

Programme des journées d'études des 12 et 13 décembre 2016 à Villeneuve d'Ascq

Maryvonne Prévot (TVES/Université de Lille), Eric Monin (LACTH/Paris Val-de-Seine) et Nicolas Douay (Géographie-Cités/Paris 7/LabEx DynamiTe) organisateurs

L'urbanisme, l'architecture et le jeu : jouer pour mieux régner, avec ou sans l'ego?

(inscription obligatoire auprès de elsa.delfort@univ-lille1.fr)

JOUR 1 : lundi 12 décembre (9h00-18h00)

École nationale supérieure d'architecture et de paysage de Lille (métro ligne 1 station Pont de Bois)

Salle Mallet-Stevens

9H: Accueil + café

9H30 : Introduction

Session 1 (10H-12H30) : *Apprendre la ville en jouant*

Animation : Pierre-Gilles Langlois

- **10h00 Séverine Le Piolet et Laura Khirani**
Le « jeu des sept familles » ou la mobilisation des « cartes à jouer » dans les pratiques de projet concerté
- **10h20 Sophie Gaujal**
Sortie-jeu dans la ville avec une classe de Première
- **10h40 Frédérique Jacob et Emilie Servais** Rendre les élèves acteurs du territoire et citoyens en devenir : l'exemple du jeu "T'es où cubo?"
- **11H Fanny Delaunay**
Le jeu, expression de la participation enfantine à la définition du projet urbain
- **11h20 Jennifer Buyck, Nicolas Tixier et Inès Ramirez**
La maquette *in situ* comme pédagogie immersive du projet urbain. Des étudiants au coeur du quartier des Escanaux à Bagnols sur Cèze. A quoi joue t-on ?
- **11h40 Hervé Flanquart et Mylène Chambon**
Jouer pour comprendre les enjeux de la concertation sur l'établissement des Plans de Prévention des Risques Technologiques
- **12H DISCUSSION SUR LE PANNEL**

12h30 Lunch à l'ENSAPL

Session 2(14H-17H) : *Jeux savants, jeux corrects, jeux magnifiques*

Animation :Catherine Watine

- **14h00 Nathalie Simonnot et Éric Monin**
Le jouet et l'architecture dans les vitrines. De l'exploitation des possibilités constructives du jeu à la mise en exposition patrimoniale
- **14h20 David Malaud**
L'expérience du jeu : autour du World game de Richard Buckminster Fuller
- **14h40 Xavier Dousson**
Les jeux de l'architecte Fabien Vienne
- **15h00 Daniel Siret, Ignacio Requena-Ruiz et Arnaud Dercelles**
Jouons (enfin) à la Ville Radieuse
- **15h20 Mathieu Fernandez et David-Sean Thomas**
Jouer en 2016 à transformer Paris au XIXe siècle : du projet à l'autoédition
- **15h40 DISCUSSION SUR LE PANNEL**

16h30 Café puis Cocktail à l'ENSAPL

JOUR 2 : mardi 13 décembre (9H-18H)

LILLIAD, Learning Center innovation de Lille (métro ligne 1 station Cité scientifique)

Petit amphithéâtre (RDC, espace événementiel)

Session 3 (9H30-13H30) : temps 1 *Funny Games?*

Animation :Olivier Blanpain

- **9h30 Hovig Ter Minassian**
« C'est trop loin. C'est trop grand ». Les jeux vidéo facilitent-ils l'appropriation de l'espace urbain ?
- **9h50 Sigrid Pattin**
« Changer de vie pour changer de ville », comment le jeu introduit dans le domaine urbain et ses métiers contribue-t-il à rendre la ville jouable et conduire le monde réel au plus proche du jeu ?
- **10h10 Alexia Bhéreur-Lagounaris**
Les enjeux de la ludification des espaces publics ou le lien entre Pokemon Go et les laboratoires urbains
- **10h30 DISCUSSION SUR LE PANNEL**

11h00 Pause café

temps 2 : *Serio ludere*

Animation : Eric Masson

- **11h20 Etienne DELAY, Marion Amalric, Nicolas Marilleau + collectif LittoSIM et réseau thématique MAPS**

LittoSim : un jeu sérieux de simulation participative pour la sensibilisation aux risques liés aux submersions marines

- **11h40 Nicolas Becu et Brice Anselme**
TEPOS – Un jeu pour atteindre l'autonomie énergétique
- **12h00 DISCUSSION SUR LE PANNEL**

12h45 Lunch au Learning Center LILLIAD

Session 4 (14H15-16H) : *Les leçons du jeu*

Animation : Gabriel Dupuy

- **14h15 Jérôme Rollin et Clio Hôte**
Aux manettes de l'aménagement
Jeux d'acteurs et pouvoir d'enchantement de la modélisation urbaine
- **14h35 Nicolas Bataille**
Ce que nous dit le jeu de « l'approche globale » sur les projets et leurs bureaux d'études
- **14h55 Elsa Vivant**
Jouer n'est pas créer
- **15h10 DISCUSSION SUR LE PANNEL**

Clôture et Café gourmand à LILLIAD