

Quand les jeux et univers virtuels servent les expérimentations scientifiques...

Les univers virtuels peuvent être porteurs de solutions bien réelles. Selon *le Figaro*, une épidémie propagée sur le jeu *World of Warcraft* (WoW), un jeu en ligne massivement multijoueur, a eu des conséquences inattendues.

En septembre 2005, les concepteurs du jeu vidéo Blizzard ont imaginé de placer dans un donjon une maladie très contagieuse, l'infection devant servir pour le scénario. Les joueurs ayant contracté la maladie se sont dispersés et ont contaminés des centaines d'autres avatars. De fait, cela a donné naissance à une véritable épidémie virtuelle. Une épidémie que les équipes de Blizzard sont parvenues à enrayer grâce à des correctifs.

Certains scientifiques ayant observé le phénomène ont réalisé le rôle que peuvent jouer les univers virtuels dans la gestion de crises sanitaires. Pour la très sérieuse revue américaine *the New Scientist*, les « univers virtuels [peuvent être considérés comme] des nouveaux lieux pour conduire des expériences sur le comportement des gens ».

Ran Balicer, un chercheur israélien spécialiste en épidémiologie, insiste sur le fait que cette épidémie apparue sur WoW peut être comparable à celles qui se déroulent dans le monde réel. « Ces environnements virtuels pourraient servir de plate-forme pour étudier la propagation des maladies infectieuses. De nouveaux modes opératoires destinés à lutter contre les épidémies pourraient y être testés », assure-t-il.

D'après l'AFP, une universitaire américaine, Nina Fefferman, négocierait avec Blizzard pour réaliser des tests plus poussés sur la question.