous espérons que votre journée a été belle puisque nous allons essayer de faire redescendre l'ambiance en vous soumettant à un test afin de savoir si vous êtes vraiment quelqu'un de bien. Si ce défi ne vous fait pas peur et que vous avez envie de continuer, nous allons sans plus tarder commencer. Nous vous demandons néanmoins de vous munir d'un petit bout de papier et d'un stylo et vous ferez un trait à chaque fois qu'un point vous correspond à peu près. À la fin nous vous présenterons un barème qui sera représentatif de votre bienveillance envers vos (fidèles) amis.



Source : ami.com

Numéro 1

Une situation ma foi, plutôt banale mais qui figurez vous pourrait vous arriver très bientôt. Le compagnon de votre ami vous appelle vous demande si tout va bien, si vous aussi vous vous inquiétez sur le prix du carburant qui monte et d'un coup surgit la question fatale : « D'ailleurs il a dormi où ? ». À partir du moment où la question est posée, c'est déjà trop tard, chaque seconde d'hésitation passera pour suspecte. Vous avez réussi à trouver une réponse parfaite, en déformant un peu la vérité même si vous ne saviez pas ce qui est arrivé ? Vous avez réussi à couvrir votre meilleur ami sur une potentielle bêtise qu'il aurait pu faire et qu'en prime, vous ne vous êtes pas fait griller ? Alors bien joué champion, vous êtes décidément très fort, respect. Si vous êtes un de ces héros cachés du quotidien des menteurs, vous pouvez fièrement tracer votre premier trait.

Numéro 2

Dépanner une cigarette ? Facile la voilà. Donner la fin au chocolat de votre cornet de glace ? Aucun souci pour vous. Le laisser dormir à la maison parce qu'il a encore une galère . Sans problèmes. Prêter un sous vêtement parce que votre idiot d'acolyte est encore tombé dans l'eau ? Allez ça passe, prends celui avec le petit nœud. Mais par contre, faites-vous partie de cette catégorie extrêmement rare de personnes qui, lorsque votre ami le souhaite mais n'en a pas les moyens, paye ce qu'il veut à la machine à café du boulot ou de la fac ? Oui ? Comme quoi tous les héros ne portent pas de capes. D'ailleurs si vous aussi vous avez déjà eu l'impression de sentir votre cape voler dans ces moments là parce que voir sourire cet idiot n'a pas de prix, vous pouvez faire votre plus beau trait, bien joué camarade.

Numéro 3

Pour le contexte, il est 16h. Vous venez de vous lever, vous êtes en lendemain de soirée, les points précédents ont sûrement déjà été faits mais dans tous les cas vous ne vous en souvenez plus trop. D'ailleurs ça ne peut pas être à cause de l'alcool, non vous êtes tenaces, ça doit être à cause des apéricubes, celui au paprika, c'est lui qui vous a trahi c'est quasi-certain. Bref, vous rentrez chez vous avec votre meilleur ami. Vous réussissez l'épreuve de vous asseoir dans le canapé, l'un d'entre vous allume la télé histoire qu'il y ait un semblant de vie dans la pièce. Vous êtes fatigués, vous êtes affalés, prêts à vous rendormir, mais le mal de crâne vous en empêche, saletés d'apéricubes ... Quand tout à coup, vous vous voyez partager avec lui une immense faim, une faim de loup. Vous pourriez manger n'importe quoi mais vous êtes persuadé que la télécommande et les piles auront un moins bon effet que la paprika. Alors vous prenez votre courage à deux mains, vous rassemblez toute l'énergie qu'il vous reste pour la journée, pour prendre l'initiative de faire seul l'effort collectif de vous lever afin de vous rapprocher de la porte pour récupérer les pizzas que vous avez commandé avec votre téléphone. Si vous êtes ce coursier fou et que vous avez tout donné pour vous deux, alors vous pouvez tirer un trait, le dernier de ce numéro. Vous pouvez même rajouter un deuxième trait si vous avez payé. Et non, les tickets resto ne comptent pas.

Bilan

0 point : On ne vous félicite pas, il va falloir vous rattraper. C'est surtout les autres qui font pour vous, il faut se réveiller.

1 point : Pas mal, vous êtes capable de surprendre votre entourage et ça, c'est pas donné à tout le monde, bien joué.

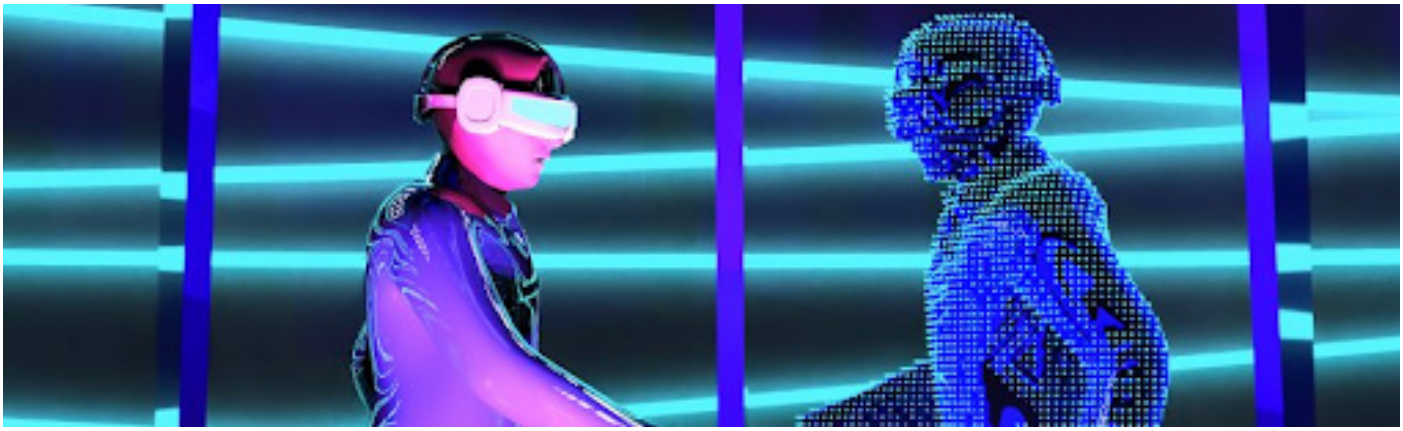
2 points : Vous vous démarquez et dans le bon sens, comme l'impression que l'on peut compter sur vous et ça, c'est rassurant.

+ 3 points : Vous êtes sûrement une crème, chapeau bas. Mais attention à ne pas laisser les gens abuser de votre gentillesse !

Benjamin

LE MÉTAVERSE : DÉCOUVERTE DU MONDE PARALLÈLE DU GROUPE META

Entre annonce d'un nouvel Internet prénommé Web3 et vente d'œuvres d'art en NFT à des prix faramineux, le monde numérique que l'on connaît actuellement promet bien des surprises. Aujourd'hui au cœur de l'actualité, après de très gros investissements de la part du groupe Meta, anciennement prénommé Facebook, le terme de « Métaverse » laisse place à de nombreuses interrogations.
De quoi s'agit-il en réalité ? Que nous promet cette nouvelle technologie dont tout le monde parle ? Décryptage de cette idée qui semble encore si complexe et pourtant présentée comme le prochain grand saut technologique dans l'évolution du web.



Source : Athitat Shinagowin / Shutterstock

Quelle est l'origine du Métaverse ?

C'est en 1992 que Nael Stephenson, auteur de science-fiction américain, fait apparaître dans son livre *Le Samouraï virtuel* le terme de Métaverse afin de décrire ce qui selon lui s'apparente à un monde parallèle. Cet univers créé par un riche entrepreneur mêlerait alors réalité virtuelle et réalité augmentée : accessible par le biais d'un casque, le Métaverse permettrait alors à chacun d'évoluer à travers un avatar ou encore un hologramme. Monde immersif en trois dimensions, celui-ci proposerait aux utilisateurs d'interagir avec leur environnement : discuter, découvrir, jouer ou encore travailler, toutes ces activités seraient possibles selon l'auteur.
Pratiquement 25 ans plus tard, en 2018, Steven Spielberg, célébrissime réalisateur américain, à travers son film *Ready Player One* relance le concept de Métaverse. Film futuriste se déroulant en 2045 dans un monde frôlant le chaos, l'OASIS, univers parallèle accessible avec un casque de réalité virtuelle, semble être l'escapade pour de nombreuses personnes. Dans une course contre la montre afin de retrouver ce que le créateur de l'OASIS semble avoir caché avant sa mort dans son cosmos parallèle, Wade Watts, le protagoniste de l'histoire, devient alors lui-même le héros de ce monde en 3 dimensions.

Mais qu'est-ce que c'est concrètement ?

Avant de définir ce concept encore très abstrait pour certains, il est important de comprendre son étymologie. Le terme « meta » est issu du grec et signifie « au-delà ». En anglais, ce terme est la contraction du mot valise « meta universe » (c'est-à-dire littéralement méta-univers). Auteur de l'ouvrage *My Metaverse Book*, Matthew Ball, spécialiste dans ce domaine a proposé une liste des caractéristiques d'un Métaverse. Selon lui, c'est quelque chose d'infini, de durable dans le temps car il ne peut être remis à zéro, mis en pause ou réinitialisé. Généré par un ordinateur, le Métaverse serait alors la contraction de deux technologies de plus en plus connues actuellement : la réalité augmentée (AR) et la réalité virtuelle (VR). Ainsi, par le biais de ces nouvelles inventions, tout le monde pourrait avoir une expérience similaire de celui-ci et ce en direct. Effectivement, accessible à tous, le Métaverse ne semblerait pas avoir de limite, de taille maximum : l'auteur parle de celui-ci comme s'il n'avait « pas de plafond ». Chacun serait alors libre d'imaginer, de penser et de façonner le Métaverse. Expérience unique, contenu propre à chacun : encore tellement abstrait aux yeux de la plupart des gens et grâce à son aspect décentralisé, il serait possible de créer son propre Métaverse afin de s'y sentir bien. D'un point de vue purement économique, cette nouvelle invention laisse à quiconque le choix d'obtenir des biens, d'acheter, de racheter et de vendre : il est possible de créer de la valeur et d'investir dans le Métaverse. C'est une économie qui se crée.

Quels sont les changements culturels possiblement générés par ce nouveau concept ?

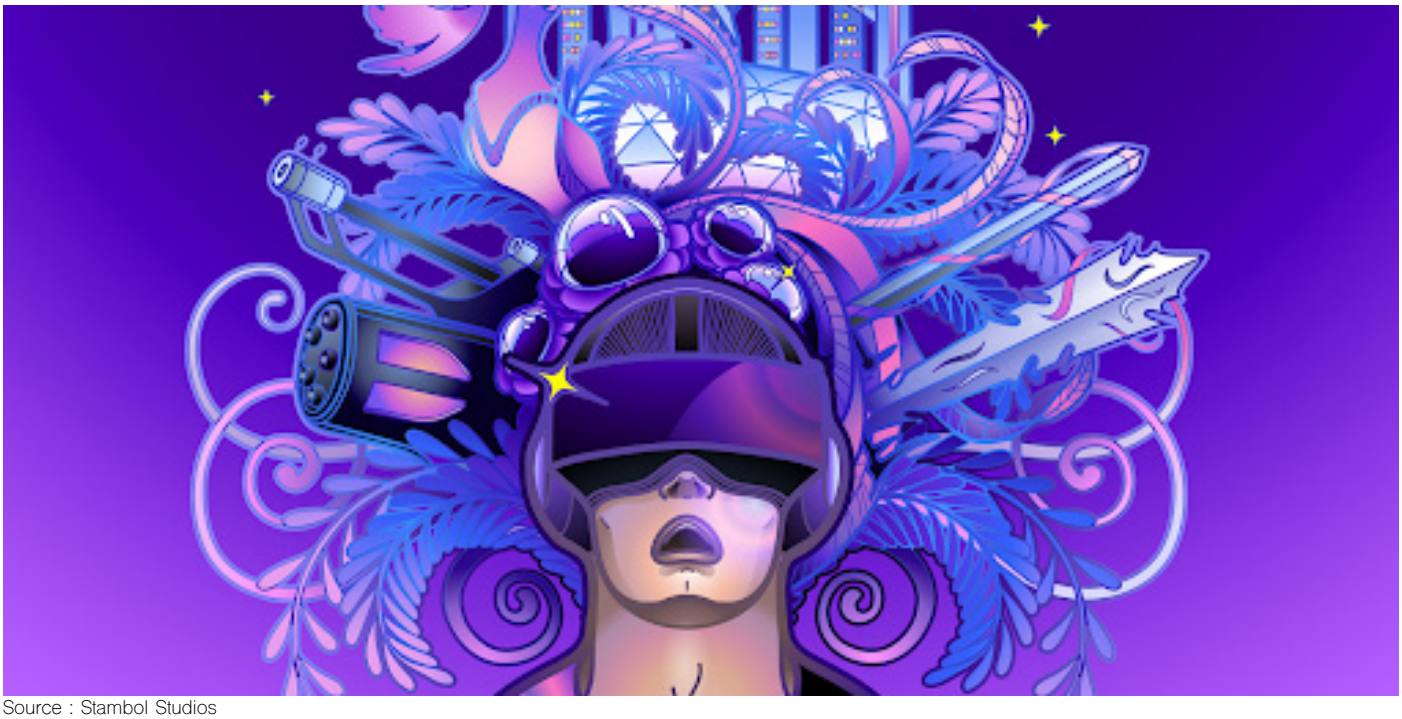
Même s'il n'est pour le moment qu'un concept, une projection du futur, de nombreuses entreprises croient en ce projet. C'est d'ailleurs le cas de la plate-forme de jeu vidéo Epic Games (Fortnite) ayant investi plus de 1 milliard de dollars en 2021 afin de parvenir à la création d'un Métaverse. Très récemment, le 6 août dernier, un événement de grande envergure a pu être réalisé : un concert grandeur nature d'Ariana Grande directement dans Fortnite. Des millions de personnes ont alors été rassemblées afin de profiter du spectacle. Une boutique d'objets comme celle dans les vraies salles de concert était également disponible pour les fans de la star internationale.

Sur le continent européen, Meta devrait recruter au cours des prochaines années plus de 10 000 personnes afin de développer ce concept et travailler sur la réalité virtuelle et la réalité augmentée. Des études ont également estimé que le marché lié au Métaverse allait nettement augmenter : si celui-ci était de 30 milliards de dollars en 2021, il devrait atteindre le chiffre de 280 milliards seulement 4 ans plus tard, en 2025. Quels seront les prochains évènements ? L'e-sport semble ne pas faire exception et certaines évolutions de ce côté devraient être dévoilées dans les prochaines dizaines d'années. Affaire à suivre...

Une ouverture au monde de la santé ?

Face à la pandémie de COVID-19, la plupart de la population a été amenée à rentrer, volontairement ou non, dans le monde de la téléconsultation. Consulter son médecin par le biais d'avatar semblerait alors possible. Si la réalité virtuelle a déjà été adoptée par certains chirurgiens, le Métaverse pourrait également être utilisé dans le monde médical. Amener les patients à gérer leurs phobies, leurs troubles post-traumatiques ou de l'attention, ou bien même certaines dépressions : le Métaverse semble être une solution envisageable. Par le biais d'univers calme, d'une immersion dans des lieux de méditation apaisants, certains patients pourraient alors être amenés à guérir de certains syndromes liés par exemple au stress.

En juin 2021, un chirurgien a d'ailleurs réalisé une opération de la colonne vertébrale à l'un de ses patients à l'aide d'un casque de réalité augmentée. Grâce à celui-ci, des informations précises sur la partie du corps, sur l'emplacement des veines, muscles ou encore valves sont fournies afin de guider le chirurgien au cours de l'opération. Le développement de ces technologies semblerait ouvrir de nouvelles possibilités dans le monde de la santé.



Source : Stambol Studios

Noémie

CULTURE

Connaissez-vous Blue Lock, Euphoria et autres Webtoon ? L'actualité culturelle est dense alors laissez vous (également) entraîner dans la matrice d'Encanto et pour les plus frustrés, nous parlerons jeux vidéo.

