

Nolife

Y a pas que la vraie vie dans la vie !

Contenu

Articles

Nolife	1
Nolife (télévision)	1
Jpop	10
Musique japonaise	13
Culture japonaise	20
Le Staff	24
Sébastien Ruchet	24
Alex Pilot	24
Thomas Guitard	26
Anciens membres et autres	27
Davy Mourier	27
Monsieur Poulpe	30
Didier Richard	32
Ruddy Pomarede	33
Series et Emissions sur Nolife	34
France Five	34
Flander's Company	37
Nerdz	45
Noob (série télévisée)	51
Karekano	57
Chez Marcus	62
101%	65
Les "cas" Nolife et Cie.	66
Nolife	66
Otaku	70
Geek	72
Nerd	78
Hardcore gamer	81
Hikikomori	82

Références

Sources et contributeurs de l'article	86
Source des images, licences et contributeurs	88

Licence des articles

Licence	89
---------	----

Nolife

Nolife (télévision)



Création	1 ^{er} juin 2007 à 21h00
Slogan	Y'a pas que la vraie vie dans la vie
Langue	! Français
Pays d'origine	 France
Statut	Thématique nationale privée
Siège social	Paris
Site Web	www.nolife-tv.com ^[1]

Diffusion

Analogique	Non
Numérique	Non
Satellite	Non
Câble	Non
ADSL	Freebox TV : chaîne n° 123 Alice : chaîne n° 76 Neuf Box TV : chaîne n° 61 Orange TV : chaîne n° 111 Bbox TV : chaîne n° 128 Tele 2 : chaîne n° 61

Nolife est une chaîne de télévision thématique française axée sur les cultures *geek* et japonaise.

Historique

La chaîne a fait sa première apparition le 12 février 2007 avec la mise en ligne d'un site web annonçant une future chaîne pour les geeks et otakus, son lancement était annoncé pour fin mars 2007.

Le 28 avril 2007, l'autorisation d'émettre est donnée, mais des problèmes d'ordre administratif retardent le lancement officiel qui eut finalement lieu le 1^{er} juin 2007 à 21h00.

Au cours d'un canular organisé le vendredi 13 juin 2008 à 19h42, Sébastien Ruchet annonce « officiellement » la fin de la chaîne à l'antenne, pour des raisons financières, déjà évoquées à plusieurs reprises depuis la naissance de la chaîne. Cette annonce a été suivie d'un reportage *making off*, expliquant l'histoire de la chaîne et les difficultés rencontrées. À la fin de ce reportage, un arrêt de la diffusion est simulé, imitant un écran titre de borne d'arcade. Au bout de quelques secondes, un son de pièce insérée dans la machine se fait entendre et un crédit supplémentaire

s'affiche, signifiant le début d'une nouvelle partie. La diffusion reprend alors avec la suite du reportage. Les membres de la chaîne expliquent que la chaîne ne met pas la clef sous la porte, car la société Ankama est rentrée dans le capital de Nolife SA, devenant ainsi un partenaire financier. Alex Pilot, directeur des programmes de la chaîne, a alors résumé cette situation en une phrase : « Ankama sauve Nolife, ni plus ni moins. »

Depuis avril 2009, la chaîne s'est installée dans les locaux parisiens de sa société partenaire, Ankama, dans le X^e arrondissement de Paris. Cela s'inscrit dans une démarche de développement de la chaîne, installée jusque là dans des locaux très petits et exigus. La chaîne possède désormais des locaux plus grands et fonctionnels, afin de travailler dans des conditions plus convenables pour une chaîne de télévision.

Fin juin 2009, la chaîne apprend que sa demande de diffusion sur le câble a été à nouveau rejetée. Malgré le soutien d'Ankama, elle ne gagne pas assez d'argent par la publicité, les publicitaires ne s'intéressant que trop peu au marché des chaînes exclusivement diffusées par l'ADSL, Médiamétrie ne les prenant pas en compte. Elle devient donc un poids pour Ankama, qui la finance tous les mois. Ainsi, la direction de Nolife a demandé à ses téléspectateurs, via un sondage et un échange d'idées sur le forum officiel de la chaîne, s'ils seraient prêts à payer pour regarder la chaîne, puisque cela semble désormais leur seule option de survie.



Le 12 juillet 2009, après quelques semaines de réflexion, Sébastien Ruchet, PDG de Nolife, annonce officiellement le maintien de la diffusion gratuite de la chaîne. Pour la faire vivre, il propose alors un système de bonus, tel que du contenu inédit sur le site internet pour les abonnés. L'équipe prend donc le choix de mettre son avenir entre les mains des téléspectateurs.

Le 26 août 2009, Sébastien Ruchet annonce, par une vidéo sur Dailymotion^[2], que le sondage lancé quelques mois plutôt a permis de mettre en place deux nouvelles formules d'abonnement en ligne : une formule à 3 €/mois donnera droit à la visualisation des émissions diffusées pendant les 12 derniers mois ; la formule à 5 €, dite "formule Archives", proposera le même contenu que la première, mais depuis les origines de la chaîne, offrant ainsi un contenu inédit tels que les pré-spots annonçant la naissance de la chaîne.

Le 8 novembre 2009, Sébastien Ruchet annonce dans l'émission « Le Coin des abonnés » que la situation est critique. Le nombre d'abonnés est très en deçà du nombre de votants au sondage et que l'avenir de la chaîne est compromis^[3]

En février 2010, Nolife envoie à tous les inscrits sur son site un e-mail. Ce message est écrit par Marcus, animateur sur la chaîne, et rappelle l'urgence et la gravité de la situation, soulignant la nécessité absolue de pérenniser les abonnements au moins jusqu'à septembre 2010, date à laquelle la chaîne pourrait enfin communiquer ses audiences aux annonceurs par l'intermédiaire de Médiamétrie, et pourrait donc avoir de vrais revenus tirés de la diffusion de publicité et ne plus dépendre uniquement des abonnés à Nolife Online.

Organisation

Nolife a été fondée sous les auspices de la société Pocket Shami par Sébastien Ruchet et Alexandre Pilot. Ces derniers sont administrateurs de Nolife SA, Sébastien Ruchet représentant la maison mère Pocket Shami^[4].

Par ailleurs, Sébastien Ruchet est président-directeur général tandis qu'Alexandre Pilot, outre ses responsabilités de directeur d'antenne, réalise une bonne partie des émissions de la chaîne.

Programmes

Nolife propose environ une heure de programmes inédits par jour.

L'heure de programmation indiquée ci-dessous ne concerne que la première diffusion du programme, celui-ci étant rediffusé plusieurs fois dans la semaine qui suit.

En principe chaque programme ou plage dure près de 30 minutes et commence un peu après l'heure ou la demie. Si le programme est plus court, il est complété aléatoirement par des clips ou des rubriques de 101%

Pour avoir la grille de programmes du jour, voir sur le site officiel : [5] (si le staff a eu le temps de la mettre à jour)

Une grille type est également disponible.

Plages de clips

Nolife est enregistrée comme chaîne musicale auprès du CSA, ce qui signifie que plus de 50% de temps d'antenne doit être consacré à la diffusion de clips musicaux, c'est pour cette raison qu'une grande partie de la grille des programmes est constituée de clips.

Indies

Nolife doit réserver une part importante à la musique d'expression française, et a choisi d'utiliser ces plages pour diffuser des artistes indépendants

J-Music

En plus des plages *J-Music'*, certains clips appartiennent à des catégories, suivant leur style musical ou non, ces catégories ont des plages qui leur sont réservées

- Catégories correspondant à un style musical
 - Shibuya Kei (le mardi soir à 2h, le dimanche à 14h)
 - Visual Kei (le jeudi à 23h30)
 - Black Music (le vendredi à 23h30)
 - J-Rock (le vendredi soir à 0h, le dimanche à 13h30)
 - J-Pop (le dimanche à 14h30)
- Autres catégories
 - *Now in Japan* (les lundi, mardi, jeudi et vendredi à 7h, les mardi, mercredi et vendredi à 20h30, le dimanche à 10h) : Les clips les plus récemment sortis au Japon
 - *Classiques* (le samedi à 20h30) : Les clips qui sont restés plus de 8 semaines dans les 10 premiers du J-Top
 - *J-Archives* (le lundi à 20h30, le jeudi soir à 2h) : les clips qui ne sont pas passés à l'antenne depuis le plus longtemps
 - *Complete Mania* (le lundi à 23h et le dimanche soir à 0h) : l'ensemble des clips d'un artiste

Game Life

Clips de jeux vidéo (introductions ou montage de séquences de jeu)

Les programmes diffusés en semaine

101%

Magazine quotidien d'information présenté par Pili ou Benoît Legrand (du lundi au jeudi) ou « N'importe qui » (le vendredi), chaque émission contient quatre ou cinq rubriques. (Du lundi au vendredi, de 19h à 19h30)

Depuis le début de la saison 6 (septembre 2009), un programme court nommé "pendant ce temps à la rédac..." est diffusé avant et/ou après 101% et montre Davy, "animateur sans émission" depuis qu'il a arrêté la présentation de 101%, tenter de s'occuper ou de récupérer une émission à présenter

1. Le lundi

- *News* : les actualités du monde vidéoludique, du Japon, ...
- *Critique de jeu* : un jeu nous est critiqué par la rédaction jeu vidéo de Nolife : Histoire, Gameplay...
- *Oscillations* : Macha nous parle de musicologie dans les jeux vidéo, à partir d'un jeu ou d'une série de jeux et une fois par semaine, un clip japonais nous est dévoilé .
- *Hidden Palace* (Un lundi sur deux) : Le Dr Lakav démontre que rien n'est laissé au hasard dans l'univers du jeu vidéo.
- *Debug mode* (Un lundi sur deux) : les coulisses de la chaîne

2. Le mardi

- *News* : les actualités du monde vidéoludique, du Japon...
- *Reportage* : un reportage sur l'univers des jeux vidéo, la culture japonaise...
- *Temps Perdu* : Nicolas Robin nous présente quelques jeux flash pour occuper les heures supplémentaires, car « pour gagner plus, jouez plus »
- *Retro And Magic* : Julien Pirou nous raconte l'histoire d'une série de jeux vidéo ou d'un éditeur

3. Le mercredi

- *News* : les actualités du monde vidéoludique, du Japon, ...
- *Critique flash* : un jeu nous est critiqué par la rédaction jeu vidéo de Nolife : Histoire, Gameplay...
- *Catsuka* (Un mercredi sur deux) : l'émission du célèbre blog éponyme traitant de l'actualité de l'animation.
- *OTO play sample* (Un mercredi sur deux) : présentée par Anne Ferrero, cette mouture allégée d'OTO play traite des sorties de musique de jeux vidéo.
- *La minute du geek* : Julien Pirou dénonce les fausses idées qui se propagent à propos d'une série, d'un jeu vidéo ou d'un autre élément de la culture geek
- *Tôkyô café* : Suzuka présente le Japon : culture, interviews, sorties...

4. Le jeudi

- *News* : les actualités du monde vidéoludique, du Japon...
- *Critique de jeu* : un jeu nous est critiqué par la rédaction jeu vidéo de Nolife : Histoire, Gameplay...
- *Mon souvenir* : un invité raconte son plus beau souvenir vidéoludique, illustré de séquences du jeu en question
- *OTO* : Caroline présente l'actualité de la musique japonaise

5. Le vendredi

- *News* : les actualités du monde vidéoludique, du Japon, ...
 - *Critique de jeu* : un jeu nous est critiqué par la rédaction jeu vidéo de Nolife : Histoire, Gameplay...
 - *Compiler* : Cyril Lambin et son complice Compil nous expliquent les fondamentaux de la programmation.
 - *Sorties mangas et animes* : Critique des nouveaux mangas, animes ou films d'animation...
-

Les programmes diffusés à 19h30

1. Le lundi

- *Superplay Ultimate* (un lundi sur quatre) : Radigo commente avec un joueur l'une de ses meilleures parties
- *Documentaire* (un lundi sur quatre) : un documentaire sur l'univers des jeux vidéo, la culture japonaise, ... ou une émission spéciale

2. Le mardi

- *Windy Tales* : diffusion de l'anime en VOST

3. Le mercredi

- *Chez Marcus* : Marcus nous présente un jeu qu'il aime (ou qu'il déteste) dans son antre

4. Le jeudi

- *karekano - Elle et lui* : diffusion de l'anime en VOST

5. Le vendredi (séries françaises)

- *Nerdz* : Une fiction humoristique basée sur la vie d'un Nerd et ses trois colocataires...
- *Flander's Company* : La vie de bureau dans une société chargée de recruter des super-vilains. « Nous servons le mal, et nous le servons bien ».
- *Noob* : Les aventures de la guilde Noob qui tente de progresser dans un MMORPG fictif appelé Horizon.
- *Le visiteur du futur* : Une série de science-fiction humoristique centrée sur les aventures d'un voyageur temporel.

Les autres programmes

- *C'est mon vote (qui passe ce soir sur Nolife)* (du lundi au vendredi à 21h) : Josaudio nous présente le vote d'un participant au J-Top tiré au sort
- *101% c'était mieux avant* (du lundi au vendredi soir à 3h et du lundi au vendredi à 13h30) : Rediffusion du 101% diffusé un an auparavant

Les programmes diffusés le week-end

Le samedi

- *Kira Kira Japon* (un samedi sur deux à 18h30) : émission japonaise (réalisée spécialement pour Nolife) sur la mode, la musique, l'animation...
- *J-TOP* (de 19h à 20h) : Josaudio comptabilise les votes effectués sur le site de la chaîne pour présenter le top 20 des clips de musique japonaise
- *Ami Ami Idol : Hello France !* (de 21h à 22h) : les chanteuses et groupes du Hello! Project, avec des news, des clips, des reportages, des concerts...

Le dimanche

- *Oldies Nolife* (à 21h30) : Rediffusion d'une ancienne émission ou d'un documentaire
- *Rush Mode* (à 23h00) : Rediffusion d'une série de numéros d'une même rubrique de 101%

Le dimanche à 21h

- *OTO play* (premier dimanche du mois) : le Dr Lakav nous présente l'actualité de la musique des jeux vidéo avec des sorties, des concerts, ...
 - *Format court* (un dimanche par mois) : l'actualité du court métrage, avec reportages, interviews et courts dans leur intégralité.
 - *OTO Ex* (le dernier dimanche du mois) : Caroline nous présente l'actualité de la musique japonaise avec des interviews, des reportages, ...
-

Le dimanche à 22h30

Ces émissions sont classées -16 par le CSA

- *Classés 18+* (un dimanche sur deux) : Thierry Falcoz et Médoc nous présentent l'actualité des jeux classés 18+ selon le système PEGI

Programmes suspendus provisoirement

- *Double Face* : Julien Pirou et le Dr. Lakav présentent un jeu de rôle papier ou un jeu de cartes à collectionner
- *EXP* (un dimanche par mois): Medoc, Mickey et Oblivion présentent le RPG sous toutes ses formes
- *Geek's Life* : Le quotidien presque réel des gens qui font Nolife
- *Hall of shame* (un lundi sur quatre) : Geneviève Doang nous présente les jeux vidéo honteux avec humour et cynisme
- *Temps Réel* : Cyril Lambin nous présente des démos « Qu'est-ce qu'une démo ? Eh bien c'est une démo »
- *Space Hyper UFO Media DJ* (le samedi à 22h) : Alex Pilot nous présente des clips à la demande en "presque direct", jusqu'au bout de la nuit
- *The Incredible Horror Show* : l'actualité du gore et de l'horreur sous toutes ses formes (Ciné, TV, Jeux vidéo, littérature...)

Programmes arrêtés définitivement

- *Courts-métrages* : Alex Pilot présente une sélection de courts métrages japonais amateurs
- *Le duo comics* : Philippe & Philippe présentent l'actualité des comics en version originale et version française
- *L'instant Kamikaze* : les membres d'Une Case En Moins investissent une convention (Japan Expo, ...) pour faire une série de Sketchs
- *Mange mon geek* : Monsieur Poulpe démontre ses talents de Chef cuisinier pour geeks
- *Lazy Puppy* : Série de fiction sous la forme d'un vidéo-blog
- *Le jeu du **** (le mardi avant et après 101%) : Jeu télévisé basé sur des questions de culture geek pointues et/ou humoristiques et des niveaux de jeu vidéo
- *Périscope 2* : Julien Pirou nous donne en deux minutes une semaine d'actualités du monde réel
- *Roadstrip* (un lundi sur deux) : Davy interviewe des acteurs de la bande dessinée (auteurs, traducteurs...). Cette émission est maintenant sur la chaîne GONG media.
- *Le coin des abonnés* (le dimanche de 18h à 19h) : Davy Mourier téléphone à des abonnés au service Nolife Online

Anciennes rubriques de 101%

- *BD Blogueurs* : rencontre avec un auteur de blog BD
 - *Une minute pour parler de...* : Davy Mourier et Didier Richard parlent, de façon absurde, d'un sujet quelconque
 - *Deux minutes pour parler de...* : Davy Mourier et Didier Richard critiquent un film, une BD, ...
 - *Pixa* : le Dr. Lakav nous parle des jeux vidéo adaptés de BD, Comics et Mangas
 - *Périscope* : Julien Pirou nous donne en deux minutes une semaine d'actualités du monde réel
 - *Superplay* : Radigo commente des phases de jeu d'un joueur et donne des conseils pour améliorer ses scores
 - *Roadstrip light* (Un mercredi sur deux) : Davy nous présente les sorties de BD, Comics et Mangas
 - *Vue Subjective mini* (Un mercredi sur deux) : Thierry Falcoz nous parle du cinéma asiatique et des sorties DVD associées
-

One-Shots (un seul numéro de l'émission)

- *Mogura Musique* : Didier Richard présente une émission sur la musique française
- *Nolive Plugged* : Des groupes de rock français indépendants jouent une session acoustique avec des Nintendo DS en guise d'instruments

Animes

Tous les animes diffusés à ce jour sur Nolife l'ont été en version originale sous titrée en français. La diffusion en bicanal, VOST et français, pourrait à terme voir le jour. Elle n'est actuellement pas proposée pour des raisons techniques (bicanal non géré au niveau du serveur de diffusion) et de droits (nécessité de payer des droits séparés pour les sous titres et la piste doublée) : dès lors, l'équipe de la chaîne a fait le choix de proposer en priorité la version originale, vu le public principalement composé de puristes de la chaîne.

Diffusion terminée :

- *Animation runner Kuromi* (OAVs)
- *Chikyû Shôjo Arjuna (Earth Girl Arjuna)* (série TV)
- *City Hunter : Bay City Wars* (OAV de Nicky Larson)
- *City Hunter : Complot pour 1 million de dollars* (OAV de Nicky Larson)
- *Rurôni Kenshin : Tsuiokuhen* (OAVs de Kenshin le Vagabond)
- *Rurôni Kenshin : Seisôhen* (OAVs de Kenshin le Vagabond)
- *Haibane Renmei (Ailes Grises)*
- *Berserk.*
- *CityHunter 3 (3^e saison)* en version non censurée.
- *CityHunter 91 (4^e saison)* en version non censurée.
- *Gunbuster*
- *S-CRY-ed*
- *Diebuster (Gunbuster 2)*
- *Eyeshield 21* épisodes 1&2
- *karekano - Elle et lui*
- *Windy Tales*

L'équipe

Dans l'équipe de la chaîne, on trouve notamment les créateurs de France Five, les membres de la société Pocket Shami, les membres de Une Case En Moins, ceux des Guardians et de GotohWan ainsi que Marcus et Thierry Falcoz, tous deux anciens animateurs sur la chaîne Game One.

- Alexandre Pilot (réalisateur/cofondateur)
- Sébastien Ruchet (cofondateur)
- Marc Lacombe alias Marcus (animateur / journaliste)
- Benoît Legrand (animateur)
- Suzuka Asaoka (animatrice / traductrice / relation Japon)
- Monsieur Poulpe (animateur / acteur)
- Julien Pirou (animateur / journaliste)
- Dr Lakav (animateur / journaliste)
- Cyril Lambin (journaliste/directeur technique)
- Medhi Camprasse, alias Medoc (animateur / journaliste)
- Thierry Falcoz (animateur/journaliste)
- José-Luis Bernez, alias Josaudio (animateur)
- Frederic Hosteing (directeur de production / acteur)
- Ruddy Pomarede (réalisateur / acteur)
- Fabien Fournier (réalisateur / acteur)
- Nicolas Robin, alias Schyzo (réalisateur / journaliste)
- Julien Levaisque, alias Radigo (animateur / journaliste)
- Philippe & Philippe (animateurs / journalistes)
- Caroline Segarra (animatrice / journaliste)
- Anne Ferrero (monteuse / responsable de Game Life)
- Pierre-Alexandre Conte (journaliste / monteur)
- Zed (monteur)
- Emmanuel Pettini (journaliste)
- Anh-hoa Truong (journaliste)
- Oblivion (journaliste)
- Parotaku (journaliste)
- Thomas Guitard (voix off/ réalisateur)

- Geneviève Doang (voix off/ animatrice)
- Christophe Clémendot (réalisateur)
- Mathilde Wasilewski (Ingénieur du son / Compositrice)
- Aurélien Louvet (monteur)

Anciens membres :

- Davy Mourier de 2007 jusqu'à 2010 (a quitté la chaîne pour présenter roadstrip sur GONG media) (animateur / acteur / illustrateur / journaliste)
- Clément Maurin (Ingénieur du son) de 2007 à 2010
- Didier Richard alias Mr Malinois de 2007 à 2009 (animateur / acteur)



La petite troupe de Nolife à Japan Expo.



Caroline Segarra à Japan Expo 2008

Les invités spéciaux

Au travers de ses émissions, la chaîne a eu l'occasion de voir passer des invités spéciaux, dont certains qu'il n'était pas coutume de voir à la télévision française.

L'émission qui va délibérément dans ce sens est *101%*. Animée le reste du temps par Phillipe et Benoît, elle est présentée tous les vendredis par un invité-surprise, avec un credo : « le vendredi, c'est n'importe qui ».

On a ainsi vu passer des groupes de musique japonais comme *Aural Vampire* (groupe de musique électronique), *GARI* ou *The Studs* (groupes de Jrock). On peut aussi compter Akira Yamaoka (compositeur de la musique des *Silent Hill* et du générique de l'émission), *Moon (-Kana-)* et encore Ichirō Mizuki qui était alors en France à l'occasion de Japan Expo 2007.

Un côté décalé peut être adopté comme lorsque l'invité fut Warduke, le personnage de France Five joué par Jean-Marc Imbert. D'autres journalistes peuvent également participer comme Tommy François, ancien de la chaîne Game One, qui a présenté un numéro de *101%*. Et aussi tout téléspectateur de la chaîne le souhaitant peuvent participer à un numéro de l'émission.

Les autres émissions de Nolife ne sont pas en reste. Tom Novembre a fait des apparitions dans *Une minute pour parler de...*, dans le dernier épisode de la première saison de *Nerdz* et dans le dernier Chez Marcus lors de la soirée de clôture de la première saison, le 15 juillet. Noémie Alazard Vachet et Ivan Callot (*Fatals Picards*) ont contribué à des épisodes de *Mange mon Geek*.

Les membres mêmes de la chaîne peuvent faire des apparitions surprises dans les autres émissions. Marcus a par exemple été le premier invité-surprise de *101%* et a eu un rôle dans *Nerdz*. Alex Pilot est aussi passé devant les caméras pour *Nerdz*.

On pourra pour terminer noter qu'Akira Yamaoka, dont il a déjà été question plus haut, a effectivement réalisé la musique d'ouverture de *101%* (dans des temps records), que Yuzo Koshiro, compositeur des musiques de la série *Streets of Rage*, *Shinobi* ou encore *Shenmue*, a composé le thème musical de la chaîne, et qu'enfin Sanodg (compositeur sur la série *Tekken* et *Ridge Racer* entre autres) aura composé le thème d'ouverture de l'émission *Tokyo Café*.

Liens externes

- **(fr)** Site officiel de la chaîne ^[6]
- **(fr)** Wiki non officiel de la chaîne ^[7]

Références

[1] <http://www.nolife-tv.com/>

[2] Dailymotion : Nolife est online ! (http://www.dailymotion.com/video/xaa9ks_nolife-est-online_videogames)

[3] (<http://www.nolife-tv.com/online-8580>)

[4] POCKET SHAMI (PSH) (<http://www.societe.com/societe/pocket-shami-448782748.html>) - societe.com

[5] <http://www.nolife-tv.com/programmes>

[6] <http://www.nolife-tv.com>

[7] <http://www.nolife-wiki.fr>

Jpop

Jpop	
Origines stylistiques	Dance • rock (pas indépendant) • Kayōkyoku visant le public adolescent • Autres genres musicaux
Origines culturelles	● Théoriquement, au début des années 1990 au Japon, mais ses origines remontent aux années 1960.
Instrument(s) typique(s)	Chant • Guitare électrique • Guitare basse • Boîte à rythmes • Échantillonneur • Synthétiseur
Popularité	En vogue au Japon depuis les années 1990.

Jpop, **JPop**, **JPOP**, **J-pop** ou **J-Pop** sont des abréviations pour *Japanese Popular Music*, la musique pop japonaise (de la même manière que le rock japonais est appelé *jrock*); c'est un sous-genre de la musique japonaise, influencé par la musique occidentale.

Le terme de Jpop fut « inventé » par J-Wave, une station de la radio de la bande FM, pour décrire ce qui était jusque-là appelé « New Music ». Le terme est largement utilisé au Japon pour décrire plusieurs genres musicaux incluant de la pop, du rock, de la dance, du rap, et de la soul. Dans la région de Nagoya le terme de **Z-pop** est utilisé pour décrire des chansons populaires dans la région. J-rock, Visual Kei et J-Rap sont généralement considérés comme des sous-catégories de la JPop: les magasins japonais divisent habituellement leur musique en quatre sections : Jpop, Enka (une forme traditionnelle de ballade), classique, et Anglais/international. Certaines chansons, comme celles de Miyuki Nakajima et Anzenchitai, représentent une fusion entre l'Enka et la Jpop.

Histoire

L'histoire de la Jpop peut être suivie en même temps que celle du jazz qui devint populaire durant le début de l'Ère Shōwa. Le Jazz réintroduisit plusieurs instruments de musique, auparavant utilisés seulement pour jouer de la musique classique ou des marches militaires, dans les bars et les clubs. Le jazz ajouta également l'élément de *fun* à la scène musicale japonaise. Comme résultat, les Ongaku Kissa (音喫茶[?] lit. bar à musique) devinrent très populaires grâce à ce renouveau musical.

Sous la pression de l'armée impériale durant la Seconde Guerre mondiale, la pratique de musique jazz fut temporairement stoppée. À la fin de la guerre, les soldats américains et le Far East Network - qui occupèrent le Japon à cette époque - introduisirent un certain nombre de nouveaux styles musicaux dans le pays. Le Boogie-woogie, le Mambo, le Blues, et la musique country étaient joués par des musiciens japonais pour les troupes américaines. Des chansons comme le "Tokyo Boogie-Woogie" de Shizuko Kasagi (1948), "Tennessee Waltz" de Chiemi Eri (1951), "Omatsuri Mambo" de Hibari Misora, et "Omoide no Waltz" de Izumi Yukimura devinrent populaires. Des musiciens étrangers et des groupes dont Jazz at the Philharmonic et Louis Armstrong vinrent jouer au Japon. 1952 fut déclarée l'*année du Boom du Jazz* mais le genre lui-même demandait un haut niveau technique et était difficile à jouer. Comme résultat, plusieurs musiciens japonais amateurs se tournèrent vers la musique country, bien plus facile à apprendre et à jouer. On assista à une prolifération de ce genre musical au Japon.

En 1956 la folie du rock 'n' roll commença grâce à un groupe de musique country connu sous le nom de Kosaka Kazuya and the Wagon Masters et leur reprise de *Heartbreak Hotel* d'Elvis Presley. Le mouvement rock atteint un sommet en 1959 avec la réalisation d'un film comprenant des performances de plusieurs groupes japonais de musique rock. Cependant, la scission du rock 'n' roll aux États-Unis fut rapidement suivie par celle au Japon. En effet de nombreux groupes japonais étaient très influencés par leurs équivalents américains. Quelques artistes tentèrent de fusionner la musique pop traditionnelle japonaise avec le rock. Parmi ceux qui y parvinrent, Kyu Sakamoto avec la chanson "ue wo muite arukō" (lit. "Regardons en l'air et avançons"), connue ailleurs dans le monde comme "Sukiyaki". D'autres artistes décidèrent de jouer de la musique et de traduire les paroles de chansons populaires

américaines, ce qui a fait naître la *cover pop*. Leur popularité diminua cependant lorsque la radio et la télévision donnèrent à tout un chacun l'occasion d'écouter les artistes à l'origine de ces chansons. Cependant, le concept de karaoké et sa popularité peuvent sans doute être attribués à ce phénomène.

Durant la période allant du début des années 70 jusqu'au milieu des années 80, on passa de chansons simples avec une seule guitare en accompagnement à des arrangements musicaux plus complexes connus sous le nom de *New Music*. En lieu et place de messages à caractère social les chansons se concentrèrent sur des événements ou les sentiments de la vie comme l'amour. Takuro Yoshida et Yosui Inoue sont deux artistes notables de cette *New Music*.

Dans les années 80 le terme *City Pop* fut utilisé pour décrire un type de musique populaire avec un thème citadin principal. Tōkyō en particulier inspira de nombreuses chansons de ce genre. Il est difficile de déterminer une limite précise entre la *City Pop* et la *New Music* et de nombreuses chansons correspondent aux deux catégories. La *Wasei Pop* (lit. la pop du Japon) devint rapidement une expression courante pour décrire à la fois la *City Pop* et la *New Music*. Au début des années 90, *J-pop* devint le terme courant pour décrire la plupart de ces chansons populaires.

La fin des années 80 avait vu l'émergence de l'un des groupes de rock japonais les plus populaires de tous les temps, Chage and Aska. Duo de chanteurs et compositeurs masculins très populaire formé de Chage (Shuji Shibata) et de Ryo Aska (Shigeaki Miyazaki), ils réalisèrent une série de hits sans précédent durant les années 80 et 90, et devinrent les artistes les plus célèbres du rock asiatique. Leur tournée "Asian Tour II / Mission Impossible" fut la tournée la plus importante jamais organisée par un groupe japonais - les tickets pour les 61 dates au Japon, Hong-Kong, Singapour, et Taiwan furent tous vendus dès le premier jour. Ryo Aska est largement considéré aujourd'hui comme l'un des plus grands auteur-compositeurs du Japon. Toutefois, avec l'émergence de la *dance-pop music* japonaise inaugurée par Namie Amuro et Tetsuya Komuro durant la fin des années 90, la popularité de groupes de rock tels que Chage & Aska diminua.

Le R'n'B devint populaire au Japon vers la fin des années 90, avec les débuts de Utada Hikaru et son premier single "Automatic/time will tell". Son premier album, "First Love" s'est vendu à environ 7 500 000 d'exemplaires, réalisant la plus grosse vente d'albums de tous les temps, et la meilleure vente pour un premier album. Pendant ce temps, la musique pop était toujours aussi populaire au Japon avec des artistes solo féminins comme Ayumi Hamasaki, Mai Kuraki et Ami Suzuki, et des groupes féminins comme SPEED et Morning Musume.

Depuis le début des années 2000, les influences R'n'B et hip hop sont plus fortes que jamais. Des groupes que l'on pourrait qualifier de J-Hiphop/rock comme Orange Range et Ketsumeishi sont au top des classements Oricon, avec quelques groupes de pop/rock plus anciens comme Mr. Children, B'z et Southern All Stars.

Impact sur la culture populaire

La musique Jpop fait partie intégrante de la culture japonaise. Elle est utilisée partout : anime, magasins, publicités, films, émissions radio ou télévisuelles, et jeux vidéo.

Les chansons de J-pop sont souvent jouées à un rythme rapide, et certaines personnes ont du mal à l'apprécier. Dans les *anime* ou les émissions télévisuelles, et en particulier les drama, les chansons d'ouverture et de fin sont souvent changées plusieurs fois par an. Comme la plupart des programmes ont une chanson d'ouverture et une de fin, il est possible pour un programme d'avoir jusqu'à huit chansons en une seule saison.

Le nombre important de chansons qui sont réalisées implique un renouvellement constant de la Jpop. Plusieurs artistes ne feront qu'un seul album et quelques *singles* avant de disparaître dans l'anonymat. Il est très difficile de rester sur le devant de la scène, et les artistes qui parviennent à conforter leur popularité sur une décennie sont considérés comme très talentueux. Des groupes comme Dreams Come True, Chage & Aska, B'z, Southern All Stars, The pillows, et TUBE qui ont eu du succès durant plus de 15 ans peuvent être considérés comme des succès phénoménaux.

