



Réussites canadiennes de commerce international 11-06
23 YYZ

Un jeu où l'éducation l'emporte toujours

Coordonnées de l'entreprise

23 YYZ

O/A Pax Warrior

Andreas Ua'Siaghail, président

Toronto, Ontario

Tél.: (416) 535-6999

Courriel: andreas@paxwarrior.com

www.paxwarrior.com

Principale citation

« Avec l'aide de Routes commerciales, un programme de Patrimoine canadien, nous avons pu participer à des conférences et à des foires commerciales dans des marchés potentiels et ainsi conclure de nouveaux contrats », explique M. Ua'Siaghail.

Histoire détaillée

Si les situations présentées dans les jeux électroniques actuels reflètent bien mal les questions d'ordre moral qui caractérisent notre société – et M. Andreas Ua'Siaghail croit que c'est bien le cas –, le fait est que grâce à son entreprise et au logiciel Pax Warrior, qui a été primé, il contribue indiscutablement à combler cet écart.

Conçu au sein de Habitat, le laboratoire des nouveaux médias du Centre canadien du film, Pax Warrior est un jeu de stratégie en ligne s'inspirant de faits réels et dans le cadre duquel les joueurs doivent prendre des décisions extrêmement difficiles et complexes et qui ont des conséquences. Ce jeu vise ainsi à inciter les élèves de 14 ans et plus à utiliser la pensée critique pour analyser des événements internationaux.

Les joueurs se mettent dans la peau du commandant en chef de la Mission d'observation des Nations unies au Rwanda au moment du génocide de 1994 (poste occupé par le lieutenant

Pour plus d'information sur cette réussite canadienne, communiquez avec le Service des relations avec les médias (Commerce)

Tél. : (613) 996-2000

Télec. : (613) 996-9276

www.international.gc.ca

général canadien Roméo Dallaire, comme le savent la plupart des Canadiens). À l'époque, peu d'options s'offraient au commandant en chef, qui a dû prendre des décisions très difficiles une fois que la situation politique a commencé à se détériorer. Les élèves consultent des documents audiovisuels et des textes pour recueillir de l'information, puis prennent des décisions relativement à cette situation délicate. Ils découvrent ensuite les conséquences de leurs propres décisions.

Lancé sur le marché par l'entreprise torontoise 23 YYZee Inc., Pax Warrior prouve bien que, comme beaucoup le croient, les jeux sérieux deviendront bientôt des outils d'enseignement utiles, voire indispensables. « Nous croyons sincèrement que l'enseignement par la voie de jeux éducatifs interactifs représente l'avenir de l'éducation, affirme M. Ua'Siaghail, président de l'entreprise.

« Avec Pax Warrior, nous offrons une nouvelle façon originale et totalement différente d'enseigner l'histoire dans les écoles, une façon qui permet aux jeunes de participer vraiment à l'histoire. »

23 YYZee est allé chercher une aide extérieure pour dénicher des marchés intéressés à son logiciel d'enseignement novateur, et c'est auprès d'Affaires étrangères et Commerce international Canada qu'elle l'a trouvée. Le Service des délégués commerciaux, a fourni à l'entreprise des renseignements sur les débouchés possibles. L'industrie canadienne a choisi Pax Warrior pour représenter le Canada dans la catégorie « cyberapprentissage » du *2005 World Summit Awards*. L'entreprise n'a pas déçu. Pax Warrior a été reconnu comme le meilleur logiciel de cyberapprentissage pour la région Amérique du Nord et Océanie.

Routes commerciales, stratégie adoptée par Patrimoine canadien pour renforcer la position du secteur canadien des arts et de la culture sur les marchés internationaux, a joué un rôle crucial dans la croissance de 23 YYZee. « Avec l'aide du programme Routes commerciales, nous avons pu participer à des conférences et à des foires commerciales dans des marchés potentiels et ainsi conclure de nouveaux contrats », explique M. Ua'Siaghail.

Aujourd'hui, Pax Warrior donne à des élèves du Canada, d'Afrique, des États-Unis et d'Europe les outils nécessaires pour analyser des enjeux d'importance mondiale, et les commandes ne cessent de se multiplier. Après avoir récemment participé à une conférence, M. Ua'Siaghail a reçu quelque 500 courriels d'entreprises désireuses de produire Pax Warrior sous licence.

Pax Warrior remporte un succès toujours plus grand, mais le regard de M. Ua'Siaghail et de ses collègues de 23 YYZee est déjà tourné vers l'avenir. Les sujets qui seront couverts par les prochains jeux interactifs de l'entreprise constituent un secret bien gardé; certains soupçonnent qu'il pourrait porter sur l'Organisation des Nations Unies ou la Cour pénale internationale. Dans tous les cas, M. Ua'Siaghail et ses collègues sont confiants que leurs jeux électroniques refléteront davantage encore les enjeux moraux et les complexités qui caractérisent notre monde.