CANCEL CULTURE

La cancel culture. Vaste sujet aussi complexe qu'épineux. Si le phénomène est reconnu, en parler attise toujours les débats les plus animés. Ce terme est arrivé des États-Unis en 2010 et on l'applique dans notre société française, ce qui pose problème puisque les deux pays n'ont pas la même histoire ni la même culture. Mais les débats, les controverses et les litiges sont les mêmes. Ensemble, faisons un point sur ce phénomène à mi-chemin entre déconstruction et réconciliation.



Source : cancel.fr

La Cancel Culture expliquée

La cancel culture ou culture du bannissement est le fait de boycotter quelque chose, une marque, une personnalité, un livre, une statue, pour une raison X ou Y, à partir du moment où elle est vue comme étant problématique par une communauté. Elle se base sur l'éveil face aux injustices et naît de la pensée « woke », un terme apparu dans les années 2010 aux Etats-Unis pour parler des personnes dites éveillées aux différentes luttes sociales tel que le racisme, le féminisme, l'homophobie, etc. Ces termes arrivent en France en 2013 avec le mouvement Black Lives Matter visant à dénoncer les ségrégations raciales et réapparaissent en 2017 avec le mouvement #MeToo. Ce hashtag permettait aux victimes de harcèlement au travail, de pouvoir s'exprimer et de raconter leur histoire en dénonçant les actes subis et leur auteur. Depuis cette période, les mouvements de cancel culture se multiplient en France notamment sur les réseaux sociaux où vont être bannis des personnes lambda ou personnalités publiques car elles auront tenu des propos ou des actes jugés problématiques.

Cette cancel culture connaît néanmoins des dérives comme le recours au harcèlement en ligne groupé et répété mais également la diffusion de fausses informations, la violation de la vie privée ou l'intimidation avec menaces physiques, écrites ou orales. L'effacement de quelque chose qui paraitrait non conforme à la defense d'une cause et la pensée « woke » se popularise surtout sur les réseaux sociaux.

Pour les défenseurs de la cancel culture, elle représenterait une nouvelle forme d'activisme contre les discriminations et deviendrait un levier d'action non disponible à travers la loi ou la justice. Elle permettrait de donner de la visibilité aux personnes que l'on entend pas. Pour eux, la cancel culture agirait en faveur de l'égalité sous la forme de dénonciations publiques de ce qui est passé sous silence. Ce mouvement viendrait en partie d'une réponse au sentiment d'impunité des célébrités ou personnes ayant les moyens financiers à qui il suffirait de payer pour que tout soit oublié et que la vie reprenne.

Ces détracteurs insistent sur le fait qu'il faut expliquer l'histoire et pas l'oublier si l'on parle d'une œuvre historique et dénoncent aussi les accusations sans preuves, la disparition de la présomption d'innocence et la transformation des réseaux sociaux en tribunaux populaires. Ils revendiquent qu'une cause juste ne doit pas être défendue par des moyens injustes. A partir du moment où l'on effacerait une personne nous ne serions plus dans l'argumentation qui sert justement à informer le reste de la population sur ce qu'elle ne voyait pas avant. Pour eux la cancel culture viserait à discréditer des personnes sans argumenter sur le fond.

La cancel culture à beaucoup fait parler d'elle en juillet 2020 avec la « Lettre sur la justice et le débat ouvert » publiée dans le Harper's Magazine. Une lettre ouverte avec 153 signataires (écrivains et intellectuels) dénonçant « l'intolérance à l'égard des opinions divergentes et un goût pour l'humiliation publique et l'ostracisme ».

Twitter comme théâtre des affrontements

Twitter, réseau social où les utilisateurs se retrouvent pour parler de divers sujets, pour dénoncer ou donner leurs opinions, laisse souvent place à beaucoup de polémiques. C'est sur ce réseau qu'émerge la majorité des mouvements de cancel culture. Une plateforme sur laquelle la permission de paroles sans filtre pour n'importe qui y est autorisée et sur laquelle l'information circule rapidement et massivement, ce qui laisse place aux dérapages et aux débordements. Elle est considérée pour certains comme un lieu de justice 2.0 où l'on prend pour argent comptant tout ce qui y est dit. Généralement, les réseaux sociaux ne sont pas les meilleurs endroits pour débattre, de part une limitation de caractère dans chaque message qui force à faire des raccourcis et provoque des incompréhensions, des sous-entendus et de la tension. Le premier cas de cancel culture sur twitter en 2013 est celui de Justine Sacco, une jeune femme américaine qui tweet avant de s'envoler pour l'Afrique "Départ pour l'Afrique. J'espère ne pas choper le sida. Je déconne. Je suis blanche !" (traduction de l'image 1), elle n'est pas très suivie sur Twitter à ce moment mais il a suffi du retweet d'un compte suivi par près de 15 000 abonnés pour que la toile s'enflamme. Un hashtag est lancé #HasJustineLandedYet, elle se retrouve en top tweet et reçoit une vague de haine sur les réseaux sociaux. Elle perd également son travail et le soutien de sa famille. Elle décide de publier une lettre d'excuse, en vain, les médias s'intéressent à elle et elle fait l'objet de plusieurs articles. Elle expliquera plus tard dans une interview avec l'auteur du New York Times qu'elle pensait que ce n'était pas possible que quelqu'un prenne cela au premier degré.

Obsession du politiquement correct

La caractéristique la plus marquante de la cancel culture en France est cette volonté de trouver un terrain d'entente, une vérité bonne à dire et convenable pour tous, sans faire de distinctions. Il y a une certaine culture de l'indignation, une ferveur avec laquelle les gens veulent se montrer « bien pensants ». Il est de bon goût de protester, de s'indigner et surtout de le dire. Comme une espèce de course à la vertu, aujourd'hui chaque fait ou décision est susceptible d'être contesté d'abord sur la Toile puis plus largement.

C'est ce qu'il s'est passé lorsque certaines marques se sont rendues coupables de Woke Washing : des entreprises comme Zara, Pepsi ou Marks and Spencer ont transformé leurs produits ou leurs publicités pour correspondre à des faits de l'actualité. Pepsi a notamment mis en scène Kendall Jenner dans une de ses publicités, en la faisant régler un conflit entre manifestants et policiers, dans le contexte du mouvement Black Lives Matter.

Ces décisions de la part des firmes ont été traitées d'hypocrites, accusées d'appropriation culturelle. Mais cette obsession du politiquement correct est-elle une nouvelle forme de censure?

Il faut aussi ne pas perdre de vue les choses qui comptent : l'annulation de la figure de Napoléon est un débat essentiel, son influence et ses actes ayant eu des conséquences immenses. L'annulation des blancs qui commencent aux échecs n'est-elle pas plutôt de l'ordre de l'anecdotique?

On mentionnera Autant en emporte le vent ou 10 petits nègres qui déjà en 1936 et 1940 posaient déjà des problèmes, mais prise de conscience globale récente puisque les voix contestantes étaient inaudibles. Les contestations étaient portées par des minorités sous représentées à l'époque qui savent donner de la voix aujourd'hui. La question se pose ici effectivement, mais il faut bien considérer l'époque et le contexte de ces œuvres et peut-être placer la polémique et le débat nourri à d'autres endroits.

Progressisme ou mouvement rétrograde?

Il y a donc des débats qui favorisent la polémique. Ce sont les affaires qui marquent puisqu'elles touchent plus directement le grand public. Mais c'est fait aux dépens d'actions pour lesquelles se mobilisent des associations, des familles, sur des mois, comme le changement du nom d'une rue d'un affréteur colonialiste.

Nous l'avons rappelé, il est primordial de relativiser, contextualiser, nuancer les faits (époque, pays, contexte politique, culture d'origine, ascension sociale de l'auteur etc) et ne pas être dans une logique contestataire et réactionnaire. Lorsque l'on parle d'une œuvre ou n'importe quoi d'autre qu'il faudrait "cancel", le débat doit se construire autour de ces critères avant toute chose.



Source : Twitter



Marie S'infiltre (Source : Manif.fr)

Il faut noter que ces actions sont menées par volonté de progrès : combats pour la liberté de la parole, égalité des sexes, des ethnies, minorités en tout genre) mais lorsqu'elles sont extrêmes, il y a un retour à des catégories de population stigmatisées.
Certaines féministes extrêmes ont lancé le mouvement « Men are trash ». Lors de la marche NousToutes de 2019, l'humoriste Marie S'infiltre a proposé aux manifestantes de fouetter 2 hommes pour "leur faire ressentir la violence" (des acteurs). Ces 2 actions font écho à la cancel culture : une volonté de "cancel" les hommes, de prouver la domination des femmes, et tous les propos qui ont découlé de ce moment. Sur les réseaux sociaux, on s'insurge de cette « parodie » dans une manifestation qui prône l'égalité des sexes et non pas un autre rapport de domination.

Bien pensance et stigmates

Les termes « Woke » et « cancel culture » sont à la base des termes utilisés par la droite radicale (républicains) américaine pour désigner et railler une gauche (démocrates) trouvée contestataire. Ce qui n'aide pas à rendre les débats paisibles : une des parties se retrouve déjà attaquée rien qu'à l'appellation.
Toutes ces luttes ont pour but de défendre une minorité (féminisme, orientation sexuelle, transidentité, infirmité, ethnie, foi). Si aujourd'hui elles sont bien plus médiatisées et reprises sur Internet, ces prises de paroles existent depuis la création même de ces concepts!
Globalement, la cancel culture est liée au débat sur la réappropriation culturelle (replacer une œuvre, une culture dans un patrimoine en la détournant de son sens actuel), différent donc de l'appropriation culturelle, que certains peuvent voir comme du vol ou du colonialisme moderne. Mais alors que cette obsession de l'équité et de « la bonne place » de chaque élément culturel, d'autres initiatives contraires voient le jour. Un projet d'alphabet inclusif est actuellement porté par un étudiant, passionné de calligraphie. Une initiative louable certes mais à double tranchant puisqu'à trop vouloir harmoniser, apaiser et éviter la moindre offense, elle déconstruit des piliers du langage et par extension, de la culture francophone.
Il ne faut pas oublier que, aussi virulent que peuvent être les débats par les adeptes de la cancel culture, ils sont avant tout là pour dénoncer des faits. Or au fur et à mesure ils se sont retrouvés eux-mêmes plus dénoncés que le mal original : on parle plus de l'endiguement d'un féminisme radical que de celle de la culture du viol, on parle plus du remaniement de certains Disney que du consentement en général...

Alors comment conclure ce dossier ? Comment signer un texte sur la cancel culture, un sujet qui attise la controverse, qui fait si peu l'unanimité? Elle a permis de libérer la parole sur des sujets déjà critiqués, aujourd'hui entendu, elle encourage à la prise de parole de toutes les minorités. Ce n'est plus un phénomène nouveau, faut-il toujours adapter notre culture passée aux valeurs actuelles ?
Il est justifié d'avoir honte d'une part de notre passé, mais vouloir l'effacer à tout prix nous condamne à répéter les mêmes erreurs. Refusons les anathèmes et les tabous, n'ayons pas peur des mots, parlons franchement et écoutons-nous. C'est le meilleur moyen d'aboutir à une vraie solution globale, autrement les non-dits empoisonneront toujours le débat.
Le mot de la fin est pour Baudelaire qui a écrit : « Il faut être toujours ivre. Tout est là : c'est l'unique question. Pour ne pas sentir l'horrible fardeau du Temps qui brise vos épaules et vous penche vers la terre, il faut vous enivrer sans trêve. Mais de quoi ? De vin, de poésie ou de vertu, à votre guise. Mais enivrez-vous. »

Claire & Hugo

MATRIX RESURRECTION : UN BUG DANS LA MATRICE ?

Après tant d'années, de retour dans la matrice

18 ans après la fin de la trilogie Matrix, Lana Wachowski revient, seule cette fois-ci, avec Matrix Resurrections. Le film qui a eu pour budget 190 millions de dollars peine à atteindre les 200 millions de recettes. Ce résultat, qui est bien en deçà des espérances du studio Warner, n'est pas surprenant : le film divise énormément. En effet, à en croire la presse américaine, le film, qui se situe entre suite et reboot, peut être à la fois incroyable et décevant, conforme à la trilogie originale ou un gâchis qui ne fait que la ternir.

Un film au contexte particulier

Ce qu'il faut savoir à propos de ce Matrix, c'est qu'il a été écrit dans un contexte très particulier. Là où Lilly et Lana Wachowski avaient dit ne jamais refaire de Matrix, Lana décide de faire une suite. Cette dernière a fait ce choix pour l'aider à surmonter le décès de plusieurs personnes proches. En effet, le décès de son père, puis de sa mère, fut un moment douloureux pour Lana Wachowski, qui a vu en Neo et Trinity la figure de ses parents. Comme la réalisatrice a pu l'expliquer elle-même, ces deux personnages sont les plus importants de sa vie et les faire revenir à la vie lui a offert le réconfort nécessaire.

Neo + Trinity ?

C'est donc ce dont va traiter le film : l'histoire d'amour entre Neo et Trinity, qui finalement n'a pas été tant traitée que ça dans la trilogie originale. C'est ici que le premier point de discorde entre la réalisatrice et le public se trouve. En effet, là où le public s'imaginait des théories toujours plus folles sur les aventures de Neo dans la matrice, finalement nous nous retrouvons avec ce que l'on pourrait qualifier d'une « banale » histoire d'amour. Ce n'est évidemment pas ce à quoi on s'attend lorsqu'on apprend qu'une suite à la saga culte Matrix arrive.

Une culture de remake

À travers ce film, Lana Wachowski a également voulu critiquer toute la culture du remake, du reboot, qui sont très à la mode avec, en autre, les films Marvel.
C'est pour cela que tout le début du film est construit comme un faux remake des premiers. On retrouve un Neo perdu devenu concepteur de jeu vidéo. Le jeu vidéo phare de leur compagnie est... Matrix. Rapidement dans le film, nous arrivons au moment où Neo doit écrire la suite des trois premiers jeux vidéos : il doit donc écrire le film que nous sommes en train de voir. Nous assistons donc à une scène de pure critique du studio Warner où nous voyons le patron de Neo imposer une pression forte pour écrire rapidement cette suite. Cette pression reçue de Neo ne serait-elle pas celle perçue par les sœurs Wachowski ?

Nous pouvons également observer dans le film la présence de nombreux produits dérivés de Matrix tels que des figurines. En fait, avec tous ces plans, Lana Wachowski dresse un constat de ce qu'est devenue la saga Matrix aujourd'hui, remarquant que les films ont totalement échappé à leurs créatrices au profit des industries de la culture pop. C'est finalement une réflexion de Lana sur le cycle de vie d'une grande saga cinématographique, devenant petit à petit la propriété du grand public.

À ça succède une scène très spéciale où nous voyons un brainstorming de Neo et son équipe sur Matrix 4. Cette scène est en réalité une sorte de protestation, sur le ton de l'humour, de l'industrie d'Hollywood. Nous assistons à tous les personnages qui proposent des idées toutes aussi clichées des remakes et face à cela Neo a des flashbacks de sa vie d'avant. C'est à ce moment qu'il se dit que quelque chose ne va pas : il faut sauver Matrix.



Lana Wachowski, réalisatrice du film (Source : dailyhive.com)



Image tirée directement du film Matrix (Source : cnetfrance.fr)

Là où Neo, diminué, peut être comparé à Lana Wachowski, les nouveaux personnages du film, remplis de vie et d'espoir, peuvent être associés aux fans de la saga.
Sachant cela, la scène où nous voyons la rencontre entre Neo et tous les nouveaux personnages menés par Bug prend tout son sens. En effet, cette scène, prenant place dans un cinéma, affiche à l'écran les images des premiers films. Nous assistons donc à une confrontation entre les souvenirs d'un héros qui oublie et les fans qui perdent espoir dans la possibilité de voir un jour une suite à leur saga culte.
Matrix Resurrections nous montre donc une réalisatrice tentant de récupérer sa création perdue, de répondre à la question posée par un personnage du film : comment faire du neuf avec du vieux code ? Répondre à cette question est toute la philosophie du film.

