

# renópolis

**Un jeu vidéo coopératif sur le thème de la  
rénovation énergétique de l'habitat**

# Rénopolis en quelques phrases (pour les plus pressés)

## Parler de rénovation énergétique autrement et au plus grand nombre

- *Rénopolis* est un jeu vidéo **coopératif**, disponible sur mobile et PC, sur le thème de la rénovation énergétique de l'habitat.
- Il permet aux joueurs d'**expérimenter** avec les étapes clés d'un projet de rénovation et d'en apprendre plus sur les bonnes pratiques et les pièges à éviter.
- Aux commandes d'un logement individuel, les joueurs **interagissent à l'aide de cartes**, qui chacune représente une action clé : réaliser un audit énergétique, installer une pompe à chaleur, demander une subvention locale, contracter un prêt bancaire, etc.
- La mise en jeu d'une carte active son effet, qui peut impacter le budget du joueur, son niveau de confort, la résistance thermique de sa maison, ou lui permettre d'ajouter de nouvelles cartes-action à sa pioche
- En mettant les joueurs **face à des événements climatiques** qui viendront affecter leur habitation, le jeu met en lumière l'importance de rénover son logement, pour des questions à la fois économiques et de qualité de vie.
- *Rénopolis* dispose en outre d'une forte **dimension coopérative** : les joueurs ont la possibilité d'échanger des cartes et d'entreprendre des actions collectives pour accélérer la rénovation des logements à l'échelle de leur quartier



# Un jeu vidéo avec des intentions pédagogiques

Une expérience collective pour découvrir la rénovation énergétique



Montrer aux participants l'**importance de rénover son habitation**, pour faire face aux aléas climatiques et à l'augmentation du prix de l'énergie



Permettre aux joueurs d'**expérimenter** avec les étapes clés d'un projet de rénovation, afin de se les approprier



Insister sur l'intérêt de se **regrouper entre voisins**



Informersur les **mécanismes financiers** et les **pièges à éviter**

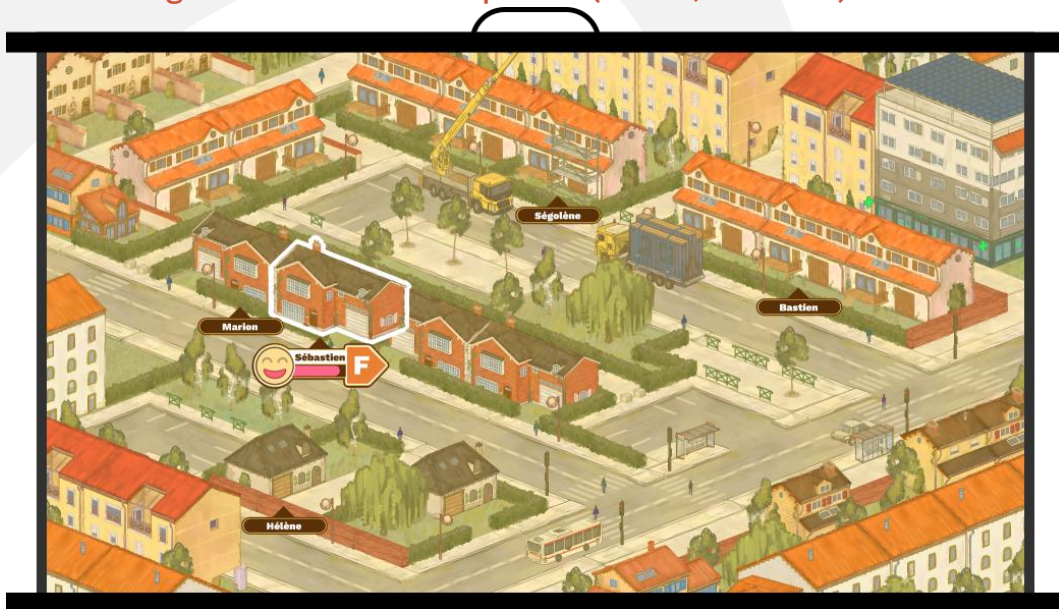


Être une expérience collective qui puisse **souder un groupe** autour d'un projet commun

# Un dispositif ludique hybride

Un jeu coopératif de 4 à 14 joueurs, où chaque participant prend le contrôle d'un logement sur son téléphone (ou PC, tablette)

Chaque joueur **gère son habitation** de manière individuelle. Mais penser collectif peut tout de même être profitable !



