

Zer Yen  
ゼロ円マガジン

# Zer Yen

ゼロ円  
マガジン

Tout le Japon pour pas un rond



## YUUKI

### Interview

La petite idole qui monte

## SENDAI

### Catastrophe

La solidarité en Provence



GRATUIT

SEPTEMBRE / OCTOBRE

2011

Design : Hago Copponi @ Zero yen media



# JAPAN VIDEO GAMERS



Le Rétrogaming, plus qu'une passion, un état d'esprit !

N'hésitez pas à visiter notre site pour consulter nos derniers arrivages <http://www.japanvideogamers.com>

Super Famicom	
Breath of Fire:	14,90
TMNT - Tournament Fighters:	29,90
Rushing Beat:	22,90
Super Bomberman 2:	19,90
Bio Metal:	59,90

Saturn	
Panzer Dragoon Saga:	189,90
Dark Savior:	29,90
X-Men - Children of the Atom:	19,90
Cyberbots:	19,90
Sonic Jam:	16,90

Nintendo DS	
Pokémon Version Argent:	24,90
Golden Sun - Obscure Aurore:	27,90
Bleach - The Blade of Fate:	17,90
Dragon Quest IX:	27,90
Castlevania - Order of Ecclesia:	26,90

Playstation	
Metal Gear Solid:	14,90
Crash Bandicoot 2:	12,90
Grandia:	14,90
Parasite Eve 2:	24,90
Legend of Mana:	24,90

à **Marseille**

Contact ►►

Association l'Art de la Terre  
**04 91 31 78 81**  
**06 20 17 72 96**

Ateliers Ouverts aux Passionnés, aussi aux Débutants de 10 ans à 110ans !



Atelier de Dessins

# Manga

par artiste Japonais

tous les **Mercredis**

CALTAGIRONE, Kokoro YAMAMICHI, A.B

Logo : Stéphan LUTAS

Correction : Ghis VANNINI

Photo de couverture : Yannick PRUDHOMME

Poster central : KAN KEE <http://kankos.com/>

Maquette : Hugo Copponi et Nathalie Brossat

Remerciements: Jean Pierre BRIOLE, Keisuke TAKENOSHITA, KAN KEE, Gilles FRAISSE, Yannick PRUDHOMME, Shinya MIZUNO, Yuuki, Olivier PERSONNIC, Stéphane SALORD, Les éditions Ki-oon, Kaze, Delcourt, Soleil, Picquier et l'association AOI SORA COSPLAY.

## sommaire

**04** interview

**07** musique

**08** manga

**10** anime

**11** littérature

**12** voyage

**15** Kokoro's kitchen

**16** focus :  
la solidarité en provence

**18** jeux Video

**21** nihongo :  
cours de Japonais

**22** cosplay

Les droits des images et visuels de ce magazine sont détenus par leurs auteurs ou ayants droit respectifs. ©2011

La reproduction des textes et photos de ce magazine est interdite, sauf accord de notre part.

Les opinions exprimées dans nos articles n'engagent que leurs auteurs.

Malgré tous les efforts de notre correcteur, ce numéro est susceptible de comporter quelques erreurs : n'hésitez pas à nous contacter pour les signaler.



Une partie de l'équipe de Zero yen avec Yuuki

“Enfin !”, c'est le dernier mot qui nous est sorti de la bouche, lors du bouclage du premier numéro de Zero Yen. Du temps, de l'amour, du courage, de la volonté, il nous en a fallu pour pouvoir mener ce projet à bien et vous mijoter un magazine proche de nos espérances. Nous étions loin d'imaginer dans quelle aventure nous allions nous embarquer. Et quelle surprise ! De toute part, nous avons reçu un accueil plus que chaleureux, rencontré des gens réceptifs, passionnés et amicaux, qui nous ont aidé à bien des stades de la création de notre “bébé”.

Mais, dans tout ça, vous qui tenez dans vos mains notre magazine chéri, vous vous posez sûrement cette question : Zero Yen, c'est quoi? C'est un bimestriel qui traite de manière décomplexée tout ce qui touche de près ou de loin à la culture et à la subculture japonaise. Au sommaire donc, tous les deux mois des recettes de cuisine succulentes faciles à réaliser, des portraits de chanteurs, de dessinateurs de BD ou d'associations qui tous les jours entretiennent notre passion, des bons plans voyages, restaurants, des critiques ciné, BD, jeux vidéo, musique, j'en passe et des meilleures. Mais c'est aussi un site internet avec plein de projets : de vidéos et surtout son émission phare : Kokoro's Kitchen. Nous espérons donc également vous voir nombreux visiter notre site régulièrement, nous lire et nous soutenir. Car, sans celui-ci, Zero Yen perdrait toute raison d'exister. Attention : Zero Yen se consomme sans modération, se prête, se garde précieusement (on ne sait jamais ; ça peut devenir collector), mais ne se jette en aucun cas sur la voie publique... Le rendez-vous étant déjà pris, je vous souhaite une bonne lecture et vous dis à très bientôt.

Le rédac' chef

PS : Nous dédions ce premier numéro au peuple japonais qui, depuis plusieurs mois, traverse de nombreuses difficultés. Devant leur sang-froid et leur courage face à cette catastrophe, nous ne pouvons que les encourager et les soutenir. Nous leur souhaitons aussi un retour à la normale le plus rapidement possible. Nous nous réjouissons de voir que, dans ce malheur, partout dans le monde et même dans le sud de la France, beaucoup de choses bougent et ont été mises en oeuvre pour les aider (cf. notre dossier spécial). Alors, vous aussi, n'hésitez pas de quelque manière que se soit à apporter votre pierre à l'édifice.

Zero Yen sur Internet : [www.zero-yen-media.fr](http://www.zero-yen-media.fr)

Facebook : [www.facebook.com/zero.yen.media](http://www.facebook.com/zero.yen.media)

Twitter : @ZeroYen\_Media ([www.twitter.com/ZeroYen\\_Media](http://www.twitter.com/ZeroYen_Media))

Contactez la rédaction : [info@zero-yen-media.fr](mailto:info@zero-yen-media.fr)

Zero Yen Media BP 20014 - 13254 MARSEILLE CEDEX 06 cct1  
06 22 08 08 53 / ISSN en cours

On peut dire que ZERO YEN démarre en fanfare pour son premier numéro. Nous ne sommes pas peu fiers de vous proposer une interview de Yuuki, que nous avons rencontrée lors de sa venue au festival Mang'azur à Toulon. Souriante, chaleureuse, passionnée et d'une patience à toute épreuve, nous avons longuement questionné cette demoiselle pendant plus de 40 minutes.



**Zero Yen :** Yuuki, bonjour. Avant toute chose : bon anniversaire ! (avec un petit peu de retard)

**Yuuki :** Aahhh, merci

**ZY :** Peux-tu, s'il te plaît, te présenter rapidement pour ceux qui ne te connaissent pas encore ?

**Y :** Bien sûr ! Je m'appelle Yuuki (rires). Je suis originaire de Saitama. Je faisais partie d'une chorale quand j'étais au collège, puis au lycée j'étais membre d'un groupe. Pendant déjà à mon futur, je me suis alors décidée à commencer une carrière dans la musique. A cette époque, le street live (ndlr : concert de rue) était populaire mais il n'y avait que des garçons qui en faisaient; je me suis donc lancée, dans plusieurs endroits comme Ômiya (quartier de Saitama et à Akihabara (quartier de Tokyo), au parc de Yoyogi et dans pas mal d'autres endroits.

**ZY :** Pourquoi avoir tenté l'aventure à l'étranger et en particulier en France ?

**Y :** C'est ma maison de production qui me l'a proposé; j'ai donc chanté en France pour la première fois à la Chibi Japan Expo puis à la Japan Expo Sud. Ensuite, je suis allée en Espagne, en Allemagne, aux Pays-Bas et en Belgique. Si c'était à l'étranger, j'avais très envie de choisir l'Europe plutôt qu'un autre endroit. J'adore la réaction du public européen ainsi que la langue française. Je suis une grande fan d'Edith Piaf et de son «Hymne à l'Amour», mais comme c'est une chanson assez compliquée, je crois qu'il me serait difficile de la chanter. Sinon, les fans m'ont appris des petites chansonnettes pour enfants, c'est marrant. Je suis toujours ravie quand je vois tous mes fans qui me soutiennent sur Facebook. J'adore la France, je ressens son histoire à travers ses bâtiments, ses paysages m'apaisent. Comparé à ma vie stressante au Japon, j'adore l'atmosphère d'ici.

