

Le Hashtag

#23

Gazette lycéenne valentinoise
Printemps 2026 - Gratuit



ÉDITO

Numéro 23,
printemps
2026
Parution
trimestrielle

Lycées
professionnel et
technologique
Montplaisir

75 rue Montplaisir,
26000 Valence



Directrice de publication : Nathalie CORNUT-CHAUVIN

Rédacteur en chef : Jérôme NOUREUX, professeur-documentaliste

Corrections : Hélène GAINÉ

Maquette réalisée avec Adobe InDesign par Jérôme NOUREUX

Mascotte du *Hashtag* : Ambre CAPON

Une : Ivan CORRENTE, 1^{re} STD2A-B

4^e de couverture : Fiona LELLY 1^{re} STD2A-A

L'équipe du *Hashtag* :

Clarysse ALAIZE, 2^{de} GT5 - Lunny ANJOUY, 2^{de} GT5 - Léna BERTHOIN, TCVP - Ivan CORRENTE, 1^{re} STD2A-B - Hanna DAUNIS RAMDANI, Tle STMGB - Nina DEGOUSY, 2^{de} GT4 - Jade DENHAENE, 2^{de} GT4 - Louane FAURE, 2^{de} GT5 - Jém FÉLIX, 1^{re} ST2S A - Loan FRAISSE, 1^{re} STD2A-B - Fiona LELLY, 1^{re} STD2A-A - Louanne LETIZIA, 1^{re} STD2A-B - Amy MONTERET, 1^{re} STD2A-A - Mina PLANTIER MOURIER, 2^{de} GT5 - Mathilde OUMEILA, 2^{de} ATL - Nina PLANTIER, 2^{de} GT5 - Zoé REY-BIEVRE, 2GT4 - Gaïa SOLEIL-CHAREYRE, 2^{de} GT5

ATL : Administration Transport Logistique
CVPM : Communication Visuelle Plurimédia
GT : Général et technologique
ST2S : Santé / Social

Tirage :
40 exemplaires sur imprimerie
spéciale (imprimante de l'accueil)

Contact :
Tél. 04 75 82 18 16

Courriel :
hashtag@ensemble-montplaisir.org
Site web : hashtag.lycee-technologique-montplaisir.org
www.facebook.com/GazetteLeHashtag

À mesure que l'information migre vers les écrans, la presse imprimée semble perdre du terrain. La réduire à un vestige du passé serait une erreur. Car elle remplit une fonction essentielle dans l'écosystème de l'information. Le numérique a profondément transformé notre manière de nous informer. Les nouvelles circulent désormais à une vitesse inédite, portées par les réseaux sociaux, les alertes et les flux continus. Cette rapidité a ses avantages : elle permet d'accéder immédiatement à l'actualité, de suivre un événement en temps réel, d'élargir l'accès à l'information.

Mais cette accélération a aussi un coût. L'information devient fragmentée, souvent consommée par bribes, au gré des algorithmes et des notifications. On lit un titre, un extrait, parfois un commentaire avant même l'article lui-même. La hiérarchie de l'information s'efface derrière la logique du flux. La presse imprimée propose une autre expérience. Un journal n'est pas une succession infinie de contenus : c'est un objet éditorial construit. Les sujets sont choisis, ordonnés, hiérarchisés. Le lecteur peut parcourir un dossier, suivre une enquête, lire une analyse sans être interrompu par des sollicitations permanentes.

Il y a également dans le journal papier une dimension matérielle et collective. Un exemplaire se prête, se partage, circule dans un café, dans un train, dans une salle d'attente. Il occupe un espace public. Il rappelle que l'information n'est pas seulement un produit individuel consommé sur un écran, mais un bien commun.

Défendre la presse imprimée ne signifie pas refuser le numérique. Les deux peuvent coexister et se compléter. Le numérique pour l'immédiateté ; le papier pour la distance, l'enquête et la réflexion.

Dans une époque saturée d'informations, la question n'est peut-être plus seulement d'aller plus vite. Elle est aussi de savoir comment mieux comprendre.

Et pour cela, le geste simple de déplier un journal conserve toute sa valeur.

Bonne lecture de notre numéro du printemps.

Jérôme NOUREUX, rédacteur en chef

SOMMAIRE

#1info_1dessin

L'actu en dessin

#dansTonLycée

Lycée Montplaisir, les secrets

#dansTonMonde

Deux cathédrales européennes

Roblox : alerte aux groomers

Algorithmes futés, planète fumée

#GameOver

Chant of Sennaar

Dandy's World

#ÇaTourne

Edward aux mains d'argent

Zootopie, une réflexion philosophique

#posters

#dubonson

La J-Pop et la culture des idols

Besoin de musique ?

#tavie

Horoscope

Jeu des six erreurs

BD The Landscape

BD Microtalia

#4^e de couv'

p.3

p.4

p.5

p.8

p.10

p.11

p.22

p.23

p.28



D'après l'article
« Les téléphones portables interdits au lycée pendant les cours
mais pas dans la cour »,
Télérama, 27 janvier 2026.
Dessin : Fiona LELLY



D'après l'article
« Venezuela : l'enlèvement de Nicolas Maduro, une démonstration de
force de Donald Trump et un message envoyé au monde entier »,
Le Monde, 3 janvier 2026.
Dessin : Fiona LELLY

Lycée Montplaisir : les secrets que vous ignorez sur votre établissement

On y marche tous les jours, on y court pour ne pas rater la sonnerie, mais connaît-on vraiment les murs qui nous entourent ? Le lycée Montplaisir cache une histoire étonnante qui va bien au-delà des salles de classe. Voici 6 points clés pour ne pas se coucher trop bête (ou pour pouvoir briller auprès de tes profs).

Un passé mystérieux : le « Grand Séminaire »

Saviez-vous que les bâtiments historiques du 75 rue Montplaisir n'étaient pas destinés à devenir un lycée à l'origine ? Construit à partir de 1932, le site a ouvert ses portes en 1934 pour accueillir le Grand Séminaire de Valence (une école pour les futurs prêtres). Le lycée tel qu'on le connaît n'a été emménagé ici qu'en 1973, après avoir quitté ses anciens locaux du centre-ville. C'est pour cela que l'architecture est si imposante et monumentale !

