



LES SYNTHÈSES DU LAB 2025

# VERNOUILLET 2050, LE SERIOUS GAME ADAPTÉ AU RENOUVELLEMENT URBAIN

Poursuivre la transformation d'un quartier politique de la ville

**CYCLE D'URBANISME (MASTER)**

Nolwenn AHEE  
Florence FOUCHER  
Honoré GETAS  
Justine GRIFFART

**SciencesPo**  
ÉCOLE URBAINE

**cdc** habitat

GRUPE  
**Caisse  
des Dépôts**

## PRÉFACE

*Aude Debreil, Présidente du Directoire de Grand Paris Habitat*

### **Vernouillet 2050, un *serious game* dans un Quartier Prospectif de la Ville**

**Que se passe-t-il lorsqu'un projet urbain contemporain, portant la transformation d'un grand ensemble des années 1970, est brutalement confronté au monde de 2050, avec ses crises et ses défis ? Comment les choix qui ont été faits hier, ceux qui sont délibérés aujourd'hui et les décisions prises demain contribueront à adapter la Ville sur la Ville, et à améliorer le bien-être de ses habitant.e.s ?**

Lorsque CDC Habitat a construit sa commande pour Sciences Po Cycle d'Urbanisme, c'est le regard décalé et la démarche prospective qui étaient recherchés : comprendre un contexte, envisager des options urbaines différentes, les confronter aux défis à venir. Bref, il s'agissait pour le bailleur / maître d'ouvrage de regarder au-delà de l'horizon d'un projet urbain, pour lequel on essaie de produire la meilleure ville possible, et d'essayer de **se frotter aux « cygnes noirs »**, urbains ou non.

Les défis urbains à venir sont multiples et d'inégale importance. Les options retenues hier ou aujourd'hui peuvent s'avérer demain comme le ferment de contraintes supplémentaires, ou de catastrophes amplifiées, ou au contraire, des opportunités surprises et des solidarités en germe. **La démarche prospective menée par le groupe d'étude de Sciences Po Cycle d'Urbanisme a permis de décentrer certaines discussions, et de dessiller le regard sur certains avenir urbains.**

Mais encore fallait-il partager la capacité à comprendre ces multiples défis et à y répondre, et **le « *serious game* » est un mode de mise en action, faisant résonner ces sujets théoriques, souvent pris isolément.** Ainsi, l'exercice de prospective s'est avéré un outil de dialogue entre les métiers et les collaborateurs de CDC Habitat ; au-delà, la simplicité du jeu proposé permet d'être un vecteur de discussion avec le plus grand nombre, y compris des acteurs éloignés du projet urbain ou de la mission de bailleur. C'est à Vernouillet (78) que ce jeu a pris place en premier lieu ; mais l'expérience prouve que la démarche s'adapte à des contextes très différents, voire à des « cas » complètement fictifs.

Au total, **le *serious game* a permis de sortir des prophéties et des proclamations, pour aller vers un mode d'action, avec le dialogue comme méthode, et le jeu comme moyen de formation.**

## LE PARTENAIRE

CDC Habitat est une **filiale de la Caisse des Dépôts**, spécialisée dans le logement social et intermédiaire en France. Acteur majeur du logement d'intérêt public, CDC Habitat gère plus de 500 000 logements, ce qui en fait **le premier bailleur de France**. Grand Paris Habitat est un groupement d'intérêt économique regroupant 21 organismes de logements sociaux adhérents. Il est dédié à l'action du groupe CDC Habitat, en Île-de-France, en particulier en matière de **développement, d'aménagement et de rénovation urbaine.**



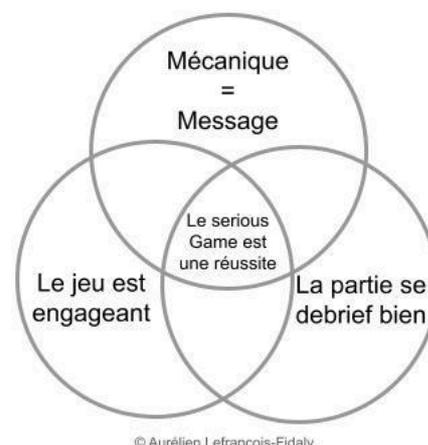
## MÉTHODOLOGIE

Ce projet s'articule en deux volets : une **première phase d'étude prospective à horizon 2050** de l'évolution de la **Cité du Parc à Vernouillet (78)**, puis une phase d'atterrissage de l'étude sous la forme d'un **jeu sérieux** à destination des équipes de CDC Habitat.

L'étude prospective a d'abord constitué en l'articulation d'une **revue de la littérature** sur la **méthodologie prospectiviste**, ainsi que des **entretiens** avec des chercheur.euse.s et des professionnel.le.s ayant réalisé.e.s des études prospectives. Elle a également consisté en une **recherche documentaire plus thématique** sur les différents facteurs sociaux, économiques et environnementaux ayant un potentiel impact sur le futur du quartier.

