

LOUVIÉ-ROI

JEUX
D'AMÉNAGEMENT
DU TERRITOIRE

—
CÉLINE BIGAN
FLORENT GUILLARD
TINHINANE HESSANI



UNIVERSITÉ DE MONS
UNIVERSITÉ DE LILLE

SOUS LA DIRECTION DE
KRISTEL MAZY ET PAULINE BOSREDON

Apports pédagogiques des *serious game* en urbanisme et aménagement du territoire

KRISTEL MAZY

**UNIVERSITÉ DE MONS, FACULTÉ D'ARCHITECTURE ET
D'URBANISME
ARCHITECTE ET URBANISTE, DOCTEURE EN ART DE BÂTIR
ET URBANISME
CHARGÉE DE COURS**

Ces jeux ont été produits par des étudiants de la Faculté d'Architecture et d'Urbanisme de l'UMONS (Master 2, finalité Urbanisme), dans le cadre du cours « Développement Territorial » et par les étudiants de l'Institut d'Aménagement et d'Urbanisme de l'Université de Lille (Master 2 Urbanisme & Aménagement) dans le cadre du cours « Workshop / maquette », à destination d'un public d'adolescents (14-17 ans).

La production de ces jeux visait deux objectifs :

1. Pour les étudiants en architecture et urbanisme, l'objectif visait à transmettre leur compréhension des enjeux du territoire et du jeu d'acteurs évoluant autour du devenir des friches de La Louvière, Saint-André-lez-Lille / Marquette-lez-Lille, de manière vulgarisée et ludique. A cette fin, certains avaient préalablement réalisé un arbre à problèmes (un outil qui permet de schématiser les causes et conséquences d'une problématique territoriale) et un schéma du système d'acteurs (un outil qui permet de schématiser les relations entre les acteurs d'un territoire). Ces outils, pensés comme une phase préparatoire de l'élaboration des jeux, ont pu être réalisés notamment grâce aux journées d'échanges des ateliers intensifs mobilisant tous les opérateurs et les partenaires associés wallons et français en lien avec la gestion des différentes ressources fluviales (cf. Atlas pédagogique et commenté des friches fluviales).
2. Concernant les élèves de l'enseignement secondaire, l'objectif des jeux vise à les sensibiliser, de manière active et ludique, aux défis communs des ressources contenues par les friches, situées au fil de l'eau, et aux différents métiers acteurs et métiers qu'elles mobilisent.

Interreg 
France-Wallonie-Vlaanderen

Micro-projet | Microproject
BLUE

 Université
de Lille

UMONS
Université de Mons

LA LOUVIÈRE
vous êtes au centre de tout

*SEM Ville
Renouvelée*
Lille Métropole


I D E A

Avec le soutien du
Fonds européen de développement régional
Met steun van het
Europees Fonds voor Regionale Ontwikkeling

Principe du jeu

Chaque joueur joue le rôle d'un entrepreneur qui doit développer la ville de La Louvière pour la rendre plus riche et plus équipée. Les bâtiments de la ville sont représentés par des cartes (et des tuiles sur le plateau de jeux). Les acteurs de l'urbanisme et de l'aménagement du territoire sont eux-aussi représentés par des cartes. Lorsqu'un joueur place son dernier bâtiment, on finit le tour et la partie est terminée.

Matériel

- × Des Jetons « Euros » [€]
- × Des jetons « Empreintes Ecologiques » [CO2]
- × 88 Cartes de Bâtiments (40 Logements, 12 Publics/Service, 12 Logistiques/Mobilité ; 12 Industriels/Energie, 12 Commerciaux/Economie).
- × 9 Cartes « Acteurs »
- × 1 Plateau de jeu

Les cartes quartiers

Chaque bâtiment a en bas à gauche de sa carte une gemme de couleur qui indique sa catégorie.

Chaque bâtiment a un coût de construction égal à un coût en euros (€) et en empreinte écologique (CO2) figurant sur la carte. Une indication sur la carte indique des contraintes de placement du bâtiment sur le plateau.

Les cartes acteurs

Chaque acteur a en haut à gauche de sa carte une gemme de couleur qui indique son affiliation à une catégorie de bâtiment (et un autre acteur) avec un numéro qui indique son tour de jeu. D'autres germes numérotés sont situés sur le bas de la carte, ils indiquent les principaux acteurs « partenaires ».