Une chapelle... et un clocher « minaret » ?

Regardez bien le clocher de la chapelle du lycée. Son style est très particulier : les historiens notent qu'il mélange le néo-roman (typique de la région) avec une touche néo-byzantine. Certains trouvent même qu'il ressemble étrangement à un minaret de mosquée (tour d'une mosquée du haut de laquelle le muezzin invite les fidèles musulmans à la prière) ! C'est un choix architectural audacieux pour l'époque, qui donne au lycée ce profil unique que l'on voit de loin dans le quartier.

Pourquoi ce nom de « Montplaisir » ?

Contrairement à beaucoup de lycées privés, Montplaisir ne porte pas le nom d'un Saint. Son nom vient tout simplement de la rue Montplaisir, où il est installé. À l'origine, ce nom désignait le lieu-dit (un endroit surélevé et agréable). En 1980, l'établissement a officiellement adopté ce nom, jugé plus moderne et accueillant pour tous, plutôt que de garder son ancien nom : le « Cours Commercial Notre-Dame ».

La métamorphose

Avant d'être le grand ensemble que nous connaissons, l'établissement s'appelait le « Cours Commercial Notre-Dame ». Fondé en 1940, il était situé en plein centre-ville de Valence (rue de l'Université). À l'époque, on n'y apprenait pas la technologie ou les soins à la personne, mais essentiellement la comptabilité et le secrétariat sur de vieilles machines à écrire ! Le déménagement vers le site actuel de la rue Montplaisir en 1973 a permis de transformer cette petite école de quartier en l'un des plus grands lycées de la Drôme.

Un « Lycée de la Résistance » ?

Pendant la Seconde Guerre mondiale, alors que l'école était encore en centre-ville, ses directeurs et professeurs ont fait preuve d'un courage immense. Les archives mentionnent que l'établissement a continué de fonctionner malgré l'Occupation. Le déménagement plus tard sur le site du Grand Séminaire (notre lycée actuel) rappelle aussi que ces bâtiments ont traversé les périodes les plus sombres de l'histoire de Valence, servant parfois de refuges ou de lieux de stockage stratégiques.

Le cloître et les jardins

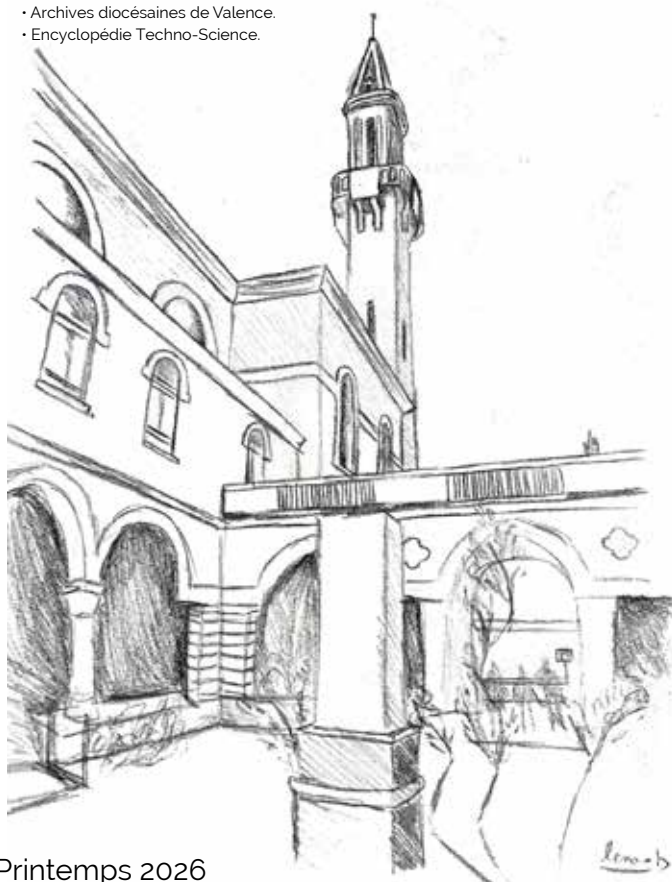
Si vous trouvez que certaines parties du lycée ressemblent à un monastère, c'est normal ! L'architecture du bâtiment principal a été conçue par l'architecte Louis Mortamet sur le modèle d'un cloître. Le but était de créer un espace de calme et de méditation pour les séminaristes. Aujourd'hui, les jardins intérieurs sont les héritiers de cette volonté de calme. Ils ont été préservés pour offrir aux élèves un cadre de vie « hors du temps », loin de l'agitation du centre-ville de Valence. En parcourant ces couloirs chaque jour on oublie parfois que le lycée Montplaisir n'est pas qu'un simple lieu d'étude, mais un véritable témoin de l'histoire de Valence. De l'école de commerce de 1940 au bâtiment monumental que nous occupons aujourd'hui, l'établissement a su se transformer sans perdre son âme. Alors, la prochaine fois que vous passerez sous le clocher ou que vous traverserez les jardins du cloître, levez les yeux : vous ne verrez plus votre lycée de la même manière !

Texte et illustration : Léna BERTHOIN

Sources et références :

Pour cet article, nous avons croisé les informations issues de :

- Archives Départementales de la Drôme
- Site historique de l'Ensemble Montplaisir
- Études architecturales sur Louis Mortamet.
- Archives diocésaines de Valence.
- Encyclopédie Techno-Science.



DEUX GRANDES CATHÉDRALES EUROPÉENNES DEBOUT DEPUIS LE MOYEN ÂGE

La cathédrale de Strasbourg et la cathédrale de Cologne sont deux grands bâtiments religieux construits au Moyen Âge. Elles sont connues pour leur architecture gothique et leur importance dans l'histoire de l'Europe.

Les cathédrales ont une architecture typique. Ce style est d'origine française et s'est développé à partir de la seconde partie du Moyen Âge en Europe occidentale. Elle apparaît en Île-de-France et en Haute-Picardie au XII^e siècle par exemple. Il y a deux cathédrales que j'apprécie énormément pour leur architecture et pour leur histoire. Je vais donc vous les présenter.

