

L'IRÉ'L

Magazine

Reportage Police
de Raccoon City

Jeux
et
Horoscope

Dossier :
Les peurs au
fondement même
des jeux vidéo

Dogmeat found something.



Sommaire

p.4

RAACON CITY POLICE

Entrez dans la peau
d'un agent de police

- p.3 . Editorial
- p.4 . Une journée
à Raccoon City

Dossier :

- p.5 . Follow me
into Death

- p.6 . Beyond our
Illusions

Bonus :

- p.7 . Horoscope
- p.9 . Jeux

p.5

Dossier :

Les angoisses urbaines au
fondement même des jeux vidéos





Edito

Un éditorial spécial ce mois-ci pour une cause oubliée de tous qui me tient à cœur, la violence envers les animaux dans les jeux vidéo.

Combien de fois avez-vous vu dans un jeu vidéo le personnage pouvant tuer les animaux qu'il rencontre. Pourquoi ? Comment peut-on justifier cela ? Pourquoi dans les jeux sommes-nous si libres de tuer tous les animaux que nous croisons ? Parce que c'est marrant ?

Les jeux vidéo n'amèneraient-ils pas à la banalisation de la maltraitance animale ?

Dans nombres de contrées de nos bien aimés jeux vidéo, violence leur est faite à tout-va.

On normalise le fait de tuer des animaux, ceci est même nécessaire pour la survie de nombre de nos protagonistes préférés.

C'est pourquoi j'ai choisi ce mois-ci de focaliser un petit éditorial sur ce thème pour sensibiliser un peu nos âmes anesthésiées à la cause des plus démunis, de ces êtres sans défense, qu'il devient si aisé d'annihiler dans tous ces jeux, que même les plus activistes d'entre nous ne réalisent même pas quels actes cruels ils sont en train de proférer derrière leurs écran de fumée. C'est amené si insidieusement par bons nombres de jeux que nous ne nous rendons même plus compte que dans les faits, nous tuons des animaux, souvent juste pour assouvir un désir d'accomplissement, lorsque nous voyons passer une biche dans un jeu et voulons prouver à nous même que nous sommes bons tireurs.

Prenons par exemple Red Dead Redemption où le joueur peut même tuer sa propre monture, sans se soucier du temps ou du chemin parcouru avec lui, comme si celle-ci, son existence, n'avait aucune signification.

Est-il normal de pouvoir si aisément à l'écran voir mourir toutes ces bêtes dans un but de satisfaction personnelle.

Alors oui c'est fictif, mais les jeux n'amèneraient-ils pas à la banalisation de ces actes ?

Une question à se poser ne serait-ce que pour sensibiliser certains.

Une journée à Racoon City

- 8h15 : Nous sommes le 29 Septembre 1998 et aujourd'hui je vais suivre Leon Kennedy dans sa première journée au sein du commissariat de Racoon City. Je vais pouvoir vivre une immersion dans la peau d'une jeune recrue de la police. Bon, ils n'ont pas voulu me donner une arme, mais j'ai mon appareil photo et mon stylo pour vous retranscrire tout ce que nous allons vivre aujourd'hui.

Alors d'après vous, allons-nous intervenir dans une fusillade entre des gangs, dans une course poursuite contre un fugitif ?

Je suis très excitée à l'idée de participer à une intervention.



- 8h45 : Je rejoins Leon devant une station essence près du commissariat pour que nous allions ensemble au poste de police.

- 9h : Nous avons réussi à pénétrer dans le commissariat, mais ce n'était pas chose facile.

Je ne comprends rien à ce qu'il se passe.

Nous avons été attaqués à la station essence.

Des gens ont essayé de nous mordre. La ville est à feu et à sang, c'est l'anarchie totale.

Le commissariat est désert et franchement sinistre, je ne suis vraiment pas rassurée.



- 9h45 : Le commissariat aussi a été envahi par ces... choses. Il y en a partout. Il faut qu'on trouve le moyen de sortir d'ici, la porte principale est condamnée, ils sont trop nombreux dans la ville. Il faut qu'on trouve une autre issue. Mais c'est étrange, ce commissariat semble cacher des choses, il n'a rien d'un commissariat classique.