La première étape de l'élaboration de la prospective a été d'établir **un diagnostic initial du quartier étudié**. Cette étape a donc été nourrie d'une large revue de littérature, ainsi que d'entretiens menés avec des acteur.ice.s **institutionnels** d'une part, et avec des **habitant.e.s** du quartier d'autre part. Puis, la deuxième phase de l'étude a consisté en la **conceptualisation et l'identification des enjeux**, soit des possibles vecteurs de changement susceptible d'affecter l'évolution du quartier – des enjeux propres aux QPV, mais aussi aux territoires de grande couronne. Cette étape a permis d'aboutir à six curseurs transversaux, qui ont eux-mêmes permis de différencier trois scénarios, soit trois trajectoires futures possibles, ainsi que quatre **facteurs-clés sur lesquels CDC Habitat a une influence directe**. Enfin, l'étude débouche sur l'identification d'**actions concrètes** à réaliser face aux évolutions sociétales, que ce soit des actions d'aménagement, de développement ou encore relevant de la gestion de proximité. Une **mise en récit** accompagne les scénarios afin de les concrétiser aux yeux du lecteur, et augmenter la portée de la prospective.

Le **Jeu Sérieux** se fonde ensuite sur **les résultats de l'étude**. La première étape a été une **consolidation des bases théoriques** du Serious Game à travers une formation au Game Design. Grâce à celle-ci, le jeu a pu être réalisé selon les **trois grands principes d'un "Jeu Sérieux réussi"** : les mécaniques doivent refléter le message du jeu, le jeu doit être engageant, et le jeu doit se débriefer facilement. Ensuite, plusieurs **jeux de société ont été testés** afin de comprendre les intérêts des différentes mécaniques de jeu. Des **jeux sérieux sur la ville** ont également été testés pour comprendre comment des enjeux urbains peuvent être retranscrits sur un plateau de jeu. Ensuite, l'élaboration du jeu s'est faite par **itérations**, soit par alternance de **prototypages**, de **tests auprès de joueur.euse.s externes**, et d'**affinages** successifs des règles et des mécaniques. Les **cartes de jeu et la pondération** des points attribués par chacune a été réalisée par **excel**. Enfin, la **conception physique** du jeu a été réalisée en partenariat avec une **graphiste** et un **imprimeur** professionnels.



## LES TERRAINS ÉTUDIÉS

L'étude prospective s'inscrit dans un contexte géographique précis : celui d'un quartier prioritaire de la politique de la ville (QPV) en renouvellement urbain : **la Cité du Parc, à Vernouillet** dans les Yvelines. Concentrant plus du quart de la population de la commune, ce QPV est marqué par une **forte fragilité sociale**, un vieillissement démographique important et des problématiques structurelles telles que le chômage et le trafic.

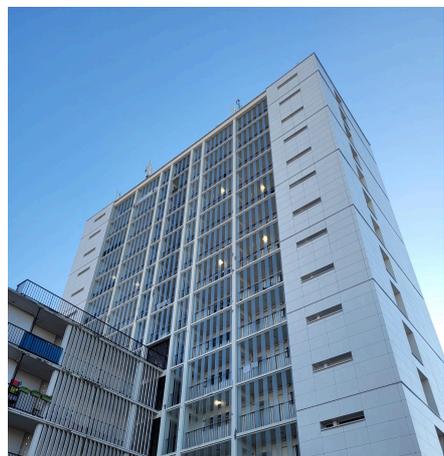


© GPSEO

Construit en 1957, ce quartier de grands ensembles fait aujourd'hui l'objet d'un projet de **renouvellement urbain piloté par CDC Habitat** dont l'achèvement des travaux est prévu pour 2033. Cependant, le renouvellement du quartier ne s'inscrit pas dans le **NPNRU** : le financement du projet est assuré par la Mairie de Vernouillet et le Conseil Départemental des Yvelines à travers le programme **PRIOR**. Le projet de renouvellement urbain du quartier vise plusieurs objectifs : **désenclaver** un territoire contraint par sa situation géographique, renforcer son **attractivité** en développant le commerce et les espaces naturels, favoriser la **mixité sociale** en diversifiant l'offre de logements et **réhabiliter** l'existant.



© Justine GRIFFART



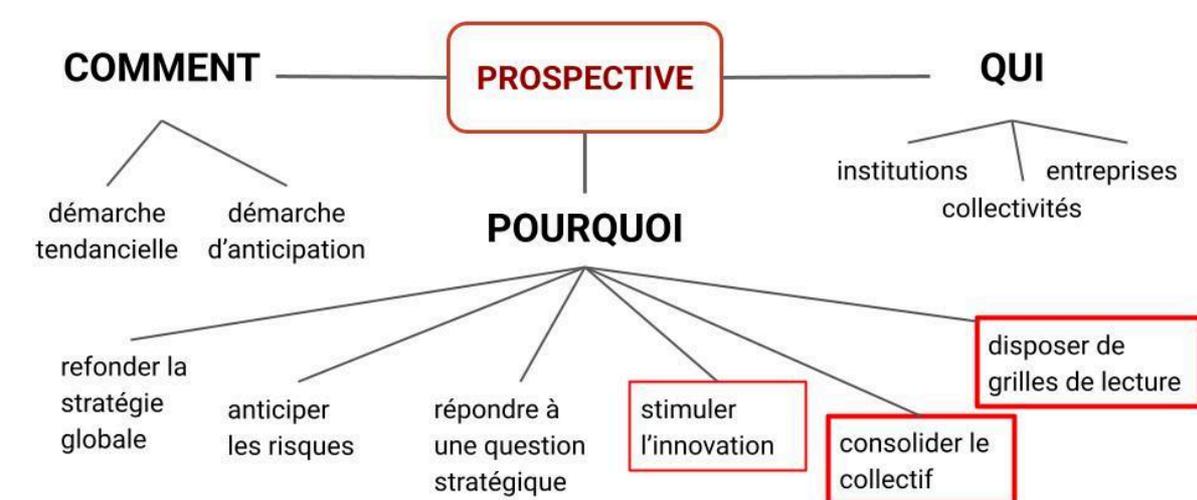
© Nolwenn AHEE, Florence FOUCHER, Honoré GETAS