La cathédrale Notre-Dame de Strasbourg



DR - <https://france3-regions.francetvinfo.fr>

Construite entre le XI^e et le XV^e siècle elle est un chef-d'œuvre du style gothique. Elle atteint les 142 mètres de haut. Elle a été la plus haute cathédrale du monde pendant plus de deux siècles. Elle est notamment célèbre pour son horloge astronomique (XVI^e siècle). Aujourd'hui, elle est toujours fonctionnelle. Pour son histoire, elle est très intéressante. Une première église existait déjà au IV^e siècle avant elle. La construction de la cathédrale actuelle commence au XI^e siècle et dure plusieurs siècles. Elle est construite dans un style gothique et en grès rose, ce qui lui donne son aspect original. Pendant la Réforme, la cathédrale devient protestante, puis redevient catholique en 1681. Lors de la Révolution française, la flèche (le point le plus haut) manque d'être détruite, mais parvient à être sauvée. La cathédrale traverse les deux guerres mondiales et reste un symbole fort de l'Alsace. Elle se situe au cœur de Strasbourg. C'est un symbole fort de l'Alsace et du mélange culturel franco-allemand.



DR - <https://voyageforum.info>

La cathédrale de Cologne

La cathédrale de Cologne est aussi très intéressante au niveau architectural et pour son histoire. Elle est commencée en 1248 et terminée seulement en 1880. Elle est d'un style gothique monumental.

Elle possède deux tours de 157 mètres (plus haute cathédrale à deux tours du monde). Cette cathédrale est classée au patrimoine mondial de l'UNESCO. Elle abrite le reliquaire des Rois mages qui est très important pour les Chrétiens. La cathédrale reste inachevée pendant plus de 300 ans.

Au XIX^e siècle, l'Allemagne réunifiée décide de la terminer. Elle devient un symbole de l'unité nationale allemande. Pendant la Seconde Guerre mondiale, elle est bombardée, mais reste debout malgré tout.

Elle devient un symbole de résilience pour Cologne. Elle est un monument qui a traversé les siècles sans jamais perdre son importance.

Ces deux cathédrales ont une histoire européenne commune. Elles sont gothiques, un style né en France mais adopté en Allemagne. Elles ont été construites à une époque où les frontières n'étaient pas celles d'aujourd'hui et elles symbolisent le lien culturel et religieux entre les peuples européens.

Fiona LELLY

ROBLOX : ALERTE AUX GROOMERS !

Roblox est une plateforme populaire de jeux en ligne qui compte à présent plus 400 millions d'utilisateurs en 2026, elle attire de part ses designs enfantins, colorés et originaux. Pourtant, jouer à roblox représente un danger réel. Les pédocriminels s'en sont emparés.

Ce n'est pas nouveau. Depuis 2004, nous sommes conscients des potentiels prédateurs présents sur la plateforme. En effet, la plupart des joueurs de Roblox sont mineurs, et un bon nombre d'entre eux ont moins de 13 ans. On ne compte plus les témoignages de jeunes, souvent âgés de 7 à 11 ans qui ont été victimes de *grooming* : c'est une pratique où un adulte se « lie d'amitié » avec un enfant dans le but de commettre des abus sexuels à son encontre..

Comment les prédateurs opèrent sur Roblox

Ces personnes malintentionnées commencent toujours par des conversations banales, amicales pour instaurer une relation de confiance. Cela se passe la plupart du temps dans le chat intégré au jeu. Ce processus peut prendre des semaines, des mois. L'individu cherche souvent à déplacer la conversation vers d'autres plateformes moins sécurisées et modérées, comme Discord, Instagram ou encore Snapchat. Il arrive fréquemment que les *groomers* mentent sur leur âge réel en utilisant un langage verbal enfantin ou un avatar laissant croire que ceux-ci sont mineurs.

Les failles de la modération de Roblox

Roblox a toujours affirmé avoir un bon système de sécurité avec des filtres et une modération humaine. La plateforme utilise l'IA pour détecter les mots ou les comportements suspects. Cependant, ces systèmes ne sont en aucun cas infaillibles. Les prédateurs modifient régulièrement l'orthographe des mots ou des messages codés pour contourner les filtres de sécurité. Depuis décembre 2025, Roblox a annoncé renforcer le système de vérification d'âge. Celui-ci se base sur un système de



reconnaissance faciale ayant pour but principal de permettre aux utilisateurs de ne jouer qu'avec des personnes de leur tranche d'âge.

Pourquoi les enfants sont particulièrement vulnérables

Les enfants, surtout les plus jeunes, n'ont pas toujours conscience des dangers présents en ligne. Ils peuvent facilement faire confiance à quelqu'un qui semble gentil ou qui partage leurs centres d'intérêt. Le caractère ludique et coloré de Roblox donne aussi un faux sentiment de sécurité. Pour un enfant, il s'agit simplement d'un jeu, et non d'un espace où des adultes malveillants peuvent être présents.

Le cas d'Ethan Dallas

Le cas d'Ethan Dallas illustre concrètement les dangers du *grooming* sur Roblox. Ethan, un adolescent américain, a été

approché sur la plateforme par un individu se faisant passer pour un enfant. Après avoir gagné sa confiance, le prédateur l'a manipulé et l'a incité à poursuivre leurs échanges sur Discord, où il l'a menacé et soumis à du chantage.

Victime de cette pression psychologique, Ethan a sombré dans une profonde détresse. Il s'est suicidé en 2024, à l'âge de 15 ans. Cette affaire a choqué de nombreuses familles et rappelle que les prédateurs peuvent exploiter la confiance des enfants, même sur des plateformes considérées comme des jeux. Donc faites très attention quand une personne que vous ne connaissez pas vous contacte !

Texte et illustration : Jem FELIX

ALGORITHMES FUTÉS, PLANÈTE FUMÉE



Fiona LELLY

L'IA repose sur des calculs extrêmement puissants réalisés dans des centres de données (data centers). Or, ces infrastructures fonctionnent en permanence et nécessitent une alimentation électrique et hydraulique énorme.

En France, la consommation électrique des data centers pourrait quadrupler d'ici 2035. À l'échelle mondiale, la tendance est encore plus marquée : les investissements massifs des grandes entreprises technologiques (Google, Microsoft, Amazon...) entraînent la construction de nouveaux centres toujours plus grands.