Un **animateur** (requis pour une expérience optimale) affiche pour tous les joueurs une projection du quartier dans lequel sont situés les logements. Le **quartier reflète en temps réel l'état des maisons** de chaque participant. Les véhicules de chantier visibles ici sont le signe qu'un joueur a entrepris des travaux !

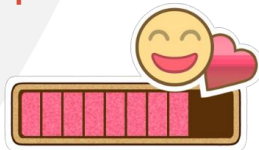
# 3 typologies de logement – 4 corps d'état

On se lance dans des explications sur le fonctionnement de Rénopolis, mais on ne fera pas mieux que le super tutoriel intégré au jeu

- Les joueurs peuvent choisir leur maison parmi 3 grandes typologies, aux caractéristiques légèrement différentes
- Chacune de ces maisons est représentée par 4 corps d'état distincts :



- Un score de résistance au chaud et au froid, présent pour chaque corps d'état, permet de prédire le comportement du logement face au **froid hivernal** et à la **chaleur estivale**
- Rénover l'enveloppe de sa maison sera donc crucial pour affronter les événements climatiques sans perdre trop d'**argent** ou trop de **points de confort** !



# Mais comment joue-t-on ?

Pour les joueurs de jeux de société, on est ici sur une formule type "Deck Builder". Les joueurs doivent ajouter des cartes à leur pioche pour s'ouvrir de nouvelles opportunités d'action.

**1**

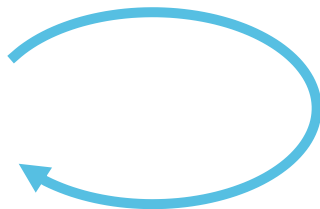
On pioche des cartes



*Des cartes pour avancer dans son projet de rénovation, pour activer des financements, etc.*

**2**

On joue celles qui nous intéressent en payant leur coût



**4**

On choisit une nouvelle carte qu'on ajoute à sa pioche et on en envoie une chez un voisin

*Un moment idéal pour lever les yeux de son téléphone et discuter avec ses voisins de la stratégie à adopter !*

**3**

On fait face à l'événement du tour

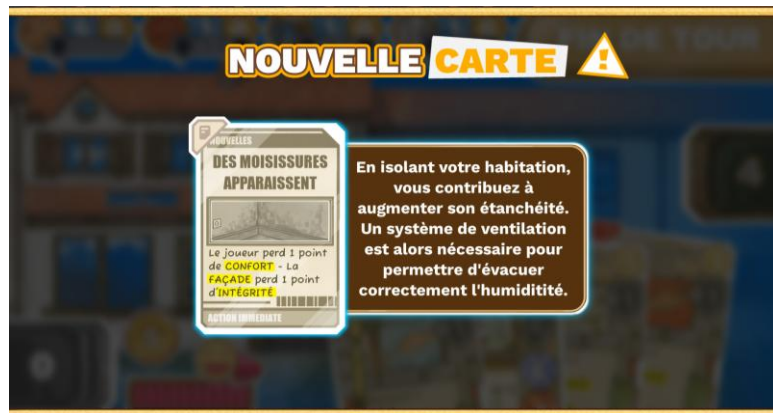


*Des hivers rudes, des canicules, mais également des hausses du prix de l'énergie, des pénuries sur des matériaux de construction, etc.*

# Un équilibre entre fiction et réalité

Pour que les joueurs apprennent en jouant et pas seulement au moment du débrief

- Des cartes et des effets directement inspirés de mécanismes, de solutions techniques, de paradigmes économiques réels.
- Plein de surprises qui attirent l'attention du joueur sur des pièges à éviter lors d'un projet de rénovation
- Une monnaie imaginaire et simplifiée qui permet de s'affranchir de la variabilité des prix de la rénovation tout en respectant des ordres de grandeur crédibles
- Et des enseignements tirés directement de l'expérience de jeu, des échecs comme des réussites !





# renópolis

*Un jeu de Matthieu Pallot et Bastien Bernard*

 **ressorts**

**energy  
poverty 0**  
by energie  
sprong



*Cofinancé par l'Union européenne. Les points de vue et opinions exprimés sont toutefois ceux du ou des auteurs et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de la CINEA. Ni l'Union européenne ni l'autorité chargée de l'octroi ne peuvent en être tenues responsables.*