**ZY :** Tu es donc allée dans plusieurs endroits différents en France. Tu as une préférence pour une ville en particulier ?

**Y :** C'est vraiment difficile de choisir.

**ZY :** Es-tu une grande consommatrice de mangas et regardes-tu des animés régulièrement ?

**Y :** (Rires) En fait, quand j'étais petite je voulais devenir doubleuse, j'avais des posters dans ma chambre et mes parents s'in-

quiétaient à mon sujet. J'adore les animés comme Escaflowne et je lis beaucoup de mangas comme One Piece, Naruto, etc... En ce moment, j'ai un coup de coeur pour «Maid-Sama!» (1), et «Kimi ni Todoke» (2).

**ZY :** Tout à l'heure, tu parlais des fans européens : quelles différences y a-t-il par rapport au public japonais ?

**Y :** Les fans japonais sont principalement des hommes plus âgés à 99%, généralement des akibakei (3). Les fans français, c'est plutôt moitié-moitié : autant de filles que de garçons et plutôt des jeunes de 15 à 25 ans.

**ZY :** Donc forcément ton rapport avec tes



fans est différent ? En France, on te voit plutôt comme une grande soeur et, au Japon, les fans ont peut-être une relation plus paternelle avec toi ?

**Y :** (Elle éclate de rire) C'est encore une fois assez difficile de répondre.

**ZY :** Tes plats préférés ?

**Y :** En France, j'adore le chocolat, les crêpes au Nutella. Sinon je raffole de la soupe miso (4), des ramens (5), des hamburgers et des patates douces.

**ZY :** Tes rêves pour le futur ?

**Y :** Je voudrais faire une tournée en France en solo. Jusqu'à présent, je n'étais présente

que dans des conventions pour un simple concert ou pour ma tournée avec Sakura de notre groupe, les Jelly Beans. C'est quelque chose qui me tient à coeur. Mon activité principale reste ma carrière solo.

**ZY :** Et un prochain album ?

**Y :** Oui, je suis en train de demander conseil à mon boss, j'ai vraiment envie de faire quelque chose de bien et de savoir quel ton je vais donner à l'album.

**ZY :** Nous attendons ton deuxième album avec impatience. Tu veux transmettre un message dans tes chansons ?

**Y :** Je veux que tout le monde prenne du plaisir en les écoutant, bien qu'à l'étranger, peu de gens me comprennent. De manière générale, je souhaite donner de l'énergie aux gens et les mettre de bonne humeur.

**ZY :** Yuuki en une chanson ce serait laquelle ?

**Y :** Sans aucun doute : «Ichirin no Hana». Je l'ai écrite quand j'avais 18 ans. Elle m'a toujours donné du courage et l'envie de continuer, même si j'ai dû changer plusieurs fois de maison de production avant de trouver la bonne. Cette chanson, c'est mon point de départ : je l'ai écrite dans une période de doute et c'est elle qui m'a permis d'avancer. De plus, je suis ravie qu'elle soit aussi très populaire auprès de mes fans japonais.

**ZY :** Et dans ton premier album ?

**Y :** «KAZE». J'ai écrit cette chanson il y a deux ans et le Japon n'allait pas très bien économiquement; je voulais donner du courage à tous les Japonais.

**ZY :** En parlant de cela, le Japon traverse une grosse crise depuis le tremblement de terre du 11 mars, ton avis sur la question ?

**Y :** Je pense vraiment que le Japon tout seul ne pourra pas se relever mais avec le soutien et l'aide des gens de toutes nationalités, le Japon se reconstruira. Partout où je passe, je n'oublie jamais de faire une collecte pour les victimes de ce désastre. Selon le point de vue du Japon, le problème nucléaire n'est pas dangereux, mais quand on regarde à l'étranger, l'opinion est différente. J'ai reçu des messages d'encouragements et des messages dans lesquels l'on me demandait comment ma famille et moi nous allions, cela m'a beaucoup touchée, ils se faisaient beaucoup de souci.

**ZY : Tes sentiments avant de rentrer sur scène ?**

Y : Je suis d'un naturel assez timide, je suis assez mal à l'aise quand je parle à des gens pour la première fois

**ZY : C'est vrai ? Ca ne se voit pas ! (rires)**

Y : (rires) Aussi, je me demande souvent avant mes concerts si le public sera bien présent. Je stresse énormément. En France, au début dans les conventions, j'avais même peur de distribuer des flyers aux gens. La première fois que j'ai parlé en Français sur scène, je lisais mon papier, j'étais assez terrifiée mais une fois que j'ai vu le visage et la réaction des fans et que je commençais à chanter, je suis devenue une autre personne. Maintenant, quand un fan étranger vient me parler et que je ne le comprends pas, je lui dis clairement, chose qui m'était assez difficile avant. (rires)

**ZY : Tes jours de repos, tu fais quoi ?**

Y : En général, je loue des DVD ou je vais au cinéma. Je n'ai jamais vu de films français sauf «La Môme». Comme je l'ai dit tout à l'heure, j'adore Edith Piaf depuis qu'un ami en a interprété une chanson devant moi. Je lui ai alors demandé ce que c'était. Arrivée à la maison, je suis rentrée et j'ai vérifié sur Internet. J'étais en admiration. Sinon, je ne connais «Amélie Poulain» que de nom.

**ZY : Tes loisirs ?**

Y : J'adore faire du shopping, je vais souvent à Ueno et à Hara-juku (ndlr : des quartiers de Tokyo). J'apprécie beaucoup la marque OLIVEDesOLIVE. Je peux rester trois heures au même endroit quand je fais mes achats; mes amis, qui me trouvent trop lente, se moquent toujours de moi. J'aime aussi me promener en ville. Je vais souvent boire un coup avec mes amis chanteurs et pendant des heures,



nous parlons de musique sans nous arrêter.

**ZY : Tes endroits touristiques préférés en France ?**

Y : Malheureusement, j'ai toujours un planning très serré et je ne visite presque jamais rien, j'aimerais énormément aller au musée du Louvre, voir la tombe d'Edith Piaf, retourner à Disneyland Paris et si possible aller à Disney Studios ainsi qu'au Palais de Versailles.

**ZY : Un dernier message pour tes fans français ?**

Y : Oui : j'ai dans le futur très envie de faire encore plus de concerts et de participer à pleins d'événements en France, alors soutenez-moi !

**ZY : Yuuki, merci beaucoup pour toutes ces informations te concernant. A très bientôt.**

Y : Merciiiiiiiiiii !

**Yuuki sur Internet**  
[www.j-poprock.com](http://www.j-poprock.com)

**Facebook**  
[www.facebook.com/yuuki.singer](http://www.facebook.com/yuuki.singer)

**MySpace**  
[www.myspace.com/yuukiofficial/music](http://www.myspace.com/yuukiofficial/music)

■ Interview écrite, réalisée, traduite par Kokoro Yamamichi et Sébastien Pastor

**NOTES**

(1) «Maid-Sama !» («Kaichō wa Maid-sama !» en version originale) : un autre shōjō de Hiro Fujiwara, publié en France chez Pika Edition (8 volumes sur 12). La série est toujours en cours au Japon. Il existe aussi une adaptation animée de 26 épisodes (2010).

(2) «Kimi ni todoke» : un shōjō (manga pour les femmes) de Karuho Shiina (13 volumes en cours), publié en France chez Kana sous le nom de Sawako (8 volumes parus à ce jour); décliné aussi en jeux vidéo sur Nintendo DS et deux séries d'animés, une en 2009 de 25 épisodes et une en 2011 de 13 épisodes.

(3) Akibakei : terme des années 80 désignant un groupe de gens, principalement des hommes vers la trentaine, qui ont fait de Akihabara (le quartier électronique de Tokyo) leur aire de jeux. Ils ont pour passion les mangas, les animés, les jeux vidéos, les idols et les maid cafés.