Les cinq dernières années ont connu l'émergence d'un étrange nouveau phénomène provenant de l'est du Japon. Autour de Fukuoka et Ōita, des groupes formés à la fois d'artistes japonais et étrangers ont vu leur popularité

progresser subitement. Cette popularité a attiré l'attention de plusieurs grandes compagnies musicales, comme Sony Japan. On peut citer par exemple des groupes Fever, Dr. Funkinstein, Flowers, The Routes, Def Tech, F8, et The James Heneghan Acoustic Roadshow.

Sous-genres

La Jpop inclut la plupart des musiques produites au Japon, et souvent des genres considérés comme distincts dans d'autres pays.

- chansons d'anime
- boys band
- pop
- girls band
- rap japonais ou Jrap
- rock japonais ou Jrock
- musique de jeu vidéo

Voir aussi

- Kayōkyoku
- C-pop
- K-pop

Bibliographie

- **(en)** Cet article est partiellement ou en totalité issu de l’article de Wikipédia en anglais intitulé « *J-pop* » (<http://en.wikipedia.org/wiki/J-pop>) » (voir la liste des auteurs (<http://en.wikipedia.org/wiki/J-pop>)) (voir aussi [[la page de discussion]]).

Musique japonaise

La **musique japonaise** regroupe tous les genres de musique de la sphère japonaise, depuis la préhistoire jusqu'à nos jours. Si l'on trouve dès les premiers temps de la civilisation nippone des instruments vernaculaires, notamment au sein des communautés aborigènes aïnous, il est clair qu'une grande partie de la musique insulaire est d'inspiration chinoise. Toutefois, le Japon a su rapidement développer des styles originaux et se détacher du modèle sino-coréen.

La musique fut toujours liée aux spectacles (théâtre ou danse), aux festivités (et cérémonies) et aux chants de travail. Elle était essentiellement pratique et ne se trouva un rôle propre que tardivement. De ce fait, le répertoire de la musique tant instrumentale que vocale, est assez réduit, d'autant plus qu'une grande partie a été perdue.

Avec l'occidentalisation récente, les instruments et les genres venus d'Europe et des États-Unis font leur apparition, sans pour autant provoquer la disparition des autres.

Gagaku

Le *gagaku* (雅楽), litt. : musique (gaku, 楽) raffinée (ga, 雅), est une musique de Cour traditionnelle comprenant quatre genres à l'instrumentation différente :

- le *mikagura* (御神楽), genre religieux lié au shintoïsme
- le *kangen* (管絃), musique instrumentale profane pour ensemble
- le *bugaku* (舞楽), musique d'accompagnement pour les danses profanes
- l'*utamono* (謡物), genre chanté profane

Le *gagaku* est introduit au Japon au V^e siècle en provenance de Chine mais s'établit véritablement au VIII^e siècle. Il connaît son apogée pendant la période Heian.

Shōmyō

Le *shōmyō* fait référence à un ensemble de chants liturgiques bouddhiques venus de Chine. Il ne s'agit pas d'un genre spécifiquement japonais, cependant cette appellation fait généralement appel à un genre musical japonais, dont les caractéristiques se sont développées de manière originale dès la rupture des relations avec la Chine. Si ces chants se sont plus ou moins perdus dans le reste du monde bouddhiste, il est notable qu'ils furent conservés au Japon, notamment par les sectes Tendai et Shingon.



Bugaku au Kōtai-jingū

Musique de biwa

Musique japonaise

Musique Traditionnelle
<ul style="list-style-type: none"> • Gagaku • Shōmyō • Heikyoku • Jiuta
Instruments
<ul style="list-style-type: none"> • Biwa • Hichiriki • Kagurabue • Kakko • Kokyū • Komabue • Koto • Kotsuzumi • Nōkan • Ōtsuzumi • Ryūteki • San no Tsuzumi • Shakuhachi • Shamisen • Shō • Taiko • Tsuke • Yamatogoto
Musique contemporaine
<ul style="list-style-type: none"> • Jpop • Jrock

Le biwa (琵琶), luth d'origine perse (le *barbat*) entré en Chine au VI^e siècle et dont plusieurs types (soliste ou d'ensemble gagaku) sont introduits au Japon vers le VIII^e siècle. Les pièces pour instrument solo, appréciées par les nobles de Heian, n'ont pas été conservées.

Dans la région de Kyūshū se développe, vraisemblablement dès le IX^e siècle, et de manière attestée à la fin du X^e siècle, une musique de biwa très différente de celle pratiquée à la Cour impériale (le *gaku biwa*) : le *mōsō biwa* (盲僧琵琶), pratiqué par les moines aveugles. À l'origine, l'instrument employé vient de l'Inde, il a une crosse droite, cinq frettes et cinq cordes, mais au XIV^e siècle, c'est le type précédent qui s'impose. Il est associé à la lecture des sutras aux divinités de la terre, les *chijin-kyō*, pour apaiser les esprits telluriques (lors de la construction d'un édifice, lors d'un sinistre, en vue d'obtenir de bonnes récoltes, etc.).

Le *mōsō biwa* se répand dans le Kyūshū en donnant naissance à deux écoles : le *chikuzen mōsō* dans le Nord, et le *satsuma mōsō* dans le Sud, tous deux rattachés aux temples bouddhiques de la secte Tendai. Au XVI^e siècle, le *satsuma mōsō* s'étiole, pour ne reprendre qu'au XIX^e siècle.

Une des caractéristiques du *mōsō biwa* est le chevauchement entre les parties vocale et instrumentale (à la différence des formes ultérieures : *heike biwa*, *satsuma biwa*, *chikuzen biwa*).

Le *heikyoku* consiste en la déclamation de l'épopée *Heike monogatari* accompagnée à la biwa.

Nō

La musique tient une place prépondérante dans le théâtre nō. On peut y distinguer trois sous-genres : le *sarugaku*, le *sangaku*, et le *dengaku*. Si les deux premiers ont par leur nature affecté essentiellement la forme du pantomime et de la danse du nō, le troisième est la source principale de sa musique. Le *nogaku* est plus récent et est plutôt comique.

En effet, le *dengaku* désigne à l'origine la « musique des champs » (danse du riz) qui bien que populaire, est par la suite devenu un rituel formel de la Cour impériale. Une fusion entre le *sarugaku* et le *dengaku* ont permis à cette musique de s'accompagner de danses et de pantomimes, à tel point que les genres *sarugaku no nō* et *dengaku no nō* étaient à l'époque de Kamakura devenus synonymes. Enfin, ces deux genres furent remplacés par le *kyōgen* auquel Kanami (1333 – 1384) puis son fils Zeami (1363 – 1444) donnèrent ses lettres de noblesse en l'épurant pour devenir le genre majeur du théâtre japonais, connu dès lors sous le nom de nō.

Les conventions musicales y sont très strictes :

- tout d'abord, le *waki* (personnage secondaire) fait son entrée accompagnée à la flûte (*Nōkan*) et aux percussions. On parle de *nanoribue* ou encore de *shidai*. Après sa présentation (*nanori*) le *waki* est accompagné par le chœur qui porte son déplacement vers le coin inférieur droit de la scène.
- la *shite* (personnage principal) fait son entrée accompagnée de nouveau par un *shidai*. Sur le pont qui relie l'entrée de la salle à la scène, appelé *hashigakari*, il entonne un premier chant, *issei*, aux abords du troisième pin. Ce chant est en général suivi d'une récitation.
- s'ensuit le dialogue entre le *shite* et le *waki*, qui peut se présenter sous la forme d'un *mondō* (question-réponse) en prose, ou d'un *rongi*, qui est un chant accompagné par des percussions. A une époque plus tardive, on peut également avoir un *kudoki*, une lamentation.
- au faîte de l'intrigue, des danses *kuse*, accompagnées par le *hayashi* (ensemble), avec ou sans chants, sont closes par le chœur.
- dans le cas d'un second acte, il peut y avoir un *kyogen*, c'est-à-dire, des « paroles insensées », qui ne sont pas toujours en relation avec l'intrigue. Ce peut aussi être un interlude instrumental accompagné de *kakegoe* (cris émis par les instrumentistes), ou alors un solo à la flûte.
- lors du second acte à proprement parler, les passages en prose (*kotoba*), peuvent être remplacés par un *machiuta* (musique d'attente), avant le retour du *shite*. Suivent des danses climatiques, *kuri*, ou des *kuse*. La tension atteint son paroxysme.
- la révélation du *shite* se fait par une danse, *mai* ou *shimai*, portée par le chœur. La pièce s'achève sur un poème japonais, *waka*, et un chant de chœur, *kiri*.

La musique vocale (*yōkyoku* ou *utai*) provient des chants bouddhiques. Le chef du chœur, *jigashira*, contrôle le temps, et peut prolonger le son.

On peut par ailleurs noter deux styles de base du chant, *kotoba* et *fushi* (divisés en *yowagin*, chant doux, et *tsuyogin*, chant fort)

Les instruments de la musique de nō sont peu nombreux :

- la flûte *nōkan*, proche du *ryūteki*, est en cerisier, et mesure 34 cm. On distingue trois écoles, Morita, Issō, et Fujita. Le son particulier de cette flûte peut s'expliquer par la présence d'un petit tube (*nodo*) qui permet de limiter le flux d'air et d'obtenir ainsi des sons plus appuyés. Elle est utilisée au début et à la fin de la pièce, et sert à créer des atmosphères lyriques, pour les entrées et les danses.
- le *kotsuzumi* est un tambour en sablier, tenu à la hanche, similaire au *san no tsuzumi*, joué à la main. Il est en cerisier, et ses deux membranes sont en peau de cheval. Un papier y est appliqué à chaque performance. On peut citer cinq sons de base : *pon, pu, ta, chi, tsu*.
- le *ōtsuzumi* est un tambour en sablier, tenu à l'épaule, joué à la main.
- le *taiko* est un tambour joué aux baguettes.



Nō à Itsukushima-jinja

Kōwaka

Le kōwaka (幸若) consiste en un drame ancien (datant de l'époque Muromachi (14 au 16^{ème} siècles) chanté et dansé basé sur des épopées telles que le Heike Monogatari ou le Soga Monogatari. Les trois chanteurs narratifs sont accompagnés au tambour kotsuzumi. Cette tradition s'est perpétuée à Kyushū et Fukuoka, dont la cinquantaine de pièces sont accompagnées des danses *kōwaka mai*.

Musique de shamisen

Le shamisen est un luth à manche long et lisse, et à la caisse de résonance recouverte de peaux de chien et chat. Il fut importé de Chine via Okinawa au XVI^e siècle. Sa musique regroupe bien des genres fort différents sous le terme de *katarimono* (ou *jōruri*) pour le narratif et *utaimono*, pour le lyrique. On le retrouve ainsi dans les parties narratives du kabuki, du bunraku, du jiuta et du nagauta (dont le *zashiki nagauta* est une version de concert indépendante née au XIX^e siècle).

• *Kabuki* :

La musique du *kabuki* est très diverse. L'introduction du shamisen dans ce genre théâtral est assez tardive et uniquement dans le *edo nagauta* (長唄), littéralement « chant long », partie intégrante qui n'a fait son apparition que vers 1740. Inspiré du *yokyoku* du théâtre nō, il consiste en des chants accompagnés au shamisen et de différentes percussions.

• *Jōruri et bunraku* :

Le shamisen ne prend son importance au théâtre qu'avec l'apogée du *bunraku* aussi appelé *ningyō jōruri* (théâtre de marionnettes). Le *gidayu shamisen* y tient une place centrale, puisqu'il accompagne le récitant qui a à sa charge la voix des personnages et la narration, tout en donnant le rythme de l'action.

- **Jiuta et sankyoku :**

On appelle *jiuta* (地歌) l'ensemble des chants accompagnés au shamisen dans la région de Kyōto et d'Osaka dont le chant long *nagauta* et les suites vocales *kumiuta* (組歌) sont elles-mêmes issues du *kumiuta* de la cithare koto, de caractère noble, suites de poèmes chantés (au rythme fixe de 128 battements par chant) et de parties instrumentales intercalées.

À la fin du XVII^e siècle, ces parties instrumentales se développent sous le nom de *tegoto* (手事), permettant aux instrumentistes de démontrer leur habileté. Les *tegoto-mono* qui en résultent, constitués d'une série de trois chants avec des *tegoto* intercalées, conduisent, au milieu du XVIII^e siècle, à des duos de shamisen et de koto, ainsi que des trios formés d'un koto, d'un shamisen nommé *sangen* et d'une vieille *kokyū* (qui sera remplacé par la flûte *shakuhachi* au début du XIX^e siècle), appelées *sankyoku* (三曲), et qui accompagnent parfois un chanteur.

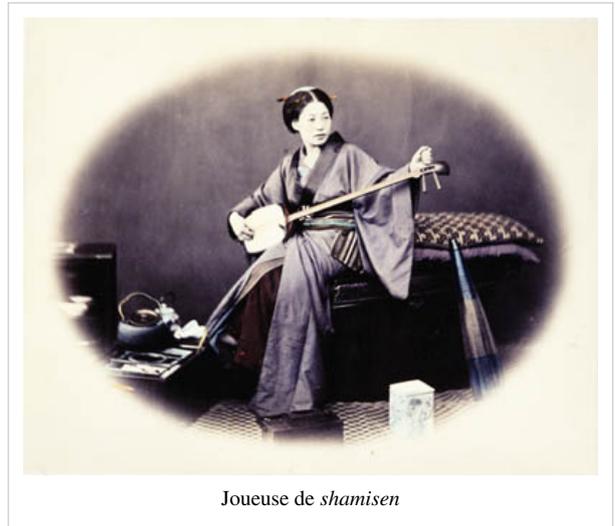
Les *kouta* sont les chants courts des geishas qui s'accompagnent au shamisen joué sans plectre.

Musique de shakuhachi

L'histoire de la flûte *shakuhachi* (尺八) est particulière car elle est politique. Alors qu'au départ cet instrument fut importé de Chine par les moines bouddhistes et devait servir leurs méditations, il fut bien vite récupéré par les tenants du pouvoir politique. En effet, il accorda un statut particulier aux moines *komuso* (de la secte Fuke) le même statut que les joueurs de *shakuhachi* généralement aveugles et mendiants, en les autorisant à se voiler la face, à l'aide d'une coiffe en osier (une sorte de panier) ; ceux-ci pouvaient dès lors voir sans être vus, et c'est ainsi que les aveugles furent remplacés par les espions à la solde du gouvernement, afin de contrôler les provinces.

Le *shakuhachi* est aussi une flûte droite particulière en raison de son poids. Coupé dans la racine même d'un bambou, bien séché, il devenait non pas une petite flûte fragile, mais une arme redoutable, tel un gourdin.

Malgré ces aléas, il devint plus tard un simple instrument suite à l'interdiction de sa pratique en extérieur. Dès lors le répertoire *honkyoku* se développa tout autant en solo qu'en ensemble *sankyoku*. Il comporte une centaine de pièces virtuoses, écrites mais improvisées aussi. Les joueurs se sont ensuite affiliés à deux écoles concurrentes : *tozan* et *kinko*.



Joueuse de shamisen

Musique de koto

Composée au XVII^e siècle pour la cithare *so-no-koto*, *so* ou *koto*, cette musique accompagne aussi des chants spécifiques. À partir du XIX^e siècle, le genre donne naissance à un style populaire : le *zokuso*.

Musique de taiko

Joué depuis des lustres en tant qu'instrument d'accompagnement des musiques liées au shinto et au bouddhisme, notamment pendant les festivals *matsuri*, le tambour taiko s'est aussi agrégé aux musiques de Cour ou de théâtre.

Récemment, au XX^e siècle, il est devenu un instrument soliste à part entière dans le cadre d'ensembles de taikos notamment issus de l'île Sado, où le *wadaiko* ("tambour japonais", désignant ici ce mouvement), est tout autant une discipline spirituelle et une voie comme peut l'être un art martial. Tous ces tambours (entre dix et vingt) de grandes tailles (parfois plus de deux mètres de diamètre et de hauteur) se jouent à l'aide d'épaisses baguettes en bois conjuguées à des mouvements esthétiques des bras permettant à la fois la tenue du rythme et un repère mnémotechnique.

Musiques folkloriques

* **Musique d'Okinawa** : Située entre la Chine et le Japon, l'île d'Okinawa a développé une musique originale (*shimauta*), avec une version locale du shamisen.

* **Minyō** : Ce sont des musiques et des chants de travail très variés selon les régions. Aujourd'hui, ils sont surtout audibles lors de festivals. Il existe cependant en France un groupe de minyō qui se produit sur scène : l'Ensemble Sakura. Il est actuellement le seul groupe hors du Japon dont le répertoire couvre toutes les régions de l'Archipel.

* **Musique aïnoue** : Premier habitant de l'archipel, ce peuple aborigène a une musique et des instruments spécifiques, liés au chamanisme.

* **Satokagura** : Il s'agit de musiques d'accompagnement de certaines danses ou rituels (récolte, exorcisme, etc.) liés au culte shinto.

Instruments de musique

- Percussions :
 - *Kakko* (羯鼓) : tambour à baguettes.
 - *San no tsuzumi* (三の鼓) : tambour plus grand que le *kakko*.
 - *Shakubyōshi* (笏狛子) : claquette de bois.
 - *Shōko* ou *shōgo* (鉦鼓) : petit gong en bronze existant en trois formats.
 - *Taiko* (太鼓) : grand tambour à maillet. Son nom peut varier en fonction de son format : *dadaiko*, *tsuridaiko* et *ninaidaiko*.
 - *Mukkuri*, guimbarde aïnu.
- Vents :



Ensemble de taiko

- *Hichiriki* (箏篳) : instrument à vent à anche double, qui ressemble et sonne comme le hautbois.
- *Horagai* (法螺貝) ou *jinkai* (陣貝) : conque bouddhiste.
- *Shô* (笙) : orgue à bouche à dix-sept tuyaux.
- flûtes traversières (terme générique : 笛, *fue*) :
 - *Kagurabue* (神楽笛) ou *yamatobue* : flûte autochtone.
 - *Komabue* (高麗笛) : flûte d'origine coréenne.
 - *Ryûteki* (龍笛) ou *ôteki* (横笛) : flûte d'origine chinoise.
 - *Nôkan* (能管) flûte utilisée dans le théâtre nô.
 - *shinobue* (篠笛) et *misatobue* flûtes populaires utilisées dans la musique des festivals *hayashi* dans le *minyo* et le *kabuki*.
- flûte droite à encoche :
 - *Shakuhachi* (尺八) : flûte d'origine chinoise.
- Cordes :
 - *Biwa* (琵琶) : luth à quatre cordes.
 - *Shamisen* (三味線) luth à trois cordes.
 - *Gaku-sô* (箏), *sô* ou *sô no koto*, souvent *koto* : cithare à treize cordes.
 - *Yamatogoto* (大和琴) ou *wagon* (和琴) : cithare à six cordes.
 - *Kokyû* (胡弓) : vielle à archet.
 - *Tonkori*, cithare aïnu.



Ensemble de musiciennes

Musiques contemporaines

- **Chindon** : Musique populaire jouée dans la rue par des petites fanfares.
- **Kawachi ondo** : Musique populaire de la région de Kawachi, empruntant à diverses traditions japonaises et divers courants modernes, occidental ou indonésien. Au départ lié au festival Bon-Odori, il est devenu assez critique et politique. Kikusuiamaru Kawachia en est l'interprète majeur.
- **Enka** : Musique populaire chantée proche de la variété.
- **Hip-hop au Japon** :
- **Jpop** :
- **Jrock** :
- **Visual Kei** :
- **Japanoise** :

Sources et liens

- *Traditional Japanese music and musical instruments*, William P. Malm. (1959) ISBN 4-7700-2395-2
- *Musique du Japon*, Pierre Landy, Editions Buchet/Chastel, Collection Les Traditions musicales, 309 p. (1970) ISBN 2-7020-1638-3
- *La Musique classique du Japon : Du XV^e siècle à nos jours* (livre et CD), Tamba Akira, Editions POF (Publications Orientalistes de France), 175 p. (2001) ISBN 2-7169-0323-9
- *Musiques traditionnelles du Japon des origines au XVI^e siècle*, Akira Tamba, Editions Actes Sud, Collection Musiques du Monde, 157 p. (1995 / 2001) ISBN 2-7427-3511-9
- *TAKEMITSU à l'écoute de l'inaudible*, Ziad Kreidy, L'Harmattan, (2009) ISBN 978-2-296-07763-8.

- (en)S. Kishibe, *The traditional music of Japan*, Ongaku no tomo edition, Tokyo, 1984.
- Minyo ^[1]

Références

[1] <http://www.minyo.info/>

Culture japonaise

Après plusieurs vagues successives d'immigration provenant du continent asiatique et des îles voisines du Pacifique, suivi par un apport considérable des cultures chinoise et coréenne, les habitants du Japon connurent une longue période de relatif isolement par rapport au monde extérieur (*sakoku*) sous le shogunat Tokugawa jusqu'à l'arrivée des « bateaux noirs » et l'ère Meiji. Ceci aura pour résultat une culture très différenciée des autres cultures asiatiques et dont l'écho résonne encore dans le Japon contemporain.

Par exemple, comme l'a démontré Ruth Benedict dans son étude classique intitulée *Le sabre et le chrysanthème*, le Japon a une culture fondée sur la honte plutôt que sur la culpabilité comme en Occident.

La langue japonaise a toujours joué un rôle significatif dans la culture japonaise. *Nemawashi*, par exemple, indique le consensus atteint grâce à une préparation minutieuse. Cela reflète l'harmonie qui est désirée et respectée dans la culture et la société japonaise.

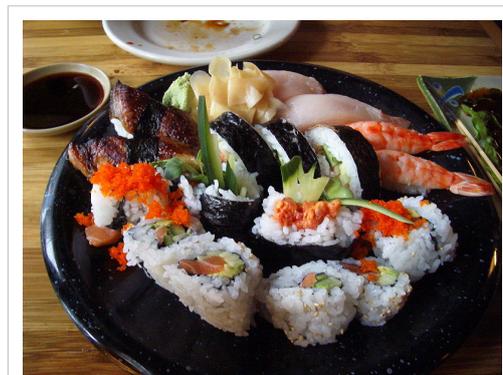
Bien que les Japonais soient plus connus à l'étranger pour leurs arts martiaux, ils sont amateurs de blagues et d'humour. Mais comme cet humour repose fortement sur la culture, la religion, et l'éthique japonaise, il est difficilement exportable.

Nourriture

Au cours d'un long passé culinaire, les Japonais ont développé une cuisine sophistiquée et raffinée très sensible aux changements de saisons. Les Japonais d'aujourd'hui jouissent d'une grande variété de mets traditionnels, comprenant de nombreux plats à base de fruits de mer (sushi et sashimi), de nouilles (udon et soba), mais aussi une multitude de plats exotiques. On peut facilement se procurer des plats chinois, coréens, ou thaïs comme des mets français, italiens ou américains. La cuisine japonaise est le produit de son environnement et de ses habitants. La facilité de se procurer des ingrédients frais a permis les sushis, la haute température et l'humidité a mené aux variétés de nourriture marinée et fermentée comme le natto et la sauce de soja, et une adaptation des cuisines étrangères a conduit au ramen.



Une danseuse exécutant une danse traditionnelle



Sushi et maki

Langue

La compréhension de la langue japonaise est primordiale pour comprendre la culture japonaise. La culture traditionnelle et la culture moderne japonaise reposent toutes les deux sur la langue écrite et le langage parlé.

Le japonais est connu pour être très proche du dialecte des îles Ryukyu, formant alors la famille des langues japoniques. La théorie plus ancienne qui proposait qu'il s'agissait d'un isolat relatif à des langues défuntes est généralement rejetée par les spécialistes. Pourtant, sa classification reste controversée. La théorie la plus répandue est que les langues japoniques ne sont apparentées à aucune famille linguistique ; cependant, d'autres théories controversées l'ont rattaché à des langues éteintes de Mandchourie, de la péninsule coréenne jusqu'à la super famille des langues ouralo-altaïques (finnois, estonien, coréen), ou des langues austronésiennes du Pacifique Sud.

Même s'il n'est pas apparenté au mandarin, le japonais a emprunté beaucoup de vocabulaire à cette langue. Le système d'écriture japonais lui-même a été développé sous l'influence des moines bouddhistes chinois à partir du IV^e siècle.

Arts

- Architecture et habitat
- Cinéma
- Danse au Japon
 - *Butō*, danse contemporaine
- Gastronomie
- Jardinage
 - Jardin japonais
 - Bonsaï, arbre miniature cultivé en pot
 - Ikebana, arrangements floraux
- *Kōdō*, l'art d'apprécier les parfums
- Littérature
 - Poésie japonaise, dont le *haïku*
- Manga (bande dessinée)
- Musique
- Peinture
 - *Ukiyo-e*, estampe
 - *Yamato-e*, sorte de peinture
- Poterie
- *Sadō*, la cérémonie du thé
- Sport et arts martiaux
 - Sabre japonais
- Télévision japonaise
 - *Super Sentai*, genre de séries télévisées
- Théâtre

Et plus précisément :

- Art contemporain
- Esthétique japonaise



Kyoto, sanctuaire Fushimi Inari



Le jardin japonais du Musée Adachi, Yasugi

Vêtements

- Kimono, dont :
 - *Furisode*
 - *Yukata*
 - *Yukatabira*
- *Hakama*, un pantalon
- *Obi*, une ceinture
- Chaussures :
 - *Geta*
 - *Zōri*
 - *Waraji*
- *Tabi*, des chaussettes

Et aussi :

- *Keikogi* pour les arts martiaux
- *Gakuran* pour les collégiens et lycéens
- *Sailor fuku* pour collégiennes et lycéennes, fréquemment associé aux *loose socks*



Obi, Kimono

Tradition

- Origami, papier plié
- *Sangaku*, énigmes mathématiques exposées aux temples
- *Manekineko*, chat de bienvenue
- *Hanami*, fête des cerisiers en fleur
- *Momijigari*, chasse aux feuilles d'automne
- Semaine d'or, semaine annuelle de congés

Liens externes

- Modernité et traditions au Japon ^[1]
- **(fr)** [ClickJapan.com](#) ^[2]
- **(fr)** [Asia-tik.com](#) - site sur la culture japonaise : Reportages, DVD, Musique, Cinéma, Tradition, Presse, Littérature ^[3]

Culture en Asie

Afghanistan • Arabie saoudite • Arménie • Azerbaïdjan • Bahreïn • Bangladesh • Bhoutan • Birmanie • Brunei • Cambodge • Chine • Corée du Nord • Corée du Sud • Émirats arabes unis • Géorgie • Inde • Indonésie • Irak • Iran • Israël • Japon • Jordanie • Kazakhstan • Kirghizistan • Koweït • Laos • Liban • Malaisie • Maldives • Mongolie • Népal • Oman • Ouzbékistan • Pakistan • Philippines • Qatar • Russie • Singapour • Sri Lanka • Syrie • Tadjikistan • Taïwan • Thaïlande • Timor oriental • Turkménistan • Turquie • Viêt Nam • Yémen

Autres entités politiques : Abkhazie • Haut-Karabagh • Hong Kong • Kurdistan • Macao • Ossétie du Sud • Autorité palestinienne • Territoire britannique de l'océan Indien • Tibet

Références

- [1] <http://hypo.ge-dip.etat-ge.ch/www/cliotexte/html/japon.traditions.html>
 - [2] <http://www.clickjapan.org/>
 - [3] <http://www.asia-tik.com/>
-

Le Staff

Sébastien Ruchet

Sébastien Ruchet est le PDG de la chaîne de télévision Nolife et gérant de Pocket Shami SARL.

Informaticien de formation, c'est aussi un fan d'animation japonaise ayant collaboré avec le magazine AnimeLand et activement participé à de nombreuses conventions depuis le début des années 1990. Il maîtrise le japonais.

Il est connu par les fans de sentai sous le nom de *Antoine Deschaumes* alias *Red Fromage* dans *France Five*.

Cursus

- Journaliste au fanzine et magazine AnimeLand au cours des années 1990
- Court passage à l'ESIEE de 1994 à 1995
- ESIEA de 1995 à 2001
- Co-fondateur en 2007 et directeur de la chaîne de télévision Nolife.

Alex Pilot

Alex Pilot

Nom de naissance	Alexandre Pilot
Naissance	20 juillet 1974 Clermont Ferrand
Nationalité	 Français
Profession(s)	Directeur des programmes et réalisateur sur Nolife
Famille	Épouse : Suzuka Asaoka

Alex Pilot est un journaliste et réalisateur né le 20 juillet 1974 à Clermont Ferrand. Il est le co-fondateur et Directeur des programmes de la chaîne de télévision Nolife.

Carrière

Films amateurs et journalisme

Il a été tout d'abord connu pour la série Bitoman qu'il réalise à l'aide de deux magnétoscopes VHS à partir de 1994, parallèlement à ses études qu'il effectue à l'ESRA de Nice. Les cinq premiers épisodes seront diffusés en *off* lors de la Convention de l'Imaginaire de 1995 au lycée Camille Sée (Paris) et rencontreront un succès immédiat auprès du public des fans d'animation et de manga. La série continuera jusqu'en 2005 et totalisera quatorze épisodes, presque tous diffusés lors des différentes éditions du festival Cartoonist et sur Game One.

Alex Pilot entamera des études de Japonais à l'INALCO tout en écrivant ponctuellement pour les magazines AnimeLand, ce qui lui permettra de faire la connaissance de personnes travaillant pour la chaîne de télévision C:, qui deviendra en 1998 Game One. Il devient alors monteur et journaliste pour la chaîne et assure un certain nombre de

reportages au Japon avec l'aide de Suzuka Asaoka. Il co-crée aussi l'émission "Mémoire Vive", une émission qui relate les anciens jeux sortis sur les consoles et bornes d'arcade d'antan. (Cette émission sera reprise, remaniée et présentée par Marcus sous le nom de "Retro game one".)

En 1999, il s'associe avec plusieurs dizaines de personnes du milieu de l'animation, du manga et du jeu vidéo pour créer la série France Five, dont il devient le réalisateur.

Pocket Shami

En 2003, il co-fonde avec son ami Sébastien Ruchet la société de production audio-visuelle Pocket Shami, afin de produire des documentaires et autres programmes axés autour du Japon et de la technologie. La plupart seront vendus à Game One.

Nolife

Profitant de la possibilité offerte par les nouveau réseau de diffusion TV, notamment celui de Free, de pouvoir créer une chaîne de télévision à faible coût, Sébastien Ruchet et Alex Pilot travaillent à partir de 2006 sur un tel projet pour parler de tout ce qu'ils aiment avec un minimum de restriction, en s'appuyant sur le réseau de contacts japonais qu'ils ont créé durant plusieurs années. La chaîne Nolife sera officiellement créée début 2007 et commencera à émettre en juin de la même année. Alex Pilot arrête alors de travailler pour d'autre sociétés à l'exception de Pika Édition, pour qui il continuera avec Suzuka Asaoka de traduire pendant quelques temps Chobits, Tsubasa -RESERVoir CHRoNiCLE- ainsi que xxxHOLiC.

Autres informations

- Au début des années 1990, Alex Pilot était connu sur le serveur minitel RTEL sous le pseudonyme de *Just*.
- À la même époque, il publie à très faible tirage deux numéros d'un fanzine appelé *Manga Quest*.
- Alex Pilot faisait toujours une apparition en cosplay dans chaque épisode de Bitoman et se faisait presque toujours tuer de façon sanglante au bout de quelques secondes. Son personnage fétiche était une version alcoolique d'Albator qui finissait quasi-invariablement par vomir hors-cadre.
- Il a également porté le costume d'Albator pendant le festival Cartoonist de 1996 pour la venue de Kazuo Komatsubara, ainsi que pour un numéro de l'émission Plein d'épices sur MCM.
- En 2001, il se marie à Suzuka Asaoka.

Liens externes

- Site de la chaîne Nolife ^[1]
- Pocket Shami ^[1]
- Site officiel des Bitomans ^[2]
- Site officiel France Five ^[3]

Références

[1] <http://www.pocketshami.com/>

[2] <http://www.bitoman.net/french/bitoman.php>

[3] <http://francefive.com/newsite/>

Thomas Guitard

Thomas Guitard est un acteur, réalisateur de télévision et directeur artistique français spécialisé dans le doublage, né le 17 novembre 1977 à Paris (France).

Biographie

Après des études de piano au conservatoire où il a obtenu une médaille d'or ainsi qu'un diplôme d'excellence, il change de voie et obtient un master de cinéma à l'université. En parallèle, il commence le doublage en créant l'association GotohWan puis débute de fil en aiguille sa

carrière à travers divers stages et expériences. En plus du doublage, il réalise une émission de télévision du nom de "Hall of Shame" pour la chaîne française Nolife (télévision), il est également la première voix-off de la chaîne et officie dans le programme "101%" diffusé chaque jour.