- 11h : C'est atroce, il y avait des sortes de créatures, je ne saurais les décrire, j'ai réussi à prendre une photo. Je ne sais pas ce qu'il se passe ici, ni ce que sont ces choses, mais c'est horrible. Je commence vraiment à penser que je ne sortirai pas d'ici vivante. Quand la créature nous a surpris, j'ai été séparée de Leon, je n'ai ni arme, ni quoi que ce soit pour me défendre, juste ce fichu appareil photo et ce carnet, tout ce que je peux faire c'est relater mes derniers instants, je ne m'en sortirai pas.

Pas toute seule...

- 13h : Et voilà, ça y est, j'ai réussi à survivre jusqu'ici, je me suis réfugiée dans une pièce, mais je suis encerclée, je suis blessée aussi, une de ces créatures m'a mordue, et je ne me sens pas très bien, comme si j'avais de la fièvre.

Je les entends derrière la porte, ils sont là, ils attendent, sentant ma chair et espérant s'en délecter.

- 14h15 : Je suis faible, je me sens vraiment mal, et mon refuge de fortune est sur le point de céder.

Oh non, ça y est, ils so...



Follow me into Death

Et si on vivait réellement les péripéties dans lesquels nous plonge les jeux vidéo !

Pourquoi certains jeux nous plongent-ils dans l'horreur profonde et surtout pourquoi aime-t-on tant y jouer, que recherche-t-on ?

Autant de questions qui trouvent leur réponse dans les angoisses urbaines. En effet, les jeux vidéo puisent dans nos peurs les plus profondes, ils retranscrivent les appréhensions qui nous animent.

Ici par exemple avec Resident Evil et plus particulièrement les zombies, c'est une coalition avec la peur même de la mort, de l'apocalypse.

Si on remonte au mythe même du zombie, si on en cherche l'origine, on réalise qu'il s'agit avant tout d'une perte d'identification, le mythe du zombie prend sa source dans les tribus haïtiennes. Certains « sorciers » administraient une drogue à leur victime, la plongeant dans un état cataleptique. La victime passant pour morte était alors enterrée, puis le sorcier revenait dans les 24h déterrer le corps de sa victime et lui administrait une pâte ou un liquide à base d'atropine ou de datura, antidote qui élimine les effets du poison et la fait sortir de sa léthargie, puis on lui donnait une drogue hypnotique rendant la victime amnésique et la réduisant en esclavage, cet état étant facilité par les lésions cérébrales hypoxiques dues à la consommation de l'oxygène dans le cercueil. La tétrodotoxine ayant détruit leurs fibres nerveuses sensibles, certains zombies étaient rendus insensibles aux petites blessures et avaient des muqueuses nécrosées.

De là est né le mythe du zombie, de la résurrection, de la vie après la mort et surtout des morts vivants.

Ces gens n'ont jamais vraiment été morts, mais tout le monde le pensait, et surtout, ils perdaient ensuite toute trace d'humanité et de la personne qu'ils avaient jadis été. Ce qui entraîne dans la pensée commune une peur de la perte d'authentification.

Mais finalement on comprend aussi que le concept de résurrection amène plus de questionnement qu'autre chose, le commun des mortels ne pensant pas possible un retour d'entre les morts dans un état similaire à celui d'origine, mais provoquant une décérébration profonde. Ce qui nous amène aussi à nous questionner sur l'angoisse même de la décérébration de la société moderne.

Ces thèmes retranscrivent les peurs communes d'une civilisation qui craint la mort, la maladie, une chute de la société, de se retrouver livrée à elle-même et d'une perte d'identité. Tout cela étant retranscrit par l'allégorie du zombie qui permet à elle seule de retranscrire toute ces peurs dans un seul et même ennemi.

Beyond our Illusions

Voici un petit jeu pas très connu qui vaut le détour et que j'ai beaucoup aimé.

Un Survival Horror assez atypique puisque dans *Among the Sleep* on incarne un petit garçon de 2 ans, totalement désarmé et sans défense, dont la marche vacille et qui se déplace la plupart du temps à quatre pattes (ce qui fait monter en flèche le niveau de stress). Ayant perdu sa maman, il va devoir chercher dans les méandres de sa mémoire pour comprendre ce qui lui est arrivée.

Mais attention, une présence rôde, un monstre qui cherchera à vous attraper et qu'il faudra éviter et fuir. Mais avec ce petit garçon qui parvient à peine à marcher, et qui n'a pour seule aide une source de lumière que lui offre son doudou lorsqu'il le sert fort contre lui, il sera difficile de faire face à ce monstre. Et le seul moyen de lui échapper sera de ne pas se faire repérer.