(4) Le miso est une pâte fermentée, salée, composée de grains de soja, de riz ou d'orge, de sel marin d'eau et d'autres ingrédients. Il peut servir de bouillon pour les ramens par exemple, être cuisiné en soupe ou bien en sauce.

(5) Les ramens sont des nouilles baignantes dans un bouillon de différents saveurs et agrémentées de différents aliments selon la recette. Naruto (le personnage du manga éponyme) en est d'ailleurs un grand fan.

**YUUKI**

Non, nous ne pouvons pas après cette interview vous laisser sur votre faim, vous petits fans à l'appétit insatiable : non, cela nous semblait vraiment trop injuste. Alors, avant de conclure ce mini dossier YUUKI et pour inaugurer notre rubrique cd reviews, nous avons décidé de vous en donner pour votre argent. Au programme : 2 galettes à dévorer sans modération. Tous à vos platines, les petits poulets, ca va déménager.



**LIFE  
2009 Aslan**

Pour son premier album, Yuuki nous surprend agréablement et nous livre ici une partition assez rock, tout en alternant de jolies ballades avec brio. Et le résultat est là. Nous ne pouvons que vous recommander d'écouter en boucle «Kaze», «Tegami», «Life» ou bien «Tabibito no Uta». Cependant, il ya deux points noirs au tableau : le premier, le packaging trop classique, trop épuré (un simple livret en noir et blanc, avec les paroles des chansons et deux photos seulement); le deuxième, c'est que nous ne savons pas à ce jour quand sortira le deuxième album solo de la belle.



Mais en attendant vous pouvez aussi vous consoler en achetant l'album des Jelly Beans (duo composé de YUUKI et de SAKURA ASAKUSA), aux sonorités moins rock, plus orientées idol, mais toujours aussi efficace. Un achat vivement recom-

mandé donc par tous les membres de la rédaction.



**DVD CLIP-1  
Mirai he no kippu  
+Free bird**

Au programme de ce DVD, deux clips qui ont le don de vous donner la pêche et de vous mettre de bonne humeur pour la journée. Certes, les moyens ne sont pas les mêmes que pour un clip de Koda Kumi, par exemple, mais le tout étant suffisamment bien ficelé pour faire correctement son office. Mention spéciale au deuxième video clip «FREE BIRD» particulièrement efficace, où YUUKI tout de blanc vêtue, cheveux au vent, dans un décor post-apocalyptique en jette vraiment. Le packaging, comme le contenu, se retrouve être trop minimaliste, pour un prix un peu trop élevé. Et c'est bien là le seul inconvénient. Les commentaires audio présents sur le dvd sont par contre un bonus très savoureux que les japonisants et les fans hard core sauront apprécier à sa juste valeur. A réserver donc pour les fans, les vrais.

■ Sébastien Pastor



1er portail de radios asiatiques en europe  
**asiaisone.com**

**asia  
is one**  
open your mind  
one asia, one love



**Lancement le 14 septembre**

## les coups de coeur



### BLACK JOKE

*Yakuzas, combos dévastateurs, gun fights et petites pépées*

Le Japon, dans un futur proche, est devenu le 51e état des États-Unis. Le gouvernement décide de bannir toute forme de jeu, de prostitution et autres loisirs pour adulte, sauf sur une île portant le doux nom de Neon Island. Dans ce lieu de débauche, triades, yakuzas, mafiosi s'entretenant dans un seul but : se faire le max de fric possible

et obtenir du pouvoir par n'importe quel moyen. Autant vous dire que dans Black Joke, on ne fait pas dans la dentelle. Nous suivons donc avec délectation le quotidien de nos deux héros : Kira, coureur de jupon invétéré qui cache un redoutable adversaire très rusé et Kodama, le side-kick, brute épaisse dont les seules préoccupations sont d'éliminer tous ses adversaires et manger. Nos deux compères seront mis à la disposition de Run Over, le chef de famille des Sione, handicapé se déplaçant dans une chaise roulante dernier cri. C'est un tueur redoutable, pince-sans-rire et sans merci. Bref une combinaison de personnages certes clichés mais ô combien savoureuse. Mention spéciale au couple de tueurs thaïlandais gay.



Black Joke© 2008 Masayuki Taguchi / AKITA SHOTEN

Seul bémol, si le premier tome a pour vocation d'installer le background et les personnages, on ne sait pas où le scénariste va nous emmener et comment l'histoire

va évoluer. En effet, dans ce premier opus, les missions se suivent sans fil conducteur, mais heureusement ne se ressemblent pas. L'ancien dessinateur de Battle Royale nous livre des planches épurées de toute beauté. Jamais personnages féminins n'auront été aussi sexy et les héros aussi charismatiques. En dévorant les pages les unes après les autres, on ne peut s'empêcher de penser aux polars de Johnnie To ou à d'autres films de Hong Kong comme les «Young and Dangerous». Ankama fait fort ce mois-ci en nous proposant un manga d'action décomplexé, avec combos dévastateurs, gun fights, humour noir et p'tites pépées. Une oeuvre fraîche et jouissive pour lecteurs matures, comme on n'en avait pas vu depuis un moment. Amateurs de second degré, d'arts martiaux, de films de triade, ne passez pas votre chemin : ce manga est fait pour vous !

**Type de manga :** Seinen

**Nombre de volumes en France :** 2 (en cours)

**Nombre de volumes au Japon :** 5 (en cours)

**Éditeur :** Ankama

**Collection :** Kuri Seinen

■ Sébastien Pastor

## Bientôt dans **Zer Yen** un manga inédit

dessiné par PURIMOKO ぷりもこ





## TOKYO, FIN D'UN MONDE

C'est pour 2012, Nostradamus l'avait déjà prédit

Avec un nom pareil, le titre de cet album colle bien à la triste actualité du moment. Ce manga, dessiné et scénarisé par Junichi Nojo, un mangaka quasiment inconnu en France, nous conte l'histoire de Taro Saegusa, enquêteur au sein du bureau des recherches des communications futures, une sorte de cellule spécialisée dans les phénomènes paranormaux à la «X-Files». Il s'intéresse depuis quelques temps à Yuma Oda, un camarade de classe de Miho Omori.

Celle-ci n'a que de brefs souvenirs concernant Oda mais il semblerait que ce jeune garçon calme et réservé dispose de pouvoirs de lévitation et qu'il soit également un visiteur du futur envoyé afin de protéger Miho. Tout au long du premier volume, celle-ci retrouvera peu à peu ses souvenirs. Et l'auteur nous dévoilera les tenants et les aboutissants du récit. Dans quel but Oda est-il venu du futur pour la sauver ? Pourquoi Miho est-elle un personnage si important pour le Japon du futur ? C'est ce que nous allons apprendre au fil de la lecture de ce premier tome. Malgré les révélations rapides, le suspense reste intact. On souhaite vraiment savoir comment le récit va se conclure et si Oda va mener sa mission à bien.

Un trait réaliste, simple, mais avec des décors travaillés, une qualité de papier très agréable au toucher; on savoure chaque page. On vous recommande donc chaleureusement ce manga qui a l'avantage de ne comporter que 3 tomes et ne risque

donc pas de vous ruiner. On espère juste que l'auteur continuera de nous divertir et que cette petite série ne finira pas en pétard mouillé. Mais nous comptons sur la renommée du mangaka au pays du soleil levant pour nous tenir en haleine jusqu'à la conclusion finale.

**Type de manga :** Shônen

**Nombre de volumes en France :** 2 (encours)

**Nombre de volumes au Japon :** 3 (terminé)

**Éditeur :** Delcourt



## SPRITE

Avec ou sans glaçons ?

Juste avant de boucler notre magazine, nous avons pu mettre la main sur Sprite, manga de Yûgo Ishikawa, édité chez Kaze Manga. Nous ne pouvions éviter de le chroniquer rapidement dans nos pages, tant le titre est prometteur. Su est une jeune fille tout ce qu'il y a de plus ordinaire, menant une vie d'étudiante ressemblant à bien d'autres, si ce n'est que depuis quelques jours, elle semble avoir d'étranges visions de neige noire tombant à petits flocons sur Tokyo.

