



HAL
open science

Améliorer la ville par le jeu et les loisirs ? Pistes de réflexion

Léonard Conroy

► **To cite this version:**

Léonard Conroy. Améliorer la ville par le jeu et les loisirs ? Pistes de réflexion. Sciences de l'Homme et Société. 2019. dumas-02393490

HAL Id: dumas-02393490

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-02393490>

Submitted on 4 Dec 2019

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.

Enfants qui jouent dans les rues de New York
Photographie de Helen Levitt, 1939

Améliorer la ville par le jeu et les loisirs ?

Pistes de réflexion

Léonard Conroy

Sous la direction
d'Emeline Hatt

Mémoire de Master 2

« Transition des métropoles et
coopération en Méditerranée »

Année 2018-2019

Institut d'Urbanisme et
d'Aménagement Régional

Université d'Aix-Marseille

IUAR
Institut d'urbanisme et
d'aménagement régional
Aix - Marseille

Aix*Marseille
université
initiative d'excellence

Remerciements

Tout d'abord, je voudrais remercier Emeline Hatt pour sa direction éclairée.

Je remercie Emmanuel Matteudi pour avoir créé cette année de Master 2 riche en voyages et en expériences de toutes sortes pour une formation non-conventionnelle. C'est une année que je n'oublierai pas.

Je voudrais aussi remercier Camille Le Floch, Elody Boudon, Adyb Bourahli, Julie-Anne Hibon, Elin Pezzini, Joey Phrakornkham, et toute l'équipe de Planèd-Ecovia pour leur accueil chaleureux et leur accompagnement patient tout au long de mon stage.

Je remercie aussi Sophie Barbotin, grâce à qui ma scolarité à l'IUAR et celle de tant d'autres est tellement plus facile. Je remercie également tous les enseignants et les administrateurs de l'IUAR grâce à qui j'ai tant appris pendant mes deux années de master.

Enfin, je tenais à remercier Othmane Djebbar pour son écoute et ses conseils avisés.

Table des matières

| | |
|--|-----------|
| Introduction | 5 |
| <i>Problématique</i> | 6 |
| <i>Plan</i> | 7 |
| <i>Méthodologie et choix des cas d'étude</i> | 8 |
| <i>Sources</i> | 9 |
| I. L'apparition des aires de loisirs urbaines | 10 |
| 1) <i>L'émergence de la notion de loisirs</i> | 10 |
| 2) <i>Les loisirs dans les grands modèles d'urbanisme</i> | 12 |
| a. Chez les urbanistes progressistes | 12 |
| b. Chez Le Corbusier | 15 |
| 3) <i>Les aires de jeux : un objet théorique abouti</i> | 17 |
| a. Le jeu et ses fonctions | 17 |
| b. La conception utilitariste des espaces de loisirs | 21 |
| c. Les aires de jeux : un objet de design urbain à destination des enfants | 23 |
| d. La ville comme terrain de jeux | 29 |
| II. Quelle intégration des loisirs dans la fabrique contemporaine de la ville ? | 30 |
| 4) <i>Le cas de Marseille</i> | 31 |
| a. Les documents d'urbanisme | 31 |
| b. Le projet du parc de Bougainville | 35 |
| c. Le projet du parc de la Jarre | 38 |
| d. Un aménagement ludique récent : l'Ombrière du Vieux Port | 40 |
| e. Bilan de l'approche marseillaise des loisirs | 41 |
| 5) <i>Le cas de Nantes</i> | 43 |
| a. Les documents d'urbanisme | 43 |
| b. Le réaménagement du parc des Capucins | 47 |
| c. Le réaménagement du square Elisa-Mercoeur | 49 |
| d. Bilan de l'approche nantaise des loisirs | 51 |
| III. La ville ludique : définir un nouveau modèle | 52 |
| 6) <i>L'utilisation variable du jeu comme outil théorique</i> | 52 |
| a. Ville garantie contre ville innovante | 52 |
| b. Le « nudge » ou l'incitation insidieuse | 53 |
| c. Définition de la ville ludique | 54 |
| d. Quels liens avec la ville créative ? | 58 |
| 7) <i>Le jeu au service d'une ville inclusive et accessible</i> | 60 |
| a. Développer le jeu pour améliorer l'inclusion sociale | 60 |
| b. Penser l'accès au jeu pour tous | 62 |
| Conclusion | 65 |
| Sources | 66 |
| Bibliographie | 67 |

Introduction : les espaces de loisirs en ville

Aujourd'hui, les aires de loisirs sont si nombreuses qu'il vient rarement à l'esprit de questionner leur fonction et la place qu'elles occupent dans la ville. Pourtant le design et l'aménagement de ces espaces peut être révélateur de l'état d'esprit de leur commanditaire. Certains de ces espaces sont localisés au cœur de la ville alors que d'autres se situent à sa périphérie. Avec un minimum d'aménagements, comme des sentiers de randonnée ou des bouées pour délimiter des zones de baignades, des espaces naturels peuvent aussi se transformer en vastes espaces de loisirs. A Marseille, le Parc des Calanques pourrait entrer dans cette catégorie. Mais pour la plupart des grosses agglomérations, les espaces de loisirs seront nécessairement complètement artificiels.

En fonction du type d'activité pratiquée, un espace de loisir peut prendre des formes très variées : jardin public, terrain de sport, lieu culturel, plage, terrain de jeux, entre autres. Certains peuvent être privés, alors ils ne relèvent plus des politiques publiques. En France, la plupart de ces espaces relèvent du domaine public, ce qui induit qu'ils soient accessibles à tous, au moins en théorie.

En France, ce que l'on désigne généralement sous l'appellation « aire de loisirs » est un grand parc ou jardin public dans lesquels se trouvent des terrains de sport, des aires de jeux pour enfants, des pelouses, parfois un étang ou un lac artificiel, quelques équipements ludiques, parfois un amphithéâtre pour des spectacles de plein air. Ce type d'espace a été standardisé avec le temps, on y retrouve souvent les mêmes équipements ce qui laisse une impression familière de déjà-vu. Cette standardisation n'est pas propre à l'objet que constituent les espaces de loisirs, il s'agit d'une grande tendance dans l'urbanisme contemporain. Pourtant, les acteurs de l'urbanisme, élus, bureaux d'études, architectes, paysagistes, décident parfois de changer de route ou de modèle de référence, ce qui permet de faire varier les formes. Au-delà du public ciblé, c'est surtout les modèles théoriques utilisés comme référence qu'il est intéressant d'étudier. Car les grandes théories de l'urbanisme et les grands modèles architecturaux accordent chacune et chacun une place spécifique aux loisirs et au jeu. Tantôt élément central, tantôt accessoire, cette position est révélatrice de la considération que leur portent les aménageurs et les responsables politiques.

Au-delà d'apporter des éclairages sur le fonctionnement des politiques publiques d'aménagement, l'intérêt d'étudier les espaces de loisirs s'explique par leurs multiples fonctions sociales : se détendre, se dépenser, apprendre, se rencontrer, se mettre au vert, puiser l'inspiration. Pour les enfants, le jeu est un des moyens d'expressions qu'ils préfèrent. Dans ces territoires dédiés à la récréation, ils peuvent s'exprimer (presque) sans limite. Dans les grandes villes comme Paris, les jardins publics et les aires de loisirs sont si prisées qu'ils sont pris d'assaut par toute la population dès le premier rayon de soleil.

Il convient de distinguer d'un côté les loisirs destinés aux visiteurs du territoire, les touristes, de ceux destinés à la population locale. Toutefois, cette distinction n'est pas toujours pertinente car certains lieux ou espaces, comme les salles de spectacle et les cinémas, peuvent se destiner aux deux types de publics. La démultiplication des loisirs, et par conséquent des espaces qui leur sont dédiés, implique de se poser la question de savoir à qui s'adressent ces espaces. En effet, le type de loisir accueilli est un choix qui comporte des implications politiques et économiques.

La particularité d'un espace de loisir est qu'il n'apporte pas de bénéfice direct au contraire d'un espace dédié à l'économie ou à la circulation, par exemple. On pourrait penser qu'un espace de loisir coûte sans rapporter (ou beaucoup moins). Il consomme du foncier et nécessite des investissements financiers pour sa réalisation. Les bénéfices existent bien mais ils sont à chercher dans les apports indirects : amélioration du cadre et de la qualité de vie pour les résidents et les visiteurs, attractivité renforcée pour le quartier ou la ville, gains démographiques, ouvertures de commerces et consécutivement, développement économique, possibilité de communiquer sur ces atouts pour la commune. Les espaces de loisirs sont donc un rouage essentiel dans une ville équilibrée.

Problématique

Comment l'expérience ludique peut-elle modifier la perception de l'espace urbain ? Comment passe-t-on d'une ville qui intègre les aires de loisirs comme un élément secondaire dans sa composition à une ville qui se pense avant tout comme une ville ludique, dès le commencement de son processus de planification et d'aménagement ?

Comment, historiquement, les bâtisseurs des villes (architectes, urbanistes, ingénieurs, paysagistes, décideurs politiques) ont-ils intégré la question des loisirs dans

leurs desseins ? En questionnant les modèles érigés en références par les aménageurs, il est possible de percevoir la vision qui se dessine derrière les projets urbains. A défaut de pouvoir être considérées comme des « villes ludiques » à part entière, certaines grandes villes font le choix d'intégrer plus d'espaces de loisirs et d'ajouter des éléments ludiques au cœur d'espaces purement fonctionnels. D'autre part, la tendance à l'uniformisation des grandes villes du monde (en particulier dans le monde occidental) transforme les villes pionnières en modèles à suivre pour les autres. Il conviendra aussi de savoir si les espaces de loisirs servent aussi un autre propos ou une autre fonction dans l'esprit des aménageurs.

A travers ce travail, nous chercherons à établir comment les modèles théoriques qui encouragent la diffusion des loisirs en ville ont été adoptés dans deux grandes villes françaises : Marseille et Nantes, et à quel niveau d'adoption. Nous accorderons une place particulière au modèle de la « ville ludique », parce qu'il ouvre un champ des possibles encore plus vaste. Les villes ludiques existent-elles ? De quelle manière des grandes villes françaises telles que Marseille ou Nantes peuvent-elles se prévaloir d'appartenir à ce nouveau modèle et dans quelles proportions ? Toutes ces questions se présentent comme annexes face à un questionnement plus vaste, qui replace l'humain dans son rapport à l'espace de la ville :

Dans une société où ils sont des éléments incontournables de la vie quotidienne, le jeu et les loisirs peuvent-ils constituer un levier pour repenser l'organisation des grandes villes ?

Plan

Dans une première partie, nous questionnerons la notion de loisir. De son émergence à son intégration dans les grands modèles d'urbanisme, notamment dans les modèles progressistes et modernistes. Nous aborderons aussi les aires de jeux, un espace particulier dans la ville qui, parce qu'il a été abondamment étudié par les urbanistes, les anthropologues et les architectes, a permis de faire avancer la réflexion générale sur la place du jeu — et au-delà des loisirs — au sein de la ville.

Dans une seconde partie, nous verrons comment les modèles d'aménagements ludiques et récréatifs ont été utilisés dans l'aménagement des grandes villes du monde. Grâce à deux cas d'études : Marseille et Nantes, nous verrons ensuite quelle forme ont pu

prendre les espaces de loisirs dans les grandes villes françaises. A travers l'étude de la communication officielle, nous verrons quels discours ont accompagné la promotion de ces aménagements.

Dans notre troisième partie, nous tenterons d'apporter une définition de la « ville ludique », un nouveau modèle théorique en cours d'élaboration. Nous le comparerons à d'autres modèles conceptuels : la « ville garantie » développée par le sociologue Marc Breviglieri et la « ville créative » développée par le théoricien de l'urbanisme Richard Florida. Enfin, nous essayerons de voir comment les aménagements ludiques peuvent se mettre au service d'une ville inclusive et accessible. Nous chercherons à voir comment les aménagements de proximité peuvent être utilisés pour améliorer le cadre de vie dans les quartiers défavorisés. Nous verrons aussi comment la « ludification » de l'espace public peut permettre en même temps une amélioration de l'accessibilité pour tous.

Méthodologie et choix des cas d'étude

Pour analyser les politiques et les pratiques urbanistiques en matière d'intégration des loisirs en ville, nous mettrons en place une approche comparée à partir de l'étude de deux grandes villes françaises de taille comparable : Marseille et Nantes.