Il y a 8 cartes de personnages :

1. POPULATION – Habitants de la Louvière
2. SPW (DGO2) – Direction Générale de la Mobilité
3. SPW (DGO3) – Direction Générale de l'Environnement
4. SPW(DGO4) – Direction Générale de l'Aménagement du territoire
5. DUFERCO – Duferco Wallonie S.A.
6. P.A.C.O. – Port Autonome du Centre et de l'Ouest
7. I.D.E.A. – Intercommunale de Développement Economique et d'Aménagement
8. VILLE DE LA LOUVIERE – Service Urbanisme « Cadre de Vie »
9. SPAQuE – Société Publique d'Aide à la Qualité de l'Environnement

Plateau du jeu

Le jeu se compose d'un plateau symbolisant le territoire de La Louvière, zoomé sur la friche industrielle de Duferco. Le territoire est quadrillé pour indiquer les emplacements disponibles à la construction.

Ils sont répartis en 3 catégories :

- × Zone verte : Coût de construction 2 fois plus élevé en Empreinte écologique.
- × Zone grise : Coût de construction simple.
- × Zone jaune : Réservée aux bâtiments « Quai » et « Gare ».
- × Zone rouge : Coût de construction 2 fois moins élevé en Empreinte écologique.

Mise en place du jeu

Au début du jeu, chaque joueur reçoit 3 cartes (2 cartes de Logements et 1 carte d'un équipement de son choix), 3 € et 10 CO2. Un joueur, tiré au sort, débutera la partie.

Nombre de joueurs	Nombres d'acteurs à jouer	Dernier bâtiment
3-4	2	Dixième
5	2*	Dixième
6-9	1	Huitième

* Le joueur ayant choisi l'acteur « Ville de La Louvière » ne jouera qu'un acteur mais recevra 3 pièces d'or au lieu de 2 à chaque tour.

Déroulement d'un tour de jeu

Le joueur ayant choisi l'acteur « Ville de la Louvière » au tour précédent débutera la manche. Il prend les cartes de personnage et en choisit une, qu'il pose devant lui face visible. Il fait ensuite passer le jeu de cartes à son voisin de gauche, qui fait de même, et ainsi de suite. Lorsque le dernier joueur a pris sa carte, il place, si besoin, la(-es) carte(s) restante(s) de côté, face visible. A

noter que la carte de l'acteur « Ville de la Louvière » ne peut être défaussée.

Les joueurs jouent donc à tour de rôle, dans un ordre qui dépend des cartes qu'ils ont choisies.

Le tour de jeu d'un joueur se compose de 3 parties

- × Il reçoit 2 € ou pioche 1 carte Logement.
- × Il peut échanger/acheter des cartes de bâtiments avec ses acteurs « partenaires ».
- × Il peut construire des logements en payant les coûts indiqués sur la carte (et le plateau).
- × Il dispose, avec son acteur choisi, d'un « pouvoir spécial » pouvant être utilisé pendant son tour de jeu.

Les « pouvoirs » des personnages

1. POPULATION :

- × Il(Elle) pioche 2 cartes de bâtiments publics/logements.
- × Il(Elle) peut échanger la totalité de ses cartes avec le joueur de son choix.

2. SPW (DGO2) :

- × Il(Elle) pioche 2 cartes de bâtiments de mobilité.
- × Il(Elle) peut empêcher les constructions de PACO ou de la Ville en lui remboursant la moitié du prix.**

3. SPW (DGO3) :

- × Il(Elle) pioche 2 cartes de bâtiments industriels.

- × Il(Elle) peut empêcher les constructions de Duferco ou de la Ville en lui remboursant la moitié du prix.**
4. SPW(DGO4) :
- × Il(Elle) pioche 2 cartes de bâtiments économiques.
 - × Il(Elle) peut empêcher les constructions de IDEA ou de la Ville en lui remboursant la moitié du prix.**
5. DUFERCO :
- × Il(Elle) gagne 2€ en plus au début de son tour.
 - × Il(Elle) peut bâtir jusqu'à 3 bâtiments industriels.
6. P.A.C.O. :
- × Il(Elle) récupère 1€ du coût de chaque construction de Duferco.
 - × Il(Elle) peut bâtir jusqu'à 3 bâtiments de mobilité.
7. I.D.E.A. :
- × Il(Elle) récupère 1€ du coût de chaque construction de PACO.
 - × Il(Elle) peut bâtir jusqu'à 3 bâtiments économiques.
8. VILLE DE LA LOUVIERE :
- × Il(Elle) peut bâtir un bâtiment publics/logements.
 - × Il(Elle) peut détruire un bâtiment de son choix en remboursant la moitié du prix.
9. SPAQuE :
- × Il(Elle) récupère 1€ du coût de chaque construction en zone rouge.
 - × Il(Elle) gagne 2P au début de son tour.