Thomas Guitard à Chibi Japan Expo 2009

Cinéma

- Ahmet Rifat Sungar: Ismail dans *Les Trois Singes*
- Keiichi Morisato dans *Ah! My Goddess*
- Yuto dans *X (anime)*

Séries télévisées

- Ben McGregor: Ian Branaugh dans *Young Dracula*
- Génial Génie

Séries Animées

- Jordan dans *Oban Star Racers*
- Tristepin dans *Wakfu*
- Graham Acker dans *Gundam 00*
- Irac et Tetsukan dans *Gurren Lagann*
- Keichi Maebara dans *Higurashi no naku koro ni*
- Alvis dans *Mär*

Lien externe

- Thomas Guitard ^[1] sur Anime News Network
- *Hall of Shame* ^[2] sur Dailymotion
- Nolife, chaîne de télévision Nolife (télévision)

Références

[1] <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/people.php?id=38385>

[2] <http://www.dailymotion.com/hallofshame>

Anciens membres et autres

Davy Mourier

Davy Mourier



Davy Mourier lors de la convention Epitanime 2008.

Naissance	10 juillet 1976 Annonay
Nationalité	 France
Profession(s)	Animateur, Dessinateur Scénariste Acteur

Davy Mourier, né le 10 juillet 1976 à Annonay en Ardèche, est un acteur, scénariste, réalisateur, graphiste et animateur français.

Passionné de comics et de jeux vidéo, il est le fondateur avec Didier Richard et Rémy Argaud du collectif Une Case En Moins, il travaillait sur la chaîne de télévision Nolife et est maintenant sur la chaîne Gong. Avant de se lancer dans sa carrière d'animateur, il a, entre autres, travaillé durant cinq ans en tant que graphiste à la mairie d'Annonay et cinq autres années en tant que directeur artistique à Kaze. Il joue aussi le rôle de Régis Robert, l'ami de darkangel64, interprété par Mr Poulpe, dans la série Nerdz. Il co-anime l'émission "J'irai loler sur vos tombes" avec M. Poulpe et ils co-écrivent une nouvelle série : "Karaté Boy"

Une Case En Moins

En 2000, Davy Mourier démarre, avec des amis, l'aventure Une Case En Moins. Dès lors il réalise pour l'association de nombreux courts-métrages et joue de nombreux rôles comique.

Nolife

En 2006, Alex Pilot le contacte pour passer certains des films réalisés par Une Case En Moins sur sa future chaîne de télévision : Nolife.

A partir du lancement de la chaîne le 1^{er} juin 2007 et au rythme de deux émissions chaque semaine, il anime la quotidienne 101% et occupe le poste de réalisateur d'un grand nombre de chroniques diffusées dans le cadre de 101% (Périscope, 1 minute pour parler de..., La minute du geek, etc.).

Il réalise aussi, avec l'aide d'autres animateurs de la chaîne, la série *Nerdz* où il incarne le rôle de Régis-Robert, un nerd autiste et psychopathe.

Le 13 août 2008, il quitte son poste de directeur artistique chez Kaze pour se consacrer pleinement à Nolife.

En décembre 2009, Davy se fait passer pour mort lors d'une bande annonce présentant la "Nécrospective de Davy Mourier", ceci à eu pour effet de semer le trouble au sein de la communauté de ses fans et des téléspectateurs de Nolife. Il expliquera lors du *debug mode* du 11 janvier 2010 qu'il s'agissait en fait de la mise en scène de la mort du personnage qu'il incarnait dans le programme court *Pendant ce temps la à la rédac...* diffusé tout les soirs sur Nolife avant 101% durant la saison 6.

En juin 2009, Davy décide d'arrêter la présentation de 101%. Il clôt ainsi 2 années de service avec un 101% exceptionnel tourné à la Japan Expo le 2 juillet 2009 et diffusé le lendemain, le vendredi 3 juillet 2009. Il y annonce sa volonté de réaliser 2 nouveaux projets pour la chaîne Nolife.

Au cours du *debug mode* du 11 janvier 2010, il annonce son départ de la chaîne et son arrivée sur la chaîne Gong à partir du 1^{er} février 2010 avec son émission Roadstrip, consacrée à la Bande Dessinée

GONG

Dès février 2010 l'émission Roadstrip réalisé et animé par Davy, quitte Nolife et devient hebdomadaire sur la chaîne GONG.

Ankama

Davy scénarise quelques épisodes de la saison 2 de l'animé Wakfu avec M. Poulpe.

Après Nolife, Davy rejoint ankama.com pour animer l'émission de la société, le nom : "Inside Ankama". Il réalise avec Monsieur Poulpe un Talk Show geek : "J'irai loler sur vos tombes" tous les vendredis qui se termine par la nouvelle série des deux animateurs : "Karaté Boy"

Davy et la BD

Sur son blog Badstrip sont régulièrement publiés des "strips" où "Bad davy", son alter ego façon "BD", est le personnage principal. Il se sert de lui pour raconter sa vie, ses pensées, ses sentiments, ses coups de blues mais aussi pour mettre en scène des histoires plus que drôles sorties directement de son imagination.

En juin 2009, Davy Mourier sort sa première bande dessinée, auparavant publiée sur Badstrip, comprenant deux histoires : "Il était une fois, une fille que j'ai rencontré deux fois" et "Maman, Papa, une maladie et moi" où "Bad Davy" est également le héros. Plus tard il sortit une deuxième bande dessinée "MOUARF, journal intime d'un geek dépressif!". Une troisième bande dessinée intitulée "41 euros" est en édition.

Divers

Davy Mourier a souvent participé (avec d'autres membres du collectif Une Case En Moins) à des festivals (comme le Festival du film web amateur) de courts métrages, mais aussi, à des manifestations sur les mangas et les animes (comme la Japan Expo).

En 2008/2009 il est aussi dessinateur de bandes dessinées humoristiques sur les jeux-vidéos pour le magazine "Virus Gamer Magazine". Il scénarise des planches dans Psikopat avec la dessinatrice Mélaka.

Son premier album présenté en avant première à la Ankama Convention présente la particularité d'être un double album. Selon le sens de lecture on peut choisir entre 2 histoires qui sont "Papa, maman, une maladie et moi!", dont certaines planches étaient déjà parues sur son blog, et "Il était une fois... une fille que j'ai rencontré deux fois!". Il est paru aux éditions Adalie.

Bibliographie

- *Il était une fois... Une fille que j'ai rencontrée deux fois ! / Papa, Maman, une Maladie et Moi !* - 2009 ISBN 978-2918455011
- *Mouarf, Journal intime d'un geek dépressif !* - 2009 ISBN 978-2918455028
- *41 € Pour une poignée de psychotropes* - 2010

Liens externes

- BadStrip, le blog officiel de Davy Mourier ^[1]
- Nerdz, le blog officiel de la série TV Nerdz ^[2]
- Interview ^[3]

Références

[1] <http://www.badstrip.net/>

[2] <http://nerdz.over-blog.net/>

[3] <http://www.shunrize.com/wordpress/interview-davy-mourier-conteur-dhistoires/>

Monsieur Poulpe

Monsieur Poulpe



Monsieur Poulpe lors de la Chibi Japan Expo 2007

Surnom(s)	Monsieur Poulpe, Poulpy
Naissance	7 février 1981
Nationalité	 France
Profession(s)	Scénariste

Monsieur Poulpe est le pseudonyme d'un acteur et animateur de télévision français né le 7 février 1981 à Rouen. Durant son enfance, il voyage beaucoup du fait du métier de son père. Puis, s'installe à Buchy, en Normandie. Fan de jeux vidéo, il travaille sur la chaîne de télévision Nolife où il joue entre autres dans la série *Nerdz*^[1]. Il est également connu sur Internet par le biais de son blog.

Activités

Monsieur Poulpe animait l'émission Mange Mon Geek au démarrage de Nolife. Depuis il scénarise, réalise, et joue dans plusieurs courts-métrages. Il est aussi présentateur du Festival du film web amateur d'Oloron-Sainte-Marie.

Nolife

Il collabore avec la jeune chaîne depuis sa création en 2007, il y est arrivé par le biais de quelques amis d'Une case en moins. Il a parfois participé à quelques *101%*, le journal quotidien de la chaîne.

NerdZ

Monsieur Poulpe incarne le personnage de Darkangel64 dans la série *NerdZ*. L'histoire raconte les péripéties de la vie d'un nolife, Dark et de son ami Régis-Robert. Dark n'a trouvé qu'une solution pour accomplir son but dans la vie (soit jouer aux jeux vidéo toute la journée) : prendre des colocataires qui pourraient remplir le frigo en échange de la location de l'appartement de Dark. Il est le personnage central de la série, bien que ce soit le personnage qui parle le moins.

La série est diffusée tous les vendredis soirs. Trois saisons ont déjà été tournées et les deux premières sont parues sous forme de coffrets DVD. Monsieur Poulpe est le co-auteur de la série avec Davy Mourier et Didier Richard.

Mange mon geek

Nolife avait demandé à Monsieur Poulpe des idées de programmes qu'il pourrait lui même animer. Ils ont retenu *Mange mon geek*. Le concept : tous les mois, Monsieur Poulpe présentait chez lui une émission de cuisine destinée aux Geeks. Dans cette émission, Monsieur Poulpe proposait des recettes originales, en ponctuant les explications par des blagues geeks, et faisait une « cascade », qui consiste à faire quelque chose de surprenant parfois en rapport avec le plat cuisiné ou le thème de l'émission (manger des croquettes pour chat, se faire poser une cinquantaine de pinces à linge sur le visage, ...). Parfois, l'émission accueillait un invité.

L'émission a été diffusée jusqu'en novembre 2008 sur Nolife.

Chez Marcus

Il a participé à l'épisode *Leçon de cuisine DS* de l'émission Chez Marcus (saison 4, épisode 4) en tant que cuisinier de Nolife, en référence à son émission *Mange Mon Geek*.

Caméra café

Samedi 9 mai 2009, dans une vidéo, Monsieur Poulpe fait son "coming Out", levant ainsi le voile sur sa mystérieuse activité professionnelle des derniers mois. Il avoue donc à sa mère, sa petite amie et son ami Ivan qu'il participe à l'écriture des scénarios de la nouvelle série caméra café.

Projets

Monsieur Poulpe travaille actuellement sur le projet *Les Rois de la Suède* avec Ivan Callot et François Nguyen du groupe Elista.

J'irais loler sur vos tombes

Le 31 Décembre, le premier trailer de J'irais loler sur vos tombes paraît. S'en suit le premier numéro de ce talk show geek présentant l'actualité du cinéma, des jeux-vidéos, des bandes dessinés et surtout un invité pour accompagner Mr Poulpe et Davy Mourier. Le premier invité était Oldelaf. Le second invité était Kek (BD). Le troisième était Jérémie Périn. Le quatrième numéro n'a comporté aucun invité. Ce talk show paraît tous les vendredi à 17h sur le site officiel d'Ankama.

Divers

Monsieur Poulpe a commencé les courts métrages à l'âge de 10 ans. Depuis il s'est lié d'amitié avec entre autres Davy Mourier et Didier Richard, deux co-fondateurs d'Une case en moins et également présents sur la chaîne Nolife. De plus, il prend de l'importance sur le site Dailymotion, où on le voit parfois en première page, ses vidéos ont été regardées des centaines de milliers de fois.

Il se fait appeler Monsieur Poulpe car il se dit « mou » comme l'animal et qu'il fait toujours plusieurs choses en même temps (référence aux tentacules du poulpe). Il a un tatouage représentant un poulpe rose sur la hanche gauche.

Liens externes

- Le blog officiel de Monsieur Poulpe ^[2]

Références

[1] *L'ovni « Nerdz » en DVD* (<http://www.liberation.fr/actualite/ecrans/294820.FR.php>), E. C., 30 novembre 2007, sur le site liberation.fr

[2] <http://monsieurpoulpe.over-blog.com/>

Didier Richard

Didier Richard, né le 10 novembre 1978, est un graphiste, scénariste et acteur français.

Didier monte sur scène pendant un temps avec Davy Mourier pour des spectacles comiques, mais préfère rapidement se consacrer à l'écriture et à la mise en scène de ces one man show. Toujours avec Davy Mourier, Didier co-écrit le livre "L'amour avec un grand AHHHHHHHHHH", puis ils fondent Une case en moins, un collectif de vidéastes avec lequel ils écrivent, produisent et interprètent plus d'une centaine de courts métrages (parfois diffusé en TV et récompensé lors de festivals...).

Passionné de musique, Didier se fait cadreur et journaliste pour réaliser des interviews de musiciens (L'Arc~en~ciel, Dir en Grey, Olivia Lufkin...) pour la chaîne de TV Nolife. Toujours pour la même chaîne, Didier participe à plusieurs émissions et compléments de programmes (Une minute pour parler de, L'instant Kamikaze, La minute du Geek, Le jeu du ****, Mogura musique...).

Didier interprète le personnage de Jérôme dans la Short Com Nerdz dont il est aussi co-scénariste avec Davy Mourier et [Mr Poulpe][2]. La série TV Nerdz est éditée en DVD dans toute la France. Toujours avec Davy, on a pu voir Didier dans des caméras cachées pour Filles TV.

Didier n'a jamais pris de cours de théâtre mais est diplômé de l'école des Beaux Arts de Valence en Art et en Design graphique, Didier Richard a participé à plusieurs expositions collectives. Depuis 2005, Didier travaille comme graphiste pour la société KAZE S.A.S. ou il se spécialise dans le "graphisme print" et réalise des coffrets DVD, plaquettes com, dossiers de presses, publicités, affiche de film... Parallèlement à cela Didier devient le responsable artistique graphisme du Label "Wasabi Records" et s'occupe de plusieurs CD (DEATH NOTE OST, Kokia, Animetal...). Toujours dans le milieu de la musique, Didier réalise des flyers et affiches de concerts pour des artistes Parisiens (MiLK & Fruit Juice[1], Orouni...).

Références

[1] <http://www.milkandfruitjuice.com>



Didier Richard, Monsieur Poulpe et Davy Mourier lors de la Chibi Japan Expo en 2007.

Ruddy Pomarede

Rudy Pomarede est un acteur, réalisateur et scénariste français; mais il ne vit pas de ceci : c'est un professeur de Physique-Chimie.

On le connaît tout d'abord pour la websérie *Damned* sortie en 1998 et toujours en cours.

Filmographie en tant qu'acteur

- *Damned* (websérie et DVD, 1998-?) : *Sin'ji*
- *Flander's Company* (websérie et DVD) : *Caleb*



Ruddy Pomarede à la Chibi Japan Expo 2008.

Series et Emissions sur Nolife

France Five

France Five

Titre original	<i>Jushi Sentai France Five/Shin Kenjushi France Five</i>
Genre	Sentai amateur
Pays d'origine	 France
Chaîne d'origine	Game One
Nombre de saisons	1
Nombre d'épisodes	4 finis, un cinquième est prévu
Durée	25 minutes
Diffusion d'origine	2000

[Site Web officiel](#) ^[1]

France Five (*Jushi Sentai France Five/Shin Kenjushi France Five*) est une série amateur française en cinq^[2] épisodes commencée en 1999 et réalisée par Alexandre Pilot. Ce projet amateur mélangeant la culture générale française et l'univers des séries sentai, a tout d'abord été projeté lors de conventions liées au monde du manga et de l'animation ainsi que sur le site officiel avant d'être diffusé sur Game One.

Elle est actuellement diffusée sur la chaîne Nolife, au rythme d'un épisode par mois (sans compter les rediffusions).

Synopsis

Alors qu'il a déjà étendu sa domination sur tout l'univers, l'empire Lexos, gouverné par le malfaisant Glou Man Chou, ambitionne d'envahir la Terre. Mais cet abominable projet est contré par la tour Eiffel, « puissant totem d'exorcisme destiné à protéger la Terre des invasions extra-terrestes », ainsi que par cinq héros courageux, les France Five.

Ce qui suit dévoile des moments clés de l'intrigue.

Ces derniers seront occasionnellement aidés par un énigmatique combattant répondant au nom de « Silver Mousquetaire ».

Fin des révélations.

Épisodes

1. L'attaque d'Hypnostreum ! Ne perdez pas le guide !
2. Tous en piste ! Discostreum mène le bal
3. Tricher n'est pas jouer ! Toxicostreum renverse les règles
4. Paris brûle-t-il ? La menace s'appelle « Zakaral » !

Distribution

Les héros

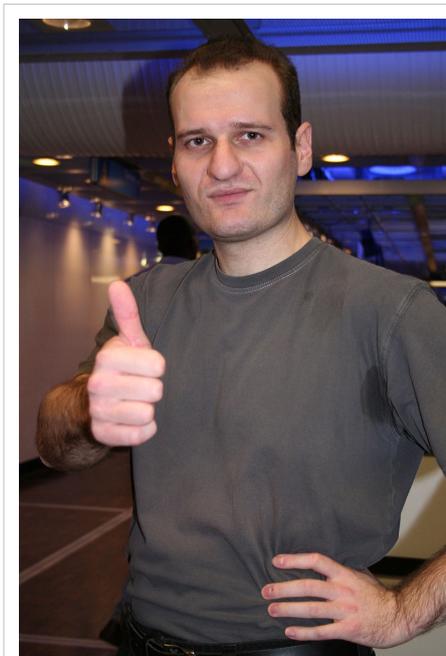
- Sébastien Ruchet : Antoine Deschaumes/Red Fromage
- Grégory Goldberg : Thierry Durand/Black Beaujolais
- Daniel Andréyev : Albert Dumas/Blue Accordéon
- Thomas Blumberg : Jean Pétri/Yellow Baguette
- Wendy Roeltgen/Nolwenn Daste : Catherine Fontaine/Pink à la Mode

Soutien

- Tibor Clerdouet : Professeur Aristide Burgonde
- Émilie Thore/Clémence Perrot : Margarine
- Grégoire Hellot : Aramis Léclair/Silver Mousquetaire (épisodes 1-4)

L'empire Lexos

- David Guélou : Glou Man Chou
- Nadège Bessaguet/Aurélie Maurice : Extasy (épisodes 1-4)
- Jean-Marc Imbert : Warduke
- Olivier Fallaix : Cance relax
- Patrick Giordano : Zakaral (épisodes 4-5)



Grégory Goldberg en novembre 2006 durant G.A.M.E. à Paris III.

Commentaires

Ce projet amateur a rencontré un succès non négligeable au Japon.

Le professeur Burgonde connaît nombre de dictons populaires bien qu'étant incapable d'en formuler un seul correctement, ce qui confère un ton comique à l'ensemble :

- Premier épisode :
 - « Il n'y a pas de fumée qui blesse. »
 - « Pierre qui roule, est mère de sûreté. »
 - « Méfiez-vous de l'eau qui fait déborder le vase. »
 - « Les voyages forment l'avarice. »
 - « Ventre affamé mérite salaire. »
- Deuxième épisode :
 - « La nuit porte bonheur. »
 - « Ce n'est pas à un vieux moine qu'on apprend à faire la grimace. »
 - « Vieux motard que jamais. »
- Troisième épisode :
 - « À corbeau vaillant, rien d'impossible. »

La mention *à suivre* n'apparaît pas avant le générique de fin du premier épisode. Le premier épisode n'est pas un pilote, mais a l'apparence d'un épisode normal, les producteurs supposant que les spectateurs connaissent assez bien le fonctionnement d'un épisode de sentai pour s'y retrouver.

La bande-annonce du cinquième épisode n'apparaît pas après le générique de fin du quatrième épisode.

L'épisode final (5) est annoncé depuis 2005. Le tournage est terminé, mais le montage tarde un peu. Nul ne sait s'il sortira courant de l'année 2011. ^[3]

Il est à noter que le titre de la série, "Jushi Sentai France Five", (France Five, l'escadron des mousquetaires), dû être changé en "Shin Kenjushi France Five" (France Five, les nouveaux combattants courageux), lorsque la Toei rappela à l'équipe qu'elle était propriétaire à l'international du terme "sentai".

En ce qui concerne les génériques : celui des deux premiers épisodes reprend celui de *Bioman*, mais avec des références à la éléments se rattachant à la culture française. Le générique du 3^e épisode utilise les mêmes paroles, mais sur une mélodie différente. Lorsque la série change de titre, elle bénéficie, pour le 4^e épisode (et probablement le 5^e), d'un générique original en japonais composé et interprété par Akira Kushida, interprète des génériques de tokusatsu comme *Jiban* ou *X-Or*, ou encore du générique VO de l'anime *Muscleman*.

Article connexe

- Super Sentai

Liens externes

- **(en)** Fiche de la série sur IMDb ^[4]
- **(en)** **(fr)** **(ja)** Site officiel ^[5]

Références

[1] <http://www.francefive.com>

[2] voir commentaire

[3] France Five :: Voir le sujet - Mais que devient L'episode 5???? (<http://francefive.com/forum/viewtopic.php?t=329&postdays=0&postorder=asc&start=30>)

[4] <http://french.imdb.com/title/tt0388954/>

[5] <http://www.francefive.com/>

Flander's Company

La *Flander's Company* est une shortcom^[Quoi ?] créée par Ruddy Pomarede et diffusée sur la chaîne Nolife depuis janvier 2008.

Histoire

L'histoire prend place dans les locaux de la Flander's Company, une société recrutant des super-vilains (ennemis naturels des super-héros). La plupart des épisodes se déroulent au bureau des candidatures spontanées, où Hippolyte Kurtzman, le DRH, est chargé d'auditionner tous les "Supers" (personnes dotées de pouvoirs dans la série) souhaitant devenir des génies du mal, en observant leurs super-pouvoirs pour déterminer leur utilité pour l'entreprise. Malheureusement pour lui, la plupart des candidats ont des pouvoirs ridicules ou inutiles, ce qui donne parfois lieu à des situations fort burlesques.

Bien qu'au départ l'histoire soit surtout une série de gags sans réel lien entre eux, l'histoire prend plus de complexité à partir de la saison 2, où Trueman perd la Flander's Company suite à un OPA de C.C. Corporation, une autre entreprise, spécialisée dans les costumes de super-héros. A partir de là, des personnages auparavant temporaires deviennent récurrents, et des ennemis réguliers sont introduits. D'avantage est également révélé sur le passé des personnages, notamment que plusieurs d'entre eux ont été des super-vilains eux-même dans le passé, et qu'ils ont conservé leurs pouvoirs. Cela permet ainsi un final marqué par des combats, qui s'achève par la reprise de la Flanders par Trueman et ses employés. La saison introduit aussi deux nouveaux personnages importants, le père et la soeur de Cindy.

Dans la saison 3, Trueman et ses acolytes, après avoir repris leur compagnie, découvrent qu'avant de partir, la CC Corporation a détruit leur système informatique, les privant d'une partie des super-vilains qui travaillent pour eux et les forçant à remettre leurs costumes pour les remplacer pendant que les dégâts sont en cours de réparation. En parallèle, alors qu'elle s'apprête à lancer une contre-attaque, la CC Corporation doit faire face à un mystérieux groupe de Supers incroyablement puissant, qui détruit toutes ses installations pour des raisons inconnues.

Personnages

Flander's Company

Hippolyte Kurtzman

Le DRH. Il est chargé de découvrir des super-vilains potentiels pouvant servir dans les rangs de la Flander's Company. Il a beaucoup de répartie, qui se traduit par des vannes cinglantes, qui sont généralement soit mal prises soit pas comprises par les postulants. Il est aussi assez névrosé et nerveux, et craque régulièrement face aux candidats aberrants qui se présentent, si bien que certaines des entrevues tournent au carnage. Malgré ce tempérament, il est extrêmement fidèle à Trueman, et fier de son intégrité professionnelle qui fait sa réputation. Trueman lui-même tient son travail en estime, considérant Hippolyte comme "le meilleur filtre à boulets de tous les temps".

Il fut autrefois un super-vilain reconnu lui-même, sous le pseudonyme de Sadoman. Comme le suggère son nom, son pouvoir est d'absorber la douleur pour la convertir en énergie pure, qu'il peut ensuite utiliser pour accroître ses capacités physiques et utiliser différentes techniques léthales.



Frédéric Hosteing (Hippolyte Kurtzman)

Caleb

Le Chef du Pôle recherche et développement, est supposé s'occuper de fabriquer les machines et équipements de haute technologie pour les super-vilains, bien qu'en réalité la plupart s'accordent pour dire qu'il ne sert à rien. Génie scientifique capable de concevoir de nombreuses armes efficaces et dangereuses. Malheureusement, il est extrêmement paresseux, et possède en outre un don incroyable pour provoquer des explosions et autres catastrophes durant les expériences des rares moments où il travaille. Ces deux facteurs lui attirent fréquemment la colère de Trueman, et il est constamment en conflit avec le PDG. En revanche, il est le meilleur ami d'Hippolyte, et passe beaucoup de son temps libre à bavarder avec lui devant la machine à café. Il est extrêmement accroc au café, et collectionne même les machines à café.

Comme Hippolyte, Caleb est un super-vilain à la retraite, jadis connu comme le Professeur Kaos. Son pouvoir, issu des doses phénoménales de caféine qu'il a ingurgité lors de ses études, est de se déplacer sur de courts intervalles dans le temps et l'espace, lui permettant de se téléporter et de se dupliquer à volonté.

Armand Trueman

PDG de la Flander's Company. Un homme d'affaires accompli qui a hérité de l'entreprise de son père, Trueman dispose d'une intelligence exceptionnelle et d'un charisme fort qui lui permettent de réussir dans son travail. D'ordinaire plutôt calme, il lui arrive cependant se s'emporter, plus spécialement lorsque Caleb paresse devant la machine à café ou fait tout sauter avec ses expériences. Il chouchoute en permanence sa nièce Cindy, qu'il n'hésite pas à affubler de surnoms affectifs ridicules qu'elle n'assume pas. Il est aussi apparemment un ami proche de Lex Luthor, l'archennemi de Superman.

Contrairement à la plupart de ses employés, Trueman ne dispose d'aucun super-pouvoirs, un point qui lui vaut beaucoup de railleries dans le milieu des Supers et qui le rend particulièrement susceptible. Cependant, il compense facilement cet handicap par son intelligence avec des stratégies toujours plus tordues et redoutables.

Cindy Trueman

Une Barbare à nattes et la nièce du directeur. Elle commence par passer par le bureau des candidatures spontanées et sa rencontre avec Hippolyte sera source d'un carnage. Par la suite pistonnée par son oncle, elle finira par diriger le camp d'entraînement des sbires (les larbins des super-vilains, dotés d'une espérance de vie très courte). Elle est d'un caractère cru et brutal, qui en intimide plus d'un, et n'hésite pas à cogner quand c'est nécessaire (ou même quand ça ne l'est pas), en hurlant à tue-tête son cri de guerre « Boucherie ! ». Elle aime beaucoup son oncle, mais déteste quand il commence à lui donner des surnoms débiles. Elle possède une force monstrueuse héritée de sa mère, mais ne comprend pas grand-chose dès que ça devient trop compliqué. Elle s'amuse à massacrer les espèces en voie d'extinction (voire en créer de nouvelles) en se faisant appeler Freiya. Son nom complet est Cindy Priscilla Trueman. Le pouvoir de Cindy est une force surhumaine, qui marche à merveille en combinaison avec sa hache en adamantium. Elle a cependant des capacités absolument nulles en mathématiques.



Ruddy Pomarede (Caleb)



Simon Brochard (Armand Trueman)



Clémence Perrot (Cindy Trueman)

Georges Trueman

Le frère d'Armand Trueman et père de Gladys et Cindy, introduit avec Gladys dans la saison 2. A l'opposé de ses filles, il apparaît comme un homme de petite taille, aimable et peu agressif, un contraste qu'il explique par le fait que ses filles tiennent de leur mère. Son attitude de père protecteur mais plutôt souple agace parfois Cindy, qui n'aime pas se faire traiter comme une gamine. En dépit de cela, il n'est jamais victime de massacres ou de menaces.

Gladys Trueman

La petite sœur de Cindy, écolière barbare âgée de 6 ans mais mesurant 2m30 de haut. Gladys partage beaucoup de points communs avec sa sœur, y compris le goût pour la violence et la viande, le cri de guerre ("Boucherie !") et la force surhumaine. Cependant, alors que Cindy, malgré son tempérament violent, garde un aspect à peu près féminin, Gladys pourrait facilement être prise pour un homme si elle n'avait pas nattes. En outre, Cindy, tout en ayant un tempérament primaire et violent, garde une intelligence et une maturité décente, alors que Gladys n'est mentalement qu'une gamine naïve qui prend les batailles pour un jeu, regarde Dora l'exploratrice à la télévision et ne comprend qu'à moitié ce qui se passe autour d'elle. Elle aime profondément sa famille et a une affection pour Caleb (qui n'est cependant pas réciproque, puisqu'elle manque de lui broyer les os chaque fois qu'elle l'entreind).

Comme sa sœur, Gladys possède une force surhumaine et se bat en général avec un hache. Malgré son tempérament gamin, il est suggéré plusieurs fois qu'elle est en réalité bien plus dangereuse lorsqu'elle vient à se mettre en colère : Cindy a elle-même admis qu'elle n'a jamais osé s'en prendre physiquement à sa sœur.

Dr Damien Parker

Le psychologue de l'entreprise. Il est là pour psychanalyser les super-vilains en baisse de moral ou faisant face à des cas de conscience. Il est adepte de la positive attitude, et essaie de toujours montrer le bon côté aux gens. Il est tout gentil et tout souriant, c'est la bonne poire du groupe.

La saison 2 révèle peu à peu le passé de Parker. Durant l'épisode "Flashbacks", en visionnant les vieilles vidéos de recrutement des membres de la Flanders, Caleb et Cindy découvrent sur la vidéo le concernant des images floues mais effrayantes montrant un massacre de plusieurs employés. Au cours d'un épisode où tous les super-pouvoirs de la Flanders Company dégénèrent, il est montré explicitement que Parker assassine par un procédé inconnu mais violent un passant dans la rue.

Enfin, dans "Damian Project", il est révélé qu'il a été jadis le sujet d'une expérience de la Flanders Company, qui lui a donné des pouvoirs télépathiques si puissants qu'il est capable de contrôler le corps des autres au niveau moléculaire. Cependant, ces pouvoirs ont alterné son psyché, lui donnant une seconde personnalité (nommée « Damien » en opposition au « Dr Parker ») de psychopathe violent et cruel qui utilise ses pouvoirs pour littéralement exploser ceux qui lui passent sous la main. Après les morts qui en avaient résulté, cette personnalité et ses pouvoirs avaient été endormis grâce à un procédé d'hypnose, et Parker avait été engagé comme psychologue pour qu'on garde un œil sur lui. Trueman réveille la personnalité de Damien dans le final de la saison et le convainc de l'aider à reprendre sa compagnie des mains de C.C. Corporation. En contrepartie, une fois la société reprise, il accorde à Damien d'être à nouveau la personnalité dominante chaque semaine du jeudi au vendredi.

Personnel de la Flanders

Ici sont référencés les super vilains ou les autres employés de la Flanders Company

Gilbert

Chef du pôle Comptabilité de la Flander's Company. Méprisé par ses collègues, et grand amoureux de Nadège Pruneau (Ce qui n'est toutefois pas réciproque), il est fier de son travail, dont il est le seul à s'intéresser. Durant la période où la Flanders est contrôlée par CC Corporation, il est le seul à se soumettre sans discuter, ce qui lui vaut une hostilité accrue de ses camarades. Il n'est plus vu dans la saison 3.

Igor

Un larbin patchwork (Joué par José-Luis Bernez, alias Josaudio) couvert de cicatrices, parodie du stéréotype d'assistant de savant fou dont il porte le nom. Igor apparaît pour la première fois dans un bref épisode de la saison 2, alors au service de la Comtesse vampire Bathory. Plus tard, dans la saison 3, il est engagé en tant qu'assistant par Caleb, et devient à partir de là un personnage récurrent.

Complètement déjanté, mais toujours de bonne humeur, il est bien plus intelligent que ce que son apparence et son comportement laisse à supposer. Néanmoins, il ne change rien au don de Caleb à tout faire exploser constamment, leur point commun étant de créer des catastrophes inédites.