Côté action une suite en perte de vitesse

Matrix Resurrections, à l'image de ses prédécesseurs, est un film avec beaucoup de scènes d'action. Malheureusement, là où les premiers films écrasaient la concurrence, Matrix 4 lui se fond dans la masse des films actuels, tombant dans la banalité. En effet, les enjeux pour les personnages impliqués ne sont parfois pas assez forts, d'autres fois les scènes semblent trop rapides, trop précipitées. De plus, les pouvoirs de Neo sont utilisés dans trop de séquences et à chaque fois semblent être un véritable raccourci scénaristique.

Des nouveautés trop peu utilisées

Pour mettre en place son histoire, Matrix 4 doit ajouter beaucoup d'éléments à son histoire. En effet, la nouvelle ville des humains, IO ou la guerre entre les machines, tant d'éléments intéressants en termes de narration qui malheureusement ne sont que trop peu exploités. La faute aux choix scénaristiques : Lana Wachowski, avec son intention de développer l'histoire d'amour entre Neo et Trinity, n'a pas développé tous les autres points. Ainsi, nous avons des débuts de réponse sur ce qu'il se passe dans le monde de Neo, mais pas de développement complet. Ces choix faits par la réalisatrice peuvent donc contrarier les spectateurs qui eux voulaient en savoir plus sur toutes ces nouvelles branches de l'histoire de Matrix.

Un Matrix bien en deçà de ses prédécesseurs ?

Matrix Resurrections divise, c'est un fait. Il a en effet des défauts notables, notamment liés à sa réalisation des scènes d'action. Mais Matrix 4 est avant tout un réel message de la part de sa réalisatrice qui ne veut pas tomber dans le style des remakes actuels. Alors bien sûr, elle critique, et surtout elle ne fait pas ce que à quoi le public s'attend d'un nouveau Matrix. Ainsi le monde est surpris, et certains aiment, d'autres n'adhèrent pas du tout.

Luc



Cinéma

Source : 20 minutes

LA PRESSION FAMILIALE À TRAVERS ENCANTO, LA FANTASTIQUE FAMILLE MADRIGAL

Présentation du film et ses enjeux

Le 24 novembre 2021, Disney sort son nouveau film d'animation sur grand écran réalisé par Jared Bush et Byron Howard, qui ont réalisé Zootopie quelques années auparavant. Encanto nous présente une grande famille, la fantastique famille Madrigal composée de douze membres avec chacun leur personnalité et leurs aspirations. Le personnage principal de l'œuvre se nomme Mirabel Madrigal. Contrairement aux membres de sa famille, elle ne possède pas de pouvoir magique. Vous l'aurez compris, son objectif est d'avoir un « miracle », appellation utilisée pour parler des pouvoirs magiques de la famille. Cette dernière prépare la cérémonie pour le petit dernier, Antonio, qui va recevoir son miracle pendant la soirée en ouvrant une porte magique. Le miracle étant annoncé, chacun fait la fête et se détend sauf Mirabel qui préfère partir. Alors qu'elle se promène dans la maison, avec les rires et les chants en fond sonore, elle devient spectatrice d'un problème qui ronge la bâtisse : les murs de cette dernière se fissurent. Mirabel veut alors se rendre utile en comprenant pourquoi la maison commence à se détériorer. Ainsi, elle va partir à l'aventure et découvrir les secrets autour de sa famille.

À travers l'aventure de la jeune fille, le film montre les relations entre les personnages composant la famille Madrigal. Un problème remonte : la pression familiale est très importante. Ainsi, nous allons voir comment s'exprime cette pression familiale à travers le film.

Disney et la pression familiale

Disney est le studio d'animation avec la plus grande réputation et il le sait. Parfois, le studio réalise des films qui reflètent notre société et ses problèmes mais tout en gardant une certaine image. Les films qu'il réalise ne doivent pas dégrader l'image de la firme états-unienne : des films indémodables, pour toute la famille. Mais est-ce la première fois que Disney réalise un film autour de la pression familiale ? Bien sûr que non. Par exemple avec deux films culte du studio américain, La Reine des neiges et Mulan. Dans le premier, Elsa, princesse d'Arendelle, doit cacher ses pouvoirs à son peuple. Elle doit mentir à tous pour que l'image de sa famille ne soit pas entachée. Dans le second film, Mulan doit apprendre les bonnes manières pour devenir une bonne épouse. Elle ne veut pas se marier mais doit le faire pour l'honneur de sa famille. Quand on y pense, c'est un sujet assez récurrent.

Les personnages les plus touchés par cette pression familiale

Chaque membre de la famille Madrigal joue un rôle. Ce rôle est souvent traduit par le pouvoir que possède le personnage. Le but est d'observer comment la pression familiale agit sur eux. Le premier personnage qui nous est montré comme une victime de cette pression est Mirabel. Ne possédant pas de pouvoir, elle essaie toujours de faire de son mieux pour aider sa famille, malgré sa maladresse. Elle en fait toujours plus que les autres pour être respectée par les membres de sa famille et éviter d'être une gêne pour eux : elle les adore et elle est toujours là pour les soutenir. Elle accorde beaucoup d'importance à l'avis de sa grand-mère, cependant cette dernière pense que Mirabel n'en fait jamais assez. Elle a été très déçue que sa petite fille n'obtienne pas de miracle. Depuis le jour de la cérémonie de Mirabel leurs relations sont conflictuelles. Mirabel est très contrariée par cette situation, elle aimerait voir la fierté dans les yeux de sa grand-mère.

À travers l'aventure de Mirabel nous apprenons à connaître les membres de sa famille et surtout nous remarquons lesquels se sentent opprimés par la pression familiale. La première est Luisa. Après une entrevue avec sa sœur, nous nous rendons compte que la femme musclée se montre plus forte qu'elle ne l'est réellement. En effet, son pouvoir lui confère une force surhumaine. La famille voit en elle une force de la nature et un pilier du village. Cependant, sous cette montagne de muscles se cache un cœur fragile. Elle pense que sans son pouvoir elle devient inutile, c'est pourquoi lorsqu'elle sent que sa force diminue, ses angoisses augmentent. Le second personnage est Bruno dont le pouvoir est de lire dans l'avenir. Ces prédictions effraient les villageois, alors il a préféré quitter le domicile familial pour ne pas faire de tort aux gens qu'il aime. L'ensemble des villageois a une mauvaise image de ce personnage et pensent qu'il est acteur de tous leurs malheurs. Le troisième personnage qui se livre à Mirabel est sa sœur avec qui elle n'arrive pas à s'entendre : Isabella. Son pouvoir lui permet de créer des fleurs et d'être belle en toute circonstance. Les deux sœurs n'arrivent pas à s'entendre au début de l'histoire puisqu'elles sont jalouses l'une de l'autre : Mirabel aimerait être aussi parfaite que Isabella et Isabella aimerait être aussi libre que Mirabel. En effet, la jeune fille doit être toujours irréprochable et contrainte à faire ce qu'on attend d'elle.

La musique, un moyen de s'exprimer

Les quatre personnages ont le droit à leur musique. Sauf Bruno, chaque personnage interprète la musique qui le concerne. En effet, dans le titre Ne parlons pas de Bruno, tous les personnages du village se mettent à chanter pour faire comprendre à Mirabel que Bruno et son pouvoir sont néfastes. Cette musique exprime bien la haine des villageois qui ont obligé Bruno à se cacher durant plusieurs années. C'est aussi dans cette musique que nous pouvons entendre pour la première fois Isabella s'exprimer sur sa dépression. À la fin de la musique dans la version originale, elle répète « I'm fine », ce qui signifie « je vais bien », comme si elle voulait se convaincre qu'elle n'est pas malheureuse. L'état d'esprit d'Isabella est révélé dans sa chanson « Que sais-je faire d'autre ? » où elle exprime son désir de liberté et son envie d'arrêter d'être parfaite. La première qui exprime son désir de changer est Mirabel quand elle interprète « J'attends le miracle ». Dans cette musique remplie de tristesse, elle exprime son envie d'obtenir un pouvoir pour rendre sa grand-mère fière. Dans le refrain, elle fait comprendre sa jalousie envers les membres de sa famille. Elle rêve de rentrer dans le moule. Pour finir, il y a Luisa. Dans la musique « Sous les apparences », elle révèle ses angoisses au grand jour. Nous comprenons à travers ses paroles et les instruments toute la pression qu'elle ressent. Elle craint de décevoir et de devenir inutile. Elle souhaite vivre loin de cette pression qui l'écrase.

Disney nous propose donc un film haut en couleurs et en musiques qui présente des personnages attachants auxquels nous pouvons nous identifier. Le long-métrage nous montre un schéma familial plausible et intéressant. Il nous permet de nous poser des questions sur notre propre situation familiale. Le film fait comprendre que chaque membre d'une famille est unique et qu'il n'est pas nécessaire de rentrer dans un moule pour être accepté. Les imperfections font partie des êtres humains alors il faut les accepter et apprendre à vivre avec. Être différent est une force et pas une faiblesse. Découvrez Encanto, la fantastique famille Madrigal !



Affiche du film Encanto (Source : Alphacoders)

Manon



Série

Jules interprété par Hunter Schafer (Source : HBO)

LE PHÉNOMÈNE EUPHORIA

Comment vivre dans un monde où personne ne nous comprend ? Constamment critiquée, pas prise au sérieux et stéréotypée, la génération Z est souvent au cœur des débats des générations précédentes sans véritable fondement. Comme Skins a pu le faire avec la génération Y, Euphoria est aujourd'hui un symbole de cette nouvelle génération complexe et explosive, traitant de façon crue et dérangeante l'adolescence du vingt-et-unième siècle avec brio. Suite à la sortie de la 2ème saison de cette série HBO, il était intéressant de rappeler les points culminants de cette fiction dramatique, si vous avez envie de la (re)découvrir...

Une génération à la renverse

Euphoria c'est l'histoire de Rue, une jeune toxicomane de 16 ans qui sort de cure de désintoxication à la suite d'une overdose. Elle fera la rencontre de Jules, une ado transgenre dont elle tombera addictivement amoureuse. Euphoria c'est aussi l'histoire de Nate, un adolescent perdu dans sa représentation de la masculinité qui essaye tant bien que mal de reconquérir son ex-copine. Euphoria, c'est également l'histoire de Kat, une jeune fille ronde qui apprend à aimer ses formes en découvrant sa sexualité... Euphoria, c'est l'histoire d'un panel de lycéens plus intéressants les uns que les autres.

Inspirée des propres souvenirs de jeunesse de Sam Levinson (le réalisateur), l'objectif de la série est de montrer et surtout d'expliquer les problématiques rencontrées par la génération Z, avec un message plus construit. Elle traite l'addiction, la dépression, le harcélement, le sexe, la solitude, la toxicité de l'influence de la pornographie, les réseaux sociaux, les relations toxiques, l'avortement, la jalousie, la construction d'identité ou bien de l'acceptation de soi... Tous ces sujets mis au même plan à travers différents personnages (un par épisode) permettant ainsi qu'un adolescent ou jeunes adultes puissent s'identifier à au moins l'un d'entre eux, par son vécu, son identité ou par une action qu'il a pu entreprendre. Ce mix de problématiques n'est pas une première dans les séries pour adolescents mais la particularité de celle-ci est qu'elle les traite de façon moins superficielle, sans tomber dans la caricature. Par exemple, le personnage de Jules, interprété par Hunter Schafer, n'est pas réduit à sa transidentité. De plus, la fiction n'hésite pas à montrer de vrais corps, toutes morphologies confondues.

Une signature artistique

Au-delà de l'histoire, Euphoria est connue pour sa patte artistique, que ce soit la photographie, le stylisme ou la musique. Entièrement filmés sur pellicule (ce que rajoute un grain vintage à l'image) les plans de la série sont innovants, proposant une ambiance totalement différente en fonction de la séquence ou de l'épisode. Une esthétique qui apporte encore plus de profondeur au récit. Grâce aux jeux de lumière et de caméra, les personnages sont tous sublimés, ce qui permet de compenser la violence du propos. Les plans permettent de transmettre des sensations uniques aux téléspectateurs. Prenons l'exemple d'une scène où le personnage de Rue, complètement drogué, s'imagine marcher sur le plafond, la série essayait ici de retranscrire les ressentis de la drogue de façon créative en montrant les aspects apaisants mais aussi stressants sans jamais la « glamouriser ».

De plus, d'un point de vue stylistique, les personnages ont des tenues propres à eux et des maquillages extravagants et futuristes, apportant un renouveau dans l'art du makeup. Sans oublier la bande-son originale, entièrement composée par Labrinth, un auteur-compositeur-interprète anglais, qui ramène sa touche R&B, Hip-Hop et électronique, totalement en harmonie avec la série. Une esthétique parfaite à l'atmosphère planante comme sur les réseaux sociaux : le filtre Euphoria.

Un succès international

La série HBO, coproduite par le rappeur Drake, a connu un succès partout dans le monde grâce à sa marginalité, proposant un discours complètement différent des séries "Young Adult" habituelles. L'actrice principale, Zendaya, qui interprète le personnage de Rue est devenue la plus jeune lauréate de la meilleure actrice pour une série, ce qui lui à permis de se détacher de l'image standardisée de sa carrière chez Disney Channel.

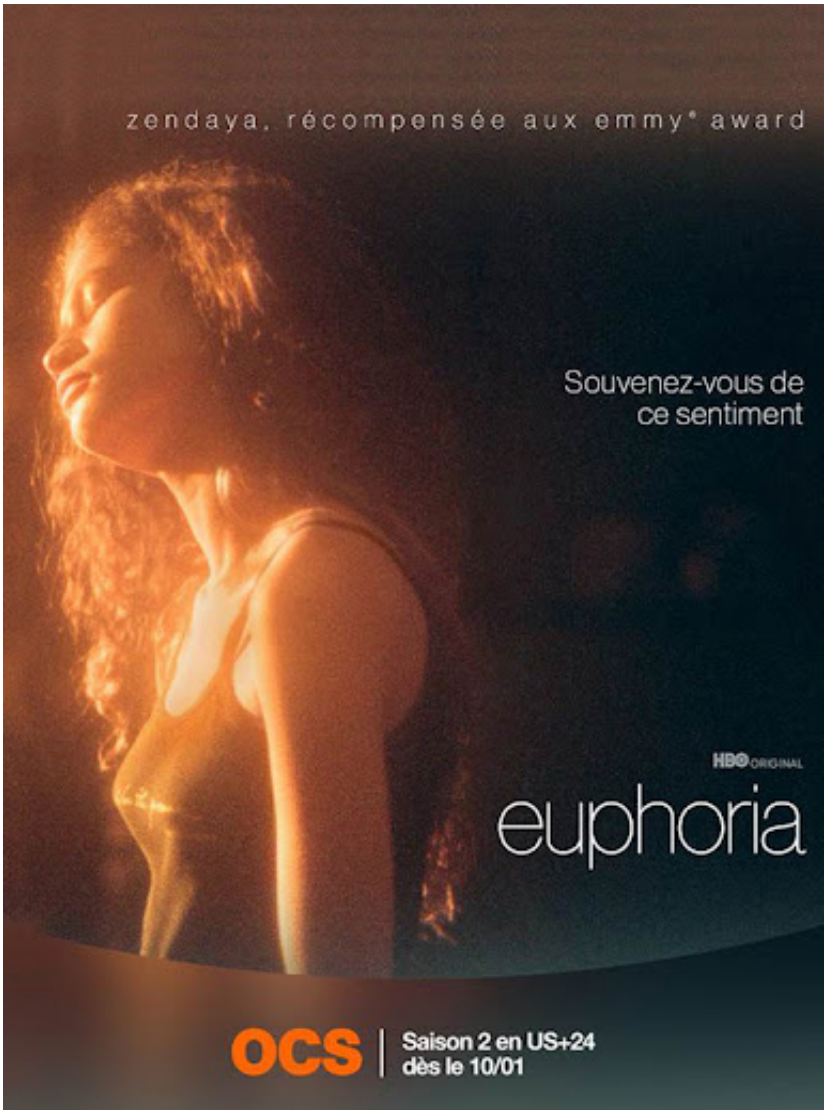
Qui dit succès, dit polémique. La série est interdite au moins de 16 ans en France et 18 ans aux États-Unis, sa manière sombre de traiter l'adolescence a inquiété des parents, protestant que les jeunes pourraient être influencés ou bien traumatisés par la violence dévoilée. Ce qui a le plus choqué est la diffusion de plusieurs appareils génitaux masculins dans plusieurs épisodes de la série. Quelque chose d'inhabituel pour une amérique habituée à la nudité féminine.

