



Les rencontres de la GUSP 2018

La ville (ré)créative : un terrain de jeux à explorer ensemble ?

Vendredi 30 novembre 2018

Références bibliographiques

Elaborées par le Centre de documentation territoriale
Auvergne-Rhône-Alpes – Délégation de Rhône-Alpes Grenoble

Cette bibliographie a été élaborée par le [centre de documentation territoriale](#) et le centre de ressources GUSP. La recherche documentaire a été arrêtée le 12 novembre 2018

Mobilier urbain [dossier] / MIGUET LAURENT

Paysage Actualités, 04/2018, n° 408, p. 21-29

Dans le cadre de l'exposition "Dehors, la ville de demain", programmée du 16 mai au 29 août à Paris, dix fabricants vont démontrer la créativité des éditeurs de mobilier urbain. Afin de permettre au public de tester ces innovations, la ville de Paris envisage d'ouvrir des espaces hors les murs de la galerie VIA (Valorisation de l'Innovation dans l'Ameublement). L'initiative de l'Union nationale des industriels français de l'ameublement (Unifa) offre une visibilité sans précédent aux 22 membres du groupement Mobilier urbain, issu de l'absorption, en 2015, de l'ancien syndicat Promu.

Programmer le jeu dans l'espace public ? / Sonia CURNIER

Metropolitiques.eu, 10/12/2014

<https://www.metropolitiques.eu/Programmer-le-jeu-dans-l-espace.html>

Alors que la « ville ludique » monte en puissance, les travaux de Roger Caillois et de Marc Breviglieri permettent de questionner le caractère paradoxal de la programmation du jeu dans les espaces publics, qui devrait induire une marge de manœuvre et d'improvisation des usagers.

Le fitness ludique et convivial envahit l'espace public

Acteurs du sport, 02/2015, n° 166, p. 6-7

Le fitness urbain et les activités physiques connaissent un réel essor dans l'espace public. Autrefois cantonnés à l'équipement des parcours de santé, les agrès dédiés à la musculation et au fitness de plein air ont fait leur apparition un peu partout dans les villes. Et les fabricants sont toujours plus imaginatifs pour proposer de nouveaux produits.

Ludifier l'espace public pour inciter les citoyens à pratiquer la ville? L'exemple par le mobilier urbain

Territoires.blog.lemonde.fr, 21/05/2013

<http://territoires.blog.lemonde.fr/2013/05/21/ludifier-lespace-public-pour-inciter-les-citadins-a-pratiquer-la-ville-lexemple-par-le-mobilier-urbain/>

Le concept de ludification de la ville est un concept largement employé dans le domaine de l'aménagement. Cet article se concentrera alors surtout sur la question de la ludification du mobilier urbain. Composante nécessaire des espaces publics, le mobilier urbain joue un rôle essentiel dans l'expérience urbaine des usagers, et influence largement la qualité et la fréquentation d'un espace public. En effet, qui s'attarderait dans un espace dénué d'assises ? Le mobilier urbain fait ainsi parti de ces éléments qui peuvent inciter les citoyens à pratiquer la marche, à déambuler dans les espaces publics et à prolonger leur temps passé dans ces espaces.

Ville et loisirs : les usages de l'espace public / Jérôme MONNET

Historiens et géographes, n°419, 08/2012, p. 201-213

<https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00734514/document>

Les loisirs, activités de plaisir exercées dans le temps laissé libre par les obligations professionnelles ou familiales, offrent un prisme d'analyse de la production de l'espace public. Celui-ci apparaît au croisement des pratiques sociales telles que le spectacle de la rue et la promenade d'une part et des interventions des autorités publiques ou des acteurs économiques d'autre part.