Ses activités se résument à consacrer son temps libre à ses deux amies, à veiller quotidiennement sur son ami d'enfance Tetsu, hikikomori et à rendre visite à son oncle, habitant dans une luxueuse tour, accro au MMORPG depuis 10 ans et qui, pour ces raisons, semble être totalement rejeté par sa famille. C'est lors d'une de ces banales visites pour ravitailler son oncle en denrées alimentaires que Su, accompagnée de ses camarades de classe, se retrouve piégée dans cette tour high-tech.

Un tremblement de terre, suivi d'un tsunami ? L'immeuble se retrouve envahi

par une eau noire, étrangement nocive. Bloqués et choqués par la catastrophe, il ne leur reste qu'une solution : essayer de survivre et de cohabiter tant bien que mal dans ces couloirs délabrés et angoissants avant l'arrivée des secours.

Rappelant par bien des points Dragon Head, même utilisation du noir, visages tendus et déformés par la peur, une catastrophe indéfinie, des personnages tranges et confinés dans un espace clos mais l'auteur semble nous emmener vers d'autres pistes. L'intrigue commence à se dévoiler peu à peu vers la fin du premier tome pour partir visiblement dans un scénario à la Gantz, où nos personnages semblent s'être téléportés dans un monde alternatif ou bien virtuel. Mais, à l'inverse de ce dernier, pas de fan service, pas de joliesdemoiselles légèrement vêtues à forte poitrine, le trait et les proportions restent assez proche de la réalité. Où ont-ils atterri ? Que leur est-il arrivé ? Contre qui ou quoi vont-ils devoir se battre ? Quel mystérieux danger vont-ils affronter ? Cela sera très dur d'attendre deux mois pour en savoir plus sur cette histoire qui se lit d'une traite et s'avère des plus passionnantes. On ne pense pas faire de pronostics hasardeux sur la qualité de ce titre quand l'on sait que ce cher monsieur Ishikawa n'était autre que l'assistant de maître Naoki Urasawa himself, connu et reconnu pour ses superbes oeuvres comme «Pluto», «Monster», «20th Century Boys», «Pineapple Army», etc... Vite, vite, la suite.

**Type de manga :** Seinen

**Nombre de volumes en France :** 1 (encours)

**Nombre de volumes au Japon :** 5 (encours)

**Éditeur :** Kaze Manga





## TIGER & BUNNY

Une série TV en 26 épisodes, en simulcast sur KZTV.fr

Sunrise est une compagnie archi connue auprès des férus d'animation, à l'origine de la saga Gundam et de ses nombreuses déclinaisons mais aussi du cultissime Cowboy Bebop pour les plus âgés d'entre vous. Récemment, LA série a avoir marqué les esprits venant de leurs talentueuses équipes n'est autre que Code Geass, mix original entre Gundam et Death Note avec un design de CLAMP. Sunrise, décidée à relancer une série pouvant connaître un beau succès international, a concocté une recette clairement opportuniste mais malgré tout alléchante.

### Déjà le thème:

Les super-héros: amplement popularisés depuis une décennie par les adaptations

personnages de la Maison aux Idées a.k.a. Marvel (Spider-Man, Xmen, Avengers...) et du retour fracassant du plus Dark des héros de l'écurie DC : Batman.

Un anime à priori bien taillé pour un succès international, surtout auprès du public nord-américain.

### Ensuite un chara-design de Katsura:

Mangaka très connu et adoré en France pour ses comédies romantiques aux nymphettes émoustillantes comme Video Girl Ai ou l'is. Depuis quelques années, il a pu revenir à ses premiers amours qui sont bien sûr les héros vêtus de spandex! Fan de l'homme chauve-souris devant l'éternel, il a voulu rendre hommage à ce personnage ainsi qu'à tous les sombres héros japonais (Devilman, Skullman) avec Zetman. Protagonistes classes et midinettes sexy sont assurés. Et c'est clairement assumé.

Enfin pour finir, et c'est là que l'opportunisme de Sunrise est le plus flagrant :



### le sponsoring.

Dans la série, des super-humains existent, les NEXT, et cet univers n'étant pas si éloigné que ça du nôtre, les chaînes de télévision s'empressent de filmer les agissements de ces héros masqués en plein sauvetage de la veuve et l'orphelin. Chaque participant se retrouve ainsi à gagner des points



selon le nombre de sauvetages qu'il effectue et celui qui en remporte le plus devient le Roi des héros pour la saison.

Et afin de rentabiliser l'opération, nos candidats voient leur costumes recouverts de logos de divers sponsors de véritables marques telles Pepsi ou Bandai. On assiste à une belle mise en abîme sur le sponsoring de la série elle-même et un peu d'ironie, chose assez rare dans les productions nippones. Et cela se voit sur le budget conséquent de la série usant outrageusement d'images de synthèses et dotée d'une belle qualité d'animation.

### Le duo de Tiger & Bunny

La série se centre très vite sur le duo de Kotetsu (Tiger), un vieux routard, héros depuis plusieurs années mais aussi père célibataire, essayant de jongler entre travail et vie privée. Ayant beaucoup perdu en popularité au fil des années, il est utilisé comme partenaire d'un petit nouveau, Barnaby (Bunny) jeune et beau gosse, les sponsors espérant qu'il sera un excellent faire-valoir à ce nouveau visage et aussi lui servir de mentor. Encore une idée déjà usitée dans divers films d'actions hollywoodiens, deux personnalités radicalement opposées mais qui apprennent à s'apprécier et se respecter au fur et à mesure.

Au bout de 10 épisodes, l'intrigue semble se concentrer sur l'identité du mystérieux Lunatic, un super-héros aux méthodes expéditives. Mais aussi la mystérieuse société Ouroboros qui s'avère responsable de la mort des parents de Barnaby.

### Classique, mais bien calibrée.

Son succès semble assuré, les trois premiers Blu-ray trustant déjà le top 10 des ventes de Amazon Japon. Cette série de qualité offre des personnages classiques mais attachants qui servent une satire de la télé-réalité et son sponsoring outrancier. De plus, elle jouit d'un fort potentiel et se paie le luxe d'abuser des stéréotypes avec talent.





## LA PRIÈRE D'AUDUBON

Kôtarô Isaka

PRESQUE tout semble avoir été écrit en ce qui concerne la littérature policière ; comment la renouveler ? En lui donnant une légère touche de fantaisie ! Pari réussi avec ce livre de Kôtarô Isaka qui nous emmène dans une île hors du temps, proche du Japon, mais inconnue de tous où l'on rencontre un épouvantail parlant et devin, un peintre esseulé et mythomane ou un assassin poète et justicier. D'ailleurs, sur cette petite île où tout le monde se connaît qui a pu assassiner Yûgo l'épouvantail et pourquoi ?

C'est ce que notre héros, nouvel arrivant sur l'île, un jeune informaticien un peu paumé va devoir découvrir, il va s'improviser détective pour retrouver le coupable mais il va devoir faire vite car une menace datant de son enfance est sur le point de ressurgir. Un roman parfois léger et enfantin dans son ton mais aussi parfois dur et dur dans son écriture. Cet auteur, bien connu des amateurs de romans policiers au Japon et ayant vu ses oeuvres maintes fois adaptées au cinéma, arrive enfin en France.

Drôle, fantaisiste mais aussi incisif et cruel concernant la nature humaine, il nous transporte dans un lieu enchanteur où nous suivons une enquête intrigante aux rebondissements toujours surprenants. Le rythme de l'ouvrage, sans être aussi trépidant que des romans anglo-saxons du même genre, sait ménager le

suspense; mais aussi calmement installer ce petit univers insulaire et ses personnages atypiques. Même le titre énigmatique met un certain temps à se révéler ainsi que le fameux mystère de l'île. Le style souple et accessible permet une immersion aisée dans l'oeuvre. Différent, parfois même fascinant, ce roman confirme l'arrivée d'un auteur de qualité chez les éditions Picquier, Kôtarô Isaka. Espérons que d'autres oeuvres suivront et nous permettront de voyager dans son imaginaire fantasque et fertile entre une douceur infantile et la cruauté du monde des adultes.

*Editions Picquier*  
22,50 euro



## AUTO PORTRAIT DE L'AUTEUR EN COUREUR DE FOND

Haruki Murakami

MURAKAMI nous parle bien entendu de la course à pied mais avec cette oeuvre autobiographique, il fait plus que de parler d'une passion. Passion ne conviendrait d'ailleurs pas vraiment à la description que l'auteur donne de lui-même, plutôt qu'un passionné, il se décrit comme un travailleur rigoureux et discipliné mais plutôt détaché et cérébral.