Attention, spoiler : Au fur et à mesure du jeu, on avance dans les souvenirs du petit garçon et les choses s'éclaircissent peu à peu. Chaque pièce du puzzle le rapproche un peu plus du souvenir effacé de sa maman, et quand les bouteilles s'accumulent, de plus en plus présentes à chaque souvenir, on commence à comprendre...

Comprendre l'enfer de ce petit garçon, comprendre ce qu'il doit éviter.

Quand un amoncellement de bouteilles en verres vides jonche le sol jusqu'à ce que le chemin soit quasi inaccessible sans en renverser, ce qui provoque bruit et fracas et attire le monstre, le doute sur le vécu de ce petit garçon s'estompe.

Et en effet le dernier souvenir vient effacer nos doutes et confirmer cette terrible vérité.

Ce monstre que cherche à éviter ce petit garçon n'est autre que sa maman lorsqu'elle est sous l'emprise de l'alcool.

La disparition de sa maman, les souvenirs flous, qui réapparaissent, c'est un cercle vicieux qu'il revit à chaque nouvelle ivresse.

Parce que oui, un enfant de 2 ans est totalement à même de comprendre ce qu'il se passe, bien que dans son imaginaire il fera tout pour éluder, occulter et édulcorer la réalité en préférant s'inventer un monstre qui a fait disparaître sa maman.

Ce jeu m'a beaucoup touchée parce qu'il met en avant un phénomène de société malheureusement bien moins rare que ce que l'on pourrait croire.

Il retrace l'histoire d'un petit garçon livré à lui-même, devant échapper à la dure réalité de son quotidien.

Ce jeu soulève un phénomène de société et appelle à la réflexion sur ce cataclysme qu'est l'alcoolisme et plus généralement l'addiction. C'est une sorte d'appel au secours dans le but de faire ouvrir les yeux à certains, que ce soient les personnes touchées par l'alcoolisme, comme leur entourage, qui trop souvent préfère fermer les yeux, et qui, malgré le fait qu'il soit sans ignorer les problèmes de dépendance d'une personne malade, la laisse gérer le quotidien, comme les enfants, sans intervenir.

Ce jeu a pour but d'alerter sur les ravages de l'addiction dans un plus large spectre que la personne elle-même touchée par cette addiction.

Among the Sleep mériterait d'être bien plus connu du grand public, et aurait, je l'espère un impact positif sur notre société de consommation bien trop centrée sur elle-même.

Horoscope



Belier

Bélier, vous êtes fonceur, c'est bien, mais il faudrait songer à lâcher un peu votre manette parce que foncer dans le dernier Call Of ne vous emmènera pas bien loin. On ne vous conseille aucun jeu ce mois-ci. Sortez bon sang !



Taureau

Taureau, amenez un peu de fantasy dans votre vie, laissez vous aller pour une fois, lâchez prise et osez le nouveau Alice Madness. Laissez-vous entrainer dans le monde déluré d'une Alice totalement déjantée, ça vous changera un peu de votre quotidien terre à terre.



Gemeau

Gémeau, cessez donc votre double jeu, vous ne pouvez pas continuer à tromper tout le monde, arrêtez de vous prendre pour cet autre que vous n'êtes pas, si vous voulez vraiment jouer un rôle faites le plutôt dans Fable que dans votre quotidien.



Cancer

Cancer, pensez à prendre du temps pour vous ce mois-ci, c'est bien d'aider tout le monde, mais il faut aussi savoir faire des choses pour soit. Oui on sait, vous avez du mal à comprendre le concept. Ce mois-ci, soyez un peu égoïste, et prélassiez-vous devant Assassin's Creed Odyssey.



Lion

Lion, vous êtes le roi des gamers ce mois-ci, tout vous réussit. Encore une énième partie de Fortnite en top 1. Mais si vous voulez jouez, oubliez un peu les jeu pour maternelle et passez dans la cours des grands. Il va falloir un peu vous bouger et sortir de votre savane rassurante si vous voulez prouver que vous êtes le roi des animaux.