Le choix de Marseille s'explique en premier lieu par la proximité que nous avons avec ce sujet mais aussi parce qu'il s'agit d'une ville atypique dans sa sociologie et dans sa gestion de l'urbanisme. La ville comprend une population importante et un centre urbain très dense dépourvu de grand parc urbain. Le centre-ville est aussi peuplé par une population défavorisée, pour qui le budget accordé aux loisirs est restreint. Les évolutions récentes de la métropole sudiste ont favorisé le développement économique et l'amélioration de l'offre en logement en faveur des milieux sociaux aisés. Seuls quelques monuments ont émergés mais plutôt à destination des visiteurs, afin d'améliorer l'attrait de la « destination Marseille ». Cependant, Marseille comporte aussi des avantages importants liés à sa situation géographique : au bord de la mer Méditerranée et adossée à de nombreux massifs dont le célèbre Parc des Calanques. Ces atouts lui permettent de développer une offre très vaste à destination des sportifs, locaux et visiteurs.

Dans le contexte marseillais, surtout dans le centre-ville, le développement d'espaces de loisirs à destination des résidents devient un enjeu de premier plan. Comment les projets d'urbanisme récents, tels que le Plan Grand Centre-ville ou Euroméditerranée, prennent-ils en compte les espaces de loisirs ?

Au contraire, Nantes est une ville volontariste qui réfléchit depuis longtemps au cadre de vie qu'elle propose à ses habitants. Depuis quelques années, les nouveaux aménagements urbains : les quais de la Loire, le réaménagement du square Elisa Mercoeur, les machines de l'île, entre autres, s'inscrivent dans une vision d'ensemble qui fait de Nantes une ville « récréative ». Ces aménagements s'accompagnent d'évènements culturels et artistiques, notamment « Le Voyage à Nantes » qui se déroule chaque été et qui propose une série d'installations et d'expositions. Aménagements et évènements décrivent un parcours qui donne à voir et à vivre la ville d'une manière nouvelle, plus éveillée.

Quel est le niveau d'équipement actuel de la ville de Nantes en matière de loisirs ? Comment entreprend-elle la construction de nouveaux équipements, et à quels endroits ? Comment et pourquoi la ville a-t-elle entrepris ce tournant en faveur des espaces de loisirs et de récréation ? Quels en sont les résultats aujourd'hui ? Nantes est-elle une ville pionnière ou s'inspire-t-elle d'autres modèles déjà établis ?

Pour chacune de ces deux villes, nous chercherons à déterminer quels sont les modèles cités en référence lors de l'aménagement de nouveaux espaces de loisirs. Pour cela, nous étudierons deux projets de créations ou d'extension de parc urbain, un dans chaque ville. Au préalable, nous verrons quelle est la place accordée aux espaces et aux équipements de loisirs dans leurs documents d'urbanisme. Ainsi, nous pourrions voir à quelle étape du processus sont-ils intégrés et sous quelles modalités.

Sources

Pour chacun de ces terrains d'étude, nous analyserons les documents d'urbanisme dans un premier temps : Plan local d'urbanisme (PLU et PLUi), notamment le rapport de présentation, le projet d'aménagement et de développement durable (PADD), les orientations d'aménagement et de programmation (OAP), le règlement et le zonage. Dans un second temps, nous étudierons des projets d'espaces de loisirs, en particulier des jardins

publics récemment aménagés. Pour une meilleure compréhension des velléités des aménageurs, nous consulterons les avant-projets réalisés par les cabinets d'architecture ou les paysagistes qui en assurent la maîtrise d'ouvrage. De la même manière nous étudierons des aménagements à visée ludique récemment introduits dans les deux villes.

Nous porterons une attention particulière aux discours produits pour promouvoir ces aménagements auprès du public, dans la communication officielle et dans la presse. L'intérêt d'étudier ces discours est d'obtenir des indications sur les motivations explicites et implicites qui président aux choix des aménagements.

I. L'apparition des aires de loisirs urbaines

1) L'émergence de la notion de loisirs

A première vue, le loisir peut être considéré comme un aspect facultatif de la vie quotidienne, sa partie luxueuse et plaisante, à l'image du dessert dans un repas équilibré. Dans cette logique, il en serait de même de la fonction urbaine qui lui est associée, et qui devrait être reléguée loin derrière les autres « grandes » fonctions urbaines : l'habitat, l'économie, l'administration, les transports. Mais cette réflexion rapide ne tient pas longtemps face à ce constat : les loisirs et les distractions sont omniprésentes dans notre vie de tous les jours. De même, les espaces dédiés aux loisirs, aux sports, à la culture ou aux activités récréatives se trouvent partout dans les grandes villes occidentales.

Historiquement réservés aux classes sociales privilégiées, la noblesse et la bourgeoisie, les loisirs se démocratisent au milieu du XXe siècle, conjointement à l'émergence du temps libre. En effet, c'est à cette époque qu'apparaissent les congés payés (dont le nombre s'accroît progressivement à partir de la première semaine accordée en 1936) mais aussi le second jour de repos hebdomadaire, le passage à la semaine de 45 heures (contre 75 auparavant), et la retraite pour tous (Dumazedier, 1962). Dès lors, les loisirs occupent une place qui ne cesse de grandir dans les préoccupations de l'ensemble des catégories sociales. En parallèle, les évolutions technologiques qui se poursuivent tout au long de la période contemporaine font apparaître de nouvelles formes d'activités récréatives : radio, cinéma, télévision, musique enregistrée, en plus de faire évoluer les formes qui existaient déjà : concerts, compétitions sportives, spectacle vivant, etc.

Ce qui explique le succès des loisirs c'est qu'ils constituent une libre participation sociale, en opposition à la participation sociale obligatoire : le travail, le foyer et la famille. Les trois fonctions majeures du loisir sont le délassement, le divertissement et le développement personnel. La nature des loisirs varie beaucoup en fonction des publics et des groupes sociaux. Certains vont préférer le sport, d'autres les sorties culturelles, d'autres les jeux ou le bricolage. Seules certaines compétitions sportives majeures ou certaines oeuvres culturelles semblent remporter l'adhésion du plus grand nombre. Pour Henri Lefèbvre, le loisir comme le besoin de fiction ou même le voyage, démontrent le besoin de s'évader. Pendant le temps accordé à ces activités récréatives, l'humain se plonge dans une réalité alternative qui le distrait de sa réalité quotidienne souvent considérée comme monotone. Cela prouve aussi le besoin de distanciation afin de mieux appréhender les difficultés de la vie courante.

En 1962, le loisir est déjà devenu une réalité sociale incontournable, à tel point que Dumazedier s'interroge sur l'émergence d'une « civilisation du loisir¹ ». Presque soixante ans après, la place des loisirs n'a cessé de croître avec l'augmentation du temps libre, la diffusion de masse des oeuvres de fiction et l'apparition des nouvelles technologies : ordinateur, jeux vidéo, internet, téléphones portables etc. Aujourd'hui, on peut légitimement se demander si les obligations intangibles, réduites à leur part congrue ne constituent pas une ponctuation obligatoire au milieu de la consommation de divertissements de tous types. Et encore, il est devenu possible de se divertir en se déplaçant dans les transports en commun par exemple, voire pendant les temps de pause qui ponctuent la journée de travail.

Les progrès technologiques ont aussi amélioré la mobilité des ménages, ce qui a contribué à l'accession de tous aux loisirs. En effet, jusque dans les années 1960, les équipements sportifs et récréatifs de proximité ne sont pas répandus dans toutes les villes. Par conséquent l'amélioration des réseaux de transports en commun (bus, tramway, train, métro, etc.) et le développement des modes de transport individuels (voiture, vélo, deux-roues motorisés) ont permis aux ménages d'accéder à des équipements plus lointains. Un rapport ministériel de 1967 indique que 75 % des déplacements en voiture sont des déplacements de loisirs (Denèfle, 2015).

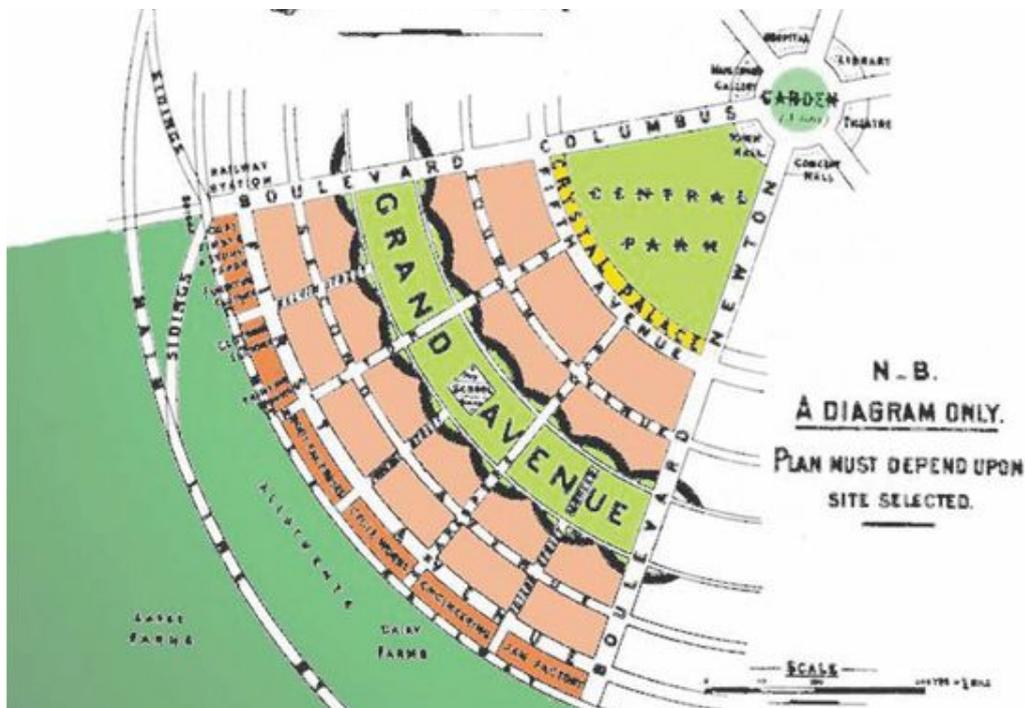
¹ Joffre Dumazedier, *Vers une civilisation du loisir*, Editions du Seuil, Paris, 1962

A partir des années 1990, l'arrivée des nouvelles technologies a modifié le rapport aux loisirs, les humains passent de plus en plus de temps devant des écrans : télévision, ordinateurs, téléphones portables, tablettes jeux vidéo, y compris les enfants. Au contraire, les loisirs d'extérieur ont perdu en popularité, même s'ils restent largement pratiqués. Pour les aménageurs, cela suppose de faire évoluer les formes et les modes de faire pour rendre les aires de loisirs plus attractives pour un public toujours plus exigeant. Comment les premières aires de loisirs ont été imaginées par les grands théoriciens de l'urbanisme ? Comment ont-elles évolué ensuite pour aboutir aux formes actuelles ?

2) *Les loisirs dans les grands modèles d'urbanisme*

a. Chez les urbanistes progressistes

Dans le modèle de la cité-jardin mis au point par Ebenezer Howard dans son ouvrage *Tomorrow : A Peaceful Path to Real Reform*² (1898), des terrains de récréations sont intégrés au sein d'un large parc central de forme circulaire. Autour de ce parc se



Plan de la cité-jardin d'Ebenezer Howard, le parc central accueille les loisirs

Source : Howard, 1898

² Ebenezer Howard, *Tomorrow : A Peaceful Path to Real Reform*, Ed. Swann Sonnenschein, Londres, 1898

trouvent les grands bâtiments publics : hôtel de ville, administrations, hôpital, bibliothèque, musées, salle de concert, théâtre. D'autres terrains de jeux sont intégrés dans l' « avenue médiane », un grand parc en forme d'anneau destiné à accueillir les écoles et à servir d'espace vert de proximité pour les habitants de la cité. Ainsi, la prise en compte des espaces de loisirs ou de récréation est effective malgré une compréhension lacunaire de son intérêt social. Dans l'esprit du théoricien, les cités-jardins sont conçues pour être bâties en pleine campagne, chaque ville étant ceinte d'une banlieue agricole. La nature est donc omniprésente, à l'intérieur de la ville comme à l'extérieur (Choay, 1965).

