

Un jeu en ligne pour comprendre le fonctionnement du budget de l'état

Le ministère de l'économie, des finances et de l'industrie a récemment mis en ligne (<http://www.cyber-budget.fr>) un jeu permettant à l'internaute de prendre les rennes des finances de la France pour lui faire découvrir les mécanismes du budget de l'état.

Cyber-Budget est une belle réalisation qui montre avec une certaine qualité les larges possibilités du multimedia lorsqu'il est appliqué à un objectif pédagogique. Le principe ludique de ce site web prouve l'intérêt grandissant pour le jeu en général dans des applications éducatives. Afin d'enseigner les subtilités et difficultés de la gestion du budget d'un pays, les concepteurs ont créé une interface à la fois simple, originale et attractive. Divisé en plusieurs fenêtres avec chacune sa fonction (consignes, déplacement, niveau d'avancement...), le système de navigation est assez audacieux et récréatif pour donner du plaisir à circuler dans les divers contenus. Une ville virtuelle est agencée et l'utilisateur est amené à s'y déplacer pour accéder à des jeux sous forme d'activités d'évaluation plutôt amusantes réalisées dans un style graphique à la fois moderne et divertissant. Un conseiller présent dans le scénario guide l'internaute, l'assiste avant ses épreuves, et le suit dans une structure de contenus élémentaire mais solide en trois parties. Cependant, l'intérêt majeur du jeu réside dans la dernière mission donnée à l'utilisateur-ministre : ici, l'impact des choix et décisions prises par celui-ci en matière de dépenses et de recettes dans le simulateur ont un impact sur l'évolution du budget, la croissance et l'opinion publique (via des titres de journaux).

Au delà de la pincée de propagande politique distillée dans ce site, la réalisation de cet outil liant interactivité, simulation et activités ludiques est impeccable. Les potentiels tant attractifs que pédagogiques de ce genre de jeu lui présage un grand avenir dans le monde de l'éducation et de la formation.