Comment rebondir après un tel succès ?

Bien que la première saison ait abordé une multitude de thématiques, la saison 2 nous propose un approfondissement considérable de ces personnages et la révélation de nouveaux sujets, comme les relations familiales, la culpabilité, la perte du désir sexuel, la tromperie et la jalousie. Les scènes qui étaient déjà violentes dans la saison 1 sont encore plus crues dans cette nouvelle saison, à la fois dans l'action et dans les dialogues. Par conséquent, Zendaya, l'actrice principale, a dû avertir ses jeunes fans sur son compte Instagram.

D'un point de vue esthétique on retrouve cette patte Euphoria mais ce n'est pas un copié-collé de la saison précédente, elle nous propose une ambiance plus poétique. Notamment dans l'épisode 4, qui contient un panel de références à des œuvres artistiques (La naissance de vénus de Botticelli, Diego dans mon esprit de Frida Kahlo, Les Amants de Magritte...) et cinématographiques symbolisant l'amour (ex: Ghost, Titanic, Blanche Neige, Brokeback Mountain...).

Le premier épisode de la saison 2, a doublé ses audiences sur la plateforme HBO, avec 13,1 millions de vues. Un renouveau qui a été apprécié par le public.



Affiche de la saison 2 d'Euphoria (Source : OCS)

Recommandations :

- Genera+ion (disponible sur Canal+)
- It's a sin (disponible sur Canal+)
- Skam France (disponible sur FranceTV)

Daphné

BLUE LOCK : LE RENOUVEAU DU MANGA DE SPORT

Travail d'équipe, entraide et confiance. Tels sont les sujets omniprésents dans les mangas de sports les plus connus que ce soit Slam Dunk, Haikyuu ou Kuroko no Basket. Apparaissant comme un léger et intriguant contrepied à ces thèmes récurrents, Blue Lock dépeint une approche cynique du travail d'équipe et de la confiance dans le football. Ici, les frontières entre la victoire et la défaite ne sont pas simplement définies par les jolis aspects de l'amitié comme on a l'habitude de le voir, mais par la façon dont on exploite ses alliés et ses adversaires pour triompher dans ce jeu de survie appelé Blue Lock.

Une histoire peu banale

Prépublié au Japon depuis août 2018 dans le Weekly Shônen Magazine, Blue Lock est un manga scénarisé par Muneyuki Kaneshiro et dessiné par Yusuke Nomura. En France, c'est l'édition Pika qui s'occupe de la publication depuis le mois de juin 2021 et qui compte à ce jour 6 tomes sur les 17 sortis au Japon.
L'histoire de Blue Lock n'est pas celle typique d'une équipe de lycéens qui veut gagner les championnats nationaux, elle va plus loin. Au lieu de faire ressortir les qualités habituelles comme le travail d'équipe et le soutien des coéquipiers, on se concentre sur l'égoïsme individuel que chacun doit développer pour devenir le meilleur. Cette approche peut sembler stupide quand on la mélange à un sport d'équipe comme le football, mais elle prend tout son sens avec l'élément principal de la série : le jeu de survie.

Ce jeu a pour but de révéler et de former les meilleurs talents, afin de faire renaître le football japonais qui est en déclin depuis plusieurs années. La défaite n'est pas permise et aucune seconde chance n'est attribuée. Plutôt que de s'appuyer sur son équipe et ses coéquipiers, il faut alors développer un état d'esprit individualiste pour grimper petit à petit les échelons.



Source : manga-news

Blue Lock n'a pas de superpouvoirs irréalistes et se rapproche d'ailleurs beaucoup de la vie réelle en faisant mention de footballeurs comme Lionel Messi, néanmoins les joueurs ont des capacités d'analyse supérieure et des talents qui définissent leurs atouts durant les matchs.

Esthétiquement brillant

Le style artistique de Yusuke Nomura insuffle de l'énergie et de la finesse au manga, il allie réel à surnaturel pour des dessins particulièrement effrénés et captivants. Les actions lors des matchs sont explicitement dessinées de manière flamboyante, rendant la présence des joueurs sur le terrain d'autant plus intimidante. Enfin, les personnages sont surtout mis en valeur par leurs expressions faciales souvent très animées et explicites, en particulier leurs yeux qui brûlent d'intensité. Chaque chapitre comporte des planches exceptionnelles et très travaillées, ayez en un avant goût ci-dessous !

Le meilleur à venir ?

Blue Lock connaît un succès justifié : présentant une intrigue unique, des thématiques atypiques et un style aiguisé, il est difficile de ne pas apprécier un tel manga que vous soyez un connaisseur de foot ou non. Une adaptation animée réalisée par le studio 8-Bit est même prévue pour l'année 2022, de quoi garder en haleine les fans de la série. Par ailleurs, l'anime sera édité par Bandai Namco, ce qui nous donne le droit d'imaginer potentiellement plusieurs produits dérivés pour la série, et peut être même un jeu vidéo dans le futur.


Source : verytoon

Jean-Baptiste

LE PHÉNOMÈNE DES WEBTOONS

Ils ne vous sont peut-être pas étrangers, Les Webtoons sont la nouvelle vague venue tout droit de Corée du Sud. Ils sont un acteur majeur dans l'industrie de la bande-dessinée. Autrefois expérimentale, c'est maintenant une niche qui s'empare petit à petit du monde entier. C'est notamment pendant la période de pandémie, contrairement aux bande-dessinées physiques, que le phénomène en a pleinement profité, permettant aux lecteurs de se jeter sur les nouvelles perles du monde des Webtoons.

Les Web-quoi ?

Les Webtoons. Mais alors que sont-ils ? Combinaison des mots « web » et « cartoon », concrètement Les Webtoons sont des bandes-dessinées numériques déclinées en plusieurs chapitres voire saisons selon les séries. Contrairement aux bandes-dessinées classiques, physiques ou aux mangas, les Webtoons ont un format de lecture très simple et ergonomique : ils sont en effet pensés avant tout pour être lus du haut vers le bas, sur téléphone. Un défilement naturel qui plaît beaucoup au public. La mise en page des Webtoons est plutôt atypique, mais offre un réel espace de création pour l'auteur qui dessine et pense l'histoire de manière à ce que tout s'adapte pour le format. Les cases sont donc mises en avant pour l'illustration avant tout. Le format de lecture vertical implique un défilement intuitif et ne nécessite pas forcément de zoomer ou de balayer l'écran de gauche à droite.
Ainsi ce format mobile est accessible n'importe où, n'importe quand et la lecture se fait de manière très spontanée. Au-delà des applications sur smartphone, le Webtoon peut aussi se lire sur ordinateur via les sites webs, sur tablettes et même consoles de jeux.

Un autre point fort à noter est également la diversité que proposent les Webtoons en termes de genres: de romances à action, en passant par thrillers, dramas, fantastique ou tranche de vie, il y en a pour tous les goûts et tous les âges. De plus, l'idée de pouvoir découvrir et lire des histoires gratuitement fait grandement partie du succès continu et croissant que connaissent les Webtoons depuis plusieurs années.

Source : Webtoon

Un catalogue inépuisable

Le marché du Webtoon dans le monde est dirigé par Naver. C'est le pionnier sud Corréen du format qui a d'abord établi sa stratégie. Line Webtoon, qui est en fait la version américaine de l'application, est arrivé en 2014 introduisant et démocratisant le phénomène hors de l'Asie. Aujourd'hui, plusieurs langues sont disponibles : du chinois passant par l'italien ou l'espagnol, touchant ainsi un très vaste public. En France, c'est Delitoon qui très tôt (2011) a vu le vrai potentiel des Webtoons. Si l'essentiel de leur catalogue est composé de séries originales étrangères, petit à petit des auteurs et dessinateurs français se sont fait connaître – la série Lastman en est un exemple, allant même jusqu'à être adaptée sur Netflix à la suite de son succès. On peut en citer d'autres comme le groupe Dupuis qui avait lancé la « Webtoon Factory » : une plateforme créée en 2020 qui rassemble des Webtoons originaux ainsi que des artistes européens, ou encore le groupe Delcourt et Verytoon proposant encore plus de contenu. Vous l'aurez compris, les Webtoons en France comme dans le monde suscitent un engouement sans égal qui n'est pas prêt de s'arrêter.



Source : Journal du japon

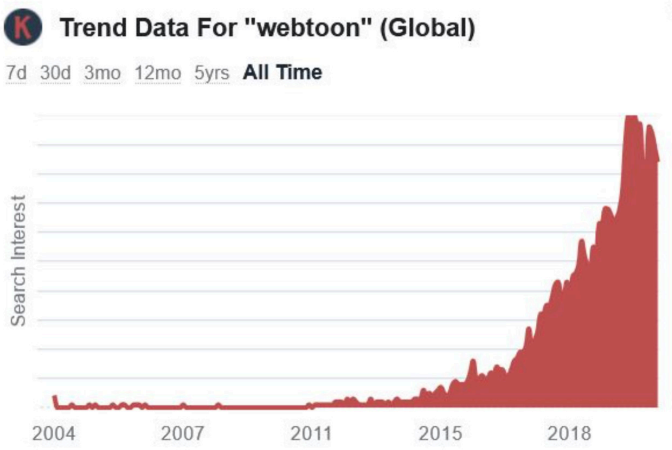
Une communauté grandissante

Au-delà de ça, les Webtoons bénéficient d'une communauté active et très impliquée. Par exemple, dès lors qu'un chapitre d'une série est publié, les lecteurs sont impatients de discuter du chapitre par le biais de commentaires ou de posts, que ce soit sur les applications et sites proposant les chapitres, ou tout simplement sur les forums ou les réseaux sociaux. Il arrive aussi que des lecteurs très impliqués dévoilent des anecdotes de l'auteur sur certains chapitres, des traductions sont également souvent mises en œuvre par les fans pour les séries les plus populaires, et ce dans plusieurs langues, en attendant les traductions officielles. En clair, toute cette communauté joue un rôle clé dans le succès des Webtoons, et permet même à certains auteurs peu connus de sortir de l'ombre et de faire découvrir leurs œuvres.

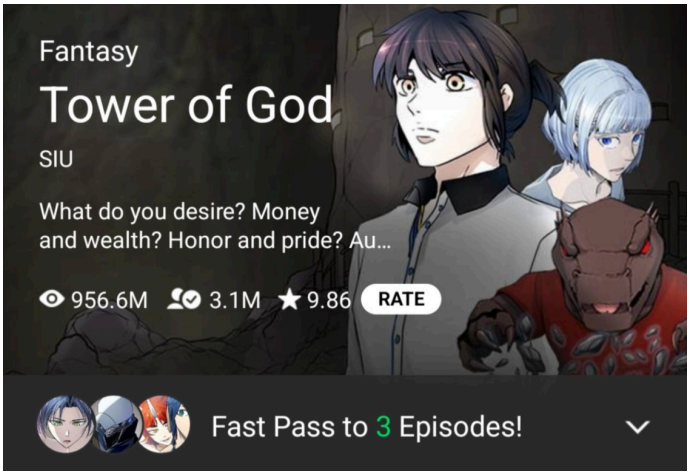
Les séries qui connaissent un certain engouement peuvent même se voir être animées ! Ça a été le cas de Tower of God et God of Highschool pour ne citer qu'eux.

Un modèle économique établi ?

Le modèle économique des Webtoons suit un système appelé « Fastpass », un service payant sous forme de jetons. Cependant ce système n'empêche en rien la lecture, mais permet seulement aux lecteurs les plus assidus de voir en avance les derniers chapitres de



Évolution du nombre de recherches google avec le mot Webtoon (Source : actuabd)



Système de fast pass (Source : Webtoon)

leur séries favorites (moins d'un euro par chapitre), au lieu d'attendre des semaines avant que ceux-ci ne soient accessibles gratuitement. Ce système permet aux créateurs de monétiser leur contenu sans pour autant bloquer les lecteurs, qui sont souvent impatients de connaître la suite des chapitres terminant parfois sur des situations à suspense ou « cliffhangers ».

La coexistence du physique et du numérique

Maintenant, si vous vous posez la question, les Webtoons ne vont pas remplacer la BD ou même les mangas ! Même s'ils possèdent bien des avantages pour la génération actuelle, dans un contexte où le numérique est toujours de plus en plus présent, rien ne pourra remplacer la BD papier telle qu'on la connaît depuis sa création. Les Webtoons sont simplement voués à compléter et enrichir l'offre sur le marché, fournir un autre support de lecture et ainsi cibler un nouveau public. Les Webtoons les plus populaires se voient même être édités en éditions physiques (Noblesse, Solo Leveling, Tower of God...) pour le plus grand plaisir des adeptes de la lecture papier et des collectionneurs !

Jean-Baptiste

LE MODÈLE DES JEUX VIDÉO

La frustration dans les jeux vidéo

Aujourd'hui dans les jeux vidéo, beaucoup de situations provoquent de la frustration chez les joueurs. Si on perd, c'est toujours à cause de nos coéquipiers qui ne jouent pas bien, qui n'ont pas fait ce qu'ils devaient faire. Si on ne progresse pas, c'est parce que les améliorations coûtent trop cher. Nous ne nous en rendons que très peu souvent compte, mais elles sont très présentes et parfois même pensées par les développeurs eux-mêmes.

Les jeux mobiles : Clash Clans

À chaque type de jeu son type de frustration. Nous allons dans cet article traiter notamment des jeux mobiles, qui sont aujourd'hui très présents à tel point qu'ils ont une vraie place dans le marché mondial du jeu vidéo. La spécificité de ces jeux c'est qu'ils sont, pour la majorité, free-to-play, c'est-à-dire que l'on peut y jouer gratuitement. Mais nous nous rendons compte lors du lancement du jeu que des éléments posent souci. Prenons le jeu Clash of Clans. Dans ce jeu, nous devons construire des bâtiments qui prennent du temps, beaucoup de temps, à se construire. Alors même si au début du jeu, cela va vite et on a l'impression de progresser sans difficulté, en réalité après quelques jours de jeu il faudra plusieurs jours pour qu'un bâtiment s'améliore. Sachant que nous ne pouvons en construire que quelques-uns à la fois, nous sommes rapidement bloqués. C'est ici que les IAP (In-App Purchases soit Achats en jeu) rentrent en compte. En effet, le jeu propose des gemmes afin de construire directement les bâtiments, gemmes disponibles contre de l'argent réel. Ce phénomène va créer un premier type de frustration : la frustration induite. En fait, dans le jeu, si nous n'achetons pas de gemmes, nous arrivons très rapidement à des temps de construction pouvant aller jusqu'à plusieurs semaines. Face à cela, la majeure partie des joueurs se sentent bloqués mais différents comportements sont adoptés en réponse. En effet, certains vont consentir à payer les IAP, pensant que finalement il y a, de manière cachée, une progression « gratuite » et une progression « payante » dans le jeu. D'autres, quant à eux, vont plutôt adopter un comportement de résistance plus ou moins actif. La résistance passive consiste à accepter le fait que le joueur n'avancera pas vite et la résistance active consiste à protester ouvertement, par exemple dans les commentaires, contre la présence de ces IAP. Enfin, d'autres joueurs décident tout simplement de désinstaller le jeu.

En fait les développeurs de jeu de ce type construisent un jeu gratuit mais basé sur la stratégie du « jouable gratuitement mais beaucoup plus long et fastidieux » (aussi appelé Pay-to-Win). Ainsi, sans que le jeu ne soit payant pour autant, l'expérience de jeu entre un joueur « free-to-play » et un autre est très différente. À tel point qu'un « free-to-play » ne pourra jamais rivaliser avec les autres joueurs, provoquant ainsi encore de la frustration, cette fois-ci de liée au fait de se faire battre en permanence.