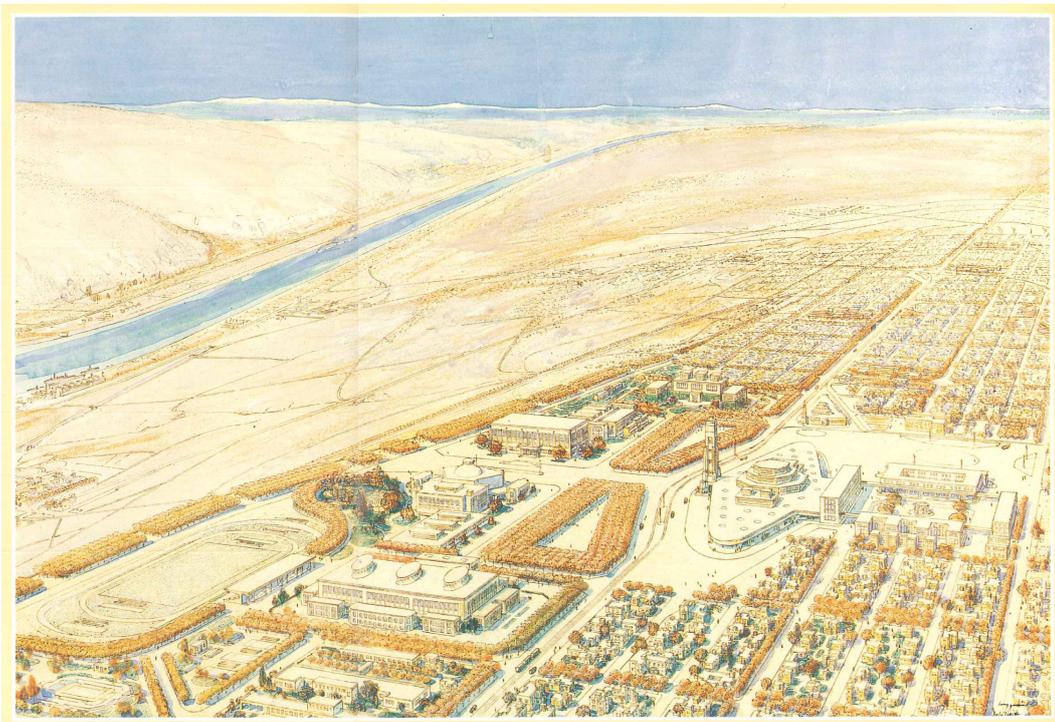
Tony Garnier va plus loin que son contemporain britannique. Il est l'un des premiers théoriciens à systématiser l'intégration d'espaces de loisirs au sein des villes. Dans *La ville industrielle*, l'utopie urbanistique qu'il rédige entre 1901 et 1904, il propose une cité industrielle de 35 000 habitants toute en verre et en béton. Les grandes fonctions urbaines y sont séparées, sur le modèle de la cité-jardin développé par Howard. Autour d'un cours d'eau (condition préalable à l'établissement d'une ville), Garnier positionne une ville et une usine principale, séparées l'une de l'autre par une voie ferrée. Sur les hauteurs sont placés les établissements médicaux, à l'abri des vents et des pollutions. Les habitations sont organisées en îlots agrémentés d'espaces verts ouverts à tous. Les voiries s'intègrent à ces espaces non bâtis et permettent de circuler dans la ville dans toutes les directions. Les voies s'organisent en quadrillage régulier, l'artère principale étant celle qui mène à la gare ferroviaire. Au centre de la ville il regroupe l'ensemble des établissements publics, qu'il sépare en trois groupes :

- Les administrations et salles d'assemblée. Ce groupe comprend les bureaux et services de la municipalité, des salles de réunion, des bâtiments d'archives municipales, des salles polyvalentes pouvant être utilisées pour réunir les habitants à l'occasion d'assemblées générales, de concerts ou de projections cinématographiques. Il s'agit ici surtout d'événements à caractère officiel, où la dimension récréative apparaît comme secondaire. Il est possible que Garnier n'identifie par le caractère divertissant du cinéma à cette date.

- Les collections. Ce groupe comprend les musées (botanique, histoire naturelle), les archives historiques, les bibliothèques et salles de lecture attenantes, les espaces d'exposition.

- Les établissements sportifs et de spectacle. Ce dernier groupe comprend l'ensemble des établissements à caractère récréatif de la ville. Il s'agit donc des espaces que l'on pourrait qualifier d' « espaces de loisirs ». La liste dressée par Garnier donne une idée précise des loisirs qui sont couramment pratiqués à son époque :

- une salle de spectacles et d'auditions (1 900 places)
- un amphithéâtre sur le modèle antique pour les spectacles en plein air
- des gymnases
- un établissement thermal qui comprend des piscines chaudes et froides, salles de massage, salles de repos, douches, restaurant, salle d'escrime, pistes d'entraînement
- des terrains de sport et de jeux pour la pratique du football, du tennis, des courses cyclistes, des courses à pied, du lancer de poids, de disque, de javelot et des autres disciplines olympiques.



La cité industrielle de Tony Garnier

Source : Garnier, 1904

Dans la conception de Tony Garnier, les écoles sont rassemblées en certains points stratégiques de la ville. Les écoles primaires mixtes (qui couvrent toute la scolarité obligatoire, c'est-à-dire de 6 à 13 ans, jusqu'au certificat d'études) sont idéalement positionnées en fonction de la population environnante. Elles sont agrémentées de jardins dans la rue qui les dessert et de cours aménagées pour la récréation. Les établissements d'enseignement secondaire sont rassemblés côte-à-côte à l'extrémité de la ville (Choay, 1965).

Entre autres réalisations, Tony Garnier est connu pour être l'architecte de la cité des Etats-Unis à Lyon, où il reprend une grande partie de ses préconisations. Toutefois, le réalisme économique l'a contraint à dessiner une forme urbaine plus dense : les habitations sont rassemblées au sein de petits immeubles collectifs. Les logements sont destinés à des ménages à faibles revenus, principalement des ouvriers et des petits employés. Les rues piétonnes, les espaces verts et l'artère centrale destinée à accueillir le tramway ont bien été réalisés. En ce qui concerne les espaces dédiés aux loisirs, le projet initial de Garnier prévoyait l'aménagement de terrains de jeux, de bains publics, d'un square. La construction démarre en 1921 mais n'est achevée qu'en 1934, le délai s'expliquant par le manque de moyens financiers alloués. Le projet est réduit des quatre cinquièmes, par manque de terrain disponible à l'urbanisation. Par conséquent, tous les équipements prévus au départ ne sont pas réalisés, il ne reste des espaces de loisirs que les jardins collectifs et quelques petits espaces verts, dont un square agrémenté de jeux pour enfants. Les évolutions ultérieures du quartier, en particulier sa réhabilitation en 1985, n'ont pas altéré le quartier tel qu'il avait été réalisé, peu de nouveaux espaces de jeux ont été aménagés. Le quartier reste donc essentiellement résidentiel (Musée Tony Garnier).

b. Chez Le Corbusier

Pour Le Corbusier, les espaces de récréation constituent une composante importante des villes puisqu'ils doivent servir aux hommes à se « recréer ». Il s'agit d'une des quatre grandes fonctions urbaines qu'il identifie, les trois autres sont habiter, travailler et circuler. Il prône le rapprochement des espaces résidentiels, économiques et de loisirs afin de diminuer le temps perdu dans les déplacements, tout en théorisant une nette séparation des fonctions urbaines au sein de l'espace urbain. Les loisirs font partie des

services de proximité qui doivent être immédiatement accessibles aux habitants des nouveaux quartiers qu'il dessine. Les autres services de proximité sont pour lui les commerces, les services collectifs d'assainissement, les espaces de repos (Le Corbusier, 1924).

Les espaces verts permettent de répondre à un objectif triple : ils servent d'aire de repos et d'espaces de récréation tout en améliorant l'esthétique de la ville. Les jardins publics instaurent aussi des espaces de respiration à l'intérieur des villes, ce que la formule « soleil, espace, verdure » résume assez bien. La verdure permet de faire rentrer la nature au cœur des territoires urbains. Sans être spécifique, Le Corbusier situe les activités sportives, les loisirs et autres jeux au sein de ces grands espaces de verdure. A proximité de la Maison radieuse de Rezé, dans l'agglomération nantaise, un parc de trois hectares a été réalisé en 1953, soit en même temps que la construction de l'édifice. La taille de ce parc a été doublée quelques années après, passant à 6 hectares. Au sein du parc, les aménagements réalisés comprennent un étang qui sert à la pratique de la pêche, un terrain de football à destination des adolescents, des bancs pour se reposer ou surveiller les jeux d'enfant. Plus tard, une aire de jeux pour les enfants plus jeunes est ajoutée. Bien que géré et entretenu par la copropriété de la Maison radieuse, le parc est entièrement ouvert et



**Maquette du « plan Voisin », projet de transformation de Paris
Le Corbusier, 1925**

accessible à tout le monde. Parce qu'il sert aussi d'espace de rencontre, le parc est un élément important dans la vie des locaux, même si les usages et les types de public qui le fréquentent ont évolué (Denèfle et. al., 2015).

La considération du Corbusier pour les loisirs, qu'il lie étroitement aux espaces de repos et de verdure, est à rapprocher d'une vision hygiéniste de l'espace. Les loisirs ne sont pas pour lui une fin en soi mais un moyen d'améliorer la santé et le bien-être (physique et psychique) des individus. L'objectif sous-jacent est l'amélioration de leur productivité au travail. Sans utiliser la formulation d'aujourd'hui, Le Corbusier considère aussi que les espaces de verdure apportent des services écologiques. Par conséquent, il place les espaces verts au cœur de ses compositions urbaines. Ainsi, malgré une considération assez faible pour les loisirs en tant que tels, il existe dans les desseins du Corbusier le potentiel pour les développer au sein des grands espaces publics qu'il prévoit. Il existe aussi une aire de jeux pour jeunes enfants sur le toit de la Maison radieuse.

3) *Les aires de jeux : un objet théorique abouti*

a. Le jeu et ses fonctions

Le jeu à lui seul constitue un objet d'étude illimité tant la diversité des formes, l'ancienneté de sa pratique et la diversité de ses outils sont étendues. Pourtant quel qu'il soit : jeu de société, jeu de plein air, jeu vidéo, il fait toujours appel aux mêmes mécanismes. Il instaure une réalité parallèle le temps de sa pratique, il comporte des règles définies, un point de départ et un objectif ultime que chercheront à atteindre les joueurs.

Dans son essai, *Homo Ludens*³, Johan Huizinga à l'essence du jeu. Il considère que le jeu est à l'origine de la culture et qu'il en est un élément indissociable. Huizinga définit le jeu de la manière suivante :

« Le jeu est une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie, mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie, et d'une conscience d'être autrement que dans la vie courante⁴. »

³ Johan Huizinga, *Homo Ludens : Essai sur la fonction sociale du jeu*, Gallimard, Paris, 1951

⁴ *Ibid.*

Cette définition très large englobe tous les types de jeux. Roger Caillois propose de préciser cette définition en fonction de six critères indiscutables que doit posséder une activité pour relever du jeu. Elle doit être :

- libre (pas contrainte)
- séparée (délimitée dans le temps et dans l'espace selon des modalités définies à l'avance)
- incertaine (le déroulement n'est pas prédéterminé à l'avance)
- improductive (ne produit pas de richesse)
- réglée (dotée de règles et de conventions définies et consensuelles entre les joueurs)
- fictive (s'inscrit dans une réalité parallèle⁵).

Roger Caillois considère que l'essai de Huizinga ne permet pas de comprendre les mécanismes internes aux jeux parce qu'il omet d'établir une classification des jeux par typologie. Il propose une classification selon quatre grandes familles de jeux :

- **Compétition.** L'objectif est ici de repousser ses limites personnelles et de se mesurer aux autres, ce qui implique une recherche de performance. Il s'agit des courses, lutttes, disciplines de l'athlétisme, boxe, escrime, football, des compétitions sportives en général, billard, dames, échecs, etc.
- **Chance (ou hasard).** L'objectif est de provoquer une réaction spontanée face à un paramètre aléatoire ou simplement de confier son destin de joueur entre les mains de ce paramètre. Il s'agit des comptines, des pile ou face, des paris, de la roulette, des loteries, de certains jeux de cartes, des labyrinthes et de l'ensemble des jeux de hasard en général.
- **Simulacre.** L'objectif est de transcender les codes et les normes pour entrer dans une autre réalité ou moquer la réalité. Il s'agit des imitations, des mimes, des jeux d'illusion, des tours de magie, des poupées, des déguisements, du théâtre, des arts du cirque, etc.

⁵ Roger Caillois, *Les Jeux et les Hommes*, Gallimard, Paris, 1958

- Vertige. L'objectif est de se confronter à son environnement avec un facteur de risque connu (vitesse, hauteur, équilibre par exemple). Les jeux de vertige produisent aussi de l'adrénaline recherchée par les joueurs. Il s'agit des tournis, des manèges, des balançoires, des danses, des attractions de fête foraine, du ski, de l'alpinisme, de la voltige, des sports de glisse, des sports aquatiques etc. (Caillois, 1958).

Ces familles ne sont pas hermétiques, un jeu peut appartenir à plusieurs familles en même temps. Ainsi, une compétition de skateboard appartient à la fois à la famille du vertige et à celle de la compétition. Un concours de théâtre d'improvisation relève à la fois de la compétition, du simulacre et de la chance de par les thématiques tirées dans le chapeau. Cette classification des familles de jeux repose sur l'élément responsable du plaisir dans leur pratique. C'est la chance qui procure le plaisir au joueur de cartes, le vertige qui procure des sensations lors de l'escalade d'un arbre ou d'un rocher, l'esprit de compétition qui pousse les enfants à se mesurer les uns aux autres ou le goût du simulacre qui les motive à se déguiser.