Le problème ne vient pas seulement du nombre de centres, mais surtout de la puissance nécessaire pour entraîner et faire fonctionner les modèles d'IA. Les serveurs spécialisés (notamment les GPU) consomment beaucoup plus que les serveurs traditionnels. Cela pose plusieurs risques :

- Tensions sur les réseaux électriques
- Ralentissement de la transition énergétique
- Augmentation indirecte des émissions de CO₂, dans les pays où l'électricité est encore carbonée.

Même si la France bénéficie d'une électricité relativement décarbonée grâce au nucléaire, l'augmentation brutale des besoins pourrait poser des problèmes d'infrastructures et de planification. Les data centers doivent être refroidis pour éviter la surchauffe des serveurs. Pour cela, ils utilisent d'importantes quantités d'eau. À l'échelle mondiale, la consommation d'eau liée à l'IA devient préoccupante, surtout dans des régions déjà touchées par le stress hydrique. Dans certains cas, les centres sont implantés dans des zones où l'eau est déjà rare.

L'IA repose sur des puces électroniques très sophistiquées (CPU, GPU). Leur fabrication nécessite :

- Des métaux rares et stratégiques
- Une grande quantité d'énergie
- Une consommation importante d'eau
- Des chaînes d'approvisionnement mondialisées

Le nombre de puces nécessaires pourrait être multiplié par cinq à dix dans les prochaines années. Cette demande croissante pose plusieurs enjeux :

- Risques de pénuries
- Dépendance géopolitique (certaines régions du monde concentrent la production)
- Impacts environnementaux liés à l'extraction minière
- Augmentation des déchets électroniques

Les investissements dans l'IA se chiffrent en centaines de milliards de dollars. Les entreprises se livrent une course mondiale pour développer des modèles toujours plus puissants. Cette logique de compétition favorise :

- L'augmentation rapide des infrastructures
- La multiplication des centres de données
- Une croissance difficile à encadrer

L'IA est présentée comme un outil pouvant aider à optimiser les réseaux énergétiques, améliorer l'efficacité industrielle et soutenir la transition écologique. Mais en parallèle, son développement massif accroît fortement la consommation de ressources. Ainsi, l'IA pourrait, à la fois, être un levier pour la transition écologique mais aussi constituer un frein si sa croissance n'est pas encadrée.

Des experts appellent donc à :

- Mettre en place une planification énergétique adaptée
- Encadrer la construction des data centers
- Favoriser des technologies plus sobres
- Développer une feuille de route de décarbonation
- Réfléchir à la sobriété numérique

Au final, je trouve que c'est un outil extrêmement utile dans le quotidien. Elle aide à apprendre plus vite, à mieux comprendre certains sujets, à gagner du temps et à être plus efficace pendant le travail scolaire ou personnel. L'IA est un véritable progrès technologique.

Cependant, après avoir pris conscience de son impact environnemental, je réalise que son utilisation n'est pas neutre. Derrière chaque réponse générée, il y a des serveurs qui consomment de l'électricité, de l'eau pour le refroidissement, et des composants électroniques fabriqués à partir de métaux rares. Cela me fait comprendre que même les outils numériques ont un coût écologique, souvent invisible.

En tant qu'utilisateur, je pense qu'il est important d'adopter une utilisation plus responsable (éviter les usages inutiles, privilégier la qualité plutôt que la quantité, et rester conscient que chaque requête mobilise des ressources). Je crois aussi que les entreprises et les gouvernements ont un rôle essentiel à jouer pour développer une IA plus respectueuse de l'environnement.

Pour moi, l'IA ne doit pas être abandonnée, mais mieux encadrée. L'objectif devrait être de profiter de ses avantages tout en limitant son impact écologique. L'innovation ne doit pas se faire au détriment de la planète.

Loan FRAISSE



Louane FAURE



Quand le langage devient essentiel pour comprendre...

Si vous avez un jour foulé des terres étrangères, vous avez déjà expérimenté ce moment d'exploration où tout paraît nouveau. Après, au bout de quelques jours, vous commencez à comprendre quelques mots, ou bien vous arrivez à lire certains panneaux. Vous observez et déchiffrez pour comprendre les codes d'une société que vous ne comprenez pas encore, et une de ses clefs, c'est le langage. Le jeu vidéo « Chant of Sennaar », lui, a essayé de recréer cette sensation en la poussant encore plus loin et en faisant sa mécanique la plus importante.

Ce jeu vidéo d'aventure et de réflexion, créé par le studio indépendant toulousain, Rundisc et édité par Focus Entertainment dans le label Indie Series, est sorti le 5 septembre 2023 sur cross plateforme. Ce jeu a été créé par une équipe de 5 personnes ; les deux développeurs et fondateurs de Rundisc, Julien Moya et Thomas Panuel, ainsi que trois autres développeurs. Les musiques, quant à elles, ont été créées par l'éditeur focus Entertainment. *Chant of the Sennaar* a reçu de nombreux prix comme celui de meilleur jeu et celui de meilleur jeu indépendant de l'année 2023 lors de la cérémonie des Pégases.

Julien Moya s'est inspiré de beaucoup de choses pour concevoir l'ambiance générale du jeu. On peut déjà citer l'architecte Eugène Viollet-le-Duc, l'école de Glasgow, l'architecture mauresque médiévale, ou encore l'architecture romaine et grecque, pour avoir des décors uniques et un aspect ancienne civilisation. Il s'inspire en grande partie du jeu vidéo *Outer Wilds* car la progression se mesure à l'enrichissement des connaissances du joueur. Les glyphes que l'on retrouve tout au long du jeu s'inspirent du hangueul (l'alphabet coréen). Le carnet avec images s'inspire du jeu d'enquête *Return of the Obra Dinn*.