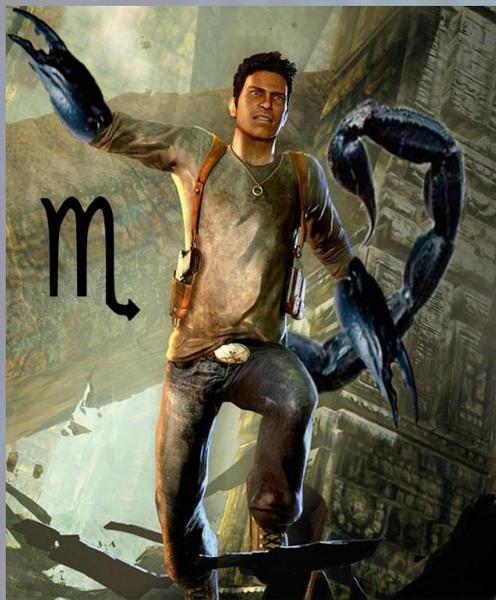
Vierge

Chère amie vierge, trop vous renfermer sur vous ne vous apportera rien de bon, sortez de chez vous, renouer le contact avec la réalité, et surtout, ne vous laissez pas absorber par les problèmes d'autrui. Tentez plutôt un jeu sans aucune réflexion où vous ne devez sauver personne. Hum..., un petit Zombie Tsunami serait parfait.



Balance

Balance, prenez le temps de prendre soin de vous et de profiter un peu du temps libre, rassasiez donc votre soif de justice devant Injustice en bottant le cul au grands vilains. Ou alors laissez-vous sombrer du côté obscur pour une fois et prenez le rôle d'un méchant pour botter le train des justiciers...



Scorpion

Non les Scorpions, la destruction du monde n'est pas une activité extrascolaire. Rangez un peu votre rancune et vos jeux de guerre ! Tentez les Sims, ça vous changera de devoir construire quelque chose plutôt que de tout détruire.



Sagittaire

Sagittaire, vous avez besoin d'une épopée fantastique pour vous transporter loin de tous vos tracas du quotidien. Nous vous conseillons un bon Final fantasy ou encore un Zelda pour vous faire vivre les aventures dont vous rêvez tant.



Capricorne

Capricorne, il serait peut-être temps de sortir de vos jeux de violence et de manipulation. Cessez donc votre sadisme habituel et mettez votre ambition et votre persévérance au profit des autres pour une fois. Relancez Valorant et apprenez à aider vos coéquipier plutôt que de vous servir d'eux pour arriver à vos fin !



