

Thématique choisie : Bruxelles-ville à 10 minutes : « Quels ingrédients pour y parvenir » ?

Pourquoi ce choix de thématique ?

La Ville à 10 minutes est une priorité que le Collège s'est fixée. Les Bruxellois doivent avoir accès, en 10 minutes de marche, à des infrastructures publiques (écoles, crèches, magasins, salles de sport, etc.) mais également à des espaces verts, avec des impacts positifs sur la mobilité, la cohésion sociale, la qualité de vie, et d'autres enjeux de la transition sociale et écologique. La mise en place de cette ambition demande une connaissance fine des données nécessaires pour y parvenir et des besoins des habitants, et soulève toute une série de questions auxquelles Play ! peut aider à répondre.

Comment le jeu exploité en tant qu'outil peut répondre à cette thématique ?

Jeu et participation citoyenne

L'utilisation des mécanismes du jeu permet d'augmenter la mobilisation des citoyens dans des projets de science participative. Pour la Ville à 10 minutes, des applications pourraient être développées et partagées sur des plateformes de participation citoyenne afin de récolter des données relatives à la biodiversité dans les villes par exemple, pour nourrir, par extension, la réflexion sur les espaces verts à Bruxelles. D'autres projets seront aussi mis en place en co-création avec différents types d'acteurs bruxellois, politiques et de terrain, en fonction de leurs besoins.

Autres idées

- Développer des parcours ludiques de découverte de la Ville pour susciter l'intérêt des jeunes pour le contexte urbain et leur en donner les clés de compréhension.
- Développer des dispositifs ludiques pour les professeurs de géographie pour « l'enseignement de la ville » et réfléchir à un programme sur mesure, afin de leur donner les clés pour enseigner cette matière et susciter l'intérêt des élèves.

Pourquoi Play ! représente-t-il une plus-value par rapport à ceci ?

Unique en son genre, ce bâtiment central, au cœur de Bruxelles, permettra aux différents acteurs actifs autour des questions des études urbaines – chercheurs, formateurs, citoyens intéressés, acteurs socio-culturels, enseignants, artistes, ... de bénéficier d'un lieu de rencontre pour échanger et interagir autour de problématiques spécifiques, basées sur les besoins du terrain et des divers acteurs bruxellois (projets de recherche existants ou co-crédés), et de renforcer les liens avec le public et la société civile. Par ailleurs, ce lieu représente une occasion unique pour les chercheurs de tester les dispositifs développés auprès des utilisateurs finaux, voire directement sur le terrain (tester une application de découverte de Bruxelles directement en ville). Enfin, ce lieu offre toutes les ressources nécessaires à la formation des enseignants, formateurs et autres professionnels sur base des connaissances accumulées et à la création et la diffusion de supports sur mesure (exemple : supports d'apprentissage pour les enseignants de géographie), dont le déploiement auprès des réseaux des partenaires sera bénéfique pour la visibilité de Bruxelles au plan national et international !

Partenaires potentiels

Universités, établissements d'enseignement supérieur dans le domaine des études urbaines, établissements scolaires, BSI, secteur culturel et associatif, citoyens intéressés, créateurs de jeux, artistes, designers, architectes, pédagogues, pouvoirs publics...

Public visé

Enseignants, formateurs d'enseignants, élèves et étudiants, citoyens, acteurs touristiques et culturels, jeunes (mouvements de jeunesse, ...)

Autres questions qui pourraient être formulées dans le champ d'étude urbain

- Le ludique peut-il être un vecteur de changement de comportements en matière urbaine ?
- Quels sont les meilleurs outils pour stimuler la participation citoyenne en matière urbaine ?
- Comment mieux sensibiliser aux questions urbaines dès le plus jeune âge, en classe et en dehors du contexte scolaire ? Quels seraient les dispositifs ludiques les mieux adaptés ? Quel équilibre entre enseignement théorique et pratique par le terrain ?