Dans ce point and click, le joueur devient un personnage muet, qui a comme but de recréer un lien linguistique entre les différents peuples qui habitent la tour de Sennaar. Cette tour s'inspire de la région où la tour de Babel aurait été érigée. La tour de Sennaar est sectionnée en plusieurs parties, cinq étages. Dans chacune de ces strates, on retrouve un peuple avec des envies, des moyens de vie et des attentes différentes. Mais, comme dans le mythe de Babel, ces peuples se retrouvent divisés quand leur langage commun est perdu. Cette tour immense que l'on peut apercevoir plusieurs fois pendant le gameplay, divise les habitants peuplant les lieux. Les populations deviennent orgueilleuses et se détestent entre elles, chacune inspiré par des idéologies différentes. Revenons sur le personnage principal, le « Voyageur ». Il veut monter en haut de la tour et pour ça, il comprend vite qu'il va devoir apprendre à lire les glyphes de chaque peuple. Notre but en tant que « Voyageur » va être de renouer les liens entre les peuples.

Les peuples de *Chant of the Sennaar* abordent des thèmes qui montrent à la fois l'évolution humaine ainsi que ses croyances et idéologies qui dérivent sur l'obsession. Venez avec moi, je vais vous guider dans une exploration des thèmes et idées qui composent chaque population de *Chant of the Sennaar* !

Tout d'abord, au début du jeu, nous arrivons chez les Dévots. Ils résident dans l'abbaye et nous retrouvons des thèmes comme la religion et la hiérarchie. Cela nous permet de découvrir les mécaniques du jeu, et la manière dont tout semble hiérarchisé dans cette tour. Les Dévots sont dévoués à un dieu. Monter un étage nous amène chez les Guerriers, qui habitent la forteresse.



Ils passent leurs temps à s'entraîner à combattre, un seul mot résonne, Devoir. Plus haut, on retrouve les Bardes, ils résident dans de somptueux jardins. La beauté est la chose la plus importante. Ils utilisent donc l'art comme un moyen de rendre le monde beau. Le niveau supérieur est composé des Alchimistes, qui sont dans un grand laboratoire. Grâce à la science et la technologie, ils essaient de monter plus haut et de comprendre

pour transformer. Pour finir, au dernier étage, on voit les Anachorètes qui se situent dans l'exil, un lieu où la technologie a pris le dessus pour laisser une grande solitude.

Chacun de ces peuples représente une sorte d'évolution, mais l'évolution ne mène pas toujours à une bonne fin. Plus les peuples s'élèvent intellectuellement, plus ils prennent conscience de certaines problématiques. Tout cela se clôture par un des peuples les plus « élevés », qui, face à l'absence de communication, a préféré se taire dans la solitude et dépendre entièrement de machine. La partie de l'exil, déteint beaucoup sur l'ambiance globale du jeu. Elle est sombre et lourde, et montre vraiment cette rupture entre la population de l'exil et le reste des peuples de la tour de Sennaar.

Les peuples fracturés de *Chant of the Sennar* ont besoin d'un traducteur, pour pouvoir tous les réunir à nouveau, pouvoir renouer les liens entre ces différentes cultures, pouvoir les mélanger et les partager et dissiper l'orgueil et l'égoïsme, pour retrouver l'entraide et l'ouverture à l'autre.

Pour finir, on peut faire le rapprochement avec le monde d'aujourd'hui. Souvent la barrière de la langue est tellement forte, qu'elle nous empêche de nous ouvrir à d'autres cultures. Peu de gens, quand ils partent en voyage, prennent le temps

de comprendre, d'apprendre ou même de se mettre à la place de la population qu'ils visitent. On retrouve souvent, à cause du manque de compréhension, beaucoup de dégradations causées par les touristes, ou même un manque de respect énorme. On retrouve un orgueil des touristes. Peut-être qu'avec une langue compréhensible pour tout le monde, la population serait moins séparée ?

Enfin, saviez-vous qu'il existait une langue avec seulement 137 mots ? Peut-être qu'avec une langue comme le « Toki Pona », on pourrait mieux se comprendre, et donc faciliter le langage ?

Texte et illustration : Louanne LETIZIA



DANDY'S WORLD

Dandy's world est un jeu Roblox classé dans la catégorie de jeu d'horreur.

Dans ce jeu, on joue divers personnages nommés les toons. Chaque toon a des capacités et des statistiques différentes, ce qui force en quelque sorte le joueur à changer de tactique de jeu. Certains sont seulement événementiels avec Noël, Pâques et Halloween. Certaines statistiques et capacités de personnages les mettent dans différentes catégories comme les soigneurs, les extracteurs, les supporteurs ainsi que ceux qui distraient. Le jeu en lui-même est plutôt intéressant, avec un but simple : remplir un certain nombre de machines pour monter d'étage en étage et rencontrer de plus en plus de monstres divers et variés. Les monstres du jeu sont nommés les twisted ou en français les torcés. Les twisted sont les différents personnages que l'on peut jouer mais dans une version infectée. Le jeu possède également une très grande histoire plus ou moins intéressante. On apprend par exemple que l'endroit où on se trouve s'appelle Gardenvue, un musée créé dans le but d'amuser des enfants mais d'une manière éducative, avec comme mascotte Dandicus Dancifer/Dandy et tous les autres toons. Certains de ces toons sont les personnages principaux. Chacun d'entre eux possède un gestionnaire (une personne qui s'occupe d'eux). Malheureusement, le musée fermera pour des raisons inconnues et laissera les toons seuls dans ce grand bâtiment. Plus tard, un événement surviendra et transformera certains personnages en twisted. Il est possible d'en apprendre plus sur certains personnages en lisant leurs conversations entre eux ou en parlant avec Dandy et Dyle qui se trouvent au lobby, ou tout simplement en lisant leur description affichée un peu partout sur les étages. Le jeu peut être joué seul ou en multi-joueurs avec un maximum de huit.

Comparé à la plupart des jeux se trouvant sur Roblox, Dandy's world est un jeu dont la créatrice écoute sa communauté pour améliorer l'expérience des joueurs au maximum.

Texte et illustration : Louane FAURE



edward

AUX MAINS D'ARGENT

Les vieux films peuvent-ils plaire aux plus jeunes ?

Edward aux mains d'argent est un film réalisé par Tim Burton en 1990. C'est un film de fantasy et de romance qui dure 1h45.

