



HAL
open science

Des aires de jeux à l'ère du jeu : les projets urbains au prisme des aires de jeux : l'exemple du troisième arrondissement de Marseille

Sébastien Delfavéro

► To cite this version:

Sébastien Delfavéro. Des aires de jeux à l'ère du jeu : les projets urbains au prisme des aires de jeux : l'exemple du troisième arrondissement de Marseille. Sciences de l'Homme et Société. 2017. dumas-01624397

HAL Id: dumas-01624397

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01624397>

Submitted on 26 Oct 2017

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.

Des aires de jeux à l'ère du jeu

Les projets urbains au prisme des aires de jeux :
l'exemple du troisième arrondissement de Marseille

Sébastien Delfavéro
Dir: Hélène Reigner

Master2 Aménagement et urbanisme
Spécialité urbanisme durable et projet territorial
Formation Continue
2016/2017

Je remercie spécialement Amélie Arbouin,
Thibault Le Texier pour ses conseils et son amitié,
Hélène Reigner et Michel Chiappero pour leur confiance et leur soutien.
Merci également à Catarina Van der Worp Da Silva pour son aide précieuse.
Merci au collectif etc, au Rugby Club Marseillais, à l'équipe enseignante et administrative de
l'école des Chartreux pour leur accueil et leur disponibilité.

« Tout ce que l'on fait on le fait pour les enfants.
Et ce sont les enfants qui font tout faire.
Tout ce que l'on fait.
Comme si ils nous prenaient par la main.
Ainsi tout ce que l'on fait, tout ce que tout le monde fait on le fait
pour la petite espérance. »

Charles Péguy
*Le porche du
mystère de la deuxième vertu*

Sommaire

Introduction	7
L'histoire des aires de jeux	21
Les premières aires de jeux et leurs fondements théoriques	21
Amsterdam et les 700 aires de jeux de Aldo Van Eyck	22
La séparation des espaces de l'enfant : l'émergence d'espaces de récréations spécifiques	25
De la naissance de l'enfance aux nouvelles pratiques de prise en charge : le XVIII^e siècle	25
L'éducation négative	26
« Un long processus d'enfermement »	27
Enfance et gouvernementalité	28
La séparation des espaces de l'enfant aujourd'hui	30
L'aire de jeux à la croisée de l'enfermement de l'enfant et de la séparation du jeu	30
Le néo-libéralisme : une rationalité politique	31
Les skateparks : une parabole de l'enfermement des espaces ludiques ?	33
Les aires de jeux et leur environnement	35
Les aires de jeux dans les parcs dont l'accès est règlementé	35
Des espaces attractifs	36
Des espaces protégés	36
Des démonstrateurs écologiques	37
Une diversité propice au développement de l'enfant	39
Les aires de jeux libre d'accès	40
Les conflits d'usages	40
La réversibilité pendulaire	42
Des conséquences qualitatives	43
Des qualités pour le développement de l'enfant	45
Limites et distribution	47
Les limites des aires de jeux	47
Les limites explicites : la clôture	47
Les limites implicites : l'ouverture	51
Distribution des aires de jeux	54
L'intervention des pouvoirs publics : l'exemple de la Belle de Mai	54
Les initiatives privées au croisement des modifications structurelles	55
Un mode de « gestion partagée » : le Jardin Spinelly	57
Aires de jeux et gentrification	60
L'Aire de jeux : un outil de communication ?	62
Les dispositifs de visibilité	62
Les aires de jeux : un outil de préfiguration	63
L'aire de jeux, un dispositif sécuritaire ?	64
Les aires de jeux : un outil de promotion de la ville gentrifiée	65
Aires de jeux et mutabilité	67
La ville « hypo-signifiante »	67
Jeu et mutabilité	68
La mutabilité	69
Le parc Bougainville : vers la mutabilité ?	70
Jeu, mutabilité et accueil	71
Conclusion	75
Bibliographie	79

Introduction

À chaque nouvelle génération, les enfants représentent une vague de nouveaux arrivants. Ils constituent un danger, mais aussi, en même temps, la continuité de l'espèce. La société doit pouvoir accueillir les enfants en tenant compte de ce qu'ils peuvent amener sans pour autant qu'ils détruisent ce qui a été entrepris et qui fait que le monde tient. L'éducation joue un rôle nécessaire et tout à fait crucial dans cet équilibre : elle permet d'exposer le monde et son fonctionnement aux enfants tout en faisant en sorte qu'ils se l'approprient. Pour Hannah Arendt, l'éducation pose la question du développement de l'enfant et de la continuité du monde.

« Cette responsabilité du développement de l'enfant va contre le monde : l'enfant a besoin d'être tout particulièrement protégé et soigné pour éviter que le monde puisse le détruire. Mais ce monde aussi a besoin d'une protection qui l'empêche d'être dévasté et détruit par la vague des nouveaux venus qui déferle sur lui à chaque nouvelle génération. »¹

L'éducateur, entendu au sens large de tous ceux qui acceptent la responsabilité de la geste éducative, doit trouver des solutions à ce problème posé. La séparation de l'enfant est une des solutions communément appliquées, avec, pour corolaire, le jeu, qui apparaît depuis longtemps comme la manière la plus appropriée pour l'enfant d'apprendre et de se conduire dans le monde. À tel point que le jeu a acquis au fil du temps une connotation quasi exclusivement enfantine.

Nous savons depuis Johan Huizinga que le jeu est ce par quoi passe la culture. Le jeu n'est pas une forme primitive de culture, mais un moyen pour que celle-ci se déploie. Or, si la culture et le jeu sont intimement liés, nous comprenons l'importance que le jeu revêt dans les processus sociaux, et plus particulièrement dans la socialisation des enfants.

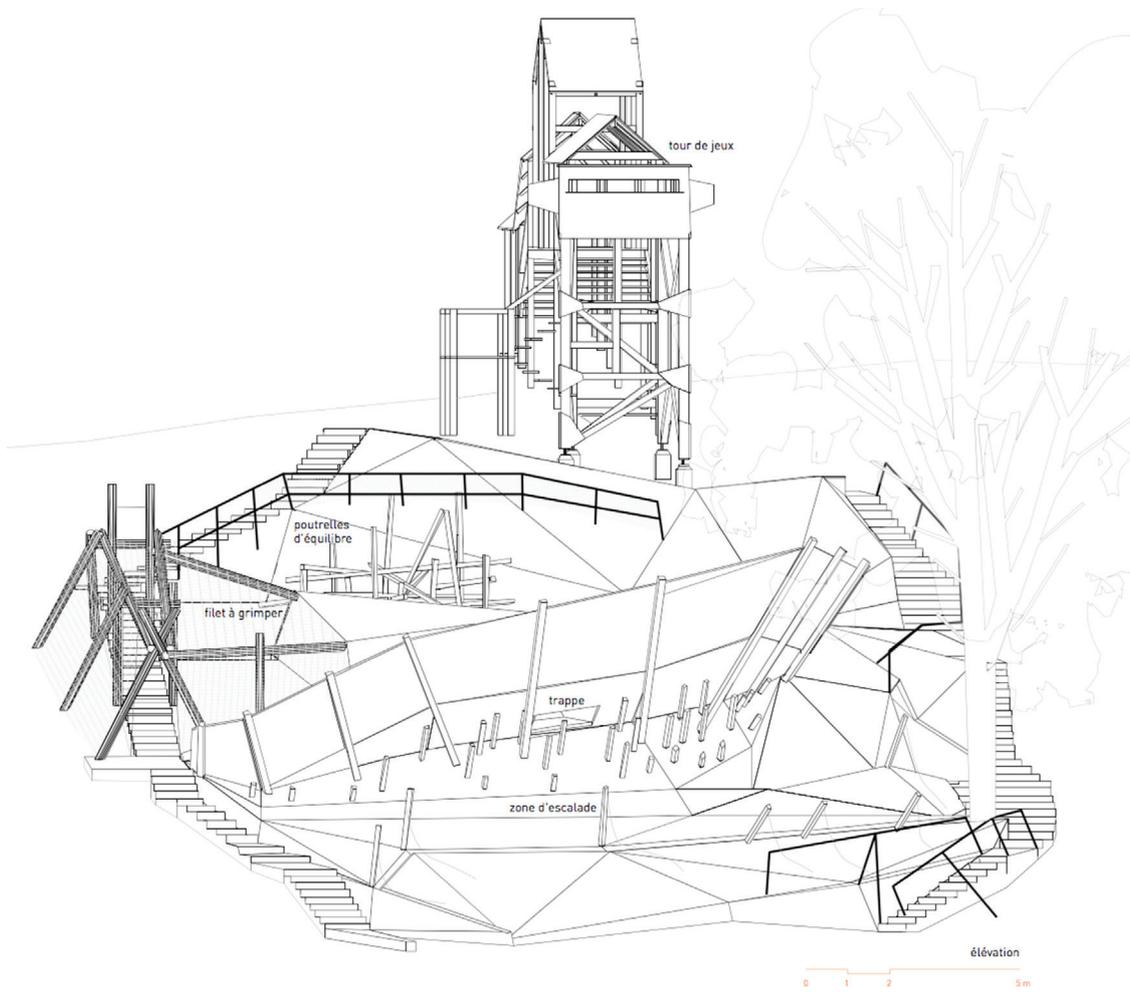
Il est d'ailleurs généralement admis que la socialisation joue un rôle central dans le développement de l'enfant. C'est la rencontre avec l'autre qui permet de découvrir le monde en entrant dans le langage. D'un point de vue pratique, on considère trois lieux de socialisation des enfants : la famille, l'école et la rue. Qu'en est-il de ce dernier point ? La rue, ou plus largement les espaces publics, peuvent-ils jouer un rôle éducatif ? Qu'est-il mis en œuvre pour cela ? Peut-on parler d'une éducation à l'espace public, par l'espace public ?

Les aires collectives de jeux sont des espaces éducatifs publics à bas-seuil dans le sens où ils ne souffrent que de très peu de restriction d'accès. Ce sont des espaces particuliers, ouverts à tous et dédiés aux enfants, où le jeu tient une place prépondérante. A priori, ce sont de véritables lieux d'apprentissage, de socialisation, de partage, au sein desquels les enfants sont amenés à se côtoyer, faire des choix, coopérer... Les aires de jeux jouent un rôle essentiel dans le développement des initiatives et des capacités créatrices des enfants.

Les parents semblent d'ailleurs de plus en plus sensibles à ces questions, et les pouvoirs publics s'en sont saisis, au point que les aires de jeux sont désormais complètement intégrées aux campagnes de promotion des territoires. Quelques-unes d'entre elles sont le fruit du travail d'agences spécialisées et les collectivités n'hésitent pas à communiquer sur ces « aires de jeux nouvelle génération » : presse, site internet, inaugurations...

Des aires de jeux « métropolitaines » sortent de terre ces dernières années dans les grandes villes européennes, installées de plain-pied dans la mondialisation. Nous pouvons citer, entre autres, le travail de l'agence danoise Monstrum, qui réalise des aires de jeux dans toute l'Europe. Cette agence propose des modules uniques, qui racontent une histoire en s'intégrant parfaitement dans l'environnement. Parmi les œuvres de références de ces concepteurs, il y a l'aire de jeu du parc Gorke, à Moscou, ou encore Odense Zoo à Odense au Danemark. Le Playgroud de Belleville, à Paris, a acquis une renommée nationale. Cet équipement a été réalisé par l'agence de paysage B.A.S.E. Le travail de cette agence est remarquable dans la mesure où il propose des modules totalement intégrés dans leur environnement. Le « Playground » est par exemple adossé à la colline et joue avec le relief. Mais ce travail se démarque aussi du fait qu'il intègre les contraintes imposées par les normes en vigueur pour penser un équipement où l'enfant comprend de lui-même, en fonction de sa taille mais aussi de sa témérité ou de son audace, jusqu'où il peut aller. En l'occurrence, cet espace a été pensé pour que l'enfant ne

¹ Arendt Hannah, « La crise de l'éducation », in *La crise de la culture*, Paris, Gallimard, 1989, p. 239.



Plan du Playground de Belleville, Paris (photo B.A.S.E.)



Playground de Belleville, Paris (photo B.A.S.E.)

puisse pas chuter de plus haut que sa propre taille. Le succès de cet équipement ne se dément pas. Le travail de concertation mené conjointement par le Comité pour le développement d'espace pour le jeu (CODEJ) et l'agence B.A.S.E. dans le but d'adapter les aménagements aux attentes de parents et des enfants n'y est sans doute pas étranger.

Pour tous ces équipements, un effort particulier est fait en matière de design.

Par ailleurs, ces aires de jeux favorisent la prise de risque en tenant compte, en partie, du répertoire de la psychologue norvégienne, Ellen Sandseter, qui considère que six jeux sont indispensables pour apprendre et anticiper le danger, et ressentir le bonheur d'y parvenir : grimper, aller vite, se servir d'outils dangereux, être près d'éléments dangereux (l'eau, le feu, etc.), se battre et se promener seul hors de la vue des adultes.²

Le Dragon de Nantes est quelque peu différent. Il s'agit bien sûr d'une aire de jeux, mais c'est aussi et avant tout une œuvre d'art. Elle a été imaginée par l'artiste japonais Kinya Maruyama, et ses idées ont été traduites par l'agence Métamobil.

Les enfants peuvent ici arpenter une œuvre d'art dans un square qui se situe sur la ligne verte de la ville. Cette aire de jeux a eu ses opposants, qui trouvaient que le coût, 500 000 euros, était trop élevé.



Le Dragon, Nantes (photo EmotionWizard.com)

² « Jeux à l'aire libre », Le Monde.fr, 17 février 2015, http://www.lemonde.fr/m-perso/article/2015/02/17/les-nouvelles-aires-de-jeux_4574455_4497916.html, consulté le 28 août 2017.



Le Wagon-jeu de la Friche de la Belle de Mai, Marseille

Ces aires rayonnent dans l'aire métropolitaine de ces villes et participent à leur notoriété. D'ailleurs, toutes les grandes villes rivalisent afin de proposer des équipements remarquables et novateurs. Lyon a fait appel à l'agence B.A.S.E. pour équiper le site Blandan, Toulouse a installé une aire imaginée par Monstrum derrière le Capitole...

A Marseille, le *Wagon-jeu* reflète le même type de dynamique. Il se situe dans La Friche de la Belle de Mai, espace culturel de dimension nationale, qui s'est constitué autour du spectacle vivant et du cinéma. Véritablement pensé comme un espace public, on y trouve, outre des théâtres, des salles de spectacles et d'exposition et des studios d'enregistrement et de cinéma, des commerces, un restaurant, un skate-park, un city-stade, un roof-top où sont organisées des soirées et des concerts et une aire de jeu.

Le *Wagon-jeu* a été conçu par Encore Heureux qui a transformé un wagon de marchandises. Ce module s'inscrit parfaitement dans son environnement post-industriel et rappelle la proximité des voies ferrées et de la gare. Le wagon repose d'ailleurs sur une des trois voies de chemin de fer encore présentes sur le site. Le wagon devient une métonymie du train, de la gare, du voyage et l'enfant est invité dans cet univers à la fois onirique et technique. Il peut alors se rêver aventurier-voyageur ou conducteur de locomotive...

Ces aires de jeux sont associées à des équipements ou des structures plus larges, qui s'intègrent aux différents schémas de développement des métropoles : lignes vertes, parcs urbains, équipements culturels... En tant qu'éléments d'ensembles plus vastes, les aires de jeux sont complètement intégrées dans des mécanismes de promotion des territoires, dont les équipements publics sont des leviers importants pour attirer les classes moyennes supérieures qui sont les nouvelles cibles des politiques publiques en matière de développement urbain. Une aire de jeu design, paysagée, s'affranchissant de normes contraignantes, parfois castratrices, facilitant ainsi le développement de l'enfant et son imaginaire, représente un argument pour attirer les familles.

Les aires de jeux « métropolitaines », qui étendent leur influence bien au-delà des limites des quartiers dans lesquels elles se situent, représentent pourtant des exceptions dans le paysage urbain. Peu de villes peuvent s'offrir quantité d'équipements de ce niveau. Reste donc les nombreuses aires de jeux de proximité. Elles ne font pas forcément l'objet d'autant de publicité, mais elles font parties des espaces du quotidien, pour les enfants, mais aussi pour l'ensemble de la famille. D'un côté, ce sont de véritables lieux de rencontre, de réunion, qui permettent aux habitants de tisser des relations sociales. D'un autre côté, ce sont des espaces qui posent de nombreux problèmes de gestion et d'entretien. Leur localisation dans des délaissés urbains, ou les dispositifs de clôture qui les isolent du passage, en font des lieux propices pour des usages, plus ou moins illicites, qui génèrent des désagréments pour le voisinage, et donc des tensions entre les habitants. En réponse, les différents acteurs mettent en places des stratégies très diverses, qui vont de l'abandon à la valorisation, qui sont fonction des moyens dont ils disposent et des projets qui se développent. Nous verrons que ces stratégies peuvent être l'œuvre des pouvoirs publics, mais aussi des habitants. Toutefois, la tactique adoptée par les uns ou les autres est toujours liée à la localisation de l'aire de jeux, et, plus précisément aux enjeux dans lesquels l'environnement est pris. Par ailleurs, ces stratégies convergent souvent dans le même sens : un espace sera délaissé par la mairie si les habitants ne lui portent aucun intérêt et réciproquement. À l'inverse, si un collectif d'habitants se saisit d'un espace, nous verrons que les pouvoirs publics auront tendance à soutenir cette initiative.

Ainsi, nous nous demandons comment les aires de jeux sont enveloppées dans ces enjeux, comment elles sont utilisées par certains pour promouvoir quelques projets urbains, pilotés par les pouvoirs publics ou issus des rapports sociaux d'appropriation de l'espace. Une hiérarchie entre les aires de jeux se dégage-t-elle ? Certains dispositifs sont-ils privilégiés dans tel ou tel cas ? La malléabilité, la souplesse de ces espaces est à souligner puisque c'est bien ce caractère qui permet aux uns et aux autres de s'en saisir si facilement.

Le seul aspect éducatif est alors dépassé. Les aires de jeux ne sont pas seulement ces espaces affublés de positivité, ménagés pour le bien-être des enfants, destinés à les accueillir pour qu'ils jouent, se développent ou encore se défoulent. D'autres processus sous-tendent l'aménagement des aires de jeux qui sont tantôt les témoins, tantôt les outils, de la passivité ou de l'action des habitants et de la puissance publique. L'étude du traitement, des modes de gestion et d'entretien des aires de jeux doit permettre de comprendre les grandes dynamiques sociales, économiques et urbaines qui traversent le territoire.

Les dispositifs de fermeture, de clôture ou de limitation des aires de jeux nous renseigneront d'ailleurs sur les différents types de gestion en fonction des projets dans lesquels elles s'inscrivent. Les limites d'une aire de jeux marquent la séparation de cet espace dans l'urbain, traitant ainsi les espaces de l'enfant de manière indépen-

dante. Or, ce sont bien ces dispositifs qui permettent de marquer la limite qui leur offre une visibilité particulière, et donc d'assurer une promotion.

Roger Caillois distingue quatre types de jeux :

- Mimicry ;
- Ilinx ;
- Agôn ;
- Alea.

La *mimicry* concerne les jeux de fiction, qui voient le joueur devenir un personnage imaginaire. « *Le sujet joue à croire, à se faire croire ou à faire croire aux autres qu'il est un autre que lui-même.* »³ Le théâtre en serait une des formes les plus aboutie. Les jeux d'imitation ou de mimétisme entrent également dans ce cadre. Ainsi, les mimiques, les travestissements sont des *mimicry* par le plaisir qu'ils procurent d'être autre, de se faire autre.

L'*ilinx* rassemble les jeux de vertige. Il s'agit de jeux à sensation, qui font perdre l'équilibre, qui font naître une ivresse passagère ou le sentiment de vide. Les jeux de tourniquet, les toboggans, les pentes à dévaler... font partie de ce type de jeux que les enfants connaissent bien. Ces jeux convoquent la voltige, la chute ou la projection dans l'espace, la rotation rapide, la glissade, la vitesse.

L'*agôn* regroupe les jeux de compétition, de rivalité, de combat. Ce type de jeu s'appuie sur les qualités et les compétences des joueurs.

Enfin, l'*alea* rassemble les jeux qui ne dépendent pas du joueur et qui pourraient être assimilés à des jeux de chance. Alea est d'ailleurs le nom latin du jeu de dés. Dans ce type de jeu, le principal artisan est le destin, le sort. Les capacités du joueur, la patience, l'habileté, la discipline, l'effort... ne sont absolument pas convoqués.

Mimicry	Ilinx	Agôn	Alea
Fiction, imitation, mimétisme	Vertige, sensations, équilibre	Compétition, confrontation, défi, combat	Hasard, chance

Les aires de jeux combinent toutes l'*ilinx* et la *mimicry* en proposant des équipements qui racontent une histoire, en s'appuyant sur des formes et des figures (maisons, châteaux, sous-marin, tortues, dragons, champignons...) Tous ces équipements sont flanqués de toboggans, de cordes, de ressorts, de balançoires... L'activité est libre : les seules règles énoncées sont celles qui indiquent l'âge des enfants autorisés à fréquenter l'aire de jeux et les limites, souvent fixées par une clôture.

Nous nous demandons, par ailleurs, dans quelle mesure les aires de jeux sont intégrées à la promotion de certains secteurs ou de certains territoires. Dans ce cas, ne pourrions-nous pas considérer que les aires de jeux sont des outils de la compétition que se livrent les territoires entre eux, ou des luttes que se livrent les habitants pour l'appropriation d'un territoire ? Dans ces cas, où la compétitivité ou les luttes s'en emparent, les aires de jeux appartiendraient aussi à la classe de l'*agôn*.

Enfin, l'*aléa* est un mot de la langue française qui détermine un risque, un inconvénient que l'on envisage sans pouvoir l'imaginer avec précision ou le situer avec exactitude dans le temps. L'*aléa* semble convoquer l'incertitude. Ainsi, nous voudrions savoir si le jeu, entendu comme l'espace entre deux pièces mal ajustées, n'aurait pas vocation à réduire les contraintes liées à l'espace, redonnant à la ville ses qualités d'imagination, de créativité, d'inventivité. Le jeu permettrait alors de desserrer la ville pour lui donner une souplesse indispensable à la création de sens, condition essentielle à la ville contemporaine, dont un des enjeux principaux concerne l'accueil de nouvelles populations, de nouveaux usages, de nouvelles pratiques sociales et économiques.

³ Caillois Roger, Les Jeux et les hommes: le masque et le vertige, Éd. rev. et augmentée, Collection Folio Essais, Paris, Gallimard, 2009, p. 61.

Le terrain

Afin d'illustrer notre propos, nous nous pencherons plus spécifiquement sur les aires de jeux du troisième arrondissement de Marseille. Cet arrondissement constitue l'arrière-port de la ville. Il est composé de quatre quartiers : la Belle de Mai, Saint-Moront, Saint-Lazare et La Villette. Il compte 44 555 habitants⁴ pour une superficie de 2,6 km², ce qui en fait un quartier dense : 17 000 habitants/km². Il s'agit d'un des quartiers les plus pauvres de France avec plus de 52% de la population qui vit en-dessous du seuil de pauvreté. Il est donc ciblé par les politiques publiques qui visent à lutter contre la précarité et l'exclusion. Les quatre quartiers sont des quartiers prioritaires de la politique de la ville ; ils sont en zone franche et en zone d'éducation prioritaire. Une partie de cet arrondissement est concerné par une vaste opération de rénovation urbaine, pilotée par l'Etat à travers l'Etablissement Public d'Aménagement Euroméditerranée. Cette opération a débuté en 1995 et doit se poursuivre au moins jusqu'en 2030.

La spécificité de cet arrondissement est de se situer à proximité directe du centre-ville. En-dehors de la cité Bellevue, plus communément appelée Félix Pyat et qui regroupe près de 5000 habitants, cet arrondissement se compose essentiellement de petits immeubles ou de maisons de villes. 80% des logements sont composés de trois pièces ou moins. Le parc est composé de 5% de maisons pour 95% d'appartements.

En ce qui concerne les aires de jeux, le troisième arrondissement présente une grande diversité d'équipement. Nous pouvons en effet y trouver l'aire de jeux «métropolitaine» de la Friche de la Belle de Mai et des espaces de proximité de différentes tailles. Sur le plan quantitatif, la faiblesse de l'offre est évidente. Cet arrondissement est en effet pourvu de 14 aires de jeux. Ce total est faible pour une partie de la ville dont plus de 13% de la population est âgée entre 2 et 11 ans et dont près de 30% a moins de 18 ans. Cette faiblesse s'accroît encore si l'on scrute les conditions d'accès à ces espaces, dans le détail :

- 3 dépendent d'institutions et ne sont pas des espaces publics (CAL St-Moront, CLSH et Plaine des sports de Bellevue) ;
- 1 est fermée : la halle Kléber ;
- 1 se situe dans un parc en déshérence, rue Jean Cristofol, et les modules ont disparu ;
- 2 font partie d'équipements publics soumis à des horaires d'ouverture (Friche de la Belle de Mai et Jardin de la Maternité) ;
- 6 sont dans l'espace public, dont une dépend du parc privé, gérée par un bailleur social (La Villette), une est au cœur d'un espace en voie de privatisation (Spinelly) et seulement quatre sont ouvertes et publiques (place Burel, le parc Bougainville, l'aire de jeux du Boulevard National et une aire de jeux au-dessus de la porte d'Aix).

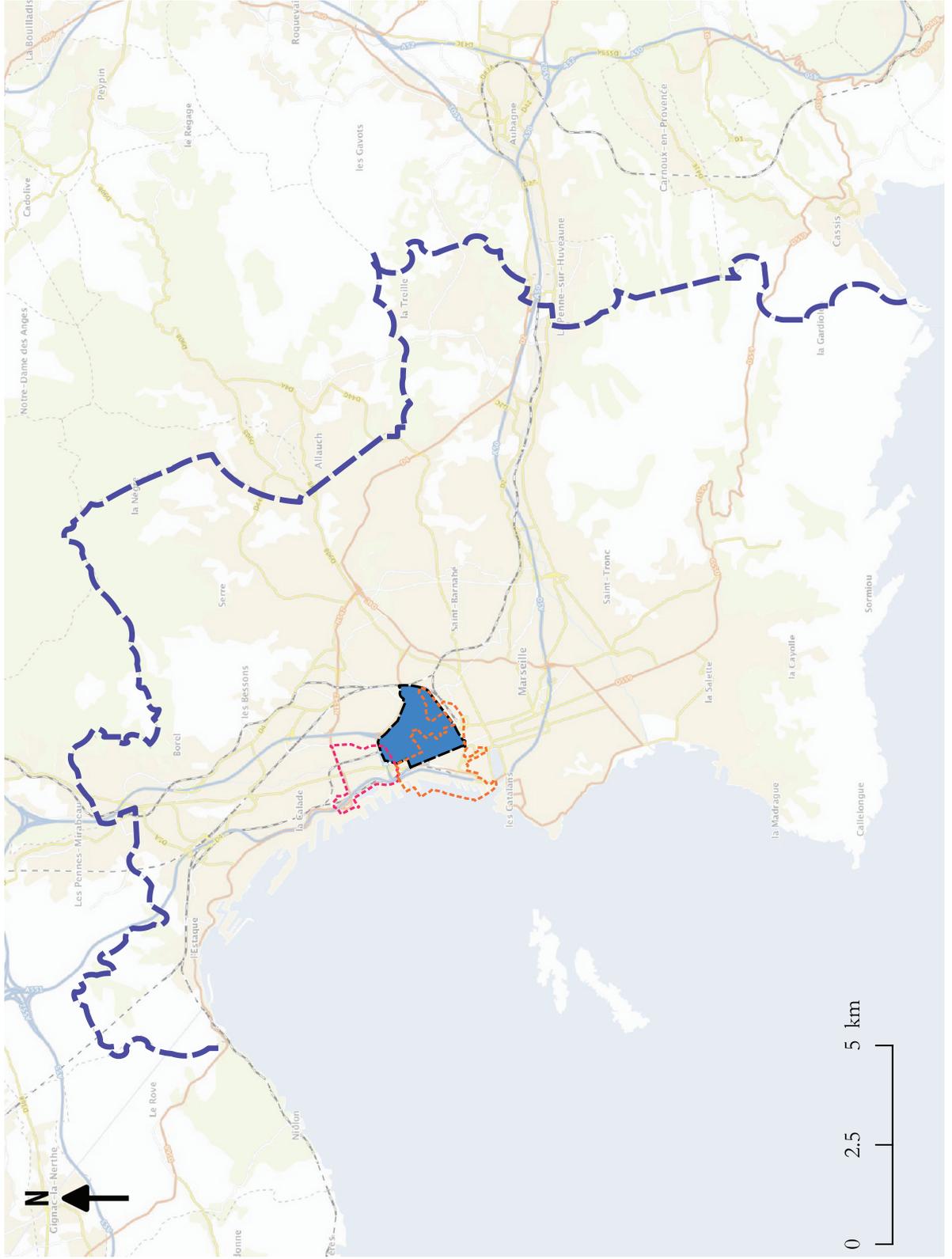
Au total, il reste 8 aires de jeux accessibles à bas-seuil, c'est-à-dire sans contrainte majeure en dehors des horaires.

Notre étude portera sur la distribution de ces aires de jeux dans le quartier, et une attention particulière sera portée à leur clôture et à leur visibilité. Pourquoi et comment les pouvoirs publics intègrent-ils les aires de jeux dans leurs programmes ? Quelles sont les populations visées ? Quels sont les procédés utilisés ? Quelle place est accordée au développement de l'enfant et à l'éducation ?