Caillois établit ensuite un autre classement, interne à chaque famille, en fonction de deux paramètres : le degré de *paidia* ou de *ludus*. Le terme de *paidia* renvoie à la « puissance primaire d'improvisation et d'allégresse » soit le plaisir provoqué par le jeu. Le terme *ludus* décrit le « goût de la difficulté gratuite ». Un manège procure autant de plaisir qu'une descente à skis, toutefois le premier ne requiert aucune compétence technique pour l'apprécier. Au contraire, certains jeux et activités sportives nécessitent d'accomplir une phase plus ou moins longue d'apprentissage afin d'apprécier pleinement leur potentiel ludique. Par conséquent, le manège est classé du côté de la *paidia* alors que le ski de descente est classé du côté du *ludus* (Caillois, 1958).

Pour Roger Caillois, les autres critères tels que le matériel, le nombre de joueurs, l'environnement où il prend place, permettent de décrire les jeux mais sont insuffisants pour les classer. Les jeux peuvent nécessiter du matériel ou seulement la parole, voire le regard comme les devinettes ou les jeux d'observation. Un jeu peut être solitaire ou engager un grand nombre de joueurs comme dans le cas des jeux d'extérieurs type chat perché ou poule-renard-vipère. Un jeu peut se jouer sur la table du salon, devant un ordinateur ou en plein air. Certains jeux n'ont pas de gagnants et peuvent se poursuivre

jusqu'à l'infini (même s'ils comportent toujours des conditions de victoire théoriques, impossibles à atteindre dans les faits), d'autres jeux ne durent que quelques secondes.

Le processus créatif à l'origine du jeu est parfois plus important que le jeu lui-même. La philosophe Barbara Formis établit une analogie entre les fonctions du jeu et celles de l'art dans la société contemporaine.

« Le processus de construction de l'oeuvre est analogue à une expérience ludique, puisque le jeu partage des qualités avec la notion même d'art. On peut en nommer au moins quatre : la gratuité, l'autonomie, l'imagination et le plaisir. Comme l'art, le jeu est une activité libre de contraintes matérielles, entièrement autotélique (il est à lui-même sa propre fin), il s'appuie sur la fiction inventive et procure une certaine satisfaction. Autrement dit, le jeu est, comme l'art, synonyme de liberté⁶. »

Le jeu serait donc aussi important que l'activité créative, voire même une manière d'exprimer sa créativité, dans les limites fixées par ses règles. En tant que tel, il acquiert un caractère fondamental dans la vie de tous les jours. Parfois on joue sans s'en apercevoir. De la même façon que l'on gribouille pendant un coup de téléphone, on peut jouer à deviner la couleur de la prochaine voiture que l'on croisera ou la composition d'une salle de classe. On peut poser des questions pour provoquer une réaction chez son interlocuteur plus que pour connaître la réponse. Ces éléments anodins, issus de l'intuition créative spontanée, rappellent que le jeu est omniprésent dans la société humaine.

Dans la vie des enfants, le jeu est un moteur du quotidien : il constitue la base de leur apprentissage et de leur mode de fonctionnement. C'est grâce au jeu qu'ils apprennent les formes, les couleurs, les animaux, les lettres et les nombres. Grâce à jeu qu'ils développent les potentiels de leur corps et de leurs mouvements. Grâce au jeu toujours qu'ils forment leur rapport aux autres, qu'ils apprennent l'empathie ou font travailler leur imagination. Dès leur première projection dans l'espace, les enfants vont transformer au moyen de leur imagination, les espaces qu'ils occupent en vastes terrains de jeu. Même les aires de jeux prévues à cet effet sont rapidement détournées pour devenir le support à d'autres jeux. Ainsi, on distingue trois phases dans l'appropriation des jeux par les enfants : une phase fonctionnelle où ils apprennent à utiliser les jeux dans les limites des usages réfléchis, une phase technique dans laquelle ils apprennent à maîtriser parfaitement les jeux

⁶ Barbara Formis, « L'art en jeu », dans Vincent Romagny (ed.), *Anthologie des aires de jeux d'artistes*, Infolio, En Crausaz, 2010

et une phase sociale où le jeu, assimilé, devient un support à d'autres jeux issus de l'imagination infantile. Par exemple, des enfants se mettent rapidement à jouer à chat perché sur des balançoires et des toboggans⁷.

b. La conception utilitariste des espaces de loisirs

A l'exception des bâtiments culturels et des salles de sport fermées, la plupart des espaces de loisir constituent des espaces de respiration à l'intérieur des villes. Sous la forme de parcs, jardins ou terrains de sport extérieurs, ils sont aussi des espaces verts, vertueux pour la biodiversité et contre les îlots de chaleur urbains. Au Japon, un pays connu pour la fréquence des catastrophes naturelles qui s'y déroulent et pour la violence des conflits passés, les aires de jeux détiennent aussi la fonction de servir de lieu de rassemblement dans les dispositifs d'évacuation de la foule. Ainsi, le nombre et l'emplacement des aires de jeux a été rationalisé non seulement en fonction des bénéfices récréatifs, mais aussi en fonction des bénéfices sécuritaires. Pour des raisons similaires, le nombre d'aires de jeux est très important dans les villes qui ont été détruites au cours de la Seconde Guerre mondiale, telles que Londres ou Berlin. Après la Seconde Guerre Mondiale, une autre fonction du jeu est mise en avant dans la conception des aires de jeux : la fonction thérapeutique. Le jeu a vocation à soigner les traumatismes psychologiques des enfants, de même, la vision des jeux d'enfant permet de soigner les maux des adultes. Il s'agit aussi de se concentrer sur l'avenir pour faire face à un passé douloureux.

Le psychologue allemand Karl Groos (*Die Spiele der Tiere*, 1898⁸), en particulier, est connu pour avoir développé une vision instrumentaliste du jeu d'enfants. En suivant sa théorie, l'aire de jeux a vocation à contrôler et canaliser les enfants pendant leur temps libre tout en préparant une main d'oeuvre docile pour la suite. La conception des aires de jeux contemporaine à sa pensée leur confère une fonction purement utilitariste. Le premier modèle d'aire de jeux est celui du « playground ». Il s'est développé dans un premier temps en Allemagne au milieu du XIXe siècle, sous l'égide de Friedrich Fröbel. Le pédagogue pousse à l'aménagement de ces espaces ludiques à proximité des écoles pour développer les bonnes manières des enfants et leur sens du fair-play. Ce modèle d'aires de

⁷ Marjory Allen (Lady of Hurtwood), *Planning for Play*, The MIT Press, Cambridge (Massachusetts), 1968

⁸ Karl Groos, *Die Spiele der Tiere*, G. Fischer, Iéna, 1896

jeux s'est rapidement diffusé et perfectionné aux Etats-Unis. Les premiers playgrounds adoptent des formes similaires et comprennent tous les incontournables balançoires, toboggans, bascules et bacs à sable. La standardisation de ce type d'équipement permet sa diffusion rapide à travers les grandes villes d'Europe et des Etats-Unis, et même dans certains pays d'Asie comme le Japon (Romagny, 2019).

L'objectif est de canaliser l'énergie des enfants, de les contrôler, le jeu n'est perçu que pour sa vocation éducative à la manière d'un dressage. Ces aires de jeux sont censées stimuler l'apprentissage de l'enfant au moyen de gestes répétitifs et prévisibles. Souvent installées dans les quartiers pauvres, ces aires de jeux préparent implicitement les enfants à devenir une main-d'oeuvre docile. Dans les grandes villes du nord-est américain, les aires de jeux sont construites à proximité de terrains de basketball, un sport né à la même époque et qui répond aux mêmes besoins de canalisation et de contrôle des classes laborieuses. C'est pourquoi ils sont installés en priorité dans les quartiers pauvres : les « ghettos » (appelés aussi « inner cities ») afro-américains, irlandais, juifs, asiatiques ou latinos. D'un autre côté, elles représentent les seuls espaces de loisirs au sein de ces



Le « playground » de la 9th Street à Brooklyn, 1941

Source : New York City Department of Parks Photo Archives

territoires déshérités. L'architecture de ces playgrounds se limite à un vaste rectangle grillagé-clôturé, dans lequel s'insèrent les équipements ludiques et quelques bancs pour les accompagnateurs. Ces terrains de jeux que l'on peut toujours observer aujourd'hui sont dépourvus de qualités paysagères et esthétiques. Il ne reste que le corps de l'aire de jeux : les équipements et le mobilier urbain rudimentaire. Le basket-ball est né à la même époque, pour des raisons similaires. Ainsi, terrains de basket-ball et playground se côtoient dans les « inner cities » : des quartiers communautaires ou ghettos noirs, juifs, irlandais, latinos ou asiatiques (Descamps et Vacheron, 2013).

c. Les aires de jeux : un objet de design urbain à destination des enfants

Au sein des espaces de loisirs, l'aire de jeux occupe une place particulière puisqu'elle se destine avant tout aux enfants. Or, l'essentiel de la ville n'est pas construit pour cette catégorie de la population. Tous les espaces dédiés à la vie économique, politique et administrative ne les concernent pas où en de rares occasions. Les voies de circulation les concernent dans la mesure où ils en sont des usagers mais ils y sont rarement seuls (et seulement en tant que passagers dans le cas des véhicules motorisés et des transports en commun). Seules les écoles et certains espaces récréatifs qui leurs sont dédiés entièrement : jardins publics, terrains de sport, et surtout les aires de jeux.

Après la guerre, le modèle du playground est remis en question, conjointement aux études sur la psychologie infantile. Ces nouveaux modèles proposent un design et des aménagements qui ont pour but de stimuler la créativité de l'enfant. Pour cela, ils proposent un environnement riche et des aménagements doux et non restrictifs. Souvent intégrée à un espace de verdure, l'aire de jeux a aussi la fonction de mettre l'enfant au contact de la nature, si artificielle soit-elle. Car un constat est fait depuis le milieu du XIXe siècle : la nature manque dans les grandes villes. Les humains ont perdu le contact avec la terre nourricière. C'est ce qui explique l'apparition des grands parcs urbains. Toutes les grandes théories d'urbanisme prennent en compte cet élément dans les villes qu'elles dessinent. L'évolution des aires de jeux se fait selon plusieurs impulsions, à plusieurs endroits du monde.

Un nouveau modèle place le retour du rapport à la matérialité de la terre et du vivant au cœur de son projet. Au Danemark, le paysagiste Carl Theodor Sorensen invente un nouveau type de terrain de jeux : l'« adventure playground ». Celui-ci se compose d'une vaste étendue végétalisée, notamment pourvue de bosquets d'arbres, au sein de laquelle les enfants peuvent laisser libre cours à leur imagination. Ces terrains sont dépourvus de jeux classiques (balançoires, toboggans, etc.), les enfants jouent avec la terre, des bâtons qu'ils ramassent, bâtissent des cabanes avec du bois, des briques et des clous. Plus de 1 000 adventure playgrounds ont été aménagés, principalement en Europe du Nord et en Amérique du Nord (Shier, 1984). L'objectif est de permettre un jeu sans limites, qu'elles soient physiques ou créatives. Toutefois, les détracteurs de ce modèle arguent de sa dangerosité et son aspect de terrain vague. Pour des raisons de sécurité, un tel aménagement devrait être soumis à la surveillance d'un adulte aujourd'hui.

L'architecte néerlandais Aldo Van Eyck a eu un impact considérable sur l'évolution des aires de jeux. Longtemps proche de l'école moderniste et notamment du Congrès International d'Architecture Moderne (CIAM), il s'en détache progressivement parce qu'il juge que l'école moderniste a tué la créativité. Van Eyck est l'un des fondateurs du mouvement architectural « Team X » qui se présente comme la nouvelle avant-garde. Tout au long de sa carrière passée à dessiner des aires de jeux (commencée dans les années 1950) il met au point un nouveau modèle qui favorise la créativité et stimule l'imagination des enfants. Dans ces espaces, les jeux ont des formes minimalistes mais peuvent être interprétés et ré-appropriés à volonté. Les compositions de Van Eyck ne hiérarchisent pas les éléments : pierres arrondies, barres de fer pour se suspendre, bac à sable de grande dimension, etc. Selon sa propre volonté, ses compositions sont facilement détournables de leur fonction première, selon sa propre volonté. Une barre de tractions peut devenir le support d'une cabane lorsqu'on y accroche une pièce de tissu, un dôme d'escalade peut se transformer en aire de pique-nique, les exemples ne manquent pas. Même si elles sont au départ destinées aux enfants, ses aires de jeux sont ouvertes à tous et profitent à l'ensemble des usagers de la ville. L'absence de barrières pour séparer l'aire de jeux du reste de l'espace urbain est représentative de cette volonté⁹.

