



PERSPECTIVES PROFESSIONNELLES

Jeux de guerre met en lumière les perspectives d'ex-militaires, d'adeptes, d'artistes, d'universitaires et de stratèges militaires. L'exposition offre un regard approfondi sur des sujets complexes associés aux jeux de guerre et fournit des renseignements sur les différents types et applications de jeux de guerre.

Chaque zone de l'exposition offre au moins une perspective, présentée sous la forme d'un graphique, d'un extrait audio ou d'un élément audiovisuel.

- L'artiste **Angel Doxtater** explique pourquoi elle a créé *The Elder Brothers*. (Zone 1 | schéma graphique de l'exposition)
- **Carol Duffus (née Hendry)** décrit les jeux utilisés dans l'entraînement tactique qu'elle a offert aux personnel officier de la marine à Halifax, de 1944 à 1945, à titre de lieutenant de la Service féminin de la Marine royale du Canada. (Zone 2 | extrait audio)
- Le concepteur de jeux et baladodiffuseur **Daniel Kwan** traite de l'incidence des jeux de rôle dans les jeux de guerre, en se concentrant plus particulièrement sur la célèbre franchise *Donjons et Dragons*. (Zone 3 | élément audiovisuel)
- **Carol Shaw** revient sur son expérience en tant que première femme reconnue pour son travail de conceptrice de jeux vidéo et sur le développement du jeu primé *River Raid*, en 1982. (Zone 3 | schéma graphique de l'exposition)
- **Richard Lachman** et **Maude Bonenfant** explorent les débats sur la violence et les jeux vidéo, le comportement des adeptes en ligne et les répercussions sociales positives des jeux. (Zone 4 | élément audiovisuel)
- **La D^{re} Nancy Dudek** et le **caporal-chef (à la retraite) Mike Trauner** font part de leurs expériences avec le système CAREN, un environnement de réadaptation en réalité virtuelle. M. Trauner a été traité avec le système CAREN après avoir subi une blessure traumatique pendant la guerre en Afghanistan. (Zone 4 | élément audiovisuel)
- L'artiste de performance et activiste **Joseph DeLappe** explique la vision du collectif Biome pour l'installation artistique *Killbox*, qui explore de manière critique la guerre des drones. (Zone 4 | schéma graphique de l'exposition)
- **Yuna Wong** nous fait part de ses réflexions à titre de joueuse professionnelle et d'une des concepteurs de *Hedgemony*, un jeu de guerre développé pour contribuer à l'élaboration de la stratégie de défense nationale des États-Unis en 2018. (Zone 5 | élément audiovisuel)