C'est surtout l'analyse de cette rigueur dans des disciplines aussi différentes que l'écriture ou la course qui permet d'entrevoir un portrait de l'auteur. Car, en décri-

vant principalement sa façon de travailler, les amateurs de l'auteur en cerneront plus facilement sa personnalité qu'à travers une simple autobiographie.

C'est principalement cet effort personnel quotidien que celui qui a essayé de repousser ses limites ou s'adonner avec acharnement à une activité journalière pourra le mieux comprendre. Car même pour ceux pour qui la course à pied n'inspire que monotonie, crampes et fatigue, ce livre pourra au final leur apporter une réflexion sur la manière d'orienter sa vie, arracher une petite victoire sur soi-même, jour après jour pour arriver au but que l'on se fixe...

Ce combat solitaire que décrit avec pureté et simplicité Murakami : aller au bout de la ligne chaque jour, celle que l'on écrit sur le papier ou celle que l'on suit sur la route de goudron...

*Editions 10/18*  
7,40 euros

■ Xavier Caltagirone



JEUX VIDEO  
**GAMES LAND**  
NEUF - OCCASION  
VENTE - ACHAT - ECHANGE  
**Tél: 04 91 67 94 73**  
185, Rue du Camas - 13005 MARSEILLE

# VOYAGE

## Kyoto

スナック  
ヴォヤージュ  
八咫

金魚

10床のある店  
串カツとおばんざい  
串エ門  
2F

床のある店  
串エ門

串

品名	価格	品名	価格
串カツ十本	¥1,500	おばんざい	
串カツ十五本	¥2,000	串カツおばんざい	
串カツ二十本	¥2,500	串カツおばんざい	
串カツ三十本	¥3,000	串カツおばんざい	
串カツ四十本	¥3,500	串カツおばんざい	
串カツ五十本	¥4,000	串カツおばんざい	
串カツ六十本	¥4,500	串カツおばんざい	
串カツ七十本	¥5,000	串カツおばんざい	
串カツ八十本	¥5,500	串カツおばんざい	
串カツ九十本	¥6,000	串カツおばんざい	
串カツ百本	¥6,500	串カツおばんざい	

お二階、  
鴨川側のお席ご利用  
しております  
串エ門

お二階、  
鴨川側のお席ご利用  
しております  
串エ門

分光琳

お料理

あま

竹澤

真心

まごころ

いなり

天の川

24番通り 分光琳

ニューヘブン

蒸し餅 1000	うどん 600
そば 1000	うどん 600
うどん 700	小鍋 380
うどん 600	うどん 1000
	焼肉 500
うどん 800	うどん 500
うどん 1200	うどん汁 500
うどん 700	うどん汁 500
うどん汁 7200	うどん汁 500

飲

facebook.com/zero.yen.media  
**facebook**

twitter.com/ZeroYen\_Media  
**twitter**

<http://www.zero-yen-media.fr>

**Zero Yen**  
 ゼロ円メディア

Design : Hugo Copponi @ Zero yen media

**順利公司**  
**Shun Li**  
 2ter Cours Saint-louis 13100 Aix en Provence

**EPICERIE EXOTIQUE**  
 PRODUITS SURGELES - PORCELAINES  
 ALIMENTATION EXOTIQUE  
 Tél : 04 42 92 21 76

Design : Hugo Copponi @ Zero yen media

**NARUTO**  
 RESTAURANT JAPONAIS  
 なると *Chef japonais*  
 Salle Climatisée

19, Rue de la Verrerie  
 13100, Aix-en-Provence  
 (Près de la Mairie)

04.42.21.49.07  
[www.restaurant-naruto.fr](http://www.restaurant-naruto.fr)

**AYATO**

Ouvert du lundi au samedi  
 de 10h00 à 19h00  
 3 rue Estelle 13001 Marseille

Venez découvrir tout l'univers  
 du manga, japanim, figurines  
 et jeux vidéos dans notre  
 magasin en plein centre  
 de Marseille !

Le cosplay est à l'honneur  
 chez AYATO Marseille !

Un large choix  
 de jeux vidéos  
 rétro pour  
 les nostalgiques !

Grand choix de boîtes à bento  
 traditionnelles en provenance  
 du Japon, inédit à Marseille !

みるほどに美しい伝統の技  
**詩絵絵巻**

Design : Hugo Copponi @ Zero yen media

## Pancake de matcha sur crème de haricot rouge et chantilly

Pour 4 personnes

### INGRÉDIENTS :

#### Pour les pancakes :

20 cl de lait  
190 g de farine de blé  
2 oeufs  
50 g de sucre  
10 g de levure chimique  
8 g de thé vert (matcha)  
une pincée de sel  
1 cuil. à soupe d'huile d'olive

#### À disposer sur les pancakes :

1 cuil. à soupe de crème de haricot rouge  
1 boule de glace à la vanille ou de la chantilly  
2 fraises coupées en deux du matcha

Dans un grand bol, commencez par mettre tous les ingrédients nécessaires à la préparation du pancake (lait, oeufs, sucre, sel, levure chimique, thé vert, farine de blé) et mélangez énergiquement le tout. Puis dans une poêle, versez une cuillère à soupe d'huile d'olive, allumez le feu, et faites chauffer la poêle quelques instants. Prenez ensuite une louche de la préparation et versez-la dans la poêle. À feu doux, faites poêler la pâte pendant environ deux minutes de chaque côté.

C'est fini ! Il ne vous reste plus qu'à ajouter à votre convenance, la crème de haricot rouge, les fraises, de la chantilly ou bien de la glace à la vanille et bien sûr de saupoudrer le tout de matcha.

Bon appétit !



## Les petits secrets de Kokoro

Haricot rouge se dit "azuki" en japonais. La crème de haricot rouge est communément appelé "anko". Mais son nom officiel est "ogura-an", "ogura" étant le nom de la montagne où la graine de haricot rouge a été plantée pour la première fois. "An" désigne la pâte.



Vers 809, le célèbre moine japonais du nom de Kūkai, rapporta de Chine le haricot rouge, après y avoir étudié le bouddhisme. Il en donna à Wasaburo, pâtissier spécialisé dans le senbei\*, qui décida vers 820 de le planter, d'en commencer la culture et d'en faire une sorte de confiture. Si, au début, cette pâte épaisse fut présentée comme un cadeau pour le palais impérial et réservée à l'élite, grâce aux efforts répétés de Wasaburo, l'anko devint avec le temps un mets répandu et accessible au plus grand nombre. Durant la période Edo (1603-1868), l'anko devint un ingrédient incontournable dans la préparation d'un grand nombre de desserts et, depuis, il s'utilise souvent pour la cérémonie du thé. De nos jours, la plupart des desserts japonais classiques sont faits à base de cet ingrédient.

\*Senbei : biscuits apéritifs salés craquants à base de riz

Kokoro

Cuisine Japonaise Familiale  
**OKAÄSAN**

9, rue des 3 rois - 13006 Marseille  
Tél. : 06 65 75 56 22 - okaasan13@free.fr  
<http://ameblo.jp/okkasanmarseille>

MARDI AU JEUDI DE 19H45 A 22H00  
VENDREDI AU SAMEDI 20H45 A 23H00

Retrouvez nous sur  
**facebook**

お家料理  
お家料理

<http://www.facebook.com/group.php?gid=103400573026366>

## SOLIDARITE EN PROVENCE



En réponse à la catastrophe qui a touchée le Japon le vendredi 11 mars dernier, de nombreux restaurants japonais, associations et particuliers se sont mobilisés en France pour récolter des fonds pour aider les sinistrés du Japon. Le tsunami qui a suivi le séisme a fait au moins 27 000 morts et plus de 150 000 sans-abris. Des familles ont tout perdu. Leur maison, leur vie. Des écoles ont été détruites. Rapidement, une solidarité s'est mise en place dans le monde. Les habitants de notre région ont été particulièrement actifs.