⁹ Aldo Van Eyck, « Sur le design des installations de jeu et l'aménagement des aires de jeux », dans Vincent Romagny (Ed.), *Anthologie des aires de jeux d'artistes*, Infolio, En Crausaz, 2010

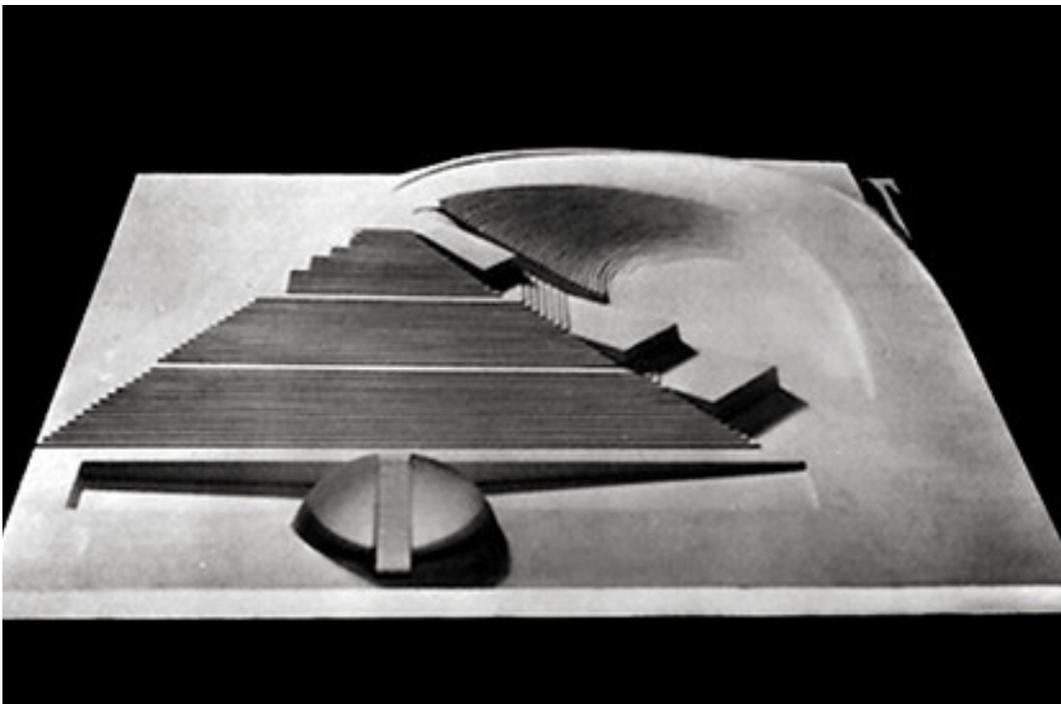
Au cours de son oeuvre, Aldo van Eyck s'est attelé à couvrir la ville d'Amsterdam d'aires de jeux. Son objectif est de parvenir à un maillage complet, composé de grandes aires de jeux et de minuscules ne comprenant qu'un seul agrès ou équipement. De cette façon, « la possibilité donnée à l'enfant de découvrir son corps en mouvement est alors optimale dans la ville ». L'objectif est aussi de rationaliser le jeu des enfants. L'architecte admet que celui-ci est incontrôlable par essence puisque les enfants sont capables de se saisir de tout et tous les terrains pour y assouvir leurs pulsions ludiques. En leur proposant des aires de jeu partout, cela facilite le travail de surveillance, améliore leur sécurité contre les dangers urbains et permet de mettre en place plus facilement les services de nettoyage. Il fait une analogie entre les équipements ludiques et le mobilier urbain : en ville, croiser des équipements ludiques sur son chemin doit devenir aussi fréquent que croiser un banc ou une poubelle. Mettant sa réflexion en pratique, Aldo van Eyck a dessiné plus de 700 aires de jeux, la grande majorité d'entre elles dans la seule ville d'Amsterdam. Seulement une petite centaine a survécu jusqu'au début du XXIe siècle (Oudenampsen, 2010).



Aire de jeux de Buskenblaserstraat à Amsterdam, dessinée par Aldo Van Eyck, 1955

Source : Archives Municipales d'Amsterdam

D'autres architectes et designers, influencés par l'évolution de la recherche en psychologie infantile, ont participé à l'évolution des modèles d'aires de jeux. L'architecte-paysagiste japonais-américain Isamu Noguchi est à l'origine d'un nouveau modèle de terrain de jeux appelé « playscape ». Le premier projet qu'il développe en ce sens, la « Playmountain » date de 1933. Cette oeuvre prend la forme d'une pyramide d'un côté, avec des marches très rapprochées et un set de grandes marches, et d'un arc de cercle en forme d'amphithéâtre de l'autre côté. L'aire de jeux propose aux enfants son relief et ses formes originales comme support à leurs interactions. En son centre, elle contient un toboggan, rare concession au modèle classique du playground. Un bassin en bas de la



Maquette de la « Playmountain » d'Isamu Noguchi, 1933

Source : Isamu Noguchi Foundation and Garden Museum, New York

pyramide est destiné à accueillir des jeux d'eau. Trop novatrice pour son époque, la Playmountain n'est pas réalisée. Plus tard, Noguchi propose d'autres aires de jeux qui continuent d'utiliser les modulations du terrain comme support ludique. Pyramides, pentes artificielles, buttes et tunnels. L'objectif de Noguchi est d'encourager l'improvisation des enfants et les gestes spontanés, en opposition aux pratiques de son époque dans la conception de terrains de jeux. D'autres équipements qu'il dessine visent à familiariser les

enfants avec des notions complexes : les balançoires deviennent des pendules géants, un toboggan circulaire permet d'expérimenter la force centrifuge, etc. (Romagny, 2019 ; Judah, 2016).

Les aires de jeux de Noguchi rappellent celles de Van Eyck par les formes géométriques utilisées : dômes, triangles, barres pour grimper ou se suspendre. En pionnier incompris, les dessins de Noguchi n'ont jamais été réalisés de son vivant aux Etats-Unis à une exception près : une aire de jeux à Atlanta en 1976. Toutefois, celle-ci épouse de formes plus classiques, plus compatibles avec l'état d'esprit des aménageurs et les habitudes du public. *Playscapes* est ainsi agrémentée de toboggans, de balançoires et de bascules, en plus d'un dôme et de sets de barres pour grimper ou s'accrocher. D'autres projets d'Isamu Noguchi ont été réalisés dans d'autres pays du monde. Au Japon, il a signé plusieurs aires de jeux, notamment *Kodomo no Kuni*, dans la ville de Yokohama. Au-delà des aires de jeux, Noguchi a réalisé un nombre important de jardins publics. A Paris, le *Jardin de la Paix*, devant le siège de l'UNESCO a été réalisé d'après ses plans. A Sapporo, au Japon, il réalise le *Parc Moerenuma*.

Plus récemment, à partir de la fin des années 1960, l'architecte japonais Mitsuru Senda a fait de la conception d'aires de jeux son activité principale. Les aires de jeux de Senda sont basées sur des formes géométriques, à l'instar de celles de Van Eyck ou de Noguchi, mais avec une nette préférence pour les formes circulaires. Il favorise aussi la recherche du vertige, tel que théorisé par Roger Caillois. Ses aires de jeux se composent ainsi de tunnels très longs, de toboggans géants, de ponts suspendus, de dômes en forme de toile d'araignée. La filiation avec le mouvement de la « Team X » apparaît assez clairement mais Senda ne se coupe pas des agrès et équipements classiques pour autant. Il utilise les toboggans, les bascules et les balançoires régulièrement dans ses compositions. L'autre particularité de son travail est la recherche de l'harmonie visuelle dans les formes et les matériaux. Ses compositions constituent des ensembles unifiés et cohérents : certaines aires de jeux se présentent comme une seule pièce de dimensions colossales. Il traite les aires de jeux comme des oeuvres architecturales à part entière. Parmi ses réalisations notables : l'aire de jeux du Mont Ryozen à Fukushima, l'aire de jeux de Shinkawa ou le parc de jeux d'Atagoyama à Kofu. Son oeuvre prolifique a essaimé aux

quatre coins du pays. Senda a ensuite édulcoré son oeuvre pour pouvoir la vendre dans le monde entier (Romagny, 2019).



Aire de jeux d'Atagoyama, à Kofu, Mitsuru Senda, 1972

Source : The Playground Project, 2016

Les pionniers tels que Van Eyck, Noguchi ou Senda ont fait des émules et de nombreux artistes ou architectes ont entrepris de dessiner des aires de jeux. Aujourd'hui, les aires de jeux d'artistes peuvent être vues dans un grand nombre de métropoles du monde. Certains cabinets d'architectes ou de design urbain se sont même spécialisés dans la réalisation de ces équipements.

Dans les années 1990, les normes de sécurité pour les aires de jeux deviennent plus restrictives. En France, c'est le décret du 10 août 1994 qui fixe l'obligation pour les concepteurs d'aires de jeux collectives de respecter les normes de sécurité sous peine de sanction administrative ou pénale. Ce décret est complété par un autre le 18 décembre 1996. Les normes à respecter sont publiées et mises à jour dans le journal officiel. Elles comprennent, entre autres, des dispositions sur les pointes, arrêtes et angles visibles, sur la

matière du sol pour prévenir les chutes, sur les émissions de substances chimiques, sur la stabilité et la durée de vie des matériaux utilisés, sur les trajectoires dans les toboggans et les balançoires, etc¹⁰. Des dispositions légales similaires ont été introduites dans les autres pays industrialisés. Ces nouvelles lois, sans cesse précisées, rassurent les parents sur les risques encourus par leurs enfants lorsqu'ils jouent en extérieur. D'un autre côté, cela encadre strictement la production des aires de jeux et limite la créativité de leurs concepteurs. Le risque est que cela produise une standardisation de ce type d'équipements, qui perdraient leur attrait aux yeux des enfants par la même occasion, puisqu'ils produiraient un sentiment de déjà-vu.

d. La ville comme terrain de jeux

L'enfant perçoit instinctivement l'espace de la ville comme un territoire de potentialités. Il s'agit d'un environnement qu'il ne connaît pas et qui présente de nombreux attraits et invitations à l'expérimentation. Lorsqu'il se retrouve seul — c'est-à-dire au moins libre de ses mouvements — pour la première fois dans la ville, il bondit de joie et court dans tous les sens. L'espace qui s'offre à lui devient alors un immense terrain de jeux qu'il devra explorer dans un premier temps. Ce monde infini peut lui apparaître comme menaçant mais c'est la curiosité et le désir de jouer qui priment chez les jeunes enfants. L'enfant joue dans l'espace public même si celui-ci n'est pas toujours adapté à devenir un terrain de jeu (Breviglieri, 2015). C'est pourquoi il peut être tentant pour les responsables de l'urbanisme de définir les zones où le jeu pourra (et devra si c'était possible) être pratiqué.

Lorsqu'il accompagne l'enfant, le parent est parfois amené à dévier de sa trajectoire, souvent prévisible et guidée par la nécessité (travail, école, santé, courses, etc.) pour accompagner l'enfant dans son mouvement. Par la multitude des objets, des lieux et des ambiances, la ville est un territoire qui prête à confusion. L'enfant teste et questionne les fonctionnalités de son environnement, il détourne les objets au gré de son imagination et de ses inspirations ludiques. Ainsi c'est par l'enfant que la structure normative de l'espace urbain peut être, temporairement, remise en question. Son rôle d'éducateur oblige

¹⁰ Décret n° 94-699 du 10 août 1994 fixant les exigences de sécurité relatives aux équipements d'aires collectives de jeux, consulté sur legifrance.gouv.fr le 25 août 2019

l'accompagnateur à inculquer les règles et les normes aux enfants : le détritit est sale, la rue est dangereuse à traverser, la fleur est jolie et elle sent bon (Breviglieri, 2015).

Très vite, les espaces dangereux ou inadaptés sont retirés de la liste des terrains de jeux et d'expérimentations potentiels pour les enfants. Il ne leur reste plus que les espaces protégés et prévus à cet effet : parcs et jardins, terrains de sport, promenades, aires de jeux et dans une certaine mesure les trottoirs et les bâtiments publics.

En grandissant et en acceptant les normes, les adultes ont perdu le goût pour l'incertitude du jeu. Pourtant, ne doit-on pas voir dans le succès des industries du divertissements et des loisirs le besoin des adultes de retourner à cet état d'insouciance ? Les films, les séries télévisées, les jeux-vidéos, les romans, les bandes-dessinées sont devenus des objets de consommation courants pour toutes les classes d'âge. Le sport, les jeux de société et les jeux de plein air continuent d'être pratiqués par les adultes lors de soirées ou pendant leurs vacances. Et surtout, les voyages qui sont devenus un rite de passage dans la vie de tout un chacun — même si la dimension d'incertitude qu'ils détenaient a considérablement diminué — sont un bon moyen de se mettre dans une situation où les règles et normes du quotidien deviennent caduques. Le temps du séjour, ce sont d'autres règles qui s'appliquent, celles du tourisme (Dumazedier, 1962).