## ENJEUX

### Prospective

Dans le cadre du **renouvellement urbain** dont la fin des travaux est prévue fin 2033, CDC Habitat cherche à améliorer l'attractivité et l'intégration du quartier de la Cité du Parc au reste de la ville. Toutefois, une question demeure : ce projet est-il véritablement « **future proof** » **face aux transformations sociétales et environnementales attendues** ?

Les évolutions possibles du monde en 2050 sont multiples et difficiles à anticiper, particulièrement dans un contexte où les premiers effets du **dérèglement climatique** se font ressentir et où **l'instabilité politique** est croissante à toutes les échelles. Toutefois, certaines tendances globales et locales émergent et influencent de manière significative le développement urbain. Il est alors essentiel d'identifier, à travers une approche combinant **tendances actuelles** et **scénarios d'anticipation**, les impacts possibles des mutations sur le quartier à l'horizon 2050.



La prospective répond ainsi aux **besoins suivants** :

- **Disposer de grilles de lecture** sur les grands changements, à portée large. En effet, si les destinataires principaux de cette prospective seront les organisations de CDC Habitat, la prospective doit par son thème pouvoir être éclairante pour l'évolution future de n'importe quel quartier de renouvellement urbain ;
- **Stimuler l'innovation** technique et politique dans les quartiers prioritaires ainsi que dans les logements sociaux en général ;
- **Développer les capacités d'anticipation d'un collectif** : le travail prospectif n'a pas vocation première à être la production d'un livrable ou d'une stratégie pures, mais plutôt à être la source d'une visualisation et réflexion collective autour des futurs imaginables, grâce à sa traduction en un Serious Game.

Il ne s'agit donc pas d'anticiper concrètement les risques ou de répondre à une question stratégique précise, car le point de départ de cette prospective n'est pas un problème identifié et cerné, **mais plutôt d'éclairer et d'élargir la vision** des acteur.trice.s de CDC

Habitat à l'aune des phénomènes susceptibles de se produire à long terme. C'est dans ce cadre, que la Cité du Parc de Vernouillet se veut être un cas d'étude, à la genèse d'une **réflexion plus globale** sur l'avenir du renouvellement urbain des QPV à horizon 2050.

En définitive, cette démarche prospective et ludique ne cherche pas à prédire l'avenir avec certitude, mais à **donner des clés de compréhension et d'action** pour accompagner les mutations urbaines et favoriser une transformation maîtrisée du quartier. L'urbanisme de demain ne sera pas uniquement dicté par des tendances globales, mais également par les décisions et stratégies mises en place aujourd'hui.

## Serious Game

Le Serious Game, conçu à partir des résultats de l'étude prospective, a alors pour objectif de **faire s'interroger collectivement** les employé.e.s de CDC Habitat sur l'avenir à long terme des quartiers en renouvellement urbain, et plus largement sur leur parc de logements. "**Jeu dont la finalité première n'est pas le seul divertissement**" (Alvarez et Michaud, 2008), le Serious Game est un outil intéressant pour mêler apprentissage, dialogue et vulgarisation à travers un médium engageant.



Le Serious Game "Quartier Prospectif de la Ville" a donc pour vocation d'être un **outil innovant et pédagogique permettant d'expérimenter** les futurs possibles d'un QPV en renouvellement urbain d'ici 2050. Les joueur.se.s doivent être amené.e.s à se confronter aux incertitudes, contraintes structurelles et enjeux qui façonnent l'urbanisme de demain afin de prendre du recul sur les conséquences à long terme de leurs activités. Aussi, le jeu doit pouvoir **susciter le dialogue** entre les agent.e.s, y compris entre ceux.celles qui se parlent habituellement peu. Ces échanges les invitent à se mettre à la place d'autrui dans le but de renforcer les dynamiques de groupe et la cohésion des équipes de CDC Habitat.

Alors que la mission fondamentale du bailleur social est de loger quantitativement les personnes, le jeu a pour but de mettre l'emphase sur l'autre mission des bailleurs sociaux : **loger qualitativement les personnes**, en garantissant le **bien-être des locataires** au sein des parcs de logement de CDC Habitat.

## PRINCIPAUX RÉSULTATS

### Etude Prospective “Vernouillet 2050”

La première étape de l'élaboration de la prospective a été d'établir un **diagnostic initial** du quartier du Parc à Vernouillet. Cette étape a donc été nourrie d'une large revue de littérature, ainsi que d'entretiens menés avec des acteur.ice.s institutionnels d'une part, et avec des habitant.e.s du quartier d'autre part. La deuxième phase de l'étude a ensuite consisté en la **conceptualisation et l'identification des enjeux**, c'est-à-dire des possibles vecteurs de changement susceptible d'affecter l'évolution du quartier.

6 curseurs transversaux et 4 facteurs-clés ont été identifiés :

- Les **curseurs transversaux (population, économie, climat, gouvernance, technologie)** désignent des **vecteurs de changements exogènes** et indépendants de la volonté du bailleur, mais qui viennent néanmoins affecter les dynamiques du quartier, et inviter le bailleur-aménageur à réagir.
- Les **facteurs-clefs (habitat, lien social, emploi, mobilité)** désignent quant à eux les **champs d'actions dans lesquels le bailleur peut agir** à son échelle.

Le rapport a distingué **3 scénarios prospectifs à horizon 2050**, selon les possibles évolutions sociétales : le **scénario Tendancier**, qui consiste en la continuation des dynamiques actuelles ; le **scénario des Technologies Durables**, qui imagine que l'on ait misé généralement sur le progrès technologique pour répondre aux défis à venir tels que le changement climatique ; et le **scénario Sobriétés Territoriales**, qui implique une inflexion de la société vers une consommation et une production généralement amoindrie à l'échelle nationale. Selon chacun de ces scénarios, le rapport identifie différentes façons de réagir pour le bailleur social :

#### 1. Habitat

Entendu au sens large, l'habitat englobe tant la **qualité du logement** que le **cadre de vie**, **l'adaptation au changement climatique**, le **sentiment de sécurité** et les **services** qui influencent directement la qualité de vie des habitant.e.s. La rénovation urbaine vise à équilibrer mixité sociale et amélioration du cadre de vie, tout en anticipant les défis climatiques. Cependant, ces changements doivent être accompagnés d'un suivi attentif pour éviter la gentrification et garantir une accessibilité aux populations les plus vulnérables.

**Scénario Tendancier.** Le quartier du Parc continue d'évoluer vers un modèle de rénovation énergétique et de responsabilisation des habitant.e.s. Les politiques mises en place favorisent la mixité sociale. Toutefois, la modernisation entraîne une hausse des loyers, menaçant le maintien des populations précaires. Par ailleurs, bien que la dématérialisation des démarches facilite la gestion locative, elle pose un défi d'accessibilité.

**Technologies Durables.** La transition énergétique s'accélère avec l'intégration de solutions intelligentes de gestion des bâtiments et de production d'énergie renouvelable. L'installation de capteurs thermiques, de panneaux photovoltaïques et de systèmes domotiques optimise la consommation d'énergie. Néanmoins, ces évolutions nécessitent des investissements conséquents, et leur adoption généralisée pourrait exclure les ménages les plus modestes.

**Sobriétés Territoriales.** Vernouillet devient un modèle d'autogestion et de sobriété territoriale, basé sur l'économie circulaire et la mutualisation des ressources. Les habitant.e.s s'impliquent activement dans la gestion de leur cadre de vie, favorisant les circuits courts, le réemplois des ressources et un entretien des logements. Cependant, cette transition exige un accompagnement des institutions pour garantir l'équité et la pérennité des initiatives locales.

⇒ Pour améliorer l'habitat, CDC Habitat peut réaliser des actions variées allant de la **rénovation énergétique** des logements à la **création d'espaces partagés**, en passant par la **végétalisation des espaces publics**.

## 2. Lien Social

Le lien social désigne la richesse des **relations interpersonnelles et communautaires** au sein du quartier : la **solidarité locale, la vie associative, et les lieux de rencontre** et d'échanges sont autant de composantes qui resserrent les liens entre les habitants. Le lien social à Vernouillet est structuré par des réseaux de solidarité communautaires, mais des tensions émergent parfois entre ancien.ne.s et nouveaux habitant.e.s.

**Scénario Tendancier** . L'érosion des lieux de rencontre et la digitalisation des interactions transforment les relations sociales, rendant les échanges plus distants et fragmentés. La fermeture du centre socioculturel et l'absence d'alternatives de sociabilisation aggravent l'isolement des habitant.e.s. En parallèle, la méfiance envers les institutions et la montée des inégalités numériques creusent les fractures sociales.

**Technologies Durables.** Les outils numériques redéfinissent les modes d'interaction, avec des plateformes en ligne devenant les principaux espaces d'échange. Si ces technologies facilitent la communication, elles accentuent aussi la désinformation et l'exclusion des populations non connectées. L'automatisation croissante des services urbains réduit encore les interactions humaines, transformant la gestion des logements et des infrastructures en processus dématérialisés.

**Sobriétés Territoriales.** Le quartier du Parc renforce son autonomie et sa solidarité locale à travers des assemblées citoyennes et des circuits courts. Les espaces partagés et l'auto-gestion des ressources favorisent le lien social, mais cette transition exclut ceux qui ne maîtrisent pas ces nouvelles formes de gouvernance communautaire.

⇒ Pour améliorer le lien social, CDC Habitat peut réaliser des actions variées allant de la mise en place d'un **conseil d'habitant.e.s** à la **co-gestion de lieux** de convivialité, en passant par l'**ouverture d'un local** d'accueil pour les jeunes, l'organisation de **temps festifs**, ou encore la mise en place de **budgets participatifs**.

## 3. Emploi

L'emploi vise à **réduire le chômage et l'inactivité** parmi les habitant.e.s du quartier. Il implique de **mettre en lien habitant.e.s et entreprises**, et de s'assurer de l'**adéquation des postes aux compétences** des habitant.e.s. A Vernouillet les emplois ouvriers ont disparu progressivement au profit des métiers de service et du numérique, c'est pourquoi la reconversion des travailleurs et l'adéquation des compétences aux nouveaux besoins sont des enjeux majeurs.

**Scénario Tendanciel.** Le chômage tend à augmenter légèrement, tandis que les métiers à forte technicité et les postes de cadres deviennent majoritaires. La précarisation des emplois les moins qualifiés et la montée de l'automatisation posent un défi pour l'insertion professionnelle des habitant.e.s du Parc.

**Technologies Durables.** Les secteurs de l'énergie et de l'économie verte créent de nouveaux débouchés, mais nécessitent des compétences adaptées. La transition écologique génère des opportunités d'emploi dans la rénovation énergétique et la gestion des déchets, bénéficiant potentiellement aux habitant.e.s de la cité du Parc.

**Sobriétés Territoriales.** L'économie locale se recentre sur les circuits courts et les activités de réparation et réemploi. L'agriculture urbaine et l'artisanat retrouvent une place importante, offrant de nouvelles perspectives d'emploi aux habitant.e.s du Parc. Toutefois, cette mutation impose une réorganisation profonde du tissu économique et une adaptation des compétences.

⇒ Pour améliorer l'emploi, CDC Habitat peut réaliser des actions variées allant de la mise à disposition de locaux pour des **structures d'insertion** à la valorisation de compétences via des chantiers de réparation ou de **jardinage**, en passant par le **soutien à l'entrepreneuriat** local et l'**accueil d'activités commerciales** solidaires.

## 4. Mobilité

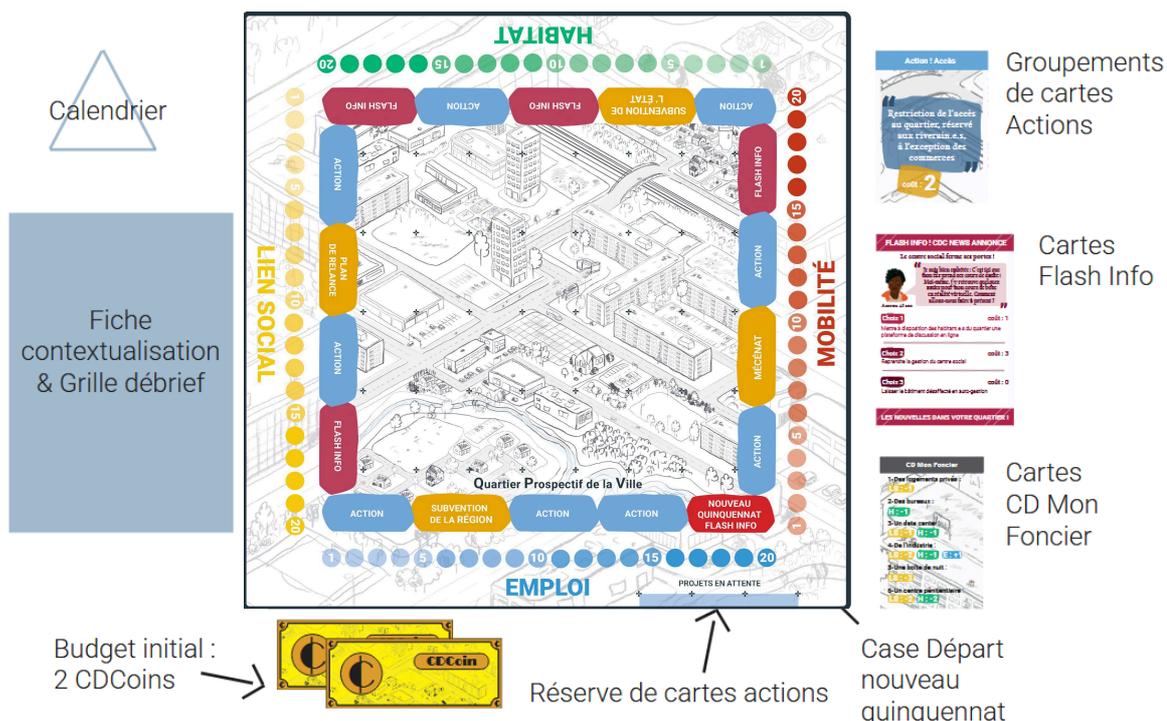
La mobilité concerne la capacité des habitant.e.s à **se déplacer librement** et de **façon autonome**. Elle nécessite des modes de transport **accessibles financièrement, diversifiés, durables et interconnectés**, permettant d'accéder aux emplois comme aux services facilement et rapidement. Dans la commune périurbaine qu'est Vernouillet, c'est un enjeu essentiel : l'accessibilité aux pôles d'emploi est cruciale. La voiture reste très présente malgré la proximité de la gare du transilien J.

**Scénario Tendanciel.** D'ici 2050, l'usage de la voiture individuelle persiste malgré les tentatives de transition écologique. L'essor du covoiturage et des véhicules électriques reste limité par leur coût, rendant les habitant.e.s captifs de la dépendance automobile. Le développement du RER E facilite l'accès à Paris, mais les mobilités locales restent contraintes, avec un recul des transports en commun et une faible adaptation aux modes actifs.

