

# «Pandémie» – à point nommé!



Ok, c'est fini! Pas de pandémie de grippe porcine cette fois-ci. Les doses de vaccins tant dédaignées sont finalement bazardees, les plans de pandémie rentrés dans les tiroirs, Beat Schlatter fait de nouveau rire. Mais un vide intérieur ne nous gagnerait-il pas avant l'annonce de la prochaine pandémie? Heureusement, le marché porte conseil, comme toujours.

Et pour ceux qui auraient éventuellement besoin d'un obligatoire passe-temps, la maison de jouets Filosofia a pensé à eux en lançant justement sur ledit marché un jeu nommé «Pandémie». Edité en Allemagne par Pegasus, ce passe-temps a réussi à se hisser là-bas dans le dernier carré des jeux de l'année 2009. Avant de continuer, ne vous inquiétez pas: non, il ne s'agit pas d'un de ces *killergames* qui ont le don d'exciter les adolescents comme «hâte-toi lentement», en effet les joueurs ne peuvent pas éliminer leurs adversaires par une simple toux contaminée et contagieuse. C'est au contraire un jeu «coopératif» et au cours d'une partie, les joueurs doivent combattre ensemble un adversaire extérieur, en l'occurrence la pandémie.

Le jeu «Pandémie» est aussi global que les épidémies d'aujourd'hui. La carte du monde sur laquelle se déroule une partie est infestée de foyers de quatre épidémies différentes matérialisées par des cubes de couleur. Les épidémies progressent à chaque tour et atteignent de nouvelles métropoles (aucune ville suisse!), et ce d'autant plus vite si un des joueurs tire une carte épidémie. Lorsqu'une ville a déjà trois cubes et connaît une quatrième épidémie, il se produit une contagion et l'épidémie se propage dans toutes les villes voisines. Dans une nouvelle version du jeu («Au seuil de la catastrophe»), récemment mises en vente, des mutations et des souches virulentes viennent aggraver la situation. Si l'épidémie prend le dessus, avec huit contagions environ, le monde est à ses genoux et la partie est perdue pour tout le monde.

Qui dit catastrophe, dit aussi secours. Le destin de l'humanité est entre les mains des joueurs, mais le temps presse! Les joueurs peuvent se déplacer d'un lieu à l'autre sur la carte du monde et traiter les maladies (éliminer les cubes épidémie), construire des laboratoires de recherche permettant aussi bien de voyager que de découvrir un remède. Le joueur, qui arrive à accumuler une série de cartes de la même couleur, a trouvé un moyen de combattre l'épidémie. Si les joueurs arrivent à réunir tous les quatre remèdes, la pandémie est jugulée, tout le monde a gagné.

Nous vivons aujourd'hui dans une société ultra-spécialisée. Même pour réussir à sauver l'humanité, les médecins doivent se partager la tâche avec d'autres corps de métier. Dans «Pandémie», chaque joueur est investi d'un rôle de spécialiste: au côté du médecin,

non seulement un chercheur et un scientifique participent intensivement à l'action salvatrice, mais aussi un expert en opération, qui construit les laboratoires de recherche et le répartiteur qui peut effectuer des déplacements de personnel et de matériel. Dans une certaine mesure, cela ne nous rappelle-t-il pas la réalité vécue au cours de ces derniers mois de pandémie? L'épidémiologiste, l'homme de terrain ou l'expert en gestion de crise viennent enrichir la nouvelle version. Chacun des spécialistes est en mesure d'exécuter certaines actions mieux que ses collègues. Le médecin, par exemple, combat d'une manière particulièrement efficace les foyers de l'épidémie.

Tout le piquant du jeu réside dans le travail d'équipe que doivent fournir les joueurs spécialistes. S'ils souhaitent mettre le holà à la fin du monde qui se dessine, ils doivent se concerter et harmoniser leurs stratégies. Doivent-ils unir leurs efforts pour découvrir un remède contre la pandémie ou concentrer leurs forces pour maintenir à bas niveau les foyers d'épidémie? Mais attention: «le plaisir du jeu diminue si un seul joueur expérimenté prend le commandement des opérations et explique à tout le monde ce qu'il doit faire», nous indique le journaliste de la NZZ. Cela ne nous rappelle-t-il pas un phénomène connu du monde réel de la politique de santé?

Malheureusement, la conception harmonieuse de ce jeu coopératif semble finalement avoir capitulé dans sa nouvelle version pour faire la part belle à la soif de suspense et de confrontation: le «bio-terroriste» est un intrus qui répand une épidémie supplémentaire à l'insu des autres joueurs, détruit les laboratoires de recherche et anéantit toute la chaîne de sauvetage mise en place par les spécialistes. Mais ils peuvent le capturer, et nous voilà de nouveau rétrogradés au niveau de «hâte-toi lentement».

Les jeux appelés à thèmes veulent offrir une reproduction simplifiée de la réalité. Au cours de ces derniers mois, vous avez certainement eu votre lot d'expériences avec la réalité helvétique et la pandémie. Dans cette optique, je lance un appel aux lecteurs du BMS de m'envoyer par courrier électronique leurs propres idées pour un «Pandémie Suisse». Quels rôles de spécialistes ne doivent pas manquer? Sur quel terrain le jeu se déroule-t-il? A quoi ressemblent les situations menaçantes et les *worst case*? Quelles sont les possibilités de juguler la maladie? Que fait le «terroriste»? Qui sont les héros? Quelles cartes événement créent les imprévus? Si un nombre suffisant de réponses m'est envoyé, les propositions les plus intéressantes seront présentées ici même dans quelques semaines; de manière anonyme si vous le souhaitez!

Eberhard Wolff\*

\* PD Dr. rer. soc.  
Eberhard Wolff est licencié en science culturelles, historien de la médecine et membre de la rédaction Histoire de la médecine du Bulletin des médecins suisses.

eberhard.wolff@saez.ch