

Zeitschrift: Energeia : Newsletter de l'Office fédéral de l'énergie
Herausgeber: Office fédéral de l'énergie
Band: - (2016)
Heft: 3

Artikel: Bien plus qu'un simple jeu
Autor: [s.n.]
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-681908>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 14.05.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

BIEN PLUS QU'UN SIMPLE JEU

Grâce aux applications, aux commentaires en direct et à des partenaires stimulants, nous apprenons de manière ludique à économiser l'énergie, même dans la vraie vie. Les concepteurs de jeux et les chercheurs comptent sur un effet à long terme.

Est-ce que je me déplace de manière plus «durable» que mes amis ou mes voisins? Quelle quantité de CO₂ vais-je économiser si je vais au travail en vélo plutôt qu'en voiture? Une nouvelle application nommée GoEco! donnera bientôt une réponse rapide à ce genre de questions. Grâce à la géolocalisation, elle enregistre automatiquement les informations sur les trajets de l'utilisateur, qu'il soit à pied ou qu'il se déplace en vélo, en bus, en voiture, en tram ou en train. Se basant sur les données des comportements individuels en matière de mobilité, l'application propose des modes de déplacement et des itinéraires alternatifs en indiquant leur bilan CO₂.

Une approche par le jeu

Le projet est financé dans le cadre du programme national de recherche «Gérer la consommation d'énergie» (PNR 71), principalement axé sur les aspects sociaux et économiques. L'application a été développée

par une équipe pluridisciplinaire de dix personnes dont des ingénieurs en géomatique soutenus par des informaticiens, des concepteurs de jeux, des spécialistes des transports et un psychologue. Sous la direction de la SUPSI et de l'EPF de Zurich, les chercheurs misent sur une approche par le jeu, dite gamification, qui applique les mécanismes de jeu dans un nouveau contexte. L'application propose ainsi de se fixer des objectifs volontaires, par exemple se rendre au travail en vélo pendant une semaine en cas de beau temps ou réaliser 20% des trajets sans voiture. Celui qui atteint son objectif est récompensé. Il est également possible de se mesurer à d'autres utilisateurs de l'application ou de se fixer un défi à réaliser ensemble. Selon certaines études, les facteurs tels que le feedback régulier, l'information, la pression du groupe, la récompense ou la référence aux pairs peuvent amener une personne à remettre en question ses habitudes quotidiennes et à oser la nouveauté.

Changer les comportements à long terme

«Avec ce projet, nous désirons comprendre s'il est possible, grâce au jeu et aux données visualisées, de communiquer de manière ludique sur des thèmes tels que la réduction des émissions de CO₂. Il s'agit d'observer si l'application permet de soutenir un changement de comportement à long terme», explique Martin Raubal, coresponsable du projet et professeur EPF en ingénierie de la géoinformation. Les premiers résultats sont attendus pour la fin de l'été 2017. En effet, dès septembre de l'année en cours, environ 800 participants à l'étude testeront l'application pendant plusieurs mois en ville de Zurich et au Tessin, et pourront réagir aux éléments de jeu intégrés. Nous connaissons ainsi le nombre de conducteurs de voiture qui auront pris le jeu au sérieux et qui auront changé de moyen de transport pour le vélo ou les transports publics. (bra)

Les applications EcoDriver et ENERGY CHALLENGE

Le jeu est tendance: outre GoEco!, il existe déjà plusieurs applications dans le domaine de l'énergie. Grâce à EcoDriver par exemple, l'utilisateur peut, en jouant, s'entraîner à adopter un style de conduite efficace en matière énergétique, en passant notamment rapidement la vitesse supérieure. Selon Reiner Langendorf d'EcoDrive, l'application soutenue par SuisseEnergie est un succès, totalisant plus de 13'700 téléchargements en Suisse (situation en février 2016). SuisseEnergie mise également sur le jeu pour l'ENERGY CHALLENGE, qui visitera neuf Cités de l'énergie cette année (voir page 17).



Source: Pixabay