

1. Record Nr.	UNINA9910495945103321
Autore	Anselme Brice
Titolo	L'urbanisme, l'architecture et le jeu / Maryvonne Prévot, Éric Monin, Nicolas Douay
Pubbl/distr/stampa	Villeneuve d'Ascq, : Presses universitaires du Septentrion, 2020
ISBN	2-7574-3006-8
Descrizione fisica	1 online resource (258 p.)
Altri autori (Persone)	BatailleNicolas BecuNicolas BuyckJennifer ChambonMylène DelaunayFanny DercellesArnaud DouayNicolas DoussonXavier FernandezMathieu FlanquartHervé GaujalSophie HaëntjensEva MalaudDavid MoninÉric PechPierre PrévotMaryvonne Ramirez-Cobolnès Requena-RuizIgnacio SimonLaurent SimonnotNathalie SiretDaniel Ter MinassianHovig ThomasDavid-Sean TixierNicolas VivantElsa
Soggetti	Urban Studies urbanisme architecture jeux sérieux jeux vidéo jeux de construction

	maquette
Lingua di pubblicazione	Francese
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Sommario/riassunto	<p>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. In the seventies, French urban-development agencies and engineering firms were regular users of urban simulation games from the United States.</p>