

Compte rendu de réunion :

Projet de jeu éducatif sur la géothermie

Dates : 12 et 19 Novembre 2025

Participants : Audrey, Esra, Stéphane, Priscillya

Commanditaire : Naomie Vouillamoz

Objet : Exploration des besoins pour la création d'un jeu vidéo pédagogique sur la géothermie

Contexte :

La réunion s'est tenue avec Mme Naomie Vouillamoz, la CTO de la compagnie [EAPOSYS SA](#), qui est une startup pour les licences de technologie d'énergie géothermique, SaaS (EAPOSIM) pour la conception, l'exploitation et la maintenance de systèmes géothermiques avancés depuis 2017. Mme Vouillamoz est géophysicienne, PhD et pionnière de l'AGS, et elle connaît très bien le paysage énergétique suisse et mondial. Mme Vouillamoz souhaite promouvoir la géothermie en apportant des informations supplémentaires à l'aide d'un jeu vidéo pédagogique.

A travers ce jeu, elle souhaite expliquer les mécanismes de la géothermie, encore méconnus ou sous estimés du grand public. Elle souhaite pouvoir corriger les idées reçues et montrer que l'utilisation de la géothermie en tant qu'énergie renouvelable est possible.

Mme Vouillamoz a expliqué que les confusions fréquentes du grand public proviennent sans doute d'une méconnaissance des différents types de géothermie, de la peur des tremblements de terre, de la crainte de forer dans le magma et d'une sous-estimation des capacités réelles de la géothermie.

Les résistances probables à son intégration portent sur l'impact visuel des installations, le bruit du forage, les inquiétudes liées aux nappes phréatiques et aux risques sismiques.

Nous pouvons néanmoins spécifier que le bruit est limité à la phase de forage, que l'impact visuel est minime en exploitation, et que les risques sismiques sont aujourd'hui encadrés.

Objectif du jeu :

Le jeu aura pour but d'informer le joueur tout en prenant en considération ses craintes. Il pourra présenter les possibilités offertes par la géothermie en se basant sur l'évolution des avancées technologiques.

A travers ce jeu, Mme Vouillamoz souhaite faire comprendre que la géothermie repose sur des infrastructures et techniques déjà existantes et utilisées (notamment dans l'industrie pétrolière). Les outils, les machines et les savoir-faire existent déjà et seraient simplement réorientés vers une production d'énergie durable.

L'enjeu pédagogique consisterait donc à montrer que la géothermie ne crée pas de nouveaux risques, mais réemploie des technologies déjà utilisées.

Selon Mme Vouillamoz ce jeu devrait pouvoir démentir certains de ces schémas préconçus par l'apport d'informations essentielles telles que :

- La localisation réelle de la chaleur géothermique, dans les roches et non dans le magma.

- La différence entre la géothermie conventionnelle et la géothermie de nouvelle génération, cette dernière reposant sur l'amélioration artificielle de la perméabilité des roches.
- Une introduction simple au fonctionnement des échangeurs de chaleur et aux principes de transfert thermique.
- Le rôle de la planification énergétique à long terme,
- L'importance historique des infrastructures énergétiques,
- L'existence déjà établie de ces installations et techniques.

Concernant les caractéristiques du jeu, Mme Vouillamoz imagine une expérience :

- destinée aux adultes, avec un accent sur les jeunes adultes et étudiants, futurs citoyens, amenés à voter et à s'intéresser à la transition énergétique.
- coopérative plutôt que compétitive, favorisant la réflexion collective sur les choix énergétiques.
- accessible, amusante mais instructive, tout en restant réaliste et basée sur des connaissances scientifiques fiables,
- réaliste dans son approche,
- d'une durée intermédiaire pour garder le joueur engagé et lui donner envie d'approfondir ses recherches,
- en anglais pour toucher un public large,
- être insérable sur son site web pour permettre aux personnes qui sont dessus d'approfondir leurs connaissances, afin de permettre un accès libre et autonome aux informations.

Mme Vouillamoz imagine ce projet comme un outil éducatif moderne et engageant, capable de rendre la géothermie plus tangible, plus compréhensible et mieux acceptée par le public. Elle souhaite que les joueurs ressortent non seulement informés, mais également surpris et motivés : surpris par ce qu'ils auront appris, motivés par l'idée qu'une alternative énergétique crédible, locale et durable est non seulement possible, mais déjà en cours de réalisation. Le jeu ne vise pas à imposer un comportement ou une opinion, mais à offrir une base solide de compréhension permettant à chacun de se forger un avis éclairé sur l'avenir énergétique.

Nous avons utilisé Chat GPT pour :

-Traduire certains passages de l'interview de l'anglais au français, afin d'être sûrs d'avoir la bonne compréhension et de synthétiser les informations correctement.

-Traduire les parties écrites en anglais en français.

-Pour vérifier l'orthographe du document.

Référence :

EAPOSYS SA. (2025, septembre). *Series A slide deck* [Présentation].

Document partagé par l'entreprise le 10 novembre 2025