Réenchanter la marche, ludifier la ville. Bonnes pratiques et actions innovantes / Sonia LAVADINHO

Les cahiers nouveaux, n°80, 12/2011, 11 p.

ftp://docum1.wallonie.be/DOCUMENTS/CAHIERS/CN80/c1a2_lavadinho.pdf

Partout dans le monde, nous constatons un retour à des valeurs urbanistiques qui prônent la ville à taille humaine, qui se veut compacte et mixte, une ville de la proximité, où cheminements et lieux de séjour se multiplient dans le but de redonner aux citoyens le goût de l'activité physique au quotidien. Marcher, faire du vélo, passer du temps en famille et avec ses amis en plein air, au sein d'espaces publics agréables, voici quelques-uns des objectifs poursuivis par un nombre grandissant de villes pour qui santé et qualité de vie deviennent de plus en plus des marqueurs indispensables de leur durabilité et de leur attractivité à l'échelle globale.[...] L'une des pistes que les villes peuvent poursuivre avec succès est celle de la ludification : il s'agit de faire en sorte que les citoyens marchent avec plaisir et fassent 10, 15, 30 minutes de plus à pied que d'habitude, sans même s'en rendre compte ! Une part d'enchantement se doit alors d'être à l'œuvre : que leur regard indifférent de piétons pressés brille soudain avec joie au fur et à mesure qu'ils avancent, pas à pas, au sein de la ville, et que celle-ci leur dévoile des surprises aussi inespérées que plaisantes, et le tour est (presque) joué !

Ville ludifiée, ville lubrifiée ? / Philippe GARGOV

Owini.fr, 04/11/2010

<http://owini.fr/2010/11/04/ville-ludifiee-ville-lubrifiee/>

Développer des modes de déplacement plaisants pour ne pas dire amusants, c'est mettre de l'huile dans les rouages de la ville.

Le concept de la ville créative : la création d'une réelle ou imaginaire forme d'action politique dominante / Roger KEIL ; Julie-Anne BOUDREAU

Pôle Sud n°32, 01/2010, p. 165-178

<https://www.cairn.info/revue-pole-sud-2010-1-page-165.htm>

Patrick Le Galès écrivait : « Although the city is an unceasing movement, it is also the locus of collective action, of innovation, of interest-aggregation mechanisms, of negotiation and of conflict » (2002, p. 25). Cet énoncé, court et précis, contient beaucoup des éléments les plus importants de la gouvernance urbaine telle qu'on la connaît aujourd'hui. Dans les pages qui suivent, nous nous penchons sur deux des éléments énoncés par Le Galès : nous nous proposons d'articuler la créativité (représentée dans la citation ci-dessus par l'idée d'innovation et l'action collective.

Comment "ludifier" nos villes ? / Sonia LAVADINHO ; Yves WINKIN

Revue de l'urbanisme, n°366, 06/2009

<http://caueactu.fr/wp-content/uploads/2012/03/comment-ludifier-nos-villes.pdf>

Est-il une ville, sinon un village, en Europe ou ailleurs, qui n'exhibe quelque œuvre d'art, classique ou contemporaine, qui n'offre au minimum une fontaine, qui ne propose à tout le moins une pelouse et quelques bancs ? L'embellissement des espaces publics est une dimension très banale des politiques urbaines. Mais beaucoup plus rares sont les villes qui ont mis en place des stratégies de "ludification". Sonia Lavadinho, collaboratrice scientifique à l'École polytechnique fédérale de Lausanne (EPFL), et Yves Winkin, professeur à l'École normale supérieure lettres et sciences humaines de Lyon, ont créé ce mot à partir de "ludique" et de "fluidification" pour évoquer la capacité des villes à augmenter les déplacements en modes doux grâce à un recadrage ludique, éphémère ou permanent, des espaces traversés. Ils l'illustrent ici par trois récits un peu farfelus de pratiques ludiques dans des villes, avant d'en systématiser neuf principes.

Les nouveaux loisirs créent-ils un nouvel urbanisme / Maria GRAVARI-BARBAS

ESTHUA Université d'Angers, 2001

http://archives-fig-st-die.cndp.fr/actes/actes_2001/barbas/article.htm

Villes ludiques : un modèle et une boîte à outils / Gerben HELLEMAN

Urbanews.fr, 10/09/2018

<https://www.urbanews.fr/2018/09/10/53319-villes-ludiques-un-modele-et-une-boite-a-outils/>

Urbanistes et autres concepteurs d'espaces publics possèdent un rôle important sur le temps, le lieu et la manière dont jouent les enfants. Pourtant, ces dernières années, avec notamment l'émergence de nouvelles sources vidéo-ludiques, les activités de plein air tendent à diminuer. Pour des raisons évidentes de santé et de développement, il semble indispensable de continuer à stimuler ces escapades. Encore faut-il que l'espace public soit correctement adapté aux pratiques ludiques.

Jouer dans la rue, une pratique en voie de disparition.

Plaidoyer pour des villes propices au développement des enfants / Elsa ZOTIAN

Metropolitiques.eu, 22/04/2016

<https://www.metropolitiques.eu/Plaidoyer-pour-des-villes-propices.html>

Issu d'une exposition éponyme à Dunkerque et d'une série de conférences données à sa suite, La Ville récréative aborde principalement la question de la place de l'enfant dans la ville au prisme de la philosophie politique et de la psychologie du développement. Au risque d'en oublier les inégalités entre enfants et entre territoires.

Jouer dans la rue, une pratique en voie de disparition

Sciences humaines, 12/2016, n° 287, p. 8-9

http://www.scienceshumaines.com/jouer-dans-la-rue-une-pratique-en-voie-de-disparition_fr_37080.html

Les enfants ne jouent plus à saute-mouton dans les rues, ni aux billes dans le caniveau. Plusieurs études montrent que leurs parents cherchent à les protéger de la ville, perçue comme menaçante.

La ville récréative : favoriser l'apprentissage de l'espace public urbain par les enfants

Demainlaville.com, 19/01/2015

<https://www.demainlaville.com/la-ville-recreative-favoriser-lapprentissage-de-lespace-public-urbain-par-les-enfants/>

Un enfant dans la rue. L'image revêt quasi immédiatement un caractère choquant. Pourtant, si la rue est un espace public, elle doit aussi comporter des enfants qui pourraient y jouer et circuler librement. Face aux nombreux dangers que la ville inspire aux adultes, on préfère évincer les enfants des rues ou les parquer dans des endroits clos et sécuritaires. Comme le dit Françoise Dolto « l'enfant dans la ville ça se prépare ». Comment donc redonner une place aux enfants dans l'espace public pensé pour et par les adultes ? Comment favoriser l'apprentissage de l'espace urbain ?

Des aires de jeux permissives pour des enfants plus libres / Julie PECHEUR

Lemonde.fr, 20/02/2015

https://www.lemonde.fr/m-le-mag/article/2015/02/13/jeux-d-anges-heureux_4574960_4500055.html

Courir, grimper, se confronter au risque, le maîtriser... Autant d'activités indispensables au développement des enfants. Des terrains d'aventure voient le jour, qui font la part belle à l'imagination et au sens du défi.

L'enfant des villes. Considérations sur la place du jeu et la créativité de l'architecte face à l'émergence de la ville garantie / Marc BREVIGLIERI

Ambiances, 2015

<https://journals.openedition.org/ambiances/509>

La présence des tout jeunes enfants dans la rue se manifeste parfois comme des gestes d'évasion et d'exploration arrachés à la surveillance parentale. A y regarder de près, la manifestation inspirée de ces « gestes d'échappement » semble dévoiler une dimension essentielle de la relation sensible au milieu urbain que l'architecte ne devrait en rien perdre de vue. L'enfant peut faire exister la ville autrement et en révéler une texture particulière que l'adulte tend à ne plus savoir lire. Mais cette ouverture au champ phénoménal de l'enfant, qui aide au travail imaginaire de l'architecte, subit une tension de sens opposé venant d'un ensemble de directives et de prescriptions techniques normatives liées au développement d'une politique de certification de la qualité particulièrement active dans le domaine de l'enfance et du design urbain. En voulant garantir l'utilisation raisonnable et informée de la ville, cette politique évacue bon nombre de possibilités d'irruption du jeu dans l'espace public, grâce auxquelles l'enfant apprend à vivre avec d'autres, potentialise des capacités remarquables et trouve parfois un incomparable lieu d'enchantement.

Communication aux changements de comportement

Connaissez-vous le nudge ?

France Culture, 19/10/2018

https://www.franceculture.fr/emissions/hashtag/connaissez-vous-le-nudge?utm_medium=Social&utm_source=Facebook&fbclid=IwAR16lR7cYFf2M1x8GAF4aQ8paGnxAQbAMmzGYo7FWPfds23XYUtB3iJ3GxA#Echobox=1539959694

La théorie du nudge ou "coup de coude" en anglais, a été développée par le prix Nobel d'économie 2017 Richard Thaler. Cette technique issue de l'économie comportementale se propose d'influencer nos comportements dans notre propre intérêt. Une approche qui intéresse les pouvoirs publics.

Incivilités : les dernières tendances de com "crottes de chien et propreté"

Cap-com.org, 04/09/2018

<http://www.cap-com.org/actualit%C3%A9s/incivilites-les-dernieres-tendances-de-com-crottes-de-chien-et-proprete>

Comment les collectivités ont-elle communiqué ces derniers mois sur les déjections canines, les dépôts sauvages, et autres incivilités ? De la traditionnelle campagne d'affichage avec la gente canine en guest-star, à la vidéo virale ciblant les jeunes, en passant par la ludification de l'espace public, focus sur les tendances qui ressortent des dernières campagnes sur le marronnier "crottes de chien et propreté".

Outils pédagogiques

Un jeu de cartes en open source pour inciter au tri

<http://www.ready-for-the-resource-revolution.com/un-jeu-de-cartes-en-open-source-pour-inciter-au-tri/>

Le tri constitue la 1ère étape indispensable à tout processus de recyclage et valorisation des déchets. Pourtant, en 2014, la moitié des Français seulement triait de façon systématique ses déchets (1). Pour faire prendre conscience du potentiel de valorisation des déchets ménagers, et ainsi inciter au tri, SUEZ, Future of Waste et l'association Game Impact (2) ont imaginé et développé à l'occasion des OSCE Days un jeu de cartes en open source téléchargeable, imprimable et modifiable : Circularity.

Graulhet. Un jeu de société pour aborder les problèmes de logement

Ladepeche.fr, 11/02/2013

<https://www.ladepeche.fr/article/2013/02/11/1557730-graulhet-un-jeu-de-societe-pour-aborder-les-problemes-de-logement.html>

« FORUM », le jeu coopératif créé par la Régie de Quartier de Grenoble

Regiedequartier.org, 10/07/2017

<https://www.regiedequartier.org/presentation-du-jeu-forum-jeu-deveil-a-la-participation-des-habitants/>

Comment inciter les habitants à participer à des débats tout en valorisant leur parole dans les échanges ?
Comment (re)donner goût à la rencontre et aux échanges d'idées ?

Kijoulou, le jeu qui prépare à la vie de locataire

<http://www.logement-bourgogne.com/kijoulou-prepare-vie-locataire/>

Pour préparer leur public au logement, voir au relogement, certains réseaux associatifs d'insertion et d'accompagnement se sont équipés d'un outil pédagogique particulièrement ludique : le Kijoulou.

Véritable jeu de société, Kijoulou permet de découvrir la vie de locataire tout en s'amusant. Un support d'animation et d'interaction aussi utile aux locataires qu'aux bailleurs et aux associations.

Odos, une appli ludique pour sécuriser l'espace public

<http://jactiv.ouest-france.fr/ils-sactivent/initiatives/odos-appli-ludique-pour-securiser-espace-public-83331>

Dans le cadre de la Semaine intensive informatique de Caen, une centaine d'étudiants avaient pour objectif de produire, en cinq jours, des applications pour smartphone. Odos en fait partie.