Trucidator

Personnage apparaissant de temps à autre, et sorti major de sa promotion, Trucidator est un super vilain dont l'avantage se situe dans ses muscles. Doté d'une très grande force, il se donne des airs de dur, mais est en vérité quelqu'un de sensible, surtout lorsqu'il tombera amoureux de Cindy Trueman. Son personnage est inspiré (pour le costume) de celui de Warduke, joué par le même comédien dans France Five

Seiya

Vous ne rêvez pas, le chevalier de Pégase travaille maintenant à La Flanders. Lassé par les élans et l'amitié limite "Yaoi" de ses anciens amis, tout comme il ressent un grand ras le bol de devoir voler au secours de la déesse Athéna il a décidé de retourner la veste dans l'idée de leur apprendre les vraies valeurs de la douleur. Il n'apparaîtra qu'une seule fois, lors de la saison 1, dans un épisode qui lui est consacré, mais il en sera fait mention plus tard.

Andromalia

Une Succube apparue pour la première fois dans l'épisode bonus "Japan Expo", Adromalia est l'une des rares candidates à avoir été engagée parmi les innombrables candidats. En tant que Succube, elle a le pouvoir d'exercer un désir insoutenable chez les hommes, et manie avec aisance le fouet et le pic à glace. Au début de la saison 2, elle devient la nouvelle Nemesis de Henri Pottier, un des clients de la Flanders.

Recycle Man

Ancienne recrue des "Greens Sergents", les supers-héros écolos, il a été renvoyé du groupe après avoir appliqué des méthodes brutales et violentes jugés immorales envers des personnes pas franchement respectueuses de la nature. (Balancer un mec dans une poubelle ou enterrer des personnes pour leur faire sentir le côté "Biodegradable" des choses.....c'est un peu limite). Ayant échoué à sa tentative d'intégration en tant que Super-vilain, il sera finalement engagé après s'être fait méchamment battre par Gladys pendant 2 heures d'à filée, tout en y survivant. Des indices laissent à supposer qu'il est devenu son jouet personnel.

Staive Austin

Un ancien agent de surface à la NASA, il a subi un accident de vol (un avion s'est écrasé sur lui alors qu'il repassait des serpillères dans son local) qui lui a fait perdre une partie de ses membres. Histoire d'éviter un scandale, la NASA lui a greffé multiples prothèses très réussies. Bien qu'il prétende que ses prothèses ont considérablement augmenté sa force, sa vitesse et ses réflexes, Staive ne possède en réalité que le pouvoir de se déplacer au ralenti. Après avoir vainement tenté de duper Hippolyte au service des candidatures spontanées, il est finalement engagé en tant qu'agent de surface (une fois de plus).

Son nom comme son histoire sont une parodie du feuilleton "L'Homme qui valait trois milliards".

Looseman

Un des nombreux candidats spontanés, Loose Man apparaît dans la saison 2. Il attire la moindre malchance, même les plus invraisemblables (allergie au papier), mais peut en contrepartie accumuler la "loose", une énergie qui en résulte, pour la relâcher sous la forme d'un rayon destructeur. Cependant, il n'est capable de la libérer que tous les trois mois environ.

Lors de sa première apparition, Looseman est recalé comme la plupart par Hippolyte. Plus tard cependant, dans le final de la saison 2, Caleb réussit à sauver la situation en l'amenant sur le champ de bataille, activant son pouvoir et envoyant ainsi Carla dans l'espace. Après ce tour de force, il est engagé joyeusement par Trueman, mais on apprend plus tard qu'il a été renvoyé au bout de trois jours.

CC Corporation

Premier vrai antagoniste de la série, la CC Corporation (CC étant les initiales de Chantal Connasse, la fondatrice de la société) est une organisation qui gère la fabrication des costumes de super-héros. Ils apparaissent dans la saison 2, où ils entreprennent une OPA accompagnée de moyens illégaux qui leur permet de racheter la Flander's Company et de chasser Trueman, avant de progressivement pousser les autres membres à la démission pour s'assurer le contrôle de la compagnie. À la fin de la saison, toutefois, Trueman et ses employés réussissent, au terme d'une bataille particulièrement violente, à leur reprendre la société.

La CC Corporation réapparaît dans la saison 3, où alors qu'elle tente de lancer une contre-attaque face à Trueman, elle se retrouve à faire face à une nouvelle menace en la personne d'un groupe de Supers nommé AEGIS...

Chantal Connasse

La fondatrice et dirigeante de la société. D'abord seulement évoquée, elle est vue pour la première fois en personne dans la saison 3, où elle fait le bilan de l'échec de ses employés. Chantal apparaît comme une femme snob et égoïste qui mérite son nom de famille, ne pleurant la mort de son fils que pour faire bonne figure dans la société et menaçant de tuer ses employés s'ils renouvellent leur échec.

Son nom parodie la créatrice de mode Chantal Thomass.

Carla Burnelle

Comme beaucoup de personnages, Carla est originellement vue en temps que candidate au poste de super-vilain, accompagnée de son petit ami Nico (parodie évidente du couple Nicolas Sarkozy et Carla Bruni). On ne découvre que plus tard, durant l'OPA, qu'elle est la co-fondatrice de la C.C. Corporation.

Suite à l'OPA de la C.C. Corporation sur la Flander's, Carla sera nommée Directrice-Adjointe de cette dernière, se chargeant de diriger tandis que Jocelyn Grimjoy participe à des soirées mondaines. Dans la bataille finale de la saison 2, elle s'avère la plus difficile à battre, et est finalement envoyée sur orbite grâce à l'aide étonnamment efficace de Looseman, l'un des candidats vu (et recalé) par Hippolyte. Elle revient cependant au début de la saison 3, et, après un séjour à l'hôpital, reprend sa position.

Durant son temps dans la CC Corporation, Carla apparaît comme la plus intelligente des employés de Chantal (bien qu'elle soit en réalité avec Nadège la seule réellement intelligente). Elle est cruelle, arrogante et puissante, étant la seule à cette date vue capable de mettre Damien à terre. Son pouvoir est de générer et de contrôler l'électricité.

Nadège Pruneau

Nadège est apparue pour la première fois dans les débuts de la saison 2, en tant que attachée de presse d'Henry Pottier (parodie d'Harry Potter), un héros venu demander un nouvel ennemi à la Flander's Company. Durant l'entrevue, Nadège montre une hostilité évidente envers la Flander's, prétendant vouloir défendre les intérêts de son employeur. Cependant, à la fin de l'épisode, après que Pottier l'ait renvoyée, il est révélé au spectateur qu'elle avait en réalité été chargée par Carla de dissuader Pottier d'acheter un nouvel ennemi chez la Flander's, afin de déstabiliser la

compagnie et vraisemblablement de faciliter l'OPA. Après que cet OPA ait tout de même eu lieu, Nadège se révèle être la chef comptable de la CC Corporation. Seule membre vraiment intelligente en dehors de Carla et (peut-être) Chantal, Nadège est une experte en comptabilité et informatique au tempérament plutôt autoritaire.

Nadège est une "passe-muraille", elle possède le pouvoir de se dématérialiser pour devenir intangible et passer à travers les murs et autres objets solides. Son pouvoir lui permet aussi d'être immunisée à la télépathie de Damien.

Jocelyn Grimjoy

Le fils de Chantal Connasse. Il est décrit et présenté comme un jeune homme « bon à rien » (selon sa mère), débauché, qui passe son temps dans les soirées mondaines pendant que ses employés gèrent la direction. Néanmoins, il possède un charisme d'apparemment la même force que celui de Trueman.

Suite à l'OPA de la C.C. Corporation sur la Flander's, Jocelyn sera nommé Directeur afin de remplacer Armand Trueman. Durant la dernière confrontation entre les membres de la Flander's Company et la C.C Corporation, il affronte Trueman dans un duel de charisme, avant d'être sauvagement tué par Cindy.

Kevin

Kevin a été originellement un des nombreux candidats pour un poste de super-vilain s'étant présenté devant Hippolyte. Sa première rencontre s'étant achevée en massacre, il est néanmoins revenu plus tard, et a été engagé par la Flander's alors qu'elle était sous le contrôle de CC Corporation afin de pousser Hippolyte à la démission. Après la défaite de la CC, il devient un membre récurrent de cette dernière.

Danseur de tecktonik grotesque, Kevin possède le pouvoir, lorsqu'il danse, de parer les tirs d'énergie et de forcer ceux qui le regardent à danser avec lui. Il possède une variante de son pouvoir où il chante de façon à torturer son adversaire. Il est également capable de ressusciter, ce qui lui a permis de survivre aux deux morts atroces que lui a fait subir Hippolyte.

Déborah

Toujours en train de sourire ou de rire, Deborah est une spécialiste de la reconversion vestimentaire (selon elle). Elle ne semble pas avoir de pouvoir, mais est capable de résister involontairement à la télépathie de Damien Parker, son esprit étant si vide qu'il n'a aucune emprise dessus.

Maxence

Ami de Déborah, Maxence est le genre qui s'en ramasse plein la figure pour pas un rond. Tabassé, défenestré, renversé par un camion, écrasé et on en passe, il s'en sort toujours, toutefois pas sans séquelles. Il apparaît en même temps que Déborah, lors de la saison 2. Tout comme son amie, il a un goût douteux pour les vêtements dans le style "qui fait saigner des yeux". Après les mutilés séquelles qu'il a subit, il est réduit dans la saison 3 à un paralysé muet dans une chaise roulante, mais gagne en contrepartie des pouvoirs mentaux redoutables.

Les pouvoirs et son état de paralysé sont visiblement une parodie (évoquée explicitement par Mélo) du Professeur X des X-Men. Une scène où il est encore une fois défenestré par Silver est vraisemblablement une référence à la scène du film X-Men 3 où Jean Grey tue le Professeur X^[réf. nécessaire].

AEGIS

Référés d'après le nom marqué sur leurs badge, AEGIS est un groupe de supers introduit dans la saison 3, où ils s'en prennent aux locaux de CC Corporation pour des raisons mystérieuses, apparemment à la recherche de quelque chose sur leur serveur informatique qui n'a pas encore été révélé. Ils ont initialement été pris par Carla pour des super-mercenaires engagés par Trueman en représailles. Contrairement à l'essentiel des personnages de la série, AEGIS constitue un groupe de personnage relativement sombre et sérieux, bien que comme tous les autres certains d'entre eux montrent par moment un côté comique : leurs pouvoirs sont tous extrêmement puissants et dépourvus de

ridicule, et, à l'exception de Melo et Pyro, ils agissent de manière sérieuse.

Liam

Apparemment le chef d'Aegis, et mentionné être le petit copain de Pyro. Son objectif est apparemment d'exterminer la "vermine de la planète". Il est extrêmement sérieux et soucieux de sa mission, passant le plus clair de son temps à se poser des questions sur l'objectif de la mission en cours.

Melo

Un harlequin fantaisiste qui n'est pas sans rappeler le personnage de Poker-Naze dans *Myster Mask*. Moqueur et sarcastique, il se chamaille sans arrêt avec Pyro, qui ne supporte pas les sous-entendus qu'il lance. Son pouvoir semble être une dérivation du "Void" (Voir la série "Damned").

Silver

Membre de Aegis, Silver est assez silencieuse et ne parle pas beaucoup. Elle se contente de répondre à certaines questions en rapport avec les objectifs, tout comme elle propose certaines idées. Ses pouvoirs sont la téléportation, et une sorte de dérivé des champs de force, qu'elle utilisera notamment lors de sa première apparition. Elle semble par ailleurs être le membre la plus posée de l'équipe.

Pyro

Petite amie de Liam, avec beaucoup de caractère, elle manie le feu et ne se prive pas pour se faire plaisir. Fashion victime aux goûts vestimentaires parfois un peu douteux (C'est démodé, le Lycra!!), elle est très souvent en conflit avec Melo.

Autres personnages

Il s'agit souvent de personnages, non directement reliés à la CC ou à la Flanders mais ayant croisé au moins une fois leur chemin, dans des conditions plus ou moins comiques

Mr Kim

Sévère entraîneur de sbires, il supervise leur formation en compagnie de Cindy. Bien souvent ses méthodes sont brutales, voire léthales. Pourtant, il semble garder de la bonne humeur et de l'entrain, surtout lorsqu'il verra des sbires éparpillés en morceaux par une des bombes de Caleb. Actuellement, il n'est apparu qu'une seule fois, au cours de la saison 1

Hitomi Kurtzmann

Demi-soeur d'Hippolyte (Jouée également par Frederic Hosteing), elle est connue dans son pays pour être une star nationale. Elle fait sa première apparition lors de la saison 2, et est engagé par Carla et Jocelin, afin de tourner un clip musical qui servira à la promotion de la C.C Corporation. Elle semble par ailleurs assez proche de Deborah et Maxence. Elle réapparaîtra plus tard dans un épisode qui lui est entièrement dédié.

Distribution

Acteurs

- Hippolyte Kurtzman : Frédéric Hosteing
 - Caleb : Ruddy Pomarede
 - Armand Trueman : Simon Brochard
 - Cindy Trueman : Clémence Perrot
 - Damien Parker : Vincent Ladeuille
-

- Carla Burnelle : Maryline Martin
- Nadège Pruneau : Caroline Segarra
- Gilbert : François Guegaden
- Jocelyn Grimjoy : Cyril Mare
- Liam : Benjamin Pitton-Rossillon
- Melo : Nicolas Lespagnet
- Silver : Judith Galland
- Pyro : Noémie Alazard

Technique

La série est réalisée avec peu de moyens et les acteurs se chargent aussi de la partie technique.

- Réalisation : Ruddy Pomarede
- Scénario : Ruddy Pomarede, Bastien Gilliet
- Camera : Ruddy Pomarede, Vincent Ladeuille
- Prise de son : Vincent Ladeuille, Bastien Gilliet

Autour de la série

Création et historique

Le nom de « Flander's Company » apparaît pour la première fois dans le troisième épisode de *Damned*, l'autre série des Guardians : il s'agissait d'une société servant les intérêts des démons^[1],^[2]. Lors de la création de la chaîne Nolife, Ruddy Pomarede et Bastien Gilliet ont réalisé des interviews de blogueurs pour la chaîne, puis ont proposé de créer une série au format court, similaire à *Kaamelott* ou *Caméra café*^[3] ; la série a été diffusée sur Nolife à partir du 18 janvier 2008^[4].

Format

Les épisodes sont très courts, ils durent environ cinq minutes, certains épisodes comme le dernier de la saison 1 sont un peu plus longs^[1]. Le format court est dû aux contraintes de temps : les membres de l'équipe ayant tous un métier par ailleurs, les tournages se font les week-ends^[1],^[3].

Sorties DVD

La première saison de la série est sortie en DVD chez Kaze le 12 novembre 2008^[1], la deuxième saison le 4 novembre 2009.

Autres

- Il y a actuellement 3 saisons de 19^[4], 20 et 12 épisodes (en cours de diffusion).
- Deux épisodes bonus présentant des auditions ont été diffusés lors de la saison 1, un se déroulant à la Japan Expo 2008 et l'autre dans les locaux de Nolife.
- Une émission spéciale de *Tokyo Café* a été faite dans les locaux de la Flander's Company, avec Caleb dans le rôle de Suzuka.
- La série est tournée dans les locaux d'*AnimeLand*^[1], et le rédacteur en chef y apparaît souvent en tant que *guest*.
- Le slogan de la première saison est « Nous servons le mal, et nous le servons bien » ce qui est aussi la devise de l'entreprise^[2].

Liens externes

- Site web officiel ^[5]
- Fiche AlloCiné ^[6]

Références

- [1] *Flander's Company : l'interview* sur Filmsactu.com (<http://www.filmsactu.com/interview-dvd-flander-s-company-l-interview-4458.htm>), 18 novembre 2008. Consulté le 23 mars 2010
- [2] *Damned et Flander's Company* : interview de Ruddy Pomarede sur cinetrance.com (<http://www.cinetrance.com/special/personnalites/damned-et-flanders-company-2/4>), 20 juin 2008, p. 4. Consulté le 23 mars 2010
- [3] *Flander's Company : Interview Méchante* sur excessif.com (<http://www.excessif.com/dvd/actu-dvd/news-dossier/flander-s-company-interview-mechante-page-3-4963632-760.html>), 18 novembre 2008, p. 3. Consulté le 23 mars 2010
- [4] Fiche AlloCiné (http://www.allocine.fr/series/fichiserie_gen_cserie=4304.html). Consulté le 23 mars 2010
- [5] <http://damned.next.free.fr/flanders/flanders.htm>
- [6] http://www.allocine.fr/series/fichiserie_gen_cserie=4304.html

Nerdz

NerdZ



Titre original	<i>NerdZ</i>
Genre	Sitcom
Créateur(s)	Davy Mourier Didier Richard Monsieur Poulpe
Pays d'origine	 France
Chaîne d'origine	Nolife
Nombre de saisons	3
Nombre d'épisodes	67
Durée	Entre 4 minutes et 30 minutes
Diffusion d'origine	juin 2007

NerdZ est une sitcom française créée par Davy Mourier, Monsieur Poulpe et Didier Richard. Elle est diffusée depuis juin 2007 sur la chaîne Nolife disponible sur les bouquets de télévision par ADSL français.

Synopsis

Cette série met en scène la vie de DarkAngel64, surnommé tout simplement « Dark », un "nolife" de 24 ans^[1], sans réelle vie sociale, passionné de jeux vidéo et dont la vie se résume essentiellement à la pratique de ce passe temps, au visionnage de DivX et à l'utilisation d'Internet.

Afin de subvenir à ses besoins et donner libre cours à ses passions, il sous-loue son appartement à Caroline et Jérôme tandis que son ami Régis-Robert squatte chez lui.

Distribution

Principale

- Monsieur Poulpe : DarkAngel64
- Davy Mourier : Régis-Robert
- Didier Richard : Jérôme
- Maëlys Ricordeau: Caroline

Secondaire

- Marcus : Marius
 - Tom Novembre : Inspecteur Bill Baroud
 - Agnès Akopian : Maman de Caroline
 - Nicolas Robin : Michel
 - Niseema Theillaud : Madame Vitalis
 - Cécile Fisera : Marianne
 - Julien Pirou : Geoffrey
 - Alex Pilot : Le livreur de Pizza
 - Medoc: le co-détenu de Dark
 - Gérard Baste : Le dératiseur
-

Personnages

Principaux

- **Dark** : Darkangel64 de son vrai nom Benjamin Nerdzowsky, est le pseudo du personnage principal de la série. Plus " Nolife " que " Nerd ". Il est peu énergique et s'exprime toujours avec un phrasé lent. Il ne quitte presque jamais son canapé et porte tout le temps son peignoir. Il aime les petites saucisses cocktail et cuit ses pizzas surgelées au micro-onde. Dans ses videoblogs on apprend aussi que Dark est un shaolin gothic. Sa chanson favorite est "Le chemin" du groupe Kyo. Darkangel64 est un vrai Nolife.
- **Caroline** : étudiante en fac de psycho, ne comprend rien aux jeux vidéo, et qui se consacre entièrement à sa collection de poupées de porcelaine. Elle tombera progressivement amoureuse de Dark, sentiment partagé par ce dernier.
- **Jérôme** : maquettiste dans un magazine culturel et passionné d'art contemporain, de philosophie et de films de la Nouvelle Vague, principalement ceux de Jean-Luc Godard, auxquels il voue une admiration sans limite. On lui reproche souvent d'être ennuyeux. Jérôme Le Quernec aime Caroline et est prêt à tout pour se rapprocher d'elle.
- **Régis-Robert** ("c'est [son] prénom") : jeune homme de 28 ans qui agit et s'exprime comme un débile mental. Ceci étant lié probablement au fait que ses parents étaient frères et sœurs jumeaux. Il manque cruellement d'autonomie ce qui l'empêche de s'adonner à autre chose qu'à la pratique des jeux vidéo (il a été champion de France de King of Fighters 95) et à d'autres activités étranges comme cracher dans la chaussure gauche de Jérôme, de se doucher avec une lampe, de vivre derrière le rideau ou de se servir de son pénis comme spatule à mayonnaise. Il est également fan des livres *Le Club des Cinq*, plus particulièrement du chien Dagobert, et de l'émission *Hugo Délire*. Enfin, on apprend dans l'épisode 13 de la saison 1 qu'il a passé son enfance dans un orphelinat.



Les acteurs principaux de la série lors de la Chibi Japan Expo 2007.

Secondaires

- **Marius** : petit copain passager de Caroline rencontré sur Meetic, magasinier, est passionné de tuning mais a arrêté les jeux vidéo depuis qu'il a décidé, et réussi, à vaincre son addiction aux MMORPG. Un séjour dans l'appartement de Dark, à l'origine pour coucher avec Caroline, le fera replonger dans son ancienne passion. Négligeant sa petite amie, ils finiront par se séparer. Le personnage est interprété par Marc Lacombe, alias Marcus, présentateur de Level One sur Game One, puis de Chez Marcus sur Nolife.
- **Inspecteur Bill Baroud** : Inspecteur de la police des DivX qui se charge d'arrêter Dark lorsque ce dernier est dénoncé par Jérôme. À cause du manque d'effectif, il est obligé de faire le bon et le mauvais flic, ce qui laisse sous-entendre qu'il a un Trouble de la personnalité multiple. Le personnage est interprété par Tom Novembre.
- **Maman à Caroline** : La mère de Caroline est vétérinaire. Pendant un certain temps, elle est la petite amie de Régis-Robert et sera au final tuée par celui-ci.
- **Mariane** : Cousine de Régis-Robert issu du même village. Elle est obligée de faire semblant de présenter des problèmes mentaux pour s'intégrer dans sa famille où la folie est considérée comme normale.

- **Michel** : Personnage mystérieux vêtu d'une robe rose qui drague Caroline sur le quai de la gare. Il est employé SNCF. Il s'agit d'un animateur de Nolife.
- **Mme Vitalys** : Cette dame séquestre quelques temps les personnages principaux avec l'idée de les former pour faire une tournée de cirque. On apprend dans le Hidden Palace consacré à Nerdz et diffusé sur Nolife qu'il s'agit de la maman de Marion Cotillard, Niseema Theillaud.
- **KawaiBuffy72** : Geekette, elle est la femme de DarkAngel64 dans un MMORPG.

Épisodes

Première saison (2007)

Elle comporte 15 épisodes, ainsi qu'un inédit uniquement disponible dans le coffret DVD édité par Kaze peu après la fin de la diffusion sur Nolife.

Que ça soit dans l'édition télévisuelle ou dans le coffret DVD, les épisodes de la saison 1 ne portent aucun nom précis. Il n'y a comme titre, au début des épisode (et dans le menu "épisodes" du coffret DVD), que ces parodies de nom de DivX :

1. nerdz_-_s01_e01_hdtv_lol.avi - Wipeout Fusion
2. nerdz_-_s01_e02_hdtv_lol.avi - Grand Theft Auto San Andreas
3. nerdz_-_s01_e03_hdtv_lol.avi - Super Mario Sunshine
4. nerdz_-_s01_e04_hdtv_lol.avi - Pacman
5. nerdz_-_s01_e05_hdtv_lol.avi - Gran Turismo 4
6. nerdz_-_s01_e06_hdtv_lol.avi - Street Fighter
7. nerdz_-_s01_e07_hdtv_lol.avi - Gran Turismo
8. nerdz_-_s01_e08_hdtv_lol.avi - Soulcalibur 2
9. nerdz_-_s01_e09_hdtv_lol.avi - Final Fantasy XII
10. nerdz_-_s01_e10_hdtv_lol.avi - Super Smash Bros Melee
11. nerdz_-_s01_e11_hdtv_lol.avi - Super Mario Bros 2
12. nerdz_-_s01_e12_hdtv_lol.avi - RoflCopter, Wii Sports Tennis
13. nerdz_-_s01_e13_hdtv_lol.avi -
14. nerdz_-_s01_e14_hdtv_lol.avi - House of the dead
15. nerdz_-_s01_e15_hdtv_lol.avi

Le coffret DVD de la saison 1 comporte, en plus des 15 épisodes de la série :

- Le making of
- Le bêtisier
- Une galerie photos
- Les videoblogs de Dark, ainsi que les "entre-épisodes"
- L'épisode 16, inédit
- Les spots TV
- "Régis à la Japan Expo", où Régis-Robert, ayant gagné un concours Nolife, réalise un pseudo-reportage sur la convention
- Le "bonus qui tue"

Deuxième saison (2007-2008)

La saison 2 comporte 26 épisodes^[2]. Le DVD de cette saison est sorti le 3 septembre 2008 aux éditions Kaze.

Pour cette deuxième saison, les auteurs ont pris la décision de donner un nom aux épisodes, contrairement à la saison 1 :

1. Tartiflette soja et omelette
2. Can u feel ze love 2night ?
3. Fire in the hole
4. Apocalypse now... ou presque !
5. Le retour
6. Y'a trop de tension!"nommée: (fire in the hole) dans l'épisode"
7. Confessions intimes
8. Kamayouka !
9. La chute "nommée: (fire in the hole) dans l'épisode"
10. Pour une poignée de mollards
11. L'épisode de Thank's Giving
12. Daddy cool
13. Liaisons dangereuses
14. The fellowship of the mum !
15. It's party time !
16. Back to the normal!
17. Ouna bouta solo !
18. L'homme de fer
19. La nuit des geeks vivants
20. Les geeks dans la brume
21. Les mariés du Poitou
22. Chanouka
23. Le film fait à la maison
24. Royal fumble with cheese
25. Season Final
26. Season très très final

Troisième saison (2008-2009)

La diffusion de la troisième saison de Nerdz a débuté le 21 novembre 2008 et s'est terminée le 1^{er} juillet 2009. Elle est composée de 26 épisodes^[3]. Le coffret DVD est sorti en novembre 2009 aux éditions Ankama, qui a produit en partie cette saison.

Une nouveauté notable est la diffusion quasi-simultanée des épisodes sur Internet.

1. La croisière s'amuse
 2. Esprits criminels
 3. L'agence tous risque
 4. Six feet under
 5. Le voyageur
 6. Le club des 5
 7. Day Break
 8. Desperate Housewives
 9. La caverne de la Rose D'Or
 10. Poltergeist
-

11. Punky Brewster
12. Las Vegas
13. Quoi de neuf Docteur !
14. How I met your mother
15. Grey's Anatomy
16. Action
17. Manix
18. Kung Fu
19. Californication
20. L'Amour Du Risque
21. Régis-Robert Man
22. Pause Café, Pause Tendresse
23. Wild Wild West
24. Les Vacances de l'Amour
25. Saison final part. 1
26. Saison final part. 2

Le coffret DVD de la saison 3 comporte, en plus des 26 épisodes de la série :

- Le making of
- Le bêtisier
- Une galerie photos
- Les videoblogs de Dark, ainsi que les "entre-épisodes"
- Et en bonus dans le coffret collector la clé usb de dark.

Quatrième saison (2009-2010?)

La saison 4 de Nerdz sera tournée normalement entre juin et août 2010, pour une première diffusion sur la chaîne Nolife en Septembre.

Entre-épisodes et videoblogs

En plus des épisodes normaux, des videoblogs de Darkangel64 sont disponibles sur le site officiel de la série, ainsi que dans les coffrets DVD des saisons 1 et 2. Ces vidéos se placent à certains moments de la série et en aident la compréhension ou l'immersion, expliquant un détail de l'épisode précédent ou suivant, ou servant simplement à voir l'évolution (ou la non-évolution) des personnages au travers des épisodes. Si la plupart de ces vidéos mettent en scène Dark, vu que ces vidéos sont faites (prétendument) pour alimenter son blog de "prince de ténèbres", certaines placent Jérôme, Régis-Robert ou même Caroline devant la webcam. L'élément original et intéressant des videoblogs de Darkangel64, censées se trouver sur son blog, est qu'elles sont mises sur le blog de la série et répondent même parfois aux visiteurs y postant des commentaires. Cette interaction avec le public conjuguée à l'utilisation d'un autre point de vue que la caméra-téléviseur, utilisé lors des épisodes de la série, ajoute des éléments permettant d'approcher l'univers de NerdZ d'une façon très originale et complémentaire aux épisodes classiques, donnant à ces vidéos presque autant d'importance qu'en ont les épisodes normaux.

Voir aussi

Liens externes

- **(fr)** Blog officiel de la série ^[4]
- **(fr)** Les épisodes sur Ankama.com ^[5]
- **(fr)** Le site officiel de la chaîne Nolife ^[6]
- **(fr)** *Nerdz* ^[6] sur AlloCiné

Références

- [1] Voir l'épisode 9 de la saison 1, où Dark fête son anniversaire
- [2] Billet "NerdZ saison 2 - revient !" sur le site officiel de NerdZ
- [3] "NerdZ saison 3 - GO !" sur le site de la série (<http://nerdz.over-blog.net/article-21838922.html>)
- [4] <http://www.nerdz-laserie.com>
- [5] <http://www.ankama.com/fr/65-video-nerdz>
- [6] http://www.allocine.fr/series/ficheserie_gen_cserie=4184&nopub=1.html

Noob (série télévisée)

Noob



Le Logo de la série Noob

Titre original	<i>Noob, la série</i>
Genre	Shortcom
Créateur(s)	Fabien Fournier
Pays d'origine	 France
Chaîne d'origine	Nolife
Nombre de saisons	2
Nombre d'épisodes	22
Durée	5 à 9 minutes
Diffusion d'origine	7 novembre 2008 – <i>en cours</i>

Noob est une shortcom française créée par Fabien Fournier et diffusée depuis 7 novembre 2008 sur la chaîne Nolife disponible sur les bouquets de télévision par ADSL français.

Synopsis

Devant son écran, une jeune femme voit une vidéo promotionnelle du MMORPG *Horizon 1.0*.

Immédiatement captivé par la réalité virtuelle que propose l'univers du jeu baptisé Olydri, elle achète le jeu et commence une partie. Malheureusement pour elle le mécanisme du jeu propose surtout des quêtes à faire en équipe, et, le jeu ayant déjà plusieurs mois d'existence, les personnages de bas-niveau sont devenus rares et les guildes ne les acceptent plus... sauf une : la guilde *Noob*.

Elle va, bon gré mal gré, entrer dans cette guilde au nom peu glorieux composée de bras-cassés pour le meilleur et pour le pire.

Distribution

Staff Technique

- Fabien Fournier : Auteur de l'idée originale, réalisateur, scénariste, dialoguiste, monteur et post producteur de la série
- Rodolphe Toucas : Assistant réalisateur, Photographe
- Nicolas Parisi : Photographe
- Phanat Pak : Illustrateur
- Anne-Laure Jarnet : Assistante scénariste
- Julien Guellerin : Assistant scénariste
- Florian Beaume : Assistant webmaster, synchronisation sous-titres
- Guillaume Picchi : Traducteur des sous-titres anglais
- Julien Bui : Traducteur des sous-titres anglais de l'épisode pilote



Les acteurs de Noob à l'édition 2009 du festival Mangazur de Toulon.

- Carmen Nguyen-Cenalmor : Costumière
- Laure Mattei : Costumière
- Stéphane Beretti : Costumier

Acteurs Principaux

- Jonathan Fourcade : Arthéon (le guerrier)
- Julien Guellerin : Omega Zell (l'assassin)
- Frédéric Zolfanelli : Sparadrap (le prêtre)
- Anne-Laure Jarnet : Gaea (l'invocatrice)

Intervenants réguliers

- Fabien Fournier : Fantöm (Guerrier du Crépuscule / n° 1 au classement mondial)
- Rodolphe Toucas : Dark Avenger (Assassin / Player Killer)
- Pierre-André Grasseler : Tenshirook (Hacker)
- Phanat Pak : Ash le farmer chinois
- Amandine Train : Saphir (Paladine / Membre fondateur et recruteuse de la guilde Justice)
- Amandine Tagliavinni : Golgotha (Guerrière)

Intervenants ponctuels

- Mikael Berthet : Divinité Organkar (PNJ)
- Rodolphe Toucas / Fabien Fournier : Les sorciers Taitenlair (PNJ)
- Jacky Volpin : Langlois (nécromancien)
- Carmen Nguyen-Cenalmor : Esprit du Noël passé (PNJ)
- Amandine Tagliavinni : Esprit du Noël présent (PNJ)
- Jacky Fasel : Esprit du Noël futur (PNJ)
- Johan Lheureux : Harz (Player Killer)
- Florian Beaume : Battos
- Howard Cartry : Noobicide (Player Killer)
- Brice Lemaire : Jack Céparou^[1] (PNJ)
- Fabien Fournier / Julien Guellerin : Judge Dead (Maître du Jeu)
- Xavier Picchi : Précieux (Prêtre)
- Nicolas Curty : Dardane (PNJ gardien de Mortegarde)
- Benjamin Jacquet : Tomba (guerrier)
- Stéphane Beretti : Artanös (1er boss de Mortegarde)
- Stéphane Beretti : Le Baron de Mortegarde (2ème boss de Mortegarde)

Fiches des personnages

Guilde Noob

Stanislas Châtelain^[2] / **Arthéon** (interprété par *Jonathan Fourcade*)

Étudiant de 21 ans, il joue un guerrier de niveau 9 lorsque commence l'histoire. C'est le chef désabusé de la *Guilde Noob*, devenu maître de guilde après la défection du fondateur, *Maître Zen*, lorsque celui-ci s'est fait emprisonner suite à une crise de nerfs ayant entraîné la mort d'une personne âgée^[3],^[4].