II. Quelle intégration des loisirs dans la fabrique contemporaine de la ville ?

Dès les premières études sur les bénéfices des loisirs, les grandes villes du monde occidental se dotent de jardins publics et de terrains de sport. Après la Seconde Guerre Mondiale, alors que le mouvement moderne gagne en influence, les pratiques en terme d'aménagement commencent à évoluer. Se nourrissant de la « Team X » et des autres mouvements d'avant-garde architecturaux, qui eux-mêmes se nourrissaient des dernières avancées en matière de psychologie du développement, certaines villes adoptent des formes radicales alors que d'autres continuent de privilégier les modèles traditionnels. En France, les deux influences coexistent, parfois à l'intérieur d'une même ville. Certaines villes se couvrent d'équipements ludiques et sportifs alors que d'autres les ajoutent au

compte-goutte. Comment aujourd'hui la planification et les grands projets urbains des grandes villes françaises intègrent-ils la question des loisirs et du jeu ?

Pour répondre à cette question, nous allons étudier le cas de deux grandes villes : Marseille et Nantes. L'étude de ces deux villes française est loin de constituer une cartographie aboutie de la prise en compte des loisirs et du jeu dans l'aménagement des villes contemporain. Toutefois, en choisissant deux villes aux profils aussi différents, il est possible de faire ressortir de grandes tendances. En plus de comparer les deux villes entre elles, cette partie s'attachera à analyser les différences entre les orientations d'aménagement, leurs traductions dans le règlement et le zonage et les résultats sur les aménagements de loisirs ou ludiques effectivement produits. A l'aune de cette analyse, le discours officiel de la municipalité pourra être correctement décrypté.

4) Le cas de Marseille

a. Les documents d'urbanisme

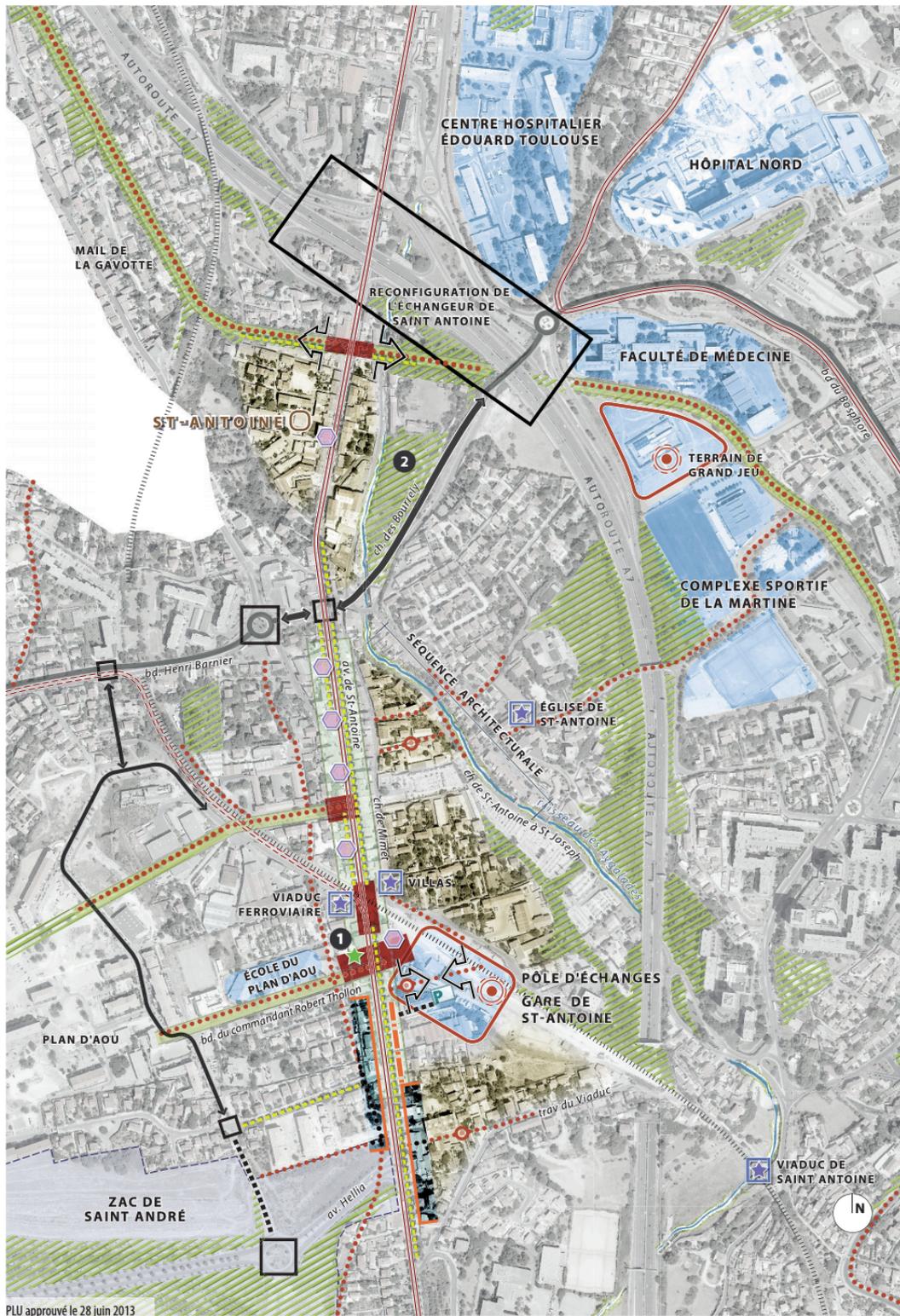
Le plan local d'urbanisme de la ville de Marseille a été approuvé le 28 juin 2013 et modifié quatre fois. La dernière modification date d'avril 2018, elle vise à prendre en compte les prescriptions du plan de prévention des risques d'inondations (PPRI) de la vallée de l'Huveaune, approuvé en 2017. Dans le rapport de présentation, la rade Sud, qui correspond à l'ensemble des plages du Prado, de la Pointe Rouge et des parcs Borély et du Prado est identifiée comme un « pôle de loisirs » métropolitain. Or, si cet ensemble permet effectivement une grande diversité dans les pratiques sportives et récréatives, il est aussi localisé dans une zone très favorisée de la ville à cet égard : les quartiers les plus favorisés. De manière générale, l'offre en loisirs est assez mal répartie sur le territoire municipal. En plus de la rade Sud, si l'on tient compte de l'ensemble constitué par le stade du Vélodrome, le parc Chanot et le complexe sportif René Magnac, le 8e arrondissement de Marseille concentre l'essentiel de l'offre. Les autres arrondissements du sud de la ville, notamment le 7e, et ceux de l'est, 9-10-11e, sont également bien lotis alors que les arrondissements du centre et du nord de la ville souffrent de carences dans ce domaine, ce qui est identifié dans le rapport comme un axe d'amélioration.

Les documents d'urbanisme de la ville de Marseille comportent peu de mentions des espaces dédiés aux loisirs. Dans le projet d'aménagement et de développement durable

(PADD), les espaces de loisirs sont pris en compte dans le chapitre intitulé : « Marseille, ville des proximités : une offre d’habitat et un bon niveau de services urbains pour tous les Marseillais », ce qui correspond au chapitre dédié à l’habitat et au cadre de vie. Dans la vision du PADD, les espaces de loisirs sont intégrés à des grands parcs métropolitains qui doivent être répartis de manière équilibrée sur le territoire. Le document mentionne plus précisément les équipements suivants : plaines sportives, stades, parcs de loisirs, terrains de jeux, piscines. Toutefois, parmi les parcs urbains destinés à devenir des grandes aires de loisirs seuls trois sont identifiés comme « à créer ou à conforter ». L’un d’entre eux est l’ensemble constitué du parc Borély et des plages du Prado, déjà largement équipé. Les deux autres sont situés à La Barasse, à l’est de la ville, et à La Savine, au nord de la ville. Ils sont tous deux à créer. Par contre, le PADD identifie douze « pôles d’équipements métropolitains », à créer, moderniser ou conforter. Certains d’entre eux correspondent à de grands équipements culturels ou sportifs, les autres sont des grands équipements administratifs. Le document prévoit aussi le renforcement des espaces publics et des espaces de verdure, ce qui peut induire une augmentation des aménagements récréatifs.

Les orientations d’aménagement et de programmation (OAP) font mention d’« espaces de loisirs à créer, conforter ou améliorer ». Ces espaces correspondent à des parcs et jardins de proximité déjà existant, comme le parc de la Calade pour l’OAP n°1 Saint-Louis ou le jardin Barnier pour l’OAP n°3 Verduron - Sud Canalet - Canal de Marseille. D’autre part, les OAP prévoient la requalification ou la création de grands équipements sportifs, comme des terrains de grands jeux (OAP n° 2 Saint-Antoine ; OAP n° 4 Saint-Jérôme). Sur la couverture de la L2, la nouvelle rocade de contournement qui permet de relier facilement l’est au nord de la ville sans passer par le centre, les aménagements paysagers et récréatifs sont au cœur du projet d’aménagement. C’est notamment le cas pour le secteur Font Vert / Picon Busserine qui fait l’objet d’une OAP (n°19). Dans celle-ci, une « plaine des loisirs » côtoie une « Maison des familles et des associations ». L’ensemble des aménagements de la L2 créent une vaste continuité piétonne dans laquelle se trouvent de nombreuses aires de jeux, espaces de loisirs et équipements sportifs d’extérieur. La cohérence d’ensemble pousse à la réalisation

d'aménagements similaires sur les nouveaux tronçons. Les derniers à avoir été réalisés sont situés entre les quartiers de Air Bel et Saint-Jean-du-Désert.



OAP n° 2 : Saint-Antoine

Source : PLU de Marseille, Orientations d'aménagement, 2013

Le zonage et le règlement mentionnent les espaces de loisirs dans plusieurs types de situation.

- Un zonage NT (sous-zonage des zones N, zones naturelles) rassemble les « secteurs d'espaces naturels aménagés pour les loisirs et les activités touristiques comprenant les plages ».

- Un zonage UGE correspond aux zones urbaines destinées à accueillir de grands équipements. Les « pôles culturels et de loisirs » sont inclus dans ce zonage.

- Un zonage UV correspond aux zones urbaines vertes et se destine spécifiquement à des espaces récréatifs : « Les zones UV regroupent des espaces dont la fonction écologique, la qualité paysagère et la vocation récréative ou sportive doivent être préservées et mises en valeur afin d'assurer la qualité de vie des citoyens ». Il comprend un sous-zonage. Les zones UV1 concernent des espaces stratégiques, d'un point de vue environnemental ou récréatif, à l'échelle de l'ensemble des bassins-versants. Il s'agit donc des équipements les plus importants. Les zones UV2 correspondent aux principaux parcs publics. Les zones UV3 rassemblent les espaces à vocation sportive ou de loisirs. Pour ce zonage, l'ensemble des dispositions réglementaires sont au service de l'amélioration de la qualité et de l'accessibilité des espaces concernés.

Certaines zones spécifiques, comme le quartier de La Capelette ou la Zone d'Aménagement Concerté (ZAC) de la Joliette, bénéficient d'un traitement particulier qui accorde une place centrale aux équipements de loisirs et sportifs. Le zonage s'appuie alors sur un plan masse précis.

Les documents d'urbanisme de la ville de Marseille accordent une place assez faible aux espaces de loisirs. Lorsqu'ils sont mentionnés, ceux-ci sont souvent intégrés au sein de jardins publics. A l'objectif récréatif s'ajoute l'objectif de développer ou renforcer la trame végétale et l'offre en espaces verts. Or, la constitution de trames vertes et bleues (TVB) est une obligation légale, introduite par le Grenelle de l'environnement de 2007. Ce dispositif doit permettre de mailler l'ensemble des territoires avec des corridors écologiques afin de préserver les réserves de biodiversité et le déplacement des espèces animales et végétales.

