

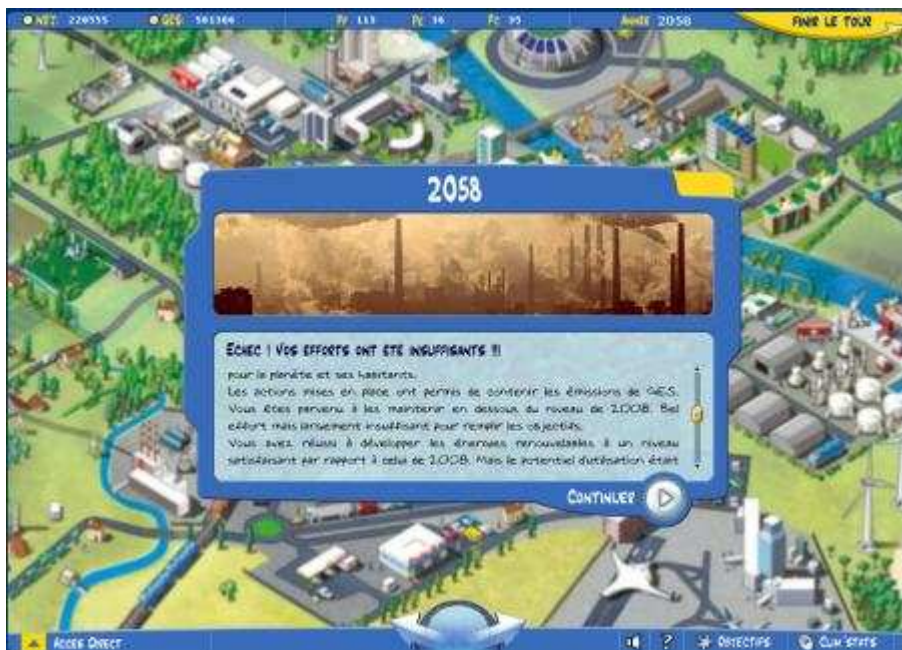
## « Clim City » : Sim City version réchauffement climatique

L'institut Cap Sciences de Bordeaux vient de lancer un jeu en ligne de simulation pour lutter contre le réchauffement climatique.

par Stéphanie Goutte

mardi 20 janvier 2009

tags : écologie, développement durable



Clim Cit - DR

Un Sim City version eco, jouable en ligne, voilà l'idée lancée par l'institut Cap Sciences de Bordeaux. Avec Clim City vous disposez de 50 ans pour sauver la planète en développant un Plan Climat basé sur le protocole de Kyoto.

Point de départ : 2008, où *Clim City* est une ville de 115 000 habitants, avec les paramètres de consommation en énergie et de rejets de CO2 équivalents à une agglomération française. La ville virtuelle dispose d'une centrale nucléaire, d'industries, de bureaux, d'un port de pêche, d'une station de ski, bref, décrit le plus justement possible le paysage économique français. L'objectif est simple, c'est celui fixé par la communauté internationale. En clair, pour gagner, il faut réduire de 75% l'émission de gaz à effet de serre, de 40% la dépense en énergie et passer à 60% d'énergies renouvelables en 50 ans.

Au début, on a envie d'appliquer "bêtement" les concepts de base : fermer les industries, construire des éoliennes, interdire la voiture et apprendre à ses Sims que trier les déchets c'est bien. Dans la vie réelle, de telles mesures prises aussi rapidement engendreraient sans doute des vagues de protestation, mais puisqu'il s'agit de Sims et que le coup d'état n'est pas inclus dans le scénario, dès le premier tour, on se lâche sur les mesures drastiques. Basique, mais tout aussi inefficace. Pour pouvoir mener des actions lourdes, un certain nombre de projets doivent être menés en amont.

Par exemple, pour fermer la centrale thermique très polluante, il faut développer la biomasse, pour développer la biomasse, il faut développer la filière bois-énergie... Tout ça coûte une fortune et doit se faire au détriment d'autres innovations. Quand enfin, on arrive à transformer cette satané centrale thermique en centrale biomasse, on se rend compte que d'avoir investi dans la "cogeneration gaz nature!" n'a servi à rien, et qu'on a complètement oublié de mettre au point un plan canicule. A côté de ça, comme dans la réalité, la situation s'aggrave au fur et à mesure que le temps passe. Il faut donc savoir anticiper les problèmes, comme une pénurie de pétrole ou la disparition des poissons.

Chaque année, vous disposez d'un certain nombre de points à dépenser pour protéger l'environnement. Il s'agit donc de doser. Si une catastrophe que vous n'aviez pas prévu surgit, vous perdez des points. Perdre des points équivaut à pouvoir mener moins d'actions. De toutes façons, il est impossible de tout améliorer. Il est presque tout aussi impossible de gagner du premier coup, voire du deuxième. Une manière de faire comprendre au joueur qu'on est foutu ?

Le projet, entièrement développé en flash est beau et soigné. Trois personnes à temps plein et un budget de 150 000 euros ont été nécessaires. « Un comité scientifique de cinq personnes : deux membres du GIEC (Groupe d'Experts Intergouvernemental sur l'Evolution du Climat), deux professeurs du CNRS et un chercheur de l'Inra, ont validé nos différents scénarios climatiques », précise

Eric Gorman, de Cap sciences. Le jeu est couplé avec une exposition virtuelle, mise en ligne depuis mai dernier, qui présente les différents enjeux climatiques. Elle rappelle les problématiques scientifiques de manière pédagogique : définitions de l'effet de serre, d'une énergie fossile ou encore d'une énergie renouvelable. Cette exposition qui propose près de 300 vidéos et animations, est quasiment incontournable pour mener à bien le jeu.

Clim City devrait être distribué sous forme de DVD dans les collèges et lycées aquitains au courant du mois de janvier. Le jeu s'attache à traduire la réalité en posant un maximum de contraintes, mais il nous offre une chance que nos décideurs n'auront pas : on peut recommencer.