

EnerGAware, un serious game pour des comportements énergétiques plus efficaces

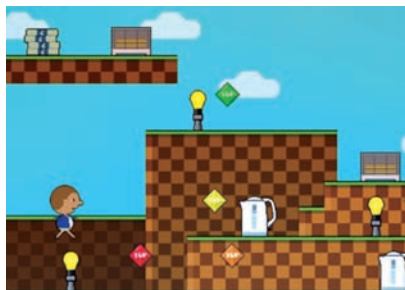
La facture d'énergie est un sujet préoccupant pour de nombreux foyers en Europe, notamment pour les plus fragiles. La sensibilisation à la maîtrise de la consommation, surtout quand elle passe par le jeu, contribue à limiter la précarité énergétique. C'est la vocation du projet EnerGAware, qui sera testé en 2016, dans 100 logements sociaux pilotes à Plymouth, avant un déploiement à plus grande échelle.



Réalisé dans le cadre d'un consortium européen et financé par la Commission européenne, ce serious game réunit sept partenaires complémentaires, dont EDF Energy, issus de quatre pays. Son objectif ? Encourager les « consommateurs-joueurs » à adopter des **comportements énergétiques efficaces** pour réduire leurs émissions de CO₂ et alléger leur facture. Doté d'un avatar, le joueur configure et personnalise son foyer virtuel et opère des arbitrages pour trouver le bon équilibre entre sa consommation d'énergie, son niveau de confort et les impacts financiers de ses choix. Des performances qu'il peut partager et challenger sur les réseaux sociaux. L'innovation du jeu repose sur son interaction avec un dispositif de relevé en temps réel des consommations électriques et de gaz du foyer. De fait, l'avancement du joueur dans le jeu dépend de l'évolution de son comportement et des économies qu'il réalise concrètement dans son propre foyer. Les promoteurs de ce Serious Game espèrent une réduction de la consommation d'énergie, qui pourrait aller jusqu'à 10 % ou 20 %, par la sensibilisation et le changement de comportement du foyer, et une sensibilisation aux bénéfices des travaux d'isolation et de rénovation. Voire davantage si des travaux d'isolation sont réalisés. Pour une plus grande maîtrise de la consommation d'énergie.

Pour en savoir plus :

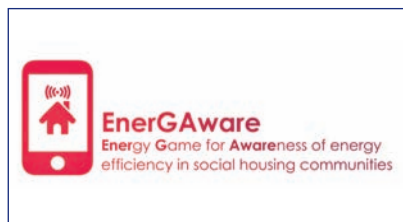
<http://energaware.eu/>



REPÈRES

- Une sensibilisation par un serious game
- Une interaction forte avec les réseaux sociaux
- Une progression dans le jeu liée au comportement réel
- 100 foyers pilotes
- Objectif de 10 % à 20 % d'économies d'énergie

POUR LES CURIEUX



UN PARTENARIAT PLURIEL

Un projet porté par la Commission européenne et développé par des partenaires académiques, scientifiques, industriels et un bailleur social de quatre pays :

- Plymouth University (Royaume-Uni) ;
- Universitat Politècnica de Catalunya (Espagne) ;
- Fremen Corp, pour le développement du jeu (France) ;
- Porto Superior Institute of Engineering (Portugal) ;
- Advantic (Espagne) ;
- Devon and Cornwall Housing (Royaume-Uni) ;
- EDF Energy R&D UK (Royaume-Uni).

Toutes nos solutions sur :
edf.fr/cop21

**50 SOLUTIONS
POUR LE CLIMAT**