Ainsi, dans la planification urbaine de la ville de Marseille, les loisirs apparaissent en second plan par rapport à l'objectif environnemental rendu incontournable. Si les deux éléments sont parfois liés, un espace vert n'est pas systématiquement propice aux jeux et ne constitue pas toujours une aire de loisirs. De plus, peu de nouveaux espaces de loisirs sont prévus, la plupart des espaces et des équipements identifiés sur les documents existent déjà et ne nécessitent que des interventions légères pour en améliorer la qualité.

b. Le projet du parc de Bougainville

Situé dans le périmètre d'action de l'Etablissement Public d'Aménagement Euroméditerranée, le parc de Bougainville est un projet sur lequel ont beaucoup communiqué les acteurs locaux de l'urbanisme. Le parc se situe au sud du Vallon des Aygalades, entre les quartiers des Crottes, d'Arenc et de Bellevue, à proximité de la station de métro de Bougainville (ligne 2). Il doit servir à « renaturer » un ancien territoire industriel en déclin. Le site se trouve à l'interface entre le nouveau quartier de la Joliette et la cité Bellevue, un quartier d'habitat social. Par conséquent, il se doit de prendre en compte un contexte urbain hétéroclite. Le parc occupe une surface de 4 hectares et est traversé par le ruisseau des Aygalades, qui est amené à constituer un élément central dans la composition paysagère, ce qui est visible dans l'avant-projet. Le métro, aérien à cet endroit de la ligne, enjambe le jardin dans sa diagonale. La prise en compte de cette contrainte par les concepteurs du lieu est obligatoire, tout comme la réduction des nuisances associées.

L'avant-projet prévoit l'intégration de nombreux équipements afin de répondre aux besoins et aux attentes d'un public que les responsables souhaitent nombreux et diversifié. Un jardin sec méditerranéen mettra en valeur la faune et la flore endémique de la région. A côté, un vaste espace plat appelé « la plaine » accueillera des pelouses et des terrains de sport (football). Au centre du parc, à côté de la plaine, un autre espace sera dédié aux activités sportives, en incluant des agrès pour la pratique du fitness en extérieur et du street-workout, un terrain de basketball et des tables de ping-pong. Juste à côté seront construits des gradins végétalisés. Sous le métro, un skatepark sera aménagé. A l'est du site, une pépinière et des jardins collectifs seront introduits. Des aires de jeux seront pensées pour tous les âges : une pour les enfants de 0 à 3 ans ; une pour les enfants de 3 à 6

ans, juste à côté de la première ; une pour les enfants de 6 à 12 ans, située à côté des terrains de sport. Le parc comprendra une aire de jeux d'eau non loin des aires de jeux pour jeunes enfants. Le parc contiendra aussi des podiums, ombrières et un boulo-drome à l'extrémité sud¹¹.

Le parc de Bougainville constituera, selon les projets à long terme de la municipalité, le premier élément d'un ensemble beaucoup plus vaste : le parc des Aygalades, d'une superficie totale prévue de 14 hectares.



Vue aérienne, Avant-Projet du Parc de Bougainville, 2018

L'avant-projet de ce parc fait penser au modèle développé par Van Eyck et Noguchi. Les aires de jeux adoptent des formes géométriques et créent des reliefs artificiels. De même, elles intègrent des éléments sobres et ouverts à l'interprétation : des barres, des poteaux, des sphères, des chemins de cordes etc. Le parc devrait aussi intégrer des espaces ludiques plus ouverts, qui se composent de modulations du terrain, de gradins, ou de reliefs aux formes douces. Les plans des pistes et des voies de circulation semblent

¹¹ Avant-projet du parc de Bougainville, Euroméditerranée, 2018

répondre à la même volonté de rendre potentiellement ludique des espaces fonctionnels. C'est en particulier le cas des berges du ruisseau des Aygalades, qui deviendraient à la fois une voie de circulation pour piétons et cyclistes, une aire de repos avec bancs et gradins, et un terrain de jeux ouverte à tous. L'objectif est aussi de permettre d'accéder à la rivière, voire de circuler au-dessus grâce à l'intégration de grosses pierres. L'accès à l'eau sera néanmoins conditionné par l'assainissement du cours d'eau où continuent d'être déversées les eaux usées de certains bâtiments des quartiers environnants. Les formes du mobilier urbain et celles du terrain se répondent pour créer une harmonie visuelle.

Au bord de « la plaine », un espace est même intitulé « espace capable », ce qui prouve la volonté d'introduire un espace où la libre expression de la créativité des enfants (et de tous les usagers en général) serait valorisée. Malgré l'utilisation de formes modulables et d'espaces dédiés à la libre expression de la créativité ludique, certains éléments du parc rappellent le modèle classique du playground : les aires de jeux sont bien séparées en fonctions de l'âge des utilisateurs auxquels elles se destinent, les terrains de sport répondent aux injonctions de l'air du temps (basketball, ping-pong, football, etc.). Ce parc est donc issu de l'hybridation des modèles. Il tend à adopter les formes renouvelées des aires de loisirs imaginées, introduites notamment par Van Eyck et Noguchi. D'un autre côté, il conserve les éléments demandés par le public, les équipements indispensables des parcs actuels.

Le parc de Bougainville est essentiel dans l'opération de rénovation urbaine menée par l'établissement public Euroméditerranée. Il s'agit d'introduire un grand espace vert agrémenté d'équipements sportifs et de loisirs dans un quartier déshérité qui en manquait jusque-là. Parce qu'elle participe à la destruction de quartiers pauvres emblématiques de cette partie de la ville, l'opération d'Euroméditerranée a été largement décriée par la population marseillaise. La destruction du tissu d'origine a entraîné le départ forcé des populations, remplacées par des populations plus aisées dans les nouveaux îlots d'habitations bâtis pour les accueillir. Ces récents immeubles s'articulent avec le nouveau centre d'affaires de la Joliette, qui comprend des tours, des centres commerciaux et des bâtiments administratifs : tour CMA-CGM, tour La Marseillaise, centre commercial Les Terrasses du Port, Les Docks, archives départementales, etc. Ainsi, l'apport d'un espace

vert et récréatif d'envergure permet de répondre aux critiques sur les objectifs de l'opération de renouvellement urbain et d'apporter un espace public ouvert aux habitants des quartiers d'origine qui demeurent aux alentours. C'est pourquoi la municipalité de Marseille et l'établissement public Euroméditerranée communiquent abondamment sur ce projet de parc, notamment dans les canaux de la presse locale. Sa réalisation et surtout les usages qui s'y développent les premières années après son achèvement détermineront s'il s'agit d'un espace public mixte socialement ou s'il est accaparé par les usagers en provenance du nouveau quartier de La Joliette.

c. Le projet du parc de la Jarre

Au sud de la ville, entre les Hauts de Mazargue et la Cayolle, un nouveau parc est en cours de construction : le parc de la Jarre. Il s'agit d'un jardin public de 2 hectares, situé au cœur de l'éco-quartier des Calanques et à proximité du théâtre équestre du Centaure. Le parc est situé le long du canal de Marseille, infrastructure qui permet l'approvisionnement de la ville en eau douce, et il occupe le site d'un ancien domaine bastidaire. Le site de la Jarre est devenu une zone d'aménagement concerté (ZAC) en 2011 pour la construction du parc et de l'éco-quartier. Le projet du parc a fait l'objet d'une concertation publique auprès des habitants du quartier et des élèves des écoles environnantes, pour laquelle des questionnaires, des ateliers et des réunions publiques ont été organisés. Un « cahier des propositions habitantes » a été mis en place afin de recueillir les demandes et les idées.

L'objectif de la SOLEAM (Société locale d'équipement et d'aménagement de l'aire marseillaise), la société publique responsable de l'aménagement du site, est d'obtenir le label national EcoQuartier. Afin d'obtenir ce label, le projet du parc de la Jarre met l'emphase sur la composition paysagère. C'est pourquoi le parc comprendra un grand jardin méditerranéen, des vergers et des potagers, de nombreux arbres et massifs floraux. Le patrimoine agricole (corps de ferme, cabanons, murets en pierre, alignement d'arbres, etc.) sera réhabilité. Pour l'arrosage de la végétation, des petits canaux d'irrigation seront aménagés dans le parc en puisant l'eau directement du canal voisin. Au niveau des équipements ludiques, le nouveau parc comprendra des aires de jeux avec des balançoires et des toboggans, des agrès de fitness et de musculation, des terrains de sport (football, basketball), un boulodrome. Les grandes pelouses ouvertes permettent la pratique libre de

jeux et d'activités sportives. Pas uniquement destinées aux enfants, elles permettent aussi de s'y installer pour pique-niquer et invitent à la contemplation du paysage grâce aux vues dégagées.



Plan du parc de la Jarre, 2018

Source : <https://madeinmarseille.net>

Contrairement au parc de Bougainville, le contexte urbain du parc de la Jarre est plus favorable. La proximité avec le massif des Calanques et les grands parcs de la ville comme le parc Borély ou le jardin du château de Pastré suggère que le manque d'espaces verts y est moins problématique. Le projet du parc propose une composition paysagère de qualité au détriment des équipements ludiques. Les espaces destinés au jeu se présentent sous une forme très classique. Il s'agit d'une actualisation du modèle du playground plutôt que de l'utilisation des modèles plus récents, au contraire du parc de Bougainville. La différence de traitement entre les deux parcs s'explique par leurs objectifs respectifs. Le projet parc de Bougainville prétend agir pour l'inclusion sociale des riverains défavorisés et se présente comme la vitrine d'une grande opération de rénovation urbaine contestée. A ce titre, il se doit d'être irréprochable. Le parc de la Jarre sert surtout à promouvoir un éco-

quartier auprès des futurs acheteurs aisés qui n'ont pas les mêmes besoins en matière d'accès aux loisirs. C'est pourquoi la trame végétale prime sur les aménagements ludiques, puisqu'elle suffit à mettre en valeur le site.

d. Un aménagement ludique récent : l'Ombrière du Vieux Port

Achevée en 2013, l'oeuvre de l'architecte Norman Foster vient couronner la semi-piétonisation des berges, réalisée au prix de l'enterrement des voies de circulation. Il s'agit d'une immense ombrière rectangulaire de 22 mètres par 48 mètres, au plafond orné d'un miroir tourné vers le sol. Le Britannique Norman Foster est connu pour ses immeubles en verre, notamment la tour « 30 Street Mary Axe » dans la City de Londres, caractéristique pour sa forme d'obus. Cet ajout dans le plan de réaménagement du Vieux-Port lui permet aussi d'apposer sa signature personnelle grâce à l'utilisation du verre réfléchissant. L'oeuvre a été réalisée par le cabinet d'architecture marseillais Tagram.



Ombrière de Norman Foster, Vieux Port de Marseille, 2013

Source : www.tourisme-marseille.com

L'objectif de l'oeuvre est à la fois de protéger du soleil les files d'attente pour les navettes maritimes et d'agrémenter le site d'un aménagement ludique et original. A l'entrée du métro, l'ombrière devient un repère pour les visiteurs du monde entier. Pour être perçue correctement, l'oeuvre nécessite que les passants, piétons ou cyclistes puisque les autres modes de transport ne peuvent pas de l'apprécier, s'y attardent pour contempler leur reflet ou se prendre en photo. L'ombrière joue ainsi de la pratique contemporaine du « selfie », une photo de soi-même, seul ou en groupe, prise par soi-même avec son téléphone portable le plus souvent. Les interactions avec cet aménagement artistique sont limitées et prévisibles. Il n'est pas possible de la détourner dans son usage, pour grimper dessus par exemple. Par conséquent, l'Ombrière du Vieux Port constitue un élément ludique qui convient tout à fait au modèle de la ville garantie. La « ville garantie » correspond à une forme de ville standardisée, elle a été théorisée par le sociologue Marc Breviglieri (voir partie III).

e. Bilan de l'approche marseillaise des loisirs

La politique d'aménagement relativement peu ambitieuse de la ville de Marseille en matière de loisirs peut s'expliquer de plusieurs manières. Il peut s'agir d'un choix conscient ou par défaut à cause du manque de moyens financiers disponibles. Mais l'explication principale est à chercher ailleurs. La ville s'appuie sur un contexte naturel très riche : elle dispose d'un littoral maritime et est entourée par les massifs montagneux, dont l'exceptionnel massif des Calanques. Les pratiques de loisirs locales sont intimement liées à ces espaces naturels. Parmi les activités sportives d'extérieur qui comptent le plus de licenciés dans la ville, on trouve la voile en troisième position (7 000 licenciés) et la pétanque en quatrième position (5 700 licenciés), derrière le football (13 000 licenciés) et le tennis (11 licenciés). La pétanque n'est pas liée au contexte naturel mais ne requiert que des aménagements peu coûteux et peu consommateurs d'espace pour être pratiquée. Par conséquent, et pour des raisons culturelles, il s'agit d'une activité très répandue.

La liste dressée par la municipalité omet des activités qui peuvent se pratiquer sans appartenir à une association, comme la randonnée, l'escalade ou la baignade. La prédominance des activités sportives et récréatives de plein air inclut : les activités nautiques et aquatiques (baignade, nage en eau libre, canoë-kayak, jet-ski, plongée sous-

marine, pêche, windsurf, etc.), la randonnée, l'escalade, la course à pied (trails), le cyclisme (vélo de route et VTT), l'équitation, etc. Ainsi, les espaces naturels qui jouxtent la ville de toutes parts peuvent être considérés comme d'immenses parcs de loisirs à ciel ouvert. Le Parc national des Calanques, par exemple, du fait du nombre de sentiers balisés, de voies d'escalades aménagées, de lieux de baignades sécurisés, de voies navigables qu'il contient, peut être considéré comme un très grand parc urbain.