Verseau

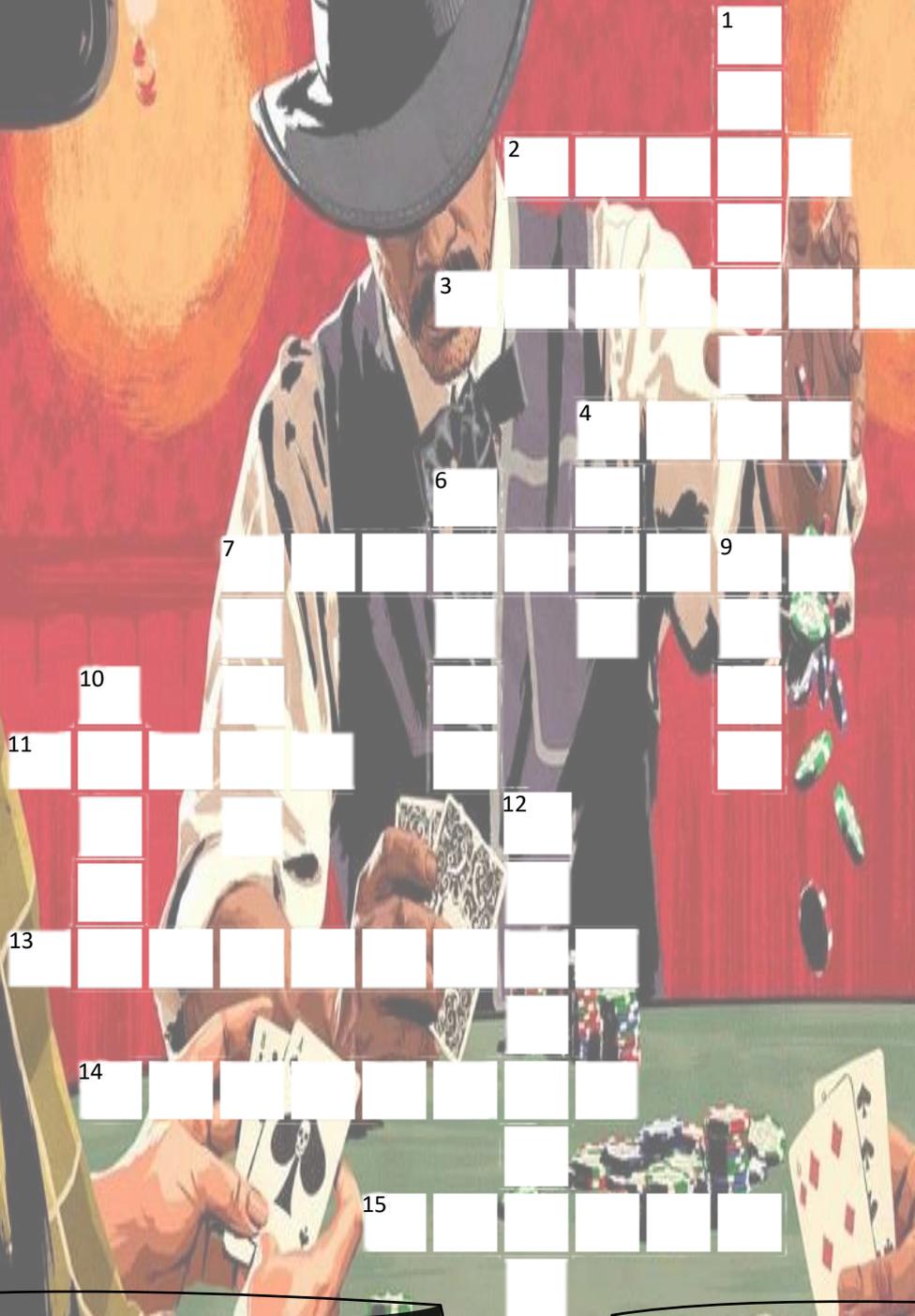
Oui ami Verseau, il y a enfin du changement ce mois-ci, vous allez pouvoir laisser libre cours à votre créativité et surtout sortir de votre quotidien monotone. Votre besoin constant d'évasion sera rassasié grâce au nouveau Tourmented Soul. Un réel retour aux sources même du Survival Horror original, comme on en attendait depuis longtemps.



Poisson

Poisson, sortez un peu de votre bulle, vous verrez, il y a des choses merveilleuses dans le monde réel. Vous avez besoin de contact, de partage. Jouez donc à Guitar Hero ou même un bon vieux Worms entre amis. On vous promet des moments épiques dont vous vous souviendrez.

Mots Croisés



Horizontal

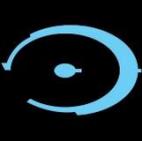
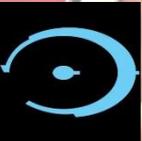
- 2 : Une princesse avec un nom de fruit
- 3 : Attrapez-les tous !
- 4 : Un héros aux oreilles pointues
- 7 : Un jeu cubique qui défraye la chronique
- 11 : Le plus rapide des Hérissons
- 13 : Le nom original d'un grand classique des jeux d'horreur
- 14 : Un des derniers bébés Riot Game
- 15 : Son nom est devenu un mot courant dans le langage du rangement

Vertical

- 1 : Boule jaune qui gobe des pilules dans un labyrinthe
- 4 : Une aventurière qui ne respecte pas le repos mortel
- 6 : Une princesse trop souvent confondu avec son héros
- 7 : Le plus célèbre des plombiers
- 9 : Un jeu débile où il faut courir derrière un ballon
- 10 : Un fidèle destrier tout vert
- 12 : Un jeu pour enfant qui pense avoir tout d'un grand

Sudoku des Logos



Soluces

Mots Croisés

¹P
 A
²P E A C H
 -
³P O K E M O N
 A
⁴L I N K
⁶Z
 A
⁷M I N E C R A F T
⁹A
 L A I
¹⁰Y
 R D F
¹¹S O N I C
 A A
 S O
¹²F
 H O
¹³B I O H A Z A R D
 T
¹⁴V A L O R A N T
 I
¹⁵T E T R I S
 E

Sudoku des Logos

Dans votre prochain
numéro de

L'IRÉ'L Magazine

Reportages Surprise
On va pas tout vous Spoiler quand
même

Dossier spécial
La place des femmes
dans les jeux vidéo

Toujours plus de
jeux et votre
horoscope gamer

To be continued...