### Spectacle de soutien à Marseille

Minami Sôma est une ville située dans le département de Fukushima, à seulement 25 km de la centrale nucléaire. Katsunobu Sakurai, le maire de cette ville, a lancé un appel vidéo sur Internet le 24 mars pour alerter l'opinion publique sur la situation de sa commune et demander de l'aide. Une partie de la ville a dû être évacuée, sous ordre du gouvernement. Cette ville est longtemps restée isolée : médias et secours ne venaient pas par crainte des radiations. De plus, les chauffeurs de poids lourds refusaient de venir approvisionner les stations-service et livrer les supermarchés, ce qui a entraîné un manque de nourriture. La municipalité a donc envoyé des volontaires hors de la zone de confinement pour aller chercher les camions et les conduire eux-mêmes jusqu'au centre-ville. La ville manquait également d'eau potable et les coupures de courant étaient nombreuses. Le 9 avril, l'Association Culturelle Franco-Japonaise de Marseille a organisé un spectacle afin de récolter des fonds pour aider les enfants orphelins et malades de la ville de Minami Sôma. Plusieurs artistes japonais et européens ont assuré le spectacle à l'auditorium du Palais du Pharo. Les

spectateurs ont eu la chance d'écouter des chants traditionnels japonais, grâce à la chanteuse lyrique Yukimi Yamamoto. Takae Bouyssi-Kanaoka a, quant à elle, offert une magnifique interprétation au koto. Le koto est un instrument à 13 cordes que l'on utilise dans la musique traditionnelle. Makoto Yabuki et son Bamboo Orchestra ont fait résonner leurs percussions pour le plus grand plaisir de la salle. L'auditorium a également accueilli le Ballet National de Marseille, avec une chorégraphie créée pour l'occasion par le soliste Yasuyuki Endo. L'Association Culturelle Franco-Japonaise a pu récolter plus de 24 000 euros grâce à cette soirée ainsi qu'à divers donateurs et mécènes.



Katsunobu Sakurai  
Maire de Minamisoma



#### COMMENT AIDER ?

Vous pouvez envoyer vos dons pour le Japon à la Croix Rouge française ou au Consulat Général de Marseille, qui se chargera de les transmettre. Le Secours Populaire et la Fondation de France collectent également des fonds pour aider le Japon. Votre contribution vous donnera le droit à une réduction fiscale de 75 % des sommes versées.

[www.croix-rouge.fr](http://www.croix-rouge.fr)  
[www.secourspopulaire.fr](http://www.secourspopulaire.fr)  
[www.fondationdefrance.fr](http://www.fondationdefrance.fr)



## Aix-en-Provence et son quartier japonais le temps d'un week-end

Les 2 et le 3 avril dernier, l'Association Culturelle Franco-Japonaise d'Aix en-Provence a organisé des journées de solidarité au théâtre du Ruban Vert. La première journée, le théâtre a accueilli un groupe folklorique de danses traditionnelles d'Okinawa. Le lendemain, des stands ont envahi la rue du théâtre. Aix avait son quartier japonais avec des stands de nourritures (pâtisseries japonaises, sushis), de boissons (thé, bière japonaise, alcool de riz), et de produits d'artisanat. Dans le théâtre ont eu lieu plusieurs représentations avec des lectures de haïkus (courts poèmes japonais) et de contes, de la musique et des extraits de pièces. Le tout animé par des bénévoles français et japonais, professionnels et amateurs. Grâce à des ateliers, les visiteurs ont pu s'essayer à la calligraphie ou aux origamis et eurent la chance de pouvoir revêtir un kimono. Les fonds récoltés par l'association vont servir à construire une école dans le nord du Japon.

## Digne-les-Bains, une ville mobilisée

Digne est jumelée avec la ville de Kamaishi, qui a été en partie détruite par le séisme et le tsunami du 11 mars. Plus de 1200 personnes y ont perdu la vie. Le conseil municipal de la ville a déjà voté une subvention exceptionnelle de 10 000 euros pour les aider. Il y a également eu plusieurs manifestations organisées par la ville et le comité de jumelage afin de récolter des fonds, comme un loto (qui a rapporté 6000 euros), un vide-grenier, un tournoi sportif. Pour la foire de la lavande, qui se déroulera du 25 au 29 août, un stand spécial consacré à la ville de Kamaishi sera installé.

■ A.B.



## Témoignage de Fukushima

Yumiko Futabin est une rescapée de la catastrophe. Voici deux extraits de son témoignage.

Le 17 mars 2011

Dans les régions où l'électricité n'a pas encore été rétablie, l'ambiance dans les refuges y est déprimante. Et surtout, beaucoup de femmes enceintes ne peuvent passer leur visite prénatale. Aujourd'hui, il fait très beau dans les départements de Fukushima et de Miyagi, mais les températures n'augmentent pas et les rues sont gelées à cause de la neige. Malgré tout, les personnes âgées continuent d'aller chercher de l'eau dans les réservoirs. J'aimerais mettre en place au plus vite un système de bénévolat avec des étudiants. En raison de la catastrophe nucléaire, certains transporteurs, ainsi que des médecins et des bénévoles commencent à refuser de venir à Fukushima. Pour Mère Teresa, la plus grande souffrance est de se sentir seul, abandonné de tous. Ce que j'approuve entièrement. Au moins, si la sécurité du médical personnel médical était assurée, le nombre de bénévoles augmenterait.

Le 18 mars 2011

Je fais de mon mieux pour alerter les représentants de l'administration locale concernant la gestion des refuges. L'Université de Fukushima fait office de refuge pour les personnes qui ont évacué la zone à risque pour éviter la radiation. Les bébés et les femmes enceintes demeurent dans une salle de tatami, ceux qui ont un animal domestique sont dans une autre salle et les autres personnes restent dans un gymnase. Hier soir, nous avons enfin reçu de l'eau et des couvertures. Le médecin de l'infirmerie universitaire fait des rondes. J'ai demandé que l'Université de Fukushima mette à disposition un lieu uniquement à l'attention des femmes, mais je ne savais pas que la gestion des refuges était contrôlée par le département de Fukushima. Comme je suis née et j'ai grandi à Tokyo, marcher ne me dérange pas. Je suis allée au réservoir d'eau en portant un sac à dos et avant-hier, je me suis rafraîchie dans une station thermale de la ville de Iizaki. Hier soir, je suis allée boire une bière et manger chez un collègue. Cela m'a fait du bien. Je suis seulement inquiétée pour ma mère de 88 ans, qui est dans sa maison à Tokyo. Comme elle habite avec mon frère, il n'y a pas de problème, mais je suis inquiète car elle a peur pour moi.

Traduit par Keisuke Takenoshita

## LE DECLIN DU JEU VIDEO JAPONAIS

“La fusion avec Eidos nous a permis de faire face en tant qu'éditeur, grâce à Tomb Raider, Deus Ex et Hitman. Mais le déclin des jeux japonais était presque humiliant. Cela fait une semaine que je me tourmente pour savoir comment y remédier.” Cette déclaration de Koji Taguchi à l'E3 traduit un malaise permanent dans l'industrie du jeu vidéo japonais depuis quelques années. Déjà exprimé après le TGS 2010 par Keiji Inafune (Megaman), ancien boss de Capcom, qui disait : “en regardant les jeux présentés au Tokyo Game Show, je trouve que tout le monde fait des jeux affreux. Le Japon a au moins 5 ans de retard

Mais quel peut en être la cause ? Et surtout depuis quand cela est-il véritablement le cas ? Pour voir qu'il y a un déclin, il y a bien fallu qu'il y ait une apogée. Retraçons un peu la courte histoire du jeu vidéo pour mieux comprendre l'histoire du jeu vidéo à la japonaise.

### LE PASSE

L'Atari 2600 règne en maître sur le marché naissant des consoles de jeux aux Etats-Unis mais un excès de jeux de mauvaise qualité et de consoles concurrentes noient le marché et perdent les consommateurs. Ce hobby connaît une longue traversée du désert dont seul l'arrivée du japonais Nintendo permet de relancer le marché console (le marché sur ordinateur encore naissant se portant bien).