De fait, les aménagements réalisés et la communication officielle s'appuient sur l'atout majeur que constitue son cadre naturel. Sur le site dédié aux sports et loisirs du portail de la ville de Marseille, les espaces naturels sont rangés dans la catégorie « équipements de loisirs », preuve que la ville a conscience de sa richesse à cet égard. De même, la mer est comprise comme une ressource locale puisqu'elle rend possible les activités nautiques et de plage. C'est pour le développement de ces activités que les investissements publics ont été les plus importants : construction des plages artificielles du Prado, de la Pointe Rouge, de l'Estaque, du Prophète, des Catalans, avec de nombreux équipements attenants pour en faire des pôles récréatifs locaux ; aménagements de nombreux ports de plaisance le long de la façade maritime (Vieux Port, Pointe Rouge, Frioul, Les Goudes, etc.). Les équipements et les activités liées à la mer génèrent un tourisme important, et donc favorisent l'économie locale. Cela peut expliquer la volonté des décideurs publics et des aménageurs d'en faire une priorité dans les politiques publiques locales. Mais certaines de ces activités comme le nautisme ou la voile demandent un matériel cher pour être pratiquées, elles se destinent avant tout à l'élite sociale et aux touristes. Ce qui, hors dispositifs particuliers d'accompagnement social, oblige à les exclure du champ des possibles pour la majorité de la population.

Le manque d'espaces de loisirs, en particulier le manque de parcs et d'espaces verts dans le centre-ville, est devenu un problème majeur pour la ville de Marseille à la fin du XXe siècle. C'est pourquoi les récents projets d'urbanisme ont été obligés de prendre en compte cette dimension. Ainsi, le parc du 26e Centenaire, le parc de Bougainville, le réaménagement de la Plaine, ou l'Opération Grand Centre-ville sont des exemples du développement de ces espaces au cœur de la ville. Parce qu'ils agissent comme des vitrines des politiques publiques, ces nouveaux espaces publics sont aménagés avec soin. Toutefois, ces espaces sont déconnectés les uns des autres, même dans leurs conceptions.

Le projet politique de la ville manque toujours de considérer l'accès aux loisirs comme un enjeu important. Pourtant au vu du niveau de pauvreté (un quart de la population vit sous le seuil de pauvreté), l'utilisation du sport et du jeu pourrait agir en faveur de l'intégration des populations marginalisées et pour la réduction de la criminalité.

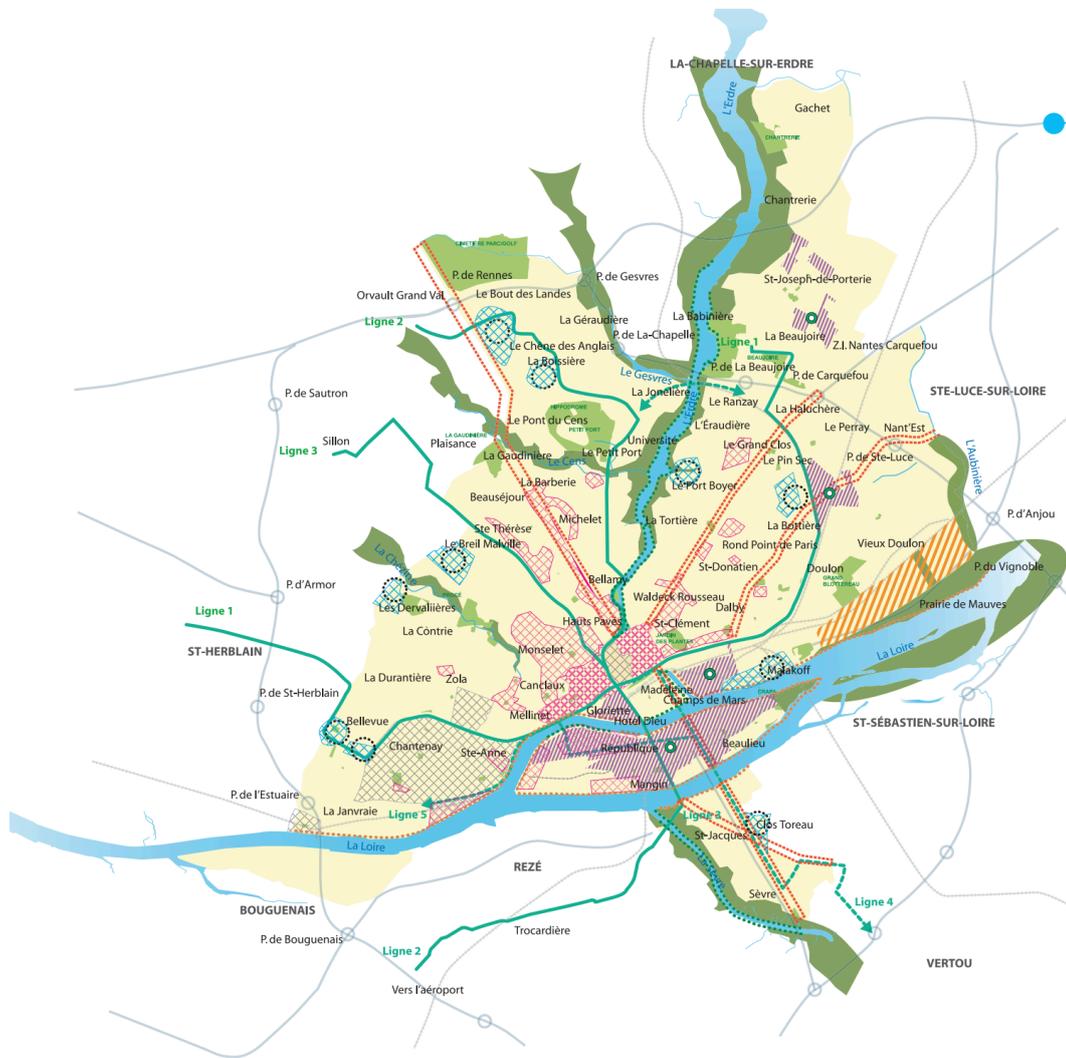
5) *Le cas de Nantes*

Le projet politique de Nantes diffère de celui de Marseille en ce qu'il fait de l'intégration de la culture et des loisirs un élément central. Ce type d'équipements et d'aménagement est perçu comme un moyen d'améliorer l'attractivité globale et le cadre de vie, à destination des touristes ou des candidats à l'installation. Ainsi, les nouveaux grands projets urbains comme l'Île de Nantes ou le nouveau Malakoff ont placé la construction d'« équipements sociaux, culturels et de loisirs » au cœur de leurs priorités. De quelle manière cette volonté politique se traduit-elle dans les documents d'urbanisme ?

a. Les documents d'urbanisme

Le PLU de Nantes a été approuvé en 2007 mais est devenu obsolète suite à l'adoption d'un PLU métropolitain, approuvé en avril 2019 (mais pas encore accessible sur internet au moment où nous écrivons ces lignes).

Dans le PADD du PLU de 2007, plusieurs grands objectifs prennent en compte la question des loisirs et de la culture. Au niveau des équipements publics, la commune se prévaut de disposer déjà de 140 équipements culturels, 170 équipements sportifs et de loisirs et de près de 400 équipements sociaux et associatifs. Ceux-ci sont bien répartis sur le territoire afin de permettre à tous les habitants l'accès à la culture, aux sports et aux loisirs. Le PADD prévoit de poursuivre cet effort, notamment en intégrant des équipements de loisirs dans les nouveaux quartiers mais aussi en améliorant le maillage des équipements. A cette date, la commune a entrepris la création d'une nouvelle piscine (Malakoff), l'ouverture d'une nouvelle médiathèque (Bottière-Chénaie) et la création d'un lieu dédié aux musiques actuelles, La Fabrique, sur l'Île de Nantes. Pas rigide dans sa conception, le PADD imagine aussi la création de lieux ouverts pour accueillir les pratiques artistiques et culturelles des quartiers populaires.



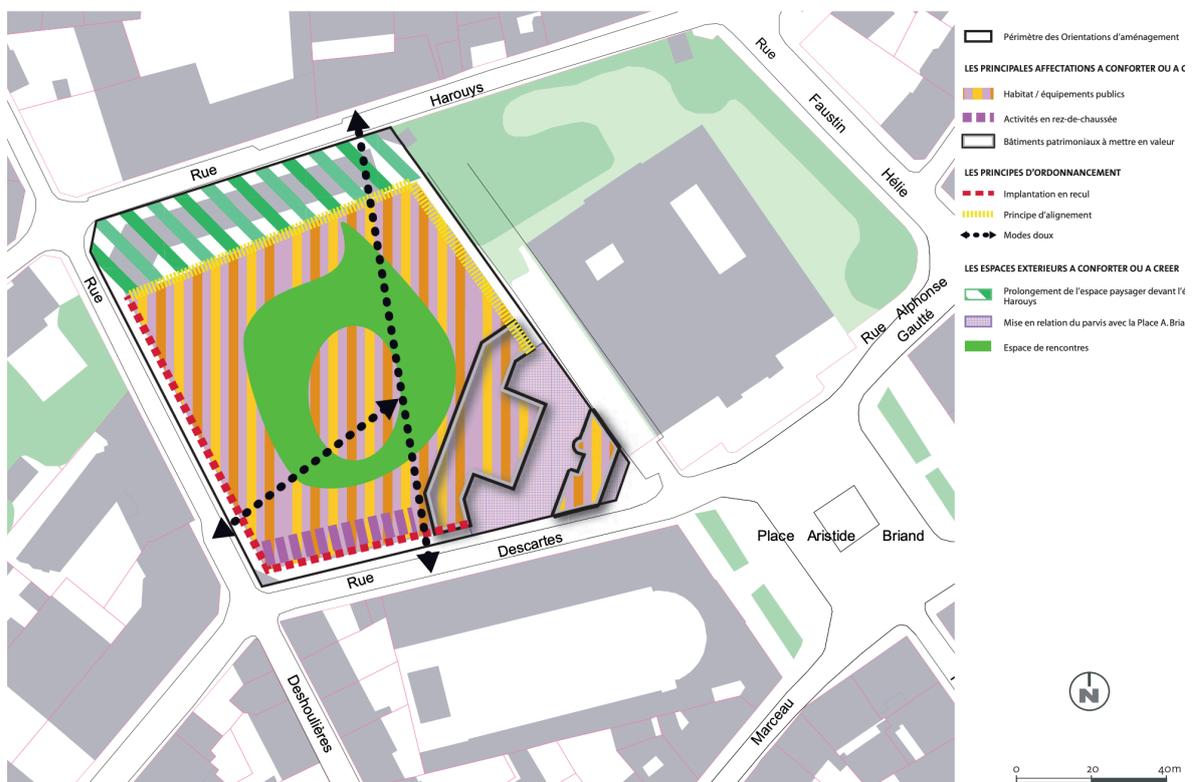
Carte des espaces verts de Nantes

Source : PLU de Nantes, PADD, 2007

Certains équipements ont un rayonnement local, d'autres ont un rayonnement métropolitain mais tous ces équipements sont conçus comme des équipements de proximité. Chaque secteur en est doté, ils font partie du cadre de vie que la commune propose à ses habitants actuels ou futurs. Dans cette vision, les loisirs sont compris comme un élément incontournable de la vie quotidienne, par conséquent, il devient essentiel de permettre à tous d'y avoir accès, ce qui suppose proximité géographique, accessibilité et transports adaptés.

Peu d'OAP contiennent des dispositions relatives aux équipements de loisirs. Ce qui s'explique par la préexistence des équipements concernés, en relativement bon état pour ne pas nécessiter d'intervention. L'OAP des rues Rondeau et Freinet prévoit la recomposition des équipements existants : le stade municipal Marcel Lecoq et le Jardin

des Cinq Sens afin de les rendre accessibles à tout le monde, soit les lycéens et les associations locales. Les autres OAP ne contiennent aucune indication spécifique. Toutefois, les zones d'habitat dans les OAP dédiées sont conçues pour être accompagnées d'espaces verts, d'équipements publics, d'espaces publics. Soit ils sont préexistants, ce qui est le cas dans l'OAP Persagotière, qui s'appuie sur la proximité d'espaces verts pour mettre en place une opération mixte d'habitat et d'équipements ; soit ils sont à créer, ce qui est le cas dans l'OAP Maison d'arrêt, qui prévoit la création d'un espace paysager autour de la nouvelle zone d'habitat.



OAP n°1 : Maison d'arrêt

Source : PLU de Nantes, Orientations d'aménagement, 2007

Au contraire des OAP, le règlement et le zonage comportent des dispositions spéciales en matