

Insolite : Apprendre à co-conduire par le jeu
Insolite

Posté par : JPilo

Publié le : 17/5/2013 14:00:00

L'éditeur de logiciels et de contenus 3D a su valoriser l'innovation de la société VU Log au travers d'un jeu de sensibilisation à l'eco-conduite. A mi-chemin entre l'advergame (jeu publicitaire) et le serious game (jeu de formation), Serious Factory a développé un jeu en ligne en 3D temps réel, une bien insolite façon d'apprendre à conduire.

En 2010, VU Log a conçu le service Moebius : des véhicules électriques (Peugeot ION) en libre-service équipés d'un système embarqué de gestion et d'analyse de la consommation. Ce système a été étudié dans le cadre du projet VME (Ville - Mobilité - Energie : AMI 2 ADEME) et réalisé avec la ville de Rueil-Malmaison et l'IFP Energies nouvelles.

Un jeu de sensibilisation ludique accessible à tous



La mobilité en toute simplicité

by

VU

Serious Factory a imaginé un jeu de sensibilisation à l'eco-conduite qui représente le véhicule Moebius dans son environnement urbain Rueillois. Le gameplay (expérience vidéo-ludique) est très accessible : un curseur pour accélérer et décélérer, un écran de contrôle avec les indicateurs d'avancements (feu, passage piétons, ralentisseur, stop...) et de vitesses qui sont limitées à 30, 50 et 70km/h. Le jeu est organisé en 4 étapes : évaluation, entraînement niveau 1, entraînement niveau 2, mise en pratique aléatoire. Le joueur doit conduire de la manière la plus économique possible, tout en respectant le code de la route et ce dans un temps limité ; en effet une conduite économique n'est pas forcément synonyme de conduite lente. Si le joueur freine trop fort, l'énergie du véhicule est perdue au lieu d'être récupérée, et le joueur verra son score d'eco-conduite baisser. Le superviseur intelligent donne alors les conseils pour s'améliorer. Les étapes ne se déverrouillent qu'après avoir fini le niveau précédent. Toutefois, afin d'assurer un entraînement optimal au joueur, il est nécessaire de repasser l'évaluation avant de pouvoir accéder à la dernière étape.

Le point fort de ce jeu réside dans l'intégration de l'algorithme développé par VULog avec l'IFPEN qui permet de connaître en temps réel sa propre consommation électrique. Ces données sont ensuite récapitulées dans un tableau de bord qui attribue une note au conducteur en fonction de sa consommation énergétique sur le parcours et des données enregistrées dans l'algorithme.

Les données de chaque partie sont ensuite transmises à VULog qui les affiche sur le site internet à destination des adhérents du service Moebius. Les clients peuvent ainsi comparer leurs performances dans le jeu avec leur conduite en réel des véhicules électriques Moebius.



Une application dans la vie quotidienne des réflexes acquis :

Pour 49 euros par an et un forfait de quelques centimes par minute, Moebius est un système de véhicules électriques en usage partagé à Rueil-Malmaison. D'autres services équipés par VU Log ont été mis en place à Nice, La Rochelle, Montbéliard et bientôt à Lyon, en Allemagne et au Luxembourg. Tout est mis en œuvre pour faciliter l'utilisation de ces véhicules : réservation ou libre-service, stationnement gratuit, maintenance et assistance... VULog a donc équipé chaque véhicule d'un système informatique embarqué communicant qui permet, grâce à l'algorithme, de calculer en temps réel la consommation effective du conducteur. L'objectif est d'optimiser la dépense énergétique en zone urbaine.

Le virtuel rejoint le réel : le jeu développé par Serious Factory permet de gagner du temps de conduite en véhicule Moebius. Par ailleurs, il favorise la prise de conscience de l'impact sur l'environnement de certains comportements routiers et permet ensuite son application au quotidien.

Le conducteur n'est pas dépaysé puisqu'il retrouvera à bord du véhicule la même IHM (Interface Homme Machine) que dans le jeu avec le superviseur intégré et pourra ainsi aisément comparer son comportement d'eco conducteur dans ces deux modes.

Outre cette dimension d'apprentissage et de sensibilisation, ces deux outils complémentaires, en ligne et à bord, permettent aux chercheurs de recueillir un maximum de données nécessaires à l'amélioration de la précision de l'algorithme.

« Le jeu développé par Serious Factory sert à des projets de recherche de grande envergure

et répond à des enjeux économique et écologique de premier ordre. Les serious games vont au-delà de la tendance puisque ce sont de puissants outils de sensibilisation. Les aspects ludique et immersif permettent de faire passer des messages forts. » conclut **William PERES**, Président et Directeur Général de Serious Factory.

[Entrenez-vous avec le jeu en ligne.](#)