

Critique de l'oeuvre *Les fleurs du mal*



Attention, je tiens à prévenir que je ne parlerai pas ici de l'oeuvre de Baudelaire, mais de l'animé japonais *Aku No Hana* de Hiroshi Nagahama basé sur le manga de Shūzō Oshimi. Ce qui le différencie des autres est le fait qu'il n'utilise pas les techniques d'animations traditionnelles mais plutôt la rotoscopie, consistant à filmer une vidéo avec de vrais acteurs puis à redessiner par dessus. Ainsi, le dessin et les mouvements sont plus proches du réel, mais à contrario, vu que les personnages ont des attitudes réelles et ne ressemblent pas beaucoup à de vrais personnages humains, l'animé a mis le pied dans la vallée dérangeante (Théorie de Masahiro Mori qui dit que plus une création paraît humaine, plus on se focalise sur ses défauts), sentiments renforcés par les incroyables musiques déstabilisantes. Nous suivons donc l'histoire d'un lycéen totalement banal, amoureux comme tous les autres de la première de la classe, cachant aux autres et à lui-même son penchant pervers et qui décide de se plonger dans la lecture pour se démarquer des autres ; mais une lecture bien intelligente puisque son livre préféré est *Les fleurs du mal* de Baudelaire. À cause d'une erreur qui va mettre à jour son défaut, il va se rapprocher d'une folle de sa classe qui lui fait peur au début, mais qui finalement va lui faire prendre conscience, petit à petit, que son existence est monotone et qu'il n'est pas extraordinaire. Même s'il finit par devenir le petit ami de sa "muse", il va être confronté à un dilemme cornélien entre sa belle vie nulle dont il rêvait et l'aventure fol-dingue et trépidante qu'il vivrait en suivant l'autre fille dérangée. Finalement, l'animé nous démontre avec brio l'influence des autres sur soi-même qui est souvent attisée par nos défauts, aidés par la rotoscopie et la vallée dérangeante. Ainsi, faut-il préférer se mettre des barrières et se cacher en se plongeant dans une vie banale ou justement briser ces barrières et rester au naturel afin de mieux vivre sa vie?

Simon Trichereau



Source : <http://www.ecologames.org/>

JEUX VIDEO ET ECOLOGIE: UN COMBAT INCONNU

Quand on parle de jeux vidéo, on pense forcément aux CD en métaux, aux boîtes en plastique, ou encore aux bornes d'arcade en acier ; tant de matériaux non-dégradables et polluants. Ainsi, quand on pense jeux vidéo, on ne pense pas écologie. Pourtant depuis quelques années l'industrie vidéoludique met au vert en utilisant la dématérialisation pour réduire ses déchets potentiels et ainsi son impact sur l'environnement.

La dématérialisation, consistant à remplacer les supports matériels et physiques par des supports numériques afin de réduire le coût environnemental, progresse de 20 % par an sur le marché. Il faut dire que c'est une source qui présente beaucoup d'avantages puisqu'elle permet donc la diminution des matériaux comme le papier, le plastique et le métal ; mais elle diminue également l'énergie et les rejets de CO₂ et de matières premières nécessaires à la fabrication de ces matériaux précédents. Mais ce n'est pas tout, la dématérialisation agit également sur la diminution du transport de marchandises ou des déplacements

professionnels. Plus besoin d'aller acheter son jeu en magasin, donc plus besoin de livrer le magasin en jeux, donc il y a bien une diminution des transports. Cette action se traduit alors par une diminution de la consommation en énergie et de la production de CO₂.

