

Des "jeux vidéo sérieux" pour mieux affronter la réalité

Par *admin*

Créé le 03/11/2006 - 00:00

Des "jeux vidéo sérieux" pour mieux affronter la réalité

Jeudi, 02/11/2006 - 23:00 [0 commentaire](#)

- [Diminuer la police](#)
- [Augmenter la police](#)
- [Imprimer](#)
- [Version PDF](#)

•

- [Tweeter](#)

•

•

0 avis :



[zoom](#)

Comment renverser un dictateur, mieux soigner le cancer, faire face à une famine ou bien gérer une catastrophe naturelle ? En simulant ces situations complexes grâce à de nouveaux "jeux vidéo sérieux" qui promettent de résoudre les problèmes de la planète. Pour ceux qui répugnent aux jeux vidéos violents, les Jeux Sérieux sont la clé du savoir et pas seulement un simple amusement, assurent leurs créateurs, alors qu'un "Sommet des jeux Sérieux" a eu lieu les 30 et 31 octobre près de Washington.

Pour trouver des "Solutions Interactives à des défis partagés", cette rencontre propose notamment un jeu ("Food Force", force alimentaire), qui enseigne aux joueurs comment le Programme alimentaire mondial (PAM) de l'ONU aide les populations frappées de famine. Un autre jeu innovateur, "A Force More Powerful", ("une force plus puissante) oppose des militants des droits de l'Homme à un régime autoritaire et nécessite de grandes qualités de stratégie pour gagner.

"Aucun commandement militaire ne dirait, allons-y, envahissons" sans avoir un plan préalable, explique Steve York, le créateur du jeu. "Les leaders non-violents doivent faire de même" dit York, qui a produit plusieurs documentaires sur des campagnes non-violentes en faveur du changement. Il a décidé de créer ce jeu après avoir appris que des activistes dans certains pays non démocratiques utilisaient ses

documentaires comme des manuels, en dépit de certaines lacunes.

"Les films ne vous initient pas à la stratégie", dit-il, mais "un jeu peut enseigner la stratégie". Où se renseigner pour aider à la création d'un jeu sur la non-violence? "Le Pentagone" répond M. York sans hésiter. "La stratégie militaire et la non-violence se recouvrent presque toujours, ce sont simplement les armes qui sont différentes" assure-t-il. Des responsables du Pentagone, qui utilisent des vidéos pour leurs propres manoeuvres, l'ont même aidé à trouver un designer pour son concept.

Du coup, avec un investissement de 300.000 dollars, M. York a créé un jeu complexe, qui demande aux joueurs de recruter des hommes politiques, des féministes, des syndicalistes, des minorités ethniques, des étudiants pour former une coalition.

Les gagnants apprennent à forcer les gouvernements à faire des changements en dosant manifestations, grèves et émeutes, sur des cartes en trois dimensions. York a déjà vendu 5.000 copies de son jeu, qui coûte 20 dollars. Un autre jeu, "Incident Commander," est consacré aux équipes de secours en situation d'urgence ou de catastrophe naturelle.

Et "Virtual U" enseigne aux administrateurs universitaires à jongler avec les salaires des professeurs et à distribuer des places de parking, indique David Rejeski du prestigieux Woodrow Wilson International Center, et qui est un des fondateurs de l'initiative des Jeux Sérieux. Il y a juste 3 ans, raconte-t-il, il avait eu les plus grandes difficultés à persuader 40 personnes d'assister à une conférence sur ce thème, mais en juin dernier, ils étaient 200 à participer à une conférence sur les "Jeux pour le Changement" à New York.

"Food Force" a permis au PAM de gagner une grande visibilité, assure Ellen Gustafson, une porte-parole de l'organisation internationale qui estime qu'il constitue "un instrument de sensibilisation" sur la faim dans le monde. Julie Shannon, enseignante à New York, utilise le jeu dans ses classes de 6ème. "C'est incroyable le nombre d'enfants qui viennent me dire qu'ils ont entendu parler du PAM dans des endroits comme le Darfour" dit-elle. Quant à "Ré-Mission", il aide les enfants à lutter contre le cancer en montrant un robot microscopique éradiquant les cellules cancéreuses d'une leucémie ou d'une tumeur grâce à la chimiothérapie.

[Orange](#)

Noter cet article :

Recommander cet article :

-
- [Tweeter](#)
-
- **Nombre de consultations :** 60
- **Publié dans :** [Internet](#)
- **Partager :**
 - [Facebook](#)
 - [Viadeo](#)
 - [Twitter](#)
 - [Wikio](#)

URL source: <https://www.rtflash.fr/jeux-video-serieux-pour-mieux-affronter-realite/article>