Le film est raconté par une grand-mère à sa petite-fille. Elle lui raconte l'histoire d'un homme qui vit dans un château au sommet d'une colline. Cet homme a été créé par un inventeur. Bien qu'Edward soit charmant, la mort de son créateur l'a laissé incomplet, lui laissant des ciseaux à la place des mains. Il vivait reclus dans le château de son créateur jusqu'au jour où il rencontra une belle jeune fille, qui lui fit découvrir les joies d'un véritable foyer et d'une famille.

Ce film est très intéressant car il est émouvant. Malgré les espaces colorés, on retrouve toujours l'univers de Tim Burton. J'ai énormément apprécié Edward, interprété par Johnny Depp, car c'est un personnage innocent qui apprend, au fur et à mesure, les actions quotidiennes et les relations humaines tout au long du film. Il ne parle pas beaucoup, mais transmet énormément d'émotions.

De plus, les décors de la ville contrastent énormément avec le château où vivaient Edward et son créateur. Les couleurs des maisons renforcent le message de la différence et de l'exclusion.

Pour conclure, Edward aux mains d'argent est un film émouvant, rempli d'émotions et qui transmet un message fort sur la tolérance et l'acceptation des autres. Je le recommande à tous : c'est un film familial, poétique et original. Je vous le conseille !



Texte et illustration : Fiona LELLY

















ZOOTOPIE

Réflexion philosophique sur la nature et la société

Le film Zootopie met en scène une société composée uniquement d'animaux anthropomorphes vivant dans une grande ville organisée selon un modèle humain. Prédateurs et proies y cohabitent sous un même système juridique, fondé en apparence sur l'égalité, la justice et la liberté. La ville repose sur un idéal clair : chacun peut devenir ce qu'il veut, indépendamment de sa nature biologique.

Cependant, derrière cette harmonie affichée, se cachent des tensions profondes, des préjugés et des discriminations liées à la nature supposée des individus. Bien que la société affirme avoir dépassé les instincts naturels, ceux-ci continuent d'influencer les comportements et les représentations. La nature, présentée comme maîtrisée, devient alors un outil de contrôle social.

À travers ce film, Zootopie propose une réflexion sur la nature, non seulement comme réalité biologique, mais aussi comme construction sociale et morale. Le film interroge la manière dont une société tente de contrôler la nature pour maintenir l'ordre, tout en affirmant la liberté individuelle. Cette volonté de domination révèle un paradoxe : en cherchant à supprimer les instincts naturels, la société crée de nouvelles formes de violence, plus discrètes mais tout aussi dangereuses.

Le traitement réservé aux prédateurs illustre cette problématique. Ils sont discriminés, surveillés et exclus au nom de la sécurité collective, non pas pour leurs actes, mais pour ce qu'ils sont supposés être par nature. Le film montre ainsi qu'il est injuste et dangereux de juger quelqu'un sur sa nature biologique plutôt que sur ses actions. La responsabilité morale repose sur l'individu et ses choix, et non sur son appartenance à un groupe.

Dans Zootopie, la société tente de normaliser la nature afin de rassurer les citoyens. Mais cette normalisation conduit à des conséquences importantes : la peur, la perte de confiance et la rupture du lien social. Le film souligne que vouloir supprimer certains aspects de la nature est une illusion, car la nature ne disparaît pas, elle est simplement refoulée, ce qui engendre de nouveaux déséquilibres.

Cette réflexion peut être rapprochée de la pensée de Rousseau, selon laquelle l'homme est libre et bon à l'état de nature et se corrompt au contact de la civilisation, en cherchant à dominer excessivement la nature. Cet excès de contrôle et de rationalisation dans le film mène à une société qui se prétend pacifiée mais qui repose en réalité sur la peur et la stigmatisation.

Ce film nous invite donc à repenser le rapport entre l'homme, la nature et la société. La nature n'y est ni totalement mauvaise ni entièrement responsable des comportements. Les animaux sont dotés de conscience et de raison, ce qui montre que leurs actes

ne sont pas uniquement dictés par leurs instincts. Cette personification permet de défendre l'idée que chacun doit être jugé comme un individu à part entière.

Zootopie apparaît donc comme une œuvre qui dépasse le simple cadre du divertissement. À travers une fable animalière accessible, le film propose une réflexion philosophique sur la justice, la liberté et la responsabilité morale, et interroge notre propre société sur la manière dont elle construit ses normes et ses peurs.

Hanna DAUNIS RAMDANI
Illustration : Mathilde OUMEILA



LA J-POP ET LA CULTURE DES IDÔLS

la J-Pop est bien plus qu'une simple musique venue du Japon, derrière ses refrains accrocheurs se cache une industrie puissante et un système unique : celui des idols.

Premièrement la J-Pop est l'abréviation de « Japanese Pop ». Bien plus qu'un simple genre musical, elle représente maintenant une véritable industrie culturelle et un phénomène social majeur au Japon.

Petit point historique : après la Seconde Guerre mondiale, le Japon s'ouvre aux cultures étrangères puis, dans les années 1960, le mouvement appelé « kayōkyoku » fait son apparition. C'est une musique populaire japonaise fortement influencée par le rock occidental, le jazz et la pop américaine.

Par la suite, dans les années 1970-80, ce genre est modernisé, en y intégrant des sons électroniques et synthétiques. Enfin, c'est dans les années 1990 que le terme J-Pop s'impose réellement, définissant le son pop japonais moderne, mêlant R&B, dance et pop occidentale.

Aujourd'hui la J-Pop est très liée aux médias : génériques d'animés, dramas, publicités ou jeux vidéo, ainsi qu'aux idols.

Le système basique d'un groupe est celui-ci : plusieurs idols sont en groupe (masculins ou féminins). Leurs performances combinent chant et danse et sont dirigées par des visuels et des concepts précis. Chaque membre possède une couleur représentative, ce qui permet de leur donner une identité facile à reconnaître. Il est aussi commun qu'un(e) idol(e) fasse partie de plusieurs groupes au sein de son agence.

Pourquoi ça marche autant ? La clé du secret : un marketing fan-artiste. Les agences font en sorte de maintenir une proximité proche entre les idol(e)s et leurs fans avec des systèmes bien rodés : séances photos (*chekis*), tickets pour rencontrer le groupe, activités sur les réseaux sociaux, concerts, pop-up store (événements éphémères) et le plus efficace, le merch ! Des produits dérivés du groupe (stands acryliques, pins, vêtements, etc...).

