HAL
open science

# Jouer en ville, pratiques et expérimentations : enjeux initiaux et évolutions actuelles

Juliette Piquart

▶ To cite this version:

Juliette Piquart. Jouer en ville, pratiques et expérimentations : enjeux initiaux et évolutions actuelles. Architecture, aménagement de l'espace. 2015. dumas-01374106

HAL Id: dumas-01374106
https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01374106v1

Submitted on 29 Sep 2016

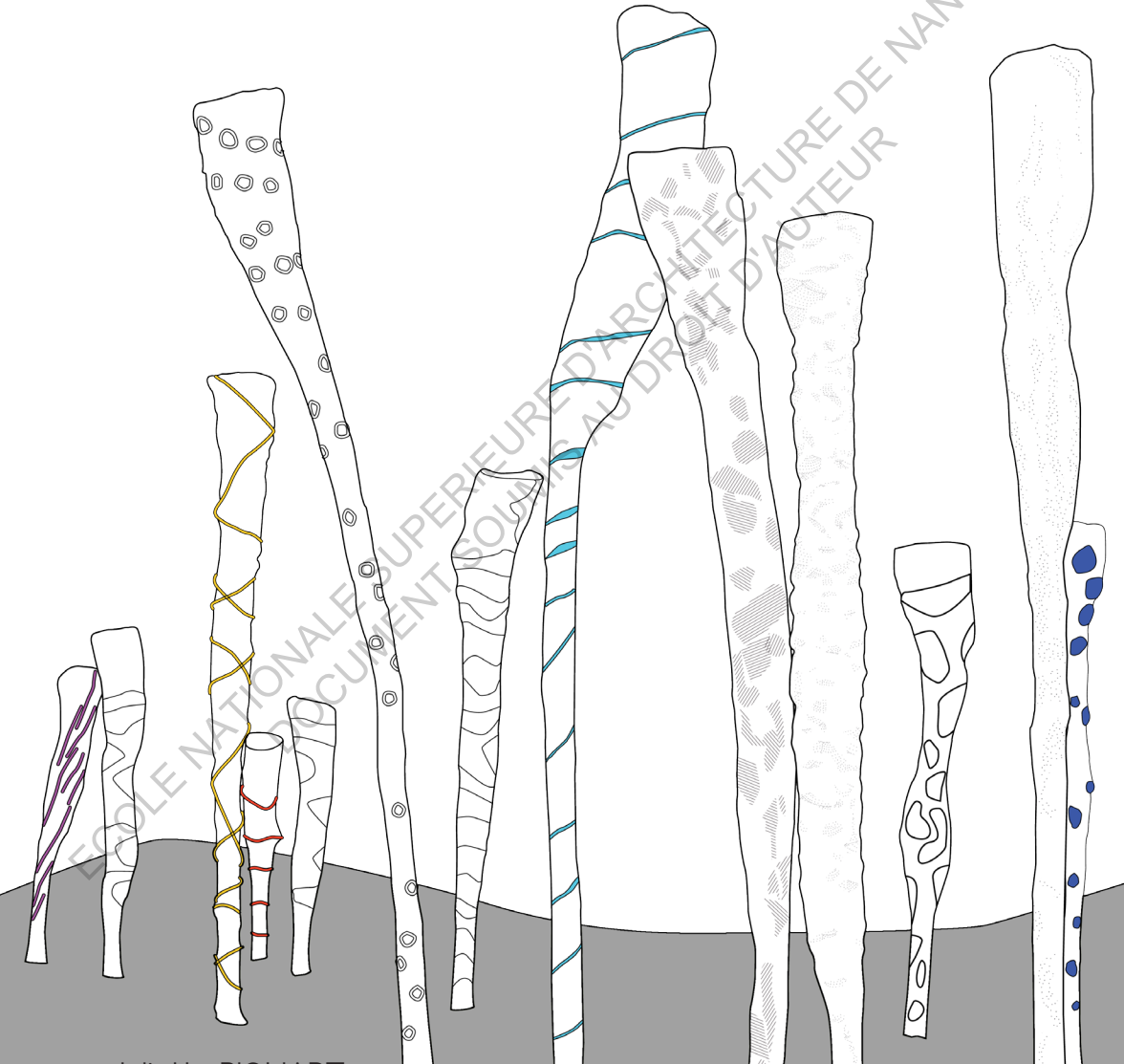
**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

# Jouer en Ville, Pratiques et Expérimentations

## Enjeux initiaux et évolutions actuelles



ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENTS SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Juliette PIQUART

Mémoire de deuxième cycle

Séminaire Nouvelles Pratiques Urbaines (DE3)

Directeurs d'études : Marie Rolland, Maëlle Tessier, Rémy Jacquier

# Jouer en Ville, Pratiques et Expérimentations

## Enjeux initiaux et évolutions actuelles

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Juliette PIQUART
Mémoire de deuxième cycle
Séminaire Nouvelles Pratiques Urbaines (DE3)
Directeurs d'études : Marie Rolland, Maëlle Tessier, Rémy Jacquier

Première et quatrième de couverture :
Extraits du carnet de coloriages pour l'aire de jeux du quartier Europe-Ginglin à Saint-Brieuc, avec l'aimable autorisation de Matthieu Théaudin.

Dessins © Phytolab

Je tiens à remercier les différentes personnes qui m'ont aidée durant ces périodes de recherche et de rédaction.

Je remercie Françoise Barret, Thierry Gourio, Matthieu Théaudin et Annabelle Eyboulet pour le temps qu'ils m'ont gracieusement accordé.

Je souhaite également remercier Marie Rolland, ma directrice d'études, qui a su me guider dans ma réflexion.

Je remercie ma famille, mes amis pour leurs conseils avisés et leur soutien dans mes moments de doute, et tout particulièrement Camille pour sa relecture impassible.

Enfin, un grand merci à Malo, Théotime et Chloé, grâce à qui j'ai redécouvert la ville, sous un nouveau jour...

ÉCOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

# Sommaire

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

9 Introduction – L'enfant, le jeu & la ville

19 Partie I – Enjeux des espaces ludiques

21 1. Les besoins de l'enfant urbain

32 2. Leur traduction spatiale

42 3. Van Eyck et le réseau ludique amstellodamois

53 Conclusion

55 Partie II – Aménagement, du standard au sur-mesure

57 1. Contraintes

67 2. La solution courante : le jeu 'catalogue'

76 3. La recherche actuelle : l'aire de jeux sur-mesure

89 Conclusion

91 Partie III – Nouvelles Perspectives Ludiques

93 1. Évolutions du contexte

101 2. Saint-Brieuc, l'espace de jeux comme moteur de la rénovation urbaine

113 3. Le square Mercœur, entre équipement public et objet touristique

123 Conclusion

125 Conclusion

133 Bibliographie

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Au début de l'été 2014, est apparue face au château Anne de Bretagne, une créature extraordinaire, monstre marin tout droit sorti de l'imagination de l'architecte japonais Kinya Maruyama. Un animal étrange inséré en plein cœur de la ville, au sein d'une aire de jeux originale, devenue depuis un haut lieu du jeu pour une majorité des enfants nantais.

Cet aménagement, installé dans le cadre du Voyage à Nantes, semble traduire une politique de la ville en faveur des enfants et du jeu dans l'espace public. *Mais est-ce là son seul enjeu ? Cet espace est-il représentatif des autres aires de jeux nantaises ?*

Voilà les premières impressions et un début de questionnement qui m'ont guidée vers ce sujet…

# Introduction

## L'enfant, le jeu & la ville

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

### i. L'enfant urbain...

L'enfance est la période de la vie qui va de la naissance à l'adolescence. C'est durant cette période qu'intervient l'éducation, par laquelle l'enfant se forme et développe ses capacités physiques, psychiques et intellectuelles.

À l'heure actuelle, près de la moitié de la population mondiale est urbaine et les enfants représentent un tiers des citadins, ce qui équivaut à plus d'un milliard d'enfants urbains selon les chiffres de l'UNICEF[1]. Si la problématique de la relation entre l'enfant et la ville n'est pas des plus récentes, elle a tout de même connu un intérêt croissant depuis 1989, date de la Convention Internationale des Droits de l'Enfant.[2]

*La ville offre-t-elle des conditions favorables au développement de l'enfant ?*

L'environnement urbain étant souvent le seul milieu de croissance des enfants, il est important qu'il offre un potentiel pour son éducation.

Or, un des principaux enjeux pris en compte actuellement au sujet de l'enfant urbain est sa protection vis-à-vis des différents dangers que constituent les voitures, la pollution, etc., une surprotection qui conduit à le couper de la ville et d'un environnement potentiellement favorable à son développement.

Si des progrès considérables ont été faits dans le domaine de la santé et de la sécurité de l'enfant en ville depuis le début du XX$^{e}$ siècle, on ne peut pas en dire autant pour ce qui est de l'amélioration de son bien-être. Or les enjeux sanitaires et sécuritaires sont loin d'être les seuls à pouvoir répondre aux besoins de l'enfant urbain. Ils semblent pourtant avoir été privilégiés jusqu'à présent, au détriment de l'épanouissement de l'enfant. Le bien-être de l'enfant passe avant tout par le jeu, activité fondamentale qui fait partie intégrante de son éducation.

Un droit qui lui est reconnu par la Déclaration des Droits de l'Enfant de l'O.N.U. qui recommande « que la politique soit orientée pour permettre à l'enfant de se développer d'une façon saine et morale sur le plan physique, intellectuel, moral, spirituel et social dans des conditions de liberté et de dignité. (...) L'enfant doit avoir toute possibilité de se livrer

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

1 Unicef, *La Situation Des Enfants Dans Le Monde 2012. ; Les Enfants Dans Un Monde Urbain*. (United Nations Publications, 2012).
2 Traité adopté par l'ONU ayant pour objectif de reconnaître et de faire valoir les droits des enfants.

à des jeux et des activités récréatives qui doivent être orientés vers les fins visées par l'éducation. »[3]

Le jeu est ce qui permet à l'enfant d'exister et d'appréhender le monde qui l'entoure. Dès lors, la qualité d'un espace pour l'enfant est fortement liée à sa capacité à s'adapter au jeu. La ville, en tant que milieu de vie d'une majorité d'enfants, doit alors prendre en compte ce besoin et offrir à l'enfant des espaces "jouables". Or, comme l'explique Jacques Mullender, président du Centre de Création Industrielle, en introduction de l'ouvrage *L'enfant et la Ville*, cette fonction urbaine est loin d'être acquise :

> « La ville moderne est-elle conçue par les architectes et les urbanistes pour remplir sa fonction enfantine ? Existe-t-il encore des cheminements, tortueux et néanmoins protégés contre les diverses formes d'insécurité urbaine, des espaces où le bruit, indissociable pour les enfants de la joie de vivre, et du mouvement, puisse se donner libre cours (cela n'est guère plus possible dans les maisons), où la spontanéité et les aléas du jeu ne se heurtent pas à des interdictions de toutes sortes ? Tel est bien l'un des problèmes essentiels des rapports de la Ville et de l'Enfant. » [4]

De ce point de vue, architectes et urbanistes ont un rôle crucial à jouer en termes de planification urbaine, pour faire du jeu une activité libre et formatrice qui puisse trouver sa place en ville au même titre que les autres.

La rue et l'espace public de manière générale offrant un cadre idéal pour l'apprentissage et l'épanouissement, il est de la responsabilité des concepteurs d'y favoriser la présence enfantine.

### ii. ... et ses aspirations ludiques

La définition commune du jeu qui nous est donnée par le dictionnaire est la suivante :

> « Activité d'ordre physique ou mental, non imposée, ne visant à aucune fin utilitaire, et à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir. » [5]

Cette définition est bien plus vaste que celle qui nous concerne ici. Elle englobe aussi bien le sport que le jeu de société, jeux soumis à des

3 ONU, *Déclaration des droits de l'enfant*, 1959.
4 Jean-François Grunfeld, *La ville et l'enfant: Exposition. Paris. Centre Pompidou. 1977-1978* (Paris: Ed. du Centre Georges Pompidou, 1978).
5 *Le petit Larousse illustré: en couleurs* (Paris: Larousse, 2005).



ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

règles conventionnelles et qui conduisent généralement à un résultat, gain ou perte. Le jeu dont il est question ici est le jeu spontané, celui qui est développé par les enfants de manière libre, naturelle. C'est un jeu sans compétition, sans règle et sans autre but que lui-même, comme le définissent l'architecte Marguerite Rouard et le paysagiste Jacques Simon :

> « Le jeu est une action libre, c'est un comportement totalement différent de la notion de sport, de culture, de jeu de société. Le jeu c'est une soif dont on ne doit pas priver l'enfant. C'est l'échappement libre où l'enfant élimine les toxines de son conditionnement. C'est un stimulant qui ne choisit pas ses lieux d'action, dans lequel il n'y a pas les gestes, les cadences, l'orgueil de se dépasser. Il n'y a pas de doctrine ni même de principe. On dit que c'est un besoin, une épidémie permanente qui surgit, s'amplifie, se freine et se rallume. » [6]

Les qualités essentielles du jeu seraient alors la gratuité et l'imagination : la gratuité parce que l'activité ludique a pour seul objectif le plaisir et l'amusement et l'imagination parce qu'elle se base sur la créativité de celui qui la pratique et se détache ainsi du réel pour se rapprocher de la fiction.

Dès lors, le jeu apparaît comme un mode de vie, une philosophie par laquelle le jeune enfant appréhende le monde qui l'entoure.

Si le jeu est le mode d'approche de l'enfant, il n'en est pas moins important pour l'adulte. Même si sa forme évolue, l'approche ludique, sans être permanente, est toujours possible voire même indispensable pour les plus âgés. L'enfant quant à lui se détache peu à peu de ce mode de vie en grandissant pour appréhender le monde d'un point de vue plus fonctionnel.

*Quelles sont alors les fonctions du jeu qui en font une activité nécessaire au développement de l'enfant ?*

Elles sont nombreuses et interagissent les unes avec les autres. Le jeu est ce qui permet à l'enfant de se développer aussi bien d'un point de vue psychique que moteur ou encore social. Il induit de cette manière le développement de la personnalité de l'enfant.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

6 Marguerite Rouard and Jacques Simon, *Espaces de jeux: de la boite à sable au terrain d'aventure* (Paris: Vincent, 1996).

Ces aspirations font du jeu une activité vitale pour l'enfant, un des « quatre éléments clefs pour un développement harmonieux » [7] selon Quitterie Calmette. Il est nécessaire à son éducation et correspond non pas à un divertissement mais à un besoin profond de l'être. En ce sens, il se distingue du loisir, qui apparaît comme une activité futile. Ainsi on ne peut pas distinguer le jeu du travail chez l'enfant comme l'explique Marguerite Rouard et Jacques Simon dans cet extrait :

> « On ne peut séparer arbitrairement l'éducation et les loisirs. On donne communément un sens au mot "loisirs" qui implique une notion de facultatif à la vie, à l'effort et à la formation. C'est vouloir dire que les loisirs sont un luxe et un privilège. (...) Les études des psychologues ont montré que l'enfant ne fait pas de véritable différence entre le travail et le jeu. Il souhaite donner à son jeu la valeur d'un travail. » [8]

Une certaine ambiguïté apparaît alors dans la notion même de jeu : le jeu serait une activité à la fois divertissant et très sérieuse. En ce sens, le jeu des enfants pourrait se différencier de celui des adultes justement parce qu'il n'est pas un simple exercice de détente mais une expérience quotidienne participant à son éducation.

Un certain nombre de besoins peuvent alors être définis et devront être pris en compte par le concepteur d'espaces de jeux. *Quels sont-ils et comment se traduisent-ils en termes d'espace ?*

Généralement, la présence de l'enfant en ville est pensée avant tout dans des lieux spécifiques que sont l'école, les centres de loisirs, de sport, les ludothèques, etc. mais ils sont loin d'être les seuls lieux fréquentés par les enfants. L'espace public aussi est pratiqué quotidiennement par la jeune génération. *Offre-t-il les aménagements nécessaires ? Quels espaces sont dédiés au jeu lui-même ?*



ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

7 Les trois autres étant :
- La sécurité
- La motivation et la stimulation
- L'intimité et l'appropriation

Eric Chevallier and Chi N'Guyen-Franchet, eds., *L'enfant et La Ville*, Enfance et Sociétés (Paris: Syros, 1993).*"number-of-pages":"326","source":"Library of Congress ISBN","event-place":"Paris","ISBN":"2867389607","call-number":"HT206 .E54 1993","editor":[{"family":"Chevallier","given":"Eric"},{"family":"N'Guyen-Franchet","given":"Chi"}],"issued":{"date-parts":[["1993"]]}}]},"schema":"https://github.com/citation-style-language/schema/raw/master/csl-citation.json"}*

8 Rouard and Simon, *Espaces de jeux*.

C'est la question posée par le président du CODEJ[9], Jean Ader :

> « Pourquoi l'activité ludique, incontournable dans la gestion des espaces de l'enfant, n'a-t-elle pas de rôle majeur dans leur conception ? (...) Où sont les enfants quand ils ne sont ni à la crèche, ni à l'école, ni à l'hôpital ou au dispensaire ? C'est-à-dire hors des lieux qui leur sont explicitement destinés ? Les lieux des enfants sont infiniment multiples, et, à ne considérer leur rapport à l'espace que dans les lieux institutionnels, ne court-on pas le risque de les enfermer dans les déterminations que les institutions imposent à leur vie quotidienne ? Je voudrais revendiquer pour eux des espaces où ils puissent être *plus complètement* eux-mêmes - des espaces-temps qui ne seraient pas destinés à des activités pré-classifiées ou à des fonctions entièrement prédéfinies par les adultes. Est-il possible, en quelque sorte, de concevoir des lieux qui *s'adresseraient* à l'enfant lui-même, et non plus à seulement à l'écolier, à l'enfant-malade, l'enfant-qui-apprend ou l'enfant-qui-attend ? » [10]

Dès lors, l'espace public semble disposer de caractéristiques favorables pour le jeu puisqu'il est originellement un terrain neutre, à la différence du logement ou encore de l'école, où les pratiques et les rencontres sont libres et spontanées.

Cependant, l'enfant interagit de moins en moins avec l'environnement urbain et ne bénéficie pas de tous les avantages que pourrait lui offrir la ville. Celle-ci constitue pourtant un milieu de développement particulièrement riche pour l'enfant, de différents points de vue. Elle est notamment un lieu de rencontre où le contact entre les personnes et les générations est mutuellement bénéfique : l'enfant apporte à l'adulte aussi bien que l'adulte apporte à l'enfant.

Sans les nombreuses contraintes, de normes et d'usages, auxquelles il est sujet, l'espace public serait alors un lieu privilégié de l'expression ludique...

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

9 Le *Comité pour le Développement des Espaces de Jeux (CODEJ) est une association fondée en 1971 pour la défense de l'enfant et de son droit au jeu. Souhaitant inscrire ce droit dans l'espace, des spécialistes de divers horizons se sont regroupés* : représentants de grandes associations, maîtres d'ouvrages, architectes, urbanistes, paysagistes*, psychologues et sociologues.*

10 IPSE and Institut de l'enfance et de la famille (IDEF), eds., *Jeune (le) enfant et l'architecte: les lieux de la petite enfance actes du colloque. Montpellier. 20 21 22 mars 1990.* (Paris: Syros-Alternatives, 1991).

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENTS SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

### iii. Le jeu dans l'espace public

Si comme l'explique Jean-Michel Wagner, « l'enfant est consommateur de tous les lieux » [11] cela signifie que tous les espaces doivent pouvoir s'adapter au jeu et être appropriables par l'enfant. Cependant dans la société actuelle, la fonction ludique semble difficile à intégrer partout, du fait des dangers urbains notamment.

L'omniprésence de la voiture en ville apparait évidemment comme un obstacle au jeu, s'opposant à la liberté nécessaire à l'activité ludique et à sa pratique dans l'espace public. Alors que le jeu était autrefois possible partout sans être programmé, le contexte fonctionnaliste a conduit à la création d'espaces spécifiques destinés au jeu.

Si les dangers de la ville et notamment de la circulation n'existaient pas, les espaces dédiés au jeu auraient-ils lieu d'être ? Selon Charlotte Nordmann, la réponse est négative, la philosophe se prend en effet à rêver d'une « ville où les aires de jeux ne seraient pas nécessaires » :

> « Il n'y aurait pas d'aires de jeux si la ville était hospitalière, il n'y en aurait pas non plus si l'on ne supposait pas que les enfants doivent être élevés dans des lieux spécialisés, spécialement conçus pour eux, où on les espère protégés des risques quels qu'ils soient, mauvaise chute, mauvaise rencontre ou mauvaise grippe. Toute l'ambiguïté de ce lieu réside là dans le fait qu'il est à la fois un espace libre où semble-t-il l'imagination – tant des concepteurs que des enfants – peut se déployer librement et qu'il n'est en même temps qu'un isolat, une concession faite aux besoins des enfants, dans une ville qui par ailleurs ne leur laisse pour ainsi dire pas de place. » [12]

Si la fonction jeu doit évidemment être prise en compte dans tous les espaces fréquentés par les enfants, ce sont aujourd'hui, avant tout, les espaces de jeux entièrement dédiés à l'enfant lui-même, qui accueillent cette activité. En ville, les espaces de jeux prennent différentes formes : aires de jeux, squares, parc, jardins...

*Quelles sont les caractéristiques de ces lieux ? Pourquoi et comment sont-ils apparus ? Comment sont-ils intégrés et répartis dans l'espace urbain ? Quelles formes prennent-ils ?*

J'ai choisi ici de restreindre le terme d'enfant à la catégorie des 2-12 ans, c'est en effet à cette tranche d'âge que s'adresse la majorité des espaces de jeux. Avant deux ans, les enfants présentent encore des difficultés à évoluer seuls dans des espaces libres et au-delà de 12 ans,

11 Ibid.
12 Vincent Romagny, *Anthologie aires de jeux d'artistes* (Golion: Infolio, 2010).



ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

des besoins plus variés commencent à se faire sentir : lieux de rencontre, de pratique sportive, etc.

Si l'idée que le jeu est indispensable au bon développement de l'enfant est de mieux en mieux acceptée, des difficultés demeurent encore quant à sa mise en œuvre.

*Quelles problématiques s'opposent à la création d'espaces de jeux et à leur développement en ville ?*

Dans un premier temps, la difficulté réside dans le fait que ces espaces s'adressent à une tranche de population qui n'est pas toujours écoutée. Les enfants appartiennent en effet à une catégorie sociale dominée qu'on laisse rarement s'exprimer et à laquelle on préfère imposer des besoins qui sont communément admis mais ne correspondent pas toujours à leur véritable nature. Paradoxalement, la société place de l'espoir dans la jeune génération et la considère comme un véritable levier pour l'avenir. Cette contradiction, Marie-José Chombart-de-Lauwe, sociologue militante dans la lutte pour les droits de l'enfant, la souligne dans l'ouvrage *La ville et l'enfant* :

> « Pour la société, la jeune génération préfigure aussi l'avenir, elle est responsable de son avenir. Il n'est pas étonnant que l'enfant soit l'objet d'idéalisations et même support de mythes. Mais simultanément les enfants demeurent une catégorie sociale mineure, dominée, et qui, jusqu'à présent, n'avait guère la parole. Constater que, la plupart du temps, leur place dans la ville n'a pas été pensée, que leurs activités gênent les adultes, qu'ils sont gênés réciproquement dans leurs jeux, est aisé et a été fait à divers reprises. Trouver comment il faut transformer et édifier les villes pour qu'ils puissent s'y intégrer comme des membres à part entière de leur société tout en respectant leur spécificité, est difficile et demande une recherche approfondie. Sinon les enfants se voient imposer leurs "besoins", leur "nature". » [13]

Dans un second temps, les espaces destinés aux enfants ne sont pas assez pris en considération parce qu'ils s'adressent à une catégorie de population qui n'est pas productive. Il est difficile de faire une place en ville pour une activité qui n'est pas rentable financièrement. En effet, le jeu se caractérisant avant tout par sa gratuité, il n'a pas toujours lieu d'être dans une société où l'enjeu est avant tout fonctionnel. De ce point de vue, un espace libre sera beaucoup mieux "rentabilisé" si l'on y construit des logements plutôt qu'un espace de jeux. Ainsi pendant de nombreuses années, l'aspect fonctionnel de la ville a été privilégié

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

13 Grunfeld, *La ville et l'enfant*.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

au détriment du bien-être de ses habitants et plus particulièrement des enfants. De plus, se préoccuper de l'avenir a longtemps été considéré comme un luxe pour une société.

Cependant, la pensée collective évolue peu à peu et la société prend conscience à la fois de l'importance de l'intégration de la jeune génération dans les schémas d'urbanisme et du caractère fondamental du jeu pour l'épanouissement des enfants.

Il est alors du rôle de l'architecte et de l'urbaniste d'encourager cette évolution de la pensée collective. En effet, les aménageurs, au cœur d'un système d'acteurs complexe intégrant services publics, élus locaux et habitants, sont en capacité d'impulser de nouvelles dynamiques vis-à-vis des plus jeunes. Que ce soit au sein d'un programme de logements ou d'un projet urbain de plus grande ampleur, la place enfantine doit toujours être prise en compte.

Il m'intéresse alors de comprendre les enjeux liés au jeu urbain pour pouvoir mettre en pratique ce savoir dans ma vie professionnelle future en défendant les intérêts des enfants.

Je m'appuierai sur des exemples concrets pour répondre à la problématique suivante :



*Quels enjeux ont donné naissance aux premières aires de jeux et comment ont-ils évolué ?*

Dans un premier temps, il me semble pertinent d'interroger la notion des besoins de l'enfant urbain dans ses pratiques du jeu pour comprendre, par la suite, comment ces derniers ont été mis en application par les aménageurs et enfin m'interroger sur les nouveaux enjeux soulevés par ces espaces.

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

# Partie I

# Enjeux des espaces ludiques

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Apparues au début du XX$^{e}$ siècle en Allemagne et aux États-Unis, les aires de jeux avaient initialement comme objectifs le bien-être et l'épanouissement de l'enfant. Une tradition qui s'est peu à peu développée pour se généraliser à toute l'Europe après la seconde guerre mondiale, période pendant laquelle ont émergé les premières expériences innovantes dans ce domaine.

Nous décrirons dans un premier temps les aspirations de l'enfant à travers le jeu pour ensuite étudier le rôle des aménageurs dans la conception et la construction des espaces ludiques. Enfin, le travail d'Aldo van Eyck à Amsterdam nous permettra d'aborder le sujet à travers un exemple concret.

# 1. Les besoins de l'enfant urbain

Si le jeu répond en premier lieu à un besoin évident de l'enfant qu'est le développement physique, cette fonction est loin d'être la seule. L'activité ludique a d'autres aspirations, moins reconnues mais tout aussi importantes. Elle remplit en effet des rôles différents qui évoluent avec l'âge. La ville doit alors s'adapter aux enfants et répondre à ses besoins ludiques en fonction des étapes qui caractérisent son développement physique et mental.

Les différents spécialistes, pédopsychiatres et psychomotriciens, s'accordent sur la définition de trois périodes différentes du jeu en fonction de l'âge : le stade sensori-moteur, de 0 à 3 ans, puis le stade du jeu symbolique, de 3 à 6 ans et enfin le stade du jeu social, jusqu'à 12 ans.

À partir de là, les aspirations du jeu urbain peuvent être divisées en quatre catégories : le développement psychomoteur, important à tous les stades de l'enfance puis trois classes de besoins liées aux trois phases définies par les spécialistes : découverte sensorielle, symbolisation et enfin socialisation.