Bien qu'il ne le laisse pas paraître, Stanislas confère une grande importance à l'image que les autres ont de lui, malheureusement pour lui il fût régulièrement humilié et banni de toute vie sociale tout au long de sa vie à cause de sa mère sur protectrice^[5]. C'est notamment dans cette pression maternelle que se situe l'origine de la suppression de son précédent personnage — *Arthéon*, un guerrier de niveau 100 membre de la *Guilde Justice*^[6] — par le maître de jeu *Judge Dead*, bien que la cause de cette finalité soit une transaction illégale^[7].

Il ressasse sans arrêt sur la perte de son personnage de niveau 100 et craint par dessus tout les maîtres de jeu au point de refuser de faire une requête MJ lorsque *Tenshiro* le hacker lui efface son épée.

Gabrielle Jolivet^[8] / **Gaea** (interprétée par *Anne-Laure Jarnet*)

Joueuse expérimentée de MMORPG, elle reste pourtant une débutante dans l'univers *Horizon 1.0*. Elle est entrée dans la guilde suite à sa rencontre avec *Sparadrap* à son arrivée. Avidée de crédits^[9], elle n'hésite pas à racketter *Omega Zell* en mettant notamment à profit les exactions de *Tenshiro*.

Elle est très souvent aidée par des joueurs plus expérimentés grâce à son *visage de l'innocence*, *technique* qui lui permet de manipuler autrui pour arriver à ses fins.

Fait étrange, bien qu'étant invocatrice, elle n'utilise à aucun moment une invocation à proprement parler, mais utilise plutôt des sorts élémentaires qu'aurait pu utiliser une elementaliste.

Morgan Lavande^[10] / **Omega Zell** (interprété par *Julien Guellerin*)

Assassin de niveau 10 et second membre le plus fort de la guilde, il a de graves problèmes relationnels avec *Sparadrap* et *Gaea*. En effet, le premier est, à juste titre, un frein à sa progression à cause de ses gaffes constantes, et la seconde passe son temps à le racketter.

Misogyne, il a des idées très sexistes sur le rôle des femmes dans la société et pense notamment qu'elles sont incapables de jouer correctement à un MMORPG. Cette vision est d'ailleurs l'origine de l'inimitié entre lui et *Gaea*.

Il fait une fixation sur la *Guilde Justice* et plus particulièrement sur son joueur le plus fort, *Fantöm*, qu'il rêve de battre depuis qu'il est un "tout petit Kévin".

Kévin/Sparadrap (interprété par *Frédéric Zolfanelli*)

Il est le noob par excellence. Suite à une pénurie de soigneurs, la Guilde Noob a été contrainte d'enrôler Sparadrap par défaut, le serveur étant déserté par cette classe de personnage. Cependant, même si elles mettent souvent la Guilde Noob en danger, les gaffes de Sparadrap sont parfois venues en aide à ce dernier, toujours très chanceux.

Alexandre Dumoulin^[3] / **Maitre Zen** (interprété par *Lionel Tagliavini*)

On ne sait pas grand chose à ce sujet, excepté qu'il est le fondateur de la Guilde Noob. Il est actuellement en prison par la faute de Sparadrap. Il a en effet jeté son écran par la fenêtre suite à une énième gaffe de ce dernier. Il sort de prison et revient dans le jeu dans l'épisode 5 de la saison 2, mais quitte la guilde par ce que personne ne voulait qu'il redevienne le chef de la guilde, mais projette de la récupérer. Dès son retour, il se fait tuer à cause de Gaea, il s'est promis de se venger, sans savoir qu'elle faisait partie de la guilde. Il agresse ensuite Stanislas IRL. C'est un grand enragé et s'énerve tout le temps, mais il portait apparemment mieux son nom avant sa rencontre avec Sparadrap.

Guilde Justice

Heimdäl (interprété par *Benjamin Masnières*)

Meneur de la guilde, il porte toujours un masque blanc sur le visage et possède visiblement un changeur de voix car il parle toujours avec une voix d'outre-tombe.

Max / **Fantöm** (interprété par *Fabien Fournier*)

Unique *guerrier du Crépuscule* au moment de l'histoire, numéro 1 du jeu au classement mondial.

Saphir (interprétée par *Amandine Train*)

Paladine, membre fondatrice de la guilde, c'est elle qui s'occupe des entretiens des candidats voulant intégrer la guilde...

Thomas / **Ystos**

Druide de niveau 100, meilleur soigneur du jeu et frère IRL(réel) de Sparadrap, c'est lui qui s'occupe de rusher son frère à partir de l'épisode 8 .

Kevin / **Sparadrap** (interprété par *Frédéric Zolfanelli*)

Il est le noob par excellence. Suite à une sanction d'un MJ celle de la suppression de son personnage (Episode 8 Saison 2) , il rejoint la "Guilde Justice" grace à Ystos, son frère(Episode 9 Saison 2). Mais on apprend qu'il l'a quitté à l'épisode 11 de la saison 2 car les membres étaient trop stricts.

Autres membres de l'Empire

Golgotha (interprétée par *Amandine Tagliavinni*)

Guerrière, mercenaire

Langlois (interprété par *Jacky Volpin*)

Nécromancien

Couette : élémentaliste qu'Arthéon tente de recruter pour remplacer Sparadrap.

Membres de la Coalition

Ash (interprété par *Phanat Pak*)

Dit *Ash le chinois*, travaillant pour le site illégal farmerchinois.com, c'est un vieil ami de Tenshiro le Hacker.

Dark Avenger (interprété par *Rodolphe Toucas*)

Assassin, player killer, obsédé par un désir de vengeance suite aux humiliations qu'il a subi quand il était bas niveau. Il a une peur bleue de Sparadrap qui est toujours chanceux et qui réussit toujours à le tuer à chaque rencontre...

Précieux (interprété par *Xavier Picchi*)

Mage et disciple de Dark Avenger, il a cassé son micro et ne peut du coup parler que en écrivant, il est très mystérieux étant donné qu'il porte un masque qui cache la partie haute de son visage...

Tomba (interprété par *Benjamin Jacquet*)

Guerrier

Noobicide (interprété par *Howard Cartry*)

Player killer

Maitres de jeu

Judge Dead (interprété par *Fabien Fournier* et *Julien Guellerin*)

Maitre du jeu sadique et mégalomane.

Antagoniste

Tenshiro (interprété par *Pierre-André Grasseler*)

Hacker, se prend pour un messager divin venu libérer les joueurs de leur prison virtuelle.

PNJ

- **Arnold Solid** (interprété par *Aurélien Casini*) personnage rencontré au premier étage de la tour Galamadriabuyak, parodiant Solid Snake et Rambo
 - **Artanös** (interprété par *Stéphane Beretti*) 1er boss de Mortegarde
 - **Baron de Mortegarde** (interprété par *Stéphane Beretti*) 2ème boss de Mortegarde
 - **Dardane** (interprété par *Nicolas Curty*)
 - **Divinité Organkar** (interprété par *Mikael Berthet*)
 - **Esprit du Noël passé** (interprété par *Carmen Nguyen-Cenalmor*)
 - **Esprit du Noël présent** (interprété par *Amandine Tagliavinni*)
 - **Esprit du Noël futur** (interprété par *Jacky Fasel*)
 - **Jack Céparou** (interprété par *Brice Lemaire*) personnage parodiant Jack Sparrow
 - **Sorciers Taitenlair** (interprétés par *Rodolphe Toucas* et *Fabien Fournier*)
-

Autres supports de diffusion

Le roman

Un roman, sorti en librairie ^[11] le 27 novembre 2009 aux éditions Octobre et raconte ce qui s'est passé pendant les 6 mois qui séparent la saison 1 de la saison 2.

La BD

La série est adaptée, depuis le 24/03/2010 ^[12] en bande dessinée , par Fabien Fournier , Philippe Cardona et Florence Torta, aux éditions Soleil.

Bibliographie

- Fabien Fournier, Noob saison 1, vol. 1, t. 1, Kaze, 17 février 2010
- Fabien Fournier, Noob saison 1.5 : La Pierre des Âges, vol. 1, t. 1.5, Octobre, 19 novembre 2009, 263 p. (ISBN 978-2-915621-28-0) [présentation en ligne ^[13]]

Notes et références

Voir aussi

- *Fabien Fournier* , scénariste et réalisateur de la série.
- *Nolife (télévision)*

Liens externes

- noob-tv.com ^[14], site officiel de la série
- NoobTV ^[15], sur Wat TV
- *Noob* ^[16], sur AlloCiné

Références

[1] Fiche consacrée à Jack Céparou sur le site officiel. (http://noob-tv.com/fiche_jacksparrow.html)

[2] Tome 1.5, Niveau 1, La nouvelle mise à jour

[3] Tome 1.5, Niveau 1, La nouvelle mise à jour

[4] Tome 1, Niveau 3, Fausse route

[5] Tome 1.5, Niveau 5, L'île de Piratas

[6] Tome 1, Niveau 16, La guilde Justice

[7] Tome 1, Niveau 5, La Coalition

[8] Tome 1.5, Niveau 4, La traversée

[9] Monnaie d'Horizon 1.0, le MMORPG dans lequel se déroule la série Noob

[10] Tome 1.5, Niveau 6, Aqualis

[11] page à propos du roman sur le site web (http://noob-tv.com/roman_noob_01.html)

[12] page de la BD sur le site web (http://noob-tv.com/bd_noob_01.html)

[13] <http://pagesperso-orange.fr/ed-octobre/NOOB.html>

[14] <http://www.noob-tv.com>

[15] <http://www.wat.tv/NoobTV>

[16] http://www.allocine.fr/series/ficheserie_gen_cserie=4750.html

Karekano

Elle et lui

彼氏彼女の事情
(*Kareshi Kanojo no Jijō*)

Type Shōjo
Genre Comédie dramatique, romance

Manga

Auteur Masami Tsuda
Éditeur ● Hakusensha

Autres éditeurs :

  Tonkam
  Haksan Publish
   TOKYOPOP
 MnC
 Glénat
 Carlsen Verlag
 Panini Comics
  Grupo Editorial Vid
  Dynit

Prépublication ● ● *LaLa*
 *Daisuki*
 *Magnolia*

Sortie initiale décembre 1995 – avril 2005

Volumes 21

Anime

Réalisateur(s) Hideaki Anno, Kazuya Tsurumaki

Studio d'animation Gainax

Licence   Dybex

Chaîne ● TV Tokyo

Autres chaînes :

  Nolife ^[1]
  Tooniverse
 ABS-CBN , Studio 23 , Hero
TV
 K3
  MTV Italia

1^{re} diffusion 2 octobre 1998 – 23 mars 1999

Épisodes 26

Kareshi kanojo no jijō (彼氏彼女の事情[?]), souvent abrégé en ***karekano***, se traduit par : « Situation entre elle et lui » et est publié en français sous le titre ***Elle et lui***.

Il s'agit d'un manga de Masami Tsuda en 21 volumes édité par Hana to yume Comics, qui fut prépublié dans le magazine Lala, édité en France par Tonkam, et transposé en un anime de 26 épisodes édités par Dybex.

Manga

Résumé

Au cours de ses études au collège, Yukino Miyazawa a été toujours considérée comme une star par ses camarades et se comporte comme telle. Ses jeunes sœurs, Kano et Tsukino, la taquent souvent à ce sujet, parce que Yukino se comporte normalement à la maison et joue un véritable rôle d'actrice lorsqu'elle en sort. Brillante élève dans tous les domaines, membre de nombreux comités d'élèves et experte avec son charme d'actrice innée, le principal objectif de Yukino est d'abord de s'imposer pendant l'examen d'entrée au lycée Hokuei de Kawasaki. Elle tombe alors des nues, lorsqu'elle apprend que la première place lui a été soufflée par la coqueluche masculine du lycée, Sôichirô Arima, qui est issu d'une famille très aisée, contrairement à elle. Yukino se concentre encore plus sur ses études pour battre le jeune freluquet qui est un obstacle pour ses rêves de gloire au lycée. Dès l'examen majeur suivant, elle arrive à ses fins et prend la première place.

Alors que tout semble rentrer dans l'ordre pour Yukino qui a impeccablement redressé une situation compromise, deux événements ébranlent son orgueil. Tout d'abord, elle s'aperçoit que Sôichirô n'a jamais cherché la gloire et elle prend honte devant la version authentique de ce qu'elle n'a jamais fait qu'imiter. Sôichirô lui déclare sa flamme juste après, ce qui rétablit un sentiment de supériorité chez la belle qui le repousse de peur qu'il ne découvre son secret. Peine perdue, Sôichirô la surprend chez elle et voit son véritable caractère, sans ses artifices. Craignant d'être dénoncée puis croyant qu'il garde son secret, elle est stupéfaite lorsqu'il lui fait faire son travail en échange de son silence. Lui aussi avait une face cachée!

Les jours passant, Yukino se rapproche de plus en plus de Sôichirô et finalement, le vit très mal. Elle, qui manipulait si bien les cœurs des garçons, voilà qu'elle s'amourache de son rival, à en devenir timide et timorée. De son côté, Sôichirô n'a pas cessé de l'aimer et son chantage n'est qu'un prétexte pour lui parler. Heureusement, la situation se clarifie rapidement et Sôichirô devient son petit ami, ravi d'avoir quelqu'un de si différente à ses côtés.

Ce n'est que le premier des 21 tomes d'une série centrée sur le cheminement des deux personnages principaux vers une personnalité plus authentique.

Volumes du manga (français)

Volume 1

- Acte 1 * Son cas à elle.
- Acte 2 * Secret.
- Acte 3 * Son cas à lui.
- Hors série * Le tigre et le caméléon, une promesse d'une semaine.
- Le journal de Tsuda.

Volume 2

- Acte 4 * Le jour où nous sommes devenus des amoureux.
- Acte 5 * Le labyrinthe du lycée.
- Acte 6 * Son ambition.
- Acte 7 * Crazy for you.
- Hors série * Sous les cerisiers en fleurs.
- Le journal de Tsuda.

Volume 3

- Acte 8 * Le tonnerre gronde (1).
- Acte 9 * Le tonnerre gronde (2).
- Acte 10 * Le tonnerre gronde (3).
- Acte 11 * Ce jour-là, Yukino Miyazawa...
- Acte 12 * Rivale.
- Le journal de Tsuda.

Volume 4

- Acte 13 * Rivale (2).
- Acte 14 * Rivale (3).
- Acte 15 * Rivale (4).
- Acte 16 * À la fin du trimestre.
- À demain, dans la forêt.
- Le journal de Tsuda.

Volume 7

- Acte 27 * 14 days - 1.
- Acte 28 * 14 days <le garçon nommé T>.
- Acte 29 * 14 days <fils entrecroisés>.
- Acte 30 * 14 days <début>.
- Acte 31 * 14 days <après les cours>.
- Acte 32 * 14 days <rayon de soleil et clair de lune>.
- Le journal de Tsuda.

Volume 10

- Acte 43 * Une pièce ensoleillée · 1.
- Acte 44 * Une pièce ensoleillée · 2.
- Acte 45 * GO GO Kyoto · 1.
- Acte 46 * GO GO Kyoto · 2.
- Acte 47 * GO GO Kyoto · 3.
- Acte Zéro.
- Remerciements et bêtises en tout genre.

Volume 13

- Acte 59 * Et puis, le temps passa.
- Acte 60 * "1".
- Acte 61 * Perfect world.
- Acte 62 * Bruits de pas.
- Acte 63 * Loin de toi.
- Le journal de Tsuda.

Volume 16

- Acte 74 * Comme dans un rêve.
- Acte 75 * Révolution.
- Acte 76 * Le chemin de lumière.
- Acte 77 * Mother.
- Acte 78 * Un oiseau qui traverse les ténèbres.
- Le journal de Tsuda.

Volume 19

- Acte 89 * Deux frères.
- Acte 90 * Spirale.
- Acte 91 * Un fils.
- Acte 92 * Un long voyage.
- Acte 93 * Rédemption.
- Le journal de Tsuda.

Volume 5

- Acte 17 * Au début des vacances d'été.
- Acte 18 * *Space*.
- Acte 19 * Le garçon de l'ouest, la fille de l'est (home sweet home).
- Acte 20 * *Telephone line*.
- Acte 21 * À partir de maintenant jusqu'à l'infini.
- Le journal de Tsuda.

Volume 8

- Acte 33 * 14 days <je veux savoir>.
- Acte 34 * 14 days <celle que j'aime>.
- Acte 35 * 14 days <31 degrés à l'ombre>.
- Acte 36 * 14 days <Hurricane>.
- Sa majesté l'insolent.
- Le journal de Tsuda.

Volume 11

- Acte 48 * Beautiful days.
- Acte 49 * Rain.
- Acte 50 * Sing a song.
- Acte 51 * Live.
- Acte 52 * Sleeping Beauty.
- Acte 53 * Love.
- Le journal de Tsuda.

Volume 14

- Acte 64 * Effondrement.
- Acte 65 * Préface.
- Acte 66 * Déchiré.
- Acte 67 * Alerte.
- Acte 68 * Pandore.
- Le journal de Tsuda.

Volume 17

- Acte 79 * Prélude.
- Acte 80 * Pianiste.
- Acte 81 * Concert.
- Acte 82 * Tempest.
- Acte 83 * A boy and a man.
- Le journal de Tsuda.

Volume 20

- Acte 94 * Le salut.
- Acte 95 * La fin du voyage.
- Acte 96 * Shizuné raconte.
- Acte 97 * Un brillant avenir.
- Acte 98 * Shinning star.

Volume 6

- Acte 22 * À partir de maintenant jusqu'à l'infini (2).
- Acte 23 * Absence.
- Acte 24 * Amour.
- Acte 25 * Progression / évolution.
- Acte 26 * Les jours ensoleillés donnent des visions d'éternité.
- Le journal de Tsuda.

Volume 9

- Acte 37 * 14 days → que la fête commence !
- Acte 38 * La fête du lycée · 1.
- Acte 39 * La fête du lycée · 2.
- Acte 40 * La fête du lycée · 3.
- Acte 41 * La fête du lycée · 4.
- Acte 42 * La roue du destin.

Volume 12

- Acte 54 * Born.
- Acte 55 * Yin and Yang.
- Acte 56 * Tsubasa.
- Acte 57 * You light up my life.
- Acte 58 * La vie de Rika.
- Ushio et Atsuya.

Volume 15

- Acte 69 * Un sonnet pour lui.
- Acte 70 * Un sonnet pour son autre lui.
- Acte 71 * Un sonnet pour elle.
- Acte 72 * Un sonnet pour elle et lui.
- Acte 73 * La fin de la nuit.
- Le journal de Tsuda.

Volume 18

- Acte 84 * La vie en rose.
- Acte 85 * Cadenza.
- Acte 86 * Nocturne.
- Acte 87 * Game.
- Acte 88 * The way we were.
- Le journal de Tsuda.

Volume 21

- Acte 99 * Une histoire inénarrable.
- Acte 100 * Période de révision.
- Acte 101 * Le mois de mars.
- Dernier Acte * Le bonheur à l'état pur.
- La dernière valse d'*Elle et Lui*.
- Vos dernières impressions.
- Épilogue.
- Une fin pour chaque chose, et une chose pour chaque fin.

Entre elle et lui (animé)

Synopsis

Alors que le manga appartenant à la catégorie *shōjo manga* (manga pour jeune fille) se montre être réalisé comme tous les mangas du genre, la série TV, elle, a durablement marqué les esprits avec sa réalisation très dynamique.

Le mélange, au premier abord très improbable, d'animation, de découpages, de collages, de plans fixes associés aux changements de style du dessin, tantôt sérieux, tantôt *Super Deformed* (technique consistant à dessiner un personnage de manière très caricaturale pour lui donner un aspect comique et à le placer dans le contexte de la narration tel quel) et aux musiques omniprésentes, a permis de mettre en place les bases d'un nouveau style de narration.

Ce style a été depuis maintes fois repris par d'autres réalisations.

Fiche technique

- Année : 1998 - 1999
- Auteur du manga : Masami Tsuda
- Réalisation : Hideaki Anno & Hiro Sato (à partir de l'épisode 16)
- Character design : Tadashi Hiramatsu
- Direction Artistique : Masaru Satō
- Musique : Shiro Sagisu
- Animation : Studio Gainax
- Nombre d'épisodes : 26

Episodes

1. Sa situation à Elle
 2. Un secret en commun
 3. Ses raisons à Lui
 4. Son grand problème à Elle
 5. Les jours du labyrinthe
 6. Ta voix me change
 7. Un abîme entre eux
 8. Sa vie quotidienne à Elle
 9. Expiration du moratoire
 10. Tout commence
 11. À la fin du 1^{er} trimestre
 12. La famille du bonheur
 13. La découverte du bonheur
 14. L'histoire jusqu'à aujourd'hui 1/2
 15. L'histoire jusqu'à aujourd'hui 2/2
 16. Une ligne tendue vers l'éternité
 17. Son retour à Lui
 18. Evolution
 19. 14 Jours 1^{re} partie - Un vieil amour de retour
 20. 14 Jours 2^e partie - Tenir jusqu'au moment propice
 21. 14 Jours 3^e partie - Sentiments refoulés de haine et de bonheur
 22. 14 Jours 4^e partie - Une énergie indomptable
 23. 14 Jours 5^e partie - Lien sentimental
-

24. Un épisode pas comme les autres
25. Un épisode pas comme les autres II
26. 14 Jours 6^e partie - L'existence et l'inexistence sont la cause l'un de l'autre

Anecdotes

- Avant le générique d'ouverture, on voit apparaître à l'écran un vrai-faux avertissement, à l'image de ce qui se fait dans *South Park* :

ATTENTION (lire attentivement)

Lorsque vous regardez un dessin animé, nous vous prions de veiller à garder votre chambre illuminée et à ne pas rester trop près de l'écran.

Ce vrai-faux avertissement est reformulé plus ou moins différemment selon les épisodes.

- À la fin de chaque épisode, il n'y a pas de teaser à proprement parler ; ce sont les seiyuu originales de Tsukiko et Kano qui le font "en live" : on les voit dans la cabine d'enregistrement disant le texte sous les yeux du téléspectateur.
- Dans le tome 3 du manga Planètes de Makoto Yukimura, on peut voir un personnage chanter le générique de fin, "Yume no Naka e" à la page 47.

Personnages

Famille Miyazawa

- Yukino Miyazawa (宮沢 雪野, *Miyazawa Yukino*[?]) (VO : Atsuko Enomoto / VF : Véronique Fyon)
- Tsukino Miyazawa (宮沢 月野, *Miyazawa Tsukino*[?]) (VO : Yuki Watanabe / VF : Mélanie Dermont)
- Kano Miyazawa (宮沢 花野, *Miyazawa Kano*[?]) (VO : Maria Yamamoto / VF : Béatrice Wegnez)
- Hiroyuki Miyazawa (宮沢 洋之, *Miyazawa Hiroyuki*[?]) (VO : Takeshi Kusao / VF : Christophe Hespel)
- Miyako Miyazawa (宮沢 都香(みやこ), *Miyazawa Miyako*[?]) (VO : Yuka Koyama / VF : Audrey D'Hulstère)

Famille Arima

- Sōichiro Arima (有馬 総一郎, *Arima Sōichiro*[?]) (VO : Chihiro Suzuki / VF : Maxime Donnay)
- Reiji Arima (有馬 怜司, *Arima Reiji*[?])
- Shōji Arima (有馬 総司, *Arima Shōji*[?]) (VO : Yuji Fujishiro / VF : ?)
- Eiko Arima (有馬 詠子, *Arima Eiko*[?]) (VO : Kazuko Yanaga / VF : ?)
- Pero Pero (ペロペロ[?] ou aussi **Pero**²)
- Hideaki Asaba (浅葉 秀明, *Asaba Hideaki*[?]) (VO : Atsushi Kisaichi / VF : Sébastien Hebrant)
- Tsubasa Shibahime (芝姫 つばさ, *Shibahime Tsubasa*[?]) (VO : Mayumi Shintani / VF : Alice Ley)
- Tsubaki Sakura (佐倉 椿, *Sakura Tsubaki*[?]) (VO : Saeko Chiba / VF : Cathy Boquet)
- Aya Sawada (沢田 亜弥, *Sawada Aya*[?]) (VO : Yukiko Motoya / VF : Elsa Poisot)
- Rika Sena (瀬奈 りか, *Sena Rika*[?]) (VO : Yukari Fukui / VF : Nathalie Hugo)
- Maho Izawa (井沢 真秀, *Izawa Maho*[?]) (VO : Junko Noda / VF : Sophie Landresse)
- Kazuma Ikeda (池田 一馬, *Ikeda Kazuma*[?]) (VO : Akira Ishida / VF : ?)
- Takefumi Tonami (十波 健史, *Tōnami Takefumi*[?])
- Kawashima Sensei (川島先生[?]) (VO : Motomu Kiyokawa / VF : ?)

Liens

- **(ja)** Site officiel de Kare Kano ^[2]
- **(fr)** Site de Elle et Lui chez Tonkam ^[3]

Références

[1] http://fr.wikipedia.org/wiki/Nolife_%28t%C3%A9l%C3%A9vision%29

[2] <http://www.hakusensha.co.jp/karekano.html>

[3] <http://www.editions-tonkam.fr/serie.php?id=17>

Chez Marcus

<i>Chez Marcus</i>	
Genre	Divertissement
Réalisé par	Alexandre Pilot & Marcus
Présenté par	Marcus (Marc Lacombe)
Pays	France
Langue(s)	Français
Production	
Producteur(s)	Marcus
Durée	~ 23 minutes
Diffusion	
Diffusé sur	Nolife & Cinaps TV
Période de diffusion	Depuis juin 2007
Public conseillé	Tous publics ou Déconseillé aux moins de 16 ans
Liens externes	
	Site Web officiel ^[1]

Chez Marcus est une émission de Nolife consacrée aux jeux vidéo. Marcus (Marc Lacombe) nous accueille chez lui pour nous faire découvrir un jeu vidéo. L'émission dure en moyenne 20 minutes et se déroule comme un test où le présentateur joue au jeu tout en nous expliquant ce qu'il a plus ou moins aimé. À noter que *Chez Marcus* est diffusée depuis juin 2007, date de création de la chaîne Nolife.

Déroulement de l'émission

Marcus fait comme s'il recevait le téléspectateur chez lui en s'adressant à la caméra pendant l'émission. Au début, le cadreur (Alex Pilot) sonne à la porte, Marcus ouvre. Après généralement une petite scènette d'introduction en rapport avec le jeu testé, et éventuellement une présentation d'un coup de cœur littéraire, cinématographique ou autre, Marcus teste sur son vidéoprojecteur un jeu vidéo, afin d'en faire la critique. Il joue ainsi sans montage, permettant au téléspectateur de se faire sa propre idée du jeu. Ce concept n'est pas sans rappeler l'émission Level One, que Marcus créa et présenta sur la chaîne Game One, entre 1998 et 2002.

Emissions spéciales: Chez Marcus "Outdoor"

Japan Expo

Chaque année, au mois de juillet, Marcus se déplace à Japan Expo afin d'affronter une vingtaine de téléspectateurs pour un numéro spécial de "Chez Marcus".

La 100e

En décembre 2009, Marcus a fêté la 100^e de l'émission en organisant un faux concert durant lequel Marcus, Mathias Lavorel (invité récurrent de l'émission pour les tests de jeux multijoueurs) et Mathieu Rochefeuille (journaliste pour JeuxActu.com) jouèrent à Rock Band AC/DC sur Playstation 3 en live sous le nom du groupe AC/DçU. Pour l'occasion, le staff de Nolife, les membres de l'association MO5 (qui recevait dans ses locaux le tournage de l'émission), ainsi que la plupart des anciens invités des cent premières émissions, furent conviés par Marcus à venir à l'événement, et à se grimer en fan de Hard-Rock pour incarner le public de ce concert. Avant l'émission, un vrai-faux documentaire d'une dizaine de minutes, avec en voix-off Davy Mourier, fut diffusé: Ac/DçU aurait été créée au départ par deux frères (joués par Mathias et Marcus), et un ami forcé à participer au groupe ("Biscotte", incarné par Alex Pilot). Celui-ci se serait enfuit quelques minutes avant le concert, et Mathieu aurait été choisi car il aurait été la seule personne qu'ils aient pu trouver à temps pour monter sur scène... La logique aurait voulu en effet que le groupe se compose des trois personnes les plus récurrentes de l'émission: Marcus, Mathias et Alex. Ce scénario a sans doute été inventé afin qu'Alex puisse réaliser l'émission, comme à l'accoutumée.

Invités

Hormis lorsqu'il se déplace pour tourner des Chez Marcus "Outdoor", Marcus reçoit parfois des invités pour jouer avec lui. Il a ainsi reçu :

- Mathias Lavorel (acteur de théâtre, rédacteur pour des émissions de jeux vidéo), invité récurrent de l'émission.
- Alex Pilot, réalisateur de l'émission.
- Tom Novembre, acteur Français (2 émissions).
- Monsieur Poulpe, acteur, scénariste, chanteur et animateur télé Français (1 émission).
- Medhi Camprasse, animateur de la chaîne Nolife (2 émissions^[1]).
- Philippe Nègre, dit Pili, animateur de 101% et invité régulier des premiers Level One (1 émission).
- Laurent Charrier, reçu pour la première fois déguisé en Venom, acteur dans la série Flander's Company (2 émissions^[1]).
- Florian Brun, reçu pour la première fois dans son rôle de "PQman" (2 émissions^[1]).
- Nicolas Marciniak, reçu dans le rôle du "Super Bolchevik de Noël" (1 émission).
- Mathieu Rochefeuille, reçu lors de la 100e, puis avec son frère jumeau Vincent lors du test de New Super Mario Bros. Wii.

Diffusion

1ère Diffusion

Un nouvel épisode est diffusé chaque mercredi soir vers 19h30 après l'émission 101%, sauf en cas de jeu 18+ où il est diffusé après 22h30. Des rediffusions sont programmées toute le reste de la semaine sur Nolife, et le dimanche sur Cinaps TV.

Rediffusions

Des rediffusions nombreuses sont programmées tout au long de la semaine sur Nolife.

- Le dernier épisode est rediffusé :
 - Mercredi vers 22H30 et 1H30
 - Jeudi à 8H, 11H, 13H, 15H et 17H
- Des rediffusions aléatoires ont lieu :
 - Lundi au Vendredi vers 18H30
 - Mercredi vers 11H
 - Vendredi vers 23H et 2H (jeu 18+ aléatoire)
 - Samedi vers 13H (2 émissions à la suite)
 - Dimanche vers 18H

Sources

- Le site officiel de Marcus ^[2]
- Le site de la chaîne Nolife ^[1]

Références

[1] dont l'émission numéro 100

[2] <http://www.marcus.canalserveur.com>

101%

101% est l'émission principale de la chaîne Nolife (télévision). Il s'agit d'un magazine diffusé quotidiennement en semaine et rediffusé le week-end consacré à l'actualité vidéoludique, avec des critiques de jeux vidéo, des reportages sur les dernières sorties de jeux vidéo, sur la musique et la culture japonaises, ainsi que des rubriques portant sur la vie de la chaîne et la culture Geek.

101% est réalisé par Alex Pilot et présentée en alternance par Benoît Legrand et Philippe Nègre, sauf le Vendredi où l'émission est présentée par un ou plusieurs invités (membre de l'équipe technique ou rédactionnelle de la chaîne, artiste japonais, téléspectateur de la chaîne, personnage d'une des séries diffusées sur la chaîne...), selon le crédo "le vendredi, c'est n'importe qui".

Rubriques de 101%

Avec les news et les critiques de jeu, 101% propose 2 ou 3 chroniques quotidiennes.