Un des groupes féminins les plus emblématiques du système idol est AKB48, connu pour son grand nombre de membres, 48 au total !

De plus, les idols existent aussi sous la forme virtuelle ! Personnages de jeux vidéo, ils sont animés par des *seiyuu* (doubleurs) comme la licence Idolish7 et Ensemble Stars! ou bien Vocaloid utilisant un logiciel de synthèse vocal de Yamaha par exemple Miku.

Pour résumer, cette industrie des idols est bien plus que juste de la musique et pour débiter dans cet univers, voici du vocabulaire qui t'aidera !

Article et illustration : Clarysse ALAIZE



GLOSSAIRE DE LA J-POP

Oshi : le membre que tu préfères dans le groupe

Ni oshi : le 2e membre que tu préfères dans le groupe

Kami oshi : l'idol que tu préfères le plus parmi tous les groupes que tu connais

One man live show : un concert solo, seulement un groupe qui performe

Cheki : appareil photo Polaroid

Penlight : bâton lumineux coloré que les fans apportent au concert pour supporter leur membre préféré

Uchiwa : éventail fait par les fans avec souvent un message pour l'idol ciblé
Graduation : remise du diplôme d'un(e) idol(e) lorsqu'il/elle quitte le groupe remis lors d'un concert dédié

LES IDOLS DU GROUPE HASHTAG SUKURA 48



BESOIN DE MUSIQUE ?

La musique fait partie intégrante de nos vies, rien qu'à regarder les gens dans la rue, chacun a un casque ou des écouteurs. La musique est utilisée de partout, que ce soit dans les films, les séries, les publicités, dans des magasins ou même juste à la radio. La musique est un art qui prend beaucoup de place dans notre vie. Pourtant beaucoup sont lassés des sons qu'on entend tout le temps. Donc voici trois styles musicaux hors du commun qui pourraient vous plaire !

Synthwave

La synthwave ou retrowave est à la fois un genre musical mais également un courant artistique rétro-futuriste. Il a débuté dans les années 2010, influencé par la nostalgie du cinéma des années 1980, en réutilisant les mêmes sonorités avec une production plus moderne. Elle se fonde sur la french touch ou french house, qui ressemble énormément à la synthwave.

La synthwave se compose de boîtes à rythme, de synthétiseurs analogiques, ou bien de guitares électriques et de Vocoder. Ce style se base sur la nostalgie d'un futur, vue par les années 1980.

Tu aimes les ambiances futuristes et la vision du futur qu'avaient les films de Science fiction des années 80 ? T'imaginer dans des montagnes de néons roses et bleus au volant d'une voiture volante te chauffe ? Alors enfile ton casque et lance la radio !

Voici quelques artistes : A.L.I.S.O.N, FM Attack, Waveshaper, Lazerhawk.



Tu aimes écouter les chants des saltimbanques et des troubadours, mais tu as peur de perdre ta playlist lorsque tu voyageras dans cette époque ? Alors brandis tes plus belles parures et prépare toi à devoir servir ton seigneur. Allez jeune menestrel, voici quelques artistes pour toi : Hildegard von Blingin, Graywyck, Samus Ordicus, la troupe Caminaire.

Riot Grrrl

Le Riot Grrrl est un mouvement musical qui est un mélange du punk rock et du rock alternatif avec des idées féministes. Tout commence dans les années 1990, dans l'état de Washington. Ce mouvement dénonce les problèmes liés au viol, à la violence domestique, la sexualité, le racisme et tous les problèmes liés aux injustices. Associé à cette musique, on retrouve un style vestimentaire, le *kinderwhore*. Il se base sur les stéréotypes de la féminité innocente en les poussant dans la débauche. On retrouve des références au grunge, au rock alternatif et au punk rock.

Tu aimes te battre contre les injustices et les stéréotypes ? Tu veux faire la révolution tout en gardant une féminité à la *kinderwhore* ? Alors prends tes Dr Martens ou tes babies et secoue un peu tes cheveux pour les emmêler, je vais te donner quelques artistes pour t'aider : Bratmobile, Bikini Kill, Le Tigre, The Donnas.

Et si tu as encore soif de musique, alors va donc sur le site Everynoise.com, perds-toi un peu dessus je pense que tu vas trouver le prochain style qui fera vibrer ton cœur <3

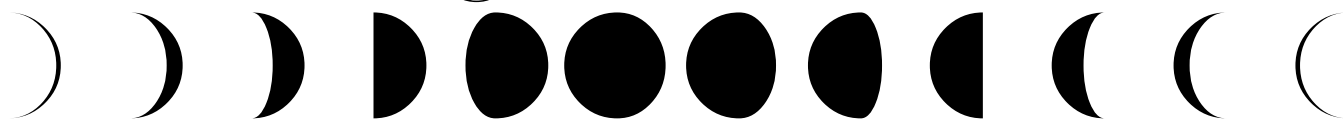
Texte et illustration : Louanne LETIZIA

Bardcore

Le bardcore ou Tavernwave est un genre musical apparu dans les années 2020. Le but principal de ce style est de faire des reprises de musiques connues pour coller à l'époque médiévale. Tout débute le 20 avril 2020 lorsque pendant la pandémie du covid-19 un youtubeur allemand va publier un remix de Astronomia de Viceton & Tony Igy dans un style médiéval. Ce style est principalement humoristique pour rendre cette période sombre et obscure, qu'est l'époque médiévale, plus chaleureuse avec la grande ironie de la gen Z.

La bardcore utilise les mêmes sonorités et instruments que les musiques du Moyen Âge, comme la luth, la harpe, le tambour ou bien de la flûte traversière. On retrouve de nombreuses musiques qui sont parodiées, comme : Radiohead, System of a Down ou bien Britney Spears, tout y passe !

Horoscope



Bélier

Signe de feu par excellence, tu es souvent associé à l'énergie, à l'élan, au courage. Quand quelque chose t'enthousiasme, ça se voit tout de suite. Tu aimes avancer, lancer les choses, initier. Cette période te donne envie de passer à l'action et de ne pas rester immobile trop longtemps. Petit rappel des étoiles : avancer, c'est bien... mais prendre le temps de savourer le chemin, c'est encore mieux.