La Famicom (NES en Occident)



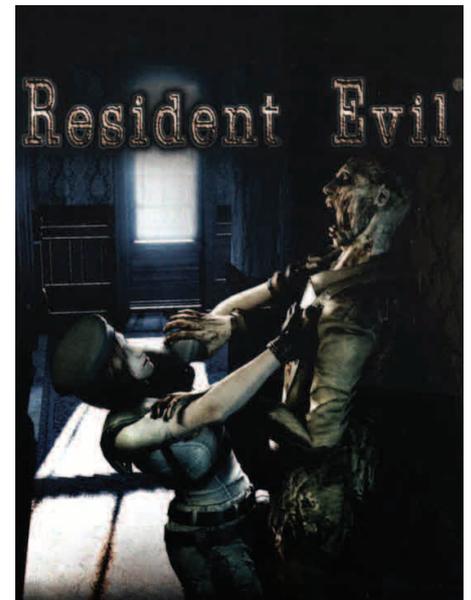
Link, héros de la série “Zelda”

### Les Japonais, nouveaux maîtres du marché.

Ainsi la Famicom, renommée Nintendo Entertainment System (NES), débarquant aux Etats-Unis en 1985 marque le début de la suprématie du Japon pendant une quinzaine d'années. La NES est un énorme succès et Nintendo devient synonyme de console de jeux comme frigidaire pour un réfrigérateur. Mario et Zelda deviennent les icônes de Nintendo tandis que les noms de futurs poids lourds nippons commencent à se faire connaître sur cette console. S'ensuit un successeur à la NES : la Super NES mais, cette fois-ci, Nintendo souffrira de la concurrence de son grand rival Sega. Sa machine, la Megadrive, remporte un franc succès aux Etats-Unis et en Europe, même si celle-ci reste réservée à un public d'initiés dans sa terre natale japonaise. Le marché des consoles est quasiment réservé aux constructeurs japonais et Atari, malgré sa nouvelle console la Jaguar, n'arrivera jamais à émuler son succès d'antan. Le marché des jeux reste en majeure partie lui aussi sous coupe japonaise. Et les succès occidentaux se feront rares sur les deux consoles majeures, seul Electronic Arts arrive à s'imposer grâce à ses nombreuses licences sportives ou la série des Mortal Kombat qui connaît un franc succès grâce à une violence très

graphique. Le seul changement au moment de trouver des successeurs à cette génération ne tient pas dans la nationalité du constructeur mais dans son origine. C'est Sony qui impose sa Playstation, une marque jusque-là spécialisée dans l'électronique grand public.

Puissante, facile à programmer (à pirater aussi) et vendue à un prix raisonnable, elle vole la vedette à la Saturn de Sega, trop chère et moins puissante, ainsi qu'à la Nintendo 64 arrivée trop tard et souffrant du support d'un format arriéré (la cartouche) alors que ses concurrentes profitent d'un nouveau format, le CD. L'histoire se répète même si le leader change, ce sont les japonais qui se partagent le marché console qui représente la plus grosse partie du marché du jeu vidéo. Parmi les jeux, seule la série des Tomb Raider représente un gros succès occidental, les autres grosses séries telles Resident Evil, Final Fantasy ou Metal Gear Solid sont japonaises.



Jill Valentine face à un zombie

### Une nouvelle époque en ce début de siècle.

Lorsque le successeur de la Playstation, la bien nommée Playstation 2, sort en 2001 en Occident, les choses commencent à changer. Sega n'est plus, la Dreamcast sera leur dernière console faute d'un succès conséquent et SNK, constructeur de la cultissime Neo Geo, rolls des consoles au début des années 90 avec des graphismes fabuleux mais un prix inabordable a aussi disparu.



Les personnages emblématiques de SNK, créateur de la NEO GEO

### Un succès américain.

2001 ne sera pas l'odyssée de l'espace mais celle de Microsoft qui se lance avec acharnement à la conquête du marché des consoles de jeux vidéo avec sa Xbox : console puissante et soutenue à la fois par les éditeurs japonais et américains.

Même si ces derniers seront beaucoup plus productifs, la firme de Redmond, qui jusque là n'avait construit que des joysticks ou manettes, lance sa première console avec un vrai succès aux Etats-Unis, portée par Halo devenu depuis étendard de la console. Pendant ce temps, Nintendo lance la Gamecube qui peine à convaincre, design enfantin, moins puissante que la Xbox et aucun Mario à la sortie font de cette console le plus faible succès de la marque de Kyoto. Au final, la PS2 sera la grande gagnante mais Microsoft arrivera à imposer sa console aux Etats-Unis, malgré un succès relatif en Europe et inexistant au Japon tandis que certains craignent que Nintendo abandonne à son tour le jeu vidéo.



Kratos de God of War

### L'Occident de retour.

En ce qui concerne les jeux porteurs, c'est l'arrivée en masse de jeux occidentaux. La

Xbox, par son architecture proche du PC, facilite le portage et permet avec la série Halo d'imposer le FPS comme le genre le plus vendeur sur console. La série des GTA entamée sur Playstation devient un énorme succès avec l'arrivée de la 3D dans GTA3. Sony développe de nombreux studios occidentaux qui lui donnent de beaux succès tel la série des God of War. Même Nintendo, éditeur très japonais, sous-traite la série des Metroid à un studio texan tandis que ses deux franchises les plus connues accouchent de leurs deux épisodes les plus controversés par les fans avec Zelda : Wind Waker jugé trop infantile par de nombreux fans et Super Mario Sunshine que beaucoup considèrent en deça du niveau d'excellence des autres épisodes.

### Pourquoi cette désaffection du Japon ?

Le jeu vidéo commence à devenir un énorme marché en Occident et dépasse le Japon qui semble se lasser des mêmes séries à répétition depuis des années. La crise économique larvée depuis le début des années 90, couplée à une baisse de natalité, fait que le public des jeunes amateurs de jeux vidéo est moins riche et moins nombreux mais a aussi moins de temps. L'apparition des portables et internet réduisant leur appétence pour les distractions vidéo ludiques. C'est à ce moment-là que le déclin du jeu vidéo commence vraiment, même si le public ne s'en rendra compte qu'avec la génération suivante.

Rajoutons que le peu d'entrain de certains éditeurs à exporter leurs jeux en Occi-

dent les coupe d'une source de revenu non négligeable. De plus, une structure hiérarchique ossifiée typique de l'entreprise japonaise accorde plus de crédit aux vieux créateurs plein d'expérience mais manquant parfois de l'enthousiasme et de l'innovation des plus jeunes. Ainsi un public japonais vieillissant ayant moins les moyens et le temps s'oppose à une génération de joueurs et créateurs occidentaux ayant grandi avec les jeux vidéo japonais et qui en a décortiqué les rouages. Le Japon n'allait bientôt plus faire rêver les joueurs... Et c'est Nintendo, celui qui avait sauvé le marché console, qui allait tout bouleverser...

## LE PRESENT

La génération de consoles actuelle débute avec Microsoft essayant de damner le pion à ses concurrents. Malgré un démarrage en demi-teinte dans la majeure partie de l'Europe et carrément décevant au Japon, la console devient vite un très beau succès aux Etats-Unis et au Royaume-Uni. La Playstation 3 lancée un an plus tard en 2006, quant à elle, accumule les erreurs au démarrage et est vendue bien trop chère comparée à la 360 qui se vend 200 \$ de moins. Et c'est seulement de nombreuses baisses de prix associées à la bonne image de la marque en Europe continentale et au Japon qui lui permet, 5 ans après, de revenir au coude à coude avec Microsoft.



Professeur Layton

### Le retour du roi.

Nintendo, quant à eux, surprend et innove avec leurs deux nouvelles consoles, la Wii et la DS inférieures techniquement à la concurrence mais qui offrent une nouvelle manière de jouer :

- la DS grâce à un second écran tactile qui fait de cette portable le gros succès de cette génération en touchant aussi un public plus âgé avec Dr Kawashima ou féminin avec Nintendogs. Ce nouveau cible étant

à l'origine un moyen de retrouver une audience au Japon où la clientèle habituelle de gamer s'érodait.

- la Wii, quant à elle, avec Wii Sports ou Wii Fit, offre une nouvelle manière de jouer plus physique et conviviale avec la Wiimote, manette reconnaissant les mouvements.

Grand succès auprès des familles, elle n'offre que des jeux à peine supérieur graphiquement à la Gamecube : cette scission entre ce nouveau grand public "casual" et l'ancien public "gamer" est le tournant de cette génération. Plus que les améliorations techniques ou visuelles avec la HD ou le Blu-Ray, une nouvelle manière de jouer apporte un beau succès à Nintendo qui retrouve enfin la première place. Mais pour combien de temps ?

### Un nouveau concurrent.

D'ailleurs, sur cette génération, Nintendo aura certainement plus de mal à imposer sa portable souffrant toujours de la concurrence de Sony avec la Vita, console bien supérieure technologiquement à la 3DS mais aussi d'un nouveau venu Occidental, Apple. Son smartphone, l'iPhone, connaît un grand succès depuis le retour de Steve Jobs et les éditeurs sont de plus en plus nombreux à proposer des jeux sur cette plateforme. Les jeux sont abordables entre 1 et 10\$ et la machine a dépassé les 100 millions de ventes. De plus, Apple pourrait bien un jour aussi se lancer dans le marché des consoles de salon. Nintendo, quant à lui, a reçu un accueil mitigé avec la Wii U, nouvelle console plus puissante et dont la nouvelle manette est justement

petit studio qui monte travaille d'ailleurs sur la nouvelle série Gundam, le mastodonte de l'animation au Japon.



Final fantasy XIII 2

Quant aux éditeurs actuels, l'heure est à la remise en question. Square développe une suite à FFXIII inspirée par la liberté des jeux occidentaux et a connu un beau succès avec Chaos Ring sur iPhone. Konami prépare un nouveau moteur multi-plateforme prenant certainement exemple sur le MT Framework de Capcom. L'avenir des studios japonais viendra certainement de plus en plus des machines portables mais aussi d'une perpétuelle remise en question leur permettant de s'inspirer de l'Occident maintenant que celui-ci a assimilé la formule du succès japonais...



la PS Vita de Sony

■ Xavier Caltagirone

## LE FUTUR

Quel futur alors pour le jeu vidéo japonais à l'heure d'aujourd'hui ? Déjà, le contexte économique morose au niveau mondial auquel s'ajoute le désastre récent qu'a connu le Japon, fait que le marché du jeu vidéo risque d'en pâtir. La génération actuelle est bien partie pour durer plus de 5 ans, les remplaçantes de la PS3 ou Xbox360 ne risquent pas d'arriver tout de suite : le public n'ayant pas forcément les moyens de racheter une nouvelle console et les développeurs rencontrant de plus en plus de problèmes dus aux coûts énormes nécessaires pour produire un jeu moderne. Le public japonais se différencie de plus en plus du public occidental. Ce sont les consoles portables qui constituent le gros du marché dans l'archipel, comparé au succès continu des consoles de salon en Occident. Le marché des portables est d'ailleurs en pleine révolution. La Nintendo 3DS succède à la DS mais rate son lancement au début de l'année : trop chère, dotée d'une faible autonomie et de peu de jeux au lancement; elle a encore beaucoup de chemin à faire pour convaincre.

une sorte de tablette façon iPad. Est-ce que les nouvelles consoles de Nintendo arriveront à convaincre et ne souffriront-elles pas trop de la concurrence de leur nouveau rival Apple ?



La Nintendo Wii U

### Un nouvel espoir.

Mais, en ce qui concerne les développeurs japonais, l'espoir de les voir briller subsiste. Level 5, avec la série des Professeur Layton ou Inazuma Eleven, aura su créer de nouvelles franchises populaires aussi adaptées en manga et film d'animation. Le



Mai Shiranui de Fatal Fury

## COURS DE JAPONAIS

### Prononciation

Pour les Français, la prononciation du japonais est assez simple. Toutefois, il faut noter que le « R » est un mélange entre le « R » et le « L ».

Le « H » est aspiré et donc se prononce.

Le romaji est la transcription officielle du japonais en alphabet latin.

### haïku



- Bonjour..... こんにちは..... konnichiwa (konn-nitchi-oua)  
 Bonjour (le matin)..... おはようございます..... ohayougozaimasu (ohayoo-gozaïmass)  
 Enchanté..... 初めまして..... hajimemashite (hadjimé-mashité)  
 Bonsoir..... こんばんわ..... konbanwa (konnban-oua)  
 Bonne nuit..... おやすみなさい..... oyasuminasai (oya-sumi-nassai)  
 Au revoir..... さようなら..... sayounara (sa-yoonara)

Je m'appelle X..... 私はXと申します..... watashi wa X to moushimasu  
 (ouatashi oua X to mooshimass)

Je m'appelle X..... 私はXです..... watashi wa X desu  
 (ouatashi oua X dèss)

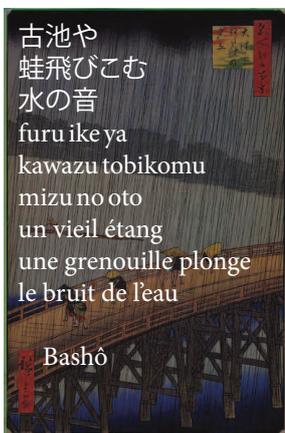
Comment vous appelez-vous ?..... お名前はなんですか..... onamae wa nan desu ka  
 (onamaé oua nann dèss ka ?)

Je suis français..... 私はフランス人です..... watashi wa furansujin desu  
 (ouatashi oua fourann-soudjin dèss)

Parlez-vous français ?..... フランス語が話せますか..... furansu go ga hanasemasu ka  
 (fourann-sou go ga hana-sémass-ka ?)

Je ne comprends pas le japonais.... 私は日本語が分かりません..... watashi wa nihon go ga wakarimase  
 (ouatashi oua ni-hon go ga ouakarima-sènn)

### haïku



S'il vous plait..... おねがいします..... onegaishimasu  
 (onégai-shimass)

Merci..... ありがとう..... arigatou  
 (arigatoo)

Excusez-moi..... すみません..... sumimasen  
 (soumima-sènn)

Je suis désolé..... ごめんなさい..... gomen nasai  
 (gomènn na-sai)

Combien ça coûte ?..... いくらですか..... ikura desu ka  
 (ikoura dèss ka ?)

C'est cher !..... 高いです..... takai desu  
 (takaï desu)

Le kanji

水

みず

Mizu (Mizou)

Eau

## Ciel Phantomhive "Black Butler"



Néologisme né des termes "costume" et "play", le cosplay désigne traditionnellement un phénomène japonais consistant à se déguiser pour ressembler physiquement à un personnage issu de la pop culture.

Printemps du Japon 2011 à Aix-en-Provence. Merci à l'association Aoi Sora Cosplay et à M. Olivier Personnic, président de la Maison du Japon en Méditerranée.

- Sushi -

Tabi No Yume  
marseille



Livraison - Traiteur - Cours

04 91 22 09 33

[www.tabinoyume.com](http://www.tabinoyume.com)

24 Rue Aumône Vieille  
Aix-en-Provence

Horaires d'ouverture

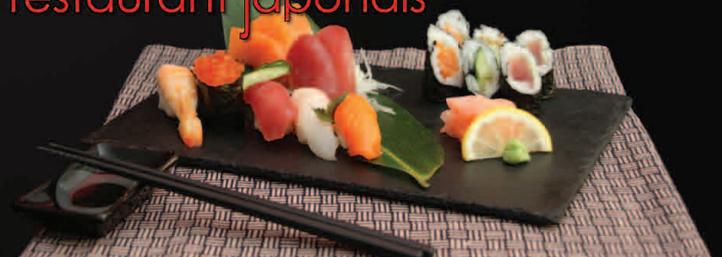
Le soir : du mar au dim : 19h30 - 22h30  
Le midi : du mer au sam : 12h00 - 13h45

Tel: 04.42.54.70.05



**BENTOKA**

restaurant japonais



**Retrouvez la redac' de**

**Zero Yen**

ゼロ円  
メディア

**SUR**

**facebook**

**twitter**

**et surtout**

**Zero-Yen-media.fr**



**[www.facebook.com/zero.yen.media](http://www.facebook.com/zero.yen.media)**



**[www.twitter.com/Zeroyen\\_Media](http://www.twitter.com/Zeroyen_Media)**

**Aimez-nous , suivez-nous ,  
nous avons besoin  
de votre soutien !!!**

**つづく...**