- *Oscillations* (le lundi) : Décryptage des thèmes musicaux d'un jeu
- *Debug mode* (un lundi sur deux) : Les coulisses de la chaîne
- *Hidden Palace* (un lundi sur deux) : Les secrets des jeux vidéo
- *Temps perdu'* (le mardi) : Présentation de quelques jeux flash pour occuper les heures supplémentaires car « Pour gagner plus, jouez plus »
- *Retro And Magic* (le mardi) : Rétrospective d'une série de jeux vidéo ou d'un éditeur
- *Vue Subjective Mini* (un mercredi sur deux) : Critique des sorties des films asiatiques
- *RoadStrip Light* (un mercredi sur deux) : Critique des sorties BD et Comics
- *La minute du geek* (le mercredi) : Dénonciation des idées reçues dans les jeux vidéo ou la culture Geek
- *Tôkyô café* (le mercredi) : Suzuka Asaoka fait le lien entre les cultures française et japonaise
- *Mon souvenir* (le jeudi) : Un invité raconte son plus beau souvenir vidéoludique, illustré de séquences du jeu en question
- *OTO* (le jeudi) : L'actualité de la musique japonaise et les nouveaux clips visibles sur l'antenne de Nolife
- *Double Face* (le vendredi) : Présentation d'un jeu de rôle papier ou d'un jeu de cartes à collectionner
- *Sorties anime et manga* (le vendredi) : Critique des sorties de DVD d'animes et de mangas

Notes et références

- **(fr)** Le site de la chaîne Nolife ^[1]
- **(fr)** Article sur le wiki de la chaîne ^[1]

Références

[1] <http://www.nocle.fr/nolife-wiki/index.php?title=101%25>

Les "cas" Nolife et Cie.

Nolife

Un **nolife**^[1] est une personne qui consacre une très grande part (si ce n'est l'exclusivité) de son temps à pratiquer sa passion, voire son travail, au détriment d'autres activités. Cette addiction affecte ses relations sociales et sentimentales.

Le terme est le plus souvent utilisé pour désigner un joueur souffrant d'une forte dépendance au jeu vidéo ou à l'ordinateur.

Origine

Ce terme a vu le jour dans l'Internet et les jeux de rôle qui se sont retrouvés par la suite sur le net lorsque les premiers jeux en ligne commencèrent à être commercialisés. Le terme était à l'origine cantonné à certains genres, comme les FPS, et était utilisé sur des jeux de type MMORPG uniquement pour désigner les joueurs tellement impliqués qu'ils étaient considérés comme des accros parmi les *hardcore gamers*, c'est-à-dire par ceux qui sont eux-mêmes des joueurs très réguliers. Cette expression s'est propagée sur le net, notamment avec l'engouement des joueurs pour le genre MMORPG (tels que *World of Warcraft*) ou de CORPG (tels que *Guild Wars*) qui permet l'existence d'un monde persistant et commun, indépendant de l'absence des joueurs déconnectés mais fortement dépendant de la contribution collective et coordonnée des joueurs connectés (par exemple pour explorer entièrement un donjon). Auprès du grand public et de la plupart des joueurs, le terme *no life* a depuis pris une acception plus généraliste, étant devenu à la fois le superlatif et un synonyme de *hardcore gamer*. Généralement, le stéréotype du *nolife* est peu flatteur : censé s'investir démesurément dans sa passion, il n'en décroche quasiment plus. L'arrêt de toute autre activité entraîne donc une image assez négative : mauvaise hygiène, difficultés scolaires, professionnelles, amoureuses ou sociales, incompréhension de son entourage, introversions, mal-être.

Aujourd'hui, beaucoup de nolifes pensent garder une vie sociale saine, ils passent le reste de leur temps libre sur leur ordinateur sans que cela n'affecte pour autant, à leurs yeux, leur personnalité et leur vie sociale de manière dangereuse. Pour eux, le jeu est un loisir comme un autre, et le terme *nolife*, dans les jeux vidéo, est perçu comme une banalité. Cependant, selon certains psychanalystes, les accros du virtuels souffriraient tous d'une image de soi défaillante et cette addiction jouerait le rôle d'antidépresseur^[2].

Causes

Les causes de cette évolution peuvent être multiples, elle peut être notamment due à un important mal être social, un refus d'affronter les différentes pressions auxquelles sont soumis la plupart des individus (éducation, examens, travail). Dans les sociétés modernes, certaines personnes plus fragiles émotionnellement (notamment les adolescents^[3]) ne supportent pas l'évaluation permanente dont elles sont l'objet et préfèrent s'isoler. Les jeux vidéo peuvent être une porte de sortie, un moyen de s'isoler et d'éviter cette pression. Ils agissent alors à la manière d'un antidépresseur permettant de fuir son corps et l'environnement réel suite à un choc émotionnel (par exemple une rupture amoureuse), et évitant ainsi les pensées suicidaires jusqu'à retrouver une saine estime de soi dans un milieu protégé^[4]. Le phénomène touche davantage les personnes portant un faible intérêt à leur horizon professionnel, mais selon le cas ce peut être une fuite ou un refuge^[5].

D'autres causes peuvent être évoquées :

- l'ennui, qui fait que faute de mieux, le *nolife* se consacre uniquement aux jeux vidéo.
-

- le besoin de combler un vide émotionnel ou d'être reconnu par les autres.
- l'envie pour le joueur de fuir son quotidien pour diverses raisons, l'addiction aux jeux vidéo est parfois consciemment considérée comme un moindre mal par le joueur lui-même (notamment par rapport à la consommation de drogues ou à des relations sociales douteuses).
- les systèmes de récompenses des jeux vidéo établis de manière à entraîner une dépendance lourde au jeu vidéo^[3], et ce par le biais de la compétition et de la reconnaissance sociale entre les joueurs, ou par le biais de l'augmentation de la difficulté ou du temps nécessaire à l'obtention d'améliorations envisageables appâtant les joueurs soucieux de se perfectionner (rareté des objets). Tout ceci est caractéristique des jeux dits sans fin.
- l'existence de systèmes formels et informels de réputation, très importants aux yeux des joueurs, qui va privilégier, entre autres, une disponibilité importante des joueurs^[3] et sera un critère d'admissibilité dans de nombreuses guildes.
- le goût de parader, afficher son avancée virtuelle (titres, équipement, richesses en « points »).
- la tendance générationnelle croissante privilégiant davantage les divertissements et activités à domicile que celles s'effectuant à l'extérieur^[6]. Certains parlent même d'expériences physiques lorsqu'ils vivent des événements virtuels socialisant (par exemple se promener ou pêcher avec un ami par le biais des avatars)^[7].
- l'aliénation possible entre l'internaute et l'avatar, intermédiaire mais seul dépositaire du regard de l'autre. Cette interdépendance présente un danger connu des psychologues^[4].^[7]
- ou même tout simplement le côté normatif de la société, qui affecte de considérer comme catégorie à part, voire méprisable, tous les individus ne conformant pas leur existence au modèle considéré comme standard.

L'univers virtuel étant idéal pour favoriser son narcissisme, l'avatar devient un moyen d'être reconnu et aimé sans être attaqué dans la vie réelle^[4]. Les nolifes s'investissent lourdement dans la recherche d'échanges, de relations, qui ne pourront pas leur causer de souffrances ou remettre en cause l'image qu'ils ont d'eux-mêmes. C'est l'aspect « social » virtuel, puisque les joueurs sont anonymes et peuvent donc se faire passer pour ce qu'ils ne sont pas, à l'abri derrière leur écran et leur *skin* (apparence virtuelle et idéale de leur personnage)^[8]. Néanmoins, plus rarement^[3], certains joueurs peuvent créer des liens dans leur vie virtuelle (à la suite d'aventures en commun, par exemple), qui seront transférés dans la « vie réelle » : certains adeptes de ces jeux se rencontrent réellement et deviennent amis dans la vraie vie (IRL *In Real Life*, par opposition aux rencontres dites virtuelles, ou "I.G", c'est-à-dire *in game*).

Conséquences

La pratique ininterrompue entraîne plusieurs conséquences qui finissent par affecter à la fois le joueur et son entourage.

Cela se répercute sur les liens sociaux du joueur, puisqu'il fréquente beaucoup moins ses amis s'il en a, et ne participe plus à des activités de groupe ou plus généralement à des activités en extérieur.

Son hygiène de vie peut également souffrir d'une pratique intensive du jeu vidéo. Il peut également, dans les cas les plus extrêmes, mettre en péril sa propre santé en se nourrissant de manière aléatoire et déséquilibrée.

Il peut aussi faire l'objet d'une fatigue visuelle car les yeux travaillent beaucoup plus longtemps et sont soumis à une concentration permanente (en moyenne, un homme cligne six fois des yeux par minute devant un écran).

Les concepteurs de jeux sont conscients du caractère addictif de leurs créations^[3].

Cas extrêmes, les *hikikomori* japonais

On peut comparer le *nolife* au *hikikomori*, son homologue japonais, dont la vie sociale est bien souvent pauvre, résultant d'un enfermement quasi perpétuel dans sa chambre pendant de longues durées, jusqu'à plusieurs jours ou semaines d'affilée. Il en sort seulement pour prendre sa douche hebdomadaire et pour vider ses ordures qui s'entassent dans la chambre – ou encore aller à l'école quand il y est obligé.

Le fait pour un jeune Japonais de devenir un *hikikomori* provient souvent d'une honte terrible, d'un harcèlement moral et/ou physique, d'un échec à un examen et surtout d'un profond mal-être dans la société. Considérée comme une alternative au suicide, c'est une pratique fortement implantée au Japon.

Pathologie ou insulte ?

Le terme *nolife* est souvent utilisé par des personnes frustrées elles-mêmes par ce que le *nolife* engendre en termes de richesse virtuelle et de compétition ; il est aussi utilisé par les personnes envieuses (par exemple dans un jeu lorsque l'équipement du personnage d'autrui est de meilleure qualité que le sien) ou au contraire par des personnes soucieuses du bien-être individuel et collectif. Il est souvent utilisé pour tenter de blesser moralement un joueur adverse (cependant, les joueurs ont bien peu de moyens de vérifier le mode de vie des autres joueurs).

On retrouve souvent des acronymes anglo-saxons y faisant référence, tel que *GAL* (pour « *Get A Life* », que l'on pourrait traduire en français par l'expression « trouve-toi une vie »).

Malgré ce mépris, certains *nolife* apportent leurs contributions à la qualité de l'environnement virtuel des jeux multijoueurs, car leur expérience du jeu et leur implication est, a priori, plus grande que celle des autres joueurs (rapport temps/connaissance) ; ils peuvent éventuellement jouer le rôle de modèles à suivre dans leur communauté en acceptant de s'en tenir à une étiquette stricte, en accédant à des pouvoirs de modération, ou en aidant les nouveaux joueurs à se familiariser dans un nouvel univers. Le fait de passer beaucoup de temps dans ces environnements virtuels et le fait qu'ils les apprécient démesurément les rend plus soucieux de leur évolution^[9].

D'un autre côté, le *nolife* apporte peu à la société, il consomme mais parfois il ne travaille ni n'étudie pendant de longs mois. Son énergie est accaparée par un ou plusieurs passe-temps^[10] qui, dans la mesure où la construction d'un avatar est une entreprise qui n'a pas de conséquence directe sur le monde réel, peuvent s'avérer peu constructifs pour son développement personnel^[11]. C'est pour ces raisons que le *nolife* peut être la cible de moqueries de la part des individus ayant un mode de vie plus équilibré. La pratique des jeux vidéo est un exercice plus ou moins intellectuel et visuel qui peut avoir des conséquences plus ou moins bénéfiques dans le développement personnel d'un joueur, mais de toute évidence, les biens virtuels ainsi que les compétences développées dans un jeu vidéo sont difficilement exploitables dans la vie réelle^[12].

En effet, à cause de ce déséquilibre qu'il entretient par une vie sociale limitée au profit d'une vie virtuelle, un fort besoin de reconnaissance virtuelle et de compensation peut être ressenti, ce qui peut motiver le *nolife* à accumuler des « richesses » virtuelles en grande quantité (des pièces d'or, des objets rares) et à le montrer, par le biais de l'achat d'articles de luxe notamment. La reconnaissance virtuelle peut se faire sur d'autres terrains comme l'obtention de titres distinctifs, ou encore la réalisation de vidéos afin de montrer ses compétences (son *skill*) aux autres joueurs sur un forum ou sur un site spécialisé.

On comprendra donc qu'à l'inverse du *nolife* "vertueux", on peut rencontrer des *nolifes* qui ne cherchent à parfaire leur avatar que dans le but de pouvoir manifester du mépris à l'égard des avatars les moins travaillés, pour se sentir plus fort qu'autrui.

La participation à des entreprises collectives dans le monde virtuel, comme l'encyclopédie libre, est compatible avec une tendance *nolife*. Plusieurs participants le mettent en évidence sur leur page personnelle par des formules telles que *J'arrête quand je veux* ou *Ne commencez pas*. La recherche de reconnaissance virtuelle se déploie dans les pages personnelles.

En milieu scolaire, le terme "nolife" est aussi employé par les adolescents comme insulte désignant les élèves très studieux. Dans cette acception, il remplace le terme de "polar" autrefois utilisé pour les élèves "polarisés" sur leur travail.

Articles connexes

- Aspects psychologiques et sociaux :
 - Exclusion sociale
 - Dépendance au jeu vidéo
- Jargons proches :
 - Otaku (essentiellement fans de manga)
 - Geek, Nerd (fan d'informatique, de science fiction et de fantasy)
 - Hardcore gamer (jeux vidéo)
 - Hikikomori (cas pathologique)
- Culture :
 - *Make Love, Not Warcraft* (South Park)

Références

- [1] De l'anglais « *no life* », littéralement « pas de vie » ou « sans vie ».
- [2] interview de M. Stora, psychanalyste., « Voyage dans les mondes virtuels », dans *Enjeux*, Décembre 2007 (ISSN 1167-2196 (<http://worldcat.org/issn/1167-2196&lang=fr>))
- [3] interview de D. Kaplan, économiste., « Voyage dans les mondes virtuels », dans *Enjeux*, Décembre 2007 (ISSN 1167-2196 (<http://worldcat.org/issn/1167-2196&lang=fr>))
- [4] interview de T.Gaon et F.Georges, psychologues., « Voyage dans les mondes virtuels », dans *Enjeux*, Décembre 2007 (ISSN 1167-2196 (<http://worldcat.org/issn/1167-2196&lang=fr>))
- [5] **(en)** E. Castronova, « Exodus to virtual worlds predicted (<http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/7138103.stm>) ». Consulté le 12 juin 2008
- [6] **(en)** Virtual reality will replace the outdoor activities (http://www.efluxmedia.com/news_Study_Says_Virtual_Reality_Will_Replace_The_Outdoor_Activities_13622.html), eFluxMedia. Consulté le 12 juin 2008
- [7] **(en)** John Suler, « Psychology of Avatars and ... / Let's get physical (<http://www-usr.rider.edu/~suler/psyber/psyav.html#Personal>) ». Consulté le 12 juin 2008
- [8] **(en)** John Suler, « Psychology of Cyberspace / The Online Disinhibition Effect (<http://www-usr.rider.edu/~suler/psyber/disinhibit.html>) ». Consulté le 12 juin 2008
- [9] **(en)** Wizards : the heart of an online community (<http://www-usr.rider.edu/~suler/psyber/wizards.html>). Consulté le 12 juin 2008. « To make Palace a better place », p. The Psychology of the Individual in Cyberspace
- [10] **(fr)** Eric Nunès, « Dans le monde virtuel des "nolife" (<http://www.lemonde.fr/web/panorama/0,11-0@2-781732,32-801738,0.html>) », LeMonde.fr. Mis en ligne le 7 août 2006, consulté le 16 août 2008
- [11] **(fr)** T.Gaon, « Psychopathologie des jeux en ligne (http://www.omnsh.org/article.php?id_article=129) ». Consulté le 12 juin 2008
- [12] **(en)** BBC News, témoignages, « My life as an online gamer (<http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4198918.stm>) ». Consulté le 12 juin 2008

Otaku

Otaku (おたく en hiragana, ou お宅 en faisant usage du kanji) est une personne qui consacre la quasi totalité de son temps à une activité d'intérieur obsessionnelle comme les mangas, animes, ou encore les jeux vidéo. Le terme japonais est composé de la préposition honorifique « o » (お) et du substantif « taku » (宅) signifiant « maison », « demeure », le « chez-soi ».

Description

À l'origine, cette expression n'avait pas le sens qu'on peut lui connaître maintenant : *otaku*, en japonais, c'est « votre maison » et donc, par extension, une façon polie de vouvoyer son interlocuteur. Il semblerait que cette tournure ait été très prisée parmi les amateurs d'animation et de manga et, par extension, que le sens du terme ait évolué pour désigner aujourd'hui toute personne se consacrant à un *hobby*, le plus souvent fait en intérieur — le terme a par la suite acquis une connotation péjorative. Il désigne aujourd'hui (du moins au Japon) une personne qui se replie sur elle-même et ne vit plus que pour une passion : poupée, culte d'une « idole » (une jeune chanteuse par exemple), ordinateur (*nerd*), jeu vidéo, etc.

En japonais, la graphie permet de distinguer les deux emplois : お宅 (*otaku*), c'est « chez vous », alors que オタク (*otaku*), c'est le passionné monomaniacal dont il est question dans cet article. Bon nombre de personnes âgées, au Japon, ne connaissent d'ailleurs que le premier sens. Par ailleurs, dans le sens de monomaniacal, il s'utilise souvent avec un mot le précisant. Par exemple, un fan d'*anime* sera un *anime otaku* ou *aniota*, un *otaku* malsain sera un *kimo-ota* (pour *kimoi otaku*, lui-même pour *kimochi warui otaku*).

Cette nouvelle signification est donc très proche du sens premier du mot, c'est-à-dire « une personne qui reste chez elle et qui ne sort pas », qui vit en ermite.

Un terme plus récent commence à s'imposer pour décrire une personne qui reste cloîtrée chez elle, celui de *Hikikomori*. Ce mot fut popularisé en France par la série *Bienvenue à NHK* qui décrit avec humour et réalisme les différents aspects qui caractérisent ces individus. Mais le terme *otaku* reste largement usité même si il a évolué. Au XXI^e siècle ce terme décrit toujours un individu obsédé par une passion exclusive qui lui sert de rempart face à une société qu'il refuse, mais sans pour autant être enfermé chez lui et coupé de toute relation sociale comme le serait un *Hikikomori*.

En effet, le développement des nouveaux moyens de communication a contribué à développer une véritable communauté *otaku* qu'il est fréquent de voir se réunir physiquement au sein de clubs ou d'associations, voire organiser des manifestations de promotion de leur passion. Ces groupes sont d'ailleurs devenus de véritables acteurs économiques au poids considérable.

Au départ, l'*otaku* était considéré par les Japonais comme un inadapté. Depuis la création du Studio Gainax (*Evangelion...*), composé exclusivement d'*otakus*, ce point de vue tend à évoluer. Ce studio a d'ailleurs réalisé deux OAVs ayant pour héros des *otakus* : *Otaku no Video*, suivi de *More Otaku no Video*. Plus récemment, *Genshiken* ainsi que *Otakus in Love*, *Densha Otoko*, *NHK ni yōkoso!* et Lucky☆Star abordaient également le sujet. "Otaku girls" (KONJOH natsumi) est un nouveau manga sorti qui aborde ce sujet avec humour.

Contrairement à sa signification (au sens de monomaniacal) dans la culture japonaise, ce terme est moins péjoratif en France, où il désigne plus généralement les fans de manga et de janimation (voire de jeux vidéo) sans les connotations d'isolation sociale.



Akihabara, Tôkyô

Bibliographie et filmographie

- **Otaku : fils de l'Empire du virtuel**, documentaire réalisé par Jean-Jacques Beineix et Jackie Bastide, diffusé en 1994 sur France 2, abordant le thème de ce type de personnalité sociale alors émergente au Japon.

Le reportage est assez contestable dans le sens où J.-J. Beineix cherche plus les images choc qu'il n'explique réellement le phénomène socialement parlant. En effet il consiste en une galerie de portraits extrêmes triés sur le volet par J.-J. Beineix et son équipe et exposés non comme une minorité presque pathologique mais comme une majorité parmi les fans japonais. Dans le milieu français, bien des fans ont souffert énormément de la publicité négative de ce reportage passant à une heure de grande écoute, faisant reculer de quelques années en arrière les efforts d'intégration de la culture japanime en France.

- **Otaku, les enfants du virtuel**, de Étienne Barral, publié en 1999, l'envers et l'enfer des jeux vus à travers les jeunes devenus autistes à force de jouer^[1]. ISBN 2-290-31205-3 .
- **Génération Otaku - Les enfants de la postmodernité**, de Hiroki Azuma, février 2008, Hachette Littératures. Best-seller au Japon, cet essai du philosophe japonais Hiroki Azuma a le grand mérite de prendre au sérieux le phénomène Otaku, nom donné à ces jeunes (et parfois moins jeunes) fans de manga, de jeux vidéo et de dessins animés. L'auteur analyse sans les juger les produits qui façonnent cette culture et y décèle certaines des grandes caractéristiques de la post-modernité (perte des repères, des Grands Récits, de la frontière entre l'original et sa copie, entre auteur et consommateur, création en réseau, etc.). Parallèlement, il observe dans notre post-modernité les raisons profondes du succès grandissant de cette culture Otaku. ISBN 978-2-01-237233-7

Voir aussi

Articles connexes

- Geek
- Hardcore gamer
- Hikikomori
- Mywarp
- Neet
- Nerd
- Nolife
- PGM, aussi appelé ProfessionalGamer
- Dépendance aux jeux vidéo
- Otaku, revue spécialisée dans la culture et les loisirs japonais

Liens externes

- **(fr)** *L' « otaku » et la « sabukalu » au Japon*^[2], un essai culturel franco-japonais
- **(fr)** *Génération virtuelle : Le phénomène japonais "otaku"*^[3], un article scientifique sur le phénomène otaku

Références

[1] « Voyage dans les mondes virtuels », dans *Enjeux*, Décembre 2007 (ISSN 1167-2196 (<http://worldcat.org/issn/1167-2196&lang=fr>))

[2] <http://bonzour.fr/blogs/splendetokyo.php?itemid=58>

[3] http://www.omnsh.org/article.php3?id_article=61

Geek

Le terme *geek* (/gɪk/, prononciation anglaise /gi:k/) est un anglicisme désignant une personne passionnée, parfois de manière intense, par un domaine précis. Il s'emploie entre autres dans le domaine de l'informatique ainsi que dans celui de la science-fiction.

L'archétype le plus célèbre du *geek* est celui du jeune (ou de l'adulte resté jeune) féru de sciences/maths/logique, qui s'intéresse également aux nouvelles technologies et aux univers fantastiques (comics, science-fiction, heroic fantasy, etc.). Cette passion s'applique concrètement par de nombreuses activités, telles que le jeu de rôle, le cinéma, les jeux vidéo ou encore la programmation informatique.

Il y a souvent confusion entre les geeks, les nolifes, et les nerds, bien que cette confusion soit généralement mal perçue par les geeks eux-mêmes^[1]. De même, un amalgame est souvent fait entre les personnes passionnées de hautes technologies (les technophiles) et les geeks en général^[2].

Origine du terme

Selon l'Oxford American Dictionary (**en**), l'origine du mot se trouve dans le moyen haut-allemand *Geck*, qui désigne un fou, un espiègle et du néerlandais *Gek* qui désigne quelque chose de fou^[3].

Dans le Nord et l'Est de la France, on trouve le mot patois *Gicque* qui désigne un fou de carnaval. En Alsace, lors des défilés de carnaval, on porte des *Shellekapp*, *Gickeleshut* ou bien des *Bonnets de Gicque*, avec des pointes et des clochettes. Lors des bals du Carnaval de Dunkerque, on danse des *Rondes de Gicques*.

Au XVIII^e siècle, dans l'Empire austro-hongrois, les cirques ambulants présentaient déjà des *Gecken*, des monstres de foire, personnes avec des déformations, femmes à barbe, etc. De nombreux arrêtés municipaux interdisaient à ces bateleurs de pénétrer dans les villes avec leurs monstres ou les obligeaient à les faire coucher avec les bêtes dans les granges.

Vers la fin du XIX^e siècle, en Amérique du Nord, dans les foires, on a commencé à présenter des *Geeks* dans les *side-shows*, ces expositions annexes aux spectacles de cirque. On y présentait souvent des *freaks* c'est-à-dire des monstres de foire, des personnes ayant un handicap étrange ou une déformation physique vraie ou fausse.

Dans ce « bestiaire », le *geek* était souvent une personne handicapée mentale (Syndrome de Down) ou bien un artiste de cirque ne pouvant plus participer aux numéros habituels. Il se tenait généralement nu ou vêtu de peaux de bêtes dans une cage, couvert de boue, et rugissait et secouait les barreaux de la cage pour effrayer les visiteurs ayant payé pour le voir. On le présentait comme le « chaînon manquant », comme l'« homme sauvage » capturé en forêt. Parfois on lui faisait égorger ou décapiter des poulets avec ses dents et le *geek* devait faire semblant de boire leur sang.

Dans sa trilogie romanesque *The Deptford Trilogy*, l'auteur Robertson Davies décrit sa rencontre avec un artiste de cirque alcoolique que l'on force à faire le *geek* dans une cage. Aux États-Unis, le terme va ensuite être appliqué aux gens décalés et bizarres, qui ne s'intègrent pas dans la société. Dans les années 1920, des auteurs comme Meyer Levin, Upton Sinclair ou Truman Capote utilisent le terme pour désigner des hommes solitaires et un peu fous que l'on peut voir rentrer chez eux, les vêtements négligés, les cheveux en désordre et absorbés dans leurs pensées^[4].

Ce n'est que vers les années 1960, avec le développement des calculatrices puis des ordinateurs, que le terme a commencé à s'utiliser pour parler des « forts en maths » et autres « intellos » en sciences et technologies qui - dans les lycées et les universités - ne s'intéressaient pas à la plupart des activités de leurs camarades.

« Au départ, le terme vient de l'américain *freak*, *monstre de foire* », explique David Peyron, réalisant une thèse en sociologie sur la culture *geek*. « Dans les lycées, c'étaient les intellectuels mis de côté. Des intellos en sciences et nouvelles technologies. Comme ils étaient isolés, ils se sont réfugiés dans des mondes imaginaires »^[5].

Plus récemment, le terme « geek » a commencé à désigner des individus qui investissent beaucoup de temps dans une passion dévorante pour le domaine de l'informatique, aux dépens de leur vie sociale.

Le terme « geek » aujourd'hui

Toutefois, le terme s'est rapidement développé, ne désignant plus quelqu'un possédant une simple passion pour l'informatique, mais une passion pour plusieurs domaines différents parmi lesquels la science-fiction, l'informatique, ou le fantastique^{[6],[7]}.

Depuis le début du XXI^e siècle, les multiples définitions qui furent attribuées au terme *geek* peuvent se résumer par leur point commun : le geek est celui qui s'évade grâce à son imaginaire, c'est-à-dire qui se divertit grâce à celui-ci, en se passionnant pour des domaines précis (science-fiction, fantastique, informatique...) dans lesquels il aura une connaissance très précise, et en s'insérant au sein de communautés actives de passionnés.

Confusions au sujet des geeks

Il faut différencier le geek du nolife, du nerd et du technophile :

Si *nolife* et *geek* sont parfois compatibles, ils ne sont pas pour autant synonymes. Le nolife est celui dont la passion (généralement le jeu vidéo, en particulier le MMORPG) devient une addiction, puisqu'elle occupe une part démesurée dans sa vie, et va jusqu'à être un frein pour son emploi ou ses études. Ce n'est pas le cas du geek, puisque le plus souvent les geeks offrent une part raisonnable de leur temps à leur passion.

Une autre différence majeure entre les geeks et les nolifes consiste dans le fait que les geeks forment une communauté, qui se retrouve sur Internet et dans le monde réel, et possède ainsi une vie sociale. Le nolife lui n'entretient pratiquement pas ou plus de relations avec le monde extérieur, et il empiètera sur ses relations sociales pour se livrer à son activité.

On peut enfin noter que le geek aura le plus souvent des connaissances plus pointues que le nolife sur sa passion. Dans le domaine de l'informatique par exemple, quand le geek aura une connaissance précise du fonctionnement d'un ordinateur et des programmes qu'il utilise, le nolife n'aura que des connaissances élémentaires, qui lui permettront simplement d'utiliser des jeux vidéo et des fonctions peu poussées^[1].

En outre, il est important de différencier les termes *nerd* et *geek*. Ces deux termes peuvent parfois se recouper mais ne sont pas pour autant synonymes. En effet, le terme *nerd* fait davantage référence aux passionnés d'informatique ou de sciences que le terme *geek* qui englobe d'autres passions de l'ordre du fantastique ou de la science-fiction. Le *nerd* est donc une catégorie de *geek*^[1].

Enfin, la différence entre *geek* et *technophile* est simple, puisque radicale : le technophile est celui qui apprécie l'usage d'un téléphone portable, d'un ordinateur, d'Internet, en bref, des nouvelles technologies. Or, si tous les geeks ou presque sont technophiles, un utilisateur de téléphone portable n'est bien sûr pas nécessairement un *geek*^[2].

Exemples d'activités geeks

Un geek est souvent adepte d'un univers ou d'une activité particulière. En général, une activité peut être considérée comme geek si elle entretient un rapport très étroit avec les nouvelles technologies et/ou avec des univers fantastiques :

- Informatique et sciences
- Une cinéphilie orientée vers les films de genre (fantastique, horreur et heroic fantasy : Le Seigneur des anneaux, Conan le Barbare, science-fiction : Star Wars, Star Trek...)
- Univers littéraires tels que ceux de H.P. Lovecraft, J. R. R. Tolkien, Franck Herbert, Philip K. Dick, Peter F. Hamilton, William Gibson, Isaac Asimov, Terry Pratchett... ainsi que les livres basés sur les univers de Star Wars et de Star Trek
- Comics
- Jeux de rôle (le plus souvent issus des univers précités, ou d'univers spécifiques, comme pour Donjons et Dragons) et jeux de société (y compris les jeux originaux tels que les jeux de Steve Jackson)

- Jeu de rôle grandeur nature et cosplay
- Wargames (jeux de stratégie avec figurines) dont sont issus par exemple les univers de Warhammer ou Warhammer 40000
- Jeux vidéo et jeux en ligne (MMORPG, notamment l'exemple typique de World of Warcraft)
- Mangas, et plus largement japanophilie

« Rencontres geeks »

Il est difficile de fixer la limite entre une rencontre que l'on peut qualifier de *geek* ou une simple rencontre d'amateurs. Généralement, seuls l'état d'esprit et l'idée qu'en retiennent les participants peuvent faire la différence. Quoiqu'il arrive, les manifestations qualifiées de rencontres *geeks* traitent des thèmes des technologies, de la SF ou associés. Il s'agira d'un regroupement de passionnés, profitant de la manifestation pour se retrouver et pratiquer ensemble leur activité favorite.

- Les rencontres du logiciel libre, qu'elles soient locales ou mondiales.
- Les rencontres de jeux multi-joueurs de toutes sortes, les lan-parties, les présentations ou les ventes de nouveaux jeux informatiques ne sont pas en elles-mêmes des rencontres geeks, mais des rencontres de passionnés de jeux vidéo. Cependant, il arrive souvent que ces manifestations soient un lieu de rencontre pour les geeks adeptes d'un même univers.
- Les conventions de jeu de rôle grandeur nature, voire de reconstitution historique.
- Les conventions et tournois de jeux de rôle ou de wargames
- Les grands rassemblements de passionnés, qui représentent un évènement majeur où se retrouvent, souvent chaque année, un grand nombre de geeks adeptes d'un même univers. La Japan Expo en est un exemple.

La mesure du niveau de « geekness » et les catégories de geeks

La mesure du niveau de « *geekness* » (ou de « geekitude ») est un des points de la culture geek. Il s'agit de mesurer à quel degré la personne est un geek, en se basant sur le critère de sa connaissance des domaines précités.

Cette mesure peut être réalisée à l'aide de différents tests, chacun mettant plus ou moins l'accent sur un ou des aspects de la culture geek et proposant des résultats plus ou moins complets (allant d'un simple « taux de *geekness* » mesuré en pourcentage à des données bien plus complètes comme par exemple la « catégorie » de geek)^[8].

Les geeks aiment en effet s'inclure dans des catégories qui rassemblent tous les geeks adeptes des mêmes activités. On trouve les geeks informaticiens, les geeks fans de comics, les geeks rôlistes, et même les gothiques geeks^[9].

L'informatique et les geeks : le sujet de prédilection

S'il existait un sujet qui rassemble toutes les catégories de geeks, ce serait l'informatique. En effet, la plupart des geeks, qu'ils soient particulièrement adeptes de programmation ou non, entretiennent un rapport étroit avec l'informatique et les nouvelles technologies, et sauront se servir d'un ordinateur à un niveau plus élevé qu'un individu moyen. Cela entraîne parfois entre les geeks une certaine appropriation de l'informatique, chaque geek se reconnaissant une compétence dans le domaine, ce qui peut donner lieu à de longs débats sur le sujet.

La fonction principale de l'informatique chez les geeks est en réalité de souder la communauté des passionnés, par le biais par exemple de forums de discussion ou d'équipes de joueurs (dans le cas des jeux vidéo). Cette pratique sociale informatisée se combine par ailleurs avec des rencontres bien réelles entre geeks, comme précisé plus haut.

Cette importance de l'informatique chez les geeks a donné lieu à une conception erronée du geek, qui serait alors un simple adepte d'informatique ou d'outils technologiques modernes. Cette conception est tout à fait partielle puisque le geek ne se limite pas à une simple utilisation d'outils technologiques^[2].

Le « syndrome geek »

Le 9 décembre 2001, un article signé Steve Silberman dans *Wired*^[10] a annoncé une très forte fréquence d'autisme et de syndrome d'Asperger parmi les enfants des informaticiens de la Silicon Valley (USA). L'expression est restée, surtout pour les personnes atteintes du syndrome d'Asperger.

Le geek dans la fiction

Bandes dessinées

- *Les Cybériens*, de François Cointe
- *Ordinateur mon ami* et *Cyberculture mon amour*, de Lewis Trondheim
- *Pussey!*, de Daniel Clowes
- *Les Geeks*, de GANG, Thomas Labourot et Christian Lerolle
- *Les Informaticiens*, de Brrémaud et Mathieu Reynès (*collection Bamboo*)

Web-séries

- **(fr)** Hello geekette
- **(en)** *The Guild*

Webcomics

- *Geek's World*, de Salagir
- *Piled Higher and Deeper* de Jorge Cham
- *PvP Online* de Scott R. Kurtz^[11]
- *Applegeeks* de Mohammad Haque et Ananth Panagariya
- *User Friendly* de J.D. « Illiad » Frazer
- *Plus Tard...* de NeoGrifteR^[12]
- *Ctrl+Alt+Del* de Tim « Absath » Buckley
- *xkcd* de Randall Munroe
- *Sabrina Online* d'Eric W. Schwartz^[13]
- *Le Geektionnerd* de Simon « Gee » Giraudot^[14]

Films

Ici sont cités quelques films où des informaticiens (souvent *hackers*) sont les héros mais aussi présentant un ou plusieurs geeks comme personnages principaux.

- *Tron* de Steven Lisberger (1983)
 - *WarGames* de John Badham (1983)
 - *Les Tronches* de Jeff Kanew (1984)
 - *Weird science* de John Hughes (1985)
 - *Les Experts* de Phil Alden Robinson (1992)
 - *Mallrats* de Kevin Smith
 - *Clerks* de Kevin Smith (1994)
 - *Pirates of Silicon Valley* de Martyn Burke (1999)
 - *Matrix* I, II et III de Andy et Larry Wachowski, véritable héroïsation du *geek*.
 - *Avalon* de Mamoru Oshii (2001)
 - *Antitrust (film)* écrit par Howard Franklin et dirigé par Peter Howitt (2001)
 - *Napoleon Dynamite* de Jared Hess (2003)
-

- *Geekus*, documentaire de Olivier Marmey (2004)
- *Grandma's Boy* de Nicholas Goossen (2006)
- *Ben X*, de Nic Balthazar (2007)

Romans

- L'œuvre de J. R. R. Tolkien
- *Conan le Barbare* de Robert E. Howard
- Les Annales du Disque-Monde de Terry Pratchett
- Les romans de Isaac Asimov et notamment le Cycle de Fondation
- Le cycle des Univers de Dune de Frank Herbert
- L'œuvre de *H. P. Lovecraft*
- *Le Neuromancien* de William Gibson (père fondateur du cyberpunk)
- *Microserfs* et *jPod* de Douglas Coupland
- La « Trilogie en cinq volumes » *H2G2* de Douglas Adams :
 - *Le Guide du voyageur galactique*
 - *Le Dernier Restaurant avant la fin du monde*
 - *La Vie, l'Univers et le Reste*
 - *Salut, et encore merci pour le poisson*
 - *Globalement inoffensive*
- *Ghost in the Shell* de Masamune Shirow
- *Le Sauveur de l'humanité* de Terry Pratchett
- *Schild's Ladder* (**en**) de Greg Egan
- *L'Encyclopédie du savoir relatif et absolu*, Bernard Werber

Télévision

- Les personnages
 - Alexander Lavelle Harris, Willow Rosenberg et le Trio dans la série *Buffy contre les vampires*.
 - Jerry Steiner de la série *Parker Lewis ne perd jamais*.
 - Seth Cohen dans la série *Newport Beach*
 - Le personnage du marchand de bandes dessinées dans la série *Les Simpson*.
 - Matt dans *Death Note*
- Les séries télévisées
 - *Alias*
 - *X-Files*
 - *Star Trek*
 - *Doctor Who*
 - *Farscape*
 - *Twin peaks*
 - Le prisonnier
 - *Lost*
 - *Battlestar Galactica*
 - La Quatrième Dimension (série télévisée)
 - *The Lone Gunmen*, les 3 scientifiques/hackers dans *X-Files*.
 - *Chuck*
 - *The Big Bang Theory*
 - *Freaks and Geeks* de Judd Apatow

- *Spaced* de Edgar Wright
- *The IT Crowd*
- *Code Lisa*
- *Nerdz*
- Noob
- Misfits (série)
- Hero Corp
- Les émissions
 - Le documentaire *Suck my Geek* de Tristan Schulmann et Xavier Sayanoff, diffusé sur Canal+.
 - Le reality show *Beauty and the Geek* (**en**).
 - *La Revanche des nerdZ* sur la chaîne Ztélé.
- Dessins Animées
 - Code lyoko, avec les personnages de Jérémie Belpois, Aelita Hopper, et l'histoire basée sur un super ordinateur et un monde virtuel.

Voir aussi

Articles connexes

- Nolife
- Nerd
- Otaku
- Techie
- Geek Code
- Technophilie

Liens externes

- (**fr**) Catégorie geek^[15] de l'annuaire dmoz
- (**fr**) « Le Larousse donne aux geeks ses lettres de noblesse »^[16], Clubic, 9 juin 2009.

Références

- [1] Geek / Nerd / NoLife (<http://www.travailleursduweb.com/2007/12/23/geek-nerd-nolife.html>), sur [travailleursduweb.com](http://www.travailleursduweb.com), publié le 23 décembre 2007.
- [2] Fillon n'est pas un geek (ou alors ça ne veut plus rien dire) (<http://www.rue89.com/2009/06/20/fillon-nest-pas-un-geek-ou-alors-ca-ne-veut-plus-rien-dire>), sur [Rue89](http://www.rue89.com), publié le 20 juin 2009.
- [3] *Ik ben gek*, qui signifie : *Je suis fou*
- [4] Tentative d'étymologie du mot geek (<http://blog.lefigaro.fr/hightech/2008/01-geek-tentative-detymologie.html>), par le Figaro en 2008.
- [5] *Le Monde* 2, 17 novembre 2007, p. 43.
- [6] Nolife, la télé qui réveille les geeks (<http://www.ecrans.fr/Nolife-la-tele-qui-reveille-les.html>), article de Libération, publié le 6 mars 2007.
- [7] Suivez le geek - « T'es geek, toi ? » (11) : David Peyron, doctorant en sciences de l'information et de la communication (<http://blog.lefigaro.fr/hightech/2009/01/tes-geek-toi-11-david-peyron-t.html>), *Le Figaro*, publié le 26 janvier 2009.
- [8] Un exemple de test : *The Geek Test* (<http://www.innergeek.us/francais.html>).
- [9] Le poster de Scott Johnson, qui tente de référencer les différentes catégories de geeks : (**en**) *56 Geeks Poster* (http://myextralife.com/56geeks/big_poster.php).
- [10] (**en**) *The Geek Syndrome* (http://www.wired.com/wired/archive/9.12/aspergers_pr.html).
- [11] (**en**) *PvP Online* (<http://www.pvponline.com/>)
- [12] Plus Tard... (<http://neogrifter.free.fr/plustard/>)
- [13] *Sabrina Online* (http://fr.wikifur.com/wiki/Sabrina_Online).
- [14] Le Geektionerd (<http://geektionerd.canalblog.com>).

[15] http://www.dmoz.org/World/Fran%a7ais/Soci%a9t%a9/Cultures_alternatives/Geeks/

[16] <http://www.clubic.com/actualite-281290-geek-et-buzz-nouveaux-mots-du-petit-larousse-2010.html>

Nerd

Un **nerd** (prononcer **neurde**), dans le domaine des stéréotypes de la culture populaire, est un terme anglais désignant une personne solitaire et intelligente, à la fois socialement handicapée (mais pas toujours isolée car un nerd peut conserver une vie sociale) et passionnée par des sujets liés à la science et aux techniques. Aujourd'hui, le terme nerd peut être employé chez les personnes qui se déclarent geeks sans en avoir les connaissances techniques (courant chez les personnes relativement jeunes, passant le plus clair de leur temps devant un ordinateur à jouer^[réf. nécessaire], sans pour autant rentrer dans la catégorie des nolife).

En français, le mot qui s'en rapproche le plus est : « **polar** ». Issu du mot « polarisé », ce terme de l'argot scolaire désigne un étudiant qui concentre toute son activité sur ses seules études sans manifester aucune curiosité par ailleurs.

Apparu à la fin des années 1950 aux États-Unis, le terme est devenu plutôt péjoratif, à la différence de *geek*. En effet, comparé à un geek, un nerd est plus asocial, et plus polarisé sur ses centres d'intérêts, auxquels il consacre plus de temps.

Définition propre au jargon informatique

Fréquemment, ce qualificatif concerne une personne passionnée d'ordinateurs, passant ses journées sur Internet. Pour cette raison, le libellé de « n3rd » (écrit en Leet speak) est parfois employé pour la désigner.

Définition d'ordre général

Le langage a sans doute évolué ces dernières années suite à l'essor exponentiel de l'Internet, mais à l'origine, le terme « nerd » n'est absolument pas spécifique à l'informatique. Ce terme argotique, surtout employé par les élèves des lycées américains (qui ont l'habitude de classer les élèves en catégories pré-établies : les sportifs, les gothiques, etc.), peut se traduire par « intello » (avec la nuance péjorative que cela implique pour certains) : on peut ici se référer au stéréotype (cf. pas mal de sitcoms, comme *Sauvés par le gong* ou *Parker Lewis ne perd jamais*) du gars à lunettes inscrit au club de jeu d'échecs et/ou d'astronomie, qui a toujours réponse à tout, mais utilise des mots compliqués que personne ne comprend, ce qui agace bien ses petits camarades.

Contrairement au geek (plutôt technicien dans l'âme, et essentiellement tourné vers les nouvelles technologies comme l'informatique), le nerd se passionne pour tout ce qui touche au domaine scientifique en général (et en particulier les sciences dites « dures », comme les mathématiques ou la physique), ce qui en fait plutôt un théoricien. Il y a toutefois un point commun important entre le geek et le nerd qui consiste à faire confiance, *a priori* et en priorité à des médias informatiques pour acquérir le savoir nécessaire à l'expression de leurs doutes.

Les connotations associées au terme nerd (ainsi qu'à son cousin le geek) varient beaucoup selon les personnes qui l'emploient. On retrouve d'ailleurs la même ambiguïté avec le terme d'otaku.

Caractéristiques générales d'un nerd

Le nerd est un geek, dont il reprend les caractéristiques suivantes :

- une grande curiosité dans tous les domaines scientifiques et techniques ;
- un attrait pour les sciences, la science-fiction et tout ce qui se rapporte à la technologie ; associé à des pulsions consuméristes déraisonnées dans ces mêmes domaines;
- un désintérêt pour les modes vestimentaires ;
- un goût analytique pour la musique ;
- une certaine forme de dysfonction sociale ;
- le nerd se plaît souvent à se considérer comme un geek ;

Nerds issus de la culture populaire

- Pseudonyme avec ".qn" [**quitnerds**](ex: Alfred.qn): Représente l'attachement/l'appartenance d'une personne à la pensée nerd, source : www.quitnerds.com
- Peter Parker : identité civile de Spider-Man, en particulier dans les premières années de diffusion de ce comics.
- Brodie : (Anti-)Héros de *Mallrats*, son seul intérêt est les comics, qu'il préfère plus que tout au monde.
- Thomas Anderson : personnage central, dans sa vie réelle, dans le film *Matrix*.
- Boris Grishenko : informaticien et hacker dans le film de James Bond, *GoldenEye*.
- Wayne Szalinsky : scientifique dans *Chérie, j'ai rétréci les gosses*, ainsi que la majorité des rôles interprétés par Rick Moranis.
- Dennis Nedry (anagramme de l'adjectif anglais nerdy dérivé de nerd) : personnage de *Jurassic Park* joué par *Wayne Knight*.
- Dr. Emmett Brown (aka "DOC") : personnage du *Retour vers le futur*, joué par Christopher Lloyd.
- Le film *American Splendor* (2003) présente le personnage secondaire d'un nerd fier de l'être, joué par l'acteur Judah Friedlander
- Ross Geller : personnage de la série télévisée *Friends*, en particulier durant son adolescence.
- Steve Urkel : personnage de série télévisée *La Vie de famille*.
- Murray « Boz » Bozinsky: dans la série télévisée *Riptide*.
- Willow Rosenberg : personnage de la série télévisée *Buffy contre les vampires*.
- Jerry Steiner : personnage de la série télévisée *Parker Lewis ne perd jamais*.
- Samuel « Screech » Powers : personnage de la série télévisée *Sauvés par le gong*.
- L'agent Fox Mulder : personnage central du binôme de la série X-Files interprété par David Duchovny.
- Marshall Flinkman : personnage secondaire de la série télévisée *Alias*.
- Seth Cohen dans la série télévisée "Newport Beach The O.C." joué par Adam Brody, incarne la nouvelle mode Nerd californienne
- Abby Sciuto et Timothy McGee dans la série NCIS : enquêtes spéciales
- Les héros de la série américaine *The Big Bang Theory*, docteurs/ingénieur et nerds travaillant à Caltech.
- Gilbert "Gil" Grissom, superviseur de l'équipe de nuit du laboratoire de la police scientifique de Las Vegas dans la série *Les Experts*
- Rodney McKay, scientifique dans la série télévisée *Stargate Atlantis*.
- Chuck Bartowski vendeur informatique espion dans la série télévisée *Chuck*
- DarkAngel64 de la série télévisée *Nerdz*
- Pénélope Garcia, génie informatique de la série *Esprits criminels*
- Bob Melnikov, biochimiste dans la série *ReGenesis*, doté d'un QI de 162 et atteint du syndrome d'Asperger
- Amy Mizuno ; Gurio Umino (alias Marc); Georges Wezen: personnages de la franchise *Sailor Moon*.
- Jérémie Belpois dans l'anime *Code Lyoko*.
- Jimmy Neutron : héros éponyme du dessin animé

- Bernard Bernoulli : personnage des jeux d'aventure *Maniac Mansion* et *Day of the Tentacle* de LucasArts.
- Zero : personnage secondaire du jeu vidéo *Grand Theft Auto: San Andreas*.
- Dans "White & Nerdy", une parodie de "riddin' dirty" du rappeur milliardaire, le chanteur Weird Al Yankovic campe un nerd stéréotypé qui ressemble physiquement à Bill Gates.
- Angry Video Game Nerd : personnage de plusieurs vidéos ayant comme hobby de disserter sur les plus mauvais jeux de l'histoire des consoles.
- Craig Feldspar dans *Malcolm*
- Maurice Moss dans la série *IT Crowd*
- Presque tous les personnages de la série télévisée *Bones* et particulièrement Temperance Brennan
- Chloe O'Brian de la série *24 heures chrono*

Personnes réelles considérées comme nerds

- Bill Gates
- Steve Jobs
- Shigeru Miyamoto
- Albert Einstein

Voir aussi

Articles connexes

- Hikikomori
- Geek
- Nolife
- Otaku
- Syndrome d'Asperger

Liens et documents externes

- (en) Why nerds are unpopular ^[1], un essai examinant la corrélation apparente entre intelligence et manque de popularité dans les lycées et universités américaines
- (en) Angry Video Game nerd's official website ^[2], Site de Angry video game Nerd

Références

[1] <http://www.paulgraham.com/nerds.html>

[2] http://cinemassacre.com/Movies/Nes_Nerd.html

Hardcore gamer

Un *hardcore gamer*, terme anglais que l'on peut interpréter par « joueur inconditionnel », désigne un joueur qui s'implique énormément dans un jeu vidéo. Il joue beaucoup, et par exemple peut passer ses journées à tenter d'obtenir de meilleurs scores seul ou en équipe, souvent contre d'autres joueurs ou d'autres équipes et explore un jeu entièrement pour en dénicher ses subtilités. Le *hardcore gamer* s'apparente au *power user* qui achète le meilleur matériel électronique (informatique, console de jeux vidéo).

Définition

Les hardcore gamers peuvent désigner trois types de joueurs :

- Ceux qui consomment énormément de jeux vidéo, que ce soit en temps ou en nombre de jeux. Ce terme a été fréquemment utilisé dans les jeux de type MMORPG, néanmoins depuis l'appropriation du terme "no life" par le grand public, il semble qu'il soit plus rarement utilisé dans cette optique et la distinction entre les deux termes est de plus en plus rare alors qu'auparavant nolife ne désignait qu'une minorité au sein des Hardcore gamers.
- Ceux qui recherchent le challenge, la difficulté, la compétition. Ces joueurs sont à la recherche de jeux très techniques nécessitant un apprentissage, capables de mettre à mal leur capacités (réflexion, rapidité, précision) et de valoriser leurs talents. C'est pour cela que les hardcore gamers se tournent généralement vers les FPS, les jeux de combats, les jeux de course et les Jeu de stratégie en temps réel. Ces types de jeux proposent généralement un gameplay technique, pointu et précis, avec des challenges, des scores à battre, de la stratégie, ou de la compétition multi-joueurs, d'où leur succès auprès des hardcore gamers. ^[réf. nécessaire]
- D'autres hardcore gamers se font la compétition en cherchant toujours à repousser les limites du jeu, déjà atteintes sur certains jeux, et cherchent également à avoir la meilleure position possible qui soit, et ce dans n'importe quel classement du site ou des jeux. Sur certains sites on oblige d'envoyer une vidéo ou une photo de son record en envoyant ce record. ^[réf. nécessaire]

Connotation

Le terme *hardcore gamer* est une désignation plutôt méliorative, à la différence des termes Nerd, Geek, Nolife qui eux sont plutôt péjoratifs. Le hardcore gamer peut être considéré comme un joueur très expérimenté, très talentueux, avec une grande culture du jeu vidéo et du matériel de haut niveau. De par leur esprit de compétition, leur rage de vaincre, le talent dont ils font preuve, et leurs prouesses en rapidité et en précision, les hardcore gamers sont parfois assimilés à des sportifs de haut niveau. C'est pour cette raison que les compétitions entre joueurs sont parfois appelée e-sport (sport électronique). ^[réf. nécessaire]

E-sport

L'ensemble des compétitions entre joueurs est appelé e-sport, diminutif d'*electronic sport*. Ces compétitions de jeu vidéo sont comparées à du sport, en raison des qualités des participants qui font preuve de réflexe et de précision. Les hardcore gamers sont les athlètes de l'e-sport. Arriver à un tel niveau de jeu nécessite un entraînement intensif et du matériel de haute qualité, d'où l'analogie avec le sport. ^[réf. nécessaire]

Voir aussi

- Lexique du jeu vidéo
 - Dépendance au jeu vidéo
 - *Nerd*
 - *Geek*
-

- *Nolife*
- *Hikikomori*
- Esport

Lien externe

- Megatokyo, manga en ligne racontant les aventures de deux *hardcore gamers* ^[1]
- <http://www.esportsfrance.com/EsportsFrance>, le site français de référence sur l'esport.

Références

[1] <http://www.megatokyo.de/?lang=fr&id=1>

Hikikomori

Hikikomori (引きこもり[?]) est un mot japonais désignant une pathologie psychosociale et familiale touchant principalement des adolescents ou de jeunes adultes qui vivent cloîtrés chez leurs parents, le plus souvent dans leur chambre pendant plusieurs mois, voire plusieurs années, en refusant toute communication, même avec leur famille, et ne sortant que pour satisfaire aux impératifs des besoins corporels.

Il y aurait près d'un million de *hikikomori* au Japon, soit un jeune sur dix, et presque 1 % de la population (qui est de 127 millions). La plupart (environ 77 %) de ces personnes sont de sexe masculin, souvent des fils aînés^[1].

Ni grabataires, ni autistes, ni retardés mentaux, ils se sentent accablés par la société. Ils ont le sentiment de ne pas pouvoir accomplir leurs objectifs de vie et réagissent en s'isolant de la société.

Les causes de l'isolement

D'abord considéré à tort comme une agoraphobie par les psychologues non-japonais, ce comportement asocial semble pouvoir prendre sa source dans divers phénomènes, tels que :

- des traumatismes familiaux ou extérieurs, trouvant parfois leur origine dans l'enfance, qui privent l'individu de confiance en lui, l'empêchant de se sentir suffisamment en sécurité en dehors de la cellule familiale. Ces traumatismes peuvent trouver leur source dans le phénomène d'*ijime* (苛め[?]), un certain type de brimades scolaires, bien que cela n'en soit pas nécessairement la cause.
- la relation fusionnelle prolongée que certains aînés mâles entretiennent parfois avec leur mère, appelée populairement *mazā konpurekkusu* (マザーコンプレックス[?] de l'anglais « *mother complex* »), ou *mazakon* (マザコン[?]) en version abrégée. Elle se traduit par une carence dans la socialisation et un retard de langage, l'intolérance aux frustrations et aux contraintes du monde extérieur, à la dyade.
- la grande permissivité ou tolérance du milieu familial japonais, vis-à-vis de l'enfant (enfant-roi et tyran), qui a été décrite par les psychiatres japonais sous le terme d'*amae* (甘え[?] « fait de chercher à être gâté, choyé ou protégé (surtout par son entourage) »). Elle est renforcée par l'absence patente d'autorité et de rivalité paternelle, de punitions et de châtiments corporels, et par une grande liberté individuelle dans les loisirs et les horaires.
- la forte pression sociale, exercée sur les adolescents et les jeunes adultes dès leur scolarisation. Cette pression se manifeste de diverses façons :
 - Une forte pression scolaire relayée par la famille, attitude parentale nommée *mamagon* (ままごん[?] « mère dragon ») ou *kyōiku-mama* (教育ママ[?] « mère obsédée par l'éducation scolaire ») par les psychosociologues.
 - Une pression de groupe exercée très tôt par le système éducatif japonais lui-même, dit *gakureki-shakai* (学歴社会[?] « société obnubilée par le cursus scolaire »).

Pression scolaire

Le système scolaire japonais est particulièrement sélectif, et tous les établissements, du jardin d'enfants à l'université, sont classés (parfois uniquement de façon officieuse) en fonction de leur niveau. Lors du passage de l'école primaire au collège, puis du collège au lycée, et enfin du lycée à l'université, les élèves sont soumis à des concours d'entrée, dont la difficulté est déterminée par le rang et la renommée de l'établissement. Certains de ces concours sont si difficiles que nombre d'adolescents, après leur sortie du lycée, sont obligés de réserver une année complète à l'étude (on les appelle alors *rōnin*), afin de préparer leur entrée à l'université. L'université la plus prestigieuse et dont les examens sont les plus difficiles est l'université de Tōkyō.

Il peut aussi arriver que la pression scolaire vienne des élèves eux-mêmes, à travers le phénomène d'*ijime*. Par ce terme on désigne la mise à l'écart et le rejet par un groupe des éléments considérés comme étant « hors-norme » ; rejet qui peut se traduire par des vexations, des moqueries ou même parfois des violences. Ce phénomène, bien qu'existant dans tous les pays, peut prendre des proportions particulièrement importantes au Japon.

Pression sociale

Un syndrome nommé *gogatsu-byō* (五月病[?] « mal du mois de mai ») affecte chaque année des milliers de jeunes, au bout d'une période d'un à deux mois après la rentrée universitaire ou, plus souvent, l'embauche. Son nom vient du fait que les écoles et les entreprises, au Japon, fonctionnent toutes au rythme de l'année fiscale (avril à mars). C'est donc systématiquement en avril que l'on fait son entrée dans un nouveau milieu : nouvelle classe pour les étudiants ; nouvelle entreprise pour les jeunes salariés. Ce syndrome se présente comme une dépression réactionnelle, avec dépersonnalisation passagère ou bouffée délirante, touchant généralement les individus les plus brillants intellectuellement, les plus sensibles, et/ou ceux qui viennent de provinces et d'îles éloignées. Ces troubles, souvent expliqués par le facteur passe-partout de *stress*, révèlent souvent une fragilité de type pré-migrante également très fréquente à la Cité Universitaire de Paris^[réf. nécessaire]. Ils se résorbent généralement après le retour dans la famille (rapatriement sanitaire) ou peu après l'hospitalisation, mais l'évolution vers des troubles chroniques ou plus sévères n'est pas rare.

Ce syndrome, dans le cas de jeunes diplômés fraîchement embauchés dans une entreprise, peut s'expliquer en partie par les conditions de travail traditionnellement très dures au Japon. Le nombre de jours chômés (10 jours de congés payés la première année) est inversement proportionnel au nombre d'heures travaillées (beaucoup d'employés sont contraints de faire des heures supplémentaires). La coupure avec le monde scolaire est très nette, et très éprouvante. Mais surtout, la récession économique que subit le Japon depuis les années 90 a provoqué une occidentalisation du système de gestion des entreprises, faisant disparaître progressivement le *shūshin koyō seido* (終身雇用制度[?] « système d'emploi à vie »), qui garantissait à l'individu de pouvoir faire carrière jusqu'à la retraite dans une seule et même entreprise. Ce phénomène a provoqué l'apparition d'un besoin de « résultats » de la part de l'employé, faisant du même coup augmenter la pression qui porte sur celui-ci.

Les symptômes de l'isolement

Dans la société actuelle, il semble que de plus en plus de personnes acceptent mal la pression du monde extérieur, et peuvent ressentir une angoisse incoercible face à la contrainte relationnelle. À ne pas confondre avec une phobie — pas même une agoraphobie, dont le seul point commun est le mécanisme de défense « par évitement ».

Ainsi, ce n'est pas tant l'espace extérieur qui est anxiogène que l'implication relationnelle et non virtuelle qu'elle exige. Alors que l'*agoraphobe* sera souvent soulagé de parler à quelqu'un en particulier car cela va rompre son isolement dans l'espace ou dans la foule et lui permettre de prendre enfin le (huitième) métro, le *hikikomori*, lui, va au contraire préférer une rue déserte en pleine nuit pour aller au distributeur de boissons, car la machine sera *apathique* par excellence et anonyme (parfois parlante, mais sans attendre d'autre réponse que la pression d'un bouton), par exemple. L'essor inégalé des distributeurs automatiques de toutes sortes au Japon est peut-être en rapport avec la recrudescence des comportements d'évitement des contacts humains.

Le *hikikomori* réagit donc en se retirant complètement de la société, évitant tout contact avec le monde extérieur, surtout s'il nécessite une communication, même non-verbale, comme passer à la caisse d'un supermarché ou au *konbini*. Il s'enferme dans sa chambre pendant des durées prolongées, souvent mesurées en années. Il n'a souvent aucun ami et passe la plupart de son temps à dormir, à regarder la télévision, à jouer à l'ordinateur et à surfer sur Internet, moyen privilégié de communication (théoriquement anonyme et libre).

Ayant pris la place des *pū-tarō* (フー太郎[?] « fils aîné péteur ») puis, au sens large et relativement sympathique, tout enfant majeur et chômeur vivant aux crochets des parents) des années 1970, les *hikikomori* dans leur phase de début, incarnent un cas extrême de célibataire-chômeur endurci, mais qui annonce déjà une pathologie (une souffrance psychique).

Mais la volonté de se retirer de la société se renforce généralement progressivement. Les *hikikomori* ont l'air malheureux, sans amis, timides et peu loquaces. Souvent également, ils sont rejetés à l'école, ce qui constitue l'élément déclencheur du phénomène d'isolement.

Réaction des parents

Avoir un *hikikomori* à la maison est souvent considéré comme un problème qui doit rester interne à la famille et beaucoup de parents attendent longtemps avant de rechercher l'aide de psychologues. Les thérapeutes sont pourtant très actifs, le Japon étant un des rares pays qui possède une structure de soins à domicile et d'enseignants volontaires. Avoir un fils ou une fille *hikikomori* à la maison est encore un sujet de honte, un des derniers bastions du *haji* (恥, « la honte, le déshonneur »[?]). Aussi, au Japon, l'éducation des enfants est traditionnellement assurée par la mère. Le problème du *hikikomori* est ainsi souvent laissé à la seule charge de la mère. Au début, les parents espèrent que le problème se réglera de lui-même. Ils voient cette situation comme un passage à vide temporaire de leur enfant. Les parents ne savent donc pas quelle attitude adopter. Il est rare qu'ils forcent leur enfant à réintégrer la société.

Les effets de l'isolement

Le manque de contact social et l'isolement prolongé ont un effet dévastateur sur la mentalité des *hikikomori*. Ils perdent leurs capacités à vivre en société et les références morales normales. Souvent, ils ont des difficultés à distinguer le bien du mal. Leur poste de télévision ou leur ordinateur devient alors leur unique point de référence.

Si le *hikikomori* réintègre finalement volontairement la société - souvent après quelques années, il doit faire face à un sérieux problème : rattraper les années d'école perdues. Cela rend le retour dans la société encore plus difficile. Ils ont peur que les autres découvrent leur passé de *hikikomori*. Ils se sentent également mal à l'aise avec les étrangers.

Leur peur peut se transformer en colère et leur manque de références morales peut les conduire à des comportements violents voire criminels. Certains *hikikomori* attaquent leurs parents. En 2000, un *hikikomori* de 17 ans a pris le contrôle d'un bus et tué une passagère. Un autre cas extrême est celui d'un *hikikomori* ayant kidnappé et séquestré une jeune fille pendant neuf ans. Un autre a tué quatre fillettes afin de reproduire une scène de manga. Les comportements de violence sont toutefois souvent difficiles à établir car les familles préfèrent taire la vérité.

Traitement

Les avis des thérapeutes sur la conduite à tenir divergent, notamment entre les Japonais, qui préfèrent attendre que l'adolescent récalcitrant réémerge dans la société par la force des choses et le soutien à domicile et les Occidentaux, plus enclins à la consultation externe et à la psychiatrie. Dans la plupart des cas, un soutien psychologique est nécessaire pour les parents, qui sont désorientés et impuissants face au problème. Bien qu'il existe des cellules d'aide spécialisée, beaucoup de *hikikomori* et de parents ressentent encore le manque de soutien, en grande partie dû à leur ambivalence et parce que la famille hésite à le solliciter.

Lorsque la demande et le diagnostic ont été posés, souvent suite à la consultation des parents, l'intervention est une approche à la fois sociale et clinique. Il s'agit le plus souvent d'une thérapie familiale à domicile, de longue haleine et

qui n'est pas sans rappeler l'antipsychiatrie avec de petites équipes de *helpers*, qui sont à la fois peu médicalisées et très actives. Elle se compose d'un ou deux éducateurs spécialisés effectuant des visites quotidiennes, épaulés par un assistant social et un médecin une fois par semaine. Une réunion de restitution et de contrôle, généralement hebdomadaire, complétée par la réunion de secteur mensuelle, permettent d'apprécier l'évolution et de décider des mutations d'équipes éventuelles. La chimiothérapie associée est fréquente, sans être systématique.

Dans la culture populaire

- L'anime *NHK ni yōkoso!*, diffusé en 2005 au Japon, aborde en profondeur le cas des *hikikomori*, dans un style tragi-comique.
- Le court-métrage *Shaking Tokyo* de Bong Joon-ho, intégré dans le long-métrage *Tokyo !* sorti en 2008, aborde lui aussi le cas des *hikikomori*, de façon poétique.
- La pièce de théâtre *Le Grenier* de Yōji Sakate (éditions *Les Solitaires Intempestifs*, janvier 2010).
- Le manga *Sayonara Zetsubō Sensei* inclut comme personnage secondaire une femme *hikikomori*

Voir aussi

Articles connexes

- Célibataire parasite
- Démographie du Japon
- Freeter
- Neet
- Otaku
- Phobie sociale - Trouble favorisé par la compétition sociale.