Taureau

On dit souvent que tu es le plus attaché au confort et à la stabilité. Tu aimes quand les choses sont sûres, solides, rassurantes. Ta détermination est légendaire : quand tu crois en quelque chose, tu tiens bon. Cette semaine, les astres t'invitent simplement à garder ton ouverture d'esprit habituelle. Rester fidèle à toi-même, oui... mais sans fermer la porte aux petites nouveautés.

Gémeaux

Curieux, sociable, toujours en mouvement : tu es le signe des idées et des échanges. Tu t'adaptes facilement et tu sais parler à tout le monde. Cette période met en avant ton côté communicatif : discussions, nouvelles rencontres, projets qui s'échangent. Ton défi ? Trouver un petit moment pour ralentir un peu et trier toutes ces pensées qui fusent.

Cancer

Sensible et intuitif, tu ressens souvent les choses avant même qu'on te les dise. Ton attachement aux autres est fort, et ta loyauté aussi. Cette semaine, ton côté protecteur pourrait ressortir davantage : tu as envie de prendre soin de ton entourage, et c'est tout à ton honneur. N'oublie pas cependant que toi aussi, tu mérites qu'on prenne soin de toi.

Lion

Charismatique et chaleureux, tu dégages naturellement quelque chose qui attire l'attention. Tu aimes partager, créer, montrer ce dont tu es capable. Cette période met en lumière ton enthousiasme et ton sens du leadership. Continue à briller à ta manière : ton énergie positive peut inspirer plus de monde que tu ne le penses.

Vierge

Organisé, réfléchi, attentif aux détails : tu remarques ce que d'autres ne voient pas. Tu aimes que les choses soient claires et bien faites. Cette semaine met en valeur ton sens pratique et ta capacité à aider concrètement. Autorise-toi simplement à accepter que tout ne soit pas toujours parfaitement maîtrisé : l'imprévu peut aussi apporter de bonnes surprises.

Balance

Signe de l'équilibre et de l'harmonie, tu recherches naturellement la justice et la beauté autour de toi. Tu as le don de comprendre plusieurs points de vue et d'apaiser les tensions. Cette période te pousse à écouter davantage ta propre voix. Faire plaisir aux autres, c'est important, mais ton avis à toi compte tout autant.

Scorpion

Intense et passionné, tu vis les choses profondément. Tu ne fais rien à moitié, que ce soit dans tes amitiés, tes projets ou tes émotions. Cette semaine te donne l'occasion d'affirmer ce que tu ressens avec plus de clarté. Ta force réside dans ta sincérité et dans ta capacité à aller au fond des choses.

Sagittaire

Optimiste et indépendant, tu aimes élargir tes horizons. Tu es souvent animé par une envie d'apprendre, de découvrir, de comprendre le monde. Cette période renforce ton enthousiasme naturel. Continue à suivre ta curiosité : elle pourrait t'ouvrir des portes intéressantes.

Capricorne

Persévérant et ambitieux, tu avances avec sérieux vers tes objectifs. Tu prends tes responsabilités à cœur et tu sais faire preuve de patience. Cette semaine met en lumière ta capacité à construire sur le long terme. Même si tu progresses discrètement, tes efforts finissent toujours par porter leurs fruits.

Verseau

Créatif et indépendant d'esprit, tu aimes penser différemment. Ton originalité est souvent remarquée, et tu assumes ta singularité. Cette période stimule ton imagination et ton envie de proposer des idées nouvelles. Fais confiance à ta vision : elle apporte souvent un regard rafraîchissant.

Poissons

Rêveur et empathique, tu possèdes une grande sensibilité. Tu comprends facilement les émotions des autres et tu as une imagination débordante. Cette semaine favorise ton intuition et ta créativité. Garde ce lien avec ton monde intérieur : il est une vraie richesse.

Nina DEGOUYS

JEU DES SIX ERREURS



Mathilde
OUMEILA
et Clarysse
ALAIZE

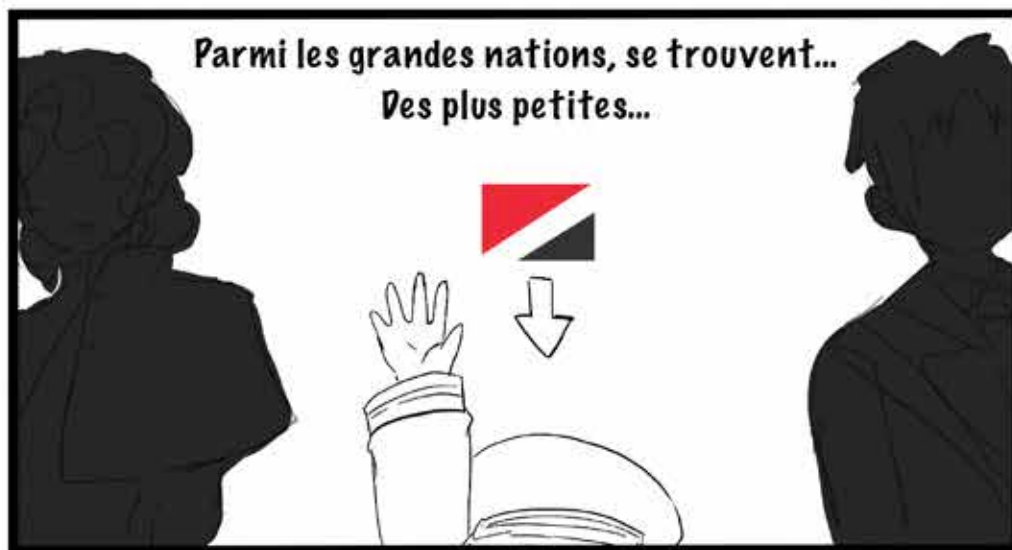
The Landscape





MICROTALIA

This is a spinoff series based on Himaruya's work « Hetalia ».





MICROTALIA

This is a spinoff series based on Himaruya's work « Hetalia ».

Mais.... être une petite nation est dur...



To Be Continued—>

RB

**Mesdames,
marre de vous faire
harcéler dans la rue ?**

**« Enfin
la solution ! »**



**avec la moustache du Hashtag,
fini d'être embêtée !**