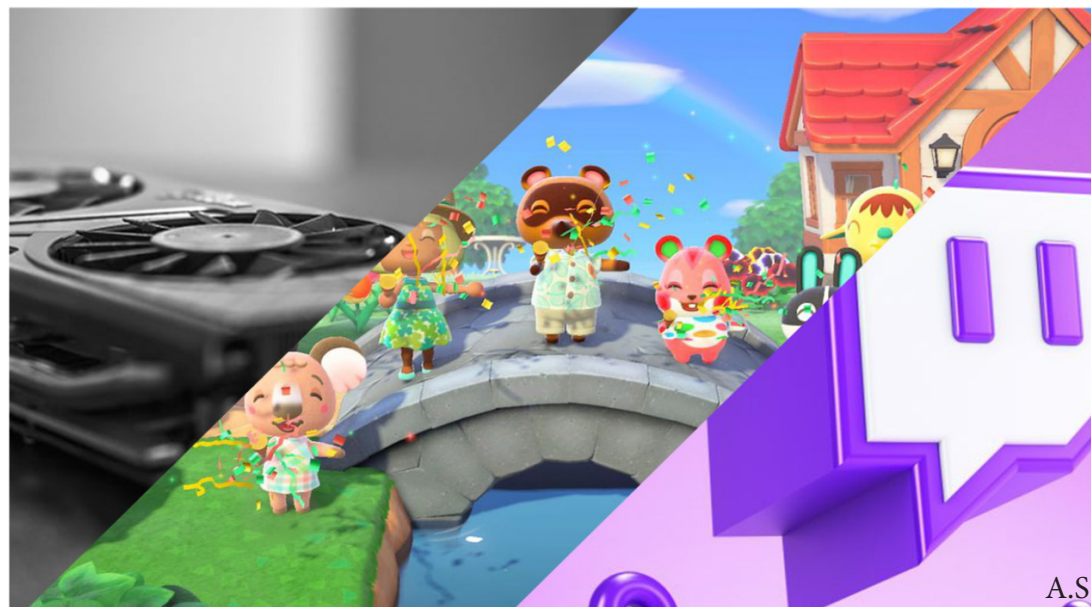


GAMING FACE AU VIRUS : QUI EST LE GRAND GAGNANT ?



A.S

Le covid, un enfer pour certains, un paradis pour d'autres !

Ainsi, Nintendo a multiplié de 6,4 fois ses bénéfices sur la période avril-juin 2020 par rapport à la même période de l'année précédente. En comparant les mêmes périodes, la branche gaming de Sony a vu ses bénéfices augmenter de 32.5%, Activision de 38% et Ubisoft, malgré de forts problèmes internes, de 17.6%.

Le streaming a lui aussi connu un véritable essor lié à la pandémie. La plateforme Twitch a ainsi enregistré une hausse de 24% d'heures regardées entre le dernier quart de l'année 2019 et le premier quart de l'année 2020. On estime que YouTube Gaming et Facebook Gaming ont eux aussi connu un bond d'environ 20% dans ce même laps de temps.

En vue de ses chiffres, l'industrie du gaming commence à ralentir fin 2020. La crise a eu un fort impact sur le marché des consoles. La demande a été très forte, mais l'offre n'a pas pu suivre. Ceci est essentiellement dû à la pénurie des semi-conducteurs. Les causes de cette dernière sont multiples, mais les principales sont : l'explosion de la demande dû au confinement, les fabricants faisant attention à la surproduction afin d'éviter des pertes financières et les multiples quarantaines forçant l'arrêt de la chaîne de fabrication à différentes étapes. Plus d'un an après le début de la pandémie, il peut encore être difficile de se procurer une console next-gen et Nintendo a d'ores et déjà annoncé que la Nintendo Switch OLED sera potentiellement en rupture de stock pour Noël 2022.

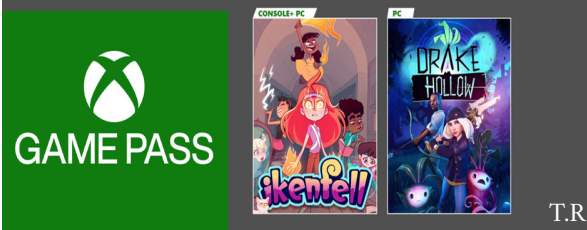
Dû à la pandémie Covid-19, beaucoup d'entreprises ont eu des problèmes financiers et économiques, allant de pertes mineures à la faillite. Mais l'industrie du jeu vidéo a, au contraire, connu un succès d'une ampleur inattendue. Telle que celle-ci verra certains problèmes majeurs apparaître après la crise. Commençons par la vente des jeux-vidéos. Il est pour ainsi dire inutile de préciser que l'impact a été positif tellement il est notable.