Bibliographie

- C. Andre et P. Legeron, *La peur des autres*, Odile Jacob, 1996
- (en) Fujita C., « *"Hitomishiri" as a japanese concept of stranger anxiety and anthropophobia* », *Folia Psychiatrica et Neurologica Japonica*, 25, 1, 1971
- Takeo Doi, *Le jeu de l'indulgence*, traduction de Amae no Kozo, ed. l'Asiathèque, 1988
- Jean-Claude Jugon, *Phobies sociales au Japon*, ed. ESF, 1998
- Muriel Jolivet, *Homo Japonicus*, ed. Piquier, 2000
- Muriel Jolivet, *Tokyo Memories*, ed. Antipodes, Lausanne, 2007
- Shoma Morita, *Shinkeishitsu (le nervosisme)*, coll. Les empêcheurs de penser en rond, ed fra 1997
- Hélène E. Stork, *Introduction à la psychologie anthropologique*, ed. Armand Colin, 1999

Références

- [1] Attention, ces chiffres sans base précise, ont été publiés par le professeur Tamaki Saito pour attirer l'attention sur ce problème social considéré occulté

Sources et contributeurs de l'article

Nolife (télévision) *Source*: http://fr.wikipedia.org/w/index.php?oldid=52755851 *Contributeurs*: A2, Akshell, Alchemica, Alta007, Archimèa, Artmerc, Ash Crow, Avariel, Bidibidou, Bob08, C.moi.la, Chaoscontrol, Clambin, Cracrayol, Dr PEB, Epicourien, Ero, Es-Aïkha, Flot2, G1LoM, GL, Galagann, Gonioul, Gz260, HaruGlory, Jef-Infojef, Jerome66, JonathanMM, Killersky4, Lgd, Ljean, Lookandsee, Loveless, Maddingue, MaxCZW, Melor, Mglblade, NaYRoD, NeMeSiS, Neogrifer, Nono64, Okki, Olimoreau, Oncle Tom, Outs, PM, Pankkake, Perfectday81, PieRRoMaN, Pixeltoo, Pixinet, Psychiks, Raizin, Rbeuque74, Rinkio, Segata, Sinji, Sojah, Sugar, TR3N7, Topper, Traumrune, UHF, Versgui, Virgile1994, Voxhominis, Wikig, WoMaster, Xloom, Yotna, ZeMeilleur, 184 modifications anonymes

Jpop *Source*: http://fr.wikipedia.org/w/index.php?oldid=52540459 *Contributeurs*: 08pb80, AEIOU, Acélan, Badmood, Baffab, Bbullo, Bordenay, CHARLEI-EI-EI, Cehagenmerak, Chatonmignons, Chobineko, Chtfn, Dadu, Darkifrit, Darkoneko, Deslaidesdeslaid, Djidane39, Dorothée H., Dosto, Eastchild, Eden2004, Epsimu, Francois Trazzi, Frapril, Grim Reaper, Grook Da Oger, Hatto, Hbbk, Hercule, Inisheer, Jason-Bourne, Jerome66, Jesus2099, Jibeem, Jmusicfrance, Jordan Girardin, Kuxu, Landi, Like tears in rain, Linedwell, Madiot, Mangajima, Marinou38, Michel BUZE, Mith, Moe, Mro, Mâuriziô, Nick Name, Noaa, Okki, OldLion, Onnagirai, Osjdy, PV-san, Phe, Pitoutom, Pnumekin, Pok148, Pom445, Poulpy, Riseabovethesky, Ryo, Sangoku42, Sensunique, Shideneyu, Shijin, Spooky, TPPMFR, Tael, Tenshu, Thibault Taillandier, Tibauk, Tieum, Van Kanzaki, Vlaam, Xiahhed, Xic667, Yves30, Zelda, 五度来世, 185 modifications anonymes

Musique japonaise *Source*: http://fr.wikipedia.org/w/index.php?oldid=52198705 *Contributeurs*: 08pb80, Akeron, Allauddin, Aoineko, Arria Belli, Artistes Associés - Japon, Badmood, Boeb'is, BrightRaven, Cecile.dms, Ceridwen, Cham, Choplair, Darkoneko, Dhatier, Dr gonzo, Dromygo, Eden2004, Elg, Eutvakerre, Fistule, Francois Trazzi, Greudin, Gribeco, Hatto, Hbbk, JX Bardant, JackAttack, Jef-Infojef, Jibeem, Jmusicfrance, Kelson, Kiku, Kilom691, Kotogasaki, Kouroineko, Lahaye, Leenaers, Like tears in rain, Linan, Litlok, Lmaltier, Mangajima, Meryl 333, Mf9000, Minamoto, Mixi, Moe, MugMaster, Natsu no Hana, Neo Tiger, Nicolas Ray, Nono64, Olivier, Onnagirai, Orthogaffe, PP Tom, Phe, Playtime, Pokute, Popolon, Pwet-pwet, Rinaldum, Romram, Rumeur, Rune Obash, Ryo, Rémi, Sabiji, Sam Hocevar, Saoze, Shannesia, Sins We Can't Absolve, Sofian, Spip5, Sxlderik, Tehguyzwitthefaces, Thana, Thibault Taillandier, Thingol, TwoWings, Unearnédemexicains, Xic667, Youssefsan, Yuzuru, Yves30, script de conversion, 89 modifications anonymes

Culture japonaise *Source*: http://fr.wikipedia.org/w/index.php?oldid=51005234 *Contributeurs*: 08pb80, 663highland, Abrahami, Alice, Aoineko, Ash Crow, BMR, Bigs, Blufrog, BrightRaven, Cehagenmerak, Ceridwen, Cest moi, Darkoneko, Djidane39, Dromygo, Egan varley, Eloben, FR, Gdgourou, Guillaume Bokiau, Hbbk, JeanPaul, Jef-Infojef, Jerome.Abel, Jmtrivial, Kiku, Kya, Lagroue, Laurent Nguyen, Lilliputien, Maggic, Maidodo, Masorick, Matthieu Godbout, Melindaoba, Mirgolph, Moe, Nezumi, NguyenD, NicoRay, Nikora nag, Noupmaios3001, Olivier, OlivierWeb, Ollamh, Oxo, PP Tom, Patrick.charpiat, Phe, Pixeltoo, Rinaldum, Ryo, Rédacteur Tibet, Sebjarod, Shinigami Delroën, So Leblanc, TCY, TiChou, Traroth, Tvp, VietNam, William J, Yann, Youssefsan, Yuzuru, proxy6-clt.71.1.net, script de conversion, 29 modifications anonymes

Sébastien Ruchet *Source*: http://fr.wikipedia.org/w/index.php?oldid=32541167 *Contributeurs*: Badmood, Bouchecl, Clambin, Dr PEB, Gonioul, Loveless, Seansoo, 2 modifications anonymes

Alex Pilot *Source*: http://fr.wikipedia.org/w/index.php?oldid=48640282 *Contributeurs*: 307sw136, All, Julroy67, 10 modifications anonymes

Thomas Guitard *Source*: http://fr.wikipedia.org/w/index.php?oldid=51598920 *Contributeurs*: Adry1991, Gotohwan, Okki, Zetud, 3 modifications anonymes

Davy Mourier *Source*: http://fr.wikipedia.org/w/index.php?oldid=52031736 *Contributeurs*: 307sw136, Badmood, Bidibidou, Binnette, Captainm, Davy mourier, Epicourien, Fredo L abw, GLec, JLM, Janseniste, Kestral, Kilit, Lookandsee, Mafiou44, Malixx, Moez, Okki, Pwet-pwet, Rinkio, Shunrice, Theoliane, Thesupermat, Tower, Turb, Versgui, Voxhominis, WLCD, Wondersye, Xavier Combelle, Xloom, ZeMeilleur, Zil, 101 modifications anonymes

Monsieur Pouple *Source*: http://fr.wikipedia.org/w/index.php?oldid=52550447 *Contributeurs*: (:Julien:), 307sw136, Arnaud.Serander, Bidibidou, Biloose, Birdie, Fryderyk, GLec, Gouffnic, Harmonia Amanda, IAlex, Khayman, Kropotkine 113, Maimai009, Outs, PieRRoMaN, Pwet-pwet, Rinjin, Rinkio, Stef48, Tella, Topper, Versgui, XDerek, Xavier Combelle, Xic667, Xloom, Yannouh, 25 modifications anonymes

Didier Richard *Source*: http://fr.wikipedia.org/w/index.php?oldid=51376397 *Contributeurs*: Bakaranger, Bidibidou, Huster, Ludovic89, Okki, Romanc19s, VIGNERON, 7 modifications anonymes

Ruddy Pomarede *Source*: http://fr.wikipedia.org/w/index.php?oldid=51664662 *Contributeurs*: Isharfoxat, Milena, Oyp, SlayerNWM, Traumrune, VonTasha, 1 modifications anonymes

France Five *Source*: http://fr.wikipedia.org/w/index.php?oldid=52395806 *Contributeurs*: 0000, Ash Crow, Barraki, Ceridwen, Clambin, CommonsDelinker, Cédric Gravelle, Darkoneko, David Berardan, Dekamaster2, EDUCA33E, Emmanuel legrand, Epommate, FrEd, Genki-dama91, Gonioul, Gribeco, Il Palazzo-sama, Jgremillot, Julroy67, Kassus, Korg, Leag, MICradio, Masorick, Merdium69, Micc, Misterfox, Okki, Pankkake, Peter17, Pixeltoo, Raph, Raphael, Sebjarod, Shakti, Taguelmoust, YoLeArno, Zorhof-86, 148 modifications anonymes

Flander's Company *Source*: http://fr.wikipedia.org/w/index.php?oldid=53039987 *Contributeurs*: Coyote du 86, Dalandiel, Herr Satz, Milena, Mro, Okki, Olrys, Piroaska, Sigruhn, SlayerNWM, Speculos, Triskael, Visite fortuitement prolongée, 70 modifications anonymes

Nerdz *Source*: http://fr.wikipedia.org/w/index.php?oldid=52793824 *Contributeurs*: Aelidnel, Alphos, Artificis, Atlantidae, Baloobab, Belial57, Ced18, Davy mourier, Dereckson, Diti, Epicourien, HaruGlory, Hell Pé, Ievlampi, JonathanMM, Labbaipierre, ManicPsoFR, Masorick, Mithew, MysticTroy, Nakor, Nekokuro, Okki, Petergiang, PieRRoMaN, PitchouneN64ngc, Piti Jimmy, Pymouss, Romain.bouye, Romanc19s, Seb, Shakti, Symac, Toutoune25, Versgui, Xloom, Yoones, Zetud, 125 modifications anonymes

Noob (série télévisée) *Source*: http://fr.wikipedia.org/w/index.php?oldid=53005270 *Contributeurs*: Aquatikelfik, Dalandiel, David Berardan, Eleventh, Ero, Esby, Florentius, Fungliboss, Gaaab, Galdrad, Gójirallica, Gonzolito, Herr Satz, Iluvalar, Ju gatsu mikka, KuSh, L22yn55, Ljean, Ludovix, Moussu Miroul, Okki, Omiders, Oméga Zell, Thesupermat, Zetud, Zil, 69 modifications anonymes

Karekano *Source*: http://fr.wikipedia.org/w/index.php?oldid=11337382 *Contributeurs*: 08pb80, Asofy, Baffab, Corsaire, Darkoneko, Eden2004, Ertezoute, Etoec, Genki-dama91, Hakyra, Kenaron, Leag, Linedwell, Loveless, Miniwark, Pharaoh, RERSM, Ryo, Sadako, Sebleouf, Twocats, Van Kanzaki, Voxhominis, Vspaceg, Wikialine, Yas, 39 modifications anonymes

Chez Marcus *Source*: http://fr.wikipedia.org/w/index.php?oldid=51044497 *Contributeurs*: Alta007, Bhikkhu, Colonelsmith, El Floruso, Grook Da Oger, JonathanMM, Kilianours, Lolo19, Mglblade, Moipaulochon, PV250X, Raizin, Sojah, Versgui, Zetud, 12 modifications anonymes

101% *Source*: http://fr.wikipedia.org/w/index.php?oldid=49214808 *Contributeurs*: 307sw136, All, Alta007, Badmood, Flot2, Hercule, JonathanMM, Raizin, Rinkio, 2 modifications anonymes

Nolife *Source*: http://fr.wikipedia.org/w/index.php?oldid=52976681 *Contributeurs*: 08pb80, 16@r, Antoine22, Arria Belli, Ash Crow, B-noa, Big kik, Bob08, BoisDeRose, Bradipus, Buggyman, BuilderX, Canguilhem, Chacal65, Charles de Jessé Levas, Chico75, Chrono1084, Coyau, DADDI, David Berardan, Dispale, Disparate1980, DocteurCosmos, Dodot, Driano, Dsant, El Comandante, Elfast, Elfix, En passant, Berkethan, Esprit Fugace, Evpok, Eystein, F b c, F.lachenal, Fandepanda, Fidel, Flot2, G-t34, Gehardon, Gonioul, Grimlock, Grook Da Oger, Guérin Nicolas, Gz260, Hiogui, HybridTheory2, IAlex, JB, Kango, Kilianours, Leag, Lilyu, Liquid 2003, MakiZen, Malta, Margf, Markadet, Martin, Marxisme94310, Mica, Micc, Miccagrassu, Mieceel, Mmenal, Moolligan, Moumine, Myman 12, Nakor, Necrid Master, PV250X, Patapiou, Peter17, Pied-léger, Pixeltoo, Plic, Potiron, PowerFrench, Qifen, Raizin, Rapcat, Rhizome, Rigolithe, RomeoJee, Sebleouf, Shaihluld, Sherbrooke, Silésie19, Sitelle, SoLune, SorenShaman, Stephane Bello, Suprememangaka, Tavernier, Tibauk, Triskel, Tuxxic, Utopiah, Van Kanzaki, Vy, Wanderer999, WoMaster, Wuyouyuan, Xloom, ZeMeilleur, Zouavman Le Zouave, ~Pyb, 342 modifications anonymes

Otaku *Source*: http://fr.wikipedia.org/w/index.php?oldid=53008591 *Contributeurs*: 08pb80, Abrahami, Adrien', Almak, Andre O, Aoineko, Bouarf, Bourrichon, BrightRaven, Castafior, Ceridwen, Clash, DaiFh, Damameri, Darkoneko, Dhatier, Djidane39, DocteurCosmos, Dromygo, Eden2004, Ellisllk, Emmanuel, Fafnir, Fuyukii, Gdore, Gene.arboit, Goldy, Gringo le blanc, Grook Da Oger, Kelam, Kounen, Loveless, Mangacool, Manu181, Markadet, Maurilbert, Necrid Master, NicDumZ, Nikai, Okki, Omega 17 The True, Phe, Pixeltoo, RPGamer, Raizin, Rapcat, Remka, Rin-Kun, Scam, ScamÉ, SorenShaman, SuperHeron, Tengu84, Theing, Toyotsu, Victor, Washkami, 72 modifications anonymes

Geek *Source*: http://fr.wikipedia.org/w/index.php?oldid=53047176 *Contributeurs*: A3 nm, ADM, AIRAZUR, Astarus Prince d'Euphor, Aeletherios, Agrafian Hem Rarko, Alcarion, Alchemica, Aldjinn, Alextools, Allusion, Alphos, Alwayshardcore, AmbroseIngold, Amstramgrampikepikecolegram, Andrethegiant, Anthere, Anymora, Apokrif, Arct, Arglanir, Arkanosis, Arkhos94, Arniron, Arno., Arofarn, ArséniureDeGallium, Athymik, Avcedesgeek, Ayin, Azanulbizar, Azertyuiopmlkjhgfdswxcvbn, B-noa, Badmood, Barbichette, Barraki, Barthelemy, Bartok, Bazook, Bdrue, Bech, Ben Baker, BenoitStandre, Berious, Bertrouf, BlueGinkgo, Blvdofdreams, Bob08, Boism, Bossd57, Bourrichon, Bradipus, Brato, Bwahaha, CTangue, Camcoune, Cantons-de-l'Est, Captain T, Cgiles, Chaoborus, Chaps the idol, ChevalierOrange, Clementloutre, Coyau, Cyph, D4m1en, DENIS 48, DJJanis5552, Dadu, DaiFh, DainDwarf, Daniel*D, Darkane, Darklinux, Darkoneko, David Berardan, David Latapie, Deansfa, Denisg, Dilbert, Dildur, Diti, Djoule21, DocteurCosmos, Domsau2, DonCamillo, Dosto, Dromygo, EDUCA33E, Edhral, EfCeBa, ElfJediBiochimiste, Elfix, Ellisllk, Epommate, Epsilon0, Ertezoute, Escaladix, Esprit Fugace, Eudoxe, EyOne, FH, Fagisil, Filou345, Florian.Tosello, Flot2, FoeNyx, Francis, Franck Ridel, Francois Trazzi, Francois.devaux, Fred091, Freewol, GaMip, GabHor, Garfieldairlines, Gede, Gizmolechat, Gladiol, Gmz, Gonioul, Graal, Grafgirk, Grain de sel, Greatpatton, Grecha, GreenReaper, Gribeco, Grim Reaper, Gronico, Grook Da Oger, Guil2027, Gurdil.ta, GwenofGwened, Gz260, Gérard, Harald le viking, Hashar, Haypo, Hemmer, Hercule, Heurtelions, Hexasoft,

Hieronimus donnovan, Hiogui, Hoggins!, Hypher, IAlex, Ico, Inikisha, Inisheer, IreneDelse, Itocha973, JB, JLM, JX Bardant, Jd, Jeanjacques36, Jef-Infojef, Jerome misc, Jesmar, JoKerozen, John Keats 78, Johnix, Jojo1234, Jpn445, Junius, Karibooman, Kazhar, Kelam, Kfadelk, Kineox, KoS, Korg, Kototama, Kyro, L0stman, LAFEUILLE Thomas, Labé, LairepoNite, Laurent Nguyen, LaurentChin, Le Bleaker, Le Loup Be, Le fantôme, Leag, LightBeam, Like tears in rain, Lilyu, Liquid 2003, Lisaël, Lithium57, Litlok, Loonies, Lorambo, Lordofgeek, Loreleil, Ludo29, Ludovix, Léonard, Madiot, MagicalTux, Maloq, Malta, Manu1400, Marc Mongenet, Markadet, Marsu15, Marxisme94310, Mathias Poujol-Rost, Matmat, Matta Ali, MattisManzel, Maurilbert, MaximuS, Maxxtwayne, MetalGearLiquid, Metalheart, MicroCitron, Mig, Mikayé, Mike7256, Mikue, MiniBos, Miniwark, Mistersistms31, Mith, Mmenal, Moala, Moez, Moi-Non-Plus, Moipaulochon, Moumine, Mrdjoel, Mro, Munk munk, Musy-saussure-104, Mutatis mutandis, Mythe, Nakan, Nakor, Namarra, Necrid Master, Neuceu, Nicolas Ray, Nikk0, Njarrier, Nohjan, Noritaka666, Nosta Nautilus, O2, Oblic, Ohma, Olbat, Ollamh, Olmec, Orthogaffe, Oxo, Padawane, Pharney stinson, Peco, Peeekaaabooo, Pen, Penegal, Penjo, Perky, Peter17, Philofred, Pickupjojo, PieRRoMaN, PierreD, PierreSelim, Piku, Pilou63100, Pingui-King, Pixeltoo, Pixgeeks, Playtime, Pok148, Pom445, Popo le Chien, Ppignol, Ptyx, Pucky, Quentin57, Ramoyald, Randall Flagg, Rhadamante, Riba, Robhogg, Romainhk, Romanc19s, Rune Obash, Samsa, Sanao, Sayan, Sbtsnk, Schiste, Scsls19fr, Sd, Sebleouf, Semnoz, Serial killer, Shakki, Shawn, Sherbrooke, Sib, Sigismund, Ske, Slimtvo, Speculos, Spook, Spooky, StereoSanctity, SuperHeron, SuperLegume, Supergeek, Suprememangaka, Symac, TNorth, Taguelmoust, Tavernier, Tejgad, Tendancieux, TheCrazyCamel, Theoliane, ThibLL, Thidras, Tieno, Tigre8996, Tit niluje, Tolsadom, Toojdwin, Toutoune25, Trevize, Triskel, Trusty, Turb, Tvesin, User9719688, VIGNERON, Valice, Van Kanzaki, Vincent Ramos, Vyk, WCpublic, Waderf, Wanderer999, Weasel, the Geek, Wildchild44, Woww, X-Javier, Xate, XiBe, Xofc, Y-Blue, YSidlo, Yaltar, Z653z, Zakisan, Zandr4, ZeMeilleur, Zeld, Zetud, Zubro, 1060 modifications anonymes

Nerd *Source:* <http://fr.wikipedia.org/w/index.php?oldid=52788860> *Contributeurs:* (:Julien:), 84kg, A3 nm, ADM, Abrahami, Almak, Alphos, Aquatikelfik, B-noa, Badmood, Balthou-le-youyou, Benjism89, Boreál, Boréal, Bradipus, CTanguy, Captainn, Chertristan, Clambin, DaiFh, Deansfa, Deckard24, DocteurCosmos, Dodoiste, EDUCA33E, EfCeBa, Epommate, Esprit Fugace, Etienne Pesnelle, Francois Trazzi, French, Geologie, Gratyn, Gribeco, Grondin, Grook Da Oger, Gz260, Hiogui, Hyldrios, Iqn, JB, Jborne, Jc Rios, Jmex, JollyJumper, Korg, Kototama, Laurent Nguyen, Lisaël, Lmaltier, Lorambo, Markov, Maurilbert, MetalGearLiquid, Miroku, Mister Cola, Mith, Moez, Morfalare, Mr Vercetti, Nakor, NerdMoa, NicDumZ, Noviam, Oh zuuut, Pabix, Patapiou, Phe, Philofred, Ramblas, Rhadamante, Rhizome, Samyra008, Sebfun, Sebk, Serial killer, Sherbrooke, Skratt, SorenShaman, Tatane, Tavernier, The deus, Tom, Tos42, User9719688, Valdor65, Vilgor, Vioux, Vivi-1, Vivi9999, Yf, ZeMeilleur, Zeld, 160 modifications anonymes

Hardcore gamer *Source:* <http://fr.wikipedia.org/w/index.php?oldid=52943700> *Contributeurs:* 16@r, Amstramgrampikepikolegram, Bayo, Bobledingue, Chtfn, EfCeBa, Floan, Geno, Grook Da Oger, Kiriniki, Korg, Like tears in rain, Liquid 2003, MagnetiK, Markadet, Matpib, Raizin, Rapcat, Romanc19s, Sisyph, Skull33, TimBioSS, Turb, Valdor65, Yacy, 41 modifications anonymes

Hikikomori *Source:* <http://fr.wikipedia.org/w/index.php?oldid=51732799> *Contributeurs:* 08pb80, Abrahami, Alexboom, Archeos, Ataraxie, Badmood, Baletandesu, Bapti, Breizhou, Ceridwen, Dadu, DaiFh, Denis Dordoigne, DivineOrbital, Djidane39, Doc103, Dromyolo, Eden2004, Eja, Evreuxpsycho, Gringo le blanc, Grook Da Oger, Herman, HikiCulture, Iarl, Illovae, Japonica, Jd, Jerome66, Lalec, Lek80, MaTT, Med, Nasua Sapiens, Necrid Master, Ouicoude, Oxag, PP Tom, Padawane, Rhadamanthus, Sakharov, Schopenhauer, StéphaneBarbery, Sylvaindesbois, Tornad, Tukugawa, Utopiah, Valdun, Zetud, 48 modifications anonymes

Source des images, licences et contributeurs

Image:Logo nolife.png *Source:* http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Logo_nolife.png *Licence:* inconnu *Contributeurs:* Melor

Fichier:Flag of France.svg *Source:* http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Flag_of_France.svg *Licence:* Public Domain *Contributeurs:* (en)

Fichier:NolifeTV.PNG *Source:* <http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:NolifeTV.PNG> *Licence:* inconnu *Contributeurs:* Homer73, MaxCZW, Melor

Image:Troupe UCEM.JPG *Source:* http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Troupe_UCEM.JPG *Licence:* Creative Commons Attribution-Sharealike 3.0 *Contributeurs:* Bayo, Chaoscontrol, Okki, 1 modifications anonymes

Image:Caroline Segarra 20080705 Japan Expo 1.jpg *Source:* http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Caroline_Segarra_20080705_Japan_Expo_1.jpg *Licence:* Creative Commons Attribution-Sharealike 3.0 *Contributeurs:* User:Okki

Image:Flag of Japan.svg *Source:* http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Flag_of_Japan.svg *Licence:* Public Domain *Contributeurs:* Various

Image:Bugaku(Naiku) 02.JPG *Source:* [http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Bugaku\(Naiku\)_02.JPG](http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Bugaku(Naiku)_02.JPG) *Licence:* Creative Commons Attribution 2.5 *Contributeurs:* User:N yotarou

Image:KotoPlayer.jpg *Source:* <http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:KotoPlayer.jpg> *Licence:* Public Domain *Contributeurs:* Maximamax, Opponent, Tintazul

Image:Noh2.jpg *Source:* <http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Noh2.jpg> *Licence:* Public Domain *Contributeurs:* Dennis, Fg2, Gryffindor, Melanom, Mikomaid, OceanSound, Reggaeman

Image:Felice Beato Shamisen.jpg *Source:* http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Felice_Beato_Shamisen.jpg *Licence:* inconnu *Contributeurs:* Gryffindor, Infrogmaton, Jkelly, Kuxu76, Laurascudder, Mikomaid, Olivier2, Pinkville, Pitke, Romary

Image:TaikoDrummersAichiJapan.jpg *Source:* <http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:TaikoDrummersAichiJapan.jpg> *Licence:* inconnu *Contributeurs:* User:Chris 73

Image:Japanesewomenmusicians.jpg *Source:* <http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Japanesewomenmusicians.jpg> *Licence:* inconnu *Contributeurs:* Detroit Publishing Co., publisher.

Image:Japanese traditional dancer cropped.jpg *Source:* http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Japanese_traditional_dancer_cropped.jpg *Licence:* inconnu *Contributeurs:* Ranveig, Rdsmith4, Rekishi-JAPAN, 2 modifications anonymes

Image:Sushi and Maki Feast.jpg *Source:* http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Sushi_and_Maki_Feast.jpg *Licence:* Creative Commons Attribution 2.0 *Contributeurs:* FlickrLickr, FlickreviewR, Leoboudv

File:KyotoFushimiInariLarge.jpg *Source:* <http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:KyotoFushimiInariLarge.jpg> *Licence:* inconnu *Contributeurs:* Berrucomons, David.Monniaux, Dbenbenn, Fabien1309, Love Krittaya, Mattes, NicDumZ, Nnh, Opponent, Ranveig, Saperaud, Wiii, Zzyzx11, 1 modifications anonymes

File:Adachi Museum of Art01st3200.jpg *Source:* http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Adachi_Museum_of_Art01st3200.jpg *Licence:* Creative Commons Attribution 2.5 *Contributeurs:* 663highland

File:Kimono backshot by sth.jpg *Source:* http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Kimono_backshot_by_sth.jpg *Licence:* Creative Commons Attribution 2.0 *Contributeurs:* Cy21, FlickreviewR, Opponent, Pitke, Rekishi-JAPAN

Image:Flag of France.svg *Source:* http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Flag_of_France.svg *Licence:* Public Domain *Contributeurs:* (en)

File:Thomas Guitard 20091101 Chibi Japan Expo.jpg *Source:* http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Thomas_Guitard_20091101_Chibi_Japan_Expo.jpg *Licence:* Creative Commons Attribution-Sharealike 3.0 *Contributeurs:* User:Okki

Image:Davy Mourier 20080601 Epitanime 1.jpg *Source:* http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Davy_Mourier_20080601_Epitanime_1.jpg *Licence:* Creative Commons Attribution-Sharealike 3.0 *Contributeurs:* User:Okki

Image:Monsieur Poulpe 20071102 Chibi Japan Expo.jpg *Source:* http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Monsieur_Poulpe_20071102_Chibi_Japan_Expo.jpg *Licence:* Creative Commons Attribution-Sharealike 3.0 *Contributeurs:* User:Okki

Image:Didier Richard-Monsieur Poulpe-Davy Mourier 20071102 Chibi Japan Expo.jpg *Source:* http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Didier_Richard-Monsieur_Poulpe-Davy_Mourier_20071102_Chibi_Japan_Expo.jpg *Licence:* Creative Commons Attribution-Sharealike 3.0 *Contributeurs:* User:Okki

Fichier:Flanders Company 20081101 Chibi Japan Expo 15.jpg *Source:* http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Flanders_Company_20081101_Chibi_Japan_Expo_15.jpg *Licence:* Creative Commons Attribution-Sharealike 3.0 *Contributeurs:* User:Okki

Image:Gregory_Goldberg_20061105_GAME_in_Paris_3_01.jpg *Source:* http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Gregory_Goldberg_20061105_GAME_in_Paris_3_01.jpg *Licence:* Creative Commons Attribution-Sharealike 3.0 *Contributeurs:* User:Okki

File:Flanders Company 20081101 Chibi Japan Expo 08.jpg *Source:* http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Flanders_Company_20081101_Chibi_Japan_Expo_08.jpg *Licence:* Creative Commons Attribution-Sharealike 3.0 *Contributeurs:* User:Okki

File:Flanders Company 20081101 Chibi Japan Expo 15.jpg *Source:* http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Flanders_Company_20081101_Chibi_Japan_Expo_15.jpg *Licence:* Creative Commons Attribution-Sharealike 3.0 *Contributeurs:* User:Okki

File:Flanders Company 20081101 Chibi Japan Expo 12.jpg *Source:* http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Flanders_Company_20081101_Chibi_Japan_Expo_12.jpg *Licence:* Creative Commons Attribution-Sharealike 3.0 *Contributeurs:* User:Okki

File:Flanders Company 20091101 Chibi Japan Expo 014.jpg *Source:* http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Flanders_Company_20091101_Chibi_Japan_Expo_014.jpg *Licence:* Creative Commons Attribution-Sharealike 3.0 *Contributeurs:* User:Okki

Image:Titre_NERDZ.png *Source:* http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Titre_NERDZ.png *Licence:* inconnu *Contributeurs:* Aelidnel

Image:Nerdz 20071102 Chibi Japan Expo.jpg *Source:* http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Nerdz_20071102_Chibi_Japan_Expo.jpg *Licence:* Creative Commons Attribution-Sharealike 3.0 *Contributeurs:* User:Okki

Fichier:logo-noob.jpg *Source:* <http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Logo-noob.jpg> *Licence:* Creative Commons Attribution-Sharealike 3.0 *Contributeurs:* User:Funlboss

Image:Noob (série télévisée) - acteurs.jpg *Source:* [http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Noob_\(série_télévisée\)_-_acteurs.jpg](http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Noob_(série_télévisée)_-_acteurs.jpg) *Licence:* GNU Free Documentation License *Contributeurs:* User:Esbv

Fichier:Flag of South Korea.svg *Source:* http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Flag_of_South_Korea.svg *Licence:* Public Domain *Contributeurs:* Various

Image:Flag of Canada.svg *Source:* http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Flag_of_Canada.svg *Licence:* Public Domain *Contributeurs:* User:E Pluribus Anthony, User:Mzajac

Image:Flag of the United States.svg *Source:* http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Flag_of_the_United_States.svg *Licence:* Public Domain *Contributeurs:* User:Dbenbenn, User:Indolences, User:Jacobolus, User:Technion, User:Zscout370

Image:Flag of the United Kingdom.svg *Source:* http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Flag_of_the_United_Kingdom.svg *Licence:* Public Domain *Contributeurs:* User:Zscout370

Fichier:Flag of Indonesia.svg *Source:* http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Flag_of_Indonesia.svg *Licence:* Public Domain *Contributeurs:* User:Gabbe, User:SKopp

Image:Flag of Spain.svg *Source:* http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Flag_of_Spain.svg *Licence:* Public Domain *Contributeurs:* Pedro A. Gracia Fajardo, escudo de Manual de Imagen Institucional de la Administración General del Estado

Image:Flag of Germany.svg *Source:* http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Flag_of_Germany.svg *Licence:* Public Domain *Contributeurs:* User:Pumbaa80

Image:Flag of Brazil.svg *Source:* http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Flag_of_Brazil.svg *Licence:* Public Domain *Contributeurs:* Brazilian Government

Image:Flag of Mexico.svg *Source:* http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Flag_of_Mexico.svg *Licence:* Public Domain *Contributeurs:* User:AlexCovarrubias, User:Zscout370

Image:Flag of Italy.svg *Source:* http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Flag_of_Italy.svg *Licence:* Public Domain *Contributeurs:* see below

Fichier:Flag of the Philippines.svg *Source:* http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Flag_of_the_Philippines.svg *Licence:* Public Domain *Contributeurs:* Fry1989, Homo lupus, Icggirl, Kallerna, Klemen Kocjancic, Ludger1961, Mattes, Pumbaa80, Slomox, Srtxg, ThomasPusch, Wikiborg, Zscout370, 24 modifications anonymes

Image:Akihabara picture.jpg *Source:* http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fichier:Akihabara_picture.jpg *Licence:* Public Domain *Contributeurs:* Chime, Koba-chan, Kure, Maksim, 1 modifications anonymes

Licence

Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported
<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>