** Ces actions doivent, si voulues, être effectuées au tour de l'acteur cité dans celle-ci.

Lors d'une action de construction, le joueur peut bâtir l'une de ses cartes de bâtiments en payant les coûts indiqués sur la carte. Il place alors une tuile correspondante à son bâtiment sur le plateau, toujours en fonction de contraintes indiquées sur celle-ci. Il conserve la carte face cachée devant lui.

Lors d'une action de blocage, le joueur voulant construire paie le prix de la construction mais pas le coût d'empreinte écologique ; il ne sera remboursé que de la moitié du prix par l'assaillant. Il ne placera donc aucune tuile sur le plateau et replacera sa carte dans la pioche correspondante avant de mélanger le paquet.

Lors d'une action de destruction, le joueur défaisse la tuile du plateau et rembourse la moitié du prix de la construction à son éditeur.

Victoire

Lorsqu'un joueur construit son dernier bâtiment, on termine le tour en cours et la partie est terminée. Chaque joueur compte ses points, le gagnant étant le joueur qui en accumule le plus, de la manière suivante :

- × Coût de construction total des bâtiments qu'il a bâtis.
- × + 5 s'il a construit 1 bâtiments de chaque catégorie (couleur).
- × + 3 pour le premier joueur ayant posé son dernier bâtiment.
- × + 2 pour les autres joueurs ayant posés leur dernier bâtiment.

Attention, pour espérer la victoire, les joueurs sont obligés de bâtir au moins un Logement social [S].

Partie rapide

Le jeu peut être accéléré en diminuant le nombre de bâtiments à bâtir pour atteindre la fin de partie.

Intérêt pédagogique

L'intérêt d'un tel jeu est d'amener une première approche de l'aménagement du territoire de manière ludique et pédagogique. C'est un jeu qui peut attirer plusieurs publics : assez jeune lors d'une partie rapide dans un but de découverte de l'urbanisme louviérois, ou des personnes plus avisées via plusieurs parties longues pour voir une évolution dans sa logique de jeu (mais aussi des passionnés de jeux de stratégies !). En effet, une meilleure connaissance des cartes peut changer le mode de jeu, comme dans la réalité, une meilleure connaissance du territoire mène à des projets plus réfléchis.

Le but premier est de permettre aux joueurs de comprendre le rôle des acteurs de l'aménagement du territoire. Le fait d'avoir choisi des cartes de personnage permet à tous les joueurs de prendre la place de tous les acteurs et ainsi multiplier ses points de vue. Certains joueurs se dessine alors plus comme « décisionnaire » (pioche de cartes) et d'autres plus comme « bâtisseur ». Les « pouvoirs » des personnages en disent beaucoup sur le type d'acteur (comme Dufenco, seule entreprise privée qui récupère 2€ au début de son tour ; ou la Saque qui est rémunérée après chaque construction sur des zones de friches).

Les cartes sont aussi faites de manière à présenter l'acteur et faire comprendre avec quels autres acteurs il a des interactions, mais aussi de quel ordre. L'acteurs partenaire principal est de la même couleur,

et les trois principaux lui permettent de faire des échanges. On comprend ainsi par réciprocité avec quels acteurs il ne communique pas ou peu. Peut alors débiter tout une stratégie dans le choix des joueurs en fonction de sa situation personnelle mais aussi de celle des autres.

Le plateau permet quant à lui de situer, concrétiser sur le site les résultantes des rapports de force politiques, économiques, écologiques et sociaux. De plus, chaque carte de bâtiments a des indications pour aider les joueurs à comprendre l'urbanisme et les interactions des différents équipements de la ville. Enfin, des bonus en fin de partie récompensent les joueurs qui ont su être économes en termes d'empreinte écologique, intelligents dans leur placement des bâtiments, et qui ont construit de manière mixée avec plusieurs typologies de bâtiments.

Documents annexes

- × Planches de cartes (1ère – des acteurs – : 1 fois, 2-3-4ème : 4 fois).
- × Plateau de jeux.

INTERREG FRANCE-WALLONIE-VLAANDEREN
MICRO-PROJET / MICROPROJET BLUE

UMONS – UNIVERSITÉ DE MONS, UNIVERSITÉ DE LILLE,
LA LOUVIÈRE, IDEA, SEMVILLE RENOUVELÉE LILLE MÉTROPOLE