Luc



Présentation du jeu Clash of Clans (Source: reneg)

LE BRUIT

Une alternative aux chuchotements délicats de l'ASMR, la nouvelle tendance pour se relaxer, améliorer sa concentration au travail ou endormir un bébé est l'écoute du bruit. Les vidéo de bruits sur le net, font des millions de vue et de plus en plus de personne achète des machines à bruit. Comment le bruit, habituellement associé à un phénomène désagréable peut-il nous aider à la relaxation ?



Source : actu-env.fr

Une nouvelle ère du bruit

Même si cela paraît nouveau, ce n'est en effet pas le cas. Car depuis plus d'un siècle, le bruit est avant tout le domaine de prédilection des musiciens « bruitistes ».
Pour mieux comprendre l'enjeux de ce bruit nous avons recueilli le témoignage de Romain Perrot alias Vomir, qui est, comme appelé dans le jargon du bruit, un bruitiste.
La ville, le trafic, les usines, le stress et le bruit. Pour y échapper le musicien romain Perot a sa technique bien à lui « J'ai trouvé une voie tout simplement, peut être la voie du samouraï ou peut importe, c'est en fait dans ce bruit que je peux me sentir bien ». Le bruit évoqué n'est pas n'importe lequel, c'est le bruit « blanc ». Ce bruit est généré par une tonalité aléatoire, par la superposition de toutes les fréquences acoustiques.
Romain lui aussi produit son propre bruit qui s'intitule le « harsh noise wall ». Ce harsh noise wall est un son monolithique entièrement constitué de bruits qui ne va avoir absolument aucun changement, aucune variation, c'est un mur de bruit continu, stable et qui s'étale dans la longueur.
Mais du point de vue scientifique cette saturation sonore a les mêmes propriétés que les bruits blancs créés pour endormir les nouveaux nés.

Pas n'importe quel bruit

Mais entre le bruit de Romain et celui pour endormir les bébés, il y à une marge. Après avoir fait écouter à Romain Perrot ces bruits pour bébé, celui-ci déclare : « ce bruit n'a aucune texture, aucun grain et aucune profondeur ».
Il y donc apparemment plusieurs façon de faire du bruit. Du côté de Vomir le bruit produit est de l'art de la recherche, du travail malgré une esthétique pas franchement zen. Il a en effet été inspiré par le macabre, le morbide dans sa façon de concevoir cet art du bruit.

Un art pas si nouveau

Comme tout art, le bruit de qualité à une histoire et son pionnier est Luigi Russolo, un italien auteur du manifeste « L'art des bruits » en 1913 et il y déclare : « Dans l'Antiquité, la vie n'était que silence. Le bruit n'est réellement né qu'au 19e siècle, avec l'avènement des machines. Aujourd'hui, le bruit règne en maître sur la sensibilité humaine.. »
Dans son sillage les compositeurs transforment ce bruit en musique. De John Cage et ses sons d'objets quotidiens à Karlheinz Stockhausen et sa pièce pour quatuor à corde et hélicoptère en passant par le pionnier Pierre Henry. Dès 1975 le Rock s'y met avec l'album Metal Machine Music dans lequel on peut écouter 1h de larsens de guitare signés par Lou Reed.
Puis vient l'époque de la musique industrielle dans laquelle on retrouve le groupe Throbbing Gristle qui passe ses concert le micro enfoncé dans la bouche, Power Electronics, Japanoise, ou encore Harsh noise. Puis vient la tendance du mur bruitiste mis en tendance par le bruitiste Vomir, à écouter avec un sac sur la tête.
Selon Vomir, le sac poubelle est un des meilleurs moyens de se couper du monde et de se concentrer sur le bruit, sans cela il est impossible de boire une bière, de parler avec les autres ou de draguer.
L'intérêt de ce bruit est de changer la perception du temps. Selon Romain Perrot : « Un concert de 20 minutes peut paraître comme un concert de 2 heures, et permet de s'oublier complètement dans un nuage de bruit ».

Louis

VOUS AIMEZ LES ANIMAUX ?

KOCOLAND OUVRE SES PORTES

Mardi 12 avril 2022 venez nombreux et découvrez un magnifique zoo avec seulement des animaux à croquer !

ON VOUS ATTEND NOMBREUX !



LE SON : COMMENT VOIR VIA NOS OREILLES ?

La musique. Le cinéma. Le jeu vidéo. Tous ces arts font plus ou moins appel à notre ouïe. Tout le monde a en tête un air qui vient d'un de ces médias, un jingle de radio qu'on pourrait chanter là, tout de suite. Mais il y a tellement plus de sons, tout plein de petits bruits qui peignent des scènes parfois mieux que les couleurs. Ensemble, partons à la découverte de comment est-ce qu'on peut voir avec nos oreilles.

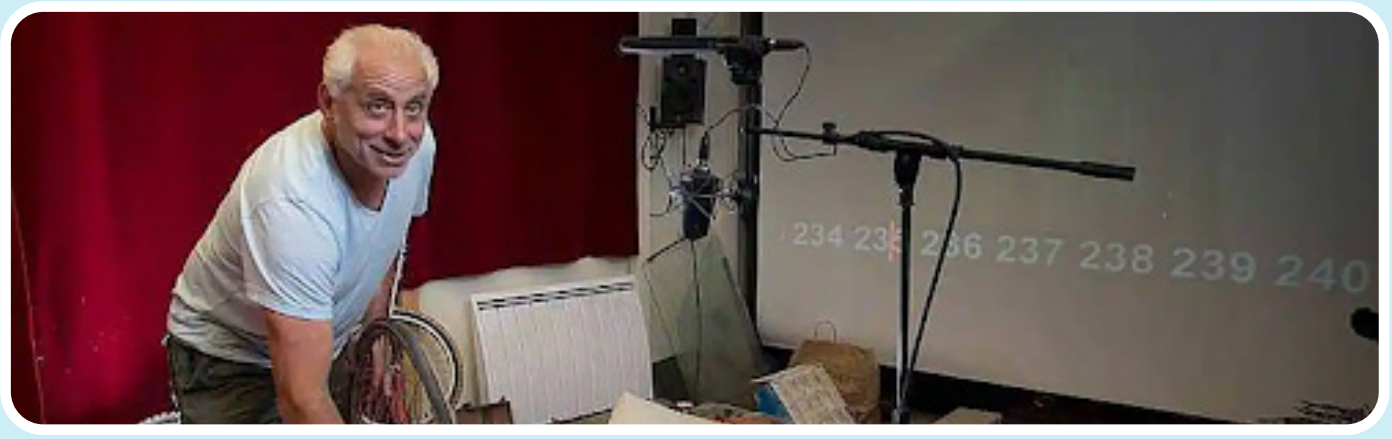


Photo de Julien Neaud (Source : Ouest France)

La base : la création sonore

Dans les médias où la vidéo vient avant le son, la vue va prendre le dessus sur l'ouïe et va créer une certaine distance avec le spectateur, prenant la priorité sur l'audio. D'où l'importance de le faire ressortir.
Tout l'intérêt d'intégrer du son dans un média (et dans cet article on parlera de sons, de petits bruits, pas de musique sauf si précisé) est de créer des couches de son, des paysages, des ambiances, en bref, mettre le public dans les meilleures conditions. La réalisation de ces atmosphères sonores se fait grâce au travail du directeur artistique mais surtout du bruiteur.
Qu'il crée des sons avec des objets divers et variés ou simplement avec un ordinateur, il est d'une importance capitale ; car même si les prises de sons d'ambiances sont utilisables lors du montage (et surtout au mixage), pour le bruitage c'est une autre histoire. Comme les expressions faciales au théâtre, tout se doit d'être exagéré, amplifié, tous les sons ont leur importance et doivent être refaits en studio. C'est au mixage que la cohérence avec le reste des pistes audio se fera, sans empiéter sur les autres sources pour faire un rendu réaliste et naturel. Aussi essentielles soient-elles, ce sont des professions peu valorisées, reconnues et récompensées.

La musique concrète

On ne peut pas associer la musique au son sans parler de la musique concrète. C'est un art dit acousmatique (où la source sonore est invisible et pensée pour confondre le public) qui pense la musique de l'enregistrement de son à sa création de manière électronique, mais aussi à l'environnement de l'écoute.
Pierre Henry (qui est considéré comme le père artistique et le pionnier de la musique concrète) a créé des concerts faits pour être écoutés assis, dans un hangar.
Pierre Schaeffer est quant à lui le père fondateur qui repense totalement le métier de compositeur, dans son livre Le Traité des Objets, il parle de la manière dont il voit chaque élément du monde comme une source de sons que l'on peut intégrer dans une situation, un concept musical.

Ce n'est pas pour autant que la musique plus "conventionnelle" n'intègre pas de sons pour donner une symbolique plus forte à certaines œuvres : dans While They Sleep de Substantial, qui traite du racisme, on entend des bruits de chaînes. Aussi, dans le thème de Vah Medoh (Zelda Breath of the Wild), un appel à l'aide en morse à base de bip vient renforcer le désespoir du personnage, et donc du joueur.

QR code de la vidéo mentionnée dans le paragraphe sur le cinéma

Habiller le son de son

À la radio, on parlera plutôt d'habillage sonore. En effet, là il n'y a pas nécessairement besoin de rajouter des sons pour une quelconque cohérence, le contenu se suffit à lui-même. Cependant des sound designer vont se charger de réaliser les jingles, les virgules (ces très courtes mélodies qui relient deux séquences), ou encore la forme des top horaires ; toutes ces petites choses qui passent inaperçues mais qui font l'identité de la station.
Autrement, les radios se démarquent grâce à leurs animateurs phares, une figure à laquelle on associe ensuite une station, mais aussi grâce au type et à la qualité des micros qui vont donner une ambiance, une texture. Sans oublier le programmateur musical qui va s'occuper de l'habillage sonore. Il gère aussi le rythme de l'émission avec l'animateur principal, en fonction du débit de l'invité et du genre de l'émission, et donc des sons qui sont induits. Dans une émission de cuisine, les auditeurs entendront forcément des bruits de couverts (ajoutés ou pas), dans une émission de voyages on entendra des bruits de pas...

Le son va servir à donner une identité à la station, à rendre une émission plus vivante tout en accompagnant l'élément central : le discours des chroniqueurs.

Ambiances et esthétique sonore dans le jeu vidéo

Dans le jeu vidéo le son est relégué au troisième plan, derrière le visuel et le gameplay. Il doit être cohérent avec l'un et sublimer l'autre. On retrouve évidemment des problématiques de création d'ambiance mais cette fois, dans les options on peut choisir la puissance des sons. Ce qui n'est pas anodin, le son a son importance (notamment dans des jeux compétitifs).
À la différence du cinéma, dans le jeu vidéo le son doit aussi servir une esthétique. Puisqu'auparavant les sons étaient limités par la puissance de la console (8 puis 16 bits pour les plus anciennes, avec seulement 5 pistes sonores disponibles pour chacune des musiques), le grand public a associé à ces graphismes des musiques simples et cette touche rétro que donnent les instruments virtuels de cette époque.

Aujourd'hui, si on fait un jeu avec des graphismes similaires, avoir une bande-son 100% orchestrale produira un réel anachronisme. Il en va de même pour les sons : de l'esthétique visuelle découle l'esthétique sonore. On sacrifie le réalisme sonore pour le réalisme du support et l'immersion au final.
.

Cinéma : sound-design et narration

Pour cette partie, les films, les séries et les documentaires sont mis dans le même panier.
Il faut savoir que le premier pas vers le cinéma qu'on connaît aujourd'hui a d'abord été la musique. À l'époque du cinéma muet, des pianistes ont commencé à venir jouer dans les salles pour couvrir le bruit des projecteurs. Mais l'évolution à proprement parler est venue du son : dans les années 20, un homme appelé Jack Foley va commencer à intégrer des sons, des bruitages. C'est ce sound design qu'on appelle encore parfois Foley Art.



Options sonores de Path of Exile



Les impacts de balle de rainbow 6

Les films n'ont que 2 façons de vous toucher : le son et l'image. Or dès qu'on s'intéresse un peu à la création, on voit qu'ils sont très liés.
Le sound design dans un film est utilisé pour 3 raisons : par souci de cohérence, pour crédibiliser une scène et surtout, pour attirer l'attention du spectateur sur un élément, le guider vers un sentiment précis. Un bon sound design rendra des scènes compréhensibles même sans dialogues ni images. Il met en valeur des éléments à l'écran et place le spectateur dans un état d'esprit ou un point de vue particulier. Une excellente vidéo traite très bien ce sujet et est disponible via le QR code.
Du côté des documentaires, la plupart des sons sont reproduits en studio. Les prises vidéos et son se font en conditions réelles mais aucun micro ne peut prendre un son d'insecte à plusieurs mètres, ni enregistrer proprement des sons sous l'eau. Le sound design permet donc de rendre des scènes plus crédibles

La spatialisation du son

Enfin, pour sublimer une production, on peut utiliser un son spatialisé. Il existe deux types de sons : le son mono et le son stéréo. Les pistes stéréophoniques enregistrent et diffusent un son localisé avec un canal droit et un canal gauche, permettant à certains sons de passer d'un canal à l'autre. Le mono quant à lui regroupe ces deux canaux pour sortir un son harmonisé, beaucoup plus plat. Le son spatialisé est un son presque en 3 dimensions, il tiendra compte des obstacles et éléments que peuvent rencontrer les ondes sonores.
Pour faire simple, la spatialisation sert à rendre le son homogène et cohérent par rapport à son environnement. C'est une technologie utilisée par souci de réalisme.
Le son spatialisé peut donc être vu comme une amélioration de la stéréo : le son est (physiquement ou virtuellement) projeté dans toutes les directions, ce n'est pas qu'une question d'équilibre de volume. Ce genre d'installation est visible en concert et autres évènements. C'est faisable de manière plus simple dans des casques ou des enceintes chez des particuliers.
Le jeu Rainbow 6 Siege a d'ailleurs été salué au moment de sa sortie pour son réalisme sonore. Son moteur de son permet d'adapter la manière dont tous les bruits rebondissent selon les surfaces, l'étage où le joueur se situe, la météo extérieure. Rainbow 6 étant un jeu à la physique réaliste prenant en compte les impacts laissés par les balles, le son s'adapte même aux trous dans les murs et ce, en pleine partie !

Chaque média, chaque œuvre qui intègre du son est soumise à des codes différents, mais des objectifs bien précis : la cohérence, le réalisme, l'immersion, et les professionnels partagent tosus le même but : réussir à peindre avec du son.

Hugo


ROUILLEX
Ce qui compte ce n'est pas qu'elle soit chère
C'est d'en avoir une

SPORT

De l'Europe à l'Asie, du football à la Formule 1 en passant par le rugby et même les jeux vidéos, ici vous aurez votre dose de sport (et d'e-sport) pour la journée ! Sortez les crampons et les manettes et préparez-vous pour des articles riches en action.

POURQUOI LA CORÉE DU SUD DOMINE-T-ELLE LA SCÈNE E-SPORT ?

Dans le monde du jeu vidéo, on considère le champion en titre comme le meilleur de sa discipline. Si il continue à gagner, une domination se met en place, faisant de ce champion le meilleur qu'ait connu ce jeu. Maintenant, imaginons que ce champion soit le même sur plusieurs jeux et cela pendant des décennies pour certains. C'est exactement ce qu'a fait la Corée du Sud et aussi plus récemment la Chine en dominant la scène E-Sport pendant de longues années, allant même jusqu'à créer un mythe disant que ces deux régions seraient imbattables sur les jeux-vidéos. Cette domination n'est plus à démontrer, elle est aujourd'hui acceptée par beaucoup de communautés qui se sont mis comme objectif de faire tomber les géants asiatiques. Cependant une question se pose : quelles sont les raisons du succès de la Corée dans l'E-Sport ? Si on regarde la culture coréenne au fil des dernières décennies, on constate que des jeunes sortis tout droit de nombreux PC Bang ont réussi à terroriser l'E-Sport depuis ses débuts en compétition.



Équipe de corée du sud au jeu Overwatch (Source : dexerto.com)

Les idées reçus sur cette domination coréenne

Dans l'imaginaire collectif, on pense que les excellents résultats des pays asiatiques sont dus à leur culture, au fait que dans ces pays l'E-sport est considéré comme le sport national, que les équipes disposent de meilleures structures qu'en Occident comme des gaming houses par exemple. Cette réussite est aussi due aux organisations qui gèrent l'E-sport etc...

La plupart de ces idées sont fausses. Il y a certes des structures comme la Kespa qui ont pu encadrer l'E-Sport très rapidement et qui ont pu aider à son bon développement notamment en diffusant du jeu vidéo très tôt sur les télévisions coréennes, mais ce n'est pas cela qui va faire en sorte que la Corée surclasse l'Occident.

De plus, le sport national en Corée n'est même pas l'E-Sport et le fait d'avoir de bonnes structures n'apporte qu'un confort partiel pour les joueurs. Avoir une gaming house n'est pas synonyme d'avantage ou de victoire et encore, il faudrait que les structures soient réellement parfaites comme on l'imagine, il y a déjà eu beaucoup de scandales qui ont éclaté dans ces dernières notamment la violence que les coachs pouvaient faire subir à leurs joueurs et les contrats totalement absurdes que pouvaient proposer des équipes comme Griffin allant jusqu' à potentiellement ruiner la carrière de certains joueurs.

Qu'est-ce qui pourrait expliquer, alors, ces résultats extraordinaires ?

Une raison culturelle

En fait, la réponse est aussi culturelle. Remontons un peu le temps jusqu'à la fin de la Seconde Guerre mondiale. À cette époque, la Corée était en pleine reconstruction, elle a décidé de donner toutes les entreprises du pays à quelques familles pour suivre le mouvement capitaliste du bloc de l'ouest. Ces entreprises vont grandir très vite jusqu'à devenir très importantes dans le pays mais aussi à l'international : on les appelle les Chaebol.

Ces entreprises étant très efficaces recrutent peu de monde, elles embauchent seulement 10% de la masse salariale et produisent environ 80% du PIB du pays, elles vont devenir très vite le symbole de réussite du pays, considérées comme les entreprises qui ont réussi à redorer le blason coréen en reconstruisant le pays. Bien évidemment le peuple va vouloir travailler dans ces entreprises car l'un des objectifs de cette société est de rendre fière la famille en ayant un bon travail, une bonne situation. Le fait de rentrer dans une de ces entreprises constitue une énorme réussite pour les familles qui ont vécu l'époque de la reconstruction. La mentalité des Coréens va donc être de travailler sans relâche pour obtenir un emploi dans ces Chaebols. Cependant, on l'a dit, ces entreprises recrutent peu, très peu même : pour avoir une chance d'être accepté il faut rentrer dans les universités les plus prestigieuses du pays auxquelles seulement le top 1% des étudiants du CSAT (Le baccalauréat en France) peut accéder.

L'éthique du travail ne va donc pas du tout être la même que dans nos pays occidentaux, là-bas il y a une extrême compétitivité entre tout le monde et il n'est pas question de laisser un autre travailler plus que nous car le jour de l'examen il pourrait peut-être être meilleur à cause de ça. Tous les Coréens prennent des cours particuliers pour pouvoir être ce meilleur le jour-J.

Une raison structurelle

En plus de cette raison culturelle il y a aussi une raison structurelle.
La Corée est un pays qui est prêt à accueillir les champions de demain. En effet le pays a beaucoup d'atouts, ils sont dus à une transition vers l'électronique suite à une crise économique qui a frappé le pays. De ce fait, le pays possède de l'équipement, comme des PC, des claviers, des souris, pour un prix très bas par rapport à nos pays.
Une étude a montré qu'en Corée la connexion est peu chère et de très bonne qualité (la deuxième meilleure qualité mondiale derrière son voisin japonais). Les investisseurs du pays vont donc décider d'ouvrir des PC Bangs, des cybercafés où on peut jouer, manger, dormir pour pas cher, avec du matériel de bonne qualité, de la bonne nourriture. Ces PC Bangs vont pousser comme des champignons, à chaque coin de rue il y aura un PC Bang prêt à accueillir des étudiants après leurs dures heures de cours à travailler durement pour réussir leur examen. Face à la pression de la réussite, à la fatigue accumulée, beaucoup de Coréens vont passer leurs soirées à jouer au lieu de travailler. Ils vont pouvoir enfin avoir du temps pour eux, ce qui est très rare pour des étudiants coréens. Parmi eux, des joueurs vont se démarquer et avec leur éducation basée sur la compétitivité, ils vont tout faire pour être les meilleurs et avoir un avenir dans ce nouveau domaine qu'est l'E-Sport. Quand ils vont rencontrer des occidentaux qui, comme eux, ont envie de gagner ils vont faire la différence car toute leur vie on leur a répété que perdre n'était pas une option et qu'il devait absolument gagner sinon tout était fini pour eux.

Les limites de la compétitivité

Toutefois, même si cette culture permet à son peuple de réussir dans l'E-Sport, elle fait face à certaines limites. Effectivement, cette culture pousse les individus à leur maximum ce qui peut causer des problèmes de santé, psychologiques ce qui est humainement néfaste. De plus en plus de jeunes souffrent d'addiction aux jeux vidéos en Corée, des centres d'aides ont été ouverts pour ces jeunes, il y a même eu une loi qui avait été votée pour interdire les jeux vidéos la nuit aux personnes de moins de 16 ans, elle a cependant été abrogée.



Source : beahero.gg

Arthur W.

LA TERRIBLE DÉSILLUSION DES CENTRES DE FORMATIONS

En France, on compte environ 15 000 jeunes entre 12 et 19 ans qui espèrent vivre confortablement de leur passion. Seulement 20% d'entre eux, atteindront leur rêve de devenir footballeur professionnel, laissant derrière eux la crainte d'échouer. Ce n'est un secret pour personne, tous les clubs de football professionnels ou presque disposent d'un centre de formation avec d'excellentes cellules de recrutement afin de dénicher LA future star qui pourra leur rapporter gros. Mais quels sacrifices doivent-ils imposer à de jeunes adolescents complètement isolés de leurs familles et dont l'échec ne peut être envisageable ?



Nancy Lorraine (Source: ASNL)

Comment fonctionne un centre de formation ?

Un centre de formation est une structure qui accueille de jeunes joueurs talentueux pour les accompagner pendant plusieurs années au travers d'entraînements quotidiens, de matchs et de cours théoriques. Leur but est de dénicher de futures stars en leur proposant des contrats professionnels leur permettant ainsi de vivre de leur passion. Pour autant, intégrer le centre de formation d'un club professionnel ne garantit pas au jeune d'obtenir un contrat professionnel. En effet, dans un premier temps, le fait d'intégrer un centre signifie que le club a repéré une qualité chez le joueur et qu'il souhaite lui donner toutes les chances de devenir professionnel en l'accompagnant dans son développement footballistique.



Jérémy Wisten, ancien jeune joueur de Manchester City qui a mis fin à ses jours après sa non sélection en club (Source : BBC.com).

Comment vit-on dans un centre de formation ?

Pour la plupart des jeunes qui intègrent un centre de formation, ils sont très souvent internes. C'est-à-dire qu'ils ne rentrent que très rarement chez eux à un âge où l'encadrement familial est primordial. Leur quotidien va se diviser en deux : scolaire et sportif. Tout d'abord, dans tous les centres de formations, un suivi scolaire est obligatoire avec l'intervention de différents professeurs dans les structures en dehors des heures d'entraînement. Depuis quelques années, l'importance de l'école et des résultats scolaires d'un jeune footballeur a pris une place grandissante : des bonnes notes sont attendues par les éducateurs. D'ailleurs, il n'est plus rare de voir un jeune être exclu d'un centre de formation pour cause de mauvaises notes à l'école.

Que se passe-t-il en cas d'échec ?

C'est toute la face cachée du haut niveau, il y aura forcément plus de déçus que d'élus. Et parfois les conséquences peuvent s'avérer tragiques pour des jeunes qui semblaient toucher leur rêve du bout des doigts. Remise en question, dépression, aucune visibilité face à l'avenir, ces jeunes se retrouvent complètement déboussolés et peinent à trouver la motivation pour changer complètement de voie.

Parfois l'échec peut prendre la tournure la plus tragique, le suicide. Ce fut le cas en 2021 avec le suicide de Jeremy Wisten qui s'est donné la mort suite à la non-prolongation de son contrat par le club anglais de Manchester City, à l'âge de 17 ans à peine au moment où la vie avait tout à lui montrer.



Entraînement au centre de formation du MHSC

Comment inverser cette tendance ?

Difficile d'accuser les clubs pour ne pas avoir donné un contrat professionnel à tous les joueurs qui intègrent leur académie. Cependant, on peut les mettre directement en cause quant à la difficulté qu'éprouvent les jeunes à intégrer la vie active suite à leur passage. Le suivi est-il suffisamment présent ? Sont-ils suffisamment accompagnés à la fin de leur parcours ? Sont-ils prévenus dès leur arrivée que leur avenir n'est pas tracé et qu'ils doivent songer à un autre futur ? Les questions peuvent se poser mais il est certain que le suivi envers ces jeunes n'est pas celui qu'il devrait être. Cela peut-il changer dans les années à venir ? La réponse semble plutôt optimiste mais ce n'est pas en France que nous la trouverons mais plutôt en Angleterre. C'est le club de Crystal Palace, évoluant au sommet de la ligue anglaise de football, qui a eu l'initiative de créer le tout premier centre d'accompagnement pour les joueurs rejetés après leur passage au club. Le but est de limiter les risques d'isolement voire de dépression pour les plus fragiles psychologiquement. Le club a également mis en place une série de rencontres avec les jeunes joueurs pour assurer leur bien-être et également leur montrer qu'il existe d'autres voies que le football. Une voie qui semble être la bonne et qui pourrait pousser les autres clubs européens à aborder la même initiative dans le futur.

Les centres de formations peuvent être des opportunités hors-normes pour permettre à de jeunes footballeurs talentueux de réaliser leur rêve mais l'encadrement qui en découle et le suivi en cas d'échec semble ne pas tenir une place importante à l'intérieur. C'est sans aucun doute un point à travailler par les différentes académies afin de préserver l'intégrité physique et morale de jeunes adultes qui peinent encore à se trouver eux-mêmes.



Le centre de formation de Crystal Palace. Source : The Independant

Clément

LE RUGBY, UN SPORT DANGEREUX ?

On dit du rugby que c'est un sport de voyou joué par des gentlemen. Mais est-ce que les gentlemen d'avant sont les mêmes qu'aujourd'hui ?

L'évolution du rugby

Le rugby, appelé autrefois Rugby Football puis séparé du football en 1863, est un sport où deux équipes de 15 personnes s'affrontent sur un terrain. Le but du rugby est de marquer dans la zone d'en-but adverse sans se faire plaquer ou perdre la balle.

Le rugby est arrivé en France en 1892, avec le premier championnat de France. Le Racing Club, actuellement Racing Metro 92, est le premier club à être sacré « Champion de France ».

De ce championnat a découlé l'équipe de France, le tournoi des V nations, devenu par la suite le tournoi des VI nations, La coupe du Monde. Le rugby dans le monde explose avec plus de 244 000 licenciés en 2021.

Les chocs du rugby

Le rugby comprend un risque de blessure, comme tout autre sport. Cependant, ce sport cause des blessures parfois irréversibles. Environ 80% des blessures sont faites à l'entraînement, elles peuvent aller d'une simple entorse, qui n'est pas vraiment « très grave », à parfois des commotions cérébrales qui peuvent laisser des séquelles.



Source : Peter Parks

Un ancien joueur de l'équipe de rugby d'Angleterre ne se rappelle pas d'avoir été sacré champion du monde alors qu'il a joué tous les matchs. C'est dire à quel point cette partie du sport était à revoir. Depuis, un « Protocole commotion » a été mis en place afin de prévenir le risque lorsqu'un joueur sort pour blessure. Malgré cela, une étude anglaise affirme que 23% des joueurs présenteraient des anomalies dans leur cerveau suite à la pratique du rugby. En plus de cela, une étude scientifique financée par la Fondation Drake a dévoilé que 50% des joueurs de rugby de haut niveau présentent une modification inattendue de leur volume cérébrale à cause d'impacts à la tête.



Source : Rugbyrama

Quelles solutions pour rendre le rugby plus sûr ?

Certains joueurs l'ont déjà adopté, le casque est l'une des solutions. L'obligation du port de ce casque réduirait l'effet des impacts sur le cerveau. Ce n'est pas suffisant évidemment mais ce serait déjà un bon début.

Il faudrait rendre les plaquages moins dangereux en obligeant les joueurs à plaquer plus bas, interdire de lever le joueur ou bien en sanctionnant chaque plaquage dangereux par un carton rouge.

Malheureusement, il n'y a pas de solution miracle. Le rugby est un sport ou les blessures peuvent être très graves et, malheureusement, c'est au niveau amateur que se passent le plus souvent les blessures les plus graves, dont certaines entraînent la mort.

Oui, le rugby est un sport dangereux, mais joué dans le respect et dans la bonne ambiance, ce sport est le plus noble, le plus magnifique. On peut être pires ennemis pendant 80 minutes mais ce qui est sûr, c'est qu'il y a toujours une 3ème mi-temps pour mettre tout le monde d'accord.

Arthur J.



F1

Source : Eurosport

LE GROS CHANGEMENT DE LA F1 EN 2022

Une révolution est en train de se produire en F1. Le dernier gros changement de règlement date de 2014 avec la passation de l'ère thermique à l'ère hybride, ce qui a modifié la voiture du tout au tout, mais là, c'est un tournant de l'histoire de la F1. Initialement prévu pour la saison précédente, ce changement de réglementation de 2022 va comprendre des changements sur les plans sportifs, techniques, financiers et politiques.

Les changements sportifs

La première nouveauté de 2022 sont les week-ends qui raccourcissent. En effet avant, les courses, des pilotes commençaient dès le jeudi avec des conférences de presse, plus communément appelé « Media Day », ce qui laissait moins de temps aux pilotes pour se reposer lorsqu'ils avaient des double ou triple Header (deux ou trois week-ends de courses d'affilée). Maintenant, ce Media Day se déroule avant les essais libres du vendredi (FP1 et FP2), ce qui reste inchangé. Le gros changement arrive lors de la FP3, maintenant le parc fermé s'applique à la fin de cette séance où seuls les travaux de maintenance et quelques réglages aérodynamiques sont autorisés, ce parc fermé était effectué à la fin de la séance de qualification. Enfin, le dernier changement ne se fait pas sur un grand prix mais sur toute la saison, les écuries sont dans l'obligation de réserver deux FP à des jeunes pilotes qui ont un maximum de deux grands prix afin de leurs donner de l'expérience.

Les changements techniques

La technique en F1 ... que dire, c'est à la fois très simple mais c'est aussi tellement flou. Va-t-on avoir une équipe qui va faire comme Ferrari en 2019 et trouver une faille dans le règlement ? On ne sait pas encore mais, pour sûr, la FIA (Fédération Internationale de l'Automobile) ne se fera pas avoir comme les autres années. En premier lieu, les changements techniques apportés ont pour but de réduire l'écart de performance qu'il y a actuellement en F1. Ainsi, les monoplaces pourront se suivre plus facilement, ce qui encouragerait les dépassements et le spectacle. Mais attention, la F1 ne deviendra pas une Formule monotype, comme ça l'est en F2, les ingénieurs auront toujours une grande liberté de modification de la monoplace pour se départager des autres.

C'est surtout sur l'aérodynamique de la voiture qui a grandement changé. La carrosserie est plus épurée, l'effet de sol, qui prodigue à la voiture un appui considérable et l'empêche de s'envoler lors qu'elle est à grande vitesse, est complètement refaite selon le principe de l'effet Venturi (étude sur la dynamique des fluides), l'aileron avant et arrière sont respectivement simplifié et agrandi. Les suspensions sont aussi simplifiées. Une des grosses nouveautés est l'intégration des nouvelles jantes 18 pouces contre 13 pouces actuellement, ce qui réduit les déformations que peuvent subir les pneus ainsi que l'aérodynamique de la voiture.

Afin d'éviter tout coûts supplémentaires et les possibles écarts de performances entre les motoristes, les équipes et la FIA se sont mis d'accord pour figer le statut du bloc propulseur et le laisser tel qu'il est.

La course au développement sera limitée car Liberty Media a indiqué que le nombre d'améliorations apportées à la monoplace pour chaque Grand Prix sera restreint afin de réduire les coûts et de permettre aux équipes plus modestes de rivaliser.



Source : Auto Moto

Les changements financiers et politiques

Enfin ! On en avait assez de voir Mercedes survoler tout le monde parce qu'ils avaient un budget de 400 millions euros et de voir les autres à la traîne avec leurs « petits » 300 millions euros de budget annuel. Bien que les salaires des pilotes et les coûts marketing ne soient pas comptés là-dedans, c'est la première fois en 72 ans que la FIA instaure un plafond budgétaire. Ce plafond de 145 millions eurso permettra peut-être à Haas de revenir dans la course ou à Ferrari de gagner un Grand Prix. Mais ce n'est pas tout, la F1 est, pour beaucoup de jeunes talents, inaccessible car il faut un budget conséquent pour y entrer : en moyenne, le plus petit budget sera de 2 millions d'euros minimum pour espérer accéder au graal, et encore. On peut aussi penser à plus de diversité, peut-être qu'avec un budget restreint, les femmes pourront enfin accéder à ce sport en trop grande partie masculin à ce jour. On verra peut-être un jour la petite prodige Jamie Chadwick au volant d'une Williams ou d'une McLaren pour ses débuts, qui sait ?
Pour rappel, en F1 seulement 2 femmes ont participé à un Grand Prix dans l'histoire de la Formule 1.

La FIA n'est plus la seule à commander

Après avoir parlé technique et économie, nous allons vous expliquer les côtés politique de la F1. Il faut d'abord expliquer comment est divisée la F1 et surtout l'origine de celle-ci. La F1 appartient au groupe « Liberty Media », un groupe médiatique basé aux États-Unis depuis 2016. La FIA est l'organisme qui régule la F1, elle la contrôle afin d'éviter les triches, les abus, et de contrôler les voitures, le classement des pilotes et le classement des constructeurs. En gros, Liberty Media dirige et la FIA régule. Depuis le rachat de Liberty Media, la FIA était la seule à décider de l'avenir de la F1. Malheureusement, depuis quelques années, les erreurs multiples de la FIA et en particulier de l'ex-directeur de course Michael Masi ont fortement dégradé le sport, on a pu le voir avec Lewis Hamilton qui, après avoir perdu son 8ème titre de champion du monde sur une décision controversée de la FIA, est resté silencieux, et a même été, non-officiellement, annoncé comme à la retraite. Le changement de réglementation inclut donc que, dorénavant, le groupe stratégique et la commission F1 soient remplacés par un comité de 30 voix, 10 voix pour la FIA, 10 voix pour Liberty Media et finalement 10 voix pour les écuries de F1 (une chacune), ce qui veut dire que l'unanimité ne serait pas obligatoire pour adopter des changements en cours de saison, mais une question subsiste : Ferrari doit-il garder son droit de véto ?

Arthur J.



Source : Redacaoemcampo

SANTÉ

Mieux comprendre l'origine de son stress et comment le gérer, découverte de l'ASMR et explication de la maladie d'Alzheimer... Panoramag suit de près l'actualité et les dernières recherches scientifiques pour vous.

COMPRENDRE ET PRATIQUER L'ASTROLOGIE

L'astrologie ne prédit pas l'avenir mais l'aide plutôt à bien se dérouler. On utilise cette croyance depuis des années, et ce dossier vous apprendra à vous en servir correctement.

Les origines de l'astrologie

L'astrologie est une croyance qui existe depuis la nuit des temps. Malgré les controverses plus ou moins importantes qu'elle suscite, elle a toujours été là, génération après génération.

Une croyance qui change

Aujourd'hui on l'a connaît tous, pour la plupart sous la forme d'horoscopes un peu bidons mais qui font bien rire. Et pourtant ça n'a pas toujours été le cas, bien au contraire. Des années et des années auparavant, l'astrologie était connue comme une science très populaire.

Une science ancestrale

Tout commence à Sumer, 3000 ans avant J-C. Les Chaldéens commencent à observer les planètes pour pouvoir déduire leur influence concrète sur la terre, par rapport à leur mouvement. Mais le développement de l'astrologie va vraiment apparaître en 140 après J-C à Alexandrie avec Claude Ptolémée qui en fait une étude approfondie tout en se basant sur des références mathématiques complexes. On va alors commencer à parler véritablement de l'astrologie comme d'une science. Et ce sont ces mêmes bases que nous utilisons encore aujourd'hui.

Le saviez-vous ?

Un organisme sous contrôle de l'État, le CERFPA, propose une formation en 2 ans qui permet de devenir astrologue.

L'astrologie et ses préjugés

L'astrologie connaît beaucoup de préjugés au malheur des plus grands fervents de cette croyance. Aujourd'hui, il est temps de se mettre au clair sur le sujet.

- ***L'astrologie et la voyance n'ont strictement rien en commun.***

Ce que les voyants disent sur le futur s'appelle des prédictions. Les astrologues font en revanche des prévisions.
« Les prévisions astrologiques sont le résultat des tendances planétaires qui influent sur notre destinée. On parlera toujours de « tendances » et non de faits. L'astrologie évoque des influences et non une vision obligatoire et figée du futur. » Diane Boccador, astrologue pour Marie-Claire.

- ***La vocation première de l'astrologie est de mieux se connaître.***

C'est une grille de lecture de soi, elle permet de mettre des mots sur son comportement. Elle permet aussi de découvrir ou de mieux comprendre certains aspects d'une personnalité. Cette croyance ne révélera jamais l'avenir mais pourrait aider à comprendre des décisions, des sensations ou encore des réactions face à certains événements.

- ***L'horoscope est extrêmement simplifié.***

En effet, ceux qu'on voit en général sont écrits de manière à être accessibles à la plus grosse partie de la population. Sauf que cela nous donne un horoscope réducteur, détourné et sommaire. Cependant, on peut en trouver faits par des professionnels en fonction d'un thème astral, c'est beaucoup plus complet et plus ou moins unique, assez bien individualisé.

Le saviez-vous ?

« Dites-moi comment je vais et comment va la France ? » : C'est avec cette question que François Mitterrand aurait commencé ses consultations régulières à l'Elysée avec son astrologue, Elizabeth Teissier

LES SIGNES

♈ Bélier
S'affirmer, se défendre / combattre, développer son courage, relever des défis, réquisitionner

♉ Taureau
S'appuyer sur quelque chose de solide, exploiter les talents, nourrir les 5 sens, relaxer

♊ Gémeaux
Nourrir la curiosité, écouter et communiquer, multiplier les expériences et les apprentissages

♋ Cancer
Se sentir en sécurité, porter attention à ses besoins, prendre soin de soi et des autres, explorer le monde intérieur

♌ Lion
S'exprimer et rayonner, être créatif, avoir du plaisir, trouver un public

♍ Vierge
Peaufiner ses talents, se sentir utile, recevoir et donner du tutorat, identifier les lacunes

♎ Balance
Développer le relationnel, équilibré par le point de vue opposé, développer l'esthétisme et la beauté, s'apaiser

♏ Scorpion
Explorer les sujets tabous, sonder l'inconscient, aller à l'essentiel, purger et renaître

♐ Sagittaire
Entretenir la quête, trouver un sens, prendre de l'expansion et découvrir du nouveau, vivre du succès

♑ Capricorne
Se fixer des buts élevés, travailler sans relâche, apprivoiser la solitude, être authentique

♒ Verseau
Se rebeller, apprendre des points de vue différents, s'individuer, s'éloigner des idées reçues

♓ Poisson
Toucher le monde spirituel et mystique, explorer la conscience et la psyché, utiliser l'imaginaire

LES PLANÈTES

☉ Soleil
Identité (ego), conscience, mission de vie, rayonnement, vitalité

☽ Lune
Humeurs / états d'âme, besoins, émotions, monde intérieur

☿ Mercure
Intellect, communication, apprentissage, schémas de pensées

♀ Vénus
Relationnel, esthétisme, plaisir, apaisement

♂ Mars
Affirmation de soi, défis, combat,, territorialité

♃ Jupiter
Quête, confiance / sens, expansion, succès

♄ Saturne
Discipline, structure, ambition, réalisme

♅ Uranus
Rébellion, marginalité, individuation, originalité

♆ Neptune
Rêve, spiritualité, intuition, conscience, imaginaire

♇ Pluton
Sujets tabous, inconscient, authenticité, transformation

LES MAISONS

Maison I
Je suis
Comportement, costume (apparence), notre vie en général. Une des maisons les plus importantes, celle qui se manifeste 24h/24

Maison II
J'ai
Talents, ressources/argent, confiance en soi, valeurs (objet ou morale). C'est ce que je possède, mes expériences

Maison III
Je pense
Curiosité, apprentissage , communication, évolution permanente. C'est ma voix idéale, à propos de quoi je dois parler

Maison IV
Je sens
Souvenirs, vie intime / foyer (perçu par nos proches), imagination. Ce sont nos intuitions, notre jardin secret

Maison V
J'aime
Créativité (ce que je veux montrer), loisirs, l'enfant intérieur. C'est ce qui nous déclenche le coup de foudre amical/amoureux

Maison VI
Je sert
Je reçois et je donne, être utile, tâches quotidienne. C'est la correction des lacunes dans le but de les offrir aux autres.

Maison VII
Nous sommes
La découverte à l'extérieur de soi, le conjoint idéal, le meilleur milieu social. C'est comment je suis avec les autres

Maison VIII
Nous avons
L'inconscient à purger, les blessures, les sujets tabous, la sexualité idéale ("se mettre à nu"). Ce sont nos faiblesses refoulées

Maison IX
Nous pensons
Tous les apprentissages philosophiques (où je vais ?), la quête de sens / de réponses, le voyage. Ce sont nos questions existentielles.

Maison X
Nous réalisons
L'identité publique, le rôle social idéal, la carrière. C'est ce pourquoi nous sommes reconnu, notre réputation

Maison II
Nous aimons
Les grands rêves véritables et personnels, les projets à long terme. C'est les "Late Bloomers". C'est en dehors des attentes de la carrière

Maison III
Je pense
Curiosité, apprentissage , communication. évolution permanente. ma voix idéale > à propos de quoi je dois parler

Comment on s'en sert ?

Maintenant qu'on en sait un peu plus sur l'astrologie, c'est le moment de comprendre comment ça marche concrètement.

• *Une science complexe*

L'astrologie est une croyance basée sur des calculs mathématiques extrêmement complexes. On ne va donc pas tout détailler ici et pour cause. Pourquoi s'embêter alors que des sites sont justement là pour nous donner notre thème astral en un clic et 3 infos.

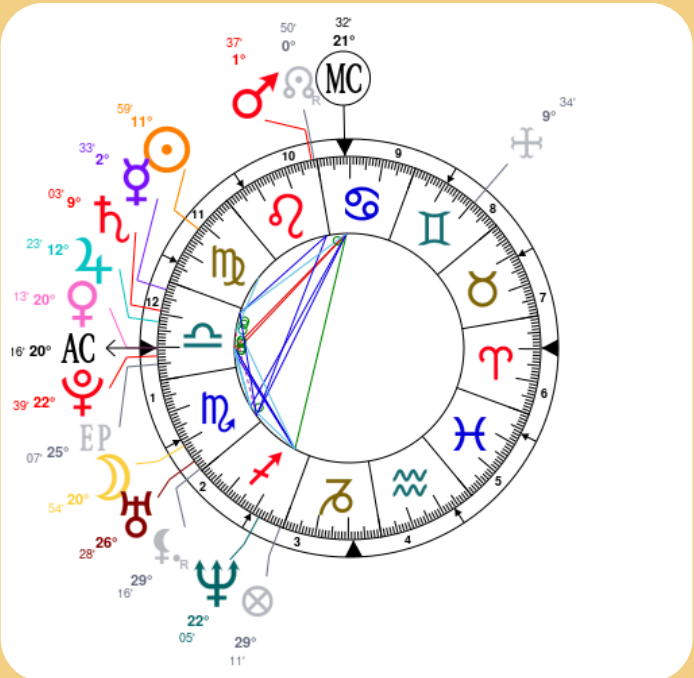
• *Une science ancestrale*

L'astrologie est une croyance basée sur des calculs mathématiques extrêmement complexes. On ne va donc pas tout détailler ici et pour cause. Pourquoi s'embêter alors que des sites sont justement là pour nous donner notre thème astral en un clic et 3 infos.
Carte astrale ou thème astral : « Représentation du ciel, du positionnement des astres de notre système solaire interprété pour le calcul d'un évènement, généralement la naissance d'un individu. » défintion de linternaute.fr

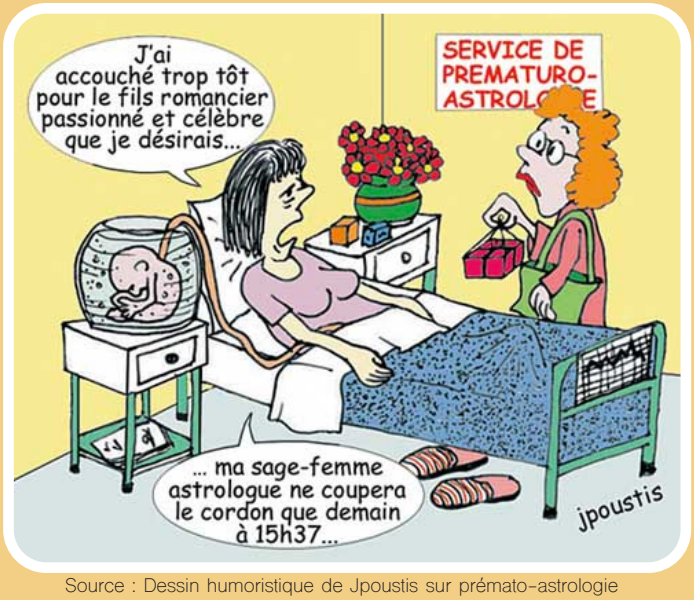
Pour bien débuter

Dans un premier temps, il faut connaître son jour, son heure et son lieu de naissance.
Ensuite, on se rend sur des sites comme Astrotheme ou Evozen qui permettent de trouver son thème astral à partir des ses informations.

Une carte astrale peut se présenter comme ceci :



Carte astrale de Beyoncé - Source : astrotheme.fr



Source : Dessin humoristique de Jpoustis sur prémato-astrologie

Maintenant que l'on a notre carte astrale, il faut pouvoir la comprendre. Pour ce faire, on va apprendre à analyser une phrase astrologique classique.

Une analyse se fait comme ceci :

• Signification de la planète (Quoi ?) :
C'est le sujet de notre phrase

• Signification du signe (Comment ?) :
C'est le verbe de notre phrase, ce qu'il va se passer

• Combinaison de la planète et du signe :
Action positive ET négative qui en découle

• Signification de la maison (Où ?) :
C'est le complément de notre phrase

• Conclusion :
Toujours faire une partie positive et une partie négative

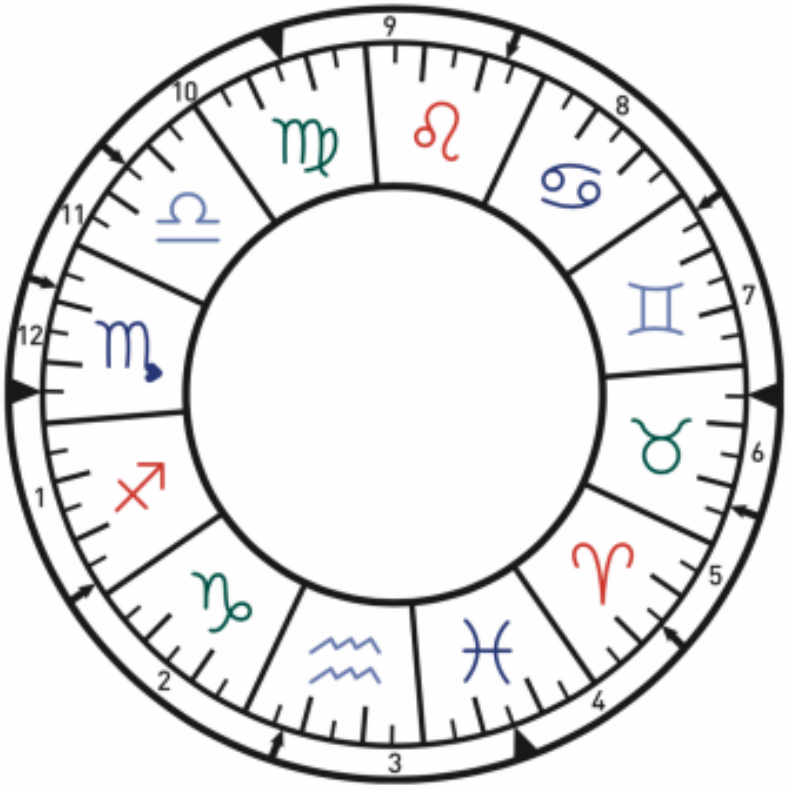
Il faut donc avant tout savoir ce que chacune de ces choses signifient.
Maintenant qu'on a toutes les cartes en mains pour analyser soi-même son propre thème astral, voici un exemple concret :

On prends Mercure en poisson dans la maison X

Mercure est la planète de l'intellect
Le poisson est un signe qui utilise son imaginaire
Le positif : Personne qui aime raconter des histoires
Le négatif : Personne qui peut facilement entrer dans le mensonge
La maison X est celle de la carrière professionnelle
• Conclusion :
Positif = On a affaire à un artiste
Négatif = On a affaire à un arnaqueur

Joséphine

Ta carte astrale à découper !



Rêve de partir

VOTRE AGENCE DE VOYAGE



DES VACANCES ”JUST” INOUBLIABLES

PARTEZ AU PARADIS POUR SEULEMENT

3600€* LA SEMAINE

*Offre pour 6 nuitées, repas non inclus, linges non inclus. Voir sous conditions. Plus d’info sur notre site web : www.revedepartir.com

APPRENDRE À GÉRER SON STRESS



Source: cnfce.com

Ah! le stress, ce bon vieil ami qui nous suit partout et avec qui on aimerait bien parfois prendre un peu ses distances. Bonne nouvelle, c'est tout à fait possible.

Cependant, il y a une condition : si on part du principe que c'est une fatalité, on n'arrivera à rien. Ça paraît si logique et pourtant j'ai rencontré tellement de personnes qui se plaignaient de ce stress ambulant et pensaient que c'était une pathologie invincible. Maintenant qu'on sait que l'on peut s'en débarrasser, voici quelques petits conseils. Avec de la volonté, du recul, de la détermination et surtout du temps, vous pourrez vaincre ce stress sans aucun problème.

Pour commencer, il faut connaître son profil. Si on déteste le sport mais qu'on veut faire de la muscu sous prétexte que c'est bon pour s'aérer l'esprit, ça ne marchera évidemment pas. Et c'est là que vient le fameux recul. Il faut se connaître soi-même avant de s'aventurer dans ce genre de démarches. Et dès que c'est bon, on regarde les conseils sur internet selon ce qu'on aime.

Autre chose à savoir : on est l'auteur de la tournure d'un événement. Ça signifie tout simplement que c'est nous qui allons décider de comment on veut voir les choses.
Ça parait bête dit comme ça, mais si on veut rendre un événement positif et serein, il faut s'en convaincre et ce n'est pas si compliqué. Il faut donc savoir lâcher prise et grâce à son imagination n'y faire naître que du positif.

« Lâcher prise signifie accepter de regarder une situation d'un autre point de vue en renonçant à tout contrôler. Lâcher prise n'est pas synonyme de laxisme ou d'abandon. Cela veut dire qu'on accepte de regarder une situation d'un autre point de vue en renonçant à tout contrôler, pour soi-même et pour les autres. »
(lentreprise.lexpress.fr)

Et si on applique bien tous ces précieux conseils, avec le temps, on réussira à le contrôler de mieux en mieux. Le fait est qu'il ne faut pas chercher à se débarrasser de cette pression mais plutôt réussir à vivre avec.

Astuces pour lutter contre le trac devant un public :

- *Écris les lignes directrices de ton discours sous forme de mots-clés.*
- *Personne n'aime t'entendre réciter comme un robot.*
- *Souffle un grand coup, relâche tes muscles.*
- *N'hésite pas à compter dans ta tête mais surtout ne relis pas ta feuille, tu connais déjà tout par coeur.*
- *Choisis les personnes à regarder juste au-dessus de leurs crânes.*
- *C'est important de ne pas regarder par terre pour donner un dynamisme mais qui a dit de regarder tout le monde ?*

Joséphnie

MIEUX COMPRENDRE SON STRESS

Tout le monde en a déjà fait l'expérience, c'est un phénomène présent dans notre société, un sentiment peu agréable que l'on aimerait tous éviter : le stress. Il peut être engendré par des situations de la vie quotidienne allant des plus positives comme une compétition, un nouveau travail ou une représentation jusqu'aux plus négatives comme une rupture sentimentale, une maladie, etc. Lorsque cette situation de stress est ponctuelle et immédiate, on parle de « stress aigu ». Selon les situations il existe le « bon stress » provoquant énergie, motivation, challenge et dépassement de soi et le « mauvais stress » provoquant démotivation, épuisement et blocages. Cela dépend du facteur stressant et de chaque individu. De façon prolongée ou récurrente il est appelé "stress chronique". Le stress décrit à la fois une situation contraignante mais aussi la réaction naturelle du corps face à ces situations. Dans ce cas, votre physiologie est modifiée et votre corps produit des hormones spécifiques pour faire face aux perturbations que votre organisme subit.



Source : pexels.com

Que se passe-t-il dans votre corps ?

Quand vous stressez vous passez par trois étapes :

• Stimuli : En premier temps c'est votre cerveau qui reçoit l'information par le biais du système limbique aussi dit "cerveau émotionnel" considéré comme le siège des émotions dans lequel on retrouve l'amygdale et l'hypothalamus qui jouent un rôle important dans la transmission des informations en état de stress. Il peut être déclenché par deux sortes de stimuli:
Les stimuli cognitifs : La douleur, le froid, un bruit ou les émotions perçues par les organes et le système nerveux.
Les stimuli non cognitifs comme les virus et les bactéries reconnus par votre système immunitaire.

• La réaction : En réponse à ce stimuli le système limbique de votre cerveau se met en action : c'est la réponse immédiate. L'amygdale, responsable de détecter l'agent stressant, envoie un message nerveux aux glandes surrénales, se situant comme leur nom l'indique au-dessus des reins, afin qu'elles libèrent dans le sang « l'hormone du stress » à savoir l'adrénaline. Elle agit sur des organes ciblés comme le cœur en augmentant le rythme cardiaque, les poumons en augmentant la fréquence respiratoire et sur un ensemble d'organes responsables de l'augmentation de la glycémie (pancréas, homéostat glycémique, duodénum). Durant cette phase d'alarme vous demandez à votre corps de mobiliser un maximum de ressources en un minimum de temps. Vous êtes plus vigilant, vos sens se décuplent et cela vous demande de puiser beaucoup d'énergie.
Votre organisme produit également une seconde réaction, celle faite par l'hypothalamus en réponse au stimuli: il libère dans le sang une hormone responsable de la sécrétion de cortisol par les glandes surrénales. Ce cortisol circule dans tout l'organisme et modifie des fonctions au niveau du système digestif et du métabolisme en affaiblissant en partie votre système immunitaire. Une fois libérée cette hormone aura comme rôle de favoriser le retour à la normale donc la fin du stress grâce à une action de rétro-contrôle c'est-à-dire qu'une fois dans le sang, il inhibera sa propre sécrétion.
Cette phase dure de quelques minutes à une heure, après ce temps votre corps retrouve un équilibre c'est que l'on appelle « la résilience ».

• Fin du stress : Si la menace a disparu ou que la situation est maîtrisée, sous l'effet apaisant du cortisol, vous retrouvez peu à peu vos esprits et tout rentre dans l'ordre. C'est la fin de l'état de stress.
Attention, le stress en tant que réaction d'alerte doit rester occasionnel et ne pas s'installer dans la durée. Dans un cas où le stress perdure ou se multiplie on parlera de stress chronique. Ce dernier est une pathologie et il est causé par des agents stresseurs trop intenses, répétés ou les deux en même temps. Le cerveau se retrouve dans des situations où il ne peut plus gérer la masse d'information qu'il reçoit provoquant épuisement, baisse de l'attention et des performances cognitives. Dans des situations pareilles faire du sport ou être suivi médicalement favorise la résilience de l'organisme au stress chronique.

Claire

ASMR : SES BIENFAITS PROUVÉS SCIENTIFIQUEMENT

Devenu une méthode de relaxation relativement démocratisée, l'ASMR fait aujourd'hui bien des adeptes. Entre chuchotements au creux de l'oreille, frottements et tapotements, ces bruits sembleraient pour certains avoir un effet apaisant pour le corps et l'esprit. Insupportable pour les uns mais reposant pour les autres, ce phénomène cartonne sur la plateforme de diffusion YouTube et a intrigué de nombreux scientifiques. Qu'est-ce que l'ASMR et quels sont ces véritables bienfaits pour la santé ?



Source: Yulia Lisitsa

Un état émotionnel complexe

L'ASMR, acronyme de « Autonomous Sensory Meridian Response » (littéralement « réponse autonome sensorielle méridienne ») est un terme apparu aux États-Unis il y a maintenant près de 10 ans. État émotionnel complexe déclenché par des stimuli auditifs comme visuels, ce phénomène peut être perçu comme un mixte d'hypnose et de massage. Sollicitant l'inconscient, l'ASMR va généralement se traduire pour certaines personnes par une sensation d'apaisement, de bien-être intense où des picotements et frissons vont être ressentis à la surface de la peau. Cependant cette tendance n'est en réalité pas tellement nouvelle : les sensations procurées par celle-ci peuvent être également ressenties en écoutant par exemple les gouttes de pluie s'abattre sur sa fenêtre ou en passant sa brosse dans ses cheveux.

Domaines d'application

D'une personne réceptive à l'autre, les bienfaits de l'ASMR peuvent très facilement varier. Ainsi face à tant d'engouement, les scientifiques se sont penchés sur la question. L'Université de Swansea en Grande-Bretagne a d'ailleurs prouvé que l'ASMR est à 98% visionné pour se détendre. Dans cette même étude, on découvre que 78% des sondés déclarent écouter ce contenu pour s'endormir, 70% pour diminuer leur stress et 30% pour soulager des douleurs.
Des personnes souffrant d'insomnie et d'anxiété peuvent alors être amenées à se relaxer par le biais de l'ASMR et d'autres souffrant de dépression voient des améliorations, bien que temporaires, de leur humeur. En effet, en focalisant son esprit sur des sons, des objets, la pensée va alors se détourner du bavardage mental que certains connaissent. C'est en laissant une place moins importante aux idées tracassantes qu'il est possible de calmer son esprit. Cependant, qu'en est-il scientifiquement ?

Effets sur l'organisme

Des chercheurs ont voulu réellement observer les impacts de ces vidéos sur le corps humain. C'est en Grande-Bretagne, à l'Anglia Ruskin University, que ces études ont été réalisées. En comparant les réactions de personnes se disant réceptives ou non à l'ASMR, les scientifiques ont réussi à mettre en lumière des différences notables. Des phénomènes physiologiques ont alors pu être observés à l'intérieur du corps des individus. Rythme cardiaque diminué de 3.41 battements par minute constituant une baisse plutôt significative, augmentation de la conductance cutanée correspondant à l'activité électrique enregistrée à la surface de la peau. Tous ces phénomènes montrent bien que les personnes se disant sensible à l'ASMR ont bel et bien été réceptives. Cependant, pour les personnes ne semblant que très peu réactives à l'ASMR, aucune cause n'a pour le moment été trouvée et de nombreuses questions subsistent encore.

Le saviez-vous ?

En 2020, en temps de confinement, l'ASMR était la 3ème requête la plus demandée sur la plateforme de diffusion YouTube à l'échelle mondiale. Ces 4 petites lettres représentaient à elles seules plus de 13 910 millions de recherches.

Noémie



Maladie

770 000 sont touchées par la maladie d'Alzheimer en France (Source image : tousergo.com)

LA MALADIE D'ALZHEIMER ET SES VICTIMES COLLATÉRALES

La maladie d'Alzheimer est sans aucun doute l'un des poisons les plus néfastes de notre société. Avec environ 770 000 personnes touchées, Alzheimer est la maladie neurodégénérative qui touche le plus de personnes dans l'hexagone. Malheureusement, dans ce nombre de personnes atteintes, les victimes collatérales ne sont pas comptées. Pourtant les effets psychiques peuvent être dévastateurs sur une personne voir une famille tout entière touchée par la maladie.

C'est quoi la maladie d'Alzheimer ?

La maladie d'Alzheimer est une maladie neurodégénérative (atteinte cérébrale progressive conduisant à la mort neuronale) caractérisée par une perte progressive de la mémoire et de certaines fonctions cognitives conduisant à des répercussions dans les activités de la vie quotidienne.
Les symptômes évoluent dans le temps et cette évolution est variable d'un individu à l'autre.
Les troubles de la mémoire forment le symptôme le plus fréquent. Ils doivent être associés à un autre trouble des fonctions cognitives pour que le diagnostic de maladie d'Alzheimer puisse être évoqué.

Il peut s'agir :
• de troubles du langage (aphasie) ;
• de difficultés à effectuer certains gestes (apraxie) ;
• de la perte de la reconnaissance des objets ou des personnes (agnosie) ;
• de la perte des fonctions exécutives, c'est-à-dire de la capacité à adapter son comportement à un contexte donné (syndrome frontal).

Des victimes collatérales très souvent oubliées

770 000, c'est le nombre de personnes touchées par la maladie d'Alzheimer. En réalité, on peut facilement multiplier ce nombre par 4 ou 5 si l'on comptabilise toutes les personnes annexes qui apportent leur soutien chaque jour aux victimes dont les capacités mentales ne sont plus suffisantes pour parvenir à se maintenir en vie convenablement. Alors très souvent, il y a les enfants, qui endossent le rôle de parents avec ceux qui leur ont tout donné, et qui en retour, subviennent à leurs besoins : se déplacent pour les faire manger, boire, dormir, pour essayer de faire activer leurs derniers souvenirs. Les petits-enfants aussi peuvent être très touchés de voir leurs aînés partir petit à petit dans le désarroi, en ne se rappelant plus des prénoms de ceux qui leur étaient pourtant les plus chers. Mais il ne faut pas non plus oublier les infirmières, les aides-soignantes et ménagères qui sont aux petits soins des malades d'Alzheimer. Des hommes et des femmes de l'ombre qui ne sont pas reconnus à leurs justes valeurs mais qui sont d'un inébranlable soutien pour les familles des victimes qui peinent parfois à sortir la tête de l'eau.

Cet article est pour toutes ces personnes-là, personnes atteintes comme victimes collatérales. Vous faites preuve d'un courage hors-norme et même si en retour vous n'avez pas un merci de vos aînés, sachez que s'ils étaient en mesure de le faire, ils manqueraient cruellement de mots pour vous adresser toute leur reconnaissance envers vous.

Clément

CROUSTY

LE PLUS GRAND GOURMET



AVENUE DE VARSOVIE - 16000 ANGOULÊME

RESTAURANT ÉTOILÉ

★★★★★

“

« Panaromag c'est cool, mais lisez aussi l'Actual'IUT ! »

CORDIALEMENT LE TP4

JE M'ABONNE !

Offre exceptionnelle : 12 numéros de Panoramag version papier à 47,50€* au lieu de 48€ (frais d'envoi inclus).

Plus l'infos sur le site panoramag.fr

** Offre valable jusqu'au 17 mars 2022 uniquement pour la France métropolitaine.*

REMERCIEMENT

Attention particulière, à Mme. Stéphanie Delayre grâce à qui ce magazine a vu le jour.

TP4 ONESTLESMEILLEURS - 4€

Panoramag, magazine fait avec amour par le TP4 parcours Communication, promotion 2021-2022 au département MMI d'Angoulême.