« Ces nouveaux jeux mobiles mettent en avant nos deux priorités les plus importantes - la promotion de l'égalité entre les sexes et l'utilisation des sciences et de l'innovation pour accélérer le développement », a dit Rajiv Shah, Administrateur de l'USAID.

L'USAID a versé 1,4 million de dollars à l'entreprise caritative pour concevoir les jeux, prenant en compte les recommandations d'organisations non gouvernementales qui aident les femmes à améliorer leurs vies et celles de leurs familles.

Les jeux sont conçus pour tirer avantage des millions de téléphones portables de base en service dans le monde en développement et sont distribués gratuitement par les ONG et à travers les magasins des entreprises de téléphonie mobile affiliées au mouvement La Moitié du ciel.

Selon La Moitié du ciel, une coalition de groupes formée autour du bestseller « La Moitié du ciel : Changer l'oppression en possibilités pour les femmes dans le monde », de Nicholas Kristof et Sheryl WuDunn, soixante-cinq pour cent des téléphones portables actuellement en service sont dans des pays en développement. Le mouvement encourage la création de solutions aux problèmes tels que le trafic du sexe, les violences sexuelles, la mortalité maternelle, la prostitution forcée et les jeunes filles arrêtant l'école, en mettant l'accent sur des organisations axées sur la sensibilisation à ces sujets.

Selon le développeur de jeux Blair Kuhlman, « [les jeux permettent] au joueur d'explorer une situation selon plusieurs points de vue ou de l'ignorer complètement. Cette liberté peut être précieuse si votre jeu aborde des sujets sociaux ».

Les suivants sont les jeux conçus pour les femmes et les jeunes filles :

- Neuf minutes (Nine Minutes) apprend aux femmes et aux jeunes filles à maintenir une femme enceinte et son bébé en bonne santé. En neuf minutes, les joueurs vivent les aventures correspondant aux neuf mois d'une grossesse. Ce jeu vise également les maris et autres

hommes comme audience secondaire.

- Attaque des vers! (Worm Attack !) est un jeu visuel pour les enfants de 7 ans et plus. Filles et garçons doivent rester en bonne santé en utilisant des comprimés vermifuges afin de débarrasser leurs communautés et eux-mêmes de vers intestinaux.

- Choix de famille (Family Choices) est un feuilleton interactif, continu, basé sur les choix narratifs des utilisateurs. L'interaction approfondit la perception des filles quant à leur valeur aux yeux de leurs familles et met l'accent sur l'importance de rester à l'école au lieu de partir travailler ou de se marier trop tôt. Les joueurs décident si « Anu » en Inde ou « Mercy » au Kenya atteindra, un jour, son rêve de devenir une infirmière financièrement indépendante.

Ces jeux sont disponibles en anglais, en hindi et en kiswahili. De courtes vidéos gratuites sur des sujets connexes et un manuel de facilitateur sont disponibles afin d'améliorer l'utilisation de ces jeux en communauté.

L'entreprise « Games for Change », basée à New York, a conçu plus de 100 jeux numériques et non-numériques pour sensibiliser des utilisateurs de différentes tranches d'âge aux sujet sociaux tels que les droits de l'homme, la pauvreté, l'environnement, la santé publique et les sciences, a dit Asi Burak, le co-président de l'organisation.

Par Kathryn Mcconnell, Source: http://fr.allafrica.com/stories/201211220824.html?viewall=1