Zeitschrift: Horizons : le magazine suisse de la recherche scientifique
Herausgeber: Fonds National Suisse de la Recherche Scientifique
Band: 31 [i.e. 30] (2018)
Heft: 116

Artikel: Entre tracteurs, magie et morale
Autor: Filser, Hubert
DOI: https://doi.org/10.5169/seals-821560

Nutzungsbedingungen
Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 09.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

ÉDUCATION

L'évolution pour les nuls

C'est une question de survie, mais aussi de patrimoine génétique et d'évolution. Le but de Niche est de créer des animaux capables de s'adapter. Dans ce monde cruel, des créatures mignonnes ressemblant à des lapins finissent dans l'estomac d'ours-hyènes un peu vils. Il faut donc vite faire évoluer ses créatures pour leur donner une chance de se défendre contre les prédateurs, de résister aux maladies et de s'adapter au changement climatique. Sans expérience, nos bestioles ne survivent pas longtemps. Aux joueurs de découvrir quelles caractéristiques s'avèrent bénéfiques et comment les favoriser.

Philomena Schwab a créé Niche à partir de son travail de bachelor et master à la Haute école d'art de Zurich. Et figure depuis dans la liste de Forbes des 30 Européens de moins de 30 ans les plus influents du secteur technologique.

Entre tracteurs, magie et morale

Avec ses créations étonnantes, la Suisse se démarque sur la scène internationale des jeux vidéo. Une sélection.
Par Hubert Filser

SIMULATION

Le paysan numérique

Vos terres font quatre kilomètres carrés. A vous de gérer les cultures, les étables et les forêts; de semer, fertiliser et récolter; d'élever moutons, vaches et porcs. Il faut vendre céréales et bétail, investir en machines et déployer au mieux son personnel. La précision des détails – notamment des machines agricoles – est remarquable. On s'immerge petit à petit dans un monde artificiel paisible, bien éloigné des débats politiques actuels autour des pesticides ou de l'élevage intensif.

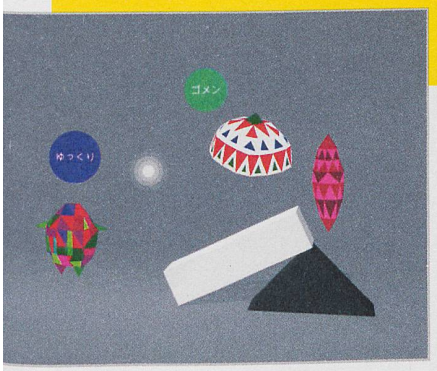
Le projet Farming Simulator a commencé il y a dix ans lorsqu'un ami du développeur Stefan Geiger, de Giant Software, lui a dit avoir une envie: pouvoir parcourir une ferme sur un tracteur virtuel. Aujourd'hui, c'est le jeu suisse le plus vendu: à la sortie de la dernière version, la 17e, un million d'exemplaires sont partis en un mois.

Pour répondre aux souhaits des fans, les développeurs ont introduit trois échelons de fertilisation et permettent la construction de nouvelles machines. Utile pour récolter cannes à sucre et autres cultures virtuelles.

COOPÉRATION Jeu d'équilibre en 19 langues

La tâche est simple: empiler des pavés et cylindres de différentes tailles. Il s'agit d'un laboratoire ludique où l'on peut essayer diverses variantes, un monde expérimental qui ne cesse de s'élargir. Mais on n'en découd pas seulement avec les lois de la physique, la gravitation ou des champs magnétiques sournois. Dreii délivre un message plus profond: il y a un point dans le jeu où l'on ne peut plus avancer seul. Un bloc est trop lourd pour un joueur unique. On a besoin des autres. «Les joueurs voient concrètement les bénéfices de l'aide mutuelle», relève Christian Etter, du studio de design zurichois Etterstudio. «Nous, les humains, devons développer une autre idée de nous-mêmes.»

Pour communiquer entre eux, les joueurs peuvent choisir des expressions en 19 langues, de l'arabe au hindi en passant par le suisse-allemand. Cela a aussi valeur de symbole: les joueurs font partie du monde globalisé mais sans perdre leur identité locale. Les lignes simples et claires du jeu s'inspirent du design minimaliste suisse.



GAMIFICATION La gym connectée

Avec Valedo, les développeurs de l'entreprise zurichoise Hocoma ont créé un jeu pour accompagner leur ambitieux programme de musculation du dos et motiver l'utilisateur dans ses exercices. Vous vous collez sur la poitrine et au bas du dos deux capteurs de mouvements, mettez en route le programme sur votre tablette et commencez l'entraînement. Les chips transmettent la position du corps par Bluetooth à un avatar qui bouge sur l'écran. Ce robot de vol plutôt mignon montre les progrès accomplis dans l'exercice programmé. Il en existe plus de cinquante.

L'avatar reproduit vos mouvements. Il évite les obstacles rencontrés dans des canyons ou sous la mer. Une sorte de rayon conducteur montre le chemin; le suivre fidèlement vous rapportera davantage de points. Les exercices se compliquent petit à petit, et le tout fonctionne comme un simple système de récompense. «Le jeu sert à la motivation», indique Mike Fuhrmann de Hocoma. Une gamification réussie.

GESTION Leçons d'éthique à la banque

Comment encourager les comportements éthiques dans le monde de l'économie? Le joueur du «serious game» Ufin incarne un manager d'une banque interplanétaire. Sa mission: surveiller une filiale où tout ne va pas au mieux et évaluer ce qui s'y passe. Le bilan pourrait être falsifié, les collaborateurs avoir des problèmes personnels ou une escroquerie être en cours. Le jeu fonctionne essentiellement par les dialogues, utilisés pour réunir des informations.

Le manager, lui-même sous pression, doit livrer des résultats: son chef veut un rapport avec trois propositions d'amélioration. En cas d'échec, il risque le licenciement. «L'objectif n'est pas de récolter des points, mais de livrer ce rapport», explique l'un des développeurs, Markus Christen de l'Université de Zurich. Le joueur devra prendre de nombreuses décisions éthiques. Il est ainsi incité à fouiller dans la vie privée des collaborateurs. Au terme de la partie, il reçoit un feedback. «L'impact didactique est plus grand si l'on discute ensuite dans le monde réel son comportement au cours du jeu.»

IMMERSION Magie virtuelle

Une fois vos lunettes de réalité virtuelle sur le nez, Break a Leg vous projette sur une scène entourée de créatures étranges. Votre mission: divertir ces drôles de spectateurs à l'aide de tours de magie. Des défis vous attendent dans chaque recoin de ce monde étrange, sur les traces de Houdini et d'autres magiciens célèbres.

C'est avant tout cette nouvelle manière de raconter une histoire de façon interactive qui séduit – les créateurs nomment leur plateforme «Spatialstories». Ces derniers ont tous été formés à la Haute école d'art et de design de Genève, la HEAD. «Il ne s'agit pas seulement de transformer les images en 3D, dit le développeur Michaël Martin. Le joueur peut choisir où il regarde. Cela change tout.»

ESC