## i. Développement moteur & prise de risques

Le besoin le plus évident, et le mieux pris en compte dans les aires de jeux, est le besoin de mouvement. En effet, dès la naissance, l'enfant a besoin de bouger pour se dépenser et se développer physiquement. Ce besoin évolue avec l'âge, passant d'activités dites 'douces' à des pratiques plus sportives. C'est ce qu'explique la psychologue de l'enfance Maryse Métra :

> « Le jeu permet à l'enfant de découvrir son corps. Il commence à ressentir l'unité de son corps, la coordination motrice s'affine et permet à l'enfant d'exercer un certain pouvoir sur son environnement, de percevoir et d'investir l'espace dans toutes ses directions, d'aller à la conquête d'un territoire. » [1]

C'est alors aux concepteurs de proposer des lieux où les enfants puissent exercer leurs capacités motrices et de cette manière s'approprier l'espace par l'intermédiaire du jeu.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

1 *Maryse Métra, "Le Jeu Dans Le Développement Affectif, Cognitif, Corporel et Social de L'enfant," juin 2006.*

Dans un second temps, le développement moteur passe par la prise de risques. Cet élément est tout aussi incontournable durant les différentes phases de l'enfance mais plus difficile à faire accepter, que ce soit par les parents ou par les commanditaires. Les concepteurs, en revanche, de plus en plus conscients de ce besoin, cherchent tant bien que mal à le satisfaire. C'est par exemple le cas de Thierry Gourio, concepteur et fabricant de jeu sur-mesure au sein de l'entreprise Archi Made Folies[2], qui affirme :

> « Pour les grands c'est physique, on essaie d'être plus haut, pour qu'ils prennent des risques mine de rien. On cherche à avoir des aménagements où ils vont avoir un peu peur, malgré les normes. En général il faut monter un petit peu alors que pour les 3-6 ans, on essaie de ne pas leur faire peur. » [3]

Le risque doit évidemment être contrôlé mais il est indispensable à l'enfant pour apprendre à connaître ses capacités et ses limites.

Il y aurait alors une juste mesure à trouver, entre danger et sécurité. Cette question est au centre des préoccupations actuelles, en France comme à l'étranger, comme le montre l'article '*est-ce qu'une aire de jeux peut être trop sécurisée* ?' publié dans le *New York Times* en 2011. La psychologue norvégienne Ellen Sandseter y définit six types de risques auxquels l'enfant doit être confronté pour progresser et se construire aussi bien mentalement que physiquement :

> «Les enfants ont besoin de se confronter au risque et de dépasser leur peur. (...) Après avoir observé des enfants dans des aires de jeux en Norvège, en Angleterre et en Australie, le docteur Sandseter identifie six catégories de jeux risqués : explorer la hauteur, expérimenter la vitesse, manier des outils dangereux, être prêt d'éléments dangereux (comme l'eau ou le feu), se battre et se promener loin de la surveillance d'un adulte. » [4]

Parmi ces risques, les plus communs sont la hauteur et la vitesse, que les enfants peuvent expérimenter à travers les exercices qui lui sont habituellement proposés : grimper, glisser, escalader, ramper, sauter... Ces activités sont admises et acceptées par l'adulte et restent l'objectif

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

2 Archi Made Folies est une entreprise implantée à Savenay depuis 1988, qui conçoit et fabrique des aires de jeux sur-mesure, principalement à destination des collectivités locales.

3 *Thierry Gourio, Entretien "Nous, on est un peu atypiques," février 2015.*

4 *John Tierney, "Can a Playground Be Too Safe?," The New York Times, July 18, 2011, http://www.nytimes.com/2011/07/19/science/19tierney.html.*

premier rempli par les équipements de jeux traditionnels : toboggan, balançoire, filet d'escalade, etc.

Ces aménagements sont réducteurs en termes de jeu puisqu'ils ne suffisent pas au développement de l'enfant et à sa prise d'autonomie. De manière générale, les autres types de risques ne sont pas pris en compte par les commanditaires et les concepteurs qui privilégient la sécurité au détriment du caractère ludique.

### ii. Découverte sensorielle & manipulation

La première période du jeu est définie entre 0 et 3 ans, c'est celle du jeu sensoriel. Parallèlement à ses premiers mouvements, le petit enfant commence à exercer ses capacités de perception et d'interaction avec le milieu qui l'entoure.

La manipulation conditionne alors le rapport de l'enfant avec son environnement, c'est à travers cette forme de découverte sensorielle qu'il apprend et fait de cet apprentissage un jeu. La manipulation répond à la découverte tactile mais les cinq sens doivent être sollicités.

La conception d'une aire de jeux doit donc aller au-delà du seul besoin de mobilité en favorisant l'exploration sensorielle : « Il faut permettre de se frotter à la matière, diversifier les matériaux, les couleurs et même les odeurs, car tout cela participe à la construction sensori-motrice de l'enfant » [5] explique la psychologue Fabienne Tanon.

Un besoin qui est également reconnu par Thierry Gourio, responsable et fondateur de l'entreprise Archi Made Folies :

> « En plus de l'expérience physique de monter, descendre, escalader ou se balancer, nous favorisons l'expérience sensorielle des enfants, en travaillant par exemple la résonance des matériaux pour sculpter un univers sonore tout en nuances. » [6]

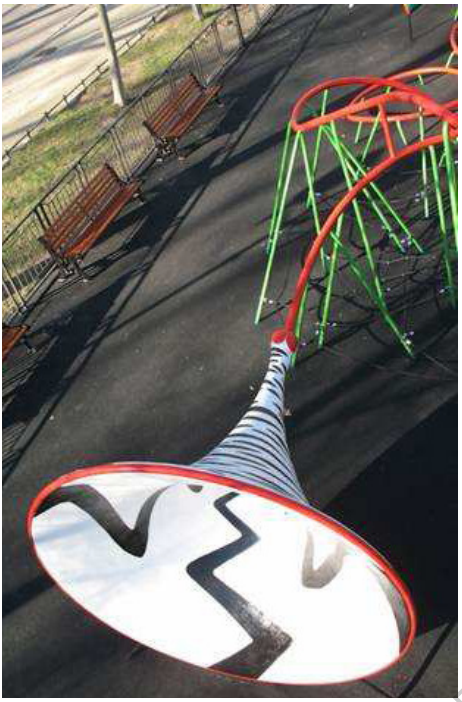
Une idée qui a été mise en application à Montpellier par exemple, où Archi Made Folies a réalisé l'aire de jeux du Corum sur le thème de la musique.

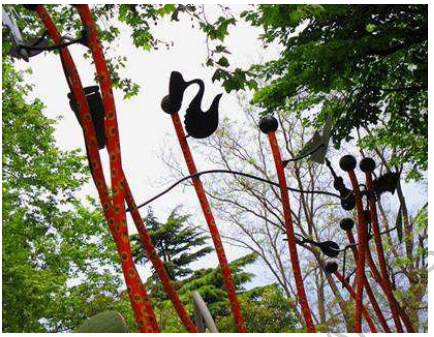


ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

5 *Margaux Darrieus, "Aires de Jeux," AMC, no. 225 (Juin-juillet 2013): 77-87.*
6 Ibid.





L'aire de jeux du Corum à Montpellier, centrée sur les jeux musicaux et la découverte sonore

Photographies © *Archi Made Folies*

> *L'aire du Corum*

En dessinant des jeux musicaux de plusieurs types, l'entreprise a ainsi favorisé la découverte sonore mais aussi les possibilités d'interaction avec les instruments puisque les enfants peuvent pénétrer à l'intérieur des instruments géants.

Une expérience qui a été difficile à mettre en œuvre et à pousser jusqu'au bout :

« On a essayé aussi des instruments de musique, avec des cordes tendues mais ça a été un échec. (...) La limite qu'on a le plus pour concevoir des aires de jeux, c'est la maintenance. » [7]

Plusieurs types de contraintes peuvent limiter considérablement les possibilités d'innovation, restreignant plus particulièrement les réalisations qui misent sur l'expérimentation sensorielle puisque les matériaux qui sortent de l'ordinaire sont plus difficilement acceptés par les commanditaires.

C'est ainsi que l'eau et le sable, deux éléments favorisant la découverte tactile des plus jeunes et offrant des possibilités inépuisables de jeux, ont peu à peu été retirés pour des raisons de maintenance, de sécurité et d'hygiène. Une décision que regrette Françoise Barret, du Service des Espaces Verts et de l'Environnement de Nantes. Pour elle, le sable correspondait parfaitement au besoin de manipulation et de contact avec la matière des plus petits. [8]

Un besoin qui était idéalement satisfait en milieu rural où l'enfant pouvait interagir avec les éléments naturels, feuilles, terre, etc. Dès lors, la philosophe Charlotte Nordmann encourage à la conservation d'éléments 'naturels' dans les espaces jeux :

> « Les enfants ont besoin de manipuler : d'éprouver physiquement et de modifier une matière. Cela leur est généralement impossible, dès lors qu'un souci d'hygiène ou de sécurité fait disparaitre le sable, la terre ou l'eau des aires de jeux. On se fera facilement une idée du plaisir qu'ils trouvent à observer, à collectionner, à entasser et à manipuler la terre, les cailloux, les feuilles ou les branches de bois, si l'on s'arrête pour observer leurs jeux dans des espaces où précisément rien n'a été prévu pour eux, mais où ils peuvent se

7 *Gourio, Entretien "Nous, on est un peu atypiques."*
8 « On sait que jusqu'à trois ans on est plutôt sur du malaxage, de la manipulation etc. Depuis qu'on n'a plus droit aux bacs à sables c'est plus compliqué parce que c'est quand même bien ce qu'ils apprécient. » Françoise Barret, Entretien "à Nantes, on préfère les jeux sur-mesure," January 9, 2015.



ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Le 'Ring', structure en bois installée dans le quartier de la Benauge à Bordeaux pour accueillir des événements et animations... Un aménagement investi par parents et enfants, devenu aire de jeux pendant plus d'un an.

*Photographies © Bruit du Frigo*

ECOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE BORDEAUX
DOCUMENT SOUMIS À DROITS D'AUTEUR

saisir des matières et des objets changeants et malléables que leur fournit la nature. » [9]

De ce point de vue, il est important de favoriser la présence de végétaux à proximité des aires de jeux mais celle-ci est de plus en plus contrainte, à la fois par les normes et par la maintenance et l'entretien qu'elle nécessite.

### iii. Développement symbolique & détournement

La seconde période est celle du jeu symbolique, qui domine entre 3 et 6 ans. En même temps que le langage, le jeu devient pour l'enfant un moyen de communication à part entière et ce, à travers l'utilisation du symbole.

Il est alors important pour les concepteurs de prendre en compte cette phase du développement en laissant libre cours à l'imaginaire et la créativité de l'enfant. Il a besoin d'imiter l'adulte et les situations qu'il rencontre quotidiennement mais aussi de stimuler sa créativité en imaginant des situations inédites. Cela se traduit par des jeux de rôle, de faire-semblant ou encore d'imitation qui contribuent à forger la personnalité de l'enfant, comme l'explique Maryse Métra :

> « Le jeu contribue à façonner l'identité de l'enfant par la créativité. Jouer, c'est explorer le monde extérieur, c'est avoir l'occasion de décider. C'est le lieu des expériences uniques, espace d'innovation et de création. Le jeu permet la maîtrise et le dépassement de soi, l'expression de sa singularité, par la création de symboles originaux, et par la différenciation d'avec l'autre à travers les identifications et les projections. » [10]

Cependant, ce besoin est rarement assouvi quand l'enfant joue avec des équipements à thème, souvent trop représentatifs, qui brident sa créativité.

L'enjeu pour le concepteur est alors de ne pas imposer d'usage mais de laisser l'enfant l'inventer. Son imagination étant nettement plus importante que celle de l'adulte, il saura s'approprier n'importe quel objet pour lui donner un caractère ludique. Même si une fonction est déterminée à l'avance par le concepteur, il en trouvera de nouvelles, affirmant ainsi sa personnalité par le détournement, aspect essentiel et imprévisible du jeu.

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

9 *Vincent Romagny, Anthologie aires de jeux d'artistes (Golion: Infolio, 2010).*
10 *Métra, "Le Jeu Dans Le Développement Affectif, Cognitif, Corporel et Social de L'enfant."*



ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

C'est ainsi que le 'ring', aménagement conçu par Bruit du Frigo[11] dans le quartier de la Benauge à Bordeaux, est devenu pendant près d'un an une véritable aire de jeux.

> *Le Ring*

À l'origine pensée comme une grande scène avec des assises autour, cette structure en bois venue s'installer sur la place centrale du quartier était destinée à accueillir pendant un été des animations pour les habitants. Conçu pour être éphémère, cet aménagement a peu à peu été investi par les enfants du quartier pour devenir un espace de jeux également appréciés par les parents Les enfants ont inventé les usages de cet espace, devenu bien plus attractif que ce qui leur était proposé ailleurs. L'installation, prévue à l'origine pour un été seulement, a finalement été conservée pendant plus d'un an.

Cet exemple, parmi d'autres, démontre le potentiel d'appropriation et de détournement des enfants, capables de transformer n'importe quelle forme en un objet ludique.

Cette aptitude de détournement est maximale entre 3 et 6 ans, période pendant laquelle l'imaginaire de l'enfant est particulièrement développé et encore préservé des présupposés des adultes, qui ont tendance à imposer des usages, considérés comme acquis.

Par l'intermédiaire du symbole, le jeu devient ainsi un véritable langage entre deux enfants qui peuvent être issus de milieux différents.

La période du jeu symbolique interfère alors avec la période suivante puisqu'en faisant du jeu un moyen de communication, l'enfant passe peu à peu au stade de la socialisation.

### iv. Socialisation & autonomie

La dernière période de l'enfance, à partir de 6 ans, est celle du jeu social, par l'intermédiaire duquel l'enfant va prendre peu à peu une certaine autonomie et s'éloigner de la surveillance parentale. Le jeu crée alors des relations entre enfants mais aussi entre l'enfant et l'adulte.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

11 Bruit du Frigo est un collectif fondé en 1997 par deux jeunes diplômés en architecture qui avaient pour objectif de remettre l'usager au cœur du processus de projet. Il se consacre aujourd'hui à l'étude et l'action sur la ville et le territoire habité, à travers des démarches participatives, artistiques et culturelles.

Le jeu sert ainsi de cadre pour le début des relations affectives et c'est par l'activité ludique que l'enfant tisse ses premiers liens sociaux. Ceux-ci peuvent être réels ou virtuels puisque le partenaire de jeu est parfois imaginaire.

Le jeu répond alors à un besoin de socialisation qui est, une fois de plus, rarement pris en compte par les commanditaires. Les équipements traditionnels ont en effet tendance à encourager des pratiques individuelles, comme monter et descendre un toboggan. L'aspect collectif est alors un manque évident pour Serge Tisseron :

> « Entre 6 et 9 ans, c'est la découverte des règles du jeu social qui va dominer les activités. Toutes les distractions avec des règles précises sont structurantes à cet âge car l'enfant découvre qu'elles garantissent la possibilité de jouer ensemble. Il faut favoriser les projets associatifs, les jeux de ballon collectifs et les cabanes à construire à plusieurs. Pourquoi ne pas mettre des cabanes en kit dans les jardins publics ? Si les jeux sensoriels sont les grands absents des jardins publics pour les tout-petits, les jeux collectifs sont les grands absents de ceux destinés aux plus grands. » [12]

C'est aussi la situation de l'aire de jeux, sur l'espace public, qui favorise cette socialisation. En effet, l'enfant y joue dans un contexte détaché de celui de l'école, de la maison ou encore des loisirs, il y est plus libre et cela influence son rapport aux autres. C'est la neutralité de l'espace public qui permet cette communication plus spontanée entre les enfants et facilite les rencontres.

Si l'enjeu social est absent d'une grande majorité des jeux dits 'catalogue', il est un des objectifs donnés par l'entreprise Archi Made Folies qui s'engage à créer des structures favorisant l'échange ou même le conflit.

Pour Thierry Gourio, il est nécessaire d'encourager les jeux de groupe et de laisser plus de liberté aux enfants en les éloignant du regard perpétuel des parents. Une pratique 'insidieuse' puisqu'elle est rarement acceptée par les maîtres d'ouvrage Ces derniers, à la demande des parents, recherchent des espaces où les enfants puissent être 'surveillables' partout et tout le temps. Une volonté qu'Archi Made Folies tente de contourner tant bien que mal.[13]

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

12 *Darrieus, "Aires de Jeux."*
13 « On est aussi limité par le regard des adultes. On essaie insidieusement de mettre des endroits où ils vont se planquer un peu les enfants. Parce que maintenant le truc c'est qu'il faut qu'ils soient complètement ouverts les jeux. » *Gourio, Entretien "Nous, on est un peu atypiques."*



ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Cet enjeu est reconnu par la philosophe Charlotte Nordmann qui affirme :

> « Les enfants ont besoin de se créer un espace à eux, abrité du regard des adultes, dans lequel d'autres relations peuvent se construire entre eux que celles réglées par les adultes, par leurs intérêts et leurs valeurs. » [14]

En prenant ainsi une certaine autonomie, l'enfant teste ses limites, de la même manière que lorsqu'il prend des risques physiques. C'est par cet intermédiaire que l'enfant grandit et se forme.

> *> Le buisson magique*
>
> C'est à cette aspiration à l'autonomie que le designer Piotr Sierakowski a voulu répondre avec son '*buisson magique*'. Ce jeu est en effet conçu comme une forêt dans laquelle l'enfant peut s'égarer sans que l'adulte ne puisse le suivre :
>
> « Ce jeu implique pour l'enfant une courte période de solitude par rapport aux adultes. C'est un moment où les parents perdent le contact, si valorisant, qu'ils ont toujours avec leur enfant, car ils ne peuvent pas le suivre dans les méandres de branches qui sont calibrées pour des corps enfantins. Même si ce souci d'un instant est généralement d'une petite inquiétude, il est en même temps très formateur. Il donne à l'enfant le sens de l'autonomie qu'il doit construire jour après jour face à l'adulte. » [15]

Les différentes phases décrites ici sont théoriques et toutes les fonctions du jeu ne sont bien évidemment pas indépendantes les unes des autres. Elles restent présentes durant toute l'enfance bien qu'elles soient moins importantes pendant certaines périodes. C'est ce qu'explique la psychologue de l'enfance et de l'adolescence Maryse Métra :

> « Les fonctions du jeu sont multiples et indissociables. Les différents aspects que nous allons évoquer s'interpénètrent et se dynamisent. Le jeu se révèle dans un grand déploiement des registres cognitif, moteur, affectif et social. » [16]

Bien que les besoins défendus par les spécialistes de l'enfance restent quasiment inchangés depuis les années 1950, ils sont encore mal

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

14 *Romagny, Anthologie aires de jeux d'artistes.*
15 *Liliane Messika, Imagin'aires de jeux. L'enfant, le jeu, la ville (Paris: Editions Autrement, 2000).*
16 *Métra, "Le Jeu Dans Le Développement Affectif, Cognitif, Corporel et Social de L'enfant."*

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

acceptés et font rarement l'objet des préoccupations des maîtres d'ouvrage, souvent influencés par l'avis des parents pour qui la question sécuritaire est primordiale.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

## 2. Leur traduction spatiale

Une fois les besoins de l'enfant urbain définis, il s'agit de les faire accepter par les adultes, et plus particulièrement par les aménageurs[1] pour mettre en œuvre dans la ville une réponse qui soit acceptable pour tous et adaptée au mieux à la demande de l'enfant. De ce point de vue, architectes et urbanistes jouent un rôle déterminant : ils doivent favoriser la prise en compte des enfants dans l'espace public et faire valoir leur intérêt auprès des maîtres d'ouvrage.

Or la création d'une aire de jeux relève d'un processus complexe et d'une pluralité d'acteurs qui ne partagent pas toujours les mêmes objectifs. Une 'complexité' que soulève Vincent Romagny, commissaire de deux expositions[2] portant sur les aires de jeux :

> « D'une part, l'objet "aire de jeux" est complexe : il relève à la fois de l'urbanisme et du design, du collectif et de l'intime, du social et du politique. Désigne-t-il un espace dans la ville ? Les objets que l'on y rassemble ? Qui les conçoit ? Quelles intentions président à leur construction ? » [3]

Nous étudierons ici cette complexité à travers trois échelles distinctes révélant que la problématique de l'enfant en milieu urbain ne se résout pas aussi simplement que l'on pourrait l'imaginer...

### i. Contexte urbain et typologies

Plusieurs catégories d'espaces de jeux peuvent être définies en fonction du contexte dans lequel ils sont inscrits et des usages auxquels ils sont destinés. Je différencierai ici trois types d'aires de jeux, en fonction de plusieurs variables intimement liées : fréquentation, taille, éloignement du domicile, etc.

Ce dernier paramètre conditionne en partie son accessibilité par l'enfant, comme l'explique la sociologue Marie-José Chombart-de-Lauwe :

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

1 Le terme 'aménageurs' est à prendre ici au sens large puisque nous considérerons les responsabilités de tous les acteurs pouvant intervenir dans la création d'une aire de jeux : les décideurs (élus locaux, chefs de service...), les gestionnaires (personnels d'entretien, police municipale...) et les professionnels (paysagistes, architectes...).
2 *Aires de jeux, contre-emplacement* au Micro-Onde de Vélizy-Villacoublay et *Aires de jeux, la police ou les corsaires* au Quartier, centre d'art contemporain de Quimper, en 2010.
3 *Vincent Romagny, Anthologie aires de jeux d'artistes (Golion: Infolio, 2010).*

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

> « Le territoire de l'enfant est, bien entendu, un espace à son échelle, qui s'élargit par cercles concentriques à partir du noyau de la maison, du foyer. Avec la découverte de ses propres possibilités, l'enfant multiplie la confrontation avec l'environnement extérieur et avec l'autre, confrontation qui se traduit par le dépassement progressif des limites symboliques et physiques.
>
> Pour les jeunes enfants, le jeu se développe près des lieux de la vie quotidienne, au pied des immeubles, le long des lieux de promenade, près de la crèche, des écoles… C'est en ces points qu'il commence à explorer l'espace, à poser ses repères. La personnalisation et l'appropriation symbolique de l'espace public proche de l'habitat transforme celui-ci en un espace semi-privé. » [4]

Il est donc nécessaire d'offrir à l'enfant des espaces de jeux divers et variés, plus ou moins éloignés de son domicile et dont l'accessibilité déterminera sa prise d'autonomie progressive.

Tout d'abord, à l'échelle de l'habitat, apparaissent les squares. Ils peuvent être intégrés aux espaces extérieurs des grands ensembles, constituer une dent creuse dans la ville, entre deux bâtiments ou encore une petite place, encadrée par des voies de circulation. Ces squares sont souvent destinés à une fonction unique et se caractérisent par une fréquentation quotidienne des enfants, qui peuvent y accéder seuls dès 6 ans.

À l'échelle du quartier ou du voisinage, viennent ensuite les jardins publics. De plus grande taille, ils permettent une rupture avec le milieu urbain et sont répartis dans la ville comme des coupures vertes, plaisantes aussi bien pour ceux qui les fréquentent que pour ceux qui les longent. Ceux-ci comportent généralement des aires de jeux, fréquentés régulièrement par les enfants, généralement accompagnés du fait de leur éloignement du domicile.

Enfin, à l'échelle de l'agglomération, les aires de jeux peuvent s'intégrer à des parcs communaux de plus grande ampleur. Ceux-ci étant plus vastes mais aussi plus détachés du centre-ville, ce sont des lieux de sortie familiale occasionnelle ou hebdomadaire satisfaisant à la fois le besoin de détente des parents et les besoins ludiques des enfants.

L'offre ludique actuelle résulte plutôt d'une répartition sur le territoire des trois typologies d'espaces de jeux. Celles-ci créent un réseau à l'échelle de la ville qui s'inscrit dans le tissu urbain existant. Les aires de jeux sont des espaces publics à part entière qui doivent s'intégrer dans un ensemble d'espaces publics. Cette intégration suppose une prise en



ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

4 *Liliane Messika, Imagin'aires de jeux. L'enfant, le jeu, la ville (Paris: Editions Autrement, 2000).*

compte du jeu à l'échelle de la ville, encore rarement évidente pour les aménageurs.

Le rôle de l'urbaniste serait alors d'établir une continuité ludique entre les différents lieux fréquentés par l'enfant, domicile, école, lieux de loisirs. Une volonté exprimée par les enfants eux-mêmes : plusieurs études[5] montrent que les plus jeunes rêvent d'une ville qui offre de véritables parcours de jeux. Tous sollicitent en effet une forme d'urbanisme ludique où les espaces de jeux, au lieu d'être conçus comme des éléments disparates et indépendants, constitueraient un paysage global et cohérent.

Dans un ouvrage adressé directement aux aménageurs, le Centre d'Études sur les Réseaux, les Transports, l'Urbanisme (CERTU) propose une solution expérimentale qui permettrait aux collectivités d'avoir un point de vue et des objectifs globaux en termes de jeux. Le Plan Directeur de Jeu (PDJ) serait un outil pour envisager l'activité ludique et son accessibilité à l'échelle de la ville :

> « La question du jeu dans les espaces publics pose implicitement celle de l'enfant dans la ville. Au-delà de la possibilité ou non d'aménager tel ou tel espace, nous pouvons imaginer des 'PDJ'. Ces plans directeurs de jeu établiraient les conditions de développement des pratiques ludiques sur un territoire donné – généralement l'agglomération, (...) et auraient pour objectif de favoriser le jeu dans l'espace public ordinaire, rues et places, mais aussi délaissés et friches. » [6]

Sur ce sujet, il est intéressant d'étudier plus en détails l'exemple des pays nordiques (Suède, Norvège, Danemark, etc.) qui sont bien plus exigeants que la France sur la question des espaces de jeux et plus généralement sur celle de la place de l'enfant dans la ville.

Concernant l'accessibilité, la Suède impose une règlementation spécifique concernant les aires de jeux : à proximité des logements et des écoles, voire même directement aux abords des immeubles, doivent être situés des espaces de jeux, auxquels l'enfant pourra accéder facilement et en toute sécurité :

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

5 Une de ces expériences notamment a été réalisée à Blois en 2000 dans le cadre du projet *Un jeu d'enfants, magie des plastiques* dirigé par l'architecte-designer Martine Bertin : il a été demandé à des enfants âgés de 5 à 9 ans de dessiner des aires de jeux. Ces derniers ont produit des villes entières dans lesquelles la circulation se ferait par des épreuves permettant de passer d'un jeu à l'autre.

6 *Centre d'études sur les réseaux, les transports, l'urbanisme et les constructions publiques (CERTU), ed., Jeu et détente: prise en compte dans l'aménagement de l'espace public, Références 28 (Lyon: CERTU, 2002).*

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

« Le jeu n'intervient pas à l'intérieur seulement des limites du terrain de jeu mais dans l'espace du jeu qui commence à la porte de la maison. Toute habitation, tout établissement scolaire ou de loisirs, doit être en contact direct avec un espace utilisable pour le jeu. (...) Près des habitations, l'espace du jeu englobe : les espaces non affectés mais qui peuvent être support de jeu, exemple : les abords des immeubles ; les espaces du jeu proprement dits, exemple : coins de jeu pour les petits et espaces de jeu des groupes d'habitation ; les espaces polyvalents. » [7]

À Copenhague, les espaces de jeux constituent une part importante du budget de la ville et ils sont ancrés dans le modèle culturel. En effet, le Danemark a admis depuis longtemps le rôle essentiel de l'activité ludique dans l'éducation de l'enfant. Les espaces de jeux sont nombreux et variés. De plus, ils font l'objet d'une règlementation très précise, notamment en termes de surface. (cf. tableaux comparatifs page suivante)

Dans ce cas, la règlementation fait de l'aire de jeux un espace public à part entière, intégré dans le tissu urbain et accessible aisément depuis le domicile. Ce modèle culturel est encore éloigné de celui de la France.

Une proposition similaire avait pourtant été faite dans les années 1970 par le paysagiste Jean-Claude Saint-Maurice. Ce dernier envisageait en effet d'instituer des normes d'aménagements ludiques en termes de surfaces et en fonction du nombre d'habitants. (cf. tableaux comparatifs page suivante) Cependant, les conflits d'usages auxquels est sujet l'espace public semblent avoir eu raison de cette proposition qui n'a jamais abouti.

Loin d'être une priorité, l'enfant est parfois vu comme un obstacle au bien-être de la communauté. Souvent considéré comme bruyant, turbulent mais aussi vulnérable, la présence de l'enfant dans l'espace public peut être vue comme une nuisance. Une difficulté soulevée par la paysagiste Caroline Baudelot et l'architecte-urbaniste Janine Gardent :

> « Quand il s'agit de traduire les fonctions dans l'espace, chacun a sa vision, ses priorités. Peut-on tout concilier ? C'est parfois difficile si l'espace est trop réduit. Si arbitrage il y a, il est souvent rendu au détriment des enfants. L'espace extérieur est d'abord : pour le technicien le lieu où passent les voiries et réseaux divers, pour le promoteur et parfois l'architecte, le support de plantations qui valorisent le logement, pour l'automobiliste, le lieu où l'on gare les voitures, pour le maire, le terrain des futurs équipements. Trop rarement l'espace extérieur est conçu pour être espace de vie, de loisir pour les habitants, adultes et enfants. Quant à ces

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

*7 Caroline Baudelot and Janine Gardent, Jeu et habitat (Paris: Ministère de l'Equipement, 1976).*



ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Normes proposées en France par J.-C. Maurice dans les années 1970

| Echelon du groupement urbain | Jeux | Surface |
|---|---|---|
| Immeuble de 50 logements | 1 – Terrain de jeu pour les 1-3 ans et les 3-6 ans, petits espaces extérieurs pour le jeu : bosquets et clairières. | 400 m² |
| Ilot de 150 logements | 1 + 2 – Jeux 3-6 ans, 5-12 ans, jeux en extérieur. | 2400 m² |
| Groupe 350 logements | 1 + 2 + 3 – Jeux 5-12 ans, jeux en extérieur. | 2800 m² |
| Voisinage 700 logements | 1 + 2 + 3 + 4 – Jeux libres de l'enfant et de l'adolescent. | 9800 m² |

Source : *Liliane Messika, Imagin'aires de jeux. L'enfant, le jeu, la ville (Paris: Editions Autrement, 2000).*

Normes danoises

| Echelon du groupement urbain | Jeux | Surface |
|---|---|---|
| Dès 8 logements | 1 – Aires destinées aux enfants de 0 à 10 ans. | 20 m² / logement |
| Dès 40 logements | 1 + 2 – Aires dédiées aux 4-14 ans + 3 – Aires de 'jeu communautaire' | 35 m²/ logement |

Source : Jean-François Grunfeld, *La ville et l'enfant: Exposition. Paris. Centre Pompidou. 1977-1978* (Paris: Ed. du Centre Georges Pompidou, 1978).

Pour un immeuble de 50 logements, il faut donc 1750 m² d'aires de jeux, largement supérieur aux 400 m² recommandés par J.-C. Maurice.

Au Canada, c'est le nombre de chambres (hormis celle des parents) par logements qui détermine la surface d'aire de jeux à construire. 5 m² sont nécessaires pour trois chambres, soit 250 m² pour 50 logements.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

derniers, on se contenterait facilement de : les laisser jouer dans leur chambre, les confier à des institutions qui les occupent et les surveillent, réaliser quelques aires de jeux pour se donner bonne conscience. » [8]

De ce point de vue, gestionnaires et usagers auraient tendance à favoriser l'enfermement des plus jeunes à l'intérieur, dans les lieux qui leur sont dédiés et où ils sont a priori moins exposés à d'éventuels dangers, ou au mieux leur présence dans des espaces extérieurs spécifiques et clos. La pensée commune 'Allez jouer ailleurs !' semblerait alors prendre le dessus au détriment d'un investissement de l'espace public par les enfants.

Le critique d'art Cyril Jarton développe une théorie qui va à l'encontre de l'opinion publique : il considère que la présence de l'enfant dans l'espace public est bénéfique pour tous les habitants. Selon lui, l'adulte voit en l'enfant qui joue sa propre image. L'activité ludique devient alors un moyen de redonner vie et d'apporter une certaine gaieté à un quartier jusque-là maussade :

> « Jeu et travail, enfant et adulte sont une seule et même chose, un seul et même être qu'il importe de replacer dans son continuum. L'aire de jeux ne doit pas être séparée des usines et des bureaux, en particulier ceux des banques et des assurances, secteurs hautement dépressifs. Les patrons siègeront sur des chevaux de bois. Les enfants joueront au ballon et courront autour de la table de réunion en contrepoint du blabla des actionnaires. Une implantation s'impose aussi en maison de retraite. Pensez-vous vraiment que les vieux aiment le calme, le silence, la paix ? Autant les enterrer tout de suite ! Les enfants sont les bienvenus dans les maisons de retraite, on apprécie leurs cris, leurs sauts, leurs rires. » [9]

Il est alors de la responsabilité des aménageurs de faire évoluer l'opinion publique et en premier lieu le point de vue des maîtres d'ouvrage pour que le jeu soit pris en compte comme une activité sérieuse et indispensable pour l'enfant et comme une source de distraction et de réjouissance pour l'adulte.

## ii. Contexte immédiat et ségrégation

Souvent vu comme un enjeu secondaire, le jeu a tendance à être rejeté dans des espaces résiduels, clos et isolés de l'espace public. Une situation qui va à l'encontre du besoin de continuité exprimé par les enfants.

La question de la clôture autour des espaces de jeux est en effet une problématique largement controversée. La clôture est à la fois une

8 Ibid.
9 *Romagny, Anthologie aires de jeux d'artistes.*



ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

nécessité à la sécurité des enfants, notamment des plus jeunes, lorsque l'aire de jeux est située dans un contexte dangereux (route, plan d'eau, etc.), et un moyen de les isoler du reste de l'espace public. Or, elle induit une ségrégation au sein de l'espace public.

La clôture délimitant le périmètre des aires de jeux est apparue avec le mouvement fonctionnaliste. Dans un contexte plus large, ce courant tend à attribuer un rôle précis à chaque espace, les distinguant bien les uns des autres. Cette volonté, propre au mouvement moderne, conduit à un 'zonage' au sein des espaces extérieurs : voirie piéton, vélo, voiture, etc. qui implique une ségrégation des usages et des usagers mise en évidence par le CERTU :

> « Les trente glorieuses ont produit de nombreux concepts pour l'aménagement urbain : zonages (POS, ZUP, ZAC...), hiérarchisation des voiries, voies réservées, zones piétonnes... Héritier des théories fonctionnalistes, l'espace urbain s'est spécialisé. Même si, depuis, on a vu des tentatives de 'conciliation' comme la 'zone 30' (mais le paradoxe est là : ça reste du zonage). Comme par compensation, dans le courant d'une tendance générale à compartimenter l'espace public, à ségréguer les fonctions, on a développé des espaces spécialisés pour la seule satisfaction de pratiques ludiques, souvent réservées, à telle ou telle catégorie de population, par exemple les enfants, par tranche d'âge, les adolescents, les boulistes ; ces espaces peuvent être clos, scellant ainsi, de fait, une certaine privatisation des usages et de l'espace public. » [10]

Cette spécialisation des espaces était déjà critiquée dès les années 1960, notamment par l'historienne et sociologue américaine Jane Jacobs qui revendiquait des trottoirs larges d'au moins neuf mètres au profit d'une cohabitation des usages au sein de l'espace public et de leur appropriation par toutes les catégories de population.

Le caractère spécialisé et morcelé de l'espace public actuel ne correspond pas à son rôle premier qui était celui d'un espace accessible et ouvert à tous. Or ce zonage s'opère au sein des aires de jeux elles-mêmes qui sont la plupart du temps divisées en plusieurs secteurs destinés à des tranches d'âge différentes. Bien que ce cloisonnement soit obligatoire pour des raisons règlementaires, les maîtres d'ouvrage cherchent de plus en plus à contourner ces normes au profit d'espaces multigénérationnels.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

10 *Centre d'études sur les réseaux, les transports, l'urbanisme et les constructions publiques (CERTU), Jeu et détente.*

Cette volonté, affirmée par le SEVE de Nantes[11], est représentative de la tendance actuelle. Le point de vue des aménageurs sur la question du zonage semble en effet évoluer. Si pour les tout-petits, les espaces de jeux doivent nécessairement être fermés, la clôture est de moins en moins imposante, cherchant à favoriser au maximum les interactions avec l'espace public. Pour les plus grands, elle tend à s'effacer progressivement au profit d'une intégration favorisant l'interaction entre les différents usagers et l'appropriation de l'espace ludique par d'autres usagers quand l'enfant ne joue plus.

### iii. Équipement & variabilité

En termes d'aménagement, là encore, les pays nordiques répondent à cette question avec plus de précisions que la France. Ils imposent en effet un certain nombre d'équipements en fonction de la surface de terrain et de la tranche d'âge à laquelle il s'adresse, du bac à sable pour les plus jeunes, au terrain d'aventure pour les plus âgés.

Une règlementation qui a aussi ses limites puisqu'elle tend à standardiser l'aire de jeux en imposant les mêmes équipements partout et des normes de aménagement paysager et d'implantation strictes, faisant totalement abstraction du contexte dans lequel s'inscrit l'espace de jeux.

En France, en revanche, les aménageurs prêtent davantage d'attention au contexte et cherchent à adapter l'agencement de chaque aire de jeux. Une manière d'offrir une certaine diversité aux enfants en leur offrant un large éventail de possibilités de jeu qui répondent à l'ambivalence de leurs besoins : repos/mouvement, socialisation/isolement, sécurité/risque,...

Cette diversité doit se traduire aussi bien à l'échelle urbaine à travers les différents espaces proposés aux enfants qu'à l'intérieur de l'aire de jeux elle-même. En effet, pour des raisons d'accessibilité, les enfants fréquentent généralement les mêmes aires de jeux. Celles-ci étant des lieux pratiqués quotidiennement, voire même plusieurs fois par jour, il est alors important de proposer à l'enfant une certaine variabilité au sein même de l'espace de jeux.



ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

11 « Ce qui fonctionne, c'est les jeux qui décloisonnent, ça va complètement à l'encontre de la règlementation mais quand on arrive à intéresser toute la famille, ça marche. (...) Donc je pense qu'effectivement ce qui m'importe c'est d'arriver à décloisonner les âges, les sexes, et à limiter la discrimination. » Françoise Barret, Entretien "à Nantes, on préfère les jeux sur-mesure," January 9, 2015.

Selon les architectes Marguerite Rouard et Jacques Simon, l'enfant doit pouvoir retrouver dans les espaces de jeux les conditions qui faisaient du milieu rural un environnement idéal pour le jeu :

> « En milieu rural, l'enfant peut escalader une colline, grimper à un arbre, enjamber un bosquet. En milieu urbain, il doit pouvoir exercer, mesurer ses forces physiques dans des lieux aménagés pour lui. Il ne s'agit pas de poser des objets, mais d'exploiter les possibilités du terrain à aménager : modelés de sols, accidents de reliefs, végétation, autant d'éléments qui, combinés avec des produits préfabriqués (toboggans, perchoirs, mâts, escaliers, filets) donnent à l'enfant la possibilité de sauter, grimper, escalader, de découvrir et jauger ses capacités d'équilibre. » [12]

À l'extérieur des villes, l'enfant trouve plus aisément des réponses à ses besoins du fait des variations, à la fois spatiale et temporelle du milieu. Il s'agit alors, pour l'aménageur, de concevoir des espaces qui puissent évoluer. Ces possibilités peuvent se traduire par la présence d'éléments manipulables par l'enfant (sable, eau...) ou encore d'éléments mobiles.

Le besoin d'interagir avec le milieu qui l'entoure est en effet fondamental chez l'enfant, c'est un moyen de s'approprier l'espace en le transformant et en y exprimant sa créativité.

Ce point de vue est notamment celui de l'architecte anglais Simon Nicholson, exprimé dans un article intitulé "Comment ne pas tromper l'enfant : la théorie des éléments indéterminés" :

> « Tout montre que les enfants aiment interagir avec les variables – les matériaux et les formes, les odeurs et autres phénomènes physiques comme l'électricité, le magnétisme, et la gravité, les mediums comme les gaz et fluides, les sons, la musique, le mouvement, les interactions chimiques, la cuisson et le feu, les autres humains, animaux, plantes, mots, concepts et idées. Les enfants aiment jouer, expérimenter, découvrir, inventer et s'amuser. (...) Tous ces éléments ont un point commun : la variable ou "élément indéterminé" (loose parts). La théorie des éléments indéterminés affirme simplement ceci : "Dans un environnement donné, le degré d'inventivité et de créativité tout comme les possibilités de découverte sont directement proportionnels au nombre et aux formes de variables en présence. » Selon cette théorie, un espace (intérieur ou extérieur) ne fonctionne pas s'il est dépourvu d'éléments indéterminés. (...) L'auto-éducation est le modèle comportemental qui se dégage clairement ici : c'est dans

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

12 *Marguerite Rouard and Jacques Simon, Espaces de jeux: de la boite à sable au terrain d'aventure (Paris: Vincent, 1996).*

un environnement de type laboratoire, où ils peuvent expérimenter, s'amuser et découvrir par eux-mêmes que les enfants apprennent le plus volontiers et le plus facilement. » [13]

Simon Nicholson exprime ici sous la forme d'un théorème mathématique la capacité de l'enfant à interagir avec son environnement et ce, d'autant plus qu'il y a de 'variables', qui peuvent être aussi bien des objets que des sensations. Ces 'variables' sont un moyen de provoquer l'imaginaire et de laisser l'enfant apprendre par lui-même à travers des manipulations et des perceptions sensibles.

Les possibilités d'évolution du milieu doivent aussi se traduire dans le temps à travers des éléments sur lesquels l'enfant ne peut pas intervenir. À travers un environnement végétal adapté, dont les perceptions évoluent avec les saisons, l'aménageur offre des variations d'échelles, de morphologies, de luminosité qui peuvent stimuler le jeu.

L'étude de l'aire de jeux à trois échelles que sont celles de la ville, de l'espace public et du mobilier met en évidence la complexité de cet objet. Un aspect accentué par le statut de ce type d'espace : il est au centre des préoccupations d'acteurs divers qui défendent chacun des intérêts différents mais rarement ceux de l'enfant lui-même. Celui-ci ayant peu de possibilités de s'exprimer, il est important pour les concepteurs, architectes, paysagistes ou designers, de faire valoir ses besoins et de défendre sa place.

Cet objectif semble avoir été atteint par l'architecte hollandais Aldo van Eyck qui a réussi à faire évoluer le statut de l'enfant et du jeu dans la ville d'Amsterdam.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR



◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

13 *Romagny, Anthologie aires de jeux d'artistes.*

# 3. Van Eyck et le réseau ludique amstellodamois

Aldo van Eyck prouve à travers tout le travail accompli, aussi bien théorique que pratique, que l'architecte peut être à l'origine d'une prise de considération de l'enfant dans la ville. En poussant sa réflexion aux trois échelles étudiées précédemment et en la mettant en application à Amsterdam, il a ainsi contribué à faire évoluer la place de l'enfant et à forger un modèle culturel, qui reste, aujourd'hui encore, bien plus abouti que le modèle français sur la question du jeu urbain.

Dès ses débuts en tant qu'architecte, Aldo van Eyck est engagé par le département des travaux publics de la ville pour la conception de plusieurs aires de jeux à Amsterdam. Ces premiers projets seront le début d'une série de plus de 700 aires de jeux et un moyen pour l'architecte de défendre la cause des enfants en contribuant à leur dessiner une nouvelle place dans la ville.

## i. Le contexte amstellodamois de l'après-guerre

Dès les années 1920, les villes hollandaises apparaissent comme de véritables précurseurs en terme d'aménagements pour enfants. En effet, le début du XXe siècle est marqué, en Hollande, par la naissance d'un nouveau mouvement visant à protéger les enfants des dangers de la ville, en favorisant la construction de jeux au sein d'espaces spécifiques et clôturés. La rénovation urbaine des quartiers amstellodamois du XIXe siècle intègre alors la construction d'espaces de jeux qui signent les débuts d'une tradition hollandaise. Cependant, une grande majorité de ces espaces sont privés et restent, durant plusieurs décennies, réservés aux enfants issus du milieu bourgeois. Un statut qui évoluera avec l'intervention d'Aldo van Eyck dès 1947.

En effet, au lendemain de la 2de Guerre Mondiale, le département des travaux publics d'Amsterdam fait appel à l'architecte pour la conception de nouveaux terrains de jeux en centre-ville. Les villes hollandaises ayant été particulièrement touchées par les bombardements nazis, le service d'urbanisme d'Amsterdam fait le choix de réinvestir les nombreux terrains laissés vacants en y installant des aires de jeux. Leur développement progressif en a fait un ensemble de lieux publics sécurisés, répandus à travers la ville. L'aire de jeux n'est alors plus un privilège mais un espace ouvert et accessible à tous.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Une innovation et une véritable réussite mises en avant par l'architecte hollandais Elger Blitz dans un numéro spécial de la revue espagnole *Paisea* consacré au jeu :

> « Ces aires de jeux, qui forment désormais un réseau dense qui s'étend depuis le centre de la ville jusqu'aux nouveaux quartiers périphériques, ont été une grande réussite au moment de promouvoir la collectivité dans une ville qui avait été dévastée par la guerre. Les aires de jeux de van Eyck transformaient des terrains vagues et des espaces indéfinis en véritables espaces publics qui créaient un sentiment de communauté, non seulement pour les enfants, mais aussi – voire même plus – pour leurs parents et les amis de leurs parents. » [1]

Ces premières aires de jeux construites par van Eyck marquent le début d'un travail plus poussé auprès des enfants et d'une collaboration de plus de 30 ans entre l'architecte et la ville. En effet, il est l'un des rares architectes reconnus à avoir pris en compte les enfants comme un facteur essentiel en architecture et en urbanisme.

## ii. L'enfant, un citoyen à part entière

Partant du constat que l'espace public n'est pas toujours adapté aux plus jeunes alors qu'un nombre croissant d'enfants occupent la ville, van Eyck développe une théorie visant à réintroduire l'enfant dans un milieu urbain qui lui était hostile jusqu'alors. Il diffuse sa théorie à travers des articles, des conférences et toutes sortes d'écrits publiés ou non, qui seront rassemblés en 2008 en un seul et même ouvrage par les architectes V. Ligtelijn et F. Strauven.

En introduction de l'un des textes phares écrits par van Eyck et intitulé *The Child the City and the Artist*, les auteurs présentent le point de vue de l'architecte hollandais :

> « Plutôt que d'approcher l'enfant comme un objet d'attention pédagogique, Van Eyck le voit comme le parangon du potentiel de l'humain "pur", comme un retour perpétuel et toujours nouveau vers les facultés humaines élémentaires, en premier lieu l'imagination et la créativité. À la suite de T.S. Eliot [2], il voit l'enfant comme un symbole de l'origine qui inclut sa fin, comme la promesse d'une existence humaine complète. De là, il le voit comme une pierre



ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

1 Elger Blitz, "El Poder Del Juego," *Paisea*, no. 22 (September 2012): 6–13.
2 Poète et philosophe américain du début du XX$^{e}$ siècle.

L'aire de jeux de Zeedijk sous la neige

Photographie Ed van der Elisken © Nederlands fotomuseum, Rotterdam in Eyck, Aldo van, Vincent Ligtelijn, and Francis Strauven. *Aldo Van Eyck Writings*. Amsterdam: SUN, 2008, p. 110.

« Vous savez tous ce qu'il se passe après une importante tempête de neige. L'enfant prend la suite – il est temporairement le seigneur de la ville. Vous le voyez courir dans toutes les directions, ramassant de la neige sur les voitures gelées. Un sort miraculeux du ciel, une brève correction au bénéfice des enfants délaissés. C'est à vous maintenant de concevoir quelque chose pour l'enfant de plus durable que la neige – même si moins abondant, quelque chose qui ressemble à la neige, qui provoque le mouvement de l'enfant sans entraver les autres formes essentielles du mouvement urbain. »

Sujet soumis à des étudiants de l'Université Washington à Saint-Louis.

Aldo van Eyck, Vincent Ligtelijn, and Francis Strauven, *Aldo Van Eyck Writings* (Amsterdam: SUN, 2008).

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

de touche pour une véritable urbanité. Les villes ne peuvent être humaines que si elles sont aussi dessinées pour les enfants. » [3]

Le postulat de départ de van Eyck est en effet le suivant : l'enfant est un citoyen, au même titre que l'adulte, donc la ville doit aussi être conçue pour lui. Si cela n'est pas le cas, alors la ville n'est pas faite pour le citoyen et n'est plus une ville.

Partant de ce principe, il cherche à "réintroduire l'enfant comme une composante essentielle de la ville" et ce en établissant un rapport constant et réciproque entre la ville et l'enfant :

> « Un jardin d'enfants réussi, c'est un monde où l'homme redécouvre l'essentiel, où la ville redécouvre l'enfant. Nous n'avons pas le droit d'attendre de l'enfant qu'il découvre la ville, sans avoir nous-mêmes le désir que la ville découvre l'enfant. » [4]

Il s'agit donc, pour van Eyck et pour les aménageurs de manière générale, de rétablir une interaction entre la ville et l'enfant : "que l'enfant redécouvre la ville", c'est-à-dire qu'il l'occupe et qu'il se l'approprie pour que "la ville le redécouvre", qu'elle l'accueille et lui permette de grandir dans un environnement adapté. Le jeu apparaît alors comme l'activité essentielle à travers laquelle l'enfant va pouvoir investir la ville et donner vie à cette interaction. Une interaction qui se produit en premier lieu dans des endroits spécifiques et dédiés : les espaces de jeux. Des lieux où l'enfant pourra s'abandonner à l'activité ludique et laisser libre cours à son imagination.

L'idée de van Eyck est alors de quadriller l'espace urbain en y insérant, partout où cela est possible, des espaces de jeux, de tailles variables.

Pour appuyer cette idée, il s'appuie sur l'image de la ville recouverte par la neige qui devient un terrain de jeux géant pour les enfants.

### iii. L'image de la neige & son application, le réseau ludique

Van Eyck développe sa théorie à partir de son observation de la ville enneigée : une fois la neige tombée, les enfants sortent aussitôt dans la rue pour jouer, faire des glissades, des bonshommes ou des boules de neige. Tout à coup, ils s'approprient la ville et la ville semble leur appartenir.



ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

3 Aldo van Eyck, Vincent Ligtelijn, and Francis Strauven, *Aldo Van Eyck Writings* (Amsterdam: SUN, 2008).
4 Ibid.

Localisation des 736 aires de jeux dessinées par Aldo van Eyck à Amsterdam

Dessin © Francis Strauven, 1980 in Eyck, Aldo van, Vincent Ligtelijn, and Francis Strauven. *Aldo Van Eyck Writings*. Amsterdam: SUN, 2008, p. 101.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Mais ce phénomène n'est que temporaire et c'est justement ce que déplore l'architecte hollandais :

> « Regardez la neige !
> Un sort miraculeux des cieux – une brève correction.
> Soudain, l'enfant est le seigneur de la ville.
> Mais la joie de ramasser la neige sur les véhicules immobilisés est de courte durée.
> Offrir à l'enfant quelque chose de plus durable que la neige – mais peut-être moins abondant. » [5]

Cette image de la ville sous un manteau neigeux lui paraît tellement significative qu'elle devient le point de départ d'un projet qu'il soumet à ses étudiants.

Cela met en évidence la volonté de l'architecte de faire de la ville entière un terrain de jeux, d'offrir à l'enfant des opportunités de s'exprimer et de s'approprier l'ensemble de l'espace urbain. Il souhaite retrouver la même sensation qu'après des chutes de neige en créant à l'intérieur même de la ville un réseau d'aires de jeux. Une théorie qu'il appliquera à la ville d'Amsterdam dès 1947.

Partant de cette volonté de créer un maillage d'espaces de jeux, van Eyck procède méthodiquement.

Il souhaite ajouter aux *parcs de jeux* [6] existants, fermés, et généralement privés, des *terrains de jeux* publics, ouverts sur le reste de l'espace urbain. Il commence dans un premier temps par investir tous les espaces suffisamment grands pour accueillir de véritables espaces de jeux : dents creuses, terrains vagues, places et rond-point inoccupés… espaces privés ou publics, pour la plupart restés vacants suite aux destructions de la guerre.

De cette manière, il redonne aux enfants des espaces jusqu'alors inoccupés ou abandonnés, apportant en même temps plus de vie au cœur-même de la ville. Il inscrit ainsi dans la trame urbaine un premier

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

5 Ibid.
6 Quand en français, on utilise principalement le mot *aire de jeux* pour désigner tout type d'aménagement pour enfant, l'anglais dispose d'un vocabulaire plus riche et plus précis :
– *Playgarden* désigne l'aire de jeux fermée et le plus souvent privée, que l'on appellera *parc de jeux*.
– *Playground* désigne l'aire de jeux non clôturée et publique, on utilisera ici l'expression *terrain de jeux*.
– Enfin, le *play equipement* est un (ou deux maximum) élément de mobilier pour le jeu, isolé, que l'on peut assimiler à un *square*.



ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

AVANT

APRÈS INTERVENTION DE VAN EYCK

Van Boetzelaerstraat, 1964. (en haut)
Playground Mendes da Costahof, 1957. (au milieu)
Playground Zaanhof, 1948. (en bas)

Photographies © Municipal Archive Amsterdam in Eyck, Aldo van, Vincent Ligtelijn, and Francis Strauven. *Aldo Van Eyck Writings*. Amsterdam: SUN, 2008, p. 111, 117 & 122.

ECOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANCY
DOCUMENTS SOUMIS À DROIT D'AUTEUR

réseau de *terrains de jeux* qui viennent densifier la trame existante des *parcs de jeux* et être absorbé par le tissu urbain sans pour autant que celui-ci ne perde son identité.

Il poursuit dans un second temps son travail, en investissant cette fois des espaces libres mais de taille réduite, sur lesquels il peut installer un ou deux éléments de mobilier pour le jeu. Il arpente ainsi la ville, à la recherche d'emplacements adaptés :

> « Si j'arrive à en trouver cinq cents, on aura alors, entre deux jardins d'enfants, cinq ou six aires de jeux publiques et entre ces aires de jeux, encore de petits emplacements avec un ou deux équipements de jeux. La possibilité donnée à l'enfant de découvrir son corps en mouvement est alors optimale dans la ville. » [7]

Il met ainsi en application dans la ville d'Amsterdam sa théorie des "point interstitiels" : il donne aux enfants la possibilité de s'approprier tous les espaces vacants, quelle que soit leur taille ou leur forme.

> « En créant maintenant absolument partout dans la ville un réseau aux mailles aussi fines que possible d'objets dont l'enfant peut dire : "ça, c'est à moi", on est en mesure de localiser le danger. Que les aires de jeux côtoient la circulation, que quelques mètres à peine les séparent des camions il y a pourtant moins de risques à ce qu'elles existent plutôt qu'elles n'existent pas. » [8]

Van Eyck contribue ainsi à la reconstruction urbaine de l'après-guerre et réussit à réintroduire l'enfant dans la ville tout en s'insérant dans le tissu urbain existant.

Suite au succès que rencontreront tous ces espaces de jeux dans le centre-ville, l'architecte sera amené par la suite à en construire d'autres en banlieue. Il en concevra au total plus de 700 et accomplira sa volonté de faire redécouvrir la ville à l'enfant, et inversement, faisant d'Amsterdam une ville "humaine" -pour reprendre ses termes- puisqu'adaptée à tous les citoyens, y compris les enfants.

Si, à l'échelle urbaine, le travail de van Eyck de planification est particulièrement innovant, il en est de même à l'échelle de l'objet : si l'on considère l'aménagement de l'aire de jeux en elle-même et les équipements, son approche est tout aussi originale, nous reviendrons sur cette échelle plus tard.

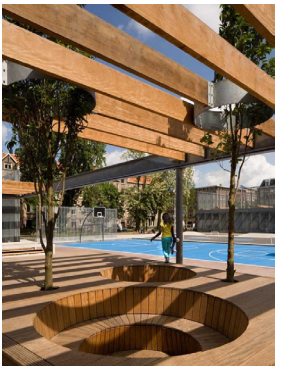
ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS A DROIT D'AUTEUR



7 Eyck, Ligtelijn, and Strauven, *Aldo Van Eyck Writings*.
8 Vincent Romagny, *Anthologie aires de jeux d'artistes* (Golion: Infolio, 2010).

Meerpark est un espace vert situé à l'est d'Amsterdam. Son réaménagement par l'agence de paysagisme Carve illustre la volonté de le transformer en un lieu de jeu et de sport pour toutes les générations, prenant exemple sur les réalisations de van Eyck.

Photographies © Carve, *http://www.carve.nl/nl/item/6*



À van Beuningenplein, la place centrale est conçue pour les sports et les jeux. Elle intègre plusieurs équipements : deux tours d'escalade avec des toboggans, un bac à sable, des aires de repos, des balançoires, un hamac… Offrant des défis pour tous les âges.

Photographies © Ewout Huibers
*www.archdaily.com/337763/van-beuningenplein-concrete/*

Si le travail accompli par van Eyck sur les aires de jeux d'Amsterdam n'est pas la partie la plus connue de son œuvre, elle n'en est pas moins innovante. D'autant plus qu'elle se détache du courant fonctionnaliste qui se développe à l'époque, puisque chacune de ses aires de jeux est originale et adaptée à son contexte. Van Eyck développait déjà l'idée d'une conception "sur-mesure" que ne partageaient pas le reste des membres du CIAM.

Malgré tout, ce travail, aussi bien théorique que pratique sert encore de modèle aujourd'hui pour bon nombre de concepteurs d'aires de jeux et notamment pour Elger Blitz, architecte de l'agence hollandaise Carve :

> « Les villes hollandaises ont été historiquement riches en lieux désignés comme "aires de jeux". Durant les 20 dernières années, beaucoup de ces lieux ont été restaurés dans le contexte de la rénovation urbaine. La tradition hollandaise et spécialement le travail d'Aldo van Eyck nous ont fait comprendre que dessiner une aire de jeux peut avoir un grand impact et qu'il peut y avoir plus que des jeux pour enfants. Jouer peut être la base pour le développement de l'espace public. C'est précisément ce que nous avions à l'esprit quand nous avons conçu le "Meerpark" et le "van Beuningenplein" à Amsterdam. » [9]

La théorie développée par van Eyck sur la question de la planification des aires de jeux semble cependant difficilement applicable dans le contexte actuel où la voiture est omniprésente et occupe en ville tous les "espaces interstitiels" qui auraient pu être investis par les enfants.

En revanche, en périphérie et plus particulièrement dans les zones pavillonnaires, le tissu urbain moins dense laisse de vastes étendues que les enfants pourraient investir, à partir de quelques équipements pour le jeu.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR



◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

9 Blitz, "El Poder Del Juego."

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

# Conclusion

Les enjeux décrits ici sont ceux qui ont suscité une prise de conscience vis-à-vis de la condition de l'enfant urbain et qui ont conduit à la naissance des premières aires de jeux publiques. Ces enjeux concernent uniquement le bien-être de l'enfant urbain.

Dans le contexte actuel, ils sont pourtant loin d'être les seuls. Dans un environnement urbain de plus en plus contraint, les espaces consacrés aux enfants se réduisent peu à peu et ne sont guère adaptés à leurs besoins.

Or les besoins ludiques sont d'autant plus fondés dans le contexte actuel. D'une part, le temps libre de l'enfant est de plus en plus restreint puisqu'il est occupé entre l'école, les activités extrascolaires et son domicile. D'autre part, les activités virtuelles, télévision, jeux vidéo, ordinateur, sont aujourd'hui dominantes chez une majorité des enfants dès leur plus jeune âge, limitant le temps passé à l'extérieur.

Une situation accentuée par l'offre insuffisante et inadaptée d'espaces de jeux en ville.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

# Partie II

# Aménagement, du standard au sur-mesure

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Dans cette seconde partie, je souhaite dégager les enjeux et les problématiques qui guident la création des aires de jeux actuelles, pour mieux comprendre les évolutions subies par ces espaces depuis une dizaine d'années.

Je m'attacherai dans un premier temps à définir les contraintes qui dirigent les aménageurs dans la conception et la construction d'espaces ludiques pour ensuite étudier la transition actuelle entre aire de jeux standard et sur-mesure et tester la satisfaction des usagers vis-à-vis de ces deux typologies.

# 1. Contraintes

Au même titre que tout équipement public, la conception d'aires de jeux est soumise à plusieurs types de contraintes. Celles-ci sont d'autant plus nombreuses que ces espaces s'adressent aux enfants, un public particulièrement vulnérable du fait de son développement psychique et moteur inachevé. Une situation qui le laisse en position d'infériorité par rapport à l'adulte et exposé à des risques physiques importants. Ces conditions font des enfants une catégorie de population particulièrement sensible dans la ville actuelle, vis-à-vis de la voiture, des aménagements inadaptés... mais aussi des adultes eux-mêmes. En effet, les parents sont de plus en plus méfiants et les enfants de moins en moins indépendants, dans un contexte où les médias ne font qu'accentuer le phénomène. Devant cette inquiétude grandissante, on cherche à limiter au maximum l'exposition au danger, quitte à limiter la liberté de l'enfant et à entraver ses possibilités d'expression ludique.

Les concepteurs font face à des contraintes qui se développent et évoluent sans cesse, devenant de plus en plus difficiles à appréhender. Entre limite à l'inventivité et stimulation créative, celles-ci doivent alors être prises en compte en amont du projet de manière à ne pas entraver la satisfaction des besoins ludiques.



## i. Normes & réglementations

Les contraintes majeures qui guident les maîtres d'ouvrage et les concepteurs depuis la commande jusqu'à la réception de l'espace ludique sont en premier lieu législatives.[1]

Les aires de jeux faisant partie du domaine public, le maire est responsable de la majorité des accidents qui peuvent s'y produire. Il est donc important pour les professionnels et les services spécifiques des collectivités locales de connaître les textes et leur portée.

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

1 Les textes législatifs portant sur les aires de jeux sont de deux formes : les règlementations (décrets ou arrêtés) et les normes. Les premières imposent aux collectivités locales des "prescriptions essentielles de sécurité", relatives aux équipements de jeux et aux aires elles-mêmes. Les secondes, en revanche, ne présentent aucun caractère obligatoire, elles offrent simplement une certaine forme de garantie si elles sont respectées. Ces textes s'appliquent essentiellement à la normalisation des équipements mais peuvent aussi porter sur la conception, la mise en œuvre ou encore la maintenance.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS A DROIT D'AUTEUR

Devant la quantité de normes et de règlementations portant sur l'aménagement des espaces de jeux, les aménageurs sont obligés de faire appel à des bureaux d'études spécifiques, qui appréhendent la totalité des textes. Ces derniers étudient la conformité des équipements pris indépendamment en fonction de leur typologie (glisser, grimper, sauter, tourner, se balancer...) puis les vérifications sont faites sur l'ensemble de l'aire de jeux dans un second temps (elles concernent notamment les distances de sécurité.)

Qu'il s'agisse de règlementation ou de norme, l'objectif visé est toujours le même : éloigner voire supprimer le danger pour limiter les risques d'accidents. Un objectif paradoxal dans un lieu où l'un des enjeux premiers est l'apprentissage du risque. En effet, s'il est important de prendre en compte le risque, il ne faut pas l'éradiquer pour autant. Il constitue la base de l'éducation de l'enfant et pour cette raison doit être contrôlé au lieu d'être supprimé.

Cette situation ne fait que s'accentuer dans le contexte actuel où, d'une part, les enfants sont de plus en plus protégés et, d'autre part, les parents se retournent vers les services publics au moindre problème, leur faisant porter toutes les responsabilités.

Devant de tels enjeux, la "sursécurité" devient la règle et les espaces ludiques s'appauvrissent peu à peu pour devenir des lieux sans intérêt, largement critiqués par le CERTU :

> « Cet arsenal normatif et règlementaire ne constitue pas pour autant une solution miracle, d'autant que l'enfant est capable de jouer avec son environnement tout entier (arbres, constructions diverses...). Nous devons privilégier l'éducation, la pédagogie, dont l'apprentissage du risque n'est pas la moindre des composantes. En ce sens, protéger excessivement l'enfant peut diminuer l'intérêt du jeu auquel il s'adonne. » [2]

Au lieu d'être captivant et amusant, le jeu devient alors fastidieux, entraînant un délaissement progressif des espaces normalisés. Cette lassitude est liée en grande partie au fait que ces jeux, excessivement sûrs, ne satisfont pas le besoin de risques, essentiel au bon développement de l'enfant.

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

2 *Centre d'études sur les réseaux, les transports, l'urbanisme et les constructions publiques (CERTU), ed., Jeu et détente: prise en compte dans l'aménagement de l'espace public, Références 28 (Lyon: CERTU, 2002).*

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Cette volonté de prévention et de protection vis-à-vis des enfants est relativement récente. L'artiste Nathalie du Pasquier se souvient en effet du temps où les enfants étaient plus libres et autonomes qu'aujourd'hui :

> « Quand j'étais petite, les marelles étaient dessinées par les enfants sur le sol, avec une craie, un caillou… Toutes ces règlementations n'existaient pas qui aujourd'hui protègent de tout, y compris de l'apprentissage du risque. Les enfants tombaient par terre se faisaient mal aux genoux, suçaient le morceau de craie s'ils en avaient envie ou mettaient le caillou dans la bouche, et les parents n'en savaient rien. (…) Les enfants qui jouent font des choses dangereuses et cela fait partie de leur éducation. Aujourd'hui, comme les jeux sont dessinés par les adultes, tous les risques sont prévus afin d'être éliminés.» [3]

En dépit de cette absence de règlementation, les accidents n'étaient pas beaucoup plus nombreux il y a quarante ans. Cette surprotection n'aurait donc pas d'impact significatif sur les dommages survenus dans les aires de jeux mais elle semble en avoir en revanche sur l'éducation et le développement des enfants. Du fait de cette obsession sécuritaire, ces derniers sont en effet de moins en moins autonomes et téméraires.

C'est pour cette raison que la valeur primordiale de la sécurité dans les espaces de jeux est aujourd'hui largement critiquée par les chercheurs, et plus particulièrement par les psychologues, qui encouragent à faire confiance aux enfants, à les laisser apprendre par eux-mêmes.

De ce point de vue, il est de la responsabilité de l'aménageur de proposer plusieurs niveaux de difficultés et des types de risques variés (hauteur, vitesse, etc.) pour permettre à l'enfant de progresser par lui-même en se fixant des défis pour maîtriser peu à peu le risque.

Cette question, n'étant pas seulement restreinte au contexte français, elle est également d'actualité aux États-Unis notamment, comme le montre ici le journaliste John Tierney :

> « Quelques chercheurs questionnent aujourd'hui la valeur primordiale de la sécurité dans les aires de jeux. Même si l'enfant souffre moins de blessures physiques – et cela est évidemment contestable – les critiques disent que ces aires de jeux peuvent retarder le développement émotionnel, laissant l'enfant avec des



ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

3 *Liliane Messika, Imagin'aires de jeux. L'enfant, le jeu, la ville (Paris: Editions Autrement, 2000).*

anxiétés et des peurs qui sont au bout du compte pire qu'un os cassé. (...)

Quelques fois, bien sûr, leur maîtrise échoue, et les chutes sont la forme la plus commune des blessures d'aires de jeux. Mais cela cause rarement des dommages permanents, ni physique, ni émotionnel. Quand certains psychologues – et de nombreux parents – sont inquiets qu'un enfant ayant subi une mauvaise chute développe une peur de la hauteur, des études ont prouvé le contraire : un enfant blessé lors d'une chute avant l'âge de 9 ans aura probablement moins peur de la hauteur qu'un adolescent. » [4]

Il est donc essentiel de mettre l'enfant face à des dangers, qu'il appréhendera peu à peu et qui conditionneront son développement physique et mental. Les chutes et les peurs faisant partie intégrante du processus d'apprentissage, elles ne doivent pas être exclues des espaces dédiés aux enfants.

Loin d'être favorable à l'enfant, la surprotection qui se développe actuellement peut parfois même produire un effet contraire à celui recherché à l'origine. C'est ce que prouve une étude[5] réalisée en Angleterre et en Australie : les fractures du bras auraient augmenté depuis l'apparition des sols amortissants.

Cela montre que dans un environnement censé être plus sûr, la prise de risques de l'enfant ne fera qu'augmenter parce qu'il a tendance à surestimer les capacités de protection de ces aménagements. En ce sens, la 'sursécurité' peut devenir un danger réel puisqu'elle endort la vigilance de l'enfant, mais aussi celle des parents.

Il est alors nécessaire de bien distinguer risques 'utiles' et 'inutiles'. En effet, les risques nécessaires au bon développement des plus jeunes doivent être contrôlés et visibles pour que l'enfant en ait pleinement conscience. Les risques à éviter sont, au contraire, ceux qui ne seraient pas repérables par l'enfant.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

4 *John Tierney, "Can a Playground Be Too Safe?," The New York Times, July 18, 2011, http://www.nytimes.com/2011/07/19/science/19tierney.html*.a new study suggests.»,»URL»:»http://www.nytimes.com/2011/07/19/science/19tierney.html»,»ISSN»:»0362-4331»,»author»:[{«family»:»Tierney»,»given»:»John»}],»issued»:{«date-parts»:[[«2011»,7,18]]},»accessed»:{«date-parts»:[[«2015»,3,31]]}}]},»schema»:»https://github.com/citation-style-language/schema/raw/master/csl-citation.json»}

5 Étude menée par David Ball, professeur de gestion du risque à l'université Middlesex à Londres.

Malgré tout, le respect des normes et des règlementations reste un fondement indispensable pour les maîtres d'ouvrage qui cherchent avant tout à se décharger de toute responsabilité vis-à-vis des enfants. Sont-elles pour autant des entraves à la création et à l'originalité ? Les réalisations de l'agence Base prouvent le contraire. En effet, si l'aspect règlementaire tend à uniformiser la plupart des aires de jeux, certains concepteurs s'en servent au contraire pour les détourner et créer des jeux innovants. C'est notamment le cas de l'agence BASE qui consacre une grande partie de son activité aux jeux pour enfants, alliant le ludique et l'esthétique dans des espaces originaux.

Du point de vue du détournement des normes et de la réponse au besoin de prise de risques des enfants, l'aire de jeux du parc de Belleville à Paris est une de leurs plus belles réussites.

> *Aire de jeux du parc de Belleville*

Ouverte au public en 2008, cette aire de jeux vient remplacer la précédente qui avait été fermée en 2002 parce qu'elle ne respectait pas la nouvelle règlementation européenne. Ce nouvel espace est né d'une concertation avec les futurs usagers, parents et enfants, qui avait mis en évidence trois éléments clefs, le risque, l'exploration et la recherche, intégrés au cahier des charges comme objectifs principaux des concepteurs. Pour répondre à ces enjeux, BASE fait de la prise de risque le fondement du projet. Ainsi, le dispositif spatial encourage et assume le risque tout en le contrôlant. Le projet donne à l'enfant la possibilité de jouer en se faisant peur et en se confrontant à plusieurs types de dangers.

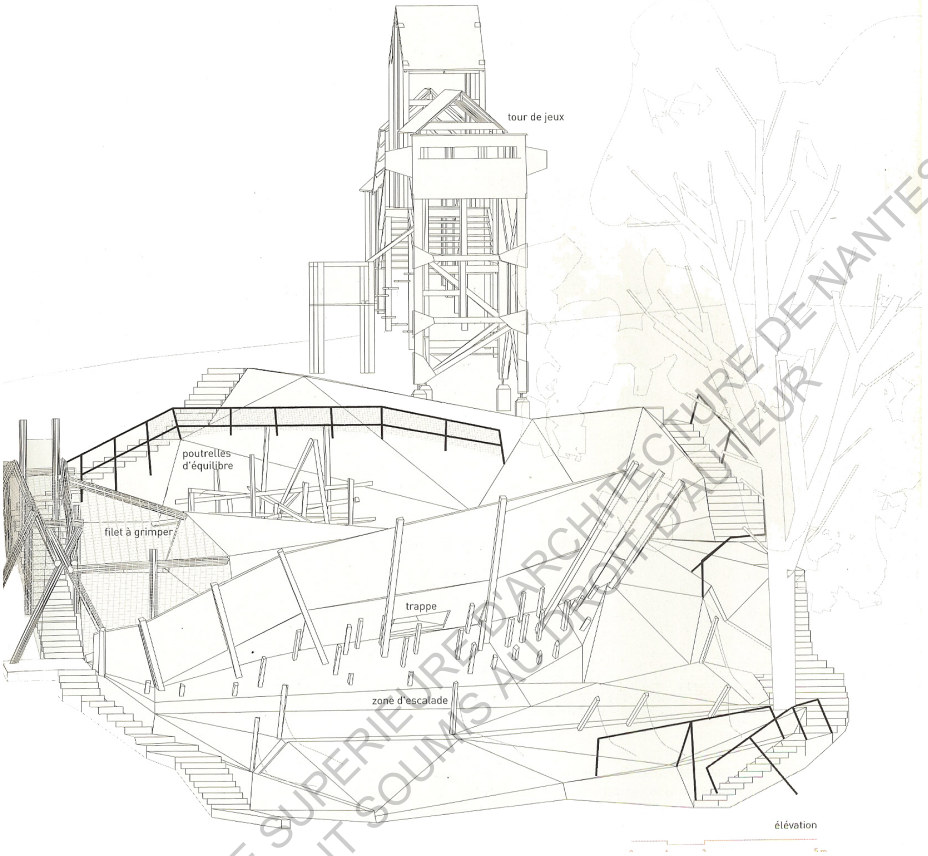
De ces intentions, résulte une structure imposante et étonnante, un environnement inhabituel que les enfants sont pressés de découvrir. L'aire de jeux s'étend en effet sur une surface de près de 1000 m², avec un dénivelé de 12 mètres. Une falaise artificielle que l'on peut escalader par plusieurs faces, proposant divers niveaux de difficultés. Devant les possibilités qui s'offrent à lui, chaque enfant peut ainsi choisir les équipements qui lui conviennent le mieux pour progresser à sa vitesse.

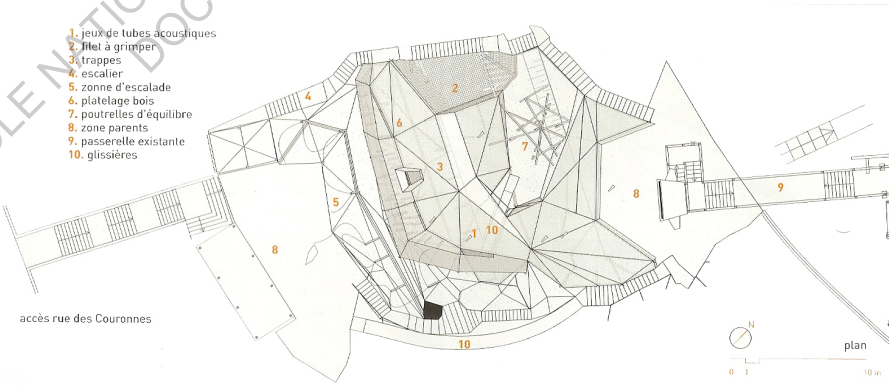
ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

RCHITECTURE DE NANTES
OIT D'AUTEUR

L'aire de jeux du parc de Belleville, paysagistes BASE

*Photographies © BASE, http://www.baseland.fr/fr/sports-jeux/paris-aire-de-jeux*




ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Plan et élévation © *BASE in Charlotte Fauve, "Même Pas Peur," Ecologik, no. 22 (September 2011): pp. 53, 56.*

Si la réaction des parents, qui se montrent inquiets au premier abord devant cette aire de jeux atypique, est compréhensible, elle n'est pas justifiée pour autant puisque les normes ont été respectées, autant que pour des aires de jeux classiques. Mais elles sont été réinterprétées, de manière à coller au projet :

> « Pour réaliser un tel ouvrage, il a fallu jongler avec les normes de sécurité en vigueur. Car, contrairement aux apparences, ces dernières ont évidemment été scrupuleusement respectées. Hauteurs acceptables de chute, inclinaisons maximales des pentes, distances de sécurité, tout est parfaitement contrôlé. 'Les normes ont été réinterprétées dans le bon sens du terme, note Gérard Chopinet de la Direction des parcs, jardins et espaces verts à la Mairie de Paris (maître d'ouvrage). Il s'est agi de tirer l'esprit de chaque règle, de comprendre dans quel but elle avait été rédigée. Toutes les normes de sécurité ont ainsi été adaptées au cas par cas à ce projet atypique.' Car, en France, note Clément Willemin, 'les normes de sécurité sont établies pour des cas types, avec des aires plates et bien délimitées. Ici, tous les jeux sont agglomérés les uns contre les autres, et l'interprétation a consisté à considérer tantôt un ensemble – la réalité des pratiques – tantôt des juxtapositions pour estimer les distances de sécurité.' »[6]

Cette aire de jeux ayant connu un véritable succès dès son ouverture, elle a servi de modèle à d'autres concepteurs et a été pour l'agence BASE, le premier élément d'une série d'aires de jeux tout aussi audacieuses, implantées à Lyon et à Bordeaux. Un ensemble de réalisations prouvant qu'il est possible d'accorder innovation et respect de la règlementation.

### ii. Les conditions d'un jeu durable

Le discours écologique ayant fait son chemin, les aménageurs sont amenés à penser les équipements de jeu à plus long terme, envisageant leur usage pour plusieurs générations.

La préoccupation durable, relativement récente, est alors intégrée au projet dès les premières esquisses. Maintenance, entretien mais aussi dégradation et vandalisme sont des paramètres à prendre en compte en fonction du contexte dans lequel s'insère l'espace de jeux.

Des variables qui ont un impact sur plusieurs aspects du projet. En premier lieu, elles peuvent influencer fortement le choix des matériaux. Le bois, par exemple, est immédiatement exclu dans certains quartiers,

6 *Charlotte Fauve, "Même Pas Peur," Ecologik, no. 22 (September 2011): 50–58.*

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

où il risquerait d'être dégradé rapidement. Dans ce cas, les matériaux privilégiés sont le béton et le métal, qui n'offrent pas moins de possibilités.

Si l'entreprise Archi Made Folies conçoit aujourd'hui une grande majorité de ses jeux en ferrociment, matériau solide et résistant qui laisse une grande liberté de création, son créateur Thierry Gourio regrette de ne pas pouvoir utiliser des matériaux plus divers :

> « Dans le jeu de plein air, on est limité par la maintenance que les villes et collectivités locales refusent de faire. Eux ce qu'ils veulent c'est ne plus rien avoir à faire dessus et ça nous limite énormément pour l'utilisation de tissus, de cordes… (…) Je trouve que c'est ça la limite qu'on a le plus pour concevoir des jeux, c'est la maintenance. J'aimerais bien utiliser des matériaux plus fins et plus délicats, des tissus, des cordages, avoir des coussins, des alcôves. » [7]

L'entretien mais aussi la délinquance sont ainsi deux paramètres qui influent sur le choix des matériaux. C'est en partie pour des questions de maintenance que les bacs à sable ont peu à peu disparu des aires de jeux. Cet aménagement demandant en effet un temps d'entretien régulier pour assurer une certaine hygiène, il a été éradiqué des espaces de jeux dans de nombreuses communes. Cette suppression provient dans une majorité des cas d'une décision des services techniques prise en dépit du rôle fondamental que remplissait un tel matériau dans l'éveil sensoriel des plus jeunes. Un exemple parmi d'autres révélant le caractère prépondérant de l'aspect pratique au détriment du ludique.

D'autre part, la forme des équipements est également influencée par la fréquentation de l'espace de jeux. En effet, les espaces qui restent ouverts la nuit, quand ils comportent des cachettes ou des lieux isolés, deviennent facilement des toits pour les sans-abris. Cet usage ne serait pas nécessairement problématique s'il ne se prolongeait pas la journée, empêchant les enfants de profiter des espaces qui leur sont à l'origine dédiés.

Un problème auquel les paysagistes de BASE font face en limitant les zones abritées et en favorisant les espaces libres :

> « 'Il y a également l'éternel problème du vandalisme. Que deviennent à la nuit tombée les bateaux échoués dans le sable qui font la joie de dizaines d'enfants-pirates durant la journée ? Il arrive souvent que les cabanes hébergent des trafics en tout genre et qu'alors on décide de leur couper la tête. Aux concepteurs de faire preuve de créativité, car une cabane n'a pas besoin de ressembler au stéréotype de l'abri en bois perché dans les arbres. ''Les enfants



ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENTS SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

7 *Thierry Gourio, Entretien "Nous, on est un peu atypiques," février 2015.*

ont une imagination bien plus développée que les adultes qui leur permet d'interpréter de mille façons un lieu", assure Clément Willemin, paysagiste de l'agence BASE. » [8]

En plus d'effacer le problème du squat, cette solution offre aux enfants des étendues où ils peuvent laisser libre cours à leur créativité. L'agence révèle ainsi son entière confiance dans la capacité inventive des plus jeunes qui transformeront rapidement ces espaces en mondes imaginaires.

Les concepteurs d'aires de jeux sont soumis à un ensemble de contraintes qui doivent être prises en compte dès l'esquisse du projet. Celles-ci ne doivent pas pour autant compromettre le caractère ludique de ces espaces et leur capacité de réponse aux besoins de l'enfant.

C'est pourtant ce qu'il advient généralement. Les aires de jeux traditionnelles respectent à la lettre les règlementations et normes auxquelles elles sont soumises. Cela conduit à une standardisation à laquelle refusent de se soumettre certains concepteurs, qui réussissent, tout en respectant les règles et en s'adaptant aux contraintes du contexte, à produire des aires de jeux originales et esthétiques, répondant généralement mieux aux besoins ludiques. C'est le cas de BASE mais aussi d'autres concepteurs dont nous étudierons les réalisations par la suite. En faisant des contraintes non pas des freins mais des dynamiques créatives, ils conçoivent des espaces innovants qui, au lieu de pénaliser l'expression ludique, la stimule.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

8 *Margaux Darrieus, "Aires de Jeux," AMC, no. 225 (Juin-juillet 2013): 77-87.*

## 2. La solution courante : le jeu 'catalogue'

Quand le contexte moderne a conduit à l'échelle urbaine, à un modèle de ville dont le fonctionnalisme est le maître-mot, il a également eu un impact à l'échelle de l'espace public et plus particulièrement sur les espaces ludiques et leurs équipements. En effet, la production de masse étant devenue une règle quasi universelle et applicable dans tous les domaines, les aires de jeux n'y ont pas échappé et le contexte moderne a poussé les fabricants de mobilier de jeu à produire en série. Les aménagements sont ainsi fabriqués efficacement, garantissant aux industriels la rentabilité qu'ils recherchent, et leur mise en œuvre est rapide, facilitant la tâche des maîtres d'ouvrage.

Un mode de production qui a conduit à une uniformisation des espaces ludiques et à la production d'aires de jeux 'catalogue'[1] ne répondant qu'en partie aux besoins enfantins.

### i. Entre standardisation & adaptation

La première conséquence découlant immédiatement de ce mode de production est une uniformisation de l'équipement de jeu et même de l'aire de jeux. Quelle que soit la ville dans laquelle on se trouve, les aires de jeux se ressemblent fortement. L'espace de jeux type est ainsi construit sur un revêtement de sol synthétique et amortissant, limitant les risques en cas de chute, et elle accueille des équipements classiques : balançoire, toboggan, jeux à ressorts, etc. qui eux-mêmes sont standardisés pour répondre aux exigences normatives.

> « Ainsi où qu'on se trouve, à Paris, New York ou Tokyo, on voit exactement le même cheval rouge sur ressort, sans qu'il n'y ait aucune différenciation technique ou esthétique. »[2]
> Jean de Loisy, directeur de programmes pour la mission des célébrations de l'an 2000 à Avignon.



ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

1 Ce type d'équipements de jeux étant proposé par les industriels et choisi par les maîtres d'ouvrages dans des catalogues, le terme de 'jeu catalogue' est couramment employé par les différents acteurs pour désigner une aire de jeux aménagée de cette manière. Ce terme s'oppose à celui de 'jeu sur-mesure' qui désigne un équipement unique, spécialement conçu pour le contexte dans lequel il s'inscrit.
2 *Liliane Messika, Imagin'aires de jeux. L'enfant, le jeu, la ville (Paris: Editions Autrement, 2000).*

Cette uniformisation est alors une des raisons majeures expliquant leur rejet par les maîtres d'ouvrage. Leur caractère standard va en effet à l'encontre de leur volonté d'intégration paysagère. Ceux-ci recherchent en effet de plus en plus la singularité des espaces de jeux qu'ils aménagent.[3] Une logique d'autant plus valable à Nantes, connue comme la 'ville de la créativité'. Ce raisonnement s'oppose totalement à celui des industriels qui ont fait un investissement et cherchent à le rentabiliser au maximum en diffusant leurs équipements dans toutes les villes.

Ce phénomène est tout autant critiqué par les concepteurs et notamment par l'architecte-designer Martine Bedin. Parce qu'elles ne correspondent pas aux problématiques réelles des espaces de jeux mais la logique marchande des industriels, les aires de jeux 'catalogue' n'auraient que peu d'intérêt pour les usagers, adultes et enfants :

> « Mais ce qu'on propose aux enfants dans les aires de jeux qui leur sont réservées (et j'emploie ce terme à dessein plutôt que 'consacrées'), ce sont des objets banals, les mêmes objets qui sont installés dans tous les squares, quelle que soit leur forme, quelle que soit leur taille, quelle que soit leur situation géographique, quel que soient le climat ou la latitude. C'est une production industrielle pour un marché pensé en termes industriels. » [4]

Cette problématique rejoint la question de l'esthétique. En effet, celle-ci est rarement au centre des préoccupations des industriels. Les aires de jeux standards utilisent des couleurs criardes, censées être appréciées des enfants, mais ne correspondent ni aux logiques des maîtres d'ouvrage qui cherchent à faire accepter l'espace de jeux, ni aux attentes des parents, souvent ennuyés de voir toujours les mêmes aménagements. Ces espaces types sont alors peu à peu rejetés, en premier lieu par les adultes accompagnateurs. En effet, étant rarement conçus pour satisfaire les besoins des plus âgés, leur caractère inesthétique n'arrange en rien leur statut et participent, au contraire, à les rendre moins attractives. Pour Martine Bedin, c'est avant tout l'esthétique de l'aire de jeux 'catalogue' qui pose problème et qui contribue à en faire des lieux progressivement délaissés parce que ne présentant aucun attrait pour les adultes comme pour les enfants :

> « Voilà le fond du problème concernant l'enfant dans la ville : on a pris en compte les critères de sécurité, les critères psychologiques,

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

3 « Nous effectivement on se dit "on est à Nantes pas à Marseille". » *Françoise Barret, Entretien "à Nantes, on préfère les jeux sur-mesure," January 9, 2015.*
4 *Messika, Imagin'aires de jeux. L'enfant, le jeu, la ville.*

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

> les critères urbanistiques, mais à aucun moment on ne s'est posé la question de l'esthétique. Pourtant, ces choses qu'ils utilisent existent. Il faut qu'elles soient belles. Belles pour les enfants, et belles pour tout le monde. » [5]

Les aménagements ludiques participent à l'apprentissage du beau, ils forgent le goût des enfants et leur sert par la suite de référence. Or les jeux 'catalogue' présentent rarement une esthétique originale pouvant participer de cet apprentissage.

La diffusion d'un mobilier standard et inesthétique, conjuguée au besoin de clôture des espaces de jeux est à l'origine de leur propre rejet, par l'enfant comme par l'adulte. Les nuisances sonores ne sont alors plus la seule cause de cette exclusion puisque le caractère inesthétique des espaces qui leur sont réservés y contribue également. En effet, alors qu'elles sont censées apporter à l'espace public une certaine forme de gaieté et d'animation bénéfique pour les adultes, elles deviennent au contraire mornes et ennuyeuses par leur aspect plastique et leur caractère répétitif.

Une des solutions mises en place par les maîtres d'ouvrage pour répondre à la problématique de l'intégration paysagère est alors d'adapter les jeux 'catalogue' au contexte. En effet, ils ont toujours la possibilité, à partir des équipements de jeux proposés par les industriels d'y mettre leur 'grain de sel', une touche originale grâce à laquelle l'aire de jeux sera mieux intégrée au contexte et qui fera comprendre que l'on se trouve dans une ville et pas dans une autre.

C'est cette solution qui a été choisie par la ville de Nantes pour plusieurs aires de jeux intégrées dans des parcs urbains.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR



◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

5 Ibid.

L'aire de jeux du parc du Grand Blottereau : une réalisation originale intégrée à un environnement atypique

Photographies © Jean-Dominique Billaud,
*www.nantes.fr/home/ville-de-nantes/developpement-durable/espaces-verts-et-environnement/parc-du-grand-blottereau.html*

> *L'aire de jeux du Grand Blottereau*

Inclue dans un des plus grands parcs nantais, accueillant différents types de milieux naturels, celle-ci ne pouvait pas se résumer à des éléments stéréotypés posés sur une surface amortissante. Elle a donc été conçue par le service des espaces verts comme une aire de jeux unique malgré sa réalisation à partir de mobilier standard. Des faux rochers ainsi que d'autres éléments de mobilier originaux ont en effet été ajoutés sur le site tandis que les jeux 'catalogue' ont été agrémentés d'objets rappelant la vocation exotique du parc. Sur cette aire ont également été conservés des éléments paysagers préexistants comme un tronc d'arbre ou encore un amas de pierres qui servent aujourd'hui de jeux d'escalade pour les enfants et dont le caractère ludique est largement supérieur à celui des équipements standards.

En plus de l'aspect économique, le caractère plus ou moins adaptable des aires de jeux 'catalogue' est alors susceptible de séduire certains maîtres d'ouvrage.

### ii. Pour les enfants : réponse incomplète aux besoins ludiques

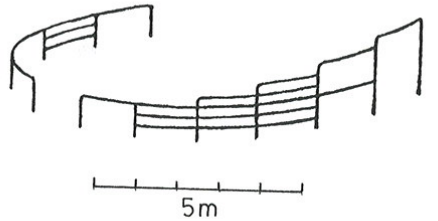
Dans un second temps, si l'on teste la capacité des aires de jeux 'catalogue' à satisfaire les besoins des premiers usagers concernés, là encore, leur bien-fondé semble contestable. En effet, s'ils garantissent une réponse acceptable aux besoins communément admis, il est difficile d'en dire autant des autres. En effet, elles assurent en premier lieu le mouvement et l'exercice physique, en revanche pour ce qui est de l'autonomie, de la prise de risques ou encore du détournement, leur réponse est largement contestable.

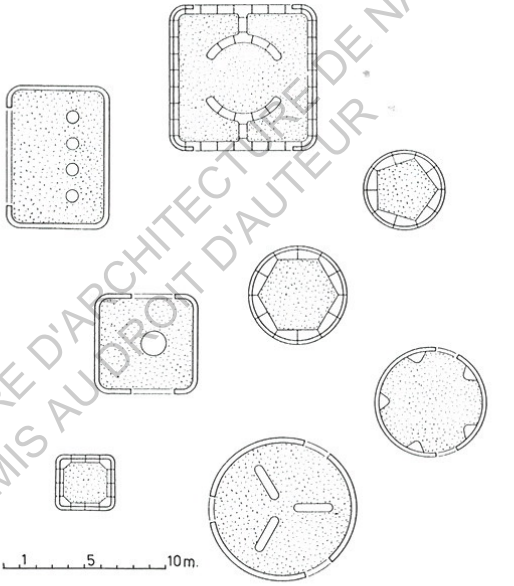
Ce que regrette le CODEJ, qui considère ce type d'aires comme un gaspillage d'espace, puisqu'elles ne considèrent le jeu qu'en termes de performance physique, faisant abstraction des nombreuses autres fonctions du jeu :

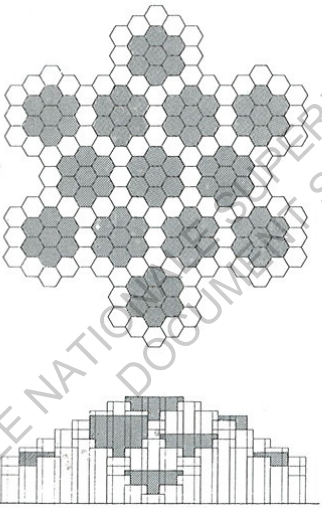
> « Nous savons que l'enfant, pour son développement physique et psychomoteur, a besoin de mouvement ; c'est une idée simple, on peut dire simpliste, car elle a engendré ces ghettos sans grâce, encombrés d'éléments stéréotypés, fabriqués par l'adulte, ne satisfaisant – et encore – qu'une classe d'âge limitée. C'est une



ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR





ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Dessins pour les équipements de jeux : structures de saut, bacs à sable et montagne d'escalade.

Dessins © Aldo van Eyck, photographies © Municipal archive Amsterdam in Eyck, Aldo van, Vincent Ligtelijn, and Francis Strauven. *Aldo Van Eyck Writings*. Amsterdam: SUN, 2008, p. 116.

solution facile, mais c'est aussi un gaspillage de crédits et d'espace – cet espace qui devient si rare. » [6]

Le rôle uniquement physique des jeux 'catalogue' est ce qui fait leur pauvreté du point de vue des enfants, la majeure partie des besoins ludiques étant en effet laissée de côté.

En premier lieu, il ne semble pas satisfaire une des fonctions essentielles du jeu qu'est l'inventivité. En effet, la plupart des catalogues proposent des équipements à thèmes qui ont tendance à brider la créativité des enfants au lieu de la provoquer. Une pauvreté formelle et une répétitivité souvent critiquées et à l'origine d'une certaine lassitude chez les enfants. En imposant un usage, les équipements types les empêchent d'exprimer leur imagination et d'inventer des usages. Le détournement étant une des activités essentielles du jeu, il est important de l'encourager au lieu de chercher tant bien que mal à l'éviter. En offrant aux enfants des formes abstraites, on leur laisse la possibilité de les interpréter à leur manière et d'enrichir ainsi le jeu s'ils le pratiquent à plusieurs puisque chacun en donnera un usage différent.

Un avis partagé par Aldo van Eyck, qui a pu mettre en application sa théorie dans les différentes aires de jeux qu'il a conçues pour la ville d'Amsterdam :

> « Je considère que les équipements de jeux doivent être de forme élémentaire, étant là pour répondre aux mouvements spontanés de l'enfant. J'estime que beaucoup d'équipements de jeux présentés en catalogue ne sont pas suffisamment vrais. (...) D'une forme simple, un enfant peut tout faire. Quand un équipement représente d'avance un animal, la forme dicte à tel point la construction qu'on y perd le jeu pur. (...) Les archétypes élémentaires – dôme, igloo, arc – donnent satisfaction parce que l'enfant peut s'y asseoir, dessus, dessous, parce qu'elles se prêtent à toutes les découvertes. » [7]

La possibilité de détournement est moins évidente pour l'enfant lorsque les équipements qui sont proposés ont déjà une fonction prédéterminée. D'autant plus qu'il est parfois explicitement interdit d'en faire d'autres usages que celui prévu à l'origine, comme remonter le toboggan par la pente.

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

6 *Comité pour le développement de l'espace pour le jeu (CODEJ), ed., Des lieux de vie en plein air pour les enfants: journée nationale du 27 avril 1978 (Paris: Comité pour le développement de l'espace pour le jeu (CODEJ), 1978).*
7 *Vincent Romagny, Anthologie aires de jeux d'artistes (Golion: Infolio, 2010).*



ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Dans un second temps, les jeux de type 'catalogue' ne satisfont que rarement le besoin de socialisation des enfants puisqu'ils encouragent de manière générale les pratiques individuelles : monter et descendre du toboggan, se balancer sur un jeu à ressort… sont des activités difficilement partageables. Une limite que souligne l'haptothérapeute Catherine Dolto-Tolitch :

> « Les jeux actuellement disposés dans les aires de jeux traditionnelles ne sont pas faits pour inciter les enfants à jouer ensemble. C'est pourquoi, quand l'objet a une capacité poétique, cela ajoute au jeu une dimension essentielle. Ce n'est pas pareil de faire la queue pour avoir son tour à la balançoire ou pour accéder à un palais qu'on a fabriqué ensemble à partir d'éléments de construction, ou pour grimper sur le nuage du Père Noël surmonté de tiges mouvantes dont l'inquiétude qu'elles suscitent nous invite à la solidarité. Un jeu est réussi quand il est plus amusant d'y jouer à plusieurs. » [8]

Finalement, hormis le mouvement, largement sollicité par les jeux standards, les autres besoins, loin d'être négligeables, sont rarement pris en considération par les industriels, qui s'accordent sur l'idée commune du jeu comme pratique physique.

S'ils ne conviennent ni aux besoins paysagers des maîtres d'ouvrage, ni aux besoins esthétiques des habitants, ni aux besoins ludiques des enfants, ces jeux restent malgré tout majoritaires.

En dépit des nombreuses tares qui sont attribuées à ce type d'espaces, les aires de jeux sur-mesure restent marginales pour des raisons principalement économiques. En effet, selon la plupart des maîtres d'ouvrage, l'aire de jeux 'catalogue' se révèle être la plus intéressante en termes de temps et d'argent. Même à Nantes, où le SEVE affirme se tourner de plus en plus vers le jeu sur-mesure, leur proportion ne dépasse pas les 20 %.

Cependant, cette situation tend peu à peu à évoluer dans un contexte où le retour à un mode de production plus 'artisanal' est de plus en plus sollicité. Un nouveau marché se développe alors, faisant face aux industriels, celui des fabricants de jeux sur-mesure. C'est le cas notamment d'Archi Made Folies, entreprise dont le concept est presque unique en France. N'ayant pas les mêmes contraintes, ils sont capables de proposer aux collectivités des espaces à la fois plus ludiques et

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

8 *Messika, Imagin'aires de jeux. L'enfant, le jeu, la ville.*

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

plus esthétiques à des coûts comparables, la principale limite restant alors celle du temps de conception et de mise en œuvre. Largement supérieur pour les aires de jeux 'catalogue', il est souvent problématique pour les maîtres d'ouvrage dont une des préoccupations majeures reste la rapidité d'installation.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

## 3. La recherche actuelle : l'aire de jeux sur-mesure

Pour Thierry Gourio, fondateur d'Archi Made Folies, le jeu sur-mesure est au jeu 'catalogue' ce que la 'vraie architecture' est au lotissement : adapté au contexte et pas simplement reproduit pour être commercialisé.[1]

Si le jeu 'catalogue' est caractéristique de la période moderne, on peut considérer que le jeu sur-mesure s'inscrit dans un contexte postmoderne où le façonnage manuel fait son retour progressif, s'opposant à l'usinage.

### *i.* Caractéristiques

Le premier aspect de ce type d'équipements, qui le distingue du jeu 'catalogue', est son caractère unique et adapté au contexte. C'est d'ailleurs l'argument majeur avancé par le créateur de l'entreprise Archi Made Folies, qui réalise uniquement des jeux sur-mesure :

> « Chacune de nos réalisations est créée, imagi*née, dessinée et construite sur-mesure. Nous tentons la beauté, l'originalité, l'humour, la création de toute façon ! (...)* »

En effet, en tenant compte de l'environnement dans lequel ils s'inscrivent et des demandes des usagers, Archi Made Folies propose des espaces originaux et uniques, adaptés à chacun des sites sur lesquels ils s'implantent.

De plus, Thierry Gourio met aussi en avant le caractère esthétique du jeu sur-mesure, qui le distingue fondamentalement du jeu 'catalogue' et qui en fait un lieu attractif également pour les parents. C'est en tout cas, ce qu'affirment Mathilde Brétillot et Frédérique Valette. Elles sont designers mais aussi et avant tout mamans ayant fréquenté les aires de jeux :

> « À nous deux, nous avons cinq enfant. Il faut admettre que, lors des promenades au square, ils s'amusent et les parents s'ennuient. À une exception près toutefois : à la Villette, il y a depuis une dizaine d'années des jeux très originaux et didactiques, faits de matières plastiques qui bougent et représentent des machines, notamment des éoliennes dont les enfants peuvent apprendre le

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

1 « C'est forcément mieux adapté et esthétiquement ça n'a strictement rien à voir. C'est construit pour un site, parfois pour une histoire. C'est totalement personnalisé, c'est comme la vraie architecture par rapport à un lotissement, c'est forcément mieux, ça s'adapte. » *Thierry Gourio, Entretien "Nous, on est un peu atypiques," février 2015.*

fonctionnement. C'est beaucoup plus drôle que ce qu'on propose actuellement aux enfants. » [2]

> *L'aire de jeux de la Villette*

L'aire de jeux créée par Isabelle Devin et Catherine Rannou est en effet un exemple innovant : intégré dans le jardin de la Villette, cet espace sécurisé est dédié aux tout petits comme aux plus grands. Il s'inspire des côtes bretonnes pour proposer de nombreux jeux originaux comme des éoliennes à pédales, des murs de voiles mobiles et des vagues de coussins d'air. Un ensemble permettant à l'enfant d'exercer son équilibre et sa motricité.

Associée aux jardins des dunes et des vents, cet espace de jeux entre en résonnance avec l'ensemble du parc qui l'entoure. Le paysage devient alors support de l'inventivité enfantine.

Le projet des deux architectes prouve qu'il est possible d'allier intégration paysagère, innovation et bon fonctionnement dans un espace qui convient à la fois aux parents, pour son esthétique, et aux enfants, pour son caractère ludique.

L'esthétique des jeux 'catalogue' étant souvent amoindrie par les couleurs utilisées ainsi que les thèmes proposés par les industriels, c'est en dessinant des jeux plus abstraits ou sur des thèmes plus recherchés et mieux adaptés au contexte que l'on peut satisfaire tous les usagers. En effet, quand les concepteurs de jeux sur-mesure proposent du mobilier à thème, celui-ci est généralement pensé en adéquation avec le contexte et souvent le fruit d'une réflexion menée avec les habitants.

En travaillant sur des formes plus abstraites, les concepteurs n'imposent généralement pas d'usage mais favorisent au contraire un détournement par les enfants qui sont libres de laisser s'exprimer leur créativité. De cette manière, ils rendent également possible l'appropriation par un public plus large, faisant ainsi de l'aire de jeux un espace multigénérationnel. C'est un des enjeux fondateurs du travail de l'agence hollandaise Carve :

> « Nous nous efforçons que nos aires de jeux soient des lieux qui invitent à être découverts ; qui offrent un espace pour différents groupes et âges et qui offrent différentes formes d'usage. Dans un monde dominé par les aires de jeux réservées aux enfants ; les installations destinées à des groupes d'âges spécifiques : pleines de mobilier préfabriqué, limités et imposés en terme d'usage,



2 *Liliane Messika, Imagin'aires de jeux. L'enfant, le jeu, la ville (Paris: Editions Autrement, 2000).*

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENTS SOUMIS A DROIT D'AUTEUR

L'aire de jeux du parc de la Villette, Isabelle Devin & Catherine Rannou

Photographies © P. Poggi (en haut)
© A. Legrain (en bas à gauche)
© PE. Rastoin (en bas à droite)

Source : *www.linternaute.com/sortir/sorties/nature/jardins-villette/diaporama/6.shtml*

ECOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE
TOUS DROITS RÉSERVÉS AU DROIT D'AUTEUR

> l'intervention de Carve est de créer des espaces pour le jeu qui offrent un large éventail de possibilités. » [3]

Aldo van Eyck a également pris le parti du sur-mesure dans chacune des 700 aires de jeux amstellodamoises qu'il a conçues comme des espaces uniques, adaptant leur dessin au contexte, à la forme et à la situation de la parcelle. D'autre part, il a dessiné lui-même chacun des équipements de jeux installés sur ces aires. L'architecte hollandais rejette le mobilier traditionnel à thème, celui-ci n'appartenant pas selon lui au langage de la ville.

En dessinant des formes archétypiques telles que l'arche ou le dôme, il n'impose pas une fonction mais suggère au contraire un large éventail d'usages laissant aux enfants la possibilité de les découvrir ou de les inventer par eux-mêmes.

De cette manière, l'architecte hollandais donne des opportunités non seulement aux enfants mais à toutes les générations, laissant les plus âgés s'approprier l'espace quand il n'est pas occupé par les enfants :

> « L'aire de jeux est pour tout le monde. La nuit, n'importe quel équipement de jeu installé là devient différent. Quand quelqu'un tape son tapis dessus, une structure de saut n'en est plus une. Pendant la pause d'une école de filles, une arche pour grimper offre des assises pour trente filles de 15 à 17 ans qui mangent leurs sandwichs. Cela devient alors une colline d'aluminium. Si quelqu'un jette dessus une bâche, cela devient une tente. » [4]

Un parti pris qui a aussi ses limites et qui peut se retourner contre les enfants eux-mêmes lorsque les aménagements sont occupés, voire dégradés par d'autres usagers, empêchant les plus jeunes d'en profiter pleinement.

Les maîtres d'ouvrage se tournent peu à peu vers ce mode de conception en privilégiant principalement deux méthodes : la participation citoyenne et l'intervention artistique.

## *ii.* Concertation & intervention

Entre effet de mode et phénomène réellement ancré dans les pratiques, la participation citoyenne est au cœur de projets de plus en plus nombreux. Dans le cas des aires de jeux, la participation des enfants

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

3 *Elger Blitz, "El Poder Del Juego," Paisea, no. 22 (September 2012): 6-13.*
4 Aldo van Eyck, Vincent Ligtelijn, and Francis Strauven, *Aldo Van Eyck Writings* (Amsterdam: SUN, 2008).



ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

est sollicitée par les concepteurs, qui recherchent cette interaction pour mieux répondre aux besoins des futurs usagers.

Pour le SEVE de Nantes, la concertation apparaît comme un préalable indispensable à la conception d'une nouvelle aire de jeux. [5]

Dans ce cas, c'est le service public qui est à l'origine de la démarche participative, mais il peut néanmoins être amené à choisir des jeux 'catalogues'. En revanche, lorsque l'appel à la concertation est lancé directement par les concepteurs, l'intervention des participants permet alors une conception collective et sur-mesure des espaces de jeux.

C'est une démarche souvent adoptée par l'agence nantaise Phytolab qui sollicite régulièrement la participation des futurs usagers lors de la conception d'un espace de jeux. Un moyen selon eux de mieux faire accepter et respecter cet espace, limitant ainsi les risques de dégradation.

Les démarches participatives de ce type servent également de point de départ à l'association Bruit du Frigo qui intervient régulièrement dans des missions de réactivation d'espaces publics, dans le cadre de projets subventionnés. Etre au plus proche de la demande des usagers étant leur intention première, les intervenants agissent généralement en deux temps : ils commencent par approcher les habitants pour mieux comprendre leurs besoins et leurs demandes. Puis, ils testent des activités éphémères avec les habitants pour savoir ce qui est apprécié ou non et pourquoi, grâce à des séances de discussions. Enfin ils peuvent établir un cahier des charges et réaliser un équipement pérenne à partir de toutes les données récoltées.

Un moyen d'action qu'ils utilisent aussi bien avec les adultes qu'avec les plus jeunes :

> « On sème des graines, s'il en sort quelque chose tant mieux. (...) Si ça peut commencer par les enfants, c'est génial ! » [6]

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

5 « On fait très attention au contexte, aux besoins, à la demande, explique Françoise Barret, puisqu'à chaque fois avec ce système on a une participation dès le départ par rapport au choix du jeu, des programmes etc. (...) La première chose, c'est la participation, dès qu'on a une aire de jeux, elle est destinée à une population donc c'est d'abord une discussion avec une commission, c'est ça que j'appelle la participation et ce qui va donner les tranches d'âge. (...) Nous, on va ensuite donner les contraintes et l'ambiance puis progressivement cette ambiance est plébiscitée par la participation, la population dit oui, dans ce secteur là c'est ça qu'il faut. » *Françoise Barret, Entretien "à Nantes, on préfère les jeux sur-mesure," January 9, 2015.*
6 *Annabelle Eyboulet, Entretien "On sème des graines...," April 23, 2015.*

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT COUVRANT LE DROIT D'AUTEUR

Leur idée est en effet d'impulser une nouvelle dynamique dans les quartiers, à travers un travail de groupe sur le rôle et les enjeux de l'espace public. Ils invitent les habitants à devenir de véritables acteurs de leur quartier.

C'est une démarche qu'ils ont mise en application dans le quartier de la Benauge à Bordeaux, dans le cadre duquel les enfants ont participé à un projet avec la participation d'artistes et ont donné naissance à deux jeux originaux, ayant fait leur bonheur pendant un été.

> *Animations à la Benauge*

Durant la première année, les membres de l'association ont amorcé la discussion avec les enfants du quartier, touchant plus particulièrement la tranche des 8-14 ans, pour connaître leurs besoins et leurs envies en termes de jeu. Discussions desquelles ils ont pu tirer les principaux objectifs de leur action et à partir desquelles ils ont travaillé pour organiser chaque semaine durant plusieurs mois une après-midi dédiée aux enfants. Cette séance se déroulait généralement en deux étapes : durant la première, les enfants avaient la possibilité de tester un aménagement pour le jeu qu'ils pouvaient ensuite critiquer en participant à un atelier de discussion.

Enfin, durant la troisième année d'intervention, le 'Ring' a été mis en place sur la place centrale du quartier, un aménagement en bois sur lequel a eu lieu différentes manifestations, dont deux avaient pour premiers destinataires les enfants. À partir des discussions menées l'année précédente et du travail avec les collectifs Fichtre et Raum ainsi que l'artiste Vincent Laval, deux équipements de jeux ont été dessinés avec la participation des enfants puis construits et mis en service, le temps d'un été.

Cet exemple montre comment l'espace de jeux peut contribuer à un programme plus global d'activation urbaine et comment la participation enfantine peut servir de base à la conception d'équipements de jeux.

### *iii.* Intervention artistique

La seconde option qui peut être choisie par la maîtrise d'ouvrage dans le cadre de projets de jeux sur-mesure est l'intervention artistique, celle-ci peut se faire en parallèle du travail de concertation. En confiant la conception de l'aire de jeux à un artiste, les maîtres d'ouvrage assurent son caractère esthétique et sa singularité.



ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENTS SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

RING. 3

## Vendredi 12 juillet

15h / Parc Pinçon

Les autres usages de l'aménagement : jeux, espace détente, scène, etc. Vous connaissez tous comme nous ces enfants qui courent et crapahutent dans le quartier. Ils représentent les générations qui arrivent, ils sont rapides et ne manquent pas d'énergie ! Nous, on les connaît bien. Alors ce troisième *Ring* est une spéciale dédicace pour eux. Nous avons invité un artiste et deux équipes d'architectes à imaginer des jeux pour qu'ils puissent se défouler ! Des jeux de force pour qu'ils usent à bon escient de leur énergie légendaire. Ce troisième *Ring* sera l'occasion d'aborder la place du jeu et de la détente dans l'aménagement.

Pour ce 'troisième ring', Fichtre et Raum ont conçu un jeu réinterprétant la structure du derrick, en bois. Au sommet de la structure deux becs verseurs remplis d'eau peuvent être actionnés par des volants, manipulés par deux équipes d'enfants. L'artiste Vincent Laval s'est aussi prêté au jeu et a dessiné deux cylindres-robots pilotés par les enfants. Sollicitant à la fois leur esprit d'équipe, leurs capacités physiques et leur interaction, ces jeux ont connu un véritable succès auprès des plus jeunes, mais aussi des adultes venus comme spectateurs assister à ce 'combat'.

Cependant, ces installations n'ont pu rester plus d'un été, demandant la présence d'un animateur en permanence aux heures d'ouverture. Un statut éphémère qui a tout de même laissé plus de liberté à l'équipe de concepteurs, qui n'étaient pas soumis à la même règlementation que pour un équipement de jeux pérenne.

Photographies & images © Bruit du Frigo

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Une des premières raisons qui pousse à rapprocher les domaines de l'art et du jeu est l'originalité des formes, à la fois présente dans tout travail artistique et nécessaire à tout objet ludique. Un rapprochement qui rend possible l'identification artiste/concepteur.

La philosophe Barbara Formis prolonge ce raisonnement en questionnant l'analogie possible entre art et jeu. En s'appuyant sur les définitions du jeu et de l'art données par des philosophes comme Friedrich Schiller et des artistes comme Allan Kaprow, elle met en évidence certaines similitudes entre les deux domaines, à la fois dans leurs caractéristiques et dans l'action même :

> « Le processus de construction de l'œuvre est analogue à une expérience ludique, puisque le jeu partage des qualités avec la notion même d'art. On peut en nommer au moins quatre : la gratuité, l'autonomie, l'imagination et le plaisir. Comme l'art, le jeu est une activité libre des contraintes matérielles, entièrement autotélique (il est à lui-même sa propre fin), il s'appuie sur la fiction inventive et procure une certaine satisfaction. Autrement dit, le jeu est, comme l'art, synonyme de liberté. » [7]

La relation étroite entre l'art et le jeu se baserait alors sut la finalité commune aux deux activités : le plaisir.

Pour van Eyck, l'intervention de l'artiste dans la conception des jeux se justifie par des similitudes entre l'artiste et l'enfant qui rendraient possible l'analogie entre les deux personnes :

> « L'artiste, principal allié de l'enfant, est ici pour atténuer le conflit.
> Lui aussi est rejeté en périphérie de l'attention collective.
> Sa fonction est encore décorative (il est maltraité et se maltraite lui-même).
> Sa tâche est d'amener un ordre esthétique.
> Il a sa place au centre. » [8]

Loin d'être incompatible avec le travail de concertation décrit précédemment, l'intervention artistique peut faire participer le futur usager à la conception de l'aire de jeux Une manière de faciliter le dialogue entre deux catégories d'acteurs du projet qui dans ce cas, ont les mêmes préoccupations.

L'exposition 'la beauté' réalisée à Avignon pour l'occasion du passage au troisième millénaire consacrait une de ses manifestations à l'enfant : 'Un jeu d'enfants. Magie des plastique' est le fruit d'une réflexion sur la place de l'enfant et du jeu dans la ville. Dans ce cadre, une aire de jeux

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

7 *Vincent Romagny, Anthologie aires de jeux d'artistes (Golion: Infolio, 2010).*
8 *Eyck, Ligtelijn, and Strauven, Aldo Van Eyck Writings.*

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

originale a été conçue avec la participation d'artistes, designers, peintres, écrivains réunis sous la direction de Martin Bedin, architecte designer.

### *> Un jeu d'enfants, magie des plastiques*

Cette aire de plein air rassemblait différents jeux, conçus par plusieurs designers et organisés dans un paysage d'ensemble. Deux peintres sont intervenus pour tracer au sol une sorte de géographie de l'aire de jeux : une carte permettant aux enfants de se repérer. Au lieu de la clôture traditionnelle, l'espace de jeux était délimité par des bancs, pouvant servir aux parents comme aux enfants. Des bancs originaux dessinés par Martine Bedin et servant de support à des contes, écrits par six écrivains.

Une aire de jeux originale a ainsi été conçue grâce à l'intervention d'artistes d'horizons, d'approches et de sensibilités variées, un moyen d'introduire la dimension esthétique là où elle n'était pas forcément :

> « Introduire le beau là où il n'avait pas sa place est une première nécessité ; une autre est de donner aux enfants l'occasion de développer leur imagination par le biais de jeux à la solution ni évidente ni unique.» [9]

Pour chacun des artistes étant intervenu sur ce projet, le cahier des charges qui leur a été confié n'a fait que confirmer le sentiment qu'ils avaient vis-à-vis des aires de jeux traditionnelles. Il leur était en effet demandé de réinterpréter le vocabulaire du jeu tout en conservant les objets archétypiques du square que sont les toboggans, balançoires, cabanes et labyrinthes. Un moyen de faire naître une certaine originalité tout en conservant les atouts de ces équipements traditionnels : leur caractère ludique ainsi que leur réponse au besoin de mouvement. Cet objectif de départ a tout de suite enthousiasmé les intervenants, stimulant leur capacité créative et leur esprit d'équipe.

Tous ont répondu à leur manière à la demande, offrant ainsi à l'enfant un univers riche et varié, alternant activités physiques et calmes, jeux de groupe et individuels, sécurité et prise de risques, etc.

Proposant une réponse innovante à la problématique de l'enfant en ville, le projet se veut exemplaire. Le directeur des programmes de l'exposition, Jean de Loisy, le définit comme un modèle devant servir à la réalisation d'autres aires de jeux du même type et faire évoluer le point de vue des parents et des enfants. Elle se veut en

9 *Messika, Imagin'aires de jeux. L'enfant, le jeu, la ville.*

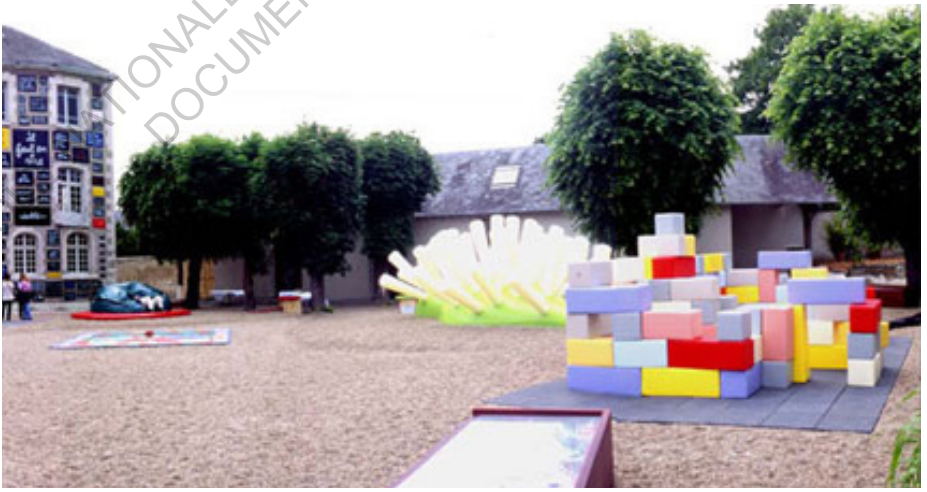


ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

« Le manque du souci esthétique concernant la production destinée aux enfants m'a toujours frappé : il n'est pas plus compliqué de faire beau que de faire laid et je ne comprends pas que cette préoccupation soit manifestement absente des cahiers des charges concernant les jeux pour enfants. Ce n'est pas le cas de celui qui concerne Une jeu d'enfants. Magie des plastiques et c'est justement cette contrainte qui m'a tout particulièrement séduit. » Denis Santachiara, designer.

« Un jeu d'enfants. Magie des plastiques est finalement une certaine façon de détourner le jardin traditionnel et c'est ce qui me touche dans cette expérience : l'association avec des designers, l'idée d'un jardin 'mélangé' avec de l'art contemporain, des histoires, des jeux... » Geneviève Brisac, écrivain.

*Liliane Messika, Imagin'aires de jeux. L'enfant, le jeu, la ville (Paris: Editions Autrement, 2000).*



Photographies © Martine Bedin in *Liliane Messika, Imagin'aires de jeux. L'enfant, le jeu, la ville (Paris: Editions Autrement, 2000).*

ECOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENTS SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

effet l'élément déclencheur d'une prise de conscience du public vis-à-vis de l'aire de jeux 'catalogue' et d'un rejet progressif de cette uniformisation.

Des objectifs qui semblent avoir été réellement atteints selon Liliane Messika :

> « Témérité ou inconscience, Martine Bedin a réussi au-delà de toute espérance. Les municipalités se bousculent pour accueillir son 'jardin extraordinaire', séduites par l'exposition artistique qui ajoute un attrait certain à l'aire de jeux. Mais le vrai succès, ce sont les enfants qui en témoignent en utilisant cette exposition culturelle comme ce qu'elle est réellement : un endroit où l'on peut jouer à des jeux inédits et y prendre plaisir. Avant eux, les designers, artistes et écrivains ont réfléchi dans la joie et dans l'enthousiasme. » [10]

Cette aire de jeux inédite semble avoir connu un véritable succès. Une réussite qu'elle doit à sa capacité à satisfaire les besoins des enfants mais aussi ceux des adultes, par l'intermédiaire de l'art qui apporte à l'espace ludique une valeur ajoutée incontestable.



Les deux types d'aires de jeux sur-mesure présentés ici sont parmi les plus courants, notamment à Nantes, où le SEVE les utilise comme moyens de se détourner de l'aire de jeux traditionnelle.

Ils restent cependant minoritaires, à la fois pour des raisons économiques et pour des questions d'homologation qui constituent la principale crainte des maîtres d'ouvrage. En effet, en choisissant des jeux 'catalogue', le respect de la règlementation est assuré. Concernant les jeux sur-mesure, les vérifications doivent être faites par un bureau d'études indépendant.

Mais cela ne justifie en rien l'appréhension qu'ont les maîtres d'ouvrage à opter pour un jeu sur-mesure, celui-ci étant généralement plus fiable, puisque testé directement dans son contexte, qu'un jeu 'catalogue' mal mis en œuvre.

ECOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

10 Ibid.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

# Conclusion

La transition qui a lieu actuellement de l'aire de jeux standard au sur-mesure s'inscrit dans un contexte plus global où le fonctionnalisme est peu à peu mis à mal au profit d'une meilleure prise en compte des usagers. Dans ce cadre, l'enfant devient un acteur du projet à part entière, depuis la conception jusqu'à l'appropriation de l'espace public.

Il me semble alors important, pour les aménageurs, de défendre les intérêts du jeu sur-mesure et de le faire valoir auprès des services publics et des collectivités locales.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

# Partie III

# Nouvelles Perspectives Ludiques

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Dans cette dernière partie, je souhaite étudier à plus large échelle les enjeux actuels qui poussent les services publics à la création d'aire de jeux. Ces enjeux s'inscrivent dans un contexte, à la fois urbain et familial, en pleine mutation.

Je préciserai dans un premier temps les évolutions sociétales qui ont conduit à ces nouveaux enjeux pour ensuite comprendre comment ils se traduisent à travers deux études cas.

# 1. Évolutions du contexte

Si les enjeux liés aux espaces de jeux ont évolué depuis plusieurs décennies, nous chercherons ici à comprendre pourquoi. Deux raisons majeures peuvent expliquer ce processus : d'une part, c'est le statut de l'enfant dans la famille qui a changé, d'autre part c'est la politique d'attractivité de la ville qui a évolué. Ces deux mutations ont contribué à faire de l'espace de jeux un secteur important de la stratégie urbaine.

## i. Évolution du statut de l'enfant

Depuis la fin du XIXe siècle jusqu'aux années 1960, l'obéissance était considérée comme l'une des qualités premières d'un enfant. Caractérisé par sa vulnérabilité et donc son besoin de protection, il était totalement dépendant de ses parents et n'avait que rarement l'occasion de s'exprimer. Cette conception de l'enfant a largement évolué depuis plus de cinquante ans, comme l'explique ici la sociologue Florence Mottot :

> « Les représentations contemporaines de l'enfance se sont affranchies d'une conception réductrice qui pensait l'enfant comme un être inachevé au regard du standard adulte, qui poussait surtout à l'observer au travers des étapes de son développement (de la naissance à la maturité) et qui, de ce fait, accentuait ses manques et ses inaptitudes. La spécificité de l'enfant et de l'adolescent était d'être en cours d'accomplissement, et leur description proposait le portrait d'un être potentiel et inachevé. » [1]

Ce changement de point de vue vis-à-vis de l'enfant a mené au fonctionnement familial contemporain. Les prémices de cette évolution sont apparues dès la fin du XIXe siècle avec la psychanalyse et les théories portées par Sigmund Freud. Celles-ci ont ensuite été relayées en France par Françoise Dolto qui les a vulgarisées dans les années 1960 pour faire prendre conscience au grand public de l'importance de l'enfance, démontrant le caractère déterminant de cette tranche de vie. De ce fait, l'enfant est considéré comme un citoyen qui a des devoirs mais aussi des droits et en particulier le droit d'expression.

De cette nouvelle conception de l'enfant, pris en compte comme un être humain à part entière, découle une évolution de l'éducation. Celle-ci ne consiste plus seulement en une transmission morale et un apprentissage

1 *Geneviève Bergonnier-Dupuy, "L'Enfant, acteur et/ou sujet au sein de la famille," in Introduction (ERES, 2005), http://www.cairn.info/resume.php?ID_ARTICLE=ERES_BERGO_2005_01_0007.*



ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

de connaissances, elle concerne également la recherche d'un bien-être de l'enfant.

Cette nouvelle pédagogie, poussée à l'extrême, a donné naissance à la thèse de "l'enfant-roi". Cette expression, apparue en 2005 dans un ouvrage du pédopsychiatre Daniel Marcelli[2], décrit une évolution de la condition enfantine. Du statut de 'sujet' au sein de la famille, celui-ci serait en effet passé à celui de 'chef'. Dans ce contexte, l'enfant a le droit de s'exprimer et doit être écouté par les adultes. C'est d'ailleurs ce que prône la loi sur l'autorité parentale :

> « Les parents associent l'enfant aux décisions qui le concernent, selon son âge et son degré de maturité. » [3]

L'enfant devient alors acteur, dans la famille mais aussi dans la ville. Cette situation a conduit à faire de l'enfant une catégorie de population à part entière, aujourd'hui au centre de préoccupations sociales. En ce sens, il est une cible privilégiée au sein de la société de consommation. Une situation récente que relève le publicitaire Jean-Michel Wagner :

> « Du coup, tout le monde saute sur l'occasion et se développe l'âge d'or de l'enfance, à tous les sens du terme d'ailleurs. (...) le petit enfant est un dieu au royaume de la consommation. (...) Le petit est reconnu comme un individu à part entière, le bébé est une personne, du moins en théorie. » [4]

La publicité est un indicateur de cette évolution de statut : l'enfant y est de plus en plus présent comme 'vecteur d'image' auprès des adultes mais il en est aussi une des cibles principales.

L'habitat et l'aménagement urbain n'étant pas exclus de ce système, leur offre ludique est alors un véritable critère pour les parents dont le choix peut être influencé par la parole, ou du moins les besoins de l'enfant. En ce sens, les lieux de divertissement peuvent devenir l'enjeu d'une nouvelle politique publique.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS A LE DROIT D'AUTEUR

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

2 *Daniel Marcelli, L'Enfant chef de la famille: L'autorité de l'infantile (Paris: Le Livre de Poche, 2006).*
3 *LOI N° 2002-305 Du 4 Mars 2002 Relative À L'autorité Parentale, 2002-305, 2002.*
4 *IPSE and Institut de l'enfance et de la famille (IDEF), eds., Jeune (le) enfant et l'architecte: les lieux de la petite enfance actes du colloque. Montpellier. 20 21 22 mars 1990. (Paris: Syros-Alternatives, 1991).*

### ii. Nouvelle compétitivité entre les villes

En parallèle, le statut des villes évolue aussi et plus spécifiquement les relations des villes entre elles. La compétitivité devient en effet le fondement des rapports entre les villes. Ce nouvel enjeu se révèle aussi bien dans les nombreux palmarès de villes qui sont publiés que dans les discours politiques ou dans les médias. Les villes se livrent alors à une véritable course dans divers domaines et notamment celui de l'attractivité.

L'attractivité comprend deux composantes : elle est d'une part, la force de mouvement qui attire et d'autre part, le facteur d'ancrage qui contraint à rester. En ce sens, l'attractivité est au centre des préoccupations des politiques qui mettent en place des stratégies dans différents domaines pour attirer au maximum. Cela passe avant tout par le *marketing urbain*. De nouvelles stratégies dont font état les sociologues François Cusin et Julien Damon :

> « Les nouvelles générations de politiques urbaines se caractérisent par un recours croissant aux techniques du marketing et leur adaptation aux enjeux spécifiques des territoires urbains. Les politiques d'attractivité visent donc non seulement à améliorer l'offre urbaine, mais également à valoriser cette offre et promouvoir l'image de marque des villes. » [5]

L'attractivité résidentielle, bien qu'elle soit indissociable des autres formes d'attractivité, en est une composante principale. Il s'agit alors de comprendre dans quelle mesure les espaces de jeux peuvent faire partie intégrante des politiques d'attractivité des villes et s'insérer dans des stratégies plus globales.

### iii. Les espaces de jeux comme vecteur d'attractivité

Pour François Cusin et Julien Damon, la qualité de vie proposée dans une ville constitue le fondement de son attractivité résidentielle :

> « Une ville n'est pas seulement un lieu où l'on travaille et où l'on crée des richesses – et attractif en tant que tel –, mais aussi un lieu où l'on vit, dont on attend du bien-être et où l'on dépense des richesses. Pour les villes, la qualité de vie est un enjeu qui croît avec l'augmentation de la propension à la mobilité des ménages. Or, lorsqu'ils sont en mesure d'arbitrer, ceux-ci recherchent de plus en plus le meilleur compromis entre opportunités professionnelles

5 François Cusin and Damon, Julien, "L'attractivité Des Villes : Définitions, Enjeux et Mesures," *Futuribles*, no. 367 (2010): 25–46.



ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

> et qualité de vie. La situation géographique, le climat (à l'origine de l'héliotropisme), le cadre de vie, l'offre urbaine (qualité des espaces publics et des équipements, services aux particuliers, commerces, etc.), la sécurité, l'offre scolaire et universitaire deviennent des éléments de plus en plus décisifs dans les choix de localisation résidentielle. » [6]

Cet extrait met en évidence, l'importance de l'urbanisme sur la qualité de vie. Les deux sociologues en font en effet l'une des onze composantes de l'attractivité résidentielle d'une ville[7]. Bien que ces composantes soient toutes interdépendantes, l'urbanisme joue un rôle capital sur le rayonnement d'une ville, à la fois par la qualité des espaces publics et des équipements qui sont proposés et par le rayonnement des projets urbains qui y voient le jour.

Le bien-être des plus jeunes étant une priorité pour les ménages avec enfants, ces derniers sont considérés comme des consommateurs d'espaces et plus spécifiquement d'espaces de jeux. En ce sens, le divertissement devient un bien de consommation. La qualité et la quantité des aires de jeux proposées à différentes échelles sont alors des indicateurs de la qualité de vie et l'environnement qui sont offerts. Elles constituent donc un vecteur d'attractivité pour les familles, au même titre que l'offre d'équipements publics par exemple.

D'un certain point de vue, l'offre d'espaces ludiques est également susceptible d'attirer d'autres types de ménage, comme les personnes âgées mais aussi les travailleurs. Le jeu des enfants peut en effet constituer pour certaines personnes une source de gaieté dans le quartier. Mais ce point de vue est encore rarement celui du grand public qui a tendance à considérer l'activité enfantine comme bruyante et pénible. En ce sens, les aires de jeux, lorsqu'elles sont situées à proximité des logements seraient un argument de vente pour les familles mais pourraient aussi devenir, à l'inverse, un désagrément pour les autres types de ménage. Là encore c'est l'opinion collective qui joue un rôle majeur dans le point de vue communément adopté vis-à-vis des enfants.

Quoiqu'il en soit, les espaces de jeux sont encore largement représentés pour attirer les familles. Que ce soit à l'échelle d'une opération immobilière ou d'une ville entière, elles servent en effet à la publicité et à la diffusion d'une image attrayante.

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

6 Ibid.

7 Les dix autres étant : la géographie et le climat, l'accessibilité, la démographie, l'organisation politique, l'économie, le logement, les conditions sociales, les infrastructures, la culture et le patrimoine et enfin l'environnement et la politique de développement durable.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

> *L'offre ludique à Nantes*

La politique de la ville de Nantes s'inscrit dans cette logique visant l'attractivité, aussi bien résidentielle que touristique.

Un des arguments majeurs de la ville visant à attirer de nouveaux habitants est la qualité de vie et plus spécifiquement l'offre d'espaces verts. La ville en compte en effet 100 parcs et squares ainsi que des espaces naturels pour une surface totale de 1050 hectares d'espaces verts entretenus par le SEVE, soit 37 m² par habitant.[8] Un chiffre supérieur à la moyenne des cinquante plus grandes villes françaises (31 m² par habitant) et qui en fait la seconde "ville la plus verte de France" selon un classement établi par l'Unep (Union nationale des entreprises du paysage).[9]

Ce potentiel écologique est en effet largement reconnu depuis les années 1970 où il est devenu un réel moteur touristique et économique. Il répondait alors à une préoccupation nouvelle pour un équilibre entre espaces urbains et naturels dans un cadre de vie agréable. Cette logique quantitative mais aussi qualitative s'est peu à peu ancrée dans la politique de la ville pour devenir un outil de marketing urbain.

Les espaces verts offrant aussi bien des espaces de détente pour les adultes que des terrains de sport pour les adolescents et des aires de jeux pour les plus jeunes, ils sont des espaces multigénérationnels et participent ainsi à la diffusion de l'image d'une ville conviviale offrant un cadre de vie séduisant.

La question de l'accessibilité de ces espaces est aussi une des préoccupations majeures de la ville mise en valeur par ces chiffres : chaque nantais dispose d'un parc à moins de 500 m de son domicile et d'un espace vert à moins de 300 m.[10]

Pour comparaison, on peut confronter ces chiffres aux normes finlandaises. Les villes finlandaises sont en effet soumises à des lois imposant une hiérarchisation et une répartition des espaces de jeux et des espaces verts. Depuis le domicile, doivent être accessibles :

– Un petit terrain de jeu à 50 m,

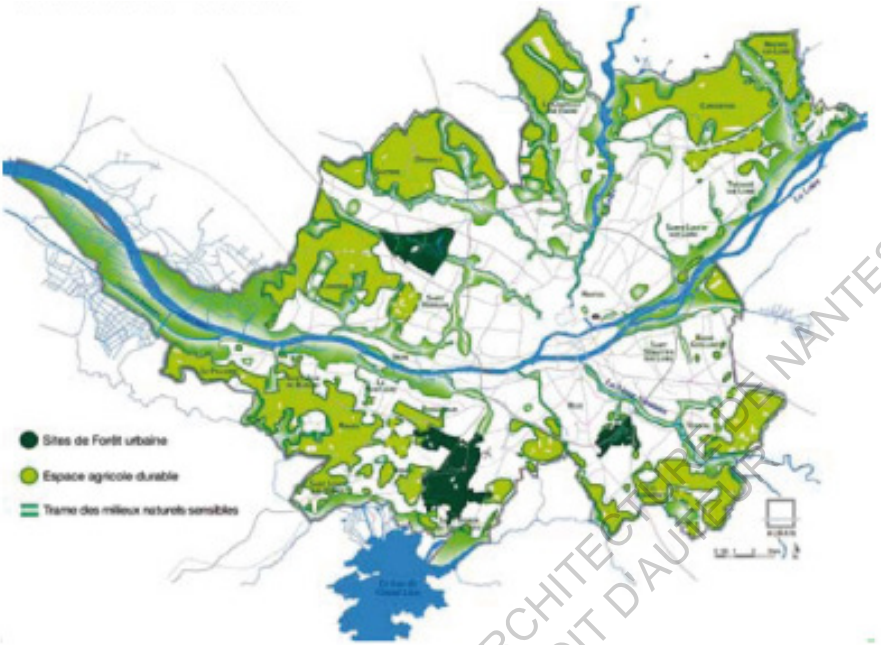
– Un jardin de quartier à 150 m,

8 Données du SEVE de Nantes, disponibles sur *www.jardins.nantes.fr*.
9 UNEP, *Les villes les plus vertes de France*, palmarès 2014.

10 Données du SEVE



ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR




Les espaces verts nantais

Carte © Nantes Métropole, *http://www.nantesmetropole.fr/pratique/environnement/*

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

– Un parc 'intégré' à 500 m, constituant la principale aire récréative.

De ce point de vue, l'offre nantaise en parcs et jardins est satisfaisante, en revanche, pour ce qui est des terrains de jeux de proximité, elle est critiquable.

En effet, la quantité d'espaces de jeux installés en centre-ville semble insuffisante vis-à-vis de ces normes et en périphérie, si l'offre est satisfaisante d'un point de vue quantitatif, elle est nettement plus critiquable d'un point de vue quantitatif. En effet, les espaces ludiques construits au pied des immeubles, dans les quartiers d'habitats sociaux, datent pour la plupart des années 1990 et des opérations de Développement Social des Quartiers. De ce fait, ils proposent généralement des aménagements standards et vieillis qui ont été en grande partie délaissés par les enfants.

Aujourd'hui, le SEVE semble privilégier les aires de jeux qui sont intégrées à des espaces verts de plus grande ampleur. Pour celles-ci, un aménagement sur-mesure, adapté au contexte et conçu avec les usagers est souvent favorisé, ce qui est plus rare pour les squares et les aires de jeux isolées. De ce fait, la communication de la ville à des fins d'attractivité est principalement axée sur l'offre d'espaces de jeux intégrés aux parcs et jardins.

Si, dans ce contexte, l'attractivité résidentielle est l'un des enjeux majeurs de la ville, nous verrons que son attractivité touristique n'en est pas moindre et que l'offre ludique a aussi, d'une certaine manière, son rôle à jouer dans ce cadre.

Les enjeux des espaces ludiques en ville ont donc considérablement évolué depuis plusieurs dizaines d'années du fait de deux processus majeurs, le changement de statut de l'enfant au sein de la famille et le contexte récent de concurrence territoriale. Nous montrerons à travers deux études de cas comment se manifestent ces nouveaux enjeux. Le rôle de l'espace de jeux s'étend désormais au-delà de la réponse aux besoins de l'enfant pour devenir politique : l'espace de jeux s'intègre en effet à des stratégies d'attractivité, à l'échelle du quartier ou de la ville pour exercer un rayonnement local voire même national.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Plan de réaménagement de l'espace public, quartier Europe-Ginglin

Plan © Phytolab

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

## 2. Saint-Brieuc, l'espace de jeux comme moteur de la rénovation urbaine

Dans le cadre du projet de rénovation urbaine du quartier Europe-Ginglin, la ville de Saint-Brieuc a fait intervenir l'agence nantaise de paysagisme Phytolab ainsi que les fabricants d'Archi Made Folies pour concevoir et construire des aires de jeux.

En mettant les espaces de jeux et la concertation avec les usagers au cœur du projet urbain, la démarche de la ville se révèle réellement innovante et semble répondre aux besoins des enfants qui n'avaient jusqu'alors que peu d'espaces dédiés. Au-delà de cet objectif, les espaces de jeux deviennent des composantes du projet urbain et ont un rayonnement à plus grande échelle.

### i. Le réaménagement de l'espace public, partie intégrante du projet de rénovation urbaine

En 2004, la ville de Saint-Brieuc dépose un dossier de candidature auprès de l'Agence Nationale de Rénovation Urbaine pour trois de ses quartiers d'habitats sociaux. L'ANRU en retiendra deux en 2006 : celui de la Croix Lambert et l'ensemble Europe, Ginglin, Balzac.

Dès l'origine, c'est l'architecte urbaniste Daniel Kahane qui conçoit le projet et suit cette vaste opération de rénovation urbaine. Visant à redynamiser des quartiers datant des années 60-70, le projet comprend des opérations diverses de réhabilitation, construction, destruction d'immeubles et d'aménagement et requalification d'espace public.