EDITORIAL : Le discernement de la réalité et son impact sur la condition humaine

La manière dont l'Homme cogite l'information provenant de son monde environnant et extérieur est en évolution accélérée depuis quelque siècle. De nos jours une personne lambda a la somme totale du savoir humain dans sa poche. L'impact du bombardement d'information constant sur la psyché humaine a des conséquences drastiques au long et au court terme encore peu compris. Beaucoup pensent que la réalité qu'ils perçoivent au travers de leurs téléphones est la culmination incontestée de la condition humaine, le discernement du soi virtuel et du soi réel devient de plus en plus trouble pour beaucoup. Je pense que les répercussions de ce véritable assaut sur la sainteté de l'esprit humain se font déjà savoir. Les niveaux de troubles psychologiques tel que l'anxiété et la dépression sont en hausse. Pour les personnes les plus affectées par la technologie, le suicide est la cause de mort la plus commune. La Chine a décidé de tacler le Léviathan que sont les réseaux sociaux de face (voir article scène de ménage) tout en libérant sur le monde l'usine à dopamine qu'est l'algorithme Tik Tok. Cette tendance se retrouve dans le monde des jeux vidéo, où certaines personnes sont absorbées par le monde synthétique et désinfecté par les malheurs du monde réel. Ce phénomène peut être constaté par exemple au Japon, par le biais des Hikikomori, ou « l'ermite moderne ». En prenant tout cela en compte, nous pouvons observer un changement radical dans la conscience humaine. C'est cette tendance que je pense devrait être encadrée de près.

Profiter des nouvelles offres du game pass de Microsoft plus de 300 jeux pour seulement 12 CHF/mois!

Toujours de nouveaux jeux disponibles, voici les sorties du mois



T.R

Scène de ménage entre la Chine et les jeux vidéo

Pour la rentrée 2021, le gouvernement Chinois a décidé que les jeunes devaient plutôt suivre leur nouveau programme scolaire, qui consiste à inculquer le patriotisme et de développer le culte de leur président dès le plus jeune âge.

Pour cela, les moins de 18 ans ont désormais le droit qu'à 3h de jeux par semaine : le vendredi, le samedi, le dimanche et durant les vacances scolaires, de 20h à 21h précisément. Ils se trouvent également interdits de jeux vidéo en ligne.

Autre exemple avec Minecraft, où des reporters sans frontières (RSF) ont pris l'initiative de créer une bibliothèque virtuelle pour échapper à la censure de certaines dictatures. La bibliothèque renferme le classement mondial de la liberté de la presse RSF et les rapports sur la liberté d'information dans 180 pays, chose difficilement accessible en Russie ou encore en Iran.

Tandis que les jeunes se voient réduire leur temps de jeu et priver de l'online, l'accès à des informations, telle que cette bibliothèque, est inaccessible pour les plus âgés. Minecraft n'étant pas assez censuré, la société NetEase en charge de la version chinoise de Minecraft, ne se voit pas donner son contrat aux reporters sans frontières.

JEUX À VENIR EN 2022



- Pokémon Legends Arceus (28 janvier)
- Elden Ring (25 février)
- Gran Turismo Sport (4 mars)
- The Legend of Zelda : Breath of The Wild 2 (2022)
- Gotham Knights (2022)
- God of War : Ragnarök (2022)

A.S

Z-EVENT

Le Z Event est un projet caritatif créé par Adrien Nougaret et Alexandre Dachary (plus connus sous les pseudonymes Zerator et Dach). L'objectif principal est de réunir le plus possible de streameurs francophones (personnes qui diffusent du contenu audio et/ou vidéos en ligne) afin de récolter des fonds pour une association.

Pour l'édition 2021, le Z Event comptait 51 personnalités pour une durée d'environ 50h. Les streameurs ont joué à des jeux vidéo, réalisés des performances musicales, se sont lancés des défis et ont animé le week-end afin de mobiliser le plus de personnes pour soutenir une association caritative.

« Action contre la faim » était l'association soutenue par l'événement de cette année. Zerator et son équipe ont réussi à récolter plus de 10 millions d'euros à l'issue d'un week-end rempli de bonne humeur et de solidarité. Une énorme prouesse pour le monde du jeu vidéo et pour les streameurs, de quoi montrer ce que le monde du « Gaming » est capable de faire.



PS5 ou XBOX series X ?

Les deux rivales, les plus connues du monde du gaming, ont sorti leur nouvelle console next-gen l'année passée.

Quel est le verdict ?

Page 12



presse-citron.net

Les Riot's en pleine expansion

Riot a actuellement le vent en poupe ; d'une part les worlds de LoL viennent de finir, EDG a gagné la finale, la musique dédiée à cet événement leur allant comme un gant, peu de personnes s'étant attendues à ce résultat, Arcane est l'une des séries les plus regardées du moment et prépare déjà une deuxième saison, Ruined King et Hextech Mayhem feront sûrement de belles ventes dans les semaines à venir, CONVRGENCE et Song of Nunu sont également attendus de pied ferme l'an prochain.

D'autre part des émeutes d'une forte violence ont eu lieu aux Pays-Bas, d'autres sont à prévoir en Autriche dans les prochaines semaines ou mois, si d'autres pays se joignent à leur politique il semble assez sûr de dire qu'ils ont connaîtront également.