**Technologies Durables.** L'innovation transforme les mobilités à Vernouillet avec l'émergence de véhicules autonomes et d'infrastructures intelligentes. Les parkings sont adaptés pour accueillir des voitures électriques et des véhicules intermédiaires, réduisant l'empreinte carbone des déplacements. Toutefois, cette mutation soulève des questions sur l'accessibilité financière et l'équité d'usage entre les différentes catégories de population.

**Sobriétés Territoriales.** Les mobilités à Vernouillet deviennent plus locales et durables, privilégiant les déplacements à pied et à vélo. La réindustrialisation du territoire réduit la dépendance aux grands pôles d'emploi, favorisant une économie de proximité, et réduisant les distances de déplacement. L'espace public est repensé pour prioriser les mobilités douces, mais l'isolement de certaines populations demeure un risque à prendre en compte.

⇒ Pour faciliter la mobilité, CDC Habitat peut réaliser des actions variées allant de la mise à disposition de **véhicules en autopartage**, à la **facilitation du covoiturage entre voisin.es**, en passant par l'**installation de bornes de recharge** pour véhicules électriques ou encore l'accompagnement à la **pratique du vélo**.



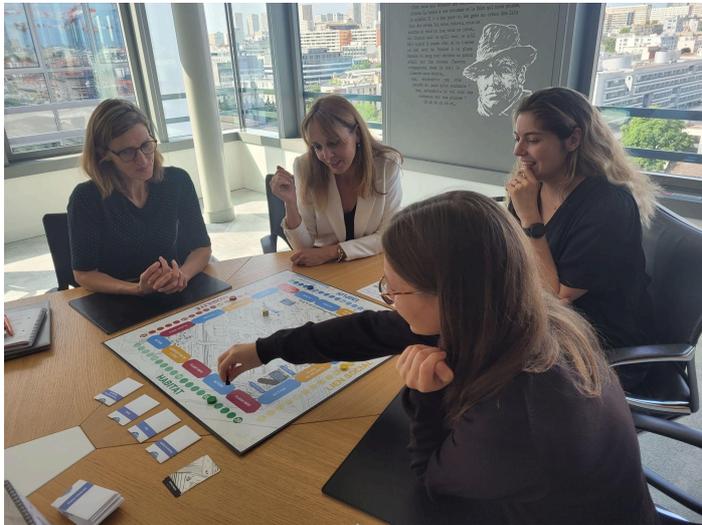
## Serious Game “Quartier Prospectif de la Ville”

De l'étude prospective découle le Serious Game. L'objectif de ce jeu est double : permettre **un atterrissage concret des enseignements de l'étude dans les pratiques** des agent.e.s de CDC Habitat, et **susciter le dialogue entre les différents services et agents** du groupe, des gardiens aux directeur.ice.s en passant par les responsables de programme. Ainsi, **chaque mécanique de jeu a produit plusieurs effets** qui ont été observés au cours des parties successives :

### 1. Jeu Coopératif

Un premier intérêt du jeu réside dans les **interactions entre les joueur.euse.s** : comme le jeu est coopératif, une organisation tacite se met en place à chaque partie entre les joueur.euse.s.

Chaque action, **chaque choix, est clivant** : les solutions proposées sont pensées pour être variées, mais toutes de pertinence équivalente – leur intérêt dépend de la stratégie adoptée par l'équipe. Aussi le jeu réussit-il à **susciter le débat et la discussion**, puisque chaque décision à prendre invite chaque personne à **partager sa préférence, et surtout à expliquer son choix**. Il est arrivé qu'au cours des parties que certaines personnes aient été amenées à avoir des discussions animées, et ce malgré le fait qu'elles ne se connaissaient pas. Sur ce point, le jeu parvient à **créer un espace favorable à la discussion**



**indépendamment du niveau de familiarité entre les joueur.euse.s.** Néanmoins, on remarque que si les participant.e.s ont un niveau de connaissance du sujet différent, il arrive que les moins “experts” se sentent **moins légitimes à prendre la parole** et à faire valoir leurs préférences au cours de la partie. Il faut donc tâcher de **briefer correctement** les joueur.euse.s pour s’assurer que chacun.e.s s’exprime à égalité au cours de la partie. C’est aussi le **rôle de l’animateur** de veiller à une participation et une

prise de parole équitable.

Dans certaines parties, chaque décision a été discutée jusqu’à ce que tous les joueur.euse.s soient convaincu.e.s, pour **atteindre un consensus**. D’autres équipes, en revanche, ont fait le choix d’une **répartition des tâches** plus importante (une personne qui gère les fonds, etc.), où **l’efficacité prime** (le fait de prendre des décisions rapidement), auquel cas la personne détentrice du dé décide vite et parfois sans attendre le consensus des actions à mettre en oeuvre.

La dimension coopérative du jeu est donc particulièrement intéressante sachant que le jeu s’inscrit **dans un cadre professionnel**, puisqu’elle met le doigt sur les **diverses dynamiques interpersonnelles** qui existent au travail. Le jeu permet de mettre en lumière ces dernières, et d’en parler de façon collective et apaisée au moment du **débrief**.

## 2. Phase de contextualisation

Fiche de Contextualisation

Nom du Quartier : Quartier du parc, Vernouillet Nom de l'équipe : \_\_\_\_\_

Courseur Habitat : \_\_\_\_\_ (à remplir à la fin)  
 Score final : \_\_\_\_\_  
 Justification : Réhabilitation menée entre 2013 et 2028, avec certaines problématiques mal ou sous-traitées (confort d'été, état des réseaux etc.) / Le quartier est marqué par un bon niveau de végétalisation et une redéfinition de Plans

Courseur Lien Social : \_\_\_\_\_ (à remplir à la fin)  
 Score final : \_\_\_\_\_  
 Justification : Les services sont en peu fiables, mais le rôle de la Ville, du secteur social et de la musique permettent de structurer les relations entre les habitants. En 2023, lors des élections, le quartier est resté calme (malgré des attaques de communistes à proximité). Toutefois, le vieillissement et l'éloignement de certains habitants ou renouveau. Peufois des tensions entre communautés coexistent.

Courseur Emploi : \_\_\_\_\_ (à remplir à la fin)  
 Score final : \_\_\_\_\_  
 Justification : Le RPIV est marqué par un assez fort taux de chômage (24% des 16-25 ans) une évolution et une captivité

Courseur Mobilité : \_\_\_\_\_ (à remplir à la fin)  
 Score final : \_\_\_\_\_  
 Justification : L'arrivée du RER Est est un vrai choc pour les habitants, la mobilité n'est pas développée, il y a beaucoup de bus. Les habitants bénéficient d'un place / logement en moyenne.

Objectifs en 4 mots clés : \_\_\_\_\_

Au début du jeu, les joueur.euse.s sont invités à réaliser un **diagnostic de territoire** simplifié : afin que le jeu puisse s’adapter à n’importe quel contexte géographique, l’équipe peut choisir de travailler sur un quartier qu’elle connaît, et **répartir les 40 points de score initial** entre les quatre jauges de bien-être (habitat, lien social, emploi, mobilité). Cela permet aussi d’améliorer **l’appropriation du jeu** par les joueurs, qui se représentent mieux les événements des parties. On remarque que **selon le contexte choisi, les objectifs identifiés par les joueur.euse.s sont différents**, si bien que leurs priorités et leurs façons de jouer s’avèrent très différentes. Par exemple, une partie ayant pris pour contexte le quartier du parc à Vernouillet ont ciblé en priorité **l’emploi**, car c’est un territoire où le chômage

est très important, tandis que les **mobilités** ont été peu traitées puisque le quartier bénéficie d'une localisation à proximité d'une gare – future station du RER E. Au contraire, une partie ayant pris pour contexte Villeneuve Saint Georges a ciblé majoritairement la problématique des **mobilités** en raison de l'enclavement important du quartier, mais moins la question de l'**emploi** puisque beaucoup d'habitant.e.s travaillent à l'APHP. Le jeu est donc adaptable à différents contextes, et permet aux équipes de vraiment réfléchir avec leur vision du terrain.

### 3. Gestion du budget

Au cours de la partie, la **gestion du budget est un véritable enjeu** : les financements ne sont pas toujours accordés ! Cela force l'équipe à **céder du foncier** pour renflouer leurs fonds propres, ou bien à réduire l'ambition de leurs projets. Là encore, bien que frustrante, cette dynamique **reflète la réalité du terrain** : une des joueuses a témoigné que sur le projet sur lequel elle travaille, un financement de 3 millions d'euros a récemment été refusé, ce qui force les équipes à travailler autrement, à délayer les projets et à chercher des financements ailleurs.

### 4. Différencier les actions possibles des événements imprévisibles



Les joueur.eus.es ont souvent été frustré.e.s par les événements des cartes “flash info”, souvent porteurs de mauvaises nouvelles pour le quartier. Cependant, ces cartes **reflètent bien la réalité de leur travail** : bien souvent, le bailleur social doit composer avec des événements exogènes imprévisibles, et doit malgré tout **continuer à gérer** efficacement le quartier et **garantir le niveau de vie** de ses habitant.e.s.



La **pluralité** de cartes actions permet à chaque équipe de **réellement adapter leur stratégie**, et avoir la sensation d'avoir le choix. Cependant, le **manque de moyens financiers** a souvent contraint les équipes à réduire leurs ambitions. Cette mécanique de

jeu, là encore, peut être frustrante, mais **elle reflète aussi la réalité du métier de bailleur** : parfois, il n'est pas possible de réaliser tous les projets, ni les projets les plus ambitieux. Les joueur.euse.s pourront tout de même placer des actions non réalisées en “projets en attente”, une réserve où l'on peut placer jusqu'à 3 cartes actions prêtes à être réalisées pour laisser plus de place à la stratégie de jeu.

## ENSEIGNEMENTS

Ainsi, l'étude prospective sur la Cité du Parc invite à **réfléchir aux actions que le bailleur social-aménageur peut réaliser**, dans la limite de ses moyens techniques et financiers, afin de **s'adapter aux événements ponctuels imprévus comme aux évolutions sociétales de long court**. Si d'ici 2050, la France parie sur la technologie tous azimuts pour relever le défi climatique, alors le bailleur doit nécessairement réfléchir aux implications du développement du numérique sur les quartiers dont il a la gestion. De même, si l'on se dirige vers un futur où le libéralisme fait place à un repliement territorial, voire à la multiplication des pénuries de ressources, le bailleur peut accompagner les habitant.e.s pour limiter les effets négatifs potentiels des pénuries attendues.

L'étude montre aussi que **le champ d'action du bailleur est beaucoup plus large** qu'on pourrait le penser à première vue : en effet, il **n'a pas de pouvoir d'action sur l'habitat seul**, mais il peut aussi contribuer **au lien social** au sein du quartier (grâce à l'organisation d'événements ou l'aménagement de locaux partagés par exemple), **aux mobilités** (par la construction de locaux vélo accessibles, ou encore la mise à disposition de véhicules en autopartage), et même **à l'emploi** dans une certaine mesure (organisation d'événements pédagogiques, de rencontre, ou bien travail sur les rez-de-chaussée actifs). La prospective invite donc le bailleur à élargir sa vision, vers une appréhension plus englobante des dynamiques du quartier géré.

La prospective permet aussi d'aller **au-delà de la seule mission de loger** le maximum de personnes dans des logements abordables, pour réfléchir à **la qualité de vie des locataires** du parc social, et à comment celle-ci peut être améliorée. Ces améliorations pourraient en outre augmenter la mobilité au sein du parc.

Comme la Prospective, le Serious Game permet de **se confronter à l'imprévisibilité et la pluralité des futurs** possibles dans lesquels le bailleur devra sans cesse **s'adapter**. Néanmoins, la forme du jeu a pour avantage de toucher davantage les personnes à qui il est destiné, et d'**apporter une dimension concrète** à la projection dans le futur. Le jeu invite à faire évoluer les pratiques professionnelles au sein du bailleur, en proposant **une nouvelle modalité d'appropriation des enjeux urbains**. L'outil du jeu, puisque **prospectif et fictif**, est l'opportunité parfaite de faire place à son imagination quant au positionnement et aux pratiques de CDC Habitat en tant que bailleur social : et si, d'ici 2050, tout changeait ? Le jeu laisse la place aux projections futures, aux réflexions et aux débats entre les agent.e.s. Il permet de déclencher naturellement le partage oral de connaissances et d'expériences de projet des personnes jouant ensemble. Les joueur.eus.es peuvent échanger sur des anecdotes de projets concernant des problématiques rencontrées et comment elles se sont résolues ou ont au contraire empiré.

## POUR EN SAVOIR PLUS

### PROSPECTIVE :

#### [Transition\(s\) 2050, ADEME \(2021, actualisé en 2024\)](#)

*Exercice de prospective aboutissant sur 4 chemins « types », cohérents et contrastés, pour conduire la France vers la neutralité carbone en 2050.*

#### [Grand Annecy, prospective pour 2050, AREP en partenariat avec le CAUE de Haute-Savoie \(2023\)](#)

*Exercice de prospective pour orienter la transition de l'agglomération du Grand Annecy pour faire face à la rareté foncière, aux dynamiques de développement urbain, à la saturation de certaines infrastructures, mais aussi au changement climatique.*

### JEU SÉRIEUX :

#### [Formation Serious Game Design - Intermédiaire, Devostal par Aurélien Lefrançois-Fidaly \(2025\)](#)

*Formation de 2 jours pour approfondir sa pratique théorique et/ou empirique de conception de jeux sérieux, aussi appelés "Serious Games", grâce à des techniques professionnelles de "Game Design" avancées.*

#### [La Ville en Jeux \(2018\)](#)

*Projet valorisant valorise les jeux pédagogiques sur les thèmes de l'architecture et la ville et de l'aménagement des territoires. Il propose un catalogue en ligne de jeux ; une exposition-atelier en itinérance ; des événements grand public ou professionnels ; des prestations autour du jeu pédagogique ; des ressources gratuites en ligne.*

### **L'exercice du projet collectif : un dispositif pédagogique original**

Grâce à ce module original, les étudiants sont mis en situation de travail sur une problématique réelle posée par une organisation publique, privée ou associative. Pour tous les Masters de l'École urbaine, l'organisation et le pilotage sont identiques : le projet est suivi conjointement par la direction de l'École urbaine et les partenaires, à toutes les phases du projet ; un encadrement méthodologique régulier est assuré par un tuteur professionnel ou académique spécialiste de la question. Les projets collectifs permettent aux partenaires de mettre à profit les acquis de recherche et de formation développés au sein de l'École urbaine, de bénéficier d'une production d'études et de travaux de qualité, et de disposer d'une capacité d'innovation.

Les projets collectifs se prêtent particulièrement à des démarches d'étude, de diagnostic, de prospective, d'analyse comparée, voire de préparation à l'évaluation, et plus généralement à toute problématique pouvant éclairer l'organisation concernée dans une logique de « R&D ». Chaque projet mobilise un groupe d'étudiants de première année d'un des Masters de l'École urbaine. Les étudiants travaillent entre 1,5 jours et 2 jours par semaine sur des plages horaires exclusivement dédiées, pendant une durée de 6 à 9 mois (selon les Masters concernés). En formation continue, les projets collectifs concernent l'Executive master « Gouvernance territoriale et développement urbain » et mobilisent des professionnels pendant une durée de 4 mois.