

# 2020 Energy

## **Introduction :**

Dans la même lignée que 2025ExMachina, 2020 Energy est un serious game axé sur le respect de l'environnement, que ce soit à échelle individuelle, territoriale ou planétaire. Nous sommes en 2020 et l'énergie a été utilisée à très mauvais escient, il faut donc réfléchir à nos actes pour que les ressources mises à disposition par notre belle Terre soient utilisées raisonnablement pour joindre l'utile à l'agréable.

## **Accès au jeu :**

Il se fait via l'adresse <http://www.2020energy.eu>, un lien vers ce jeu est également présent sur le site de 2025exmachina. Et tout comme ce dernier, il est possible de jouer en créant un compte afin de sauvegarder sa progression ou de jouer librement sans créer de compte.

## **Le jeu :**

Le joueur a le choix entre deux parcours : un parcours imposé en cliquant sur le bouton « Accepter » où il fera les niveaux dans l'ordre ; et un « parcours libre » lui permettant de jouer les niveaux dans l'ordre qu'il veut. Les neuf niveaux proposés sont doublement répartis : par grandeur (individuel, territorial et planétaire) qui représente la portée du niveau ; et par thème sur l'énergie (sobriété, efficacité et énergie renouvelable), il y a un niveau par thème dans chaque « grandeur ».

Chaque niveau a sa propre histoire, ses propres personnages et son propre contexte, cependant le « gameplay » (façon de jouer) est toujours le même pour les neuf niveaux :

- Un personnage met le joueur en situation et lui demande de l'aider à prendre une décision.
- Trois conseillers (environnement, économie et social) aident le joueur à se diriger vers une décision réunissant les trois critères représentés par lesdits conseillers.
- Le joueur doit explorer le décor à la recherche d'indices qui le poussera à prendre une décision (généralement au nombre de trois)
- Les 6 indications totales (décor + conseillers) trouvées, le joueur doit prendre une décision quant à l'interrogation du personnage principal et doit bien réfléchir à celle qui alliera le mieux les contraintes économiques, environnementales et sociales.
- Lorsque le joueur a choisi, les trois conseillers et le personnage principal émettent des avis sur la décision et un diagramme de Venn apparaît ensuite pour voir le « classement » de la décision du joueur.
- Il y a 4 rangs sur le diagramme de Venn qui entrecroise les trois critères principaux représentés par les conseillers : le rang « durable » qui est central et qui allie bien les trois critères donnés ; le rang « viable » qui marie économie et environnement ; le rang « vivable » qui croise environnement et social ; le rang « équitable » qui prend en compte l'économie et le social.
- Lorsqu'une « grandeur » est accomplie, le futur est modifié et prend en compte les différentes décisions du joueur. Il peut cependant recommencer à l'infini pour n'obtenir que des décisions « durables », peu importe le parcours choisi.

Les neufs niveaux du jeu sont présentés comme suit :

- Niveau 1 : Benjamin et sa préparation de voyage à l'étranger.
- Niveau 2 : Lisa et sa tenue de soirée pour un concert.
- Niveau 3 : Sarah et la maison de quartier.
- Niveau 4 : Sam et les embouteillages du centre-ville.
- Niveau 5 : Olivier et la ville fantôme.
- Niveau 6 : Soia et l'île à l'écart.
- Niveau 7 : Eva et les dépenses en alimentation.
- Niveau 8 : Julia et l'efficacité énergétique.
- Niveau 9 : Carl et le développement des énergies du futur.

Encore une fois, le jeu ne se joue qu'avec la souris, un énième « point'n'click » qui permet de prendre le jeu en main facilement.

### **Conclusion :**

Par rapport à 2025ExMachina, ce jeu multiplie les paramètres et les issues possibles, ce qui fait que l'on a envie de recommencer encore et encore jusqu'à obtenir le meilleur rang à tous les niveaux. Tout est fait pour simplifier les notions d'économie, d'écologie et de social pour les plus jeunes qui voudraient en apprendre plus sur les énergies nouvelles et celles utilisées en masse actuellement. Côté conseils, prévention et solutions, le jeu est plutôt bien rempli, presque toutes les énergies, renouvelables ou fossiles, sont mises en avant, ainsi que leurs qualités et défauts.

### **Mon point de vue :**

Une plate-forme plutôt sympathique qui sensibilise bien les joueurs, qu'ils soient plus jeunes ou moins jeunes, aux notions d'énergies renouvelables. Tout y est pour parfaire les connaissances dans ce domaine pourtant si complexe : les différentes énergies utilisables, leurs qualités, leurs inconvénients, mais surtout le coût engendré ainsi que le retour sur investissement et l'impact sur le moral des gens. Est-ce qu'ils voudront d'une éolienne à côté de leur champ ? Un panneau solaire sera-t-il suffisant ? Il est très intéressant de mettre en valeur ces trois paramètres qui, une fois réunis, permettent une solution durable.

Cependant, il y a quelques points négatifs : malgré le changement de personnage, de décor et de contexte, les niveaux sont identiques les uns aux autres. Les décors dans lesquels nous sommes plongés sont tout simplement statiques : les seules interactions sont avec des personnages mis au premier plan et sur des éléments du décor qui se contentent d'afficher une bulle d'information. On peut regretter l'absence d'interaction réelle avec le décor, comme parler à des gens du coin, à la manière d'ExMachina. Le gameplay identique aux neufs niveaux complète ce sentiment de ne faire que cliquer sur un mur, à force, on peut vite s'ennuyer, surtout si le joueur a une tranche d'âge entre 9 et 15 ans...

**SCÉRÉN**  
**[CNDP-CRDP]**  
**DEVIENT**



**LE RÉSEAU DE CRÉATION  
ET D'ACCOMPAGNEMENT PÉDAGOGIQUES**