La première entreprise à s'être lancée dans la dématérialisation et toujours présente sur le marché de nos jours est Valve, en juin 2003, et qui grâce à sa plate-forme en ligne Steam, permet d'acheter des jeux, de les installer et d'en assurer les mises à jour. Avec un catalogue de jeux très varié et très complet, Steam compte aujourd'hui plus de 65 millions d'utilisateurs à travers le monde. Il est vrai qu'on a beaucoup plus de choix sur les plates-formes d'achats en ligne qu'en magasin et que, par conséquent, on trouve le plus souvent ce qu'on cherche en quelques

LA DÉMATÉRIALISATION NE PEUT FONCTIONNER QU'AVEC DE L'ÉLECTRICITÉ

son jeu et de le rendre accessible sur la toile puis un dernier, faisant office de serveur et permettant la connexion entre les deux ordinateurs précédents afin de télécharger le jeu et d'en assurer les mises à jour. Il en est de même pour la nouvelle mode du Cloud Gaming, qui permet de jouer à distance à un jeu en ligne, sans le télécharger sur sa propre machine puisque le jeu est installé à distance. Il y a alors une économie d'énergie puisqu'il n'y a pas d'installation et de mises à jour à faire, mais la dématérialisation est tout de même une source de consommation de matières premières, entre autres de métaux précieux ou d'éléments particulièrement polluants qui entrent dans la fabrication des ordinateurs, mais également une source de consommation d'énergie supplémentaire pour le fonctionnement et le refroidissement des différents matériels électroniques. De plus, dans ces cas-là, il faut des connexions internet, assurées par des routeurs aussi gourmands en énergie qu'un ordinateur, et, il ne faut pas se le cacher, en France, il existe encore des zones blanches non couvertes ainsi que des zones grises où la connexion n'est pas suffisante pour pouvoir bénéficier du jeu en ligne. Donc, tant que le territoire français ne sera pas entièrement couvert par le haut débit, la dématérialisation ne pourra pas être utilisée comme modèle de référence pour l'achat de jeux.

Bien qu'elle soit une source de réduction des matières premières évidentes, la dématérialisation ne peut fonctionner qu'avec de l'électricité. Or, d'après le site web worldometers.info.com, 80% de la



Source : http://www.halo.fr/images/stories/news/2014/Mars/steam_logo.jpg

clics, sans bouger de chez soi. Alors pourquoi ne pas passer au tout dématérialisé et rendre l'industrie du jeu vidéo entièrement écologique ?

Attention tout de même, dématérialisation ne signifie pas pour autant écologie. Pour assurer le bon fonctionnement de la dématérialisation, il faut des ordinateurs ; beaucoup d'ordinateurs. Il en faut un pour le joueur afin de pouvoir jouer à son jeu, mais également un pour le vendeur afin d'y stocker



Source : <http://gamopat.com/>

production d'électricité provient d'énergies non-renouvelables. Ainsi, la dématérialisation est une source de polémiques puisqu'elle combat le feu, par le feu. On est donc en droit de se demander si les jeux vidéo rétros ne seraient pas plus économiques que ceux de maintenant, d'autant que l'obsolescence programmée accrue de nos jours ne favorise pas la protection de l'environnement.

En effet, pour ceux qui ont connu les bornes d'arcade, une console pour plusieurs joueurs est plus économique qu'une console par joueur : c'est le même système qu'un bus pour plusieurs voitures. Il y a donc moins de consommations d'énergie et la matière première d'une borne d'arcade est le métal, ce qui la rend durable à travers le temps même si c'est un matériel polluant. Vinrent ensuite les jeux à programmer nous-mêmes, où les instructions étaient inscrites sur un livre de plusieurs pages. L'économie de papier n'était donc pas très en vogue à cette époque. Puis, si on remonte moins loin, on arrive sur la génération de la cartouche de jeux vidéo, où les boîtes sont en cartons et les cartouches en plastique. Certes, deux matériaux peu écologiques, mais qui sont quand même renouvelables. Et, en terme de durée de vie, il est indéniable que la cartouche est plus solide que le CD-ROM qui se raye beaucoup

plus vite et casse beaucoup plus facilement. Du coup, on produisait moins de déchets avant l'apparition du CD ce qui permettait de moins polluer et du coup de moins gaspiller de matières premières.

Il y a ensuite un autre paramètre à prendre en compte, celui de la consommation des consoles de jeux. Il faut savoir que la Playstation 1, console de cinquième génération consomme 41 fois moins que son homologue de septième génération, la Playstation 3. Elle rejette 3,25 kg CO₂/ans contre 135 pour la Playstation 3. Il faut aussi savoir que les joueurs d'aujourd'hui n'éteignent plus leurs consoles, et les laissent perpétuellement en veille, mode qui n'existait pas à l'époque de la cinquième génération, et qui pousse à la consommation même lorsque l'on ne joue pas. Ainsi, les consoles de jeux vidéo actuelles sont toujours plus gourmandes et polluantes. Ce qui est compréhensible puisque les jeux de maintenant sont de plus en plus puissants avec des graphismes de plus en plus travaillés, demandant une quantité astronomique de calculs de la part du processeur de la console. Ainsi, avec des consoles toujours plus puissantes, il ne faut pas s'étonner que les consommations soient toujours plus importantes. D'autant plus qu'il faut acheter les configurations adéquates

pour faire tourner ces jeux, notamment sur PC, et qui poussent à changer de configuration aussi souvent que les jeux prennent de la puissance. Un ordinateur avec une très bonne configuration en 2009 ne peut plus faire tourner les jeux actuels. Il faut donc changer quelques pièces ou l'ordinateur entièrement, principe même de l'obsolescence programmée.

Enfin, il ne faut pas oublier que pour utiliser la dématérialisation, le Cloud Gaming et les jeux récents, une connexion internet est obligatoire. En effet, pour acquérir un jeu par la dématérialisation, il faut le télécharger avec internet ; pour jouer grâce au Cloud Gaming, il faut être en perpétuelle connexion avec le serveur ; et les jeux de maintenant utilisent beaucoup la connexion internet, que ce soit pour le jeu en ligne ou le partage de score. Du coup, c'est toujours plus d'électricité dépensée chaque jour pour le plaisir des joueurs, mais pas pour celui de la planète. Or, la consommation des serveurs informatiques représente 2 % de la consommation en électricité mondiale, ce qui représente donc des rejets importants de CO₂ d'autant plus qu'une partie de l'électricité mondiale est produite avec du charbon, un matériau très polluant. C'est pourquoi tous ces nouveaux confort de jeux ne favorisent pas l'écologie

IL FAUT ÊTRE EN PERPÉTUELLE CONNEXION AVEC LE SERVEUR

et qu'il faudrait peut-être retourner quelques années en arrière afin de réduire notre impact écologique.

Ainsi donc, la dématérialisation n'est pas une source d'écologie mais tend à réduire l'impact polluant de l'industrie vidéoludique, qui devrait mieux se tourner vers son passé et en tirer des leçons puisqu'il était finalement peut-être plus respectueux de l'environnement que maintenant. Mais ce n'est pas entièrement la faute de cette industrie puisqu'elle s'adapte à la mentalité des joueurs toujours plus demandeurs. L'écologie à travers les jeux vidéo dépend entièrement de la mentalité des joueurs et c'est en modifiant ces dernières que l'on pourra tendre vers une industrie de plus en plus écologique.

Simon Trichereau



Source : <http://www.toute-la-franchise.com/news-99642-le-reseau-game-cash-expose-au-salon-parisien-de-la-franchise.html>

Bibliographie

http://www.solutions-logiciels.com/magazine_articles.php?titre=Dematerialisation-et-protection-de-lenvironnement&id_article=164

<http://www.jeuxvideo.com/news/2013/00068795-steam-65-millions-de-comptes-actifs.htm>

source : <http://www.sust-it.net/energy-saving.php?id=71&submit=View>

source : http://www.lemonde.fr/planete/article/2013/07/01/les-centres-de-donnees-informatiques-gros-consommateurs-d-energie_3439768_3244.html

Aiguisé en toute circonstance

€25,⁶⁰



LAGIOLE