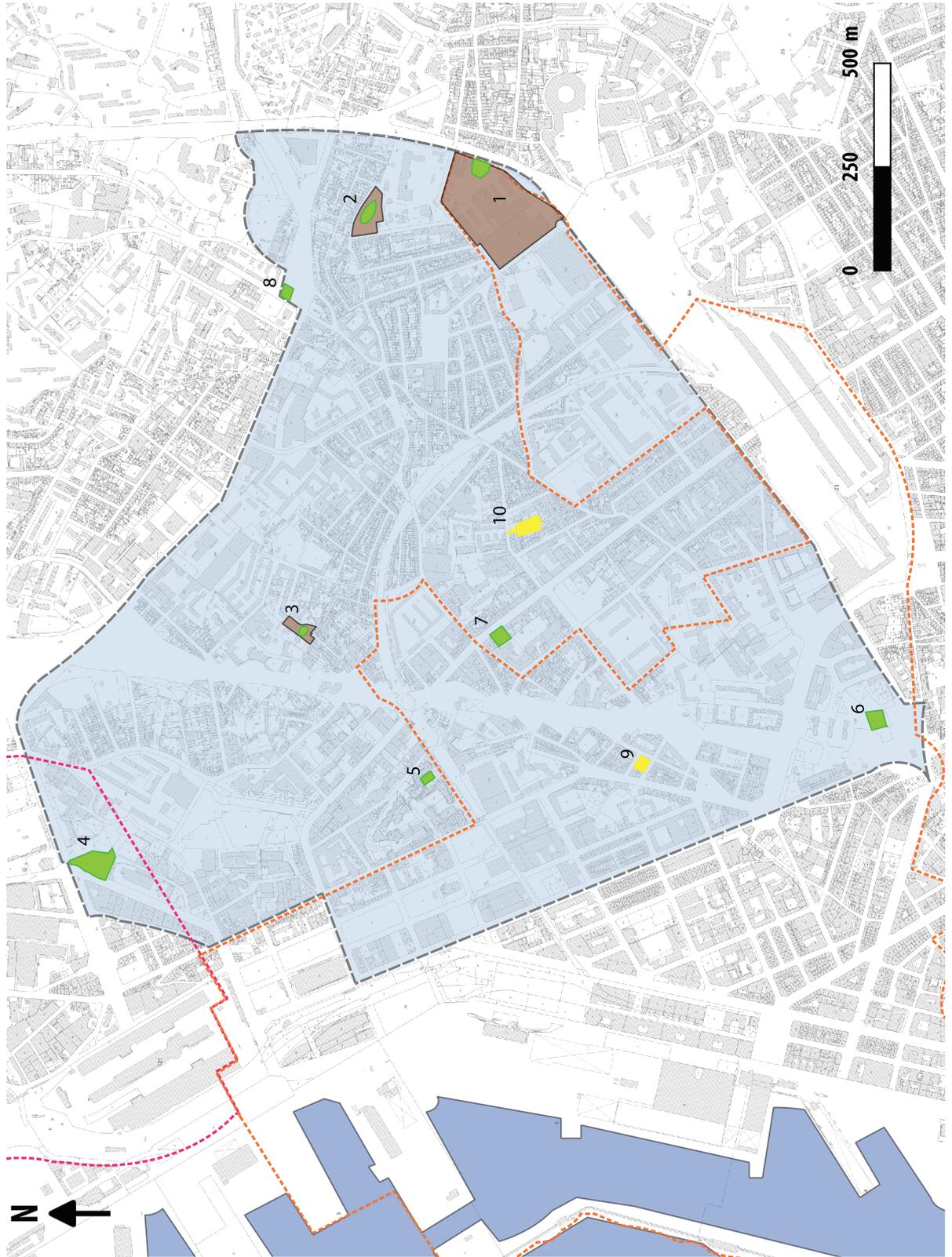
Nous écartons volontairement les aires de jeux qui sont intégrées à des équipements institutionnels dont l'accès est limité par un droit d'entrée payant (adhésion) ou par des cadres horaires très contraignant, qui ne sont pas à proprement parler des espaces publics.

⁴ Les données sont celles du dernier recensement de l'INSEE réalisé en 2009.

Le troisième arrondissement de Marseille



Aires de jeux du 3ème arrondissement de Marseille



Cadre et méthode

C'est au cours d'un stage de plusieurs mois au sein du collectif etc que ce projet a germé.

Ce collectif d'architectes-constructeurs s'est installé en 2016 dans le quartier de la Belle de Mai et a ouvert un local sur la place Bernard Cadenat : L'Ambassade du Turfu. L'objectif de ce lieu convivial est de réunir des habitants du quartier autour des questions d'aménagement. L'idée est de mettre en synergie l'ensemble des forces vives concernées par ces questions, pour prendre part activement au devenir du quartier. Cette implication va de l'organisation d'évènements jusqu'à la mise en œuvre de chantiers collectifs ouverts qui visent à améliorer l'espace public en associant les habitants à la construction d'aménagements temporaires. Cette pratique défend l'idée d'une maîtrise d'usage à partir de laquelle se déploie la fabrique de la ville. C'est en partant des pratiques quotidiennes des habitants et de leur connaissance du quartier que sont conçus ces aménagements dans des impensés urbains, des délaissés, des espaces mal identifiés... Ce stage a été l'occasion de saisir les différentes dynamiques qui animent un quartier hétéroclite, constitué de nombreuses communautés, de nouveaux et d'anciens habitants et où l'intervention publique est paradoxalement très importante, malgré un sentiment d'abandon très prononcé chez les habitants.

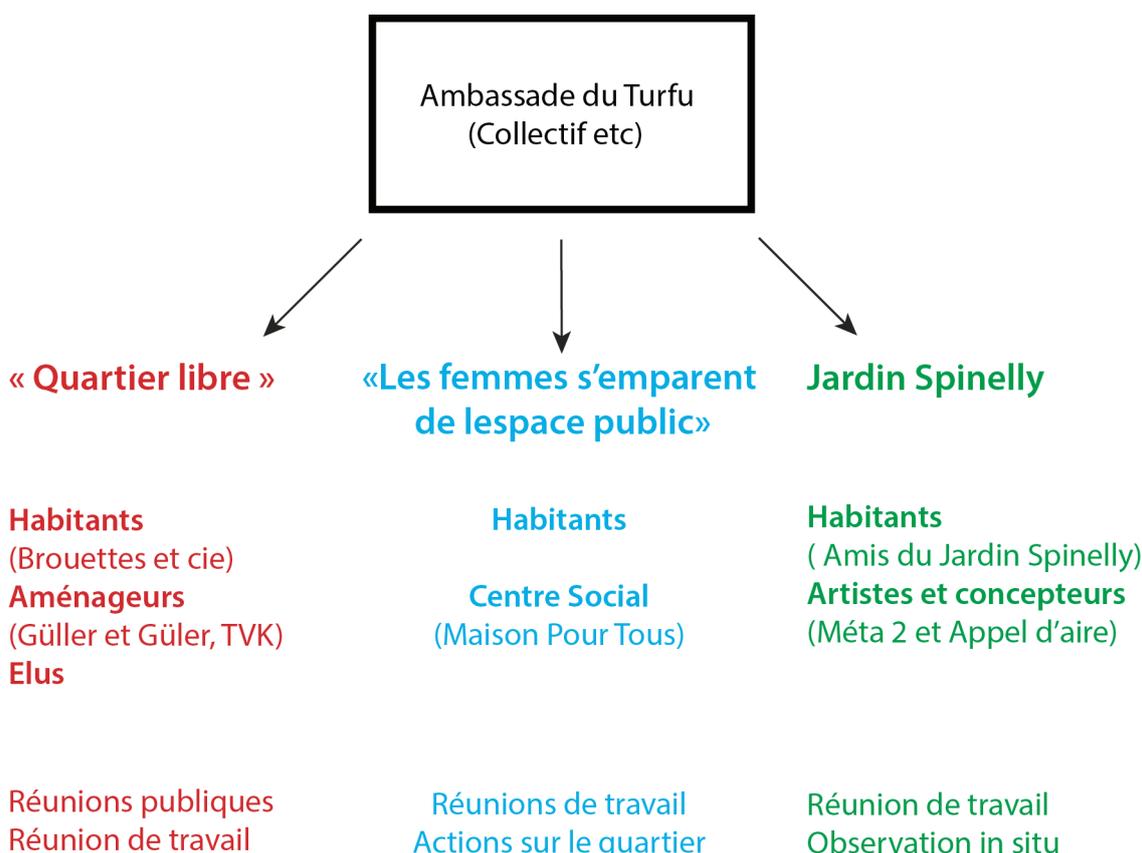
Mon travail se fonde sur les observations que j'ai effectuées pendant ce stage et sur les rencontres que j'ai faites autour de trois projets auxquels participe le Collectif etc : « Quartier libre », « Les femmes s'emparent de l'espace public », l'aménagement du jardin Spinelly.

J'ai aussi préparé un questionnaire qu'il m'a été difficile d'exploiter parce qu'il ne cadre pas suffisamment avec mon sujet. Il m'a cependant permis de vérifier ou d'infirmer certaines hypothèses formulées dans la littérature, ou encore de valider des pistes que je voulais explorer.

Les projets du collectif etc dans le troisième arrondissement

Le collectif etc, par sa posture singulière à la charnière des institutions et des habitants, occupe une place privilégiée et peut ainsi dialoguer librement avec l'ensemble de ces acteurs. Ainsi, nous sommes entrés en contact avec de nombre d'entre eux : associations du quartier, institutions sociales, aménageurs, agence de conseil en stratégie et ingénierie de la concertation, élus... à travers la participation à des réunions publiques, des réunions privées ou des rencontres informelles.

Ces dernières ont eu lieu dans l'espace public. Elles ont donné lieu à des prises de position davantage individualisées, souvent sur le ton de la confiance. Ce matériel peut s'avérer précieux pour obtenir des informations sur l'intimité du quartier, des relations interpersonnelles qui dictent certaines prises de position officielles, etc. Dans l'ensemble, la participation à ces projets dans le quartier, auprès d'acteurs variés aux intérêts différents, parfois divergents, nous a surtout permis de saisir les dynamiques qui traversent le territoire à travers les jeux d'acteurs.



L'observation participante

Une de mes missions, pendant mon stage, était de rencontrer des personnes éloignées des circuits institutionnels pour tenter de comprendre ce qu'ils attendent, ou ce qu'ils peuvent attendre, d'aménagement dans le quartier. Je me suis immergé dans les espaces du quotidien, tentant de me fondre dans le quartier pour me « paysager ». Mon expérience d'éducateur de rue devait m'aider dans cette tâche. La marche à pied est apparue comme le moyen le plus approprié. La marche est une activité sensorielle qui active l'esprit puisqu'elle offre un rapport direct à l'environnement, permet de capter des odeurs, de se rendre compte du bruit. Le marcheur est lesté : il peut s'arrêter facilement, enjamber un obstacle, tourner autour d'un lieu, se déplacer par à coup... La marche permet de mesurer les distances qui séparent, par exemple les aires de jeux les unes des autres. Elle permet d'expérimenter la topographie d'une ville en pente, de saisir les différences de niveaux, l'étroitesse des rues ou la dangerosité d'un carrefour, de faire des détours forcés par des emprises importantes ou de découvrir des passages dérobés ou des endroits redoutés...

Au cours de mes déambulations, je me suis vite rendu-compte de l'insuffisance des aménagements dans l'espace public. Les arrêts de bus sont étroits et dangereux. Beaucoup de recoins sont dépourvus de fonctions et finissent par servir de dépotoirs ou de place de parking. La place de la voiture est d'ailleurs pressante : il y a des voitures partout et il est souvent plus pratique (mais pas moins dangereux) de marcher sur la chaussée que sur le trottoir ! Très vite, les aires de jeux m'ont interpellé. Les unes se trouvaient dans des lieux improbables, dans des « dents creuses » ou au carrefour de quatre boulevards à la circulation dense. Certaines semblaient juste sortir de terre quand une autre semblait s'y être enfouie... Une fois répertoriées, ce qui m'a frappé, dans l'ensemble, c'est la faiblesse de la proposition, en termes de qualité et de quantité. Hors-mis le Wagon-jeu et le parc Bougainville, qui n'a été inauguré qu'en juillet dernier, toutes les aires proposent des jeux standardisés, bas de gamme, destinés aux plus jeunes. Pourtant, elles sont très fréquentées. J'ai donc commencé à m'y rendre assidument.

Au fil du temps, j'ai construit une grille de lecture à partir de mes premières observations. Je me suis donc appliqué à me rendre systématiquement dans chaque aire de jeux à des moments précis :

- mercredi en fin d'après-midi ;
- des matins et des après-midis en semaine ;
- pendant les vacances d'été ;
- en soirée ;
- après minuit, quand les transports publics sont arrêtés.

J'ai ensuite relevé, à chaque fois et pour chaque lieu, des informations concernant l'environnement de l'aire, l'emplacement, la taille, le type de limites, les matériaux utilisés, les couleurs, et la présence et le type de végétation. Mes observations se sont aussi portées sur la population, que j'ai classée selon cinq groupes : jeunes enfants (moins de 5 ans), enfants, adolescents, jeunes adultes et adultes en tentant de distinguer les parents). J'ai noté :

- le nombre de personnes présentes dans l'aire ;
- la distribution des différents groupes dans l'espace (au centre, sur les côtés, aux abords) ;
- l'utilisation des équipements de jeux et du mobilier urbain ;
- les cheminements.

Je n'ai en revanche pas pu tisser des liens avec des enfants ou des parents pour pousser plus loin un entretien. J'ai rarement reconnu des personnes d'une aire à l'autre, ou revu les mêmes gens dans une aire. Le nombre de lieux à investir et leur distribution en sont sans doute la cause. Le fait de changer d'heure systématiquement y a sans doute contribué.

Le questionnaire

À la suite de deux entretiens exploratoires menés avec des parents de mon entourage et afin de mettre les résultats de mes observations en perspective et d'avoir des éléments locaux pour vérifier ou infirmer certaines thèses académiques, j'ai mis sur pied un questionnaire que j'ai distribué dans trois institutions différentes.

L'objectif était d'interroger des parents et des enfants sur leurs pratiques et leurs perceptions des aires de jeux afin de vérifier des hypothèses de départ :

- La répartition des aires de jeux dit quelque chose de la morphologie sociale de la ville ;
- Les aires de jeux métropolitaines sont plus attractives que les aires de jeux de proximité ;
- Les aires de jeux de proximité sont intégrées par les enfants et leurs parents, à leur environnement quotidien ;
- Les limites sont des dispositifs immédiatement associés par l'enfant à l'idée qu'il se fait d'une aire de jeux.

Le questionnaire a été distribué aux élèves de CM2 de l'école des Chartreux, dans le quatrième arrondissement de Marseille, et à des enfants de 10 à 12 ans (CM2-6ème) dans un club de rugby de Marseille (RCM) et dans un centre social de Saint-Moront dans le troisième arrondissement.

Toutefois, il se révèle difficile de mettre les résultats systématiquement en rapport avec mes observations pour instaurer un dialogue puisque je n'ai pas eu de retours en ce qui concerne les questionnaires remis au centre social de Saint-Moront.

A travers les différents entretiens que j'ai conduit auprès de parents, cette classe d'âge représente un enjeu spécifique puisque les enfants semblent délaisser les aires de jeux autour de 11-12 ans.

Le choix des lieux correspond à différentes opportunités.

Chacune de ces institutions présente des caractéristiques différentes : le centre social est au cœur de mon terrain d'étude. En outre, il se situe à la charnière d'une zone résidentielle, constituée de maisons individuelles et au milieu de laquelle se trouve le Jardin Spinelly, et d'une zone de logements collectifs, la cité Bellevue, dont le parc Bougainville est un équipement particulièrement visible.

L'école des Chartreux présente quant à elle une population mixte. Elle est située dans un quartier où la mixité sociale est plus importante que dans le troisième arrondissement. Ce quartier n'est d'ailleurs pas concerné par des politiques discriminantes. On trouve notamment dans ce quartier des aires de jeux importantes comme celles du Parc Longchamp, dont une, en topographie artificielle, est particulièrement attractive et entretenue. Notons enfin que ce quartier est aussi à proximité immédiate de la Friche de la Belle de Mai et de son Wagon-Jeu.

Enfin, le club de rugby est un lieu associatif ouvert où les participants sont libres d'adhérer. Il se distingue en cela des écoles élémentaires. Le fait que les gens se réunissent autour d'une activité dont la proposition est limitée dans Marseille garantit une certaine mixité sociale et une diversité en ce qui concerne la distribution des familles dans la ville.

Dans un premier temps, je cherche à renseigner le lieu de vie des familles interrogées, la Catégorie Socio-Professionnelle (CSP) des parents, la composition de la fratrie.

La deuxième partie du questionnaire est construite avec des questions relativement fermées qui représentent à chaque fois une hypothèse préalable :

- Un enfant qui fréquente une aire de jeu à proximité du domicile s'y rend-il seul ou avec des copains ?

Dans le cas où il fréquente une aire de jeux plus éloignée, est-il accompagné d'un adulte ?

- Une aire de jeux de dimension métropolitaine peut-elle être l'objet de sorties familiales ?

Je cherche ensuite à identifier le type d'aires de jeux fréquentées majoritairement par ces enfants et leurs localisations dans la ville. La réunion de ces deux informations doit permettre de repérer les espaces de jeux métropolitains et les aires de jeux de proximité.

Le questionnaire que je propose aux familles du centre social comporte une variante à ce niveau puisque je demande de localiser les aires de jeux que fréquentent leurs enfants, dans le troisième arrondissement. Cela permet de constater le niveau d'attractivité du Wagon-Jeu de la Friche de la Belle de Mai ou du Parc Bougainville pour une population qui est relativement éloignée de cet équipement. Cela permet aussi de voir à une échelle plus réduite le niveau de fréquentation des aires de jeux à proximité immédiate du logement.

Dans un premier temps, nous reviendrons sur l'histoire des aires de jeux. Nous verrons qu'elles sont apparues à la fin du XIXe siècle dans les pays anglo-saxons, dans la continuité des préconisations des pédagogues de l'époque. Nous nous attarderons ensuite sur le travail original d'Aldo Van Eyck à Amsterdam afin de montrer que l'architecture et la planification se sont déjà saisis de ces objets pour produire des espaces publics. La question des limites est au centre de notre travail. Nous avons donc tenté de comprendre pourquoi les enfants disposent de lieux spécifiques pour jouer dans l'espace public. Au carrefour de quelles dynamiques la séparation des espaces de l'enfant puise-t-elle ses origines ? Comment ces dynamiques se perpétuent-elles encore aujourd'hui ?

Ce détour historique nous permettra d'établir que ce traitement particulier confère aux espaces dédiés spécifiquement aux enfants, une visibilité particulière.

Le deuxième chapitre donne des indications quant à l'environnement des aires de jeux en distinguant les aires qui sont localisées dans des parcs urbains et les aires de jeux auxquelles il est possible d'accéder directement depuis la rue. Nous montrons les avantages et les limites que présentent ces aires de jeux du point de vue du développement de l'enfant, mais aussi les questions qu'elles soulèvent en termes de gestion et d'entretien.

Le troisième chapitre aborde les différents types de dispositifs utilisés pour caractériser les aires de jeux. L'attention portée à ce point spécifique entraîne une réflexion sur l'intégration des aires de jeux dans les luttes sociales ou économiques d'appropriation des territoires et sur la manière dont les différents acteurs s'en saisissent pour asseoir leur position.

La dernière partie tente d'ouvrir sur les possibilités qu'offre le jeu en matière d'aménagement en explorant le concept de mutabilité, qui s'appuie sur les notions de changements et d'incertitude pour proposer une nouvelle façon de faire la ville.

L'histoire des aires de jeux

Les premières aires de jeux et leurs fondements théoriques

Les aires de jeux se sont développées à partir de la fin du XIX^e et du début du XX^e siècle en Allemagne et aux États-Unis. Au début, ce ne sont pas des aires de jeux mais plutôt des terrains de jeux. Ces espaces, consacrés aux enfants, visaient surtout à développer les capacités motrices et physique des enfants. L'idée est alors très simple : il faut aérer les enfants qui vivent en ville dans des horizons étreints, pour leur permettre de se fortifier à travers des activités physiques. D'ailleurs, certains considèrent aux États-Unis que ces terrains de jeux sont de véritables « gymnases extérieurs ».

Les premiers terrains de jeux ont été influencés par les théories de Friedrich Fröbel, pédagogue allemand et disciple de Johann Heinrich Pestalozzi, lui-même émule des théories de Rousseau.

Fröbel est l'inventeur des *kindergarten* ou jardins d'enfants. À l'origine, ce sont des institutions préscolaires destinées à des enfants de 3 à 6 ans. Fröbel entend développer les diverses catégories de facultés de l'enfant par le jeu, de manière à lui permettre d'exercer son propre mode de perception des choses, et à satisfaire en même temps à l'exigence d'éducation élémentaire. Le jardin d'enfants est une institution où le jeu était organisé de manière systématique.

Les jardins d'enfants comportaient trois axes d'activité. Ils étaient centrés sur le jeu avec un matériel spécifique. Il y avait aussi les « *jeux de mouvement* » : course, danses, rondes et comptines mimées, où le groupe d'enfants développe des formes de mouvement sans l'aide de matériel de jeu. Le troisième axe d'activité était la culture des jardinets, qui permettait aux jeunes enfants d'assister au développement des plantes, de les voir croître et fleurir et de comprendre comment des soins attentifs leur permettent de mieux s'épanouir. Ainsi le jeune enfant découvrait dans le miroir de la nature le spectacle de sa propre croissance. Les activités du jardin d'enfants réservent une place prépondérante au matériel : objets aussi simples que des balles, une boule, des cubes, des bâtonnets.

Les terrains de jeux reprennent les théories de Fröbel. En investissant des terrains vagues, ils proposent aux enfants d'accéder à la terre, au sable, à l'eau... Ils sont aussi pourvus de matériel basique qui permet à l'enfant de développer ses capacités par des jeux de combinaison. Au début du XX^e siècle, en Italie, Maria Montessori commence de son côté à s'intéresser aux enfants d'un quartier déshérité de Rome, où elle ouvre la première *casa dei bambini*. Montessori, est elle aussi, très attachée aux théories de Rousseau concernant la nature et le développement de l'enfant et ses travaux mettent à jour des stades de développement entre sa naissance et ses 24 ans : petite enfance, grande enfance, adolescence et jeune maturité, avec des périodes sensibles durant lesquelles l'enfant se concentre sur certains buts à atteindre : marcher, parler, lire, écrire, trier... Elle considère que l'intelligence se construit par l'action et attribue à la main un rôle essentiel. C'est la raison pour laquelle elle développe un matériel éducatif, spécifique, qui fait partie des quatre conditions extérieures indispensables à l'éducation, avec l'environnement éducatif, la reconnaissance des potentialités de l'enfant et l'aide utile. Elle distingue également trois conditions intérieures : apprendre sans effort, être aidé et non servi et donner à sa propre liberté la limite de l'intérêt collectif. Sa méthode se base sur l'observation et le recueil des données, dans un contexte de liberté d'expression de l'enfant.

Fröbel et Montessori influenceront largement la pédagogie et surtout le domaine de la petite enfance. La place que ces deux pédagogues accordent au jeu est fondamentale, et leurs idées

feront florès au-delà des institutions. Le jeu est considéré comme indispensable, voire même inhérent au développement de l'enfant. On observe le développement d'espaces de jeux publics, à une époque où l'enfance devient un enjeu de société et son développement une question de santé publique : l'avènement du fordisme nécessite une main d'œuvre en bonne santé. Montessori en Italie, puis en France et aux États-Unis, et De Croly qui s'inscrit dans la même veine, en Belgique, sont d'ailleurs tous deux médecins avant d'être pédagogues. Pourtant, c'est après la Deuxième Guerre Mondiale que les aires de jeux vont connaître une véritable révolution, avec notamment le travail d'un architecte-urbaniste : Aldo Van Eyck.

Amsterdam et les 700 aires de jeux de Aldo Van Eyck

Aldo Van Eyck commence à travailler au service d'urbanisme de la ville d'Amsterdam en 1946.

Au départ, Van Eyck était assigné au plan d'extension général de la ville, dirigé par Cornelius Van Eesteren, figure de proue de De Stijl. Mais Van Eyck réalise rapidement que les principes du « *zeilenbau* » (construction en rangée), sont assez éloignés de ceux de De Stijl. Il confie alors à Van Eesteren sa volonté de travailler davantage sur un design urbain alternatif qui pourrait articuler au mieux des espaces urbains délimités. Van Eesteren lui confie la tâche d'imaginer de nouvelles aires de jeux publiques pour tous les quartiers de la ville.

A partir de 1947 et pendant plus de trente ans, il dessine plus de 700 aires de jeux à travers Amsterdam. Les aires de jeux de Van Eyck étaient construites pour durer et elles prenaient place dans des espaces vacants, abandonnés, détruits par les bombardements, des lieux inquiétants ou des espaces interstitiels du développement urbains, souvent entourés de routes de plus en plus fréquentées par les automobiles. L'œuvre de Van Eyck trouve une place



Un terrain vague d'Amsterdam



Transformé par A. Van Eyck (photos merijnoudenampsen.org)

particulière dans l'histoire de l'architecture parce qu'il tente de substituer une architecture ascendante, ou bottom up, qui livre l'espace à l'imagination, à l'organisation descendante, ou top down, du modèle fonctionnaliste.

Van Eyck ne disposait pas de budgets conséquents, mais il s'efforçait de toujours donner à ces lieux un sens spatial, et d'intégrer les trouvailles d'artistes modernes. À ce titre, Sophie Taeuber-Arp⁵ eut une grande influence sur son travail.

Outre la quantité spectaculaire d'aires de jeux que Van Eyck a programmé et construit, son travail est remarquable du fait de l'intégration des équipements dans l'espace public. Ses structures les plus célèbres sont les mobiliers métalliques sur lesquels les enfants pouvaient

⁵ Artiste suisse (1889-1943), elle participa aux mouvements Dada et Surréalistes. Son oeuvre est marquée par la géométrie et le rythme.

se livrer à des acrobaties en jouant par exemple au « cochon pendu », mais nous soulignerons surtout la cohérence et l'harmonie de l'ensemble.

S'appuyant sur des formes basiques comme le cercle, le carré, le triangle ou le rectangle, les limites de différents espaces se voulaient douces pour l'œil et pouvaient convenir à différents usages. Les bacs à sable sont des éléments récurrents des aires de jeux dessinées par Aldo Van Eyck. Ils étaient limités par de petit murets, généralement hauts et larges de trente centimètres, de sorte que les enfants pouvaient les utiliser comme comptoir et les plus grands pouvaient le franchir facilement. Ces dimensions étaient aussi idéales pour qu'ils servent de banc aux parents.



Aires de jeux de Bertelmanplein, 1948 (photo R. Mc Carter, «Aldo Van EYCK»)



Aires de jeux de Zaanhof, 1948 (photo R. Mc Carter, «Aldo Van EYCK»)

Van Eyck accordait aussi une attention particulière à l'environnement. Nous retrouvons un bac à sable et le muret dès son premier aménagement, réalisé en 1947 dans le quartier de Bertelmanplein. Or, le bac à sable, qui est pourtant la destination première des enfants et l'élément phare de cet aménagement, ne se situe pas au centre de la place, mais dans le coin le plus calme, près d'une rue fermée au trafic automobile. De même, les fameux mobiliers métalliques étaient placés près de l'intersection pour que les plus grands puissent faire démonstration de leurs prouesses aux passants !

Une autre caractéristique de ses aménagements est de jouer sur différentes qualités de texture. Ainsi, pour son deuxième projet, dans le quartier de Zaanhof, à l'ouest de la ville, Van Eyck utilisa des carreaux de béton blancs qu'il disposa autour des différents modules. Cette technique permettait de différencier les espaces de jeux du trottoir, qui était en brique rouge. Les limites étaient de cette manière signifiées, mais ne s'imposaient pas comme des barrières et les aménagements de Van Eyck s'intégraient parfaitement dans l'espace public.

Le travail de Van Eyck marque donc un tournant en accordant une place systématique au jeu des enfants dans la ville. Il marquera durablement l'aménagement des aires de jeux même si l'expérience d'Amsterdam trouvera des échos mitigés en France, où certains de ses principes les plus importants sont mis de côté.

Aujourd'hui encore, les aires de jeux occupent parfois des espaces délaissés, des vides, ou des interstices urbains entourés de voies de circulation. Les aires de jeux de la place Burel, le parc Bougainville, l'aire de jeux du Boulevard National en sont de parfaits exemples. L'aménagement de la Halle Kléber s'inscrit aussi dans cette lignée. L'idée de Van Eyck d'utiliser ces espaces de desserrement est donc reprise, et on essaie toujours de mettre des jeux là où il y a du *jeu*. En revanche, la montée des préoccupations sécuritaires et l'augmentation des contraintes normatives imposées par la loi imposent petit à petit de repenser les limites des aires de jeux. Si Aldo Van Eyck propose des aménagements intégrés, dont les limites se manifestent par des aménagements doux et harmonieux, les aires de jeux sont de plus en plus flanquées de limites explicites. Des grilles séparent les espaces de jeux et, progressivement, les aires de jeux se révèlent comme des lieux à part. La nostalgie nous guette comme celle qui a poussé Jane Jacobs à s'interroger sur les effets des aménagements urbains modernes, et notamment la place accordée aux enfants, sur nos modes de vies. Mais nous allons voir que le début du siècle n'est pas forcément ce temps fantasmé où les enfants s'emparaient naturellement des espaces publics, mélangés aux adultes qui posaient sur eux un regard bienveillant. Bien sûr, les temps ont changé et certaines problématiques, relayées par les médias, ont pris une importance accrue, en même temps que le statut des enfants au sein de la famille et de la société a évolué. Il en va ainsi de la crainte de l'enlèvement, qui a pour conséquence de limiter toujours davantage les trajets des enfants dans les villes comme le montre Clément Rivière dans « *Les Temps ont changé* »⁶.

Pourtant, la séparation des enfants du monde adulte trouve ses origines beaucoup plus loin, au tournant du XVIII^e siècle, comme nous allons le démontrer.

⁶ Clément Rivière, « « Les temps ont changé ». Le déclin de la présence des enfants dans les espaces publics au prisme des souvenirs des parents d'aujourd'hui », *Les Annales de la recherche urbaine* 111, no 1, 2016, p.6 17.

La séparation des espaces de l'enfant : l'émergence d'espaces de récréations spécifiques

Les aires de jeux sont pour la plupart des espaces confinés, délimités par des dispositifs multiples, plus ou moins « hard », qui séparent l'espace de l'enfant du « monde adulte ». Nous verrons que ces conceptions ne sont pas sans poser questions. Par exemple, peut-on imaginer un urbanisme dont le standard ne serait plus un homme actif adulte ? Quelle place est-elle accordée aux enfants ? Doit-on penser la ville à partir d'un public, ou, autrement dit, est-ce qu'une catégorie de personnes doit être centrale dans la conception urbaine ?

Nous allons donc nous intéresser à la séparation des aires de jeux. Nous montrerons dans un premier temps que ce processus de séparation des enfants trouve son origine au tournant du siècle. Nous verrons ensuite comment ce principe s'est perpétué avant de revenir sur des exemples précis, dans le troisième arrondissement de Marseille, qui nous permettront d'établir une gamme de catégories en fonction du type de limites que l'on trouve. Nous adosserons cette partie aux travaux réalisés par Thomas Riffaud, Christophe Gibout et Robin Recours sur les skateparks de Montpellier. Bien entendu, cet article ne traite pas des aires de jeux en tant que tel puisqu'il est focalisé sur un type précis d'équipement dédié à une pratique sportive, mais l'analyse qui y est faite en matière de séparation des espaces nous apparaît comme une parabole de l'enfermement des espaces ludiques, propice pour expliquer l'importance que les collectivités leur accordent.

De la naissance de l'enfance aux nouvelles pratiques de prise en charge : le XVIII^e siècle

Le XVIII^e siècle tient une place centrale dans le développement de l'enfance en tant que concept. Il en découle de nouvelles pratiques dans la prise en charge des enfants et dans la manière dont ils seront considérés. Aujourd'hui encore, l'organisation sociale et institutionnelle s'inscrit largement dans cet héritage.

Si, comme nous l'avons vu auparavant, les aires collectives de jeux ou les premiers « *playgrounds* » se développent aux États-Unis au début du XX^e siècle, nous allons voir que le traitement moderne de l'enfance prend ses sources au XVIII^e siècle, qui voit un nouveau modèle apparaître. Quels sont les critères favorables à l'émergence de ce nouveau paradigme ? Nous avons relevé trois facteurs dépendants les uns des autres et qui s'alimentent mutuellement : des apports théoriques nouveaux, un changement de mentalité à l'échelle de la société et une volonté politique. La combinaison de ces trois facteurs forme ce que nous pourrions appeler une fenêtre d'opportunité pour la diffusion de nouvelles conceptions et de nouveaux moyens de prise en charge des enfants dans les sociétés occidentales.

Nous allons donc revenir plus en détail sur cette période charnière. Nous commencerons par dissocier ces trois facteurs, puis nous montrerons comment ils se développent et comment ils infusent.

Le premier concerne l'émergence de nouvelles théories sur l'éducation. Nous verrons donc comment la philosophie des Lumières se saisit de cette question, en montrant que les théories de Rousseau marqueront durablement les idées modernes sur l'enfance et l'éducation. Le deuxième mouvement touche à l'évolution des mentalités. Nous suivrons Philippe Ariès qui, à travers son étude sur *L'enfant et la vie familiale sous l'Ancien Régime*⁷ nous dévoile le processus d'enferment des enfants à cette époque. Enfin, comme nous le verrons avec Michel Foucault, la fin du XVIII^e siècle voit l'avènement d'une nouvelle forme de gouvernement qui s'occupe dès lors de repérer, classer, ranger, organiser, diviser... Foucault met en exergue ces processus à travers les questions de la sexualité, du traitement de la folie ou de la naissance de la prison dans la mesure où ces thèmes permettent d'atteindre une forme paroxysmique de sa pensée, mais nous considérons avec lui que d'autres champs sont sans aucun doute traversés par les mêmes dynamiques et que l'enfance n'est pas en reste de ce côté-là.

L'éducation négative

La question de la transmission est posée de longue date par la philosophie. En effet, les Anciens se sont largement saisis de cette question et ont tenté de trouver des solutions à ce problème posé. Pour Platon comme pour Aristote, la connaissance existe déjà chez le sujet. Platon⁸ développe les concepts de réminiscence et de maïeutique. Le premier consiste à se souvenir de ce que l'on sait déjà mais qu'on croit ne pas savoir, le second revient à l'art du maître de faire accoucher des idées. Pour Aristote, l'enfant est un être imparfait, mais qui possède naturellement en lui les dispositions à son perfectionnement. La culture contribuera à l'élever, à le corriger, pour en faire un être social. On trouve dans le *Politique* les prémices de l'éducation négative qui consiste à soustraire l'enfant d'un milieu qui risque de le corrompre, d'exercer sur lui une mauvaise influence : « *Il est raisonnable que les enfants jusqu'à sept ans environ, ne puisse rien voir ni entendre de grossier et qui soit indigne de la condition d'homme libre.* »⁹ Nous pourrions aussi évoquer Saint-Augustin qui donne, dans l'éducation, la primauté à la communication, ou encore Descartes, qui avec son *cogito* et son *dubito* exercera une influence notable sur les théories de l'éducation même s'il n'en a jamais traité directement, mais celles-ci prennent un tour nouveau au XVIII^e siècle grâce notamment à Jean-Jacques Rousseau, qui publie en 1762 et en même temps que le *Contrat social*, *Émile ou de l'éducation*¹⁰, un traité sur l'éducation qui vise la formation d'un homme libre. Dans cette œuvre, Rousseau établit une nouvelle conception, en rupture avec les méthodes qui l'ont précédée et qui cherchaient systématiquement l'homme dans l'enfant. Il s'inscrit donc en faux vis-à-vis de Locke, par exemple, qui, à la même époque, recommande de raisonner avec les enfants bien qu'ils n'en possèdent pas encore la faculté.

Pour Rousseau, il faut considérer « *l'enfant dans l'enfant* », respecter sa liberté : le traiter en tant qu'être libre. Bien entendu, il ne s'agit pas pour lui de tout céder à l'enfant sous prétexte de respecter sa liberté, et il distingue les besoins de l'enfant, dont la liberté est au premier rang, de la satisfaction de ses désirs.

Il s'agit d'un renouveau de la pensée qui augure l'enfance comme un état en tant que tel. L'idée de l'enfance naît donc avec Rousseau, qui s'appuie sur les travaux des Anciens. Pour l'auteur de *l'Émile*, l'éducation sert à former un citoyen, et il rejoint en cela Platon et Aristote. Il considère aussi que l'enfant est par nature un être pur que le monde va petit à petit corrompre, pervertir. C'est la raison pour laquelle il prône une « *éducation négative* », à l'instar de ce que préconisait Aristote dans *Les politiques*. L'éducation négative consiste donc à soustraire les enfants du monde des adultes afin de les prémunir du vice. Le but n'est pas de guérir du vice, de redresser, mais d'empêcher le vice de naître. Il faut aussi que l'éducateur

⁷ Ariès Philippe, *L'enfant et la vie familiale sous l'Ancien régime*, Nouv. éd., Points Histoire, Paris, Éd. du Seuil, 2014.

⁸ cf. Platon, *La République*, 2. éd. corrigée, GF - Flammarion texte intégral, Paris, Flammarion, 2004.

⁹ Aristote, *Les politiques*, Paris, Flammarion, 2008.

¹⁰ Rousseau Jean-Jacques, *Émile ou de l'éducation*, Paris, Flammarion, 2009.

prennent en compte le rythme de l'enfant et ne le sollicite que dans l'ordre d'apparition des facultés qui se révèlent. L'éducation négative, enfin, se concentre sur la formation des sens, par l'expérience et non par la formation de la raison comme le conseille Locke. Il s'agit d'un véritable dispositif qui, comme l'indique André Charrak, « *consiste à aménager une série de rapports ou de circonstances externes qui correspondent à chaque stade d'un processus interne foncièrement bon dont le gouverneur a entièrement effectué l'analyse.* »¹¹ Rousseau établit aussi des stades d'évolution de l'enfant : le premier l'inscrit dans un ordre matériel dans lequel on le confronte à la nécessité, on forme ses sens ; on l'initie ensuite à la raison en le poussant à réfléchir aux rapports qui fondent cet ordre ; enfin, on instruit sa sensibilité pour qu'il puisse trouver sa place dans l'ordre des choses humaines, c'est-à-dire pour qu'il puisse intégrer le monde adulte avec toutes ses capacités de discernement qui en feront un homme bon et un citoyen avisé.

La théorie de Rousseau marquera durablement les conceptions de l'éducation et de nombreux pédagogues revendiqueront son héritage, ou, du moins, s'inscriront dans sa continuité. Nous pouvons à cet égard citer Lombardo Radice, Anton Semionovitch Makarenko, Maria Montessori ou Ovide Decroly. Nous avons d'ailleurs vu que ces deux derniers, en mettant du matériel pédagogique au centre de leurs pratiques respectives, ont eu une influence remarquable quant à l'équipement d'espace spécifiques.

« Un long processus d'enfermement »

Philippe Ariès (1914-1984) est un historien français qui s'est principalement intéressé à l'histoire des mentalités. Un de ces ouvrages les plus célèbres concerne *L'enfant et la vie familiale sous l'Ancien Régime*. Dans ce livre, Ariès défend l'idée selon laquelle la fin du XVIII^e siècle marque un changement de paradigme en ce qui concerne la conception de l'enfance et la prise en charge des enfants dans les sociétés occidentales. Il s'agit d'un travail novateur dans la mesure où il prend pour sujet un thème, les enfants, qui n'avait jusque-là jamais fait l'objet d'étude historique. La méthode est aussi nouvelle puisqu'Ariès s'inscrit dans la continuité de l'École des Annales, fondée par Lucien Febvre et Marc Bloch. Cette méthode holistique met en avant une histoire globale et revendique une prise en compte de l'histoire dans le temps long et des sociétés dans leur ensemble. Cette méthode tend aussi vers une certaine transdisciplinarité au sein des sciences sociales.

L'analyse d'Ariès tend à montrer que le « *sentiment de l'enfance* » n'existait pas jusqu'au XVIII^e siècle. Pour lui, c'est seulement à partir de cette période que l'enfant est pris en compte en tant qu'individu. Il n'est plus, contrairement à l'époque médiévale, directement intégré au monde des adultes. Au XVIII^e siècle, une certaine conscience de la particularité enfantine apparaît, permettant une distinction entre enfants et adultes. Cette prise de conscience serait une conséquence du recul de la mortalité enfantine, qui entraîna les débuts du contrôle des naissances. L'importance de l'enfant dans la vie de la famille est donc à mettre en relation avec les évolutions démographiques qui voient dans la diminution de la mortalité infantile, la structure familiale se modifier pour acquérir sa forme nucléaire moderne. Les théories d'Ariès ont été vivement critiquées, notamment par le médiéviste Nicholas Orme, pour qui la théorie d'Ariès est erronée, une reconnaissance de la spécificité de l'enfance et un attachement des parents à leurs enfants existant bel et bien à l'époque médiévale. Cependant, nous ne cherchons pas ici à dénouer cette question, et les travaux d'Ariès nous intéressent en ce qu'ils ont mis à jour le « *le long processus d'enfermement* » des enfants. En effet, avec le développement de l'école à une période de forte intégration familiale, les enfants sont pris en charge de manière spécifique, ce qui les chasse des espaces publics.¹² Si l'enfant était jusque-là présent dans la rue, l'étude comparative de nombreux documents (données statis-

¹¹ Rousseau, *Émile ou de l'éducation*, op. cit. p.28.

¹² cf Rivière Clément. « *Les temps ont changé* ». *Le déclin de la présence des enfants dans les espaces publics au prisme des souvenirs des parents d'aujourd'hui*. In: Les Annales de la recherche urbaine, N°111, 2016. La ville des enfants et des adolescents. pp. 6-17.

tiques, littérature, œuvres d'art...) permettent de constater un changement à ce niveau, qui pousse Ariès à parler d'enfermement. L'enfant est en effet retiré de l'espace public, pour être éduqué dans des lieux spécifiques, à l'écart du monde adulte et de l'espace public. Le développement des internats à cette époque, par exemple, atteste bien de cette dynamique. Ce régime d'éducation ; calqué sur le modèle du couvent et qui tend à individualiser, n'est pas nécessairement le plus fréquent mais il est du moins le plus parfait, comme l'indique Foucault au sujet de la discipline, dans *Surveiller et Punir* :

« *La discipline procède d'abord à la répartition des individus dans l'espace. [...] 1. La discipline parfois exige la clôture, la spécification d'un lieu hétérogène à tous les autres et fermé sur lui-même. Lieu protégé de la monotonie disciplinaire. Il y a eu le grand « renfermement » des vagabonds et des misérables, il y en a eu d'autres, plus discrets, mais insidieux et efficaces.* »¹³

Nous comprenons donc ici comment l'évolution des mentalités, conséquence de modifications démographiques entraînant des changements structurels majeurs, a joué un rôle important dans le développement de nouvelles méthodes de prise en charge des enfants. Le XVIII^e siècle, à défaut d'être un moment de rupture majeur dans la société, marque l'avènement d'une séparation de l'espace de l'enfant et de l'espace de l'adulte. Nous pouvons, aujourd'hui, voir les effets actifs de ce principe, à travers, par exemple, le développement des crèches ou des garderies, la sanctuarisation d'une école qui a de plus en plus de mal à s'intégrer aux quartiers dans lesquels elle est implantée, ou encore la spécialisation de certains espaces consacrés, comme les aires de jeux.

Enfance et gouvernementalité

Le troisième mouvement qui est à l'œuvre pour établir une conjoncture favorable à la séparation des espaces de l'enfant est d'ordre politique. Nous allons ici nous appuyer sur les travaux de Michel Foucault qui dévoilent un changement de gouvernementalité à partir du XVIII^e siècle. Qu'est-ce que la gouvernementalité ?

Foucault situe la naissance de la population entre la fin du XVI^e et le XVIII^e siècle.

« *Le public, c'est la population prise du côté de ses opinions, de ses manières de faire, de ses comportements, de ses habitudes, de ses craintes, de ses préjugés, de ses exigences, c'est ce sur quoi on a prise par l'éducation, par les campagnes, par les convictions. La population, c'est de tout ce qui va s'étendre depuis l'enracinement biologique par l'espèce jusqu'à la surface de prise offerte par le public. De l'espèce au public, on a là tout un champ de réalités nouvelles, en ce sens qu'elles sont pour le mécanisme de pouvoir, les éléments pertinents, l'espace pertinent à l'intérieur duquel et à propos duquel on doit agir.* »¹⁴

La gouvernementalité revient à cet art de gouverner qui s'appuie sur le public pour se déployer à travers notamment l'éducation. Cette nouvelle forme de gouvernement trouve son origine dans le pastoralisme, dont le christianisme se fait le chantre : le pouvoir pastoral est individualisant. Pour bien diriger le troupeau, aucune brebis ne peut lui échapper. « *Le berger doit avoir l'œil sur tout et l'œil sur chacun – omnes et singulatim.* »¹⁵ Le pastorat implique aussi, et c'est bien là tout le « *paradoxe du berger* », d'être capable de se sacrifier pour le salut du troupeau. Le thème du pastorat a été enrichi, transformé, compliqué par la pensée chrétienne, qui va peu à peu l'institutionnaliser. Le pastorat a donné lieu à un art de conduire, de diriger, de mener, de guider, de tenir en main, de manipuler les hommes, un art de les suivre et de les pousser pas à pas, un art qui a pour fonction de prendre en charge les hommes collec-

¹³ Foucault Michel, *Surveiller et punir : naissance de la prison*, Collection TEL, Paris, Gallimard, 2008, p.166.

¹⁴ Foucault Michel, *Sécurité, territoire, population : cours au Collège de France, 1977-1978*, Hautes études, Paris, Seuil, Gallimard, 2004, p.77.

¹⁵ *Ibid*, p.132.

tivement et individuellement. C'est un art de gouverner les hommes et c'est de ce côté-là qu'il faut chercher l'origine, le point de formation, le point embryonnaire de cette gouvernamentalité dont l'entrée en politique marque le seuil de l'État moderne, entre la fin XVI^e, le XVII^e et le XVIII^e siècle.

La gouvernamentalité est une forme rationnelle de gouvernement qui a pour principe et pour objectif l'État.

*« C'est à partir de cette rationalisation des fonctions que l'on peut comprendre les deux grands ensembles que sont le dispositif diplomatico-militaire et le dispositif de la police ; grands ensembles qui ont pour fonction le maintien d'un rapport de fonction et la croissance de chacune des fonctions, sans qu'il n'y ait rupture de l'ensemble, c'est-à-dire ce qu'on appellera : un mécanisme de sécurité. »*¹⁶

Il faut comprendre police au XVII^e et XVIII^e siècle, comme l'ensembles des mécanismes par lesquels sont assurés l'ordre, la croissance canalisée des richesses et les conditions de maintien de la santé « générale ». La police s'occupe de l'éducation des jeunes gens, mais aussi des pauvres valides et invalides, de santé publique, de favoriser le commerce et des biens immobiliers. Comme nous l'avons évoqué plus haut, cette nouvelle forme de gouvernement va se déployer à travers tout un arsenal technologique, dont la médecine est le premier outil¹⁷, et dont des institutions comme l'armée ou l'école prendront une part active. Il s'agit en fin de compte de produire des normes et des formes de régulations pour instaurer « une conduite des conduites » .¹⁸

C'est dans ce contexte et selon cet héritage que se constitue un véritable régime disciplinaire au XVIII^e siècle. Une grande importance sera accordée au détail : « *La discipline est une anatomie politique du détail. [...] Dans cette grande tradition de l'éminence du détail viendront se loger, sans difficulté, toutes les méticulosités de l'éducation chrétienne, de la pédagogie scolaire ou militaire, de toutes formes finalement de dressage.* »¹⁹ La discipline, à travers les grandes institutions, va se déployer comme instrument du pouvoir. Dès lors, l'espace va être codé, c'est-à-dire que des places déterminées se définissent et se destinent à un seul et unique usage. La question de l'utilité devient prépondérante, tout comme la nécessité de surveiller et de rompre les communications dangereuses. Repérer, sérier, quadriller, séparer, répartir, isoler... La discipline, ou les disciplines, se développent grâce aux « cellules », aux « places », aux « rangs » et construisent des espaces complexes et mixtes. Ils sont à la fois architecturaux, fonctionnels et hiérarchiques. Ils sont aussi à la fois réels et idéaux :

*« réels puisqu'ils régissent la disposition de bâtiments, de salles, de mobiliers, mais idéaux, puisque se projettent sur cet aménagement des caractérisations, des estimations, des hiérarchies. »*²⁰ Pour Foucault, le camp militaire est le modèle exacerbé de l'organisation disciplinaire et nous trouvons dans l'urbanisme, au même titre que dans les asiles, les prisons, les maisons d'éducation... le même principe : « *l'emboîtement spatial des surveillances hiérarchisées. Principe de l'encastrement.* »²¹

L'architecture, à partir du moment où cette nouvelle forme de gouvernement se met en place et expérimente la généralisation des techniques de surveillance, doit répondre à un nouvel enjeu. Il ne s'agit plus seulement de mettre en scène le pouvoir ou de surveiller l'espace extérieur mais aussi de contrôler l'intérieur de façon articulée et détaillée. « *L'architecture serait un opérateur pour la transformation des individus : agir sur ceux qu'elle abrite, donner prise sur leur conduite, reconduire jusqu'à eux les effets du pouvoir, les offrir à une connaissance, les modifier. Les pierres peuvent rendre docile et connaissable.* »²² Et de poursuivre par la substitution du schéma de l'en-

¹⁶ Foucault, *Sécurité, territoire, population*, op. cit. p.132.

¹⁷ Cf. p.5.

¹⁸ Brown, *Les habits neufs de la politique mondiale*, op. cit.

¹⁹ Foucault, *Surveiller et punir*, op. cit., p.163-164.

²⁰ *Ibid.*, p.174.

²¹ *Ibid.*, p.202.

²² *Ibid.*, p.203.

fermement par de nouvelles conceptions de l'ouverture, des pleins et des vides, des passages et des transparences.

Si ce mouvement transverse l'ensemble de la société, il concerne comme nous l'avons vu l'éducation à travers les institutions qu'il réorganise.

Le XVIII^e siècle présente donc une conjonction de phénomènes théoriques, sociétaux et politiques qui rendent possible l'émergence d'un nouveau modèle éducatif, qui consiste à soustraire les enfants du monde des adultes et à créer des espaces qui leur sont spécifiquement dédiés. Ce que nous pourrions appeler une fenêtre d'opportunité se dessine avec la convergence de ces trois phénomènes et qui ouvre sur un changement de paradigme. La conception de l'enfance évolue pour prendre ses formes modernes.

Pour autant, pouvons-nous prétendre que nos sociétés sont les héritières de ce changement de paradigme ? Quels sont les éléments qui peuvent nous faire affirmer qu'à notre époque, la séparation des espaces des enfants du reste de la société est encore effective ?

La séparation des espaces de l'enfant aujourd'hui

Nous reviendrons d'abord sur les principales caractéristiques des aires de jeux. Nous évoquerons ensuite les travaux de Wendy Brown pour montrer que la gouvernementalité décrite par Foucault, qui s'est mise en place au XVIII^e siècle, s'est perpétuée à travers le développement de l'économie libérale puis néo-libérale, pour atteindre des formes complexes. Ce détour nous semble indispensable pour saisir des processus de fond qui balayent toutes les sphères de la société et qui concernent aussi bien notre organisation spatiale. Nous tenterons bien entendu de relier cette analyse à la question des aires de jeux et plus particulièrement en ce qui concerne leur clôture, en nous demandant comment et pourquoi la séparation des espaces de l'enfant est à l'œuvre aujourd'hui.

Par ailleurs, l'observation des aires de jeux nous permettra d'établir les grandes tendances. La clôture est-elle un élément à part entière, indissociable des aires de jeux ? Comment se caractérise-t-elle ? Quelles sont ses fonctions ? Nous nous appuierons dans cette partie sur le travail que nous avons mené dans le troisième arrondissement de Marseille et nous verrons, au-delà de la question des limites, qui concerne essentiellement le développement des enfants, que la répartition des aires de jeux dans l'espace nous renseigne, d'une part sur la morphologie sociale du quartier, mais elle joue aussi un rôle important dans la construction de la perception spatiale des enfants.

L'aire de jeux à la croisée de l'enfermement de l'enfant et de la séparation du jeu

Les aires de jeux sont des espaces destinés aux enfants afin qu'ils puissent s'adonner à cette activité par laquelle ils découvrent le monde : le jeu. Or, si l'enfant a subi au cours des derniers siècles une mise à l'écart certaine, la séparation est dans la nature même du jeu. Roger Caillois, dans *Les jeux et les hommes*²³, définit le jeu comme une activité libre, séparée, incertaine, improductive, réglée et fictive. Par séparée, il entend « *circonsrite dans des limites d'espace et de temps précises et fixées à l'avance.* »²⁴

Les aires de jeux ont donc toutes les raisons d'être des espaces séparés.

²³ Caillois Roger, *Les Jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Éd. rev. et augmentée, [Nachdr.], Collection Folio Essais, Paris, Gallimard, 2009.

²⁴ *Ibid.*, p. 43.

Cette tendance a d'ailleurs été appuyée au cours du XX^e siècle avec la diffusion du modèle de la ville fonctionnaliste. Ce modèle repose sur le zonage, c'est-à-dire une organisation spatiale qui divise la ville selon quatre fonctions : habiter, travailler, se divertir, et circuler. Pour Sylvie Brossard-Lottigier, « *les enfants quitterent alors le capbarnaïm du vieux monde pour entrer dans une machine nettoyée de tous ses dangers et embuches, à l'écart de la ville, dans un univers enfantin de récréation planifié en équipements scolaires, sportifs et de loisirs implantés à proximité des habitations.* »²⁵ Le zonage ne produisait plus un monde habité, riche de sa diversité, que l'enfant peut explorer, mais un monde vide de sens, dont le seul but est de produire. La dimension de transmission n'est pas au programme de la ville fonctionnaliste où se développe l'individualisme :

« *La ville moderne ne transmettait rien, son objet était ailleurs : fabriquer était sa finalité. L'homme moderne rêva alors, pour ses enfants, d'un vrai jardin avec un arbre, une cabane, quand bien même elle serait en plastique faute de savoir et de temps pour la construire avec ce qu'il trouverait sur place, et un peu d'eau, dans un bassin. Les lotissements pavillonnaires, le chacun chez soi était né.* »²⁶

Les aires de jeux sont des objets urbains de plus en plus standardisés, traversés par de nombreuses normes. Celles-ci n'ont pas de visées éducatives mais se sont développées afin de protéger les responsables politiques contre d'éventuelles poursuites judiciaires. Il est par exemple interdit de mettre des arbres qui produisent des fruits pour ne pas qu'ils tombent sur les enfants. Ces normes phagocytent les initiatives et agissent comme des inhibiteurs. Toutes les mesures qu'elles imposent sont jugées contre-productives du point de vue du développement de l'enfant. La prise de risque est en effet essentielle pour intégrer petit à petit l'apprentissage de la peur et de ses propres limites.

Le néo-libéralisme : une rationalité politique

Wendy Brown s'intéresse à la gouvernementalité dans sa conjoncture actuelle et étudie ses transformations. Nous allons donc tenter, à sa lecture, de comprendre en quoi notre société est traversée par une rationalité politique qui s'immisce dans tous les recoins de la société pour développer, diffuser et institutionnaliser cette rationalité.

Wendy Brown est une politologue américaine née en 1955, professeur à l'Université de Californie à Berkeley. Elle est spécialisée dans la pensée politique européenne et travaille sur des auteurs comme Nietzsche, Marx, Weber ou l'École de Francfort, pour engager une critique radicale de la pensée politique occidentale et plus particulièrement de la démocratie libérale. Foucault a une influence importante sur ses travaux, notamment *Murs*²⁷, publié en 2009 et *Les habits neufs de la politique mondiale*²⁸, publié en 2003 (2007 pour la traduction française). Nous allons voir avec elle que les démocraties occidentales ont pris le « tournant néo-libéral », dans la continuité de ce que dénonçait déjà Foucault dans ses cours au Collège de France de 1977 à 1979 : *Sécurité, territoire, population*²⁹ et *Naissance du bio-politique*³⁰. Il voyait dans l'apparition d'une nouvelle gouvernementalité au XVIII^e siècle le germe des doctrines libérales initiés par les physiocrates.

Dans *Les habits neufs de la politique mondiale*, Wendy Brown se demande dans quelle mesure les démocraties libérales sont en voie de désactivation. Elle parle de « *dé-démocratisation* », c'est-à-dire de la fin de l'autonomie politique des démocraties libérales. Pour comprendre ce que Wendy Brown appelle une démocratie libérale, il faut tout d'abord distinguer le libéralisme

²⁵ Brossard-Lottigier Sylvie, in Paquot Thierry, *La Ville récréative. Enfants joueurs et écoles buissonnières*. (Gallion: Infolio Editions, 2015).

²⁶ *Ibid*, p.64.

²⁷ Brown Wendy, *Murs : les murs de séparation et le déclin de la souveraineté étatique*, Paris, Les Prairies ordinaires, 2009.

²⁸ Brown, *Les habits neufs de la politique mondiale*, op. cit.

²⁹ Foucault, *Sécurité, territoire, population*, op. cit.

³⁰ Foucault Michel, *Naissance de la biopolitique : cours au Collège de France, 1978-1979*, Hautes études, Paris, Gallimard, Seuil, 2004.

économique du libéralisme politique. Le premier est une doctrine économique qui vise une maximisation du libre-échange et de la concurrence par une intervention minimale de l'État. Le libéralisme politique a pour objectif, à travers un ensemble d'institutions et de pratiques politiques, de garantir la liberté et l'égalité des individus. Pour autant, ces deux systèmes ne sont ni antithétiques ni antinomiques et peuvent très bien se conjuguer. La démocratie libérale maintenait ouverte une « *brèche éthique* »³¹ entre politique et économie, qui protégeait de l'envahissement intégral de la vie par le marché mais que le néo-libéralisme tend à combler. Le néo-libéralisme est certes un ensemble de mesures économiques qui visent le profit des entreprises et la baisse des interventions publiques, mais elle est surtout une rationalité politique qui traverse tous les champs de la société. « *Si la rationalité néo-libérale met le marché au premier plan, elle n'est pas seulement – et n'est même pas d'abord – centrée sur l'économie ; elle consiste dans l'extension et la dissémination des valeurs du marché à la politique sociale et à toutes les institutions, même si le marché conserve en tant que tel sa singularité.* »³² Dès lors, le néo-libéralisme pénètre toute les sphères de la société, publiques, privées, mais aussi intimes, comme le montre également Thibault Le Texier dans *Le maniement des hommes*³³ en considérant l'homme exclusivement dans sa dimension économique (*homo oeconomicus*). L'individu est considéré comme un entrepreneur et doit répondre aux exigences du management.

Nous comprenons que si le capitalisme s'est développé à travers une forme rationnelle de gouvernement autour du XVIII^e siècle, il pénètre depuis l'ensemble des dimensions de la vie des hommes pour atteindre aujourd'hui une forme englobante voire totalisante, traversant les sphères politiques, sociales, économiques et intimes. Ainsi, nous pouvons en conclure que ce système tend vers toujours plus d'individualisation. Toute action amorcée par un individu ou une institution est assimilée à l'action d'un entrepreneur. La rationalité néo-libérale a aussi une fonction de prescription en cela qu'elle façonne les conduites individuelles pour les mettre en adéquation avec le système néo-libéral.

Notre société est donc traversée par ce processus de part en part, ce qui aboutit à la « *dé-démocratisation* », ou à la désactivation de la démocratie libérale dans l'acception politique du terme démocratie libérale.

Ainsi, les travaux de Wendy Brown nous enseignent que notre époque est plus que jamais traversée, puisque le néo-libéralisme a fait voler en éclats toutes les limites, par une rationalité néo-libérale qui pousse à son paroxysme l'individualisation, notamment par l'élargissement constant des responsabilités individuelles aux dépens du bien public.

Dans *Murs*, Wendy Brown pointe un paradoxe de nos société contemporaine. Alors que le néo-libéralisme prône l'abolition des frontières et des contrôles douaniers, nous assistons à un déploiement inédit pour les protéger. On voit de la sorte s'ériger nombre de murs, du plus rudimentaire au plus perfectionné. Les exemples les plus connus comme celui entre les États-Unis et le Mexique ou celui qui s'étend en Cisjordanie ne sont pas des cas isolés. Pour l'auteur, c'est l'affaiblissement de l'État-nation qui a conduit à la construction de ces murs. Nous nous éloignons ici quelque peu de notre sujet, mais cette digression géopolitique nous permet d'entrevoir un problème pointé par Foucault et qui, s'il s'est globalisé au point d'atteindre les relations entre États, se manifeste aussi dans les détails les plus subtils. Il s'agit donc de quadriller, de filtrer, d'épingler, de distribuer mais aussi de cloisonner.

À travers cette démonstration, nous voulons montrer que notre époque est donc toujours en proie au tableau dressé par Foucault. Le processus s'est même accéléré et globalisé, comme le montre Wendy Brown, ce qui nous amène à nous demander si la clôture des aires de jeux ne recèle pas des enjeux au-delà des aspects pratiques habituellement énoncés. Depuis l'antiquité, l'éducation est considérée par les utopies politiques comme un moyen d'instaurer un monde nouveau. Il ne s'agit pas de prendre le risque d'échouer par la persuasion, mais de s'attaquer à la racine, c'est-à-dire les enfants, pour imposer des idées. À travers l'autorita-

³¹ Brown, *Les habits neufs de la politique mondiale*, op. cit., p.61.

³² Ibid, p.50.

³³ Le Texier Thibault, *Le maniement des hommes : essai sur la rationalité managériale*, Paris, La Découverte, 2016.

risme de la clôture, ne voit-on pas s'imposer la désactivation de la démocratie libérale ? En d'autres termes, la clôture ne serait-elle pas un dispositif qui contraint les enfants à accepter la fin de la démocratie libérale en faisant comme si cette fin, qui se concrétise par l'absence totale, était un état de fait, comme si le monde n'avait jamais connu la démocratie libérale ?

Les skateparks : parabole de l'enfermement des espaces ludiques ?

Les skateparks sont des espaces ludiques. S'ils sont spécifiquement conçus pour la pratique des « sports de rue » que sont le skateboard ou le roller, ils témoignent, comme les aires de jeux, de la diminution de la place des activités ludiques dans la « ville sécuritaire », ou la « ville garantie ». Les skateparks en seraient en quelque sorte la parabole. Le terme de « ville garantie » est emprunté à Marc Breviglieri ³⁴, et décrit une tendance à la planification qui consiste à déterminer une utilisation normale et prévisible de l'espace urbain et de ses équipements en annihilant tout flou d'usage ou tout détournement.

Thomas Riffaud, Christophe Gibout et Robin Recours ont étudié les skateparks de Montpellier en tant que « lieux cloisonnés, normés et réservés à une pratique »³⁵ pour montrer que les limites de ces espaces ont des effets sur les représentations spatiales des enfants. Ainsi, les limites des skateparks sont à la fois des barrières matérielles et symboliques. Si les parents structurent le rapport au skatepark et par extension à la ville de leurs enfants, la réciproque joue également et le discours des enfants structure les représentations parentales. En outre, le travail des auteurs révèle que des espaces clos sont moins riches du point de vue de la socialisation que l'espace public. Les interactions y sont moins riches, mais « l'architecture des skateparks parle une langue autoritaire qui conditionne et laisse peu de place à la créativité. »³⁶ Le skateboard est, à l'origine, une pratique de rue qui perd son caractère dès lors qu'elle se retrouve enclose et édictée par un mobilier spécifique. En effet, le skate puise son essence dans une pratique subversive de l'espace public, qui consiste à détourner le mobilier : le trottoir devient ainsi un « curbs », une rampe d'escalier un « handrail », etc. Les skateurs posent un autre regard sur la ville et ses aménagements. Ils leur donnent une réalité parallèle et propose une nouvelle cartographie de la ville. Pour Michel De Certeau, « tout pouvoir est toponymique et instaure son ordre de lieux en nommant » .³⁷

« Le skate, dans l'ombre des discours et des récits des institutions légitimés, mord sur le pouvoir qui désigne et dénomme, s'approprie en secret ce pouvoir, prend possession des espaces qu'il investit, et re-cartographie un territoire parallèle, dans une forme d'administration déviante et illicite. »³⁸

Le jeu des enfants dans l'espace public peut revêtir des formes comparables même s'il n'est peut-être pas à considérer selon les mêmes enjeux de pouvoir qui mettent aux prises des adolescents et les institutions. Les enfants, en jouant, détournent les aménagements, imaginent de nouvelles fonctions et dénomment certaines formes, un passage piéton pouvant ainsi devenir un pont et la route un torrent. Cet exemple est anodin, mais une observation plus poussée peut amener à des dimensions subversives : l'enfant met en question le monde des adultes et c'est pourquoi il est perçu, au-delà de son innocence, comme une menace. C'est sans doute pour éviter que les enfants renversent le monde des adultes qu'ils sont tenus à l'écart, dans des lieux spécifiquement prévus pour qu'ils expérimentent des formes

³⁴ Breviglieri Marc, cité dans Sonia Curnier, « Programmer le jeu dans l'espace public ? - Métropolitiques », consulté le 21 mars 2017, <http://www.metropolitiques.eu/Programmer-le-jeu-dans-l-espace.html>.

³⁵ Riffaud Thomas, Gibout Christophe, et Recours Robin, « Skateparks : les nouveaux parcs de jeu pour enfants. Une analyse sociospatiale des sports de rue à partir du cas de la métropole Montpellier », Les Annales de la recherche urbaine 111, no 1 (2016), p.30-41. (p.31)

³⁶ *Ibid*, p. 36.

³⁷ De Certeau Michel, *Arts de faire*, Nouvelle éd, L' invention du quotidien, Michel de Certeau, Paris, Gallimard, 2010, (p.190).

³⁸ Riffaud *Skateparks : les nouveaux parcs de jeu pour enfants*, op. cit. .

énigmatiques de cohésion sans que la société ne courre le moindre risque de rupture. Nous retrouvons également ce langage autoritaire décrit par Thomas Riffaud, Christophe Gibout et Robin Recours, qui s'applique aux aires de jeux. Sonia Curnier se demande si le jeu dans la ville est compatible avec la ville garantie. D'un côté, le jeu doit permettre l'évasion et produire du plaisir. Il s'agit d'une activité libre. Les deux caractéristiques de la ville garantie sont la disparition de l'équivocité d'usage et d'appropriation des espaces urbains d'une part, et la volonté de maîtriser l'imprévisible d'autre part. Or le risque et l'incertitude font partie du jeu. Curnier distingue quatre catégories d'espaces urbains ludiques :

- Les jeux aquatiques ;
- Les mobiliers interactifs ;
- Les sculptures engageantes ;
- Les topographies artificielles.

Les mobiliers interactifs ne présentent que peu de potentialités alors que les sculptures engageantes ou l'altération des profils de sol ou la mobilisation d'éléments sensibles comme l'eau par exemple, suscitent « *des comportements ludiques sans pour autant prescrire des usages spécifiques.* »³⁹ Cependant, cette catégorisation dénote de la difficulté de programmer « des usages ludiques diversifiés ».

Thomas Riffaud, Christophe Gibout et Robin Recours relèvent par ailleurs que certains élus ont compris le bénéfice qu'ils pouvaient tirer d'aménagement comme les skateparks en termes de contrôle de l'espace public.

*« Au-delà de cette normalisation sportive, le skatepark permet aussi de se conformer à l'organisation spatiale des activités ludosportives en ville. Lorsque les sports de rue se pratiquent dans l'espace public, ils modifient l'usage du mobilier urbain. Ils utilisent, par exemple, les bancs initialement conçus pour le repos en les transformant en support de leurs activités. Ils construisent son caractère monofonctionnel et symbolique. Le « hors-piste urbain » d'Yves Pedrazzini construit des étrangers au sens de Simmel, hors de la normalité urbaine. Au contraire, les skateparks participent selon nous à l'exclusion du jeu et des activités ludosportives de l'urbain. »*⁴⁰

La séparation des espaces de l'enfant est donc bien encore d'actualité et les politiques publiques le démontrent largement. Les skateparks ne sont que les exemples révélateurs d'une situation qui s'étend bien au-delà de ces espaces pour toucher l'ensemble des espaces ludiques et éducatifs publics.

³⁹ Curnier, « Programmer le jeu dans l'espace public », *op. cit.*

⁴⁰ Riffaud « Skateparks : les nouveaux parcs de jeu pour enfants », *Op. cit.*

Les aires de jeux et leur environnement

Les aires de jeux sont des espaces dédiés, séparés, qui se détachent de l'espace urbain. Les considérer selon une échelle plus grande pour les situer dans leur environnement peut donner des indications précieuses quant à la façon dont ils sont traités, gérés et entretenus. Comment les aires de jeux sont-elles intégrées à la ville ? Possèdent-elles leur propre autonomie, leur propre logique, ou sont-elles des éléments d'espaces plus larges ? Deux catégories se démarquent : des aires qui sont intégrées à des parcs urbains, et des aires de jeux directement en prise avec l'espace public, accessibles depuis la rue. Cette catégorisation, en s'attachant à des aspects spatiaux, nous permettra d'aborder les principales caractéristiques éducatives de chaque type d'aire. Dans cette partie, nous évoquerons les interactions sociales et le développement de l'enfant, ainsi que les différents modes de gestion de ces lieux.

Certaines aires de jeux sont inscrites dans des parcs ou des squares, ou des équipements publics, comme si elles en étaient les éléments indispensables, voire une condition *sine qua non*. Il est effectivement difficile d'imaginer un parc ou un jardin public sans son aire de jeu. Aussi, dans l'imaginaire collectif, les deux semblent intrinsèquement liés. D'ailleurs, tous les parcs du troisième arrondissement sont équipés d'une aire de jeux. Les limites des parcs constituent une première clôture de l'aire de jeux. Ainsi, pour pouvoir comprendre comment se concrétise l'accès à une aire de jeux incluse dans un parc, il faut se pencher sur l'accessibilité de ce parc.

D'autres sont en prise directe avec la rue et sont situées sur des places publiques, comme le Parc de Bougainville, des places en pied d'immeubles comme l'aire de jeux de La Villette, ou même dans des « dents creuses », entre trois immeubles et une rue. Nous pensons à l'aire de jeux du Boulevard National.

Les usages, en fonction, ne seront pas nécessairement les mêmes. Les aires de jeux en prise directe avec la rue sont davantage des espaces de proximité, aux abords des écoles, des immeubles ou sur les trajectoires de déplacements quotidiens. Les aires de jeux qui se trouvent dans des squares ou des parcs présentent davantage de tranquillité de par la distance que ces lieux instaurent avec la ville.

Les aires de jeux dans les parcs dont l'accès est réglementé

Cette partie est consacrée aux parcs dont l'accès est gratuit mais soumis à un règlement. A Marseille, ces espaces sont gérés par la mairie *via* un personnel spécifique, employé par le service des espaces verts de la ville. Ces espaces sont clairement délimités et les horaires d'ouverture et de fermeture sont les principaux points du règlement qui en limite l'abord. Les aires de jeux du Jardin de la Maternité et du Jardin Spinelly font partie de cette catégorie. Nous y ajouterons également l'aire de jeux de la Friche de la Belle de Mai. Cette dernière n'est pas dans un jardin, mais nous la qualifierons tout de même de « parc urbain » dans la

mesure où il s'agit d'un espace protégé, inaccessible aux voitures et soumis à des horaires d'ouverture au public. Si les espaces verts ne sont pas la caractéristique première du lieu, il y a tout de même des jardins partagés à côté de l'aire de jeux, et des espaces aménagés dans des fourrés, comme des cabanes construites par des paysagistes.

Des espaces attractifs

Comme le montre une étude réalisée entre le Danemark et les États-Unis par Anne Dahl Refshauge, Ulrika K. Stigsdottera, Nilda G. Cosco⁴¹ sur les motivations qui conduisent les parents à amener leurs enfants dans des aires de jeux, les espaces verts sont particulièrement appréciés, notamment au Danemark. Bien entendu, nous sommes loin du contexte marseillais, et cette étude ne manque pas d'établir des différences culturelles entre États-Unis et Danemark à ce sujet. Des écarts culturels doivent donc aussi exister entre ces deux pays et une ville du sud de l'Europe comme Marseille. Mais les résultats montrent que plus de 80% des personnes interrogées estiment important (44,6%) voire très important (39,4) que les enfants évoluent dans des aires de jeux associées à la nature. L'importance de ce résultat montre que, même si des différences culturelles subsistent, il s'agit bien d'un critère de taille quant au choix d'une aire de jeu. Le questionnaire que nous avons soumis à des parents confirme ce résultat. En effet dans la plupart des cas, au moins un des points localisés sur la carte pour indiquer deux aires de jeux fréquentés par les enfants correspond à des parcs. Que le choix se porte sur des aires de jeux intégrées à des espaces verts plus larges peut trouver de multiples explications : ce sont des espaces en retrait de la ville, ils s'inscrivent dans les continuités écologiques et sont fréquentés par une très grande diversité d'usagers.

Des espaces protégés

Que le choix se porte sur des aires de jeux intégrées à des espaces verts plus larges peut trouver de multiples explications. Premièrement, elles se situent dans des écrans protégés et entretenus qui mettent une certaine distance avec les dangers de la ville, au premier desquels la voiture. Celle-ci présente un danger évident et, comme l'explique Clément Rivière, elle subtilise l'espace urbain au point de réduire les espaces de jeux pour les enfants à la portion congrue. Nous avons des exemples flagrants de cette subtilisation de l'espace par l'automobile, comme à l'entrée du viaduc de plombière, où le parc se niche au creux d'un immense échangeur autoroutier. Pour Clément Rivière, l'augmentation du nombre de voiture « *renforce la perception des risques encourus tout en réduisant les espaces de jeu disponibles.* » Cela conjugué au développement de la télévision et des nouvelles technologies « *accroît la centralité du domicile dans la vie quotidienne des familles* » .⁴²

Un lieu comme la Friche de la Belle de Mai, libérée des voitures, offrent aux enfants la possibilité d'occuper l'espace librement et de se livrer à des jeux qui seraient dangereux dans la rue. La Friche a d'ailleurs cette spécificité d'offrir un environnement urbain, proche de ce que l'on peut trouver en-dehors. Ces espaces sont idéaux pour faire des cache-cache géants ou des jeux d'attrapes où les limites sont particulièrement vastes. Les différents niveaux, les escaliers, les dalles, les passages sous les bâtiments s'y prêtent tout autant qu'un parc, qui offre de multiples recoins dans la végétation.

⁴¹ Dahl Refshauge Anne, Stigsdottera Ulrika K., et Cosco Nilda G., « *Adults' motivation for bringing their children to park playgrounds* », Urban Forestry & Urban Greening 11, no 4 (1 janvier 2012): 396 405, doi:10.1016/j.ufug.2012.06.002.

⁴² « *Les temps ont changé* », op.cit., p.7.

Des démonstrateurs écologiques

Deuxièmement, les parcs sont de véritables espaces de respiration. Ils présentent d'abord l'intérêt de répondre à des enjeux écologiques. Ils sont désormais pris en compte dans une approche globale de la ville dans le cadre de trames vertes et bleues. Ils sont ainsi intégrés aux SCoT en tant qu'éléments des corridors écologiques, les villes n'étant plus perçues comme des freins à la nature mais plutôt comme pouvant participer à sa marche. C'est la raison pour laquelle on voit par exemple fleurir des ruches, comme cela est en projet au jardin Spinelly, mais également dans nombre d'autres parcs dans la mesure où les abeilles, qui souffrent à la campagne de l'utilisation des insecticides et des fongicides, trouvent dans les villes un biotope propice à leur développement et à leur production. Le SCoT de Marseille Provence Métropole propose d'ailleurs de « constituer une maille végétale régulière et structurante » et que « *les principes proposés autour des grands massifs de l'agglomération [soient] repris en milieu urbain.* »⁴³ C'est dans ce cadre que l'Établissement Public d'Aménagement Euroméditerranée conduit le projet du Parc des Aygalades, qui longe le ruisseau du même nom. Un projet de la même teneur est envisagé le long du canal de Marseille, et plus particulièrement dans sa partie qui longe le Parc National des Calanques. Le SCoT prévoit donc d'organiser de nouveaux espaces naturels à travers un réseau qui comprend des espaces publics fortement végétalisés : parcs, jardins ouvriers, jardins partagés ou jardins familiaux, etc. Ce document ajoute que « *certaines de ces espaces végétalisés peuvent participer aussi au maintien de la biodiversité, en appui des principaux corridors biologiques et écologiques du territoire. Cette nature en ville devient ainsi un puissant support d'aménagement, de gestion des risques (notamment l'inondation), de valorisation du paysage et d'amélioration du cadre et de la qualité de la vie.* » Enfin, le SCoT conçoit les grands équipements publics selon une « *double vocation : celle d'offrir aux habitants, touristes et actifs des espaces de détente bien identifiés, et celle de permettre l'accueil de grands événements ou manifestations d'ampleur contribuant à l'attractivité et à la notoriété de la Métropole.* »⁴⁴

Les documents d'urbanisme intègrent l'attractivité des grands espaces publics végétalisés comme un enjeu important pour la métropole. Cette attractivité passe par l'organisation d'événements majeurs, qui donnent l'occasion de communiquer en *donnant à voir*. Elle a pour but de démontrer une certaine qualité de vie, à travers des paysages valorisés et des espaces agréables et respectueux écologiquement. Si les grands équipements se veulent attractifs, ils sont aussi des démonstrateurs qui permettent de mettre en valeur les espaces de proximité, qui, davantage inscrit dans le quotidien des habitants, sont les véritables soubassements de cette qualité de vie. Les parcs sont donc des espaces de détente, de rencontres, de jeux... idéaux pour s'échapper de la fureur de la ville et de sa pollution. A ce titre, Clément Rivière, qui pointe la désertion des enfants de l'espace public, indique, même si ce facteur est moins souvent cité que le risque d'enlèvement ou les risques d'accident liés aux voitures, que les parents se montrent tout de même soucieux vis-à-vis de la pollution atmosphérique. Cette crainte liée à la qualité de l'air et plus particulièrement à l'émission de gaz d'échappements automobiles, explique « *la tendance au retrait des enfants de la rue au profit d'espaces où ils sont considérés comme moins exposés, tels leur domicile ou celui de leurs pairs, mais aussi les parcs publics arborés...* »⁴⁵ Si l'auteur de ces lignes retient qu'il y a une inclination à un effacement de la présence des enfants dans la rue, nous voyons dans cette affirmation le fait que les espaces verts, et plus précisément les parcs et jardins publics sont perçus par les parents comme des enveloppes où leurs enfants sont moins exposés à la pollution de l'air. Au parc public est donc associé une certaine idée de la pureté.

⁴³ Projet d'Aménagement et de Développement Durable (PADD), Schéma de Cohérence Territoriale (SCoT) de Marseille Provence Métropole, <http://www.marseille-provence.fr/index.php/competences/developpement-urbain/urbanisme/le-scot>, consulté le 28/07/2017

⁴⁴ *Ibid.*

⁴⁵ Rivière, « *Les temps ont changé* », *Op. cit.*, p.12.



Le Jardin Spinelly. Sur l'image du haut, les poules et le jardin potager. En-dessous, l'aire de jeux.

Le Jardin Spinelly et le Jardin de la Maternité sont des espaces de ce type. Le réseau urbain du troisième arrondissement est extrêmement dense. Dans cet environnement de bitume et de béton, ces deux jardins apparaissent comme des havres de respiration. Ils permettent d'échapper aux bruits de la ville, de trouver de l'ombre et un peu de fraîcheur avec les pelouses.

Il y a dans le Jardin Spinelly un potager partagé et un poulailler dont s'occupent les habitants. Pendant la journée, les poules sont libres, dans les pelouses du parc, ce qui donne l'impression d'être dans un coin de campagne.

Ce jardin est un espace de proximité et les personnes ou les enfants qui le fréquentent sont des habitants des alentours. Il faut dire qu'il est caché dans les méandres d'une partie de

Saint-Moront, adossées à la colline. Ce coin du quartier est composé essentiellement de maisons individuelles. Les rues sont étroites, les trottoirs encombrés d'automobiles. Il y a de nombreux passages dérobés, qu'on ne peut emprunter qu'à pied à cause des marches et de l'étroitesse des rues. Il y a aussi beaucoup d'impasses, qui portent pourtant le nom de rues, voire d'avenues !

Il y a souvent de jeunes enfants accompagnés qui occupent l'aire de jeux, dont les modules sont destinés aux plus jeunes. Les enfants plus grands jouent dans le parc et profitent du city stade, mais celui-ci n'est pas approprié : l'espace est restreint, il n'y a qu'un but et un panneau de basket. Mais ces enfants d'une dizaine d'année profitent du parc, jouent au ballon, se courent après... au milieu des poules !

Une diversité propice au développement de l'enfant

Du point de vue du développement de l'enfant, les interactions sociales tiennent une place prépondérante. Les parcs publics offrent un potentiel certain à ce sujet. Kaj Noshis, psychotérapeute finlandais installé en Suisse est chercheur en psychologie de l'environnement. Il se situe dans la continuité des recherches de Carl Gustav Jung, disciple et contemporain de Freud, qui intègre à ses recherches sur la psychanalyse des sciences humaines comme la philosophie, l'étude comparative des religions, la littérature ou la sociologie. Les études de Kaj Noshis portent sur les conséquences psychologiques de l'architecture et de l'aménagement. Selon lui, pour se développer et avancer vers le monde des adultes, l'enfant doit côtoyer les activités de la vie adulte dans la mesure où l'imitation joue un rôle majeur dans son développement. Il s'appuie alors sur les travaux d'Henri Wallon et déclare « *que, dans le jeu spontané, l'enfant s'approprie des événements auxquels il a assisté ou des histoires qu'il a entendues, en les imitant.* »⁴⁶ Le parc public est un espace fini et limité au sein duquel se côtoient une grande diversité d'usages. On y trouve des espaces de repos, d'agrément et de loisirs, mais aussi des personnes qui travaillent (jardiniers, animateurs, guides...) Si on ajoute à cela une certaine richesse de l'environnement qui intègre souvent des éléments végétaux, bien entendu, mais aussi minéraux, aquatiques, bâtis... les parcs publics semblent donc être des espaces idéaux pour le développement des enfants. Ce dernier point est d'ailleurs relevé dans *Adults' motivation for bringing their children to park playgrounds*, les parents cherchent des espaces dans lesquels leurs enfants pourront expérimenter des éléments naturels. L'ensemble de ces remarques vont d'ailleurs dans le sens des différentes observations que nous avons menés et qui nous permettent de conclure que les aires de jeux les plus originales, et sans doute les plus ambitieuses, sont la plupart du temps situées dans des parcs ou des jardins.

Le Jardin de la Maternité comme le Jardin Spinelly abondent tous deux dans ce sens.

Une aire de jeux dans un parc offre donc de nombreuses caractéristiques propices au développement de l'enfant et dans un cadre rassurant pour les parents. Un parc public peut ainsi être considéré comme une métonymie du terrain de jeu. Ce qui semble compter, c'est le fait que l'enfant puisse évoluer dans un espace plus large que l'aire de jeu elle-même, espace qui se doit d'être accueillant pour les autres membres de la famille. Pour autant, comme nous l'avons indiqué plus haut, les parcs publics posent clairement la question de l'accessibilité, puisqu'ils sont subordonnés à un règlement qui prévoit des heures d'ouverture et de fermeture.

Nous avons toutefois dans le troisième arrondissement un équipement d'envergure métropolitaine et de notoriété nationale voire internationale : la friche de la Belle de Mai. S'il ne s'agit pas d'un parc public, nous pouvons tout de même le rapprocher de notre analyse puisqu'il est lui aussi soumis à des horaires. A ce titre, la Friche de la Belle de Mai est un espace de mixité fonctionnelle : travail, expositions, lieux de spectacles, détente, loisirs, etc. qui offre un exemple parfait de ce que préconise Kaj Noshis.

⁴⁶ Noshis Kaj, « *La ville, un terrain de jeu pour l'enfant* », *Enfances & Psy* n° 33, n° 4, 1er janvier 2007, p.37-47.

Les aires de jeux libre d'accès

Ce que nous appelons les aires de jeux libre d'accès sont des aires de jeux qui se situent dans l'espace public et dont l'accès n'est pas limité. Le terme « limité » n'est toutefois pas satisfaisant puisque ce sont des espaces dont les limites sont le plus souvent matérialisées par des clôtures, et ils sont aussi soumis à un règlement intérieur qui précise par exemple l'âge d'utilisation des installations. En revanche, et c'est pourquoi nous parlons de libre-accès, ces espaces ne sont pas soumis à une surveillance particulière, et ils se trouvent directement dans l'espace public : ils sont accessibles par le plus grand nombre, à tout moment du jour ou de la nuit.

Nous intégrons à cette réflexion toutes les aires de jeux qui se trouvent dans des espaces dont l'accès n'est pas réglementé. Nous y joignons donc les squares, qui sont pourtant des espaces verts que l'on pourrait à bien des égards associer aux parcs publics. Ainsi, ils s'inscrivent dans ces trames vertes qui assurent une continuité écologique et l'on peut penser que certaines motivations qui conduisent des parents à amener leurs enfants dans des parcs se retrouvent, comme, par exemple, le fait que leurs enfants évoluent dans un environnement propice à l'expérimentation des éléments naturels. Cependant, deux aspects nous incitent à les distinguer : leur petite taille, premièrement, en fait des lieux moins protégés de la fureur de la ville et dans lesquels il est plus difficile d'oublier la proximité de la voiture ; mais leur dimension induit par ailleurs des usages plus limités et certaines formes d'appropriation de l'espace. En effet, un groupe peut facilement monopoliser l'espace et priver d'autres personnes de la jouissance du lieu. Deuxièmement, ils ne sont pas soumis à des horaires d'ouverture. Ce point nous intéresse particulièrement et se trouve même central dans notre analyse puisque cette accessibilité, « libre », n'est pas sans poser problèmes. Des entretiens menés auprès des directeurs de la prospective et de l'architecture-urbanisme de l'Établissement Public d'Aménagement Euroméditerranée nous ont révélés que ce type de lieu génère des conflits d'usages, mais aussi une « réversibilité pendulaire », c'est-à-dire que l'usage auquel ils sont initialement destinés est détourné, notamment en soirée et durant la nuit.

Ces espaces sont tous gérés par le service des espaces verts de la ville de Marseille, à l'exception de l'aire de jeux de La Villette, qui est géré par le bailleur social Logirem.

Les conflits d'usages

En ce qui concerne les aires de jeux, les conflits concernent l'utilisation des lieux pour des activités illicites : deal, prostitution... mais aussi l'occupation par des personnes indésirables : groupes d'adolescents ou de jeunes adultes, Sans Domicile Fixe, toxicomanes... La thèse de Francine Deloizy Barthe nous éclaire d'ailleurs à ce sujet. D'après elle, le détournement de l'usage initialement prévu conduit, premièrement, à la détérioration des lieux, puis à « une désaffection des usagers qui manifestent un fort sentiment d'insatisfaction et un renoncement à la fréquentation de l'espace incriminé. »⁴⁷ Cela se vérifie à travers le square de la rue Jean Cristofol. L'entrée du parc, qui se remarque à peine, donne sur la rue et se caractérise par un portail vert classique d'entrée de parc, qui permet de filtrer les deux roues. Ce parc est totalement désolé. Il n'est pas entretenu, en atteste l'état du mobilier (bancs arrachés, cassés ou défraîchis dans le meilleur des cas, poubelles disparues...), les équipements de jeux sont tous cassés ou se sont tout simplement évanouis (on remarque leurs anciens emplacements par les trous qui jonchent la dalle en mousse de couleur « vive passée » au sol), la végétation est malade, les arbres ne sont pas taillés, etc. Ce parc, caché entre des immeubles et la dalle d'un parking souterrain, avoisinant les 2500 m², semble entièrement reconverti en canisite. C'est sale, peu accueillant, austère voire hostile... Les seules personnes que nous croisons sont

⁴⁷ Barthe Deloizy Francine, *Parcs et jardins : étude de pratiques spatiales urbaines*, Les Mureaux-Saint-Germain-en-Laye, Paris 4, 1997, <http://www.theses.fr/1997PA040321>.



Le parc de la rue Jean Cristofol et les dalles en mousse qui témoignent du passé ludique du lieu.

des habitués qui promènent leur chien ou des groupes de jeunes adultes taciturnes. Nous n’y avons jamais vu un enfant et, en l’état, c’est presque rassurant !

Les aires de jeux, et en particulier celles qui se situent dans des recoins mal éclairés, à l’abri des regards ou dans un environnement peu accueillant, peuvent devenir de véritables lieux répulsifs et générateurs d’un fort sentiment d’insécurité. Les aménageurs ont du mal à anticiper le détournement des fonctions des aires de jeux et à trouver des solutions pour endiguer de telles dérives. Cela peut déboucher, comme c’est le cas pour le square de la rue Jean Cristofol, sur un abandon de ces espaces par la collectivité.

Le panneau de règlement de l’aire de jeux, qui subsiste, prouve bien qu’il s’agit d’un lieu public, dont la gestion revient au service des espaces verts de la commune. Les immeubles environnants sont des copropriétés dans un état de délabrement avancé, le bâtiment le moins abîmé étant un immeuble de logement social. La capacité de la population à se rassembler autour de sujets d’aménagement est faible. Elle est sans doute plus sensible aux questions sociales et économiques. En outre, il n’y a pas de commerces dans cette partie du quartier, ni même d’équipements, publics ou privés, qui en font un lieu de passage pour des gens qui n’habitent pas le quartier. Il n’y a donc pas d’enjeu de visibilité ni de volonté de rendre ce coin attractif. La collectivité se déleste alors de la charge d’un espace qui ne suscite pas de questions vives dans le quartier. « *Autrement dit, le parc permet les manifestations des perversions de la ville ou d’une société.* »⁴⁸ Si la démonstration de l’auteur nous apporte quelques éclairages sur la pratique spatiale des parcs en ville, nous reprendrons ce dernier propos à notre compte et, au lieu de parler de perversion, nous dirions que le type d’espace que nous décrivons, impacté par des pratiques qui en détournent l’usage, représente des zones de jeu. Ainsi, les aires de jeu donnent du jeu à la ville, c’est-à-dire, pour reprendre le concept de Roger Caillois, qu’ils sont comme l’espace entre deux pièces mal ajustées. On dit alors qu’il y a du jeu. Dans ces interstices, qui échappent à la rigueur des aménageurs et des programmeurs, peuvent se développer une panoplie d’activités, en décalage avec la norme. Si l’emploi du terme perversion donne une résonance morale à l’affirmation de Francine Barthe Deloizy, le concept

⁴⁸ Barthe Deloizy, Parcs et jardins : Étude de pratiques spatiales urbaines, *Op. cit.*, p.132.

de jeu autorise de penser ces phénomènes comme la manifestation de quelque chose, qui s'exprime avec une certaine mise en scène, dans des lieux donnés et à des moments donnés. Cette approche se dégage du jugement des pratiques pour s'inscrire davantage dans un processus de compréhension. Nous verrons par ailleurs que le jeu peut être envisagé comme un moyen de réduire les contraintes liées à l'espace et ainsi permettre de redonner à la ville des qualités d'imagination, de créativité, d'inventivité...

La réversibilité pendulaire

Ce que nous appelons la réversibilité pendulaire se pose à peu de chose près dans les mêmes termes que les conflits d'usages évoqués au-dessus, mais le détournement n'est manifeste qu'à des moments précis de la journée. Ce processus est le plus souvent observable en soirée, et ces changements d'usages s'effectuent *quasi* quotidiennement. Nous avons emprunté le terme pendulaire à l'expression qui désigne les déplacements quotidiens des personnes de leur domicile à leur lieu de travail et inversement dus à la division spatiale du travail et notamment au zonage. Ce mouvement s'effectue selon un va-et-vient comparable au mouvement du pendule par sa régularité, ses alternances et sa périodicité.

La réversibilité correspond en physique à ce qui peut se reproduire en sens inverse en parlant d'une suite de phénomène. La réversibilité intègre « *la plasticité, la souplesse, la possibilité d'aller et de retours selon les situations et les moments et pas seulement à son retour antérieur.* »⁴⁹

Là encore, il s'agit d'une véritable problématique à laquelle les aménageurs reconnaissent avoir du mal à répondre et la question sécuritaire commence à poindre puisque le problème concerne essentiellement des pratiques qui génèrent des nuisances pour les riverains, qui touchent à l'image du quartier et ainsi à son attractivité économique. Un certain nombre de dispositifs sont mis en place, comme de lourdes grilles, des caméras de vidéo-surveillance et un éclairage public. Le fait que la Halle Kléber, pourtant fermée faute de personnel pour en assurer la gestion, soit largement illuminée la nuit, illustre les difficultés que posent les usages de nuit.



La halle Kléber, de nuit

⁴⁹ Durand Anne, *Mutabilité urbaine : la nouvelle fabrique des villes*, Gollion (CH), Infolio éditions, 2017, p. 31.

D'ailleurs, ces questions d'éclairage permettent de mettre en lumière les conflits qui sous-tendent. L'aire de jeux du boulevard National est équipée de lampadaires. Pourtant, le soir venu, aucun ne fonctionne. Dans l'obscurité, ce lieu est inquiétant, d'autant que des groupes d'individus circulent et squattent le parc. On entend la rumeur des discussions, des rires et des cris fendre la nuit. Le sentiment d'insécurité que l'aire de jeux dégage alors tranche radicalement avec l'ambiance qui y règne le jour.

Des conséquences qualitatives

Comme nous le voyons, les aménageurs s'interrogent sur les usages des aires de jeux et le détournement de leur fonction initiale. Pour l'heure, ces questions subsistent et ne trouvent que des solutions insatisfaisantes.

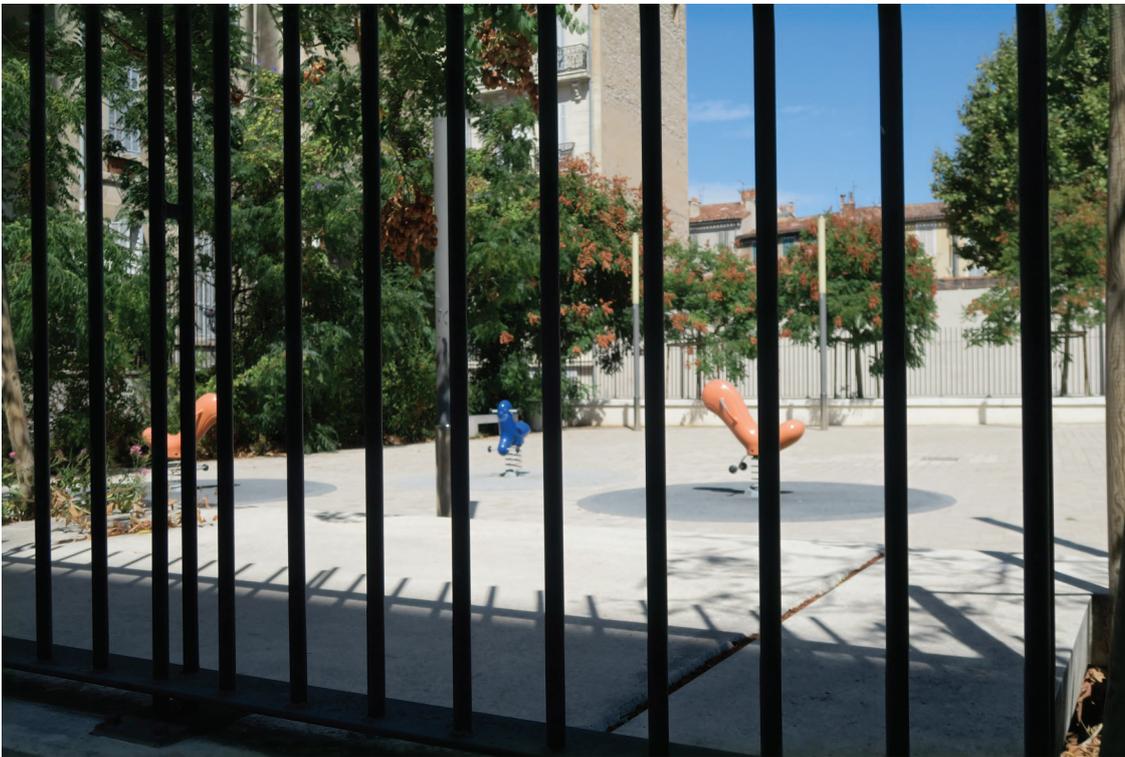
La première concerne la qualité des aménagements. Puisque ces lieux sont sujets aux dégradations et à des usages indésirés, les équipements sont peu ambitieux sur le plan éducatif. En effet, la collectivité se montre hésitante pour investir dans des lieux dont elle sait que l'entretien sera compliqué, et, davantage que la préoccupation éducative, les aspects de tranquillité publique et de sécurité seront privilégiés. Si les normes sont déjà des freins au développement de zones de jeux créatives, les intentions jouent aussi un rôle prépondérant. On peut voir que des espaces métropolitains particulièrement en vue proposent des aires de jeux ambitieuses, comme par exemple le « wagon-jeux » de la Friche de la Belle de Mai, imaginé par le collectif Encore Heureux. Les concepteurs ont en effet imaginé un équipement à la fois novateur, original, et intégré sur le plan normatif. Dans ce cas, la question de l'attractivité est prédominante et l'éducatif tient une place importante. En ce qui concerne des lieux ouverts susceptibles d'être détournés, l'intention sécuritaire est décisive et agit fortement sur l'espace, dont les représentations marquent profondément la psychologie et les comportements. Cela ne va pas sans nous rappeler la thèse de Michel Foucault, pour qui le pouvoir se déploie à travers toute une série de technologies au sein desquelles la norme joue un rôle actif majeur. Ses travaux sur les *hétérotopies*, les lieux autres, comme la prison dans *Surveiller et Punir*⁵⁰ ou l'asile dans *L'Histoire de la folie à l'âge classique*⁵¹, nous donnent des indications précieuses à ce sujet. C'est en se penchant sur l'énoncé qui accompagne ces hétérotopies que Foucault élabore sa théorie et fonde la *bio-politique*. Il s'agit d'une forme rationnelle de gouvernement qui apparaît entre la fin du XVII^e et le XIX^e siècle en Europe et qui ne s'exerce plus sur les individus, sur les corps, mais sur des populations, des ensembles, des flux. La bio-politique se développe à travers trois champs : les maladies endémiques, les incapacités qui empêchent les individus à participer à des activités productrices et l'hygiénisme social, et elle repose sur la constitution d'une « médecine d'Etat » en Allemagne, d'une « médecine urbaine » en France et d'une « médecine de la force de travail » au Royaume-Unis. Selon lui, la médecine est une technique qui tient compte de la dimension « globale, collective de la société. [...] La médecine moderne est une médecine sociale dont le fondement est une certaine technologie du corps social ; la médecine est une pratique sociale et l'un de ses aspects seulement est individualiste et valorise les relations entre le médecin et le patient. »⁵² Le capitalisme expérimente avec la médecine la socialisation du corps, à travers lequel elle peut opérer au contrôle de la société au même titre qu'à travers l'idéologie ou les consciences. Il s'agit de l'avènement d'un véritable contrôle social, au moment où les physiocrates développent leurs idées, posant les bases du libéralisme économique. Cette nouvelle forme de gouvernement, qui constitue « des problèmes collectifs », était centrée sur l'homme et s'est perpétuée jusqu'à nos jours, acquérant toujours plus de complexité.⁵³ Nous y trouvons de nombreuses corrélations avec les aires de jeux.

⁵⁰ Foucault, *Surveiller et punir : naissance de la prison*, Op. cit.

⁵¹ Foucault Michel, *Histoire de la folie à l'âge classique*, Collection TEL, Paris, Gallimard, 2007.

⁵² Foucault Michel, *Dits et écrits II. 1954 -1988*, Quarto, Paris, Gallimard, 2001, p.209.

⁵³ Brown, *Les habits neufs de la politique mondiale*, Op. cit.



La Halle Kléber et l'aire de jeux, derrière les grilles fermées.

Le manque d'ambition dans un aménagement centré sur la préoccupation sécuritaire nous évoque également un vers de Maurice Pialat :

« La banlieue triste qui s'ennuie, défile grise sous la pluie » chantait Piaf. La banlieue triste qui s'ennuie, défile grise sous la pluie. L'ennui est le principal agent d'érosion des paysages pauvres. Les châteaux de l'enfance s'éloignent, des adultes reviennent dans la cour de leur école, comme à la récréation, puis des trains les emportent. La banlieue grandit pour se morceler en petits terrains. »⁵⁴

Les craintes de Pialat, qui fait défiler sa caméra noir et blanc sur un paysage de banlieue fait de bâtiments neufs encore inhabités et qui laissent envisager un futur morne et inhospitalier,

⁵⁴ Pialat Maurice, *L'amour existe*, film 35mm-Noir et Blanc, 22mn, Solaris Distribution, 1960.

terreau de l'aliénation, fait écho dans le sens où l'environnement joue un rôle majeur dans le développement social et dans les représentations du monde : les paysages pauvres ont pour corollaire l'appauvrissement culturel et social de la population.

Les lieux ouverts sont aussi en proie à la prévention situationnelle, qui consiste à implanter du mobilier ou imaginer des dispositifs d'aménagement coercitifs dans le but de générer de l'inconfort pour certaines populations. Nous voyons ainsi fleurir, par exemple, des bancs sur lesquels il est impossible de s'allonger pour éloigner les SDF et juguler leurs velléités à utiliser le mobilier pour dormir. De nombreux dispositifs sont aussi imaginés pour contrer les hordes de skateurs qui représentent peut-être le paroxysme du détournement de mobilier urbains.⁵⁵

L'environnement s'appauvrit lorsqu'il se dégrade, quand il subit le diktat de l'ordre public, mais aussi quand il se réduit. Une autre solution envisagée et appliquée par les gestionnaires vis-à-vis de lieux ouverts qui posent des difficultés est la fermeture pure et simple. Ainsi, certains lieux sont clos malgré des équipements neufs et de qualité, comme en témoigne la Halle Kléber. Celle-ci se situe à l'angle des rues Kléber, d'Amiens et Lakanal, entre les quartiers de La Vilette et de Saint-Lazare, sous le viaduc de l'autoroute du Soleil. Elle a été aménagée par l'Etablissement Public d'Aménagement (EPA) Euroméditerranée il y a une dizaine d'années. Cet équipement se situe entre une école et un centre social et comprend un préau et une aire collective de jeux. Les aménagements ont été intégralement financés par l'EPA Euroméditerranée bien qu'ils se situent hors ZAC.

L'idée était de fournir un espace agréable, ludique, ombragé et sécurisé aux enfants du quartier et à leurs parents, à différents moments de la journée et de la semaine, les sorties d'écoles étant particulièrement visées. Mais, faute de personnel volontariste et qualifié, ce lieu n'a jamais été ouvert au public, les employés communaux dénonçant une surcharge de travail. Une tentative de remettre en gestion le lieu au centre social dans un premier temps, puis à l'école ont également échoué, le centre social arguant que la halle n'est pas un équipement destiné à son public adolescent, qui préfère le city-stade qui se situe à deux rues, et la directrice de l'école expliquant qu'elle voulait bien ouvrir la halle le matin mais qu'il ne lui revenait pas de la fermer, n'étant pas formé pour gérer des situations possiblement compliquées. Les deux arguments sont parfaitement compréhensibles, ces deux structures refusant de se substituer à la mairie, incapable (ou indésireuse) de prendre en charge des équipements qui amèneraient sûrement un mieux-être dans un quartier dont les besoins sont pourtant criants. Une chose est sûre, le sentiment d'abandon qu'éprouve la population vis-à-vis des politiques publiques n'est que renforcé par ce type de situation.

Des qualités pour le développement de l'enfant

Tout d'abord, ce type de lieux ouverts sont des espaces de proximité. Ils offrent donc une grande facilité d'utilisation et la possibilité d'un usage fréquent. Le fait qu'ils se trouvent sur les trajets quotidiens des familles en font des lieux privilégiés, où il est aisé de s'arrêter un moment. On peut même ajouter que ces espaces participent à rendre les déplacements à pieds plus ludiques.

La proximité est un point central dans l'attractivité de ces lieux. En effet, s'ils n'offrent que très rarement des équipements de qualité, ils rassurent les parents du fait qu'ils se situent dans un environnement familier. Comme l'explique Jane Jacobs⁵⁶, l'environnement familier est constitué d'un réseau d'interconnaissances dans lequel les enfants sont des individus intégrés au quotidien. Le voisinage représente donc ce qu'elle nomme « une main d'œuvre gratuite » en matière de surveillance « incidente ».

⁵⁵ Ces mobiliers représentent d'ailleurs un véritable marché, comme le montre Mathieu Sadet dans son mémoire : *La Pratique du skateboard sur l'espace public, genèse et apport du skateboard au design urbain illustré par le cas de Bordeaux*, sous la direction de Bertonecello Brigitte, IUAR, 2014.

⁵⁶ Jacobs Jane, *Déclin et survie des grandes villes américaines*, Marseille, Éd. Parenthèses, 2012.

Sur le plan social, les espaces de proximité permettent aux enfants de retrouver leurs pairs dans un contexte de voisinage qui offre parfois davantage de mixité qu'à l'école notamment en ce qui concerne le panel des âges. La proximité implique en effet une certaine forme de resserrement et les enfants doivent composer avec les forces en présence. Le fait d'interagir entre individus qui se connaissent, dans des espaces également connus et donc chargés du point de vue affectif comme du point de vue mythologique, permet aux enfants d'élaborer d'avantage du fait qu'il n'est pas nécessairement besoin de se plier à la phase d'appropriation inhérente à toute rencontre. Nous appelons charge affective et mythologique le principe selon lequel un groupe d'individu crée en son lieu une cosmogonie, c'est-à-dire qu'ils constituent et organisent un monde à partir duquel se déploie une pratique collective : « *pour vivre dans le monde, il faut le fonder, et aucun monde ne peut naître dans le chaos de l'homogénéité et de la relativité de l'espace profane.* »⁵⁷ Les enfants se retrouvant dans des espaces de proximité se racontent des histoires et créent en cela une mythologie féconde pour la compréhension d'un monde qu'ils doivent s'approprier.

*« À côté de ce qu'il apprend avec ses parents, il y a ce qu'il découvre avec les copains. Ces deux apprentissages suivent chacun leur rythme et leur circuit, connaissent chacun leurs lieux et leurs moments forts. L'enfant construit et élabore ainsi sa connaissance de son environnement proche, en apprenant à distancer et à rapprocher deux réseaux d'apprentissage séparés. Un réseau est officiel et sûr, mais il est en même temps celui de la dépendance de l'enfant des « grandes personnes », alors que l'autre réseau est inofficiel, voire inquiétant, mais c'est celui de l'indépendance et de l'autonomie. »*⁵⁸

Enfin, si nous reprenons les arguments avancés par Kaj Noschis au sujet de l'imitation, ces espaces de proximité sont aussi des lieux où les enfants rencontrent et se confrontent à d'autres adultes, qui, par leur familiarité, représentent une forme d'altérité rassurante et qu'il sera de ce fait possible d'interroger, d'éprouver. Les limites de tels espaces semblent plus floues dans la mesure où elles peuvent échapper à celles imposées par les parents dans des espaces moins familiers.

⁵⁷ Eliade Mircea, *Le sacré et le profane*, Collection folio Essais, Paris, Gallimard, 2009, p.26.

⁵⁸ Noschis, *La ville un terrain de jeu pour l'enfant*, Op. cit.

Limites et distribution

Les limites des aires de jeux

Nous avons procédé à la distinction entre les aires de jeux incluses dans des parcs urbains et les aires de jeux directement situées dans l'espace public. Cette catégorisation montre que les aires comprises dans des parcs sont séparées du tissu urbain par le parc lui-même, qui constitue un véritable *no town land*, propice aux jeux, à la découverte de la nature, aux rencontres, aux sorties familiales... même si la question de l'accessibilité demeure du fait de modes de gestion particuliers.

Les aires accessibles depuis la rue ne sont pas dénuées d'intérêt pour le développement de l'enfant, mais elles posent toutefois de multiples difficultés de gestion et d'entretien, notamment en ce qui concerne les usages imprévus ou indésirables.

Nous allons maintenant nous intéresser aux limites des aires de jeux elles-mêmes afin de mettre en avant les différents types de dispositifs utilisés pour démarquer les aires de jeux ou les intégrer à l'espace urbain. Nous verrons que, quel que soit l'emplacement d'une aire de jeu, c'est-à-dire qu'elle soit dans un parc ou directement dans la rue, il y a toujours un dispositif qui sert à différencier les aires de jeux de leur environnement.

Nous retrouvons deux types de dispositifs : les clôtures strictes, qui signifient explicitement les limites, et des dispositifs plus doux, qui signalent les limites par l'emploi de différentes textures, de différentes couleurs, ou encore par le positionnement du mobilier urbain.

Nous verrons que ces dispositifs ne sont ni anodins ni anecdotiques. Ils font au contraire la preuve de l'intégration des aires de jeux dans les luttes d'appropriation et les enjeux de promotion qui traversent les territoires.

Les limites explicites : la clôture

Les limites explicites sont les limites qui se caractérisent par des dispositifs qui perturbent la circulation. Ces limites sont en général matérialisées par des grilles ou des grillages et la seule façon de pénétrer dans l'aire de jeux est de passer par un portail. Il peut parfois y en avoir plusieurs, en fonction de la taille et de la disposition de l'aire. Plus rarement, les aires de jeux peuvent être bordées par de la végétation. Ce sont des haies qui en marquent les limites visuelles, mais un grillage vient souvent proscrire la traversée des fourrés.

Les limites explicites sont des dispositifs dissuasifs dans le sens où ils imposent au passant de les contourner. L'aire de jeux est un espace à part, et cela est affiché clairement. Les limites explicites sont verticales et s'imposent comme des saillies dans le paysage urbain.

La préoccupation sécuritaire semble être au centre de ce type de dispositif. Les grilles séparent ces espaces du monde extérieur qui est perçu comme une menace pour l'enfant. La crainte des véhicules pour les espaces qui donnent directement sur la rue, mais aussi la crainte de l'enlèvement, ont pris le pas sur les intentions éducatives comme le montre l'étude de Clément Rivière.⁵⁹ Ces grilles ou grillages rassurent donc les parents qui ont la totalité de l'espace de jeux sous leurs yeux. Les limites sont claires et n'ont pas besoin d'être spécifiées. En général, elles sont hautes d'environ 1,20 m, ce qui empêche les enfants de moins de 12 ans de passer outre.

⁵⁹ Rivière, « *Les temps ont changé* », *Op. cit.*



L'aire de jeux de la place Burel



L'entrée de l'aire de jeux côté rue



Un des carrefours à l'angle de la place Burel

Ce type de clôture se trouve autant en ce qui concerne des aires qui sont intégrées dans des parcs ou des jardins, que les aires de jeux qui se situent directement dans la rue. L'aire de jeux du Jardin de la Maternité, par exemple, s'est vu flanquée une barrière au cours de l'été 2017. Cette clôture court sur tout l'entour de l'espace de jeux désormais délimité. Elle est rigide et solidement ancrée dans le sol.

L'aire de jeux de la Porte d'Aix est, elle, ceinte d'un grillage de 1,40 m. L'aspect du grillage permet de comprendre qu'il s'agit d'un aménagement temporaire malgré l'originalité de l'équipement : un petit tracteur. Le grillage est d'ailleurs éventré à plusieurs endroits et le portail d'entrée est cassé.

L'aire de jeux de La Villette, en pied d'immeubles, est aussi entourée d'un grillage.

Ces trois aires de jeux se trouvent dans des espaces préservés de la circulation automobile. Nous avons donc au total trois aires de jeux, dans l'arrondissement, qui sont entourées par un grillage. Il semble qu'une caractéristique ressort, qui les rassemble toutes : ces espaces ne sont pas pensés, à l'origine, pour accueillir des aires de jeux. En d'autres termes, ces aires de jeux sont venues se surajouter à ces espaces. Elles n'en sont pas l'intention première, mais ces espaces disponibles devaient trouver une fonction.

Le cas des aires de jeux du Boulevard National et de la Halle Kléber, est différent. Ces deux espaces sont bordées de hautes grilles qui dissuadent le passage des enfants comme des adultes. D'une part, elles sont hautes, et en plus, elles sont disposées de manière qu'il est impossible de les enjamber. Ces grilles séparent l'espace de jeu de la rue dans les deux cas. En ce qui concerne l'aire de jeux du boulevard National, les grilles sont en fer forgés et les différents espaces, à l'intérieur de cet espace de plus de 400m², sont séparés par de petites barrières, ce qui n'est pas le cas de la Halle Kléber.

Rappelons que la Halle Kléber est complètement fermée et interdite d'accès alors que l'aire de jeux du Boulevard National est ouverte jour et nuit. Ces deux espaces présentent une caractéristique commune : ils sont situés dans des lieux extrêmement denses, qui manquent cruellement de places publiques. Ils s'inscrivent donc dans une volonté d'offrir des équipements « aérés » à la population du quartier.

La place Burel est divisée en deux parties distinctes, séparées par des grilles et des haies : un canisite et une esplanade bordée de platanes et d'arbustes. La circulation est importante autour de la place, et même au-dessus puisqu'elle se trouve pratiquement sous le viaduc de Plombière.

L'aire de jeux se trouve dans l'angle nord-est de l'esplanade. Elle est clôturée par un grillage et deux portails permettent d'y accéder : l'un donne directement sur la rue, alors que le second débouche sur l'esplanade. L'emplacement de ces portails interroge. Les grilles qui enserrent les aires de jeux sont prévues pour produire des effets en termes de sécurité. Or, cette entrée donne sur un trottoir étroit, qui débouche lui-même sur un important carrefour, où la circulation est dense.

Nous avons vu dans l'histoire des aires de jeux que ce genre de point était traité par Van Eyck de manière à éloigner les entrées des aires des voies de circulation, ce qui semble logique si l'on souhaite protéger les enfants des voitures. Dans ce cas, l'entrée se situe dans la continuité d'un passage piéton. Il semble que l'aspect pratique a été privilégié, afin d'éviter le contournement de l'aire de jeux pour y accéder... Cet exemple illustre parfaitement un aménagement destiné principalement aux enfants, mais dont l'usage a été *a priori*, pensé par des adultes et pour des adultes.

La clôture de l'aire de jeu est composée d'une barrière sur les deux côtés qui jouxtent la place. Les deux autres côtés, qui longent le boulevard et la rue, sont composés d'un grillage, doublé d'une haie d'arbuste.

Le choix de cet aménagement a été fait pour séparer plus franchement l'aire de jeux de la circulation, avec des aménagements naturels qui adoucissent la rudesse de l'emplacement, où le bruit des voitures est omniprésent. La haie se situe dans l'aire de jeux, mais cet espace est trop sale et trop exigües pour que les enfants puissent y jouer, y déambuler, s'y cacher... Pourtant, les haies représentent des potentialités importantes pour le développement de l'enfant. Julie Lalande a étudié les pratiques spatiales des enfants dans les cours de récréation. En considérant qu'une aire de jeux, comme les cours d'école, permet aux enfants de respecter ou d'ignorer les contraintes et les interdits, de « *s'en débrouiller* » dans une certaine autonomie vis-à-vis des adultes, nous pouvons reprendre ses conclusions. Selon elle, la cour se divise selon trois intentions :

- Être visible ;
- Être en périphérie ;
- Être caché.

L'enfant se rend visible pour se donner à voir dans ses prestations ludiques ou sociales. Le centre de la cour est un espace « public » recherché pour des activités expansives qui supposent d'accepter d'être sous le regard des autres, pairs et parents. En périphérie, nous retrouvons ce que Julie Lalande appelle les « *espaces habitables* », c'est-à-dire des lieux qui offrent un support à investir comme un arbre, un banc, des marches, un recoin... l'enfant recherche « *une visibilité réduite, davantage de proximité et une plus grande intimité.* »

Les lieux cachés et interdits sont des lieux plus difficiles à surveiller pour les adultes et qui leur sont, parfois, innaccessibles. Ce sont des « *lieux recherchés pour s'y réfugier dans un jeu d'attrape ou de cache-cache, pour aller jouer un passage d'une histoire fictive, pour s'y dire des secrets et y faire des choses interdites. Les occuper signifie aussi afficher une intimité entre camarades, et, s'ils sont interdits, montrer son courage à s'imposer en marge du règlement.* »⁶⁰

Une haie qui borde une aire de jeux se situe à l'intersection des espaces habitables et des espaces cachés. Il est en effet difficile de se soustraire à la vue des autres dans des espaces aussi réduits, avec des formes aussi basiques. L'aire de jeux de la place Burel est en l'occurrence un carré parfait. En revanche, peuvent s'y dérouler les activités décrites par Julie Lalande pour



Passages tracés par les enfants de l'aire de jeux du Parc Longchamps, Marseille (4^e ardt)

⁶⁰ Lalande Julie dans Danic Isabelle, David Olivier, et Depeau Sandrine, *Enfants et jeunes dans les espaces du quotidien*, Géographie sociale, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2010.⁵⁷ Eliade Mircea, *Le sacré et le profane*, Collection folio Essais, Paris, Gallimard, 2009, p.26.

définir les espaces cachés. Peu d'aires de jeux sont séparées par des massifs de végétation, mais quand c'est le cas, comme au Parc Longchamp à Marseille par exemple, on voit parfaitement des traces de passages qui ne peuvent correspondre qu'à la taille d'un enfant. Ces espaces sont donc investis et s'intègrent finalement à l'espace de jeux.

Enfin, notons que l'accès à cette aire de jeux est difficile pour un enfant seul. En effet, quel que soit le chemin, il sera obligé de traverser une rue de minimum trois voies, toutes très fréquentées par les voitures. Les boulevards forment ainsi une première barrière, qui limite l'accès des enfants.

Les limites implicites : l'ouverture

Les limites implicites sont différentes des limites explicites en cela qu'elles s'appuient sur des dispositifs beaucoup plus subtils. Bien souvent, il n'y a pas de clôture ou celle-ci est partielle. Les aires de jeux qui possèdent de tels aménagements sont en général parfaitement intégrées dans leur environnement, une attention particulière est accordée afin qu'elles soient paysagées. Ainsi, les limites ne se concrétisent pas nécessairement par des barrières ou des grillages. Pourtant, leurs limites sont clairement exprimées. Ces aires sont très fréquentées et les enfants s'y rendent, dans certains cas, de manière autonome. La question sécuritaire est-elle reléguée ? Ces aires de jeux ont-elles des caractéristiques de localisation qui permettent d'appliquer des dispositifs plus souples ?

Nous allons voir, en nous appuyant sur des exemples précis, comment se concrétisent ces installations, sur quels types de procédés elles reposent.

Dans le troisième arrondissement de Marseille, trois aires correspondent à cette terminologie : le Wagon-jeu de la Friche de la Belle de Mai, l'aire de jeux du Jardin de Spinelly et enfin le parc Bougainville.

En ce qui concerne les deux premières, nous nous référerons ici à notre partie sur les aires de jeux qui sont incluses dans des équipements plus larges. Elles sont en effet intégrées dans des parcs, ce qui implique qu'il y a autour d'elles ce fameux *no town land* qui garantit une certaine sécurité.

L'aire du Jardin Spinelly est totalement ouverte. Elle se situe au centre de ce parc disposé en terrasse. Le sol est en bitume et il y a trois petits modules pour les jeunes enfants. Chaque module est disposé sur un tapis de mousse extrudée, qui amortissent les chutes. L'espace de jeux est traversé par le chemin qui permet de joindre l'entrée à l'escalier qui conduit à la sortie condamnée, qui donne sur la rue Collin, et il est entouré de petits murets d'une trentaine de centimètres de haut et de large. Ces murets délimitent l'espace en marquant la séparation du bitume et des pelouses. Ils servent également de banc aux parents qui surveillent leurs enfants. Ce procédé est ancien puisqu'il est utilisé par Aldo Van Eyck dès l'aménagement de Bertelmanplein en 1957, pour séparer le bac à sable de la place. Ce type de dispositif permet de ceinturer l'espace sans pour autant inscrire une fracture brutale dans l'espace. Il contient les plus jeunes et permet aux plus grands de jouer avec, en se livrant à des jeux d'équilibre ou de rôle, certains les transformant en tables ou en comptoirs. Ces limites ne marquent pas la fin de l'aire de jeux mais en font partie. Cela rend plus flous les frontières entre le monde de l'enfant et celui des adultes, dont les franges se retrouvent prises dans l'espace de jeux. Ce type de dispositif permet donc aux enfants de bouger les lignes en fonction de leur âge, de s'octroyer et de conquérir une partie du territoire. Ils se retrouvent davantage acteur de leur activité. Ils acquièrent une forme de droit à l'initiative, ne subissant plus de façon trop unilatérale le *diktat* des adultes. Nous avons vu avec Sonia Curnier⁶¹ que les espaces de jeux

⁶¹ Curnier, *Programmer le jeu dans l'espace public ?*, *op. cit.*



VEQERTTS



L'aire de jeux de Bougainville et ses dispositifs «souples»



Le muret de séparation et, dans l'alignement, le park à vélo et l'escalier de la passerelle du métro

qui intègrent les topographies artificielles, les sculptures engageantes ou des jeux associant des éléments naturels génèrent une forte appropriation de la part des enfants. Nous pourrions adjoindre à cette classification les aires de jeux dont les limites ne sont pas autoritaires.

Le Wagon-jeu est en quelque sorte un aménagement hybride, du point de vue de ses limites. Cette aire de jeux est parfaitement intégrée dans son environnement. Tant du point de vue symbolique, puisqu'elle s'inscrit dans l'histoire du lieu, que d'un point de vue paysager puisqu'elle se situe juste à côté des voies ferrées.

De plus, elle tourne le dos au parking de la Friche de la Belle de Mai, ce qui, avec son aspect massif, fait oublier la proximité des automobiles. Sur les côtés du wagon, il y a des barrières blanches qui s'inscrivent dans son prolongement. Ces barrières empêchent les enfants d'entrer sur le parking. Du côté du mur qui sépare la Friche des voies ferrées, il y a une petite terrasse avec de la végétation, un passage qui conduit aux jardins partagés, et un muret qui sépare le passage de l'aire de jeux. Ce muret est haut d'une quarantaine de centimètre et épais de même. Ce muret est là-encore, complètement intégré à l'aire de jeux. Il en est plus le prolongement que la limite.

Le Parc Bougainville tient sa différence du fait que cet espace est directement intégré à la rue. Cette aire de jeux se trouve à l'angle du boulevard Ferdinand de Lesseps et du boulevard de Briançon. Il y a dans cet angle un escalier, qui permet d'accéder à la passerelle qui conduit au terminus du Métro 2. Cet espace est totalement piétonnier et permet de rejoindre par le sud-est la cité Bellevue, qui gît en-haut de la colline. La place est encadrée par le mur d'enceinte de la fourrière au nord-est, un bâtiment en friche au sud et le boulevard de Briançon à l'ouest. L'espace du côté du boulevard Ferdinand de Lesseps est réduit et séparé par des bouches d'aération dans le sol.

Ce qui frappe, à première vue, du côté du boulevard de Briançon, qui est relativement passant et qui comporte trois voies de circulations, c'est l'absence de grille ou de haie pour séparer l'aire de jeux. Seuls des poteaux en fer, disposés tous les trois pas, séparent la chaussée du trottoir. Les limites de cette aire ne sont pas manifestes *a priori*, mais cela veut-il dire qu'il n'y en a pas ? En s'approchant, nous trouverons un muret, en forme de 'U'. Une fontaine et une poubelle sont disposées juste à côté. Dans la continuité du muret, en allant vers l'escalier du métro, il y a des poteaux en forme de 'U' inversés, pour attacher des vélos. Ce sont de petits aménagements, mais qui marquent des différences spatiales. On comprend en effet parfaitement quand on entre ou lorsqu'on sort de l'aire de jeux. L'aspect graphique de cette aire souligne les intentions des aménageurs. Nous tenons donc un exemple d'une aire de jeux dont les limites sont intégrées dans leur environnement, ce qui permet à l'ensemble d'être incorporé. En revanche, contrairement aux murets du Jardin de Spinelly ou de la Friche de la Belle de Mai, il est impossible de dire que ce type de dispositif est un prolongement de l'aire de jeux. Il permet de flouter les limites, de les rendre poreuses, mais ne sont pour autant pas partie intégrante du jeu. En revanche, cette porosité permet au parc de Bougainville d'être un lieu de passage, les usagers du métro traversant spontanément l'aire de jeux.

Limites explicites (clôture)	Limites implicites
Jardin de la Maternité La Villette Place Burel Aire du Bd National Aire de la Porte d'Aix	Jardin Spinelly Parc Bougainville Wagon-jeu de la Friche

Tableau de synthèse des limites des aires de jeux du 3^{ème} arrondissement de Marseille

Distribution des aires de jeux

En portant notre attention sur les limites des aires de jeux, une première classification nous permet de séparer les aires de jeux en deux catégories : celles qui sont équipées de clôtures strictes, et celles qui sont ouvertes à l'environnement.

Les trois aires qui sont équipées de dispositifs de limites implicites se situent toutes les trois dans des secteurs à fort enjeux : en majorité à proximité d'aménagements d'envergures soutenus par les investissements de la puissance publique, mais toujours dans des zones où le « *rent gap* » (différentiel de rentabilité) est important. Le différentiel de rentabilité est un concept mis au point par Neil Smith pour expliquer la gentrification.

Nous allons maintenant rendre compte de la distribution des aires de jeux dans le troisième arrondissement de Marseille, en nous attachant à comprendre les dynamiques dans lesquelles ces aires de jeux sont comprises. Cette partie sera plus spécialement consacrée à l'aire de jeux du Jardin Spinelly et au Wagon-jeu de la Friche de la Belle de Mai. Nous reviendrons sur le parc Bougainville dans le chapitre sur la mutabilité.

Nous commencerons par expliquer ce concept en montrant en quoi il nous permet de déceler et de localiser des processus de gentrification dans le quartier. Nous reviendrons ensuite sur les processus de gentrification qui traversent certaines parties du troisième arrondissement. Nous localiserons ces processus et tenterons de les expliquer à travers l'intervention des pouvoirs publics et les initiatives privées. Nous verrons comment les aires de jeux sont associées à ces processus et comment les plus ambitieuses d'entre elles sont localisées à proximité des poches de gentrification.

L'intervention des pouvoirs publics : l'exemple de la Belle de Mai

Pour expliquer la gentrification, Neil Smith fonde le concept de *rent gap* ou de « *rentabilité foncière* ». Quand un quartier atteint son seuil minimal, c'est-à-dire lorsqu'il est totalement désinvesti, tant par les pouvoirs publics que par les investisseurs, que le niveau de vacance des logements est très important, que les espaces publics sont extrêmement dégradés et que la délinquance fleurit, les prix sont alors au plus bas. Un différentiel apparaît entre ce que rapporte le terrain ou le logement effectivement et ce qu'il pourrait potentiellement rapporter, dans le meilleur des cas. Pour cela, l'intervention des pouvoirs publics est nécessaire pour redonner au quartier une certaine attractivité. La gentrification n'est pas, selon ce modèle, un processus naturel, fruit de l'ajustement du marché à la demande.

la reconversion des friches de l'usine de tabac de la SEITA en espace culturel, La Friche de la Belle de Mai, offre un exemple d'investissement des pouvoirs publics dans un secteur en déshérence.

À la fin des années 1980, la ville cherche à établir en son sein un équipement d'envergure pour que des artistes et des compagnies bénéficient d'un lieu de création.

C'est en 1992 que le projet s'installe dans les anciens locaux de la SEITA qui ont été rachetés par la ville.

Contrairement à de nombreux projets culturels qui se développent dans des friches à partir d'occupations spontanées de lieux abandonnés qui sont rénovés petit à petit par le travail des artistes et des squatteurs, la Friche de la Belle de Mai est une initiative publique, dirigée par les politiques. La mairie de Marseille est le maître d'ouvrage et ses principaux partenaires sont la Région Provence Alpes Côte d'Azur, le Département des Bouches-du-Rhône, la Métropole Aix-Marseille et l'Établissement Public d'Aménagement Euroméditerranée, qui a intégré les trois premiers îlots à son périmètre. Elle fait donc partie d'une stratégie de développement culturel, mais aussi et surtout économique. Pour finir, la Friche de la Belle de Mai est un lieu alternatif d'envergure métropolitaine dont l'offre concerne essentiellement des classes cultivées. L'installation de cet équipement a par ailleurs permis une diversification de l'activité économique dans le quartier et de nouveaux profils sociaux se sont installés sur les pourtours. Le haut du quartier offre en effet une certaine qualité urbaine, avec ses petites rues et ses maisons individuelles avec jardin. L'aspect post-industriel de la Friche, la proximité de la voie ferrée et la rupture que celle-ci représente avec le centre-ville, donne une connotation « underground », en rupture avec le modèle traditionnel. Nous rejoignons donc ici les observations des auteurs de *Gentrifications* en montrant que d'une part, la Friche est un équipement institué par les politiques publiques dans le but d'amener des installations culturelles destinées à des classes moyennes et moyennes supérieures, et par ailleurs parce que ces équipements ont amené de nouvelles catégories sociales de personnes, issues essentiellement de la culture et de l'administration, qui participe à la mise en valeur du bâti, soit par des investissements, soit par une revalorisation symbolique. De plus, si la gentrification n'est pas le seul fait des résidents mais concerne aussi les usagers, alors la Friche de la Belle de Mai est un levier pour ce processus.

La collectivité continue d'investir au sud-est du quartier. Elle est en effet en train de se porter acquéreur de la Caserne du Muy, qui occupe une superficie de 7ha, pour y installer des équipements publics comme une médiathèque ou une école. Ce projet se nomme « Quartier libre », il intègre un périmètre de 140 ha aux alentours et vise l'amélioration de l'habitat et des espaces publics.

La partie nord de l'arrondissement est, elle, investie par la phase 2 du projet Euroméditerranée, qui vise, entre autres, à redonner aux habitants le ruisseau des Ayalages. Ce cours d'eau, aujourd'hui enterré, sera l'occasion de déployer un parc de 14 ha. Le point de départ de cet aménagement est le parc Bougainville.

Les initiatives privées au croisement des modifications structurelles

Les initiatives privées sont plus difficiles à identifier du fait qu'elles mettent en jeu une très grande diversité d'acteurs. Toutefois, les auteurs de *Gentrifications*⁶² considèrent que la gentrification « renvoie à des processus historiquement et géographiquement situés ».⁶³ Ils estiment que son emploi doit être limité à des phénomènes de changements urbains qui se trouvent au

⁶² Chabrol Marie, Collet Anaïs, Giroud Matthieu et al, *Gentrifications*, Paris, Amsterdam, 2016.

⁶³ *Ibid.*, p.67.

croisement de grandes dynamiques économiques, sociales et politiques, dans des quartiers qui offrent la possibilité d'une revalorisation sans être touchés par des travaux de démolition de grande ampleur.

La convergence de ces grandes dynamiques, premièrement, constituent la condition *sine qua non* à tout processus de gentrification. Ce sont les « *dynamiques structurantes* ».

Ces grandes dynamiques sont à l'œuvre dans certaines poches du troisième arrondissement. Le modèle industriel sur lequel s'est construit le quartier cède la place à un modèle davantage orienté vers les services. Ce modèle est d'ailleurs fortement encouragé par la métropolisation, dont le modèle recherche une adaptabilité maximale à la demande et s'organise de plus en plus autour de hubs, c'est-à-dire dans des réseaux entrepreneuriaux innovants, créatifs et interdépendants, que Pierre Veltz définit comme « *un paradigme clé de l'économie contemporaine.* »⁶⁴ Dans ces logiques, les métropoles sont consacrées comme le maillon le plus efficace pour se mesurer dans un contexte de concurrence mondialisée, et le territoire devient un facteur de croissance et de compétitivité. Il résulte de ce changement une modification du marché du travail qui fragmente la ville organisée à partir du modèle industriel. Les classes attirées vers le haut de la classe moyenne s'accaparent les espaces et les biens les mieux desservis, où l'offre de service est de qualité.

Dans ce contexte concurrentiel, les pouvoirs publics, par le biais de l'EPA Euroméditerranée, tentent de leur côté d'attirer les cadres, ou les élites urbaines, qui sont considérés comme les nouvelles classes moyennes. Il reste aux ménages les moins bien pourvus de se replier de plus en plus loin des centres-villes.

Les mutations sociales découlent directement des évolutions économiques, qui modifient à la fois la structure sociale et les modes de vie dans les sociétés occidentales. Les professions intellectuelles et créatives ont explosé, constituant une nouvelle classe moyenne. Cette catégorie sociale est à l'origine d'une demande nouvelle de logement en centre-ville, à proximité du travail et des espaces de loisirs. Les centres sont aussi des lieux où se développent des socialités qui permettent, dans une économie reconfigurée sur un modèle réticulaire, d'étendre son capital social et culturel d'une part, mais aussi d'obtenir du travail pour des professions libérales de plus en plus nombreuses. Ces classes sont aussi très investies politiquement, avec une conception de la politique qui se porte essentiellement sur l'espace local qui est l'échelle la plus favorable pour l'organisation collective. On voit alors fleurir des modèles « alternatifs », avec la constitution Association pour le Maintien d'une Agriculture Paysanne (AMAP), d'association d'habitants, de crèches parentales, etc. Le Jardin Spinelly est un exemple de ces mutations sociales qui s'observent sur la butte de Saint-Moront.

Une association s'est constituée autour d'un espace urbain, le Jardin Spinelly, afin d'organiser des événements conviviaux. L'initiative revient à de nouveaux habitants du quartier, en l'occurrence des travailleurs sociaux et des artistes, qui savent parfaitement se saisir des ressorts politiques pour mener leur action.

Enfin, la désaffection du modèle urbain fonctionnaliste et rationnel qui a érigé grands ensembles et villes nouvelles a provoqué un renouvellement des politiques vis-à-vis des centres-villes. À partir de la fin des années 1970 les écarts sociaux se creusent et la question des banlieues se pose de manière aigüe au début des années 1980. Une lecture spatiale des rapports sociaux pousse les spécialistes, comme Jacques Donzelot, à réduire la question sociale en question urbaine. Ce glissement va s'opérer aussi dans les politiques sociales qui s'attacheront davantage à l'inscription spatiale de la pauvreté qu'aux inégalités sociales induites par un changement de mode de production.

Deux qualités invariables se retrouvent dans chaque cas de gentrification. D'une part, la gentrification consiste au remplacement, dans un quartier donné, d'une population popu-

⁶⁴ Veltz Pierre propos recueillis par Moatti Sandra, « *L'industrie est dans les métropoles ?* », *L'Économie politique*, no 68, 4 novembre 2015, p.19.

laire par une population plus jeune aux qualifications et au statut social plus élevé. En outre, la gentrification est un mode d'appropriation de l'espace sous-tendue par une certaine idée de l'urbain, qui « *peut se résumer en quatre mots : centralité, densité, diversité, historicité.* »⁶⁵ Le processus de gentrification possède donc deux états fondamentaux qui peuvent bien sûr revêtir différentes formes selon les contextes : une recomposition de la composition sociale soutenu par un certain modèle d'urbanité.

Un mode de « gestion partagée » : le Jardin Spinelly

Le Jardin Spinelly, à travers le mode de gestion du lieu qui tend à se développer, offre un exemple parfait de ces processus. Comme nous l'avons vu, ce lieu se situe dans un des quartiers les plus pauvres de la ville dont quelques poches, très localisées, sont en proie à certaines formes de gentrifications. L'arrivée de classes moyennes au pouvoir d'achat plus important, qui recherchent une certaine qualité de vie qu'ils associent souvent à la qualité des espaces communs, des services et de commerces de proximité, rebat les cartes. Ces nouvelles populations, cultivées, ont de surcroît une forte capacité d'organisation et de mobilisation. A travers cet exemple, nous verrons que la privatisation des espaces publics peut désormais se trouver dans l'ouverture aux acteurs locaux et aux résidents.

L'entrée principale du Jardin Spinelly se situe au bout de l'impasse Spinelly, rue étroite du quartier qui se situe au pied de la butte de Saint-Moront. Cette impasse est bordée de petites maisons de villes mitoyennes, qui, pour la plupart, possèdent un petit jardin, et des voitures, typiquement garées sur le trottoir. Le lieu n'est pas particulièrement accueillant mais il a du caractère et possède un certain charme. À l'écart de la fureur de la ville, ce coin de quartier se démarque de son environnement par le calme qu'il dégage, l'absence de circulation et un aspect quelque peu anachronique. Le Jardin est délimité par les murs des propriétés attenantes. Il est disposé en terrasses et on y trouve des pelouses, une aire collective de jeux et un city-stade. Le portail d'entrée se situe en-bas du jardin, et une autre porte, sur le haut, donne sur la rue Collin. Cette entrée a été condamnée il y a quelques années « *pour empêcher les dealers de prendre la fuite* ». Les « usagers indésirables » ont alors vu leur solution de repli inopérante et ont finis par déserté le lieu, qui est alors tombé dans l'oubli. A l'image d'autres espaces verts du quartier, le Jardin Spinelly n'était pas entretenu et tombait inexorablement en décrépitude.

Une association s'est alors constituée à l'initiative d'un couple fraîchement installé dans le quartier : l'association des Amis du Jardin Spinelly. En peu de temps, cette association regroupant à l'heure actuelle une cinquantaine d'adhérents, dont un noyau actif de dix personnes, a obtenu de la mairie l'autorisation de cultiver une partie du jardin. L'idée n'est pas d'avoir un espace cultivable susceptible de nourrir les participants mais plutôt de pouvoir montrer qu'il est possible de jardiner en ville. Les responsables de l'association revendiquent l'aspect pédagogique de leur démarche.

Récemment, les Amis du Jardin Spinelly ont obtenu le droit d'installer un poulailler dans le parc, et ont également reçu une subvention de la Politique de la ville pour construire deux cabanes de jardin : une pour stocker le matériel de jardinage, et une autre pour ranger des tables et des chaises, un barbecue, des bâches... du matériel qu'ils utilisent pour organiser des manifestations conviviales dans le jardin, et qui peuvent rassembler jusqu'à quatre-vingt personnes sur une journée.

La construction des cabanes sera d'ailleurs l'occasion d'un moment convivial étalé sur une semaine en octobre 2017, puisque l'association d'insertion Appel d'aires, les artistes de Méta 2 et le Collectif etc s'associeront autour d'un chantier participatif ouvert.

⁶⁵ Chabrol et al., *Gentrifications, op. cit.*, p.71.

En outre, la mairie a décidé de refaire le city-stade et a installé, l'hiver dernier, des modules de jeux flambant neuf pour les enfants, en l'occurrence des jeux individuels sur ressorts.

Les travaux d'Antoine Fleury nous éclairent ici sur les processus à l'œuvre. Nous sommes dans un contexte de « *redistribution des rôles entre public et privé* ». Si les pouvoirs publics ont, à un moment, délaissé le Jardin Spinelly, ils réinvestissent ce lieu en accompagnant une association qui l'investit désormais. Il ne s'agit donc pas pour les pouvoirs publics de se délester de la gestion du lieu, mais de saisir une opportunité en s'associant à des acteurs privés volontaires, en l'occurrence ici des résidents. Ces nouveaux rapports s'inscrivent dans un contexte où la proximité et la participation sont devenues des principes de gouvernement. On peut y voir une forme d'affirmation de la démocratie locale même si cela ne va pas sans interroger la définition du bien public. Ainsi, à travers l'exemple du Jardin Spinelly, nous voyons le risque d'une prise en compte d'intérêts spécifiques locaux au détriment d'un véritable plan d'ensemble :

« Les pressions des habitants font peser la menace à la fois sur la fluidité dans la ville, puisqu'elles tendent à réduire les espaces publics à des espaces de proximité, et sur le paysage et le patrimoine, dont la cohérence peut être mise à mal par les exigences multiples et parfois contradictoires exprimées au niveau local. »⁶⁶

De plus, nous pouvons aussi interroger le fait que cette association ne représente qu'une partie des usagers potentiels de cet espace public. L'appropriation de l'espace par un groupe d'individus, même s'il s'agit d'un groupe ouvert et démocratique, garanti par la loi sur les associations de 1901, va à l'encontre d'un espace public entendu comme bien public.

Pour mieux comprendre ce processus de privatisation qui génère inévitablement de l'exclusion, nous nous appuyons sur la grille de lecture offerte par Christian Dessouroux, qui propose une redéfinition de l'espace public et de la « *privatisation* » pour mettre à jour les différents processus que cela recouvre.

Selon lui, l'espace public se structure autour de trois paramètres que la privatisation peut impacter : le statut juridique, l'accès à l'espace et la régulation. Il identifie ensuite trois thèmes : les revendications sécuritaires, l'appropriation communautaire et la recherche de rentabilité, qui « *sous-tendent les diverses formes de privatisation et structurent le discours à leur sujet* ». ⁶⁷

Dans le cas du Jardin Spinelly, il s'agit d'un bien public qui relève du domaine public. Il ne fait en effet ni l'objet d'une concession ni d'une servitude de passage. La production, l'entretien, la surveillance et la responsabilité sont toutes des compétences de la collectivité, à savoir la mairie de Marseille. Le Jardin Spinelly est un lieu ouvert, dont l'accès est libre et gratuit. Il n'y a pas d'heure d'ouverture et de fermeture. Seul un portail spécial filtre l'accès des deux roues et, comme nous l'avons vu plus haut, l'entrée qui donne sur la rue Collin a été condamnée. Enfin, ce lieu se régule de façon formelle, c'est-à-dire qu'il y a un règlement qui en encadre l'usage. Il s'agit du règlement propre à l'ensemble des espaces verts et des squares de Marseille. Il y a également une régulation sur le mode informel, qui prend en compte l'espace public à travers les relations sociales qui s'y nouent et les processus d'appropriation spatiale qui s'y rattachent. L'espace public fait alors l'objet de négociations entre les différents usagers sur la base des pratiques qui y ont lieu. On comprend alors que l'appropriation de l'espace par les Amis du Jardin Spinelly affecte fortement ce mode de régulation informel.

Maintenant que nous avons vu le statut juridique, les modalités d'accès et de régulation du Jardin, nous allons montrer avec Dessouroux pourquoi nous pouvons parler de privatisation de l'espace public.

Un espace public doit répondre à trois qualités fondamentales :

⁶⁶ Fleury Antoine, *Public/privé : la distribution des rôles dans la production de l'espace public à Paris et à Berlin*, Métropoles, 2010.

⁶⁷ Dessouroux Christian, *La diversité des processus de privatisation de l'espace public dans les villes européennes*, Belgea.

- Il est la propriété des pouvoirs publics ;
- Sa gestion et son entretien sont garantis par les services publics ;
- Il est libre d'accès pour tout le monde.

Pour Doussouroux, toute intervention qui priverait un espace public d'une de ces trois qualités reviendrait à privatiser l'espace public. Nous voyons que le Jardin de Spinelly, même si l'accès en a été limité pour des raisons sécuritaires, répond à l'ensemble de ces trois critères. Alors, pourquoi parlons-nous de privatisation au sujet de cet espace ? Doussouroux évoque un écrémage qui résulterait de la normalisation des comportements en public au nom de la sécurité et de la convivialité. La présence marquée d'une association, qui est autorisée par la mairie à ménager des espaces et qui marque son utilisation du lieu par des manifestations conviviales participe à cet écrémage. Il y a en quelque sorte un encodage, une construction normative établie sur des critères informels et subjectifs, qui participe de l'exclusion de certaines catégories sociales. Par exemple, on sait que l'aspect institutionnel repousse des adolescents qui éprouvent le besoin d'évoluer hors-cadre, à la limite, dans une période de tension où, cherchant le « *point d'où* », ils refusent les solutions apportées de toute pièce par autrui pour éprouver ce monde qu'ils veulent faire leur. La présence formelle et ostentatoire d'adultes dans un espace agira alors sur ce groupe comme un repoussoir.

On peut aussi imaginer que ce genre d'intervention dans l'espace public, aussi bienveillante soit elle, génère de l'exclusion à travers des ressorts inconscients extrêmement puissants auxquels Bourdieu fait référence en termes de capital économique, social et culturel. Une distinction s'opère sur chacun de ces registres et certaines personnes peuvent ne pas se sentir invitées.

Enfin, l'appropriation spatiale par une association s'apparente à un processus de communitarisation.

« Ce mode de privatisation s'observe généralement dans des espaces assignés au domaine public et dépourvus d'interdictions d'accès formelles, mais teintés d'un caractère privé ou privatif, qui limite dans une certaine mesure leur accès et leur faculté d'appropriation collective. Ce caractère privé tient à la prédominance de règles de sociabilité et de codes de comportement dictés par des relations d'interconnaissance ou la reconnaissance de similitudes statutaires dans certains sous-ensembles urbains. L'étranger y est plus facilement reconnu et identifié, étant donné qu'il n'est pas familier au lieu. »⁶⁸

Ce type d'initiative permet donc à la collectivité de réinvestir des lieux délaissés. On pourrait même affirmer que ce type d'initiative citoyenne oblige la puissance publique à réinvestir certains espaces publics en leur conférant une plus-value et en attirant les regards. On peut alors se réjouir que la puissance publique fasse preuve d'agilité et de flexibilité pour établir de nouveaux modèles de gestion des espaces publics. De prime abord, ces nouveaux modes permettent une production et une gestion au plus près des attentes des riverains et un dialogue s'installe, permettant l'émergence d'une démocratie locale. Toutefois, nous voyons poindre un certain nombre de poncifs qui conduisent à la privatisation des espaces publics, ce qui entraîne une limitation des usages dans des espaces initialement prévus pour accueillir une grande diversité d'usages et de personnes. Ces pratiques, qui présentent pour la collectivité l'avantage d'être économique dans un contexte de restriction budgétaire, ne manquent donc pas de questionner l'espace public en tant que bien public.

⁶⁸ Doussouroux, *La diversité des processus de privatisation de l'espace public dans les villes européennes*, Op. cit., p.18.



L'aire de jeux de Bougainville, avec, en arrière-plan, la tour « La Marseillaise », dessinée par Jean Nouvel et les travaux d'extension d'Euroméditerranée.

Aires de jeux et gentrification

Nous avons donc localisé trois lieux qui sont marqués par des phénomènes de gentrification dans l'arrondissement : la Friche de la Belle de Mai, le Parc Bougainville et la butte du jardin Spinelly.

Il ne nous aura pas échappé que ces trois lieux possèdent des espaces de jeux dont les limites sont souples, reposant sur des dispositifs implicites. Or, comme nous l'avons vu, ces dispositifs ouvrent sur toute une gamme de possibilités en termes de jeux et donc de développement de l'enfant. Nous pourrions dire que ces aires sont plus ambitieuses, en termes éducatifs, que les autres aires du quartier. D'autres part, les aménagements de ces aires de jeux manifestent des intentions particulières. Le Wagon-jeu est l'œuvre d'un collectif d'architecte et est parfaitement intégré dans son environnement. L'association des amis du jardin Spinelly réfléchit à une intervention qui combine art et architecture pour aménager une cabane dans le platane qui domine l'aire de jeux. Enfin, l'aire de jeux du Parc de Bougainville se déploie autour d'un toboggan intégré dans une topographie artificielle, dispositif particulièrement apprécié des enfants et dont l'aspect créatif, ou du moins engageant du point de vue de l'appropriation, est souligné par Sonia Curnier.⁶⁹ De plus, cette aire est totalement intégrée puisque les aménageurs ont joué avec les formes et la disposition du mobilier urbain pour marquer les limites de l'aire de jeux.

Les aires de jeux les plus ambitieuses d'un point de vue esthétique et éducatif sont donc des attributs de la montée en gamme d'un quartier.

⁶⁹ Curnier, *Programmer le jeu dans l'espace public ?*, op. cit.

	Wagon-jeu	Parc Bougainville	Jardin Spinelly
Acteurs	Collectivité publique	EPA Euroméditerranée	Association d'habitants
Moyens	Equipement unique agence spécialisée	Aménagement moderne et graphique	Interventions d'artistes et de collectifs d'architectes
Objectifs	Recherche d'attractivité	Recherche d'attractivité, Amélioration du cadre de vie	Amélioration du cadre de vie

L'Aire de jeux : un outil de communication ?

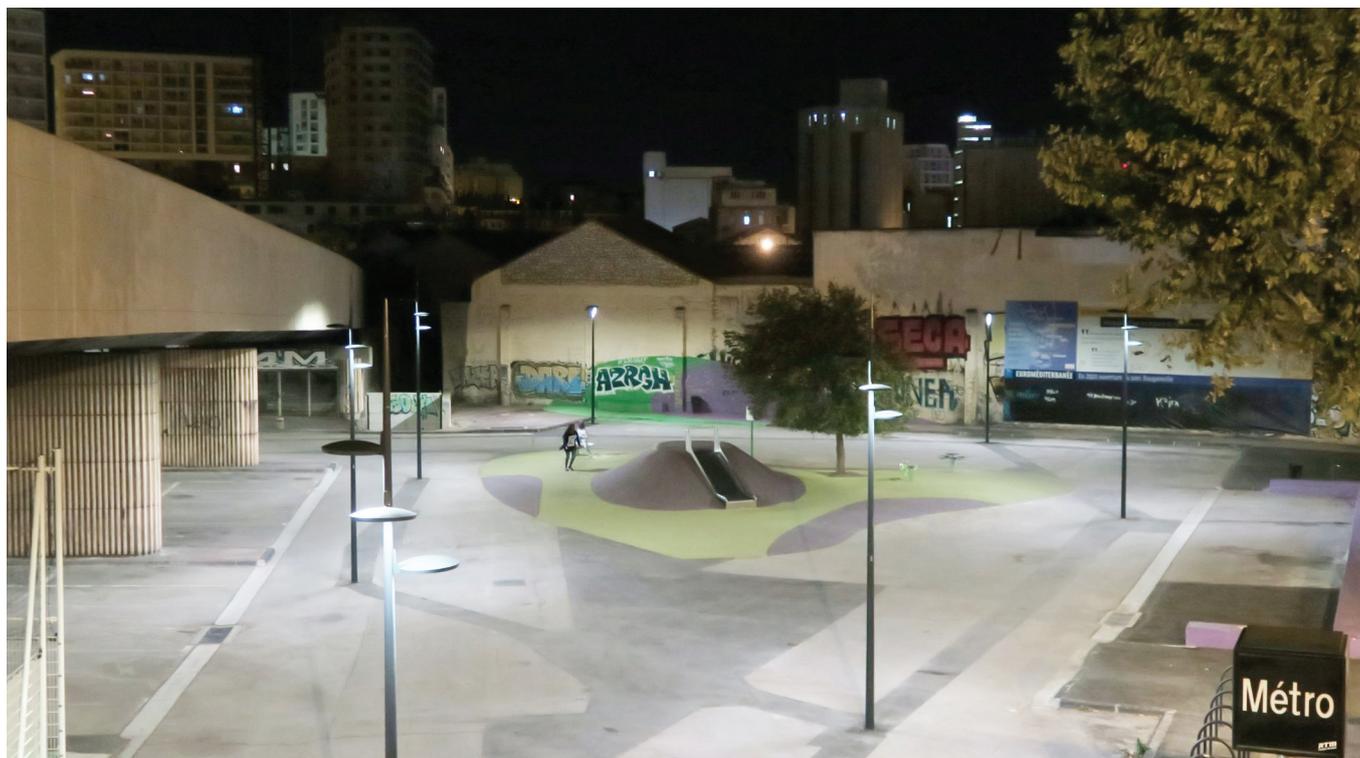
La question de la visibilité soulève d'emblée un point : elle interroge sur les intentions. Que veut-on montrer ? A qui ? Pourquoi ? Comment ? S'ensuit alors un questionnement sur la perception, sur le vécu des sujets qui voient. La difficulté est donc de décrire le vécu d'autrui. Dans cette partie, nous nous contenterons d'interroger les intentions des aménageurs entendu au sens large, c'est-à-dire entendus comme personnes qui prennent part à l'aménagement des aires de jeux, de leur conception à leur réalisation, en passant par les phases de concertation ou de préfiguration.

Nous avons vu précédemment que les aires de jeux les plus ambitieuses, mais aussi les plus visibles du fait de l'absence de clôture, se situent toutes dans des lieux qui sont sujets à des processus de gentrification. Nous allons maintenant tenter de démontrer que les aires de jeux sont des instruments qui permettent aux pouvoirs publics, ou à des acteurs privés, de montrer leur dynamisme et leurs efforts soutenus pour améliorer ou valoriser un secteur.

Les dispositifs de visibilité

Les aires de jeux sont en général repérables par une signalétique spécifique. Si les modules de jeux sont relativement variés, ils comportent un certain nombre d'invariables : ils sont toujours en bois et en plastique, et vivement colorés. Ainsi, le jaune, le vert, le rouge et le bleu caractérisent ces lieux. Les modules sont aussi très souvent soulignés par ces mêmes couleurs, qui affectent les mousses amortissantes. Ces couleurs se voient de loin et tranchent souvent avec leur environnement, qu'il soit naturel ou urbain.

Les aires de jeux fermées sont aussi visibles du fait de leurs clôtures. En effet, celles-ci représentent un signal qui met en exergue un espace de jeux dédié aux enfants. Alors que la clôture réduit l'espace par son emprise au sol, elle augmente l'effet visuel qu'elle produit sur le passant du fait de sa verticalité. Toutes les aires clôturées du troisième arrondissement



L'aspect graphique de l'aire de jeux du Par Bougainville, mis en valeur par l'éclairage des nombreux lampadaires.

sont équipées d'installations classiques, avec des couleurs basiques et des formes relativement simples. Ce mobilier est en bois et en plastique et le sol de mousse entoure chaque jeu. Les aires ouvertes arborent pour leur part des dispositifs plus subtils pour se faire remarquer. Premièrement, elles dénotent d'une plus grande originalité. L'aire de jeux de la Friche de la Belle de Mai s'avère, par exemple, complètement atypique puisqu'il s'agit d'un wagon. Ce choix n'est pas anodin puisque le lieu est intrinsèquement et historiquement lié à la voie ferrée qui le jouxte. Cet équipement est parfaitement paysagé ; il a été spécifiquement pensé pour ce lieu, ce qui en fait un objet unique et singulier. D'ailleurs, cette installation n'est pas uniquement en bois et en plastique, du métal y a été incorporé. Il y a même de la rouille sur la structure du wagon, qui a servi de base pour la conception du module.

L'aire du Parc de Bougainville est pour, sa part, très graphique. Cet espace doit ainsi sa visibilité à l'emploi de couleurs vives, qui dénotent des couleurs habituellement utilisées dans les aires de jeux. Deux couleurs dominent : le violet et le vert, qui sont d'ailleurs, en général, associées au développement durable. Ce détail n'est pas anecdotique comme nous le verrons plus loin. Ce code couleur se retrouve sur le module de topographie artificielle, mais aussi sur les murs alentour, avec des fresques aux formes géométriques. Le muret qui sépare l'espace du trottoir est totalement peint en violet. Cet espace retire de ces agencements un effet visuel des plus remarquables.

Les aires de jeux : un outil de préfiguration

Comme nous l'avons vu dans le paragraphe précédent, le parc Bougainville est fiché de violet et de vert. Ce n'est sans doute pas un hasard puisque cet espace n'est rien d'autre que la première pierre du futur Parc des Aygalades, qui doit courir jusqu'à l'avenue du capitaine Gèze. Ce parc, qui a été l'objet d'une concertation entre Euroméditerranée et les habitants du quartier, comme le rappelle un panneau géant plaqué sur un mur, au-dessus de l'aire de jeux, est un aménagement temporaire qui préfigure le futur du lieu. On peut donc légitimement penser que les couleurs n'ont pas été choisies par défaut mais s'inscrivent dans une démarche de communication qui vise à promouvoir l'aménagement du futur parc urbain. La concertation a permis aux habitants d'obtenir une aire de jeux pour les enfants du quartier. Toutefois, et sans remettre en cause la bonne foi de l'aménageur, nous nous demandons s'il n'y aurait pas une stratégie qui consiste à installer des aires de jeux dans des espaces vacants, pendant la période de veille qui succède aux décisions d'aménagement et qui précèdent le début des travaux.

L'aire de jeux de la Porte d'Aix est, elle-aussi, temporaire. Elle se situe au cœur de la ZAC Saint-Charles, où doit être aménagé un parc avec un terrain de pétanque, un skatepark et des aires de jeux. Cette partie de l'arrondissement est totalement bouleversé par les travaux qui ont fait reculer l'autoroute A7, et qui, outre le parc, doit accueillir l'Institut méditerranéen de la ville et des territoires, une bibliothèque inter-universitaire. L'aire de jeux actuelle est pauvre. Elle s'organise autour d'un module basique qui représente un tracteur, destiné à des enfants de 2 à 7 ans. Il y a, disposé à côté, deux jeux sur ressorts. L'espace est assez grand. Cette impression est renforcée par le dénuement du lieu, puisque, en-dehors des trois installations, il n'y a qu'un banc et seule une clôture grillagée différencie l'espace de jeux du reste. Le bitume du sol s'étend sur le reste de la place sans aucune différenciation. À l'inverse du parc Bougainville, cet espace n'a pas été traité. Son caractère provisoire ne fait aucun doute. Pourtant, cette aire de jeux est très fréquentée par les habitants du quartier, qui se plaignent notamment du manque d'ombre et de l'absence d'un point d'eau.

Les aires de jeux semblent donc être des éléments privilégiés pour préfigurer un lieu, c'est-à-dire pour annoncer et symboliser les aménagements à venir. Pourtant, une différence de

traitement est manifeste entre les deux aires de jeux que nous décrivons. Les enjeux ne seraient-ils pas les mêmes ? Devrions-nous voir dans cette différence des intentions disparates en matière de communication ? La question de la visibilité peut-elle être convoquée ?

D'abord, l'aire de jeux du parc Bougainville est située à un endroit passant, à la sortie du terminus du métro. Cet endroit est stratégique puisque la phase 2 d'Euroméditerranée vise à installer des commerces, des logements et des bureaux le long de l'avenue de Salengro, qui se situe dans le prolongement du parc Bougainville. Une des difficultés, pour l'heure, de l'aménageur, est de convaincre les entreprises et les particuliers de s'installer dans ce quartier dont l'image est dégradée. Des navettes « Nord we go » ont récemment été mises en place pour transporter les salariés des nouvelles entreprises du quartier vers la station de métro. Les enjeux liés à l'attractivité sont importants et la sécurité est au centre des préoccupations puisqu'il faut rassurer les investisseurs, les entrepreneurs et les « pionniers ». Une aire de jeux est un espace qui peut être rassurant à condition de voir ce qu'il s'y passe. C'est un lieu destiné aux enfants, qui permet d'ériger la candeur de l'enfance en barrage de l'insécurité, mais c'est aussi un lieu, lorsqu'il est entretenu et mis en valeur, qui atteste de l'intérêt des pouvoirs publics. La nuit, l'éclairage joue aussi un rôle déterminant sur le sentiment de sécurité et le parc Bougainville est particulièrement illuminé, ce qui met en valeur l'aspect graphique du lieu et qui offre une vue dégagée sur l'espace. Cet aménagement a été réfléchi avec les habitants du quartier à travers une concertation, mais il semble s'adresser également aux personnes extérieures du quartier.

L'aire de jeux de la ZAC Saint-Charles semble moins caution aux enjeux d'attractivité. Elle est dans un coin où il y a peu de passage du fait de la proximité directe des travaux. Seuls les habitants traversent l'esplanade sur laquelle elle se situe. Pour l'instant, le secteur est en chantier et concerne surtout l'aménagement d'équipements publics. L'aire de jeux n'est pas adressée aux personnes extérieures au quartier, mais aux habitants qui subsistent. Ceraît-ce une manière de leur dire que la collectivité a conscience des difficultés engendrée par les travaux, et qu'elle fait ce qu'elle peut pour maintenir un cadre de vie acceptable ?

L'aire de jeux, un dispositif sécuritaire ?

La préoccupation éducative s'éloigne de plus en plus chaque fois que nous essayons de comprendre ce qui sous-tend l'aménagement d'une aire de jeux. L'aspect sécuritaire semble même prendre le pas dans certain cas où les aires de jeux préfigurent des aménagements futurs. Ainsi, une aire de jeux est un dispositif à travers lequel les pouvoirs publics se donnent à voir, mais c'est aussi un dispositif qui lui permet de garder à l'œil des espaces qui pourraient potentiellement lui échapper. L'aire de jeux est aussi un dispositif de contrôle, à travers le mécanisme d'encastrement élaboré par Foucault. Ainsi, une aire de jeux, c'est un moyen de dégager un espace jusque-là incertain, d'établir une hiérarchie, une division propice au classement, à la répartition, dans le but de contrôler la population.

Les lieux qui connaissent des périodes de veille sont concernés par cette approche, tout comme les « dents creuses ». L'aire de jeux du boulevard National entre dans ce cadre. Bien entendu, les pouvoirs publics sont soucieux d'offrir des équipements à la population qui en manque cruellement. Il ne s'agit pas ici de contrevenir aux bonnes intentions des pouvoirs publics, mais de remarquer le double bénéfique que procure l'aménagement d'une aire de jeux. Ainsi, en amenant des aménités, la collectivité lutte aussi contre le pis-aller que peut générer les espaces interstitiels, en se transformant en décharge ou en canisite sauvage.

L'installation d'une aire de jeux permet de lutter efficacement contre ce qu'on appelle communément la « théorie de la vitre brisée », et justifie la mise en place d'un éclairage et d'une vidéo-surveillance.

L'aire de jeux du boulevard National est d'ailleurs le théâtre d'une lutte d'appropriation de l'espace, marquée par la casse des lampadaires.

Les aires de jeux : un outil de promotion de la ville gentrifiée

Les aires de jeux sont un moyen de communication. Elles peuvent servir à informer, à rassurer, à contrôler, et aussi à valoriser des lieux dans une logique de promotion. Le Wagon-jeu de la Belle de Mai s'inscrit clairement dans cette logique. Installation singulière et paysagée, elle donne une plus-value au lieu en proposant un espace ludique qualitatif sur lequel la Friche n'hésite pas à communiquer, mettant en avant le travail du collectif Encore heureux. La Friche consacre une page à cet équipement sur sa page web, avec quatre photos défilantes, un texte explicatif et les principales règles d'utilisation. Une aire de jeu permet donc de communiquer à travers l'aménagement lui-même, *in situ*. Elle peut également, lorsqu'elle est ambitieuse, être un support pour la diffusion et la promotion médiatique d'un équipement et d'un quartier.

Les associations d'habitants comme les Amis du Jardin Spinelly œuvrent dans le même sens. L'organisation d'événements comme des repas partagés, des soirées conte ou des chantiers ouverts participe au rayonnement du lieu au-delà des habitués et des habitants du quartier. Ce type de communication permet de mettre en avant la contribution de certains habitants qui vise à valoriser symboliquement ce lieu. Les auteurs de *Gentrifications* insistent d'ailleurs sur ce point, en montrant que la gentrification met en jeu des groupes de personnes au capital culturel, social et symbolique élevé. Ces groupes disposent d'une forte capacité d'organisation et de fédération. Ils savent aussi parfaitement communiquer et cherchent, par leurs actions et leur promotion, à saisir l'espace politique à travers des espaces de proximité. Il s'agit d'une véritable stratégie qui tend à rassembler l'ensemble des parties prenantes dans le but de mobiliser les élus. L'association des amis du jardin Spinelly a ainsi obtenu de la mairie du mobilier de jeux neuf et la rénovation du city-stade, et de la politique de la ville des crédits pour construire des abris de jardin pendant des chantiers ouverts organisés par le Collectif etc et les artistes de Méta2.

Aires de jeux et mutabilité

L'une des difficultés majeures de l'urbanisme et de l'aménagement est d'anticiper l'avenir. Il leur revient en effet de produire des espaces qui doivent être en phase avec les usages, les manières de vivre actuelles. Or, les modes de vie évoluent sans cesse. Comment penser des aménagements sans qu'ils ne deviennent obsolètes ? Quelle méthode pour contemporanéiser la ville ? Françoise Choay, dans *Le sens de la ville*⁷⁰, accuse la rigidité d'être source d'anachronisme. La question de la flexibilité des espaces, de la souplesse, de leur adaptation à la nouveauté, aux innovations sociales et techniques, est un défi majeur de l'aménagement.

Dans cette partie, nous présenterons le travail de Françoise Choay en illustrant son propos avec des exemples tirés de notre travail sur les aires de jeux du troisième arrondissement. Nous verrons alors que la ville contemporaine n'est pas vide de sens, mais qu'elle présente un déficit de ce côté-là. Nous aborderons ensuite le concept de mutabilité, développé par Anne Durand, qui propose des solutions pour une ville accueillante, capable de répondre aux incertitudes que représente l'avenir. Elle s'appuie pour cela sur deux initiatives récentes, à Nantes et au Mexique.

La ville « hypo-signifiante »

Le sens de la ville est une œuvre collective, publiée en 1972, qui rassemble, entre autres, des travaux de Françoise Choay et de Aldo Van Eyck.

Dans la première partie de ce livre, « *Des principes, une politique* », Françoise Choay s'interroge sur l'appauvrissement du sens des « systèmes construits », et propose le recours à la méthode sémiologique comme moyens d'analyse et de prise de conscience, puis de formalisation et de construction de systèmes nouveaux. Elle situe clairement sa critique dans le courant structuraliste et propose d'appliquer les méthodes de la linguistique pour tenter de décrypter la ville moderne et tenter de lui redonner du sens.

Françoise Choay défend la thèse selon laquelle l'organisation spatiale des villes contemporaines serait hypo-signifiante, c'est-à-dire qu'elle a « *recours à des codes extérieurs, verbaux et graphiques* », elle a donc perdu sa pureté et cela serait dû à l'accélération de l'histoire : le système urbain est dépassé par la transformation des autres structures (sociales, économiques...) et se trouve condamné à l'anachronisme.

Face à ce problème, deux solutions, insatisfaisantes, sont à l'œuvre : « *l'englobement de syntagmes périmés à l'intérieur de nouveaux syntagmes* », et le recours, sans doute plus efficace, à des systèmes de suppléance, comme le code de la route par exemple.

Mais Françoise Choay souligne surtout que ces recours peinent à masquer la difficulté de signifier efficacement pour les seuls éléments spécifiques qui composent désormais les systèmes construits.

Cette perte d'autonomie sémantique entraîne une perte de repères signifiants pour l'individu. « *Et c'est lorsque le système construit cesse ainsi d'être pour l'individu un référent global, que se produit le passage du lieu vers l'espace.* »⁷¹

Toutefois, la ville n'est pas vécue par tous ses habitants de la même manière, ce qui pousse l'auteur à parler du rôle anachronisant des systèmes construits. La réversibilité pendulaire que nous avons décrit plus haut ou les moments de rénovation urbaine en sont les manifestations les plus marquées. Les populations installées à la cité Bellevue ne posent sans doute

⁷⁰ Choay Françoise, *Le Sens de La Ville*, Paris: Seuil, 1972.

⁷¹ *Ibid*, p. 19

pas le même regard sur la ville, ne la pratique pas de la même manière que les populations qui viennent travailler dans des start-up et qui empruntent le métro pour se rendre chez eux. L'hyposignifiante des villes contemporaines est à comprendre comme une réduction sémantique et non pas comme une non-signifiante. L'espace urbain a bel et bien un référent, mais celui-ci se limite au mode de production économique. Cette «mutation» a lieu dans le passage du XVII^e au XIX^e siècle et entraîne deux conséquences : une sur le plan inconscient, l'autre sur le plan conscient. La première fait passer le mythe de la ville protectrice des hommes contre la Nature à une ville menaçant l'existence des hommes.

La seconde, est l'irruption de la langue entre la ville et ses habitants, ce qui introduit une certaine distance. Cela se caractérise par une nouvelle terminologie internationale : buildings, zonings, parkings, prospects, espaces verts, centres commerciaux, grands ensembles, unités d'habitation... Cette irruption est symptomatique de la tentative de constituer « une théorie du système urbain, et lui donner un soubassement verbal qui puisse compenser la brutale réduction sémantique consécutive à la Révolution Industrielle. »⁷² Michel Foucault parlerait de positivité discursive.

Cette structure verbalisée a accouché de deux modèles. D'une part, le culturalisme, qui fait l'apologie du passé dans une logique nostalgique, est syntagmatique ; d'autre part, le modèle progressiste, qui est paradigmatique mais dont l'activité métaphorique abandonne le champ du social pour privilégier le champ économique. Dans ce cas, « le système urbain est devenu espace d'opération. »⁷³

Françoise Choay conclut que la méthode sémiologique présente un intérêt en termes d'analyse mais aussi en termes de formalisation et de construction de la ville. S'il est impossible de revenir à un système construit signifiant tel qu'il se développait dans le village Bororo, dans la cité grecque ou la ville médiévale, du fait de l'accélération de l'histoire et du niveau d'appauvrissement de l'ensemble du système, cette méthode pourrait en revanche permettre de s'interroger et de développer une dimension ludique de la ville, un système qui s'appuierait sur le jeu et qui trouverait ses références dans des systèmes qui ont su s'adapter à cette accélération de l'histoire.

Jeu et mutabilité

Dans *Les jeux et les hommes*, Roger Caillois propose plusieurs sens du jeu. « *L'un d'eux [...] indique qu'il convient de ménager quelque vide ou disponibilité au cœur de la plus exacte économie.* »⁷⁴

Ce point est particulièrement intéressant. En effet, Caillois indique que le jeu « *évoque une idée de latitude, de facilité de mouvement, une liberté utile mais non excessive, quand on parle d'un jeu d'un engrenage ou quand on dit qu'un navire joue sur son ancre. C'est le jeu qui subsiste entre les divers éléments qui permet le fonctionnement d'un mécanisme.* »⁷⁵ Le lien entre le principe de jeu tel que le conçoit pour partie Caillois et la proposition de Choay d'introduire le jeu comme possibilité d'articulation entre le rationnel et le sensible, entre l'établissement de fondements nécessaires et la prise en compte des usages mouvants. D'autant que Roger Caillois estime que « *ce jeu ne doit pas être exagéré, car la machine serait comme folle. Ainsi, cet espace soigneusement compté empêche qu'elle ne se bloque ou ne se dérègle. Jeu signifie donc la liberté qui doit demeurer au sein de la rigueur même, pour que celle-ci acquière ou conserve son efficacité.* »⁷⁶

Mais comment introduire du jeu dans la ville pour en faire un système signifiant ? Quels en seraient les ressorts, et les modalités ? Existe-t-il une méthode, ou du moins une approche, qui tiendrait compte de ce paramètre ?

⁷² Choay, *Le sens de la ville*, op. cit., p. 25

⁷³ Ibid, p. 25

⁷⁴ Caillois, *Les jeux et les hommes*, op. cit., p. 16.

⁷⁵ Ibid, p.14

⁷⁶ Ibid, p.15

La mutabilité

La mutabilité est un concept développé par Anne Durand pour exposer la capacité d'adaptation d'un espace. Selon elle, il s'agit d'une « *démarche sachant accepter le mou* »⁷⁷. Par extension, le mou, le creux, le vide reviennent à ce que Caillois nomme le jeu. Ce qui intéresse l'auteur, c'est la diversité des formes de mutation, en tant que phases de changement et d'adaptation. La mutabilité, c'est une démarche, un processus, qui développe « *la capacité à créer les conditions pour accueillir le changement, de favoriser les possibles de manière habile pour que les espaces puissent se transformer selon les demandes des usagers* »⁷⁸. Les notions de changement et d'incertitude sont intrinsèquement liées au concept de mutabilité, qui prend donc en compte la relation qui s'entretient réciproquement entre espace et environnement et qui rompt avec le modèle de la planification en proposant la recherche d'un équilibre entre désirs et plaisirs d'un côté, et impératifs et règles de l'autre.

La mutabilité cherche à couper de façon radicale avec le modèle de la planification. Cette dernière se fonde sur des règles et des interdits, alors que le modèle de Anne Durand s'appuie davantage sur la prescription. Il ne s'agit pas, bien entendu, de phagocyter la ville par un autre moyen mais de donner un sens, des repères pour que chacun, quel que soit son rôle ou sa fonction dans la société, y trouve une place en tant qu'acteur. La mutabilité se développe autour d'un plan-guide, c'est-à-dire un programme qui laisse de la place aux initiatives. Le plan-guide est d'ailleurs une méthode de travail plus qu'une programmation de l'espace. Cette démarche est avant tout incrémentale : elle propose de faire du projet en avançant étape par étape, en s'assurant à chaque fois que les valeurs ajoutées apportent une amélioration sans créer de dysfonctionnement. La mutabilité est donc un processus discontinu, qui s'affranchit de la linéarité propre à la planification. Laurent Théry déclare que le plan-guide de l'Île-de-Nantes a été pensé comme « *un processus ouvert qui a nécessité d'inventer une nouvelle manière de piloter la réalisation du projet en se fondant essentiellement sur une logique d'accueil.* »⁷⁹

La mutabilité a pour principe le changement, l'acceptation de l'incertitude et l'accueil de nouveaux arrivants et de nouvelles pratiques. Elle implique une grande habileté, c'est-à-dire une facilité à se dégager de toutes contraintes et prend en compte les nouvelles relations spatio-temporelles. « *La conception de la ville n'est plus pensée comme un site mais comme un matériau, à la fois support et matière à faire et à défaire.* »⁸⁰ Elle tend à instaurer des pratiques bottom-up qui s'appuient sur de nouveaux processus de décision, privilégiant les décisions et l'action locale, spontanée. Elle puise ainsi dans le registre de la tactique en inscrivant l'aménagement dans le présent, hic et nunc.

*« Les tactiques sont des procédures qui valent par la pertinence qu'elles donnent au temps – aux circonstances que l'instant précis d'une intervention transforme en situation favorable, à la rapidité de mouvements qui changent l'organisation de l'espace, aux relations entre moments successifs d'un "coup", aux croisements possibles de durées et de rythmes hétérogènes. »*⁸¹

Enfin, l'expérimentation est un axe central de la démarche puisqu'elle recouvre plusieurs dimensions essentielles à la mutabilité. Elle revêt d'abord un caractère provisoire ou temporaire. On expérimente une idée en lui donnant corps par un aménagement ou une structure qui n'a pour but que de vérifier si la proposition tient. En outre, l'expérimentation implique un droit à la naïveté, un droit à l'erreur. On expérimente pour essayer. L'expérimentation est une tentative et cela est d'autant plus acceptable qu'elle est limitée dans le temps. Enfin, l'expérimentation induit l'idée de nouveauté dans le sens où il n'est nul besoin d'essayer quelque

⁷⁷ Durand, *Mutabilité urbaine, op. cit.*

⁷⁸ *Ibid.*, p. 42

⁷⁹ *Ibid.*

⁸⁰ *Ibid.*

⁸¹ De Certeau, *Arts de faire, op. cit.*

chose qui fonctionne ou qui convient. L'expérimentation est donc une précaution qui, dans l'aménagement, marque une attention attentive aux usagers et leurs pratiques.

Pour Anne Durand, la mutabilité est inhérente aux villes, mais elle est invisible. Elle propose simplement d'en repérer les signes, les ingrédients, pour les organiser et former un système d'aménagement qui se base sur cette qualité fondamentale de la ville.

Comment se concrétise cette mutabilité en termes d'aménagements, et plus particulièrement en ce qui concerne les aires de jeux ? Trouve-t-on, dans les aires de jeux du troisième arrondissement de Marseille, les ingrédients qui fondent la mutabilité ?

Le parc Bougainville : vers la mutabilité ?

Le parc Bougainville est un parc ouvert, dont les limites sont explicites. Nous avons vu que ce parc a été aménagé récemment et qu'il occupe un espace en transition. Il se situe à l'emplacement du seul espace disponible sur l'emprise du futur parc des Aygalades.

Cet aménagement a été fait en concertation avec les habitants et il vise, d'une part, à satisfaire leur *desiderata*, mais aussi à communiquer vers l'extérieur sur le futur du quartier. Les aménagements sont en durs mais leur vocation temporaire ne fait aucun doute. Or, le temporaire, l'impermanence, comme les initiatives locales et l'intégration à d'autres niveaux scalaires, sont des dimensions fondamentales de la mutabilité telle que Anne Durand l'a construite. « *Des espaces urbains mutables sont des espaces capables de s'adapter à un futur incertain, pouvant répondre aux demandes locales tout en s'inscrivant dans des enjeux à une échelle globale plus large.* »⁸² Le parc Bougainville semble intégrer l'ensemble de ces caractéristiques. Il est temporaire, même si ce temporaire n'est pas défini ; les habitants ont été sollicités à travers une démarche de concertation et l'aire de jeux correspond à leurs attentes ; l'aménagement s'inscrit dans une échelle plus grande puisqu'il s'agit de la « première pierre » du futur parc métropolitain des Aygalades. Bien entendu, l'aménageur aurait pu se montrer plus ambitieux. En partant du principe que ce n'est pas la forme spatiale qui compte mais ce qu'elle permet de faire vivre, les relations qu'elle tisse pour concevoir la ville ensemble. Ainsi, l'aménagement aurait pu être confié à des collectifs du type etc ou Yes we camp !, qui cherchent des méthodes pour s'adapter à l'avenir à travers des réalisations éphémères, temporaires, transitoires... Mais une forte appropriation de l'espace aurait tout aussi bien pu effrayer les habitants et générer du conflit. Ainsi, la mise à l'écart de nouveaux processus créatifs qui peuvent rompre certains équilibres sera mis sur le compte du principe de précaution.

Une aire de jeux peut être envisagée différemment que pour venir caler des espaces en leur attribuant une fonction. L'aire de jeux peut mettre du jeu en proposant une interprétation nouvelle de l'aménagement qui tire sa force du présent et non plus d'un futur fantasmé.

En outre, le fait que l'aire de jeux du parc Bougainville soit un espace ouvert dont les limites sont implicites nourrit encore cette analyse. En effet, la proscription de marqueurs autoritaires comme les clôtures évitent de figer l'espace en lui assignant une fonction unique. Un espace ouvert peut, à tout moment, être détourné par un usage momentané. Il permet aussi d'accueillir des objets qui ne sont habituellement pas autorisés dans des aires de jeux fermées. Ainsi, les enfants peuvent jouer dans le parc Bougainville avec leurs vélos, et profiter de la pente artificielle créée autour du toboggan. Les enfants commencent à délaisser les aires de jeux aux alentours de 12 ans, mais ces configurations ouvrent de nombreuses possibilités et ce sont souvent des enfants de cet âge que l'on voit dévaler la pente en deux roues. De même, une aire ouverte ne constitue plus un obstacle et peut tout à fait devenir un passage pour les usagers du métro par exemple, lorsque l'aire de jeux n'est pas saturée. L'absence de clôture permet donc au lieu de s'adapter en fonction du moment de la journée ou de la saison, et en fonction d'une potentielle sous-utilisation. Ainsi, l'aire de jeux n'est

⁸² Durand, *Mutabilité urbaine, op. cit.* p. 139.



Panneaux sur un des murs qui jouxtent l'aire de jeux et le boulevard. L'EPA Euroméditerranée communique sur le projet de Parc et sur sa démarche.

plus seulement une aire de jeux mais un espace partagé qui s'ouvre à toute éventualité : le hasard des rencontres y est potentialisé, l'incertitude acceptée et l'inventivité convoquée.

Le parc Bougainville est un exemple d'espace qui intègre la mutabilité dans sa conception. Cependant, il reste difficile de prétendre qu'il s'agit d'un changement d'approche de la fabrique de la ville. Premièrement, cette initiative semble isolée alors que la mutabilité comme principe de fabrique de la ville doit fonctionner en système, ou en essaim, qui consiste en un réseau de petites unités coordonnée par un travail collectif commun. Par ailleurs, le parc Bougainville préfigure l'aménagement du parc urbain des Aygalades dont il est encore impossible de dire s'il se réalisera dans la continuité du travail engagé par l'aménageur.

Jeu, mutabilité et accueil

L'un des principaux intérêts de la mutabilité est de permettre de penser la ville dans sa fonction d'accueil, à une époque où se développent de plus en plus les *smart cities*, qui visent à utiliser les nouvelles technologies, et surtout le numérique, pour construire des villes qui maîtrisent leurs ressources et leurs consommations pour réduire au maximum les nuisances. Ces villes hyper-connectées permettent l'ubiquité dans le sens où la vitesse de l'information permet le travail à distance mais aussi bouleverse les modes de consommation. Pourtant, la ville est l'univers des possibles. Elle est le lieu de maximisation des interactions où il est possible de se retourner dans une carrière, dans un parcours de vie. La question de l'espace public est au centre de ces nouvelles manières de penser la ville. Où, Quand et comment peut-on faire société ? Les *smart cities* sont-elles des villes intelligentes ? Garantissent-elles le partage des expériences, la promotion de l'inventivité des initiatives locales ? Une ville intelligente ne serait-elle pas une ville qui prend à bras le corps les questions de pauvreté et de ségrégation en assurant la promotion de la ville inclusive ? Dans une émission de radio consacrée aux *smart cities*⁸³, Carlos Moreno et Luc Gwiazdzinski insistent sur le fait que la

⁸³ « Ville de demain : une ville intelligente ? », France Culture, consulté le 24 mai 2017, <https://www.franceculture.fr/emissions/la-methode-scientifique/ville-de-demain-une-ville-intelligente>.

ville intelligente doit absolument intégrer l'humain. Or pour cela, la ville doit s'appuyer sur l'inclusion sociale adaptée au territoire et la réinvention des infrastructures urbaines, puisque celles que nous connaissons reposent sur des paradigmes dépassés.

La mutabilité ne pourrait-elle pas être un outil de développement d'une ville intelligente qui mettrait l'humain au centre de son projet ? Quelle place pour l'accueil, qui est une des principales fonctions de l'urbanité ?

La ville inclusive propose une approche transversale des questions qui concernent le travail et le logement. Il s'agit de rompre avec l'approche en silo, qui sectorise, qui compartimente. La ville inclusive tend à associer les usagers aux prises de décisions. L'un des enjeux est de mettre au centre de la fabrique de la ville la maîtrise d'usage, partant du principe que les usagers, ou les habitants, sont les plus à même d'organiser les espaces qu'ils fréquentent quotidiennement. L'ouverture de l'aménagement aux évolutions des modes de vie et à l'usage dans le présent des équipements est donc au centre de cette pratique. La ville inclusive serait alors créatrice de richesses et de valeurs. « *L'hypothèse de base pourrait s'apparenter à la théorie de Doug Saunders, et les villes-tremplins, ces villes qui accueillent les migrants, et qui de manière imprévue réussissent à fabriquer une grande attractivité économique et culturelle pour les futurs nouveaux arrivants et les résidents déjà bien ancrés.* »⁸⁴

Nous savons que Marseille est particulièrement concerné par les difficultés liées à l'accueil des migrants. L'arrière-port, constitue une étape majeure en France et en Europe, dans le parcours migratoire de populations déshéritées, qui fuient des situations catastrophiques (extrême pauvreté, guerres, épidémies...) et rejoignent des communautés constituées et établies. Le contexte marseillais impose de reconnaître l'existence et la structuration de ces communautés, et de travailler avec celles-ci.

En ce qui concerne l'espace public, la question des usages se pose aussi selon le genre ou l'âge : quid de la place des femmes dans l'espace public, de celle des enfants, de la nature des activités ? Une approche sensible de ces questions, dans une dynamique éducative et non pas éducatrice, offrirait une réelle prise en compte des pratiques plutôt qu'une prise en charge du problème. Cette perspective s'attacherait à déceler ce que ces territoires offrent de potentiels et à convertir des difficultés identifiées en capacités productrices, tant en termes de social que d'économie, ces territoires représentant un terreau fertile pour des initiatives entrepreneuriales.

La mutabilité peut donc offrir des solutions pour développer la ville et les débuts de tentatives comme le parc Bougainville prouvent que ces modalités sont prises en considération. D'autant que ce processus permet d'articuler les échelles en agissant localement mais en pensant à l'échelle de la métropole. L'articulation de ces échelles est d'ailleurs un enjeu central de la métropolisation : l'espace public revêt une conception physique. C'est un lieu, un espace réel. Sa dimension publique en fait de surcroît un lieu qui doit assurer la fluidité dans la ville, mais aussi une cohérence paysagère et patrimoniale, tout en tenant compte de la multiplicité des exigences exprimées au niveau local par une grande diversité d'usagers. L'espace public est le lieu d'où, le point de départ à partir duquel se déploie l'action collective, la citoyenneté et la démocratie. Il recouvre alors une acception éminemment politique et constitue l'échelon à partir duquel s'articulent la démocratie locale et la conception et la mise en œuvre des politiques publiques. Cette question se fait d'autant plus prégnante dans un contexte de réorganisation territoriale.

Les espaces fermés ou oubliés, comme la Halle Kléber ou le parc de la rue Jean Cristofol par exemple, pourraient trouver à travers ce processus le moyen de réinventer des modes de gestion pour accueillir les enfants du voisinage.

La mutabilité s'organise, comme nous l'avons vu avec Anne Durand, autour de l'expérimentation. Mais, pour convaincre, ne devrait-on pas l'expérimenter ? Cette expérimentation pourrait débiter par les aires de jeux qui apparaissent comme des espaces aux enjeux limités mais bien réels, et elles sont ciblées par les habitants comme par les politiques. Il y a une

⁸⁴ Durand, *Mutabilité urbaine, op. cit.* p. 185.

forme de consensus autour des aires de jeux : il est difficile de se positionner contre sans que ne soit opposés les droits de l'enfance. Ces espaces seraient alors les ressorts du desserrement de la ville : les aires de jeux pour mettre du jeu dans la ville pour produire du sens et une contemporanéité, indispensables à son bon fonctionnement.

Conclusion

Les aires de jeux pourraient être ces petits espaces du quotidien à partir desquels se déploie une ville inclusive, ouverte au changement et aux incertitudes. La démocratie locale y trouverait alors un terrain propice à son expression. Le travail prospectif des aménageurs sera d'autant plus facilité qu'il s'agira moins de spéculer sur un avenir par nature incertain que de s'ancrer dans le présent, de se contemporanéiser en assimilant les habitants dans le processus d'aménagement. En revanche, l'organisation de l'ensemble devra faire preuve de souplesse et d'agilité pour accepter les changements successifs et parfois antinomiques ou contradictoires. Nous pourrions alors parler d'aménagement en creux dans la mesure où ils laisseront une place à l'autre pour s'exprimer.

Nous avons vu comment Aldo Van Eyck s'est saisi de l'espace public à travers une réflexion qui incorporait des espaces de jeux à l'espace urbain, au point de tisser une toile sur toute la ville d'Amsterdam. Si les aménagements qu'il proposait se voulaient ouverts, nous avons toutefois remarqué que ses aménagements représentent une exception dans la conception des aires de jeux puisqu'elles sont intimement liées à la notion d'enfermement. Le jeu présente cette caractéristique majeure d'être une activité séparée par des limites de temps et d'espace précises et fixées à l'avance. L'enfance a, elle aussi, depuis le XVIII^e siècle, été traitée spécifiquement, avec la création d'institutions spécialement dédiées à l'éducation des enfants. Cette dynamique s'inscrit d'ailleurs dans le développement d'un néolibéralisme qui s'immisce dans tous les recoins de la vie des hommes, de la naissance jusqu'à la mort. Les aires de jeux sont des espaces de jeux consacrés aux enfants, ils se situent donc à la conjonction des grandes dynamiques d'enfermement des enfants et de cette caractéristique fondamentale du jeu qui consiste à être limité dans des espaces spécifiques, séparés du monde réel.

Ces premières observations nous ont conduit à considérer les limites des aires de jeux. S'engage alors un travail dialectique entre le dedans et le dehors, ce qui amène à considérer ce qui est à l'extérieur des aires de jeux. Nous avons donc porté notre attention à l'environnement des aires de jeux en cherchant à comprendre dans quels types d'espaces elles s'inscrivent. Nous avons alors distingué les aires de jeux qui se trouvent dans des parcs publics, des aires de jeux qui sont directement en prise avec la rue, entendue comme lieu qui n'est pas soumis à des conditions d'accès. Nous avons tenté de saisir comment chacun de ces types peut contribuer au développement et à l'éducation des enfants. Nous en avons également pointé les limites.

Nous avons ensuite porté notre regard sur la limite en tant qu'aménagement physique. Nous savons à présent qu'en fonction de la manière dont elles sont traitées, elles sont tantôt des barrières, tantôt des interfaces, parfois des possibilités. En situant nos propos, nous avons alors montré comment les différents acteurs de la ville se saisissent de la question des aires de jeux pour façonner l'espace urbain à leur main. Dans tous les cas, les aires de jeux démontrent l'action (ou l'inaction comme dans le cas du parc de la rue Jean Christofol) des pouvoirs publics, et les limites révèlent le type de gestion et les intentions qui se cachent derrière ces aménagements. Si les aires de jeux sont a priori destinées aux enfants pour qu'ils jouent, rencontrent leurs pairs, se développent physiquement... les aires de jeux sont aussi des lieux où s'expriment les tensions qui traversent la ville. Les aires de jeux entrent dans la compétition que se livrent les habitants d'un territoire pour se l'approprier dans les cas de gentrification par exemple. Il y a donc un double discours autour des aires de jeux. Le premier, celui qui vient d'emblée, revient à dire : « Nous nous occupons de nos enfants. » Le second consiste à marquer un territoire en produisant une mise en scène à travers des aménagements, pour manifester une présence. Ce double discours permet d'affirmer qu'il y a un glissement des aires de jeux « ilinx et mimicry » vers des aires de jeux « agôn », c'est-à-dire des aires de jeux qui sont totalement intégrées dans la compétition urbaine que se livrent des catégories d'habitants, mais aussi les territoires entre eux, dans cette course à l'attractivité métropolitaine.

Pour résumer, nous avons d'abord distingué les aires de jeux en fonction de leur environnement puis de leurs limites. Nous avons conclu que les aires de jeux les plus ambitieuses au plan éducatif sont les aires de jeux qui proposent des dispositifs implicites, c'est-à-dire sans clôture. Ces aires de jeux sont au nombre de trois sur les dix que compte le troisième arrondissement de Marseille, et elles sont toutes situées dans des zones où les enjeux immobiliers sont importants. La souplesse des aires de jeux, leur plasticité, en font des espaces facilement saisissables, que ce soit par la puissance publique ou par des habitants. Nous avons vu que deux modalités

d'intervention sont à distinguer : la première voit la puissance publique agir en tant que principal opérateur, la seconde est à l'initiative des habitants. Ces démarches cherchent chacune à valoriser leur territoire, mais les intentions sont tout de même quelque peu différentes. La puissance publique utilise principalement les aires de jeux à des fins de communication. Dans le cas des aires de jeux « nouvelle génération », elle cherche à promouvoir le territoire en l'équipant avec des installations attractives. L'amélioration du cadre de vie apparaît alors au second plan. La collectivité a d'ailleurs parfaitement saisi la force langagière des aires de jeux et sait les utiliser pour manifester sa présence dans des zones où les enjeux sécuritaires supplantent l'attractivité. L'amélioration du cadre de vie est en revanche l'objectif principalement recherché dans les cas où les habitants se saisissent d'une aire de jeux. Bien entendu, cette démarche participe de l'attractivité du quartier, mais n'est pas un but résolument recherché. Que le processus de gentrification s'explique par l'offre, dans le cas où la puissance publique est moteur, ou par la demande, dans le cas où ce sont les habitants qui saisissent des espaces pour les valoriser, le traitement, la gestion et l'entretien des aires de jeux montrent clairement qu'il s'agit d'espaces qui sont complètement intégrés aux processus de montée en gamme d'un quartier. Ils en sont même des attributs importants. Le néo-libéralisme s'empare donc de ces espaces, reléguant les préoccupations éducatives à un second plan.

Pour finir, nous avons essayé de voir en quoi les aires de jeux représentent un potentiel pour la ville contemporaine. Nous nous sommes alors appuyés sur le concept de mutabilité développé par Anne Durand en l'associant au jeu entendu comme « *un intervalle, un excès d'aisance dû à un défaut de serrage entre deux pièces et qui introduit l'imprévisible, un intervalle laissé entre deux pièces, leur permettant de se mouvoir librement.* »

Ainsi, si les espaces de confusion, de mou, sont importants pour le développement de l'enfant, ces espaces offrent aussi une respiration à la ville. L'exemple de l'aire de jeux de Bougainville est tout-à fait significatif. Cet espace possède toutes les caractéristiques essentielles de la mutabilité. Son aménagement est temporaire et les habitants sont associés à la démarche. L'absence de barrière pour limiter l'aire de jeux introduit un espace flexible, mouvant, fluide. Cela laisse de la place à l'imprévu, à l'aléatoire, au changement, pour répondre aux difficultés rencontrées par les gestionnaires, et notamment en termes de polychronie et de polyusages. L'aménagement peut intégrer le jeu, accueillir l'incertitude, et les aires de jeux pourraient être les premières pièces qui permettent de dégager rapidement des marges de manœuvres. La nouveauté qui en résulterait serait alors l'occasion de rompre avec le vieux paradigme de la planification pour instaurer de la nouveauté dans la production de l'espace, mais aussi dans sa gestion.

En conclusion, nous voyons que les aires de jeux peuvent recouvrir l'ensemble des catégories du jeu que nous avons relevées : mimicry, ilinx, agôn et alea. Ce sont des aménagements qui s'appuient essentiellement sur l'imagination et la création de sensation. Elles sont aussi les lieux d'expression des rivalités entre habitants ou entre territoires. Enfin, elles peuvent être ces espaces qui permettent de penser l'incertitude du futur en accueillant le présent. Ce dernier caractère semble d'ailleurs rejoindre une définition de l'éducation qui intègre implicitement cette notion d'incertitude, et selon laquelle la société doit pouvoir accueillir les enfants en tenant compte de ce qu'ils peuvent amener sans pour autant qu'ils détruisent ce qui a été entrepris et qui fait que le monde tient.

Finalement, il existerait donc un lien entre éducation et aménagement. L'incertitude liée à l'avenir est sans doute leur dénominateur commun.

L'éducation est longtemps restée cantonnée à la pédagogie et par conséquent reliée de façon quasi exclusive à l'enfance. L'étymologie du terme pédagogie nous éclaire sur ces liens puisque ce mot dérive du grec et signifie littéralement : accompagner l'enfant vers. L'éducation s'adressait donc à des adultes en devenir. Les nouvelles conceptions de l'enfance, et notamment la proposition, largement acceptée aujourd'hui, selon laquelle l'enfant est un individu à part entière, (et non pas seulement un cerveau), ont clairement fait bouger les lignes. Ainsi, à la suite des mouvements d'éducation populaire, les théories modernes en sciences de l'éducation considèrent l'éducation comme un parcours tout au long de la vie. Elle ne serait plus, alors, l'apanage des enfants, mais concernerait l'ensemble de la population.

En urbanisme et aménagement, le modèle de la ville fonctionnaliste et le principe de la séparation des fonctions est aujourd'hui largement remis en cause. Si ce modèle d'urbanisme a résolument marqué les territoires, la plupart des programmes actuels tentent d'inclure la mixité des fonctions. Si cette approche ne va pas sans poser de problèmes, particulièrement en termes de conflits, elle semble tendre vers les objectifs cruciaux de la durabilité en proposant : de limiter les déplacements, d'économiser l'énergie, d'ouvrir à de nouveaux modes de gouvernance, d'offrir davantage de mixité sociale et générationnelle...

Aussi pouvons-nous nous interroger quant à la spécialisation d'espaces éducatifs. Un certain nombre de dispositifs, comme par exemple les grandes cours de récréation ouvertes sur la ville du projet de groupe scolaire RUFFI, avec pour objectif une parfaite intégration dans les formes urbaines du Parc Habité, prouvent que ces problématiques sont désormais au centre des préoccupations. Ici, la sanctuarisation de l'école est interrogée par l'architecture, qui a conscience que les formes proposées impactent directement les usages et les représentations du monde. Elle propose donc une réflexion sur des espaces éducatifs intégrés. Si l'éducation est ici envisagée comme une fonction, peut-on, d'une autre façon, la considérer comme un support de production d'espaces publics ? Peut-on concevoir l'éducation comme un thème qui traverserait l'espace public pour offrir des solutions aux aménageurs et aux usagers ?

En admettant que l'éducation se pense aujourd'hui comme un parcours tout au long de la vie, et au moment où une réflexion sur l'ouverture des espaces éducatifs se pose dans la continuité d'une manière de penser la ville contemporaine durable, nous nous demandons quelle place la question éducative peut prendre dans la production des espaces publics. Cette interrogation concerne l'aménagement dans ces différentes phases : avant, pendant et après le projet. Aborder la question à travers ces trois temps nous incite à poser la question de l'éducation à l'espace public par l'espace public en nous inscrivant dans une logique de production d'espace. Autrement dit, quelles sont les techniques et les objets porteurs d'éducabilité qui peuvent être intégrés à la production de l'espace public ?

Bibliographie

- Alexander, Christopher. *Une Expérience d'urbanisme démocratique*. Seuil, 1976.
- Anquetin, Virginie, et Cécile Cuny. « La « parole des habitants » sous contrôle ? Compétition politique et participation citoyenne à Besançon et à Strasbourg ». *Métropoles*, no 19 (1 décembre 2016). <http://metropoles.revues.org/5358>.
- Arendt, Hannah. *Condition de l'homme moderne*. Paris : Calmann-Lévy, 2014.
- . *La Crise de la culture: huit exercices de pensée politique*. Collection folio Essais 113. Paris: Gallimard, 2000.
- . « La Crise de l'éducation ». In *La crise de la culture*, Gallimard., 380. Folio. Paris, 1989.
- Ariès, Philippe. *L'enfant et la vie familiale sous l'Ancien régime*. Nouv. éd. Points Histoire 20. Paris: Éd. du Seuil, 2014.
- Aristoteles, et Pierre Pellegrin. *Les politiques*. Paris: Flammarion, 2008.
- Authier, Jean-Yves, Virginie Bathellier, et Sonia Lehman-Frisch. « Éditorial ». *Les Annales de la recherche urbaine* 111, no 1 (2016): 3 4.
- Barthe Deloizy, Francine. *Parcs et jardins : étude de pratiques spatiales urbaines* (Les Mureaux-Saint-Germain-en-Laye). Paris 4, 1997. <http://www.theses.fr/1997PA040321>.
- Brown, Wendy. *Murs: les murs de séparation et le déclin de la souveraineté étatique*. Paris: Les Prairies ordinaires, 2009.
- Brown, Wendy,. *Les habits neufs de la politique mondiale: néolibéralisme et néo-conservatisme*. Paris: Prairies ordinaires, 2007.
- Burdette, Hillary L, et Robert C Whitaker. « Neighborhood playgrounds, fast food restaurants, and crime: relationships to overweight in low-income preschool children ». *Preventive Medicine* 38, no 1 (1 janvier 2004): 57 63. doi:10.1016/j.ypmed.2003.09.029.
- Caillois, Roger. *Les Jeux et les hommes: le masque et le vertige*. Éd. rev. et augmentée, [Nachdr.]. Collection Folio Essais 184. Paris: Gallimard, 2009.
- Castel, Robert. *Les métamorphoses de la question sociale: une chronique du salariat*. Impr. Collection Folio/Essais; 349. Paris: Gallimard, 2007.
- Certeau, Michel de, Luce Giard, et Michel Certeau. *Arts de faire*. Nouvelle éd. *L'invention du quotidien*, Michel de Certeau ; 1. Paris: Gallimard, 2010.
- Chabrol, Marie, Anaïs Collet, et Matthieu Giroud. *Gentrifications*. Paris: Amsterdam, 2016.
- Choay, Françoise. *Le Sens de La Ville*. Paris: Seuil, 1972.
- Cloutier, Marie-Soleil, et Juan Torres. « L'enfant et la ville : notes introductives ». *Enfances, Familles, Générations*, no 12 (2010): i xv. doi:10.7202/044389ar.
- Cogato Lanza, Elena. *De la différence urbaine: le quartier des Grottes/Genève. VuesDensemble*. Genève: Métis-Presses, 2013.
- Danic, Isabelle, Olivier David, et Sandrine Depeau. *Enfants et jeunes dans les espaces du quotidien*. Géographie soc. Rennes: Presses universitaires de Rennes, 2010.
- Dewitte, Jacques. « L'élément ludique de la culture. À propos de Homo Ludens de Johan Huizinga ». *TAP/Bibliothèque du MAUSS*, 10 novembre 2011, 172 210.
- Donzelot, Jacques. *Quand la ville se défait: quelle politique face à la crise des banlieues?* La couleur des idées. Paris: Seuil, 2006.
- Durand, Anne. *Mutabilité urbaine: la nouvelle fabrique des villes*, 2017.
- Eliade, Mircea. *Le sacré et le profane*. Nachdr. Collection folio Essais 82. Paris: Gallimard, 2009.
- Elsa Zotian. « Plaidoyer pour des villes propices au développement des enfants - Métropolitiques ». Consulté le 24 mars 2017. <http://www.metropolitiques.eu/Plaidoyer-pour-des-villes-propices.html>.
- Espaces et sociétés : revue critique internationale de l'aménagement, de l'architecture et de l'urbanisation / dir. publ. Serge Jonas. Paris: Éd. Anthropos, 1995. <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k5794590j>.

- Filippo, Laurent Di. « *Contextualiser les théories du jeu de Johan Huizinga et Roger Caillois* ». Questions de communication, no 25 (19 septembre 2014): 281-308.
- Foucault, Michel. *Histoire de la folie à l'âge classique*. Collection Tel 9. Paris: Gallimard, 2007.
- Foucault, Michel. *Surveiller et punir: naissance de la prison*. Collection TEL. Paris: Gallimard, 2008.
- Foucault, Michel. *Naissance de la biopolitique: cours au Collège de France, 1978-1979*. Hautes études. Paris: Gallimard : Seuil, 2004.
- Foucault, Michel. *Sécurité, territoire, population: cours au Collège de France, 1977-1978*. Hautes études. Paris: Seuil : Gallimard, 2004.
- Habermas, Jürgen. *L'Espace public: archéologie de la publicité comme dimension constitutive de la société bourgeoise*. Critique de la politique Payot. Paris: Payot, 1988.
- Heidegger, Martin. *Essais et conférences*. Collection Tel 52. Paris: Gallimard, 2001.
- Huizinga, Johan, et Cécile Seresia. *Homo ludens: essai sur la fonction sociale du jeu*. Photomech. Repr. Collection Tel 130. S.l.: Gallimard, 1988.
- Jacobs, Jane, Claire Parin, et Thierry Paquot. *Déclin et survie des grandes villes américaines*. Marseille: Éd. Parenthèses, 2012.
- Jansson, Mårit, et Bengt Persson. « *Playground planning and management: An evaluation of standard-influenced provision through user needs* ». Urban Forestry & Urban Greening 9, no 1 (1 janvier 2010): 33-42. doi:10.1016/j.ufug.2009.10.003.
- Jeanjean, Agnès, éd. *Habiter le temporaire: habitations de fortune, mobiles et éphémères. Techniques et culture* 56. Paris: Ed. de la Maison des Sciences de l'Homme, 2011.
- « *Jeux à l'aire libre* ». Le Monde.fr, 17 février 2015. http://www.lemonde.fr/m-perso/article/2015/02/17/les-nouvelles-aires-de-jeux_4574455_4497916.html.
- Lacadée, Philippe. *L'éveil et l'exil: enseignements psychanalytiques de la plus délicate des transitions, l'adolescence*. Psyché. Nantes: Cécile Defaut, 2007.
- L'Aoustet, Olivier, et Jean Griffet. « *Sharing Public Space: Youth Experience and Socialization in Marseille's Borely Park* ». Space and Culture 7, no 2 (1 mai 2004): 173-87. doi:10.1177/1206331203254041.
- Lapeyronnie, Didier, et Laurent Courtois. *Ghetto urbain: ségrégation, violence, pauvreté en France aujourd'hui*. Le monde comme il va. Paris: Laffont, 2008.
- Le Texier, Thibault. *Le maniement des hommes: essai sur la rationalité managériale*. Paris: La Découverte, 2016.
- Loukaitou-Sideris, Anastasia, et Athanasios Sideris. « *What Brings Children to the Park? Analysis and Measurement of the Variables Affecting Children's Use of Parks* ». Journal of the American Planning Association 76, no 1 (31 décembre 2009): 89-107. doi:10.1080/01944360903418338.
- Ménoret, Pascal. *Royaume d'asphalte: jeunesse saoudienne en révolte*. Paris Marseille: La Découverte, 2016.
- Nasio, Juan David. *Cinq leçons sur la théorie de Jacques Lacan*. Paris: Payot, 2006.
- Noschis, Kaj. « *La ville, un terrain de jeu pour l'enfant, Summary* ». Enfances & Psy no 33, no 4 (1 janvier 2007): 37-47.
- Noschis, Kaj. *Signification affective du quartier*. Collection « Sociologies au quotidien ». Paris: Libr. des Méridiens, 1984.
- Paquot, Thierry. *La Ville récréative. Enfants joueurs et écoles buissonnières*. Gallion: Infolio Editions, 2015.
- Pascale Garnier. « *Une ville pour les enfants : entre ségrégation, réappropriation et participation - Métropolitiques* ». Consulté le 21 mars 2017. <http://www.metropolitiques.eu/Une-ville-pour-les-enfants-entre.html>.
- Péguy, Charles. *Le Porche du mystère de la deuxième vertu*. Poésie. Paris: Gallimard, 1986.
- Perino, Odile. *Des Espaces pour jouer*. ERES, 2016.
- Platon. *La République*. 2. éd. corr. GF - Flammarion texte intégral 653. Paris: Flammarion, 2004.
- Refshauge, Anne Dahl, Ulrika K. Stigsdotter, et Nilda G. Cosco. « *Adults' motivation for bringing their children to park playgrounds* ». Urban Forestry & Urban Greening

11, no 4 (1 janvier 2012): 396-405. doi:10.1016/j.ufug.2012.06.002.

Riffaud, Thomas, Christophe Gibout, et Robin Recours. « *Skateparks : les nouveaux parcs de jeu pour enfants. Une analyse sociospatiale des sports de rue à partir du cas de la métropole Montpellier* ». *Les Annales de la recherche urbaine* 111, no 1 (2016): 30-41. doi:10.3406/aru.2016.3221.

Rivière, Clément. « « *Les temps ont changé* ». *Le déclin de la présence des enfants dans les espaces publics au prisme des souvenirs des parents d'aujourd'hui* ». *Les Annales de la recherche urbaine* 111, no 1 (2016): 6-17. doi:10.3406/aru.2016.3219.

Rousseau, Jean-Jacques, et André Charrak. *Émile, ou, De l'éducation*. Paris: Flammarion, 2009.

Saint-Exupéry, Antoine de. *Le petit prince*. Folio junior ed. spéciale. Collection folio junior 453. France: Gallimard, 1995.

Sirota, Régine. « *L'enfance au regard des Sciences sociales* ». *AnthropoChildren*, 7 janvier 2012. <http://popups.ulg.ac.be/2034-8517/index.php?id=921>.

Smith, Neil. *The new urban frontier: gentrification and the revanchist city*. London: Routledge, 1996.

Sonia Curnier. « *Programmer le jeu dans l'espace public ?* » - Métropolitiques. Consulté le 21 mars 2017. <http://www.metropolitiques.eu/Programmer-le-jeu-dans-l-espace.html>.

Talen, E, et L Anselin. « *Assessing Spatial Equity: An Evaluation of Measures of Accessibility to Public Playgrounds* ». *Environment and Planning A* 30, no 4 (1 avril 1998): 595-613. doi:10.1068/a300595.

Tsoukala, Kyriaki. *Les Territoires urbains de l'enfant*. Paris: L'Harmattan, 2007.

Veltz, Pierre, et Sandra Moatti. « *“L'industrie est dans les métropoles !”* | Cairn.info ». *L'Économie politique*, no 68 (4 novembre 2015): 7-19.

Vulbeau, Alain. « *Éditorial* ». *Spécificités*, no 3 (s. d.): 5-6.

Whyte, William Foote. *Street corner society: la structure sociale d'un quartier italo-américain*. Paris: La Découverte, 2007.

Film et radio

L'amour existe (1960). Consulté le 31 juillet 2017. <http://www.imdb.com/title/tt0208683/combined>.

« *Ville de demain : une ville intelligente ?* » France Culture. Consulté le 24 mai 2017. <https://www.franceculture.fr/emissions/la-methode-scientifique/ville-de-demain-une-ville-intelligente>.

