

<b>Zeitschrift:</b>	Bauen + Wohnen = Construction + habitation = Building + home : internationale Zeitschrift
<b>Herausgeber:</b>	Bauen + Wohnen
<b>Band:</b>	22 (1968)
<b>Heft:</b>	12: Wohnquartiere in innerstädtischen Gebieten = Quartiers d'habitation dans des zones urbaines = Residential sections in urban centres
<b>Rubrik:</b>	Résumés

#### Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

#### Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

#### Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

**Download PDF:** 22.02.2026

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**

## Résumés

Martin Geiger, Zurich

### Gaming-Simulation Spéculateurs, hommes politiques et planificateurs à la même table

(Pages 421-425)

Aujourd'hui déjà, il existe quelques villes qui possèdent un «plan total». Hélas, il y a très peu de cités capables de vérifier un tel plan, c'est-à-dire de savoir à l'avance s'il sera bénéfique à quelqu'un et si oui à qui, quand et dans quelles proportions.

Ainsi, on constate souvent que de tels plans dont les conséquences se répercutent sur des décennies sont réalisés sans avoir pu auparavant être minutieusement examinés, contrôlés, comparés. Ces vérifications ne sont pas faites non pas parce que l'on est d'embellie certain que ces plans sont excellents mais parce qu'on s'imagine qu'il est impossible de vérifier leurs conséquences avant leur réalisation.

Cette situation ne satisfait pas le citoyen. C'est pourquoi, depuis quelque temps des spécialistes travaillent à trouver des méthodes qui permettraient de reproduire, à titre d'essai et dans une sorte de laboratoire, les propositions des planificateurs. Ces méthodes devraient ensuite être appliquées à tous les plans afin d'obtenir les meilleures réalisations possibles.

La méthode de «Gaming-Simulation» (simulation de jeu) développée pendant la deuxième guerre mondiale à l'intention de l'armée et utilisée ensuite dans la planification commerciale aux Etats-Unis fut adoptée par les planificateurs de villes après transformation. Il semble donc que nous disposons aujourd'hui d'un laboratoire permettant d'effectuer des expériences dans le domaine de la planification sans affecter, pendant le test, un grand nombre d'habitants. En outre, les résultats de ces expériences sont obtenus dans un délai relativement court.

Fait nouveau: à part des déroulements saisissables rationnellement, on tient également compte des décisions souvent irrationnelles de la société. C'est pourquoi de tels modèles de planification figurent parmi les plus réalistes et les plus vastes que l'on puisse imaginer. Ils constituent de véritables laboratoires dans lesquels les planificateurs, les gouvernements, l'économie privée et toute la population pourront vérifier les propositions de développement d'une ville. L'auteur a mis au point un modèle de jeu pouvant servir aux étudiants en planification nationale à l'Ecole Polytechnique fédérale de Zurich.

Moira & Moira, Édimbourg

### Un nouveau centre urbain à Rutherglen

(Pages 426-428)

Rutherglen qui fut en 1126 le premier bourg royal d'Ecosse, était un centre commercial desservant une vaste région de la Vallée de Clyde. Au cours des siècles, l'activité du commerce local augmenta progressivement mais fut finalement dépassée par l'exploitation du minerai de fer et du charbon de sorte que le dernier marché se tint au début de ce siècle dans la Main Street. Elle constitue la partie la plus ancienne du bourg et abrite aujourd'hui un important centre d'achats, une zone d'habitation, un centre administratif, un quartier d'amusement et forme ainsi le centre de la ville. La reconstruction de cette partie de la cité influencée par le réseau urbain prévu pour la ville de Glasgow, permettra de transformer la Main Street en une zone réservée aux piétons.

Higgins, Ney & collaborateurs, Londres

### Assainissement par le système Hi-deck Housing

(Pages 429-433)

En 1964, le Metropolitan Borough of Fulham demanda aux architectes de présenter des propositions de reconstruction par étape de quartiers d'habitation victoriens à Fulham. C'est dans le cadre d'une étude de planification que fut développée la conception de ponts d'habitation pour l'assainissement de secteurs déterminés. Cette étude fut poursuivie par le London Borough of Hammersmith. Le terrain de Reporton Road fut mis à la disposition pour y implanter un prototype de pont d'habitation. La densité d'habitation correspond à 340 personnes/ha. Chaque appartement devait avoir un garage. Le programme de construction comprenait 34 appartements, une salle de réunion, une blanchisserie et un magasin.

Cette planification devait aboutir à la construction d'un bloc locatif avec haute densité d'habitation et correspondant à l'échelle des édifices du 19ème siècle qui l'entoure. C'est pourquoi on a limité à 4 étages les constructions en forme de terrasses. Les appartements ont l'accès soit au niveau du sol, soit, dans les 2/3 des cas, au niveau des piétons. Ce dernier étant surélevé, il s'agit davantage d'une rue que d'une galerie ou d'un couloir.

&lt;/div