

Jeu de la sobriété foncière joyeuse et inclusive en Anthropocène Règles du jeu

Philippe Bouteyre - 2022

Règles du jeu

Nombre de joueur : 4 à 7

Durée d'une partie : 30 à 40 mn

But du jeu : produire les logements nécessaires tout en restant dans les limites planétaires.

En France l'équivalent de 3 terrains de foot par heure sont artificialisés par heure. L'immobilier en est en grande partie responsable. En Ile de France pas moins de 55% de l'espace soit près de 460 ha par an sont artificialisés par la construction neuve. Les impacts de la construction neuve sont également majeurs en termes de Gaz à Effet de Serre, d'extraction de matière et de production de déchets.

En définissant au sein de votre parlement plus qu'humain la politique de la ville, vous allez expérimenter les différents leviers de sobriété foncière pour produire des logements tout en réduisant leurs impacts environnementaux. Tout au long du jeu, il vous faudra « multiplier les mondes » en explorant différents « points de vie »¹.

Une enquête² de redirection écologique sur l'arrêt de la construction neuve en Ile de France a montré qu'il était possible de produire des logements sans construire en se basant sur l'existant. Nous préférons le neuf à l'existant avant tout pour des raisons d'ordre cosmologiques (vision du monde). L'Anthropocène pose un problème d'habitat "[..] par son aveuglement constitutif au fait qu'habiter, c'est toujours cohabiter, parmi d'autres formes de vie, parce que « l'habitat d'un vivant n'est que le tissage des autres vivants »³.

1. Emanuele Coccia, 2016 La vie des plantes

2. Avec le concours de ARP Astrance, Hervé Moal, Philippe Bouteyre (PRAXILIENCE) et William van Gelderen Plannier.

Epoque géologique

3. Morizot, Manières d'être vivant ; 2020.

[Jeu sérieux de la sobriété foncière joyeuse et inclusive](#). © 2021 de [Philippe Bouteyre \(Praxilience\)](#) est protégé sous [CC BY-NC 4.0](#)

Règles du jeu

Votre commune 3ième horizon en grande couronne Parisienne, comporte 5 000 habitants. Le plan d'urbanisme prévoit de construire une centaine de logements par an au cours du mandat. En Anthropocène, pas question de rester aveugle au vivant et aux conditions d'habitabilité pour les générations futures. Il faut donc minimiser les impacts de la production de logements. A votre équipe de relever ce défi !

Préparation de la partie

- Disposer les cartes-lieux sur le plateau

Attribution des rôles

Chaque joueur choisi un rôle parmi les catégories suivantes. Chaque catégorie doit être représentée par au moins un joueur.

- Habitants
- Maire
- Rénovateur immobilier
- La mésange
- Le bâti

Chaque joueur choisi une figurine qu'il place sur une carte-lieu. Au choix.

[Jeu sérieux de la sobriété foncière, joyeuse et inclusive](#). © 2021 de [Philippine Routeyre \(Praxilience\)](#) est protégé sous [CC BY-NC 4.0](#)

Règles du jeu

Déroulement de la partie

Chaque joueur, à tour de rôle doit tirer une carte « Faire la Ville en Anthropocène » et la lire. Puis il choisit 2 actions parmi les 3 possibilités suivantes :

- **Se déplacer** : Le joueur déplace son pion orthogonalement sur une tuile lieu adjacente (pas de diagonale !). Il est possible d'aller sur une tuile non encore modifiée, mais pas sur l'emplacement d'une tuile qui a déjà fait l'objet d'une opération urbaine.
- **Créer un logement** avec une carte « Opération urbaine » : Le joueur peut engager une opération de production de logements en utilisant n'importe quelle tuile adjacente orthogonalement ou encore celle sur laquelle se trouve son pion. La tuile concernée est alors recouverte par la carte opération urbaine.
- **Réduire le besoin en logement** : Le joueur peut aussi jouer une carte « Sobriété foncière » de manière à réduire le nombre de logements à créer et en utilisant n'importe quelle tuile adjacente orthogonalement ou encore celle sur laquelle se trouve son pion.

Le joueur peut panacher comme il le veut ses actions : il peut aussi, bien sûr, n'agir qu'une ou deux fois (voire ne pas agir du tout).

[Jeu sérieux de la sobriété foncière joyeuse et inclusive](#) © 2021 de [Philippe Bouteyre \(Praxilience\)](#) est protégé sous [CC-BY-NC 4.0](#)

Déroulement de la partie (suite)

A la fin de chaque tour, mettre à jour les curseurs des besoins en logement, des logements créés et les niveaux d'impacts atteints et les seuils maximum à ne pas dépasser.

Ce jeu est collaboratif. Il est préférable de débattre collectivement des actions au sein de l'équipe et affronter ensemble les enjeux de l'Anthropocène.

Pour simplifier, les impacts de moins de 50 tonnes par carte ne sont pas comptabilisés.

Fin de partie

La partie prend fin pour tous les joueurs lorsque tous les logements à produire ont été produits en prenant en compte les réductions liés à la sobriété foncière. Mais il peut tout aussi bien prendre fin dès que l'un des niveaux maximums d'impact environnemental a été atteints.

Conception du jeu : **Philippe Bouteyre**

Sur la base des éléments résultants d'une enquête de redirection écologique sur le thème de l'arrêt de la construction neuve en Ile de France, enquête menée pour le compte de **ARP Astrance**, par **Hervé Moal (Loma Management)**, **Philippe Bouteyre (Praxilience)** et **William van Gelderen-Plannier**.

Enquête menée dans le cadre du master **Design & Stratégie for the Anthropocène**, dirigé par **Alexandre Monnin**, et sous la supervision de **Charline Sowa** et **Antoine Hénnion**

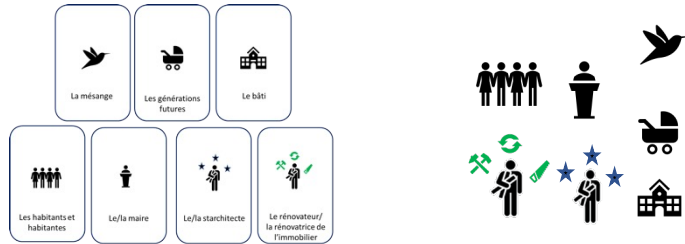
[Jeu sérieux de la sobriété foncière joyeuse et inclusive](#) © 2021 de [Philippe Bouteyre \(Praxilience\)](#) est protégé sous [CC-BY-NC 4.0](#)

JEU DE LA SOBRIETE FONCIERE JOYEUSE ET INCLUSIVE EN ANTHROPOCENE

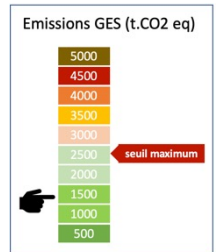
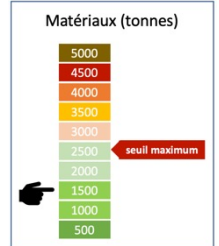
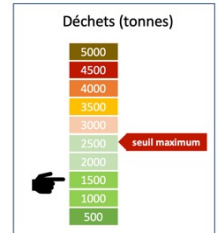
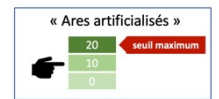
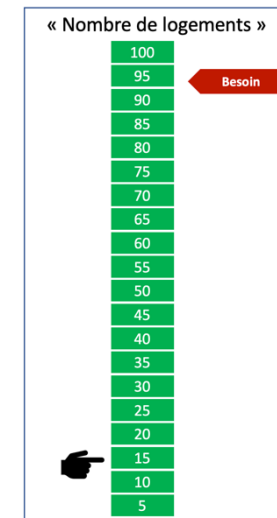
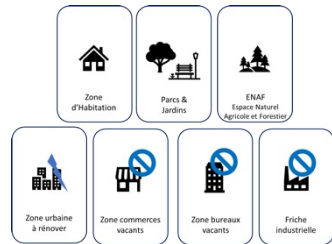
But du jeu : produire les logements nécessaires tout en restant dans les limites planétaires.

Votre commune 3ième horizon, de 5 000 habitants, en région d'Île-de-France prévoit de construire 100 logements par an au cours du mandat. Cela est sans compter les réductions grâce aux différents leviers de sobriété foncière. Pas question de rester aveugle au vivant ni de dégrader les conditions d'habitabilité futures. Il faut donc minimiser les impacts de la production de logements. Cependant, « le monde en train de se faire » (W. James) est imprévisible, surtout en Anthropocène ! A votre équipe de relever ce défi !

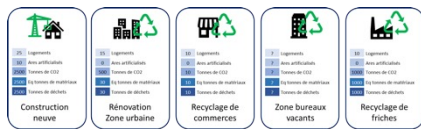
Préparation du jeu : choisir un rôle.



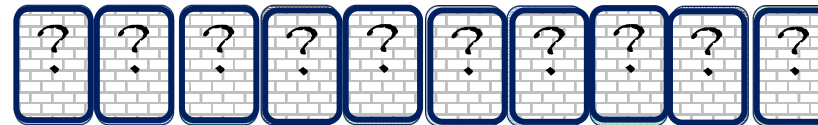
Préparation du jeu : composer votre ville en déposant ces cartes sur le plateau



Opérations urbaines pour produire des logements



Faire la ville en Anthropocène : à chaque tour, tirez une nouvelle carte ci dessous et la lisez là. Le cas échéant appliquez les instructions.



Sobriete foncière - réduction des besoins en logements

