



ARTS

## L'urbanisme, l'architecture et le jeu

Livre broché

Auteur(s) : Prévot

Auteur(s) : Monin

Auteur(s) : Douay

Collection : Architecture et urbanisme

Date de parution : 13/02/2020

Éditeur(s) : Presses Universitaires du Septentrion

Langue(s) : Français

EAN : 9782757429464

Distributeur : SODIS

Nombre de pages : 256

Prix : 23.00 €

Les années 1970 avaient déjà vu les grands bureaux d'études parapublics s'intéresser de près aux jeux de simulation urbaine essentiellement en provenance des États-Unis.

Ces jeux qui empruntent au Monopoly et aux jeux de rôle étaient assidûment pratiqués au Ministère de l'équipement mais aussi par le milieu de la recherche appliquée. Ces jeux étaient et sont toujours considérés comme étant de nature à comprendre et faire comprendre "la boîte noire" de la production urbaine. Dans une première partie, l'enfance, et plus globalement les différentes phases d'apprentissage de la jeunesse, et le jeu comme pratique ou dispositif pédagogique sont les points communs des textes rassemblés.

La seconde partie insiste sur le jeu de construction principalement comme l'aboutissement d'une vie passée à tester les ressources d'une vision du monde appliquée à l'architecture ou comme l'expression d'une fiction mise en scène pour séduire, enseigner ou convaincre.

Enfin, la dernière partie tire les leçons du jeu, qu'il soit *funny game* ou *serio ludere*, en interrogeant les enjeux de la gamification des pratiques professionnelles de fabrication de la ville, tant dans les bureaux d'études, qu'en matière de transition environnementale et participation.