Les quartiers Europe, Ginglin, Balzac, situés à l'est du centre-ville, en sont coupés par la vallée du Gouédic qui crée une véritable rupture dans le territoire. Une des premières idées qui s'imposent aux yeux de Daniel Kahane pour désenclaver le quartier est celle d'une voie piétonne traversante.

Ce nouvel axe piéton va dans le sens d'une sécurisation de l'espace public favorisant les déplacements des plus jeunes qui peuvent ainsi circuler plus librement et sans danger entre les logements, les équipements et les espaces publics. Une mesure renforcée par d'autres aménagements favorables aux piétons comme la limitation à 30 km/h des voies de circulation automobile ainsi que l'élargissement des trottoirs. L'environnement se veut ainsi plus rassurant pour les parents.



ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Illustrations © Reno Marca in M.-C. Lanta, *10 ans de rénovation urbaine à Saint-Brieuc*. Ville de Saint-Brieuc, juillet 2013. p. 5.

Dessins © Phytolab in M.-C. Lanta, *10 ans de rénovation urbaine à Saint-Brieuc*. Ville de Saint-Brieuc, juillet 2013. p. 21.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Ces derniers laissent alors une plus grande autonomie aux enfants en les autorisant à se rendre seuls à l'école ou dans les espaces de jeux.

L'espace public, jusqu'alors dominé par l'usage de la voiture, peut alors accueillir de nouveaux usages et devient un enjeu majeur affiché par Daniel Kahane :

> « L'espace public devient primordial, il "fait la ville" en créant de l'urbanité et il est traité avec le plus grand soin : hiérarchisation des voies automobiles, création de circulations douces, plantations d'accompagnement, aménagement des espaces libres adaptés à leur usage, places, lieux de détente, de promenade, aires de jeux, jardins... » [1]

Son aménagement est alors confié à l'agence nantaise Forma6 en partenariat avec les paysagistes de Phytolab. Ils conçoivent ensemble le mail de l'Europe, nouvelle voie piétonne, comme une promenade, à la fois physique et imaginaire, ponctuée d'espaces publics variés et notamment de deux aires de jeux.

### ii. Les enfants, acteurs du projet d'espace public

Cherchant à apporter une certaine cohérence à l'ensemble de l'espace public, urbanistes et paysagistes conçoivent le mail comme la continuité des deux aires de jeux créées.

Partant de ces intentions, un travail s'amorce avec les enfants du quartier. Les paysagistes se tournent naturellement vers les futurs usagers des aires de jeux, et de l'espace public de manière générale, pour concevoir avec eux des lieux adaptés à leurs besoins. Ce travail de concertation se traduit dans un premier temps par des visites de sites existants comme les jardins de Brocéliande suite auxquelles parents et enfants peuvent exprimer ce qui leur a plu ou déplu. Parallèlement, des ateliers de concertation sont menés avec les enfants pour définir une thématique qui deviendra une sorte de fil conducteur pour l'ensemble de l'espace public.

Après avoir défini le thème du jardin potager, les enfants sont sollicités pour dessiner le mobilier. S'instaure alors un échange avec les paysagistes à travers des ateliers et discussions qui permettront de fixer les formes finales présentes à la fois sur les deux nouvelles aires de jeux et également le long du mail de l'Europe.

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

1 *Daniel Kahane, "Les grands projets de l'ANRU à Saint-Brieuc," in Rénovation urbaine et patrimoines: Rencontres urbaines de Mazier (Saint-Brieuc: Ville de Saint-Brieuc, 20).*



ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE LA VILLETTE
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Les esquisses d'aménagement pour la place Barcelone, fruit d'un travail avec les enfants

Dessins © Phytolab

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Les paysagistes font alors appel à l'entreprise Archi Made Folies pour la fabrication de ce mobilier original : tous les jeux sont pensés comme des fruits et légumes géants, desquels sortent les équipements traditionnels, toboggans, balançoires, etc. et le parcours entre les deux aires devient une promenade ponctuées de "folies cucurbitales" dont les couleurs sont déterminées à partir de coloriages des enfants.

Et leur intervention ne s'arrête pas là. Ils participent jusqu'à la phase du chantier, où, munis de casques et des outils appropriés, ils peuvent graver mots et dessins dans le béton avant qu'il ne sèche. Un moyen pour eux de laisser une trace de leur participation active et de marquer leur futur territoire. Cette volonté d'appropriation vient de la ville elle-même :

> « Ici la couleur est reine, et le graffiti élevé au rang d'art de la rue. Les enfants ont participé activement à ce drôle de potager, en apposant peinture et messages secrets. Certains ont même pu laisser l'empreinte de leurs petites mains dans le béton armé ! Pas de doute, cet espace est le leur. » [2]

Un monde imaginaire et ludique vient alors remplacer les anciens parkings qui occupaient les lieux. Plus qu'un parcours, le mail devient une véritable promenade, investie par les habitants, adultes et enfants. Cette idée est mise en valeur par la ville :

> « Temps fort le long du mail de l'Europe, la place de Barcelone porte bien son nom : il y flotte un parfum d'Espagne. Les places de parking ont été ventilées aux alentours, pour faire de l'endroit un large terrain de jeu et de rencontre, à la sortie de l'école la Brêche aux Cornes. (...) Imaginer des jeux pour enfants dans la ville, c'est un métier. Mais concevoir des jeux drôles, gais, poétiques, comme des dessins de gamins, c'est un talent ! Sur l'aire de la place de Barcelone, au royaume des petits, de drôles de carottes géantes et autres cucurbitacées ont poussé à la place des voitures du parking. » [3]

De cette manière, la participation des enfants aux différentes phases de conception et de construction des espaces de jeux s'inscrit pleinement dans un processus plus global visant à faire de la concertation un enjeu majeur du projet urbain.

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

2 *Saint-Brieuc, "10 Ans de Rénovation Urbaine À Saint-Brieuc" (Ville de Saint-Brieuc, juillet 2013).*
3 Ibid.

En effet, c'est par l'intermédiaire de réunions publiques et d'ateliers de concertation organisés pendant toute la durée du projet que celui-ci est construit avec les habitants. Ils deviennent alors de véritables moteurs de la rénovation urbaine. Si la concertation est au cœur du processus de conception de ce projet, cela ne va pas sans la communication.

Cela se traduit par des publications annuelles de la ville, *Les échos de la concertation*, la mise en place d'un site internet dédié ainsi que de publications des habitants eux-mêmes. Un ouvrage intitulé *10 ans de rénovation urbaine à Saint-Brieuc* publié en 2013 à destination des habitants retrace également toute l'évolution du chantier à travers les différents enjeux qui ont guidé sa réalisation.

Les plus jeunes aussi ont un rôle à jouer dans ce processus : ils tiennent tout au long de leur travail de collaboration avec les paysagistes, un carnet de bord prenant la forme d'une fresque géante qui sera exposée à la fin du chantier :

> « Belle idée que ce rouleau géant qui sert à recueillir au fil du temps les mots, dessins et émotions des enfants face à la transformation de leur quartier. Cette fresque sera déroulée à la fin du projet, comme un journal de bord du chantier par les enfants du quartier. » [4]

Cette participation habitante se poursuit jusqu'à l'inauguration, date clef à partir de laquelle adultes et enfants peuvent réellement prendre possession des espaces qui leur sont destinés.

Dans ce contexte, l'intervention des enfants dans la conception et la construction du projet prend un tout autre sens et les espaces de jeux sont au cœur de nouveaux enjeux, axés principalement sur la communication.

### iii. Les espaces ludiques au cœur de nouveaux enjeux

En ce sens, les espaces pour enfants ne sont plus seulement une réponse à leurs besoins mais deviennent de réels outils de communication à plus grande échelle, révélant de nouveaux enjeux.

Dans un premier temps, ils s'inscrivent dans une logique d'attractivité résidentielle et deviennent un argument de vente à part entière.

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

4 Ibid.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Du chantier...

Photographies © Phytolab

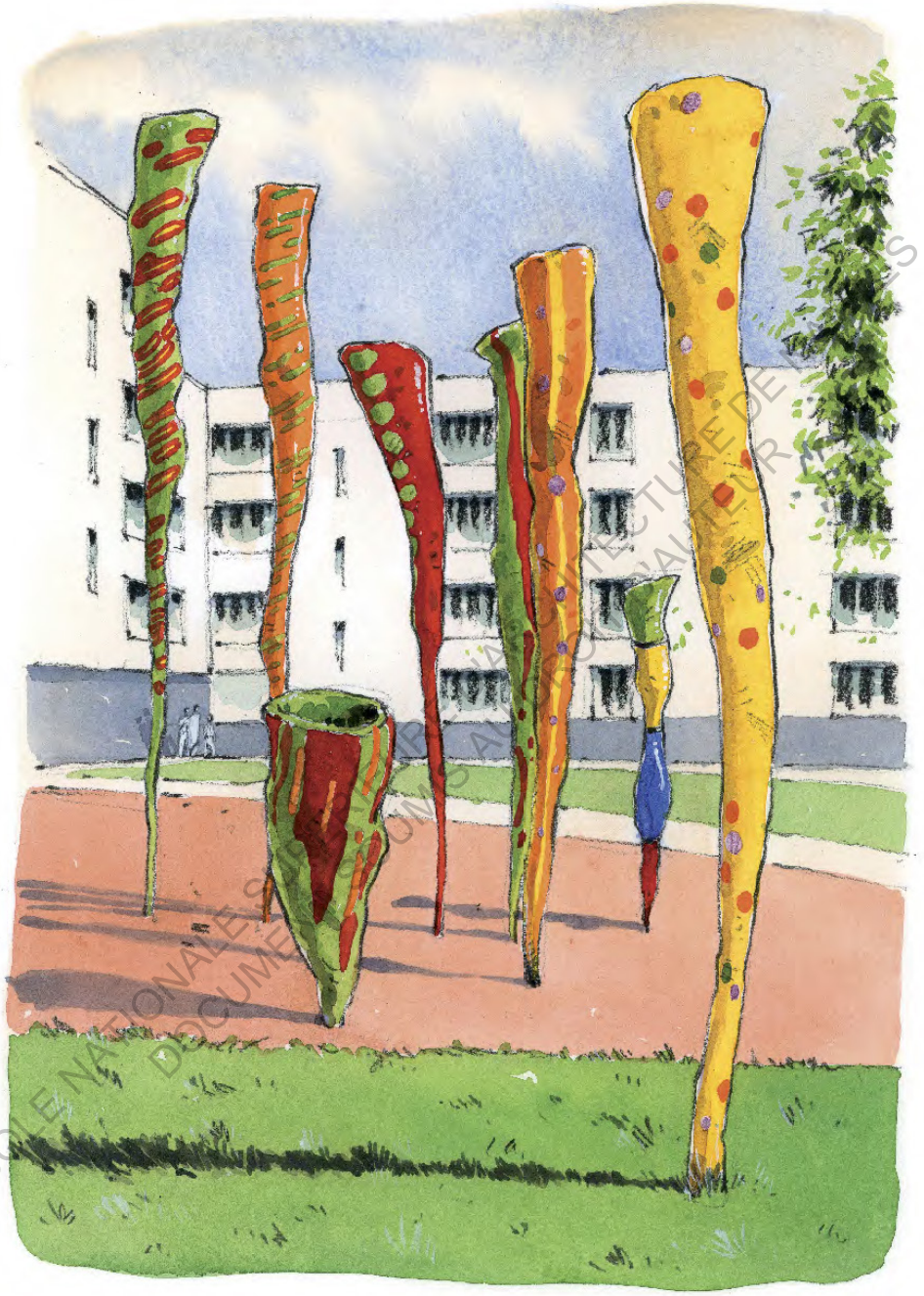
ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT DE LA PROPRIÉTÉ

...à l'inauguration

« Tout le monde est là où presque : architectes, urbaniste, paysagistes, maîtres d'ouvrage, mais aussi les représentants de la mairie, des associations, de l'agglomération... Un ruban, des ballons, des flonflons, et soudain, ça y est, le lieu est baptisé ! Le croquis devient réel, et on peut se laisser aller à la fierté de sa réalisation. Les enfants prennent possession des jeux, les habitants fêtent leur quartier en musique, dans la joie d'être ensemble, au présent. »

Marie-Charlotte Lanta, *"10 Ans de Rénovation Urbaine À Saint-Brieuc"* (Ville de Saint-Brieuc, juillet 2013).

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR



Illustrations © Reno Marca in M.-C. Lanta, *10 ans de rénovation urbaine à Saint-Brieuc*. Ville de Saint-Brieuc, juillet 2013.

ECOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE PARIS
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Dans un second temps, c'est l'aspect participatif qui est au cœur de nouveaux objectifs. Les enfants intervenant sur le projet de la conception à la fabrication, ils deviennent des intermédiaires entre les aménageurs et les habitants. Etant donné qu'ils suivent de près l'avancement du chantier, ils en informent leur famille et leurs amis qui acceptent ainsi mieux les travaux. La participation des enfants au chantier est également un moyen de faire respecter les aménagements, une fois construits. En effet, du fait de leur intervention, les équipements ne sont pas dégradés comme ils auraient pu l'être s'ils avaient été issus de catalogues.

Enfin, une fois construits et ouverts au public, les espaces de jeux sont un moyen de remplacer les anciens parkings qui occupaient les lieux, pour en faire des lieux à la fois ludiques pour les enfants et esthétiques pour les passants et les habitants. L'intervention de Phytolab et d'Archi Made Folies a apporté une véritable valeur ajoutée au projet. En plus de la valeur esthétique de ces équipements, leur caractère coloré, choisi par les enfants, redonne vie à un espace qui était terne jusqu'alors, de la même manière que l'activité ludique elle-même vient les renouveler. Dans ce contexte, les aménagements construits par Archi Made Folies sont uniques et représentatifs du quartier et de son histoire. Une réussite soulevée par Henri-Pierre Jeudy :

> « Les coupures de l'espace imposées par les trois vallées briochines participent ainsi de cette symbolique urbaine. Epouser la morphologie territoriale, tenter des choix qui de la structure même de l'espace, n'est peut-être pas si irréaliste que ça. En témoignent les créations d'une entreprise de Savenay, "Archi Made Folies" qui, tout en revendiquant une forte ressouvenance de l'enfance, invente des aires de jeux, des ponts d'escalade et un cortège de constructions singulières et ludiques adaptés à la morphologie de l'espace qui doit les accueillir. En abordant ainsi la question, ressurgit l'élément de singularité propre à chaque fragment de l'espace urbain. Dès lors, l'esthétique urbaine ne doit pas être imposée comme peut l'être parfois l'intervention artistique dans l'espace public. » [5]

De cette manière, les espaces de jeux participent pleinement au projet urbain et à la redynamisation des quartiers concernés. Ils deviennent des lieux de diversité, culturelle et générationnelle, au service d'une cohésion sociale. L'espace public retrouve ainsi sa fonction première de socialisation et de liberté.



ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

5 *Henri-Pierre Jeudy, "Courir la ville : Saint-Brieuc," in Vivre la rénovation: les nouvelles pratiques d'habiter (Saint Brieuc: Ville de Saint-Brie, n.d.).*

Cet enjeu important transparait dans les documents communiqués par la mairie. Les aménagements de Phytolab y sont amplement représentés, révélant les enjeux décrits précédemment, et, à travers les images diffusées, ils deviennent un symbole du quartier et une fierté des habitants.

En faisant participer activement les enfants aux différentes étapes, la ville révèle également sa volonté de construire un projet durable :

> « C'est à chaque fois un moment très émouvant que la pose de la première pierre. A Saint-Brieuc, cet instant est plus qu'un symbole : un moyen d'associer tous les habitants à la transformation de leur quartier. Après des mois, parfois des années d'études, de plans, de maquettes, le chantier est enfin lancé, la rénovation commence. On construit pour trente ou quarante ans, alors autant faire participer les enfants aux débuts de cette aventure. » [6]

Cette opération, parmi d'autres, a contribué à faire de Saint-Brieuc une *Ville Amie des Enfants*. Ce titre qui lui a été attribué par l'UNICEF en 2009, récompense les villes qui mènent "une politique Enfance Jeunesse volontaire et engagée, au service des mêmes valeurs que celles défendues par l'UNICEF". Il valorise les initiatives et les projets qui œuvrent pour le bien-être et l'épanouissement des enfants. Dans ce cadre, les opérations de consultation et de participation menées avec les enfants dans le cadre du projet de rénovation urbaine ont été largement reconnues et encouragées par l'UNICEF et ont participé au rayonnement de Saint-Brieuc à l'échelle locale.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

6 *Saint-Brieuc, "10 Ans de Rénovation Urbaine À Saint-Brieuc."*

## 3. Le square Mercœur, entre équipement public et objet touristique

Conçu dans le cadre de l'édition 2014 du Voyage à Nantes par l'artiste et architecte japonais Kinya Maruyama, le square Mercœur est lié à des enjeux qui dépassent ceux d'un espace public traditionnel. En effet, intégrée à un parcours artistique, cette aire de jeux devient un outil participant au rayonnement culturel de la ville et à la diffusion d'une image attrayante destinée à un public beaucoup plus large.

### i. Le contexte du Voyage à Nantes & son offre récréative

Dans le contexte actuel où la concurrence entre les villes s'intensifie, l'attractivité touristique devient un pôle de compétitivité. Le Voyage à Nantes agit comme un événement culturel participant à rendre la ville plus attractive, pour les habitants, comme pour les touristes. Une volonté affichée par la présidente de la société publique Le Voyage à Nantes et vice-présidente de Nantes Métropole, Valérie Demangeau :

> « L'agglomération nantaise dispose d'une grande richesse patrimoniale : son architecture bien sûr, mais surtout sa vitalité artistique et culturelle. D'Estuaire au Lieu Unique en passant par l'Eléphant, c'est une ville où l'on voit des choses vraiment pas ordinaires. Malgré cela – c'est le second volet du diagnostic – nous manquons de visibilité. Il fallait donc qu'émerge un projet reliant tout ce qui de passe à Nantes et qui restait jusque-là dispersé. (...) Voilà l'ambition du Voyage à Nantes : conquérir une part du marché du tourisme urbain qui se développe à grande vitesse en Europe. » [1]

Cette citation met en évidence la situation actuelle de concurrence territoriale à laquelle sont sujettes les villes, ici plus spécifiquement dans le domaine du tourisme. Dans ce cadre, Nantes mise sur la culture pour relancer sa politique touristique. Une stratégie d'attractivité dont le Voyage à Nantes est une composante essentielle.

Cet événement annuel vise en effet à diffuser une image de la ville à travers des installations artistiques et culturelles réparties le long d'un parcours mettant en valeur le territoire.

Parmi les installations exposées dans le cadre du Voyage à Nantes 2014, plusieurs lieux proposaient des espaces de récréation, à destination des

1 *"De Flaubert à Spiderman, le Voyage à Nantes," Place publique, no. 31 (n.d.): 5-61.*



ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Le terrain de Footcheball

Image © Guinée-Potin, *http://www.levoyageanantes.fr/fr/le-parcours/footcheball-agence-guinee-potin/*

L'aire de jeux Balapapa

Image © Detroit architectes, *http://www.levoyageanantes.fr/fr/le-parcours/balapapa-detroit-architectes/*

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

enfants mais aussi des adultes. Au-delà du parcours culturel, un véritable parcours ludique est alors apparu, offrant des espaces de jeux originaux aux habitants comme aux touristes.

Plusieurs lieux de divertissement, éphémères ou pérennes, ont ainsi été conçus par des artistes, des architectes ou encore des designers.

L'opération *Playgrounds,* lancée par Rafaël Magrou, architecte et commissaire d'exposition, et Patricia Buck, programmatrice au Lieu Unique, avait en effet pour objectif d'introduire dans la ville le jeu et le sport sous de nouvelles formes, originales et innovantes. Ce projet, lancé dans le cadre du Voyage à Nantes 2012, encadrait alors l'installation de trois aménagements pour le jeu : le *Banaball,* sur le toit de l'école d'architecture, le *Mont Royal,* place Royale et l'*Arbre à Basket* sur le site des chantiers.

Pensées comme des espaces récréatifs proposant aux utilisateurs de découvrir l'art autrement, ces installations offraient des possibilités ludiques mais aussi sportives pour toutes les générations. Elles ont ainsi été largement investies par les enfants qui ont pu se les approprier pour y jouer librement.

L'expérience *Playgrounds* a alors été renouvelée dans le cadre du Voyage à Nantes 2014 qui a vu naître deux nouveaux 'espaces de récréation' : le terrain de *Footcheball* dessiné par l'agence Guinée-Potin ainsi que l'aire de jeux *Balapapa* conçu par Detroit architectes. Cette installation a rencontré un véritable succès auprès de toutes les générations. Conçue comme une piscine à balles pouvant servir à la fois de bassin sportif ou ludique et d'espace de détente, elle a en effet conquis plusieurs générations.

Le succès de ces 'œuvres ludiques' s'explique par leur capacité à satisfaire adultes et enfants. Dans le prolongement de ce parcours ludique est né en 2014 le square Mercœur. Pour cette aire de jeux, l'artiste et architecte japonais Kinya Maruyama a réinterprété le mobilier traditionnel de l'aire de jeux, toboggan, filet d'escalade, etc. pour concevoir un lieu atypique.

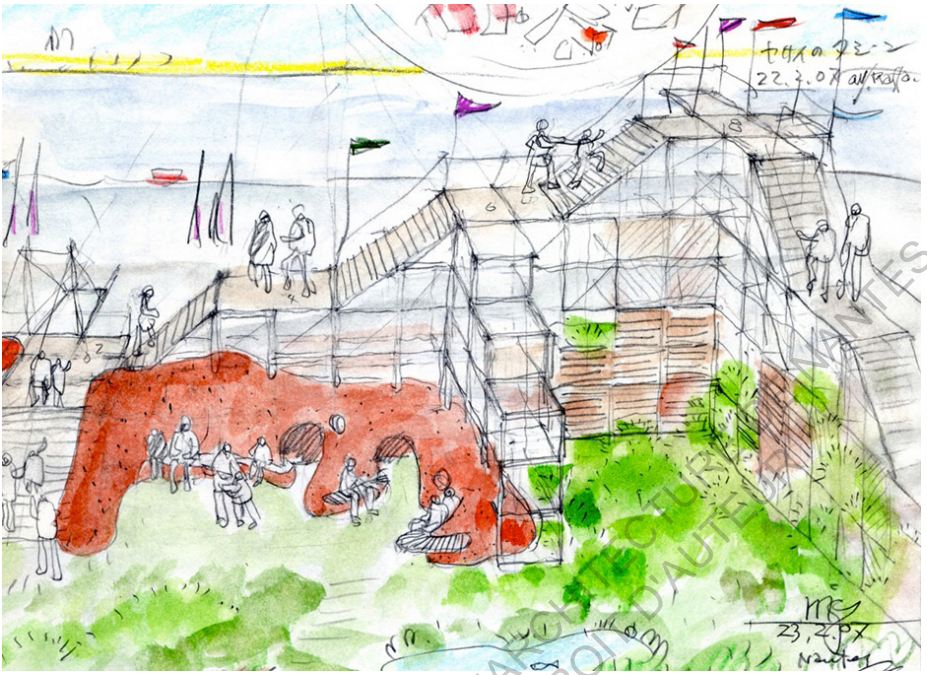
### ii. L'intervention artistique, prolongement d'un travail amorcé dans le cadre d'Estuaire

La collaboration du Service des Espaces Verts et de l'Environnement nantais avec Kinya Maruyama avait déjà été amorcée en 2007 dans le cadre de la biennale d'art contemporain, Estuaire[2]. Dans ce contexte,

2 Estuaire est un événement culturel durant lequel sont exposées des œuvres in situ qui entretiennent un rapport particulier avec leur environnement.



ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR



Esquisse © Kinya Maruyama in Kinya Maruyama, *Histoire d'un jardin extraordinaire… Le jardin étoilé de Paimboeuf*, Estuaire 2007, p. 4.

Photographie © Gino Maccarinelli, in Kinya Maruyama, *Histoire d'un jardin extraordinaire… Le jardin étoilé de Paimboeuf*, Estuaire 2007, p. 1.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

l'architecte japonais avait réalisé le *Jardin étoilé*, à Paimboeuf, une œuvre pérenne, participative et évolutive alliant promenade, jeu et méditation. Un espace à vivre dans lequel parents et enfants peuvent se retrouver pour profiter, ensemble ou séparément, d'un nouveau regard sur le paysage.

Satisfait de cette première collaboration avec l'artiste-architecte japonais, le SEVE nantais a décidé de renouveler l'expérience dans le cadre du Voyage à Nantes 2014. La conception du square Elisa Mercœur lui a alors été confiée. Cette aire de jeux située en plein centre-ville, face au château des ducs de Bretagne, ne pouvait être aménagée qu'avec des jeux 'catalogue' selon le SEVE[3].

C'est dans ce cadre que Kinya Muryama a réalisé ses premières esquisses. Ces dessins ont ensuite été soumis aux enfants d'une école située à proximité et ont fait l'objet d'une réinterprétation. Dans ce cas, la collaboration entre les enfants et l'artiste a participé à la création d'un imaginaire commun :

> « Au milieu de ce parc, réaménagé cette année pour mieux l'ouvrir vers la ville, un petit espace clos abrite une aire de jeux fascinante. Kinya Maruyama, architecte et artiste japonais, y fait naître un monstre marin libéré des sables profonds. Cet animal tout en longueur et en couleurs sinue à travers les arbres, prêtant sa dorsale aux végétaux, son flanc aux explorateurs et sa gueule ouverte aux plus téméraires aventuriers. Entre têtes de rhinocéros et regard de dragon, les enfants découvriront un lieu pour sauter, jouer et continuer à inventer leurs mondes imaginaires. » [4]

Aux côtés de ce monstre imposant sont installées de plus petites créatures. Également imaginées par Kinya Maruyama, elles ont été réalisées en mosaïques, elles-mêmes issues d'un travail avec une autre artiste. Ce côté plus calme du square offre un lieu de détente et de contemplation aux parents, depuis lequel ils peuvent toujours surveiller leurs enfants.



ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

3 « Je ne sais pas s'il est bien intégré dans son environnement mais il est plutôt mieux intégré que les jeux dits 'catalogue'. Je ne voyais pas comment est-ce qu'on aurait pu en plein centre-ville mettre un jeu qui soit plastique, en résine, avec des couleurs flashy. » *Françoise Barret, Entretien "à Nantes, on préfère les jeux sur-mesure," January 9, 2015.*

4 *"Parc et Aire de Jeux – Kinya Maruyama – Square Mercœur – Le Voyage À Nantes," accessed May 12, 2015, http://www.levoyageanantes.fr/fr/le-parcours/aire-de-jeux-kinya-maruyama/#fiche.*

ECOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Esquisse © Kinya Maruyama, *http://www.levoyageanantes.fr/fr/le-parcours/aire-de-jeux-kinya-maruyama/*

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Photographie © Martin Argyroglo, *http://www.levoyageanantes.fr/fr/le-parcours/aire-de-jeux-kinya-maruyama/*

ECOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES

Au-delà de la satisfaction apportée aux différentes générations qui ont fréquenté et qui fréquentent encore cette aire de jeux, celle-ci a également participé à la diffusion d'une image, à plusieurs échelles.

### iii. La diffusion d'une image et d'un modèle

L'œuvre pérenne de Kinya Maruyama a connu un véritable succès dû d'une part à l'intervention artistique dans le contexte du Voyage à Nantes et d'autre part à son originalité qui a contribué à en faire un modèle.

La médiation culturelle ayant joué un rôle majeur dans le cadre du Voyage à Nantes, les images de cette installation artistique ont été largement communiquées et diffusées pour faire du dragon un des symboles de la ville. Un rôle qui lui est reconnu par le SEVE :

> « Ça fait partie du Voyage à Nantes donc ça diffuse une image puisqu'effectivement on a la chance d'avoir ce parcours dans la ville d'installations artistiques et ça fait partie des images pérennes de la ville donc on bénéficie complètement de cette attractivité. » [5]

Plus qu'un espace de jeux, le dragon de Maruyama devient alors un des nœuds principaux qui ponctuent le parcours ludique *Playgrounds* du Voyage à Nantes et une halte inévitable pour toute famille se promenant dans le centre-ville. Sa situation autant que son esthétique ont ainsi fait de ce square un lieu hautement fréquenté par les nantais comme par les visiteurs.

Par son inscription dans le réseau d'espaces ludiques nantais et dans le parcours artistique du Voyage à Nantes, le square devient ainsi un outil d'attractivité de différents points de vue. Il constitue d'une part un atout pour les familles qui souhaiteraient s'installer à Nantes et d'autre part un attrait pour les touristes qui viendraient visiter la ville. Il est alors au croisement de deux domaines d'attractivité, tous deux basés sur une forme de *marketing urbain*, au sens où l'entendent les sociologues François Cusin et Julien Damon :

> « Les villes attirent également à elles en raison de leur rayonnement culturel, ou plus prosaïquement de leur 'image de marque'. Ce rayonnement culturel dépend de leur insertion dans des réseaux de communication et d'information. Les ressorts de l'attractivité résidentielle croisent ici ceux de l'attractivité touristique. » [6]



ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

5 *Barret, Entretien "à Nantes, on préfère les jeux sur-mesure."*
6 François Cusin and Damon, Julien, "L'attractivité Des Villes : Définitions, Enjeux et Mesures," *Futuribles*, no. 367 (2010): 25-46.

Cet exemple montre qu'une aire de jeux peut remplir d'autres fonctions que la seule satisfaction des besoins des enfants. Elle devient dans ce cas un outil de mise en valeur du territoire et s'intègre à la politique d'attractivité de la ville, autant touristique que résidentielle.

À moindre échelle, le fait que cette aire de jeux ait été largement plébiscitée par parents et enfants en a fait un modèle nantais. L'utilisation du bois, à la fois dans la structure-même de l'équipement de jeux et pour le revêtement de sol s'intègre à la tendance actuelle où il est considéré comme un matériau esthétique et respectueux de l'environnement.

L'utilisation de ce matériau 'innovant' a ainsi été réitérée plusieurs fois depuis, dans les quartiers qui le permettaient. C'est le cas par exemple de l'aire de jeux du parc des Oblates, situé sur la butte Sainte-Anne. Pour cet espace, le SEVE a fait appel à l'entreprise Mobiplay, fabricant de jeu 'catalogue', spécialisée dans les équipements en bois.

Les espaces de jeux contribuent alors à une certaine forme de manipulation sur les goûts et n'échappent pas à un 'effet de mode' quasi-universel dont le SEVE est bien conscient :

> « Les derniers jeux qu'on a finis sont plutôt des jeux en bois d'acacia, qui donne un aspect beaucoup plus naturaliste. Comme ça, ils plaisent à tout le monde, ça marche. » explique Françoise Barret à propos notamment de l'aire de jeux des Oblates. [7]

De ce point de vue, le square Mercœur a été un élément déclencheur et le premier d'une série révélant la volonté de la ville de construire des jeux en bois. Son succès a ainsi participé à la diffusion dans la ville d'un modèle, à une différence près : les suivants n'ont pas été conçus sur-mesure mais sont, pour la plupart, fabriqués par des industriels qui n'ont d'autre choix que de suivre la tendance pour s'adapter à la demande.

Avec le Voyage à Nantes, la ville propose de plus en plus d'espaces récréatifs, pour enfants comme pour adultes. Les installations devenant alors des équipements de jeux, elles sont alors à la croisée entre le ludique et l'artistique et instaurent un dialogue entre enfants et artistes qui vise à faire coïncider deux imaginaires pour créer des lieux originaux et innovants.

De cette manière, l'opération *Playgrounds* tend aussi à faire de la ville un terrain de jeux grandeur nature à destination de toutes les générations.

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

*7 Barret, Entretien "à Nantes, on préfère les jeux sur-mesure."*

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS A LA DROIT D'AUTEUR

# Conclusion

À deux échelles distinctes, les aires de jeux du quartier Europe-Ginglin à Saint-Brieuc et celle du square Mercœur à Nantes, montrent comment ces espaces peuvent avoir un impact étendu et s'intégrer à des stratégies politiques relevant de domaines divers : social, jeunesse, loisirs, urbanisme, environnement voire même tourisme.

Dans ce contexte, il est important pour les concepteurs de ne pas perdre de vue les objectifs initiaux de ce type d'espaces : la satisfaction des besoins ludiques.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

# Conclusion

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

En novembre dernier, la ville de Dunkerque lançait un cycle de trois ans de conférences sur le thème des enfants et des villes. Ces conférences réunissent spécialistes de l'enfance, chercheurs, architectes, urbanistes, sociologues mais aussi et surtout enfants et habitants autour des problématiques suivantes :

La ville est-elle faite pour les enfants ?
Comment les enfants peuvent-ils grandir harmonieusement en ville ?
Et comment les adultes peuvent-ils imaginer la ville pour eux et avec eux ?

Mettant en évidence la complexité du sujet de l'enfant urbain et sa situation à la convergence des domaines de l'éducatif, du social, du juridique et de l'architecture, ces conférences, qui feront l'objet d'un livre à paraître prochainement[1], montrent aussi que cette problématique, encore loin d'être résolue, est au cœur des préoccupations actuelles.

À l'heure où la proportion d'enfants urbains augmente continuellement, leur présence est de mieux en mieux prise en compte et inclue dans les débats sur la ville. En France, le pourcentage de population urbaine atteint 85 %, soit plus de neuf millions d'enfants vivant en ville. L'environnement urbain est pourtant loin d'être adapté pour répondre de façon optimale à leur demande.

Ces derniers ont en effet des besoins très spécifiques et plus particulièrement un besoin fondamental : celui de jouer. Le jeu est un acte fondateur et constitutif de l'éducation, une activité qui doit pouvoir se pratiquer partout et en permanence parce qu'elle répond à des aspirations précises que l'enfant ne peut satisfaire autrement. Ces besoins, complexes et ambivalents, ne sont pas tous admis par l'opinion publique. Il est alors du rôle des aménageurs, concepteurs, fabricants mais aussi services publics, de les intégrer à leur cahier des charges ou à leurs propositions pour offrir à l'enfant des espaces adaptés.

Si en milieu rural, l'enfant dispose d'espaces extérieurs libres et sans danger pour jouer dans un environnement naturel, en ville c'est à l'espace public de remplir ce rôle. Il est en effet un lieu de diversité et de liberté qui peut prétendre satisfaire les besoins ludiques et assouvir cette soif de jeu propre aux enfants. Cependant, dans le contexte actuel, la dominance de la voiture le rend inhospitalier du fait de la pollution mais aussi de l'insécurité. Des conditions qui ont contribué à limiter fortement l'indépendance des enfants si bien qu'ils sont aujourd'hui nettement moins autonomes qu'il y a quarante ans.

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

1 *Thierry Paquot and Bernard Defrance, La ville récréative (Infolio, 2015).*

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Quand il ne s'agit pas de la voiture, l'espace public est sujet à d'autres conflits d'usages, au sein desquels les plus jeunes sont rarement pris en compte. Leur présence, rarement au cœur des préoccupations des aménageurs, n'est pas une priorité et les espaces qui leur sont dédiés sont les parcelles restantes, closes et à l'écart.

Une situation de ségrégation dont le fonctionnalisme est largement responsable. Ce mouvement a engendré une hiérarchisation et une répartition des espaces ne correspondant pas aux aspirations des plus jeunes.

En plus de cette séparation des fonctions, le mouvement moderne a conduit à une standardisation des espaces de jeux. Les marchés d'aménagements ludiques se sont centralisés pour une production rationnelle, privilégiant efficacité et économie au détriment de l'originalité et du jeu lui-même.

En France, ce phénomène s'est accentué avec la mise en place de lois de plus en plus rigides. Des contraintes règlementaires qui, au lieu de stimuler l'innovation, ont renforcé l'uniformisation des aires de jeux à la différence d'autres pays européens où les normes, souvent plus souples, permettent des expérimentations et des réalisations inédites.

Une tendance plus récente a tout de même poussé certains aménageurs à faire face à cette standardisation en concevant des espaces sur-mesure, adaptés au contexte urbain mais aussi à la demande des enfants. Des expérimentations ont alors été entreprises prouvant qu'il est possible de proposer une offre variée et originale tout en respectant les normes. Celles-ci se sont révélées fructueuses pour la plupart, encourageant les collectivités locales à renouveler l'expérience.

Devant ce succès, certains élus en ont même fait une priorité. Puisqu'ils s'intégraient des objectifs de plus grande ampleur, allant au-delà de la satisfaction des besoins ludiques, certains espaces de jeux ont alors pris une toute autre envergure.

Devenus de véritables outils de *marketing urbain*, ils participent à la fois à l'attractivité de la ville ou du quartier, pour des familles extérieures, et à sa promotion interne, pour celles y habitant déjà. En ce sens, les espaces ludiques s'inscrivent dans une logique relativement récente venant des promoteurs mais aussi des élus qui cherchent à diffuser des images attrayantes pour séduire de potentiels acheteurs et visiteurs. Dès lors, l'espace de jeux, s'il est original et plaisant pour toutes les générations, devient une plus-value et un argument de vente à part entière.



ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

De ce fait, les parents, et les adultes de manière générale, deviennent les nouvelles cibles de ces espaces de jeux, initialement dédiées aux enfants. Il s'agit de séduire les plus âgés pour que ces espaces se transforment en aires multigénérationnelles alliant jeu et détente pour tous. C'est le "syndrome du chemin de fer" décrit par le publicitaire Jean-Michel Wagner : « on l'offre à Noël pour le môme, mais c'est papa qui s'amuse avec ! »[2] Il défend alors l'idée d'espaces qui doivent émouvoir et être utilisables par les adultes pour avoir du succès. De nouveaux objectifs qui expliquent, par exemple, la réussite de DisneyWorld par son concept, tourné autant vers les adultes que vers les enfants. De ce point de vue, l'espace de jeux devrait s'adresser à toutes les générations pour fonctionner correctement et s'assurer un certain succès.

Un nouvel enjeu dont se sont saisis les architectes de l'agence BIG pour concevoir le *Superkilen*, un espace public partagé par tous les habitants au cœur de Copenhague. Une initiative innovante que relève Margaux Darrieus :

> « Cette réflexion sur le seuil, les architectes contemporains la poursuivent en questionnant l'intégration à l'espace public de ces bulles d'aventure cloisonnées, véritables petits mondes dans le grand. La tendance serait à la disparition complète de l'enceinte au profit d'une utilisation de l'espace ludique par tous. Peut-on envisager l'espace public comme un tapis d'éveil ouvert et transgénérationnel, où on apprend à partager la ville ? C'est encore dans les pays nordiques que les propositions les plus pertinentes émergent. Sous les traits des architectes fantasques de l'agence BIG, un vaste délaissé urbain de Copenhague se transforme en nappe récréative destinée à tous les âges : une collection de mobilier urbain glané dans les espaces publics du monde entier (bancs brésiliens, ring de box thaï, pieuvre-toboggan japonaise...) est implantée sur un sol multicolore exclusivement réservé aux piétons et aux vélos. »[3]

Cet espace public rassemble toutes les générations dans un environnement ludique : jeux de société, terrains de sport, aires de jeux... *Mais ne risque-t-on pas une infantilisation de l'espace à penser ainsi la ville comme un vaste espace récréatif ?*

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

2 *IPSE and Institut de l'enfance et de la famille (IDEF), eds., Jeune (le) enfant et l'architecte: les lieux de la petite enfance actes du colloque. Montpellier. 20 21 22 mars 1990. (Paris: Syros-Alternatives, 1991).*
3 *Margaux Darrieus, "Aires de Jeux," AMC, no. 225 (Juin-juillet 2013): 77-87.*

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Ce projet met en évidence une des limites majeures de cette nouvelle tendance : l'infantilisation de l'espace. En effet, en requalifiant ainsi l'espace public de manière ludique et familiale, BIG induit une certaine infantilisation des usagers. Une conséquence qui peut être problématique à l'heure où ceux que le philosophe américain Benjamin Barber appelle les '*adulescents*' [4] ont du mal à se détacher du ludique pour devenir adultes et indépendants. Une situation accentuée par le contexte économique actuel qui contraint de plus en plus de jeunes adultes à rester habiter chez leurs parents. En ce sens, la ville ne doit pas contribuer à ce phénomène mais, au contraire, offrir des espaces adaptés à chacun.

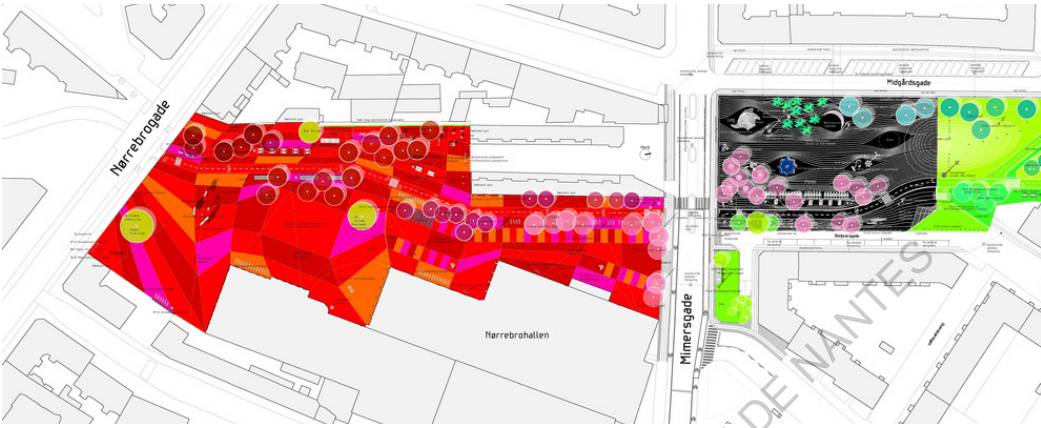
Il est alors du rôle des aménageurs de favoriser une mixité d'usages et de générations sans pour autant se soumettre à ce concept du jeu 'partout et tout le temps'.

Cette réflexion m'a permis de confirmer dans un premier temps ce que je pressentais être un enjeu majeur de la ville contemporaine et m'ouvre désormais de nouvelles perspectives en m'encourageant à prendre en compte la plus jeune génération dans ma pratique actuelle et future du projet, que ce soit à l'échelle architecturale ou urbaine.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR



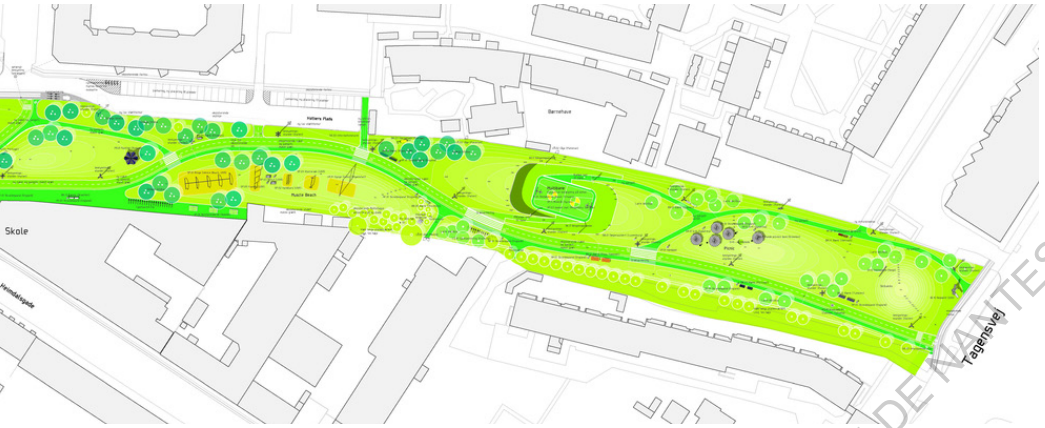
4 *Frédéric Joignot, "Grand Entretien Avec Benjmain Barber, Philosophe Américain : 'Nous Vivons Une Infatilisation Générale,'" Sur Le Vif, accessed May 17, 2015, http://fredericjoignot.blog.lemonde.fr/2009/09/07/120/.*

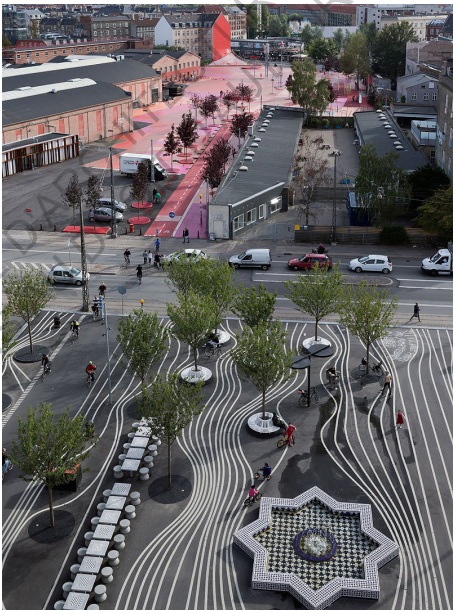



*Plan masse © BIG Architects*

*Photographies © Iwan Baan*

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT PROTEGE DROIT D'AUTEUR





*Photographies © Iwan Baan*

Le Superkilen des architectes BIG à Copenhague

Source : *http://projets-architecte-urbanisme.fr/superliken-copenhague-big-espace-public-utopie-insolite/*

ECOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

# Bibliographie

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

# Ouvrages

## i. L'enfant, le jeu et la ville – théorie

Baudelot, Caroline, and Janine Gardent. *Jeu et habitat*. Paris: Ministère de l'Équipement, 1976.

Centre d'études sur les réseaux, les transports, l'urbanisme et les constructions publiques (CERTU), ed. *Jeu et détente: prise en compte dans l'aménagement de l'espace public*. Références 28. Lyon: CERTU, 2002.

Chevallier, Eric, and Chi N'Guyen-Franchet, eds. *L'enfant et La Ville*. Enfance et Sociétés. Paris: Syros, 1993.

Comité pour le développement de l'espace pour le jeu (CODEJ), ed. *Des lieux de vie en plein air pour les enfants: journée nationale du 27 avril 1978*. Paris: Comité pour le développement de l'espace pour le jeu (CODEJ), 1978.

Comité pour le développement des espaces de jeu (CODEJ), ed. *Le jeu au Danemark*. Paris: Comité pour le développement de l'espace pour le jeu (CODEJ), 1975.

France, Fonds d'action et de soutien pour l'intégration et la lutte contre les discriminations. Petite Enfance et Politique de La Ville Actes Du Colloque Petite Enfance et Développement Des Quartiers, Mulhouse, 14–15 Mai 1993. Paris: Syros, 1994.

Grunfeld, Jean-François. *La ville et l'enfant: Exposition. Paris. Centre Pompidou. 1977–1978*. Paris: Ed. du Centre Georges Pompidou, 1978.

IPSE, and Institut de l'enfance et de la famille (IDEF), eds. *Jeune (le) enfant et l'architecte: les lieux de la petite enfance actes du colloque. Montpellier. 20 21 22 mars 1990*. Paris: Syros-Alternatives, 1991.

Messika, Liliane. *Imagin'aires de jeux. L'enfant, le jeu, la ville*. Paris: Editions Autrement, 2000.

Romagny, Vincent. *Anthologie aires de jeux d'artistes*. Golion: Infolio, 2010.

Rouard, Marguerite, and Simon, Jacques. *Espaces de jeux: de la boite à sable au terrain d'aventure*. Paris: Vincent, 1996.

Tessier, Stéphane, ed. *L'Enfant et Son Intégration Dans La Cité: Expériences et Propositions*. Collection "Enfances et Sociétés." Paris: Syros, 1994.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

## ii. Exemples & références

Eyck, Aldo van, Vincent Ligtelijn, and Francis Strauven. *Aldo Van Eyck Writings*. Amsterdam: SUN, 2008.

Harismendy, Patrick. *Rénovation urbaine et patrimoines: Rencontres urbaines de Mazier*. Saint-Brieuc: Ville de Saint-Brieuc, 2010.

Harismendy, Patrick, and Solène Gaudin. *Vivre la rénovation: les nouvelles pratiques d'habiter*. Saint Brieuc: Ville de Saint-Brieuc, 2013.

Saint-Brieuc. "10 Ans de Rénovation Urbaine À Saint-Brieuc." Ville de Saint-Brieuc, juillet 2013.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

# Articles – Périodiques & Sites Internet

## i. Jeu & espaces ludiques – généralités


Blitz, Elger. "El Poder Del Juego." *Paisea*, no. 22 (September 2012): 6–13.

Darrieus, Margaux. "Aires de Jeux." *AMC*, no. 225 (Juin–juillet 2013): 77–87.

Damiens, Maryse. "La Ville Dont Le Prince Est… Parfois Un Enfant." D'Architectures, no. 42 (January 1994): 64–65.

*El Juego*. Paisea 22. Barcelone: Gustavo Gili, 2012.

Le Moniteur des travaux publics et du bâtiment, ed. "Espaces récréatifs." In *Aménagement 2012: urbanisme, paysage, territoires*. Paris: Le Moniteur, 2012.

Malsch, Edouard. "De La Sécurisation Excessive Des Aires de Jeux." *UrbaNews.fr*, February 25, 2015. http://www.urbanews.fr/2015/02/25/47887-de-la-securisation-excessive-des-aires-de-jeux/.

Métra, Maryse. "Le Jeu Dans Le Développement Affectif, Cognitif, Corporel et Social de L'enfant," juin 2006.

Noschis, Kaj. "La ville, un terrain de jeu pour l'enfant." *Enfances & Psy* 33, no. 4 (November 1, 2006): 37–47. doi:10.3917/ep.033.0037.

Paquot, Thierry. "Les Enfants Dans La Ville." *Diversité*, no. 141 (Juin 2005): 58–62.

Pêcheur, Julie. "Jeux à l'aire libre." *Le Monde.fr*, February 17, 2015, sec. M le mag. http://www.lemonde.fr/m-perso/article/2015/02/17/les-nouvelles-aires-de-jeux_4574455_4497916.html.

Quinton, Maryse. "Base – Aire de Jeux." *AMC*, no. 182 (2008): 118–21.

Tierney, John. "Can a Playground Be Too Safe?" *The New York Times*, July 18, 2011. http://www.nytimes.com/2011/07/19/science/19tierney.html.


ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

## ii. Exemples

"De Flaubert à Spiderman, le Voyage à Nantes." *Place publique*, no. 31 (n.d.): 5–61.

Fauve, Charlotte. "Même Pas Peur." *Ecologik*, no. 22 (September 2011): 50–58.

"Parc et Aire de Jeux – Kinya Maruyama – Square Mercœur – Le Voyage À Nantes." Accessed May 12, 2015. http://www.levoyageanantes.fr/fr/le-parcours/aire-de-jeux-kinya-maruyama/#fiche.

Zaharuk, Larissa. "Our Future (Spaces)." Accessed April 8, 2015. http://www.kid-in.net/our-future-spaces/.

## iii. Évolutions sociétales

### La place de l'enfant

Bergonnier-Dupuy, Geneviève. "Introduction." In *L'enfant, acteur et /ou sujet au sein de la famille*. Ramonville Saint-Agne: Éditions Érès, 2005.

De Singly, François. "Famille – Le Statut de L'enfant Dans La Famille Contemporaine." *Encyclopædia Universalis*. Accessed May 13, 2015. *http://www.universalis.fr/encyclopedie/famille-le-statut-de-l-enfant-dans-la-famille-contemporaine/*.

Mottot, Florence. "L'enfant N'est Pas Qu'un Enfant…" *Sciences Humaines*, no. Grands Dossiers n°8 (November 2008). http://www.scienceshumaines.com/l-enfant-n-est-pas-qu-un-enfant_fr_21191.html.

### La ville

Cusin, François, and Damon, Julien. "L'attractivité Des Villes : Définitions, Enjeux et Mesures." *Futuribles*, no. 367 (2010): 25–46.

Joignot, Frédéric. "Grand Entretien Avec Benjamin Barber, Philosophe Américain : 'Nous Vivons Une Infatilisation Générale.'" *Sur Le Vif*. Accessed May 17, 2015. http://frederic.joignot.blog.lemonde.fr/2009/09/07/120/.



ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

## Document Audiovisuel

Schellaert, Jérémie, Muis Anne-Solange. *La Ville Récréative Vue Par Les Enfants de Dunkerque*, 2015, reportage 13 min, disponible sur https://annesolangemuis.wordpress.com/tag/anne-solange-muis/.

## Entretiens

Barret, Françoise, direction bureau d'études et paysages au Services des Espaces Verts et de l'Environnement à Nantes. 'À Nantes, on préfère les jeux sur-mesure', 9 janvier 2015.

Eyboulet, Annabelle, chargé de communication au sein de l'association Bruit du Frigo. 'On sème des graines...', 23 avril 2015.

Gourio, Thierry, fondateur et responsable d'Archi Made Folies. 'Nous, on est un peu atypiques', 4 février 2015.

Théaudin, Matthieu, designer au sein de l'agence de paysagisme Phytolab. Entretien, 3 avril 2015.

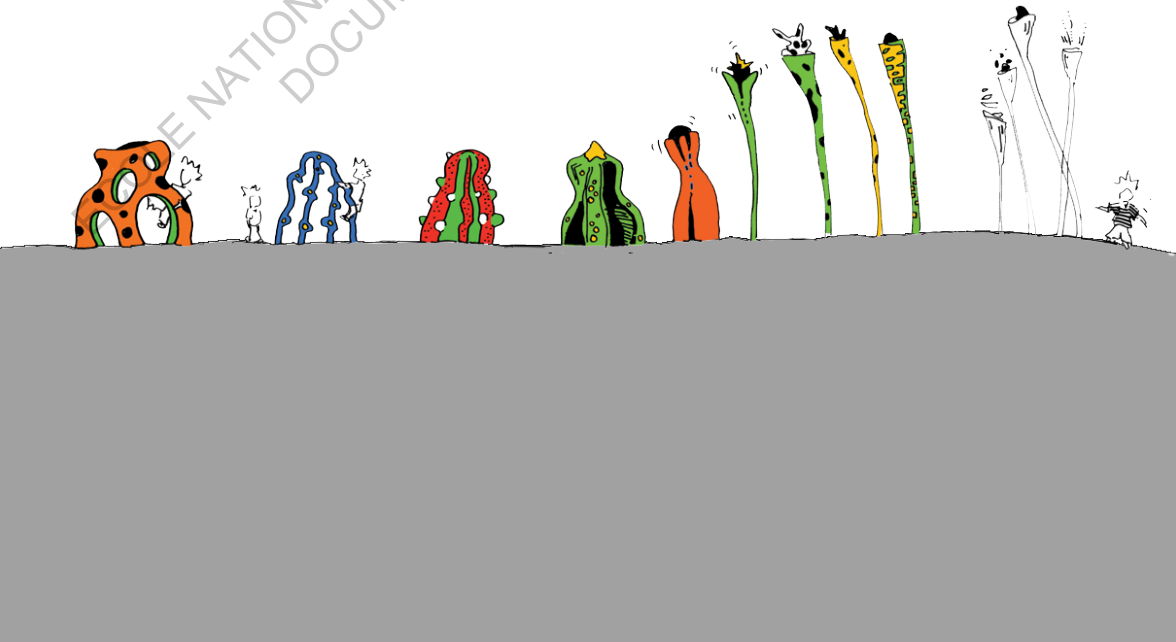
ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

# Jouer en ville,

## Pratiques & Expérimentations

Inscrit dans une réflexion plus large sur la place de l'enfant dans la ville, ce sujet est à la croisée de domaines divers et variés allant de la sociologie à la politique. Il est ici étudié du point de vue de l'aménageur, au travers de ma formation actuelle et de ma pratique future, avec comme fil conducteur la problématique suivante :

Quels enjeux ont donné naissance aux premières aires de jeux et comment ont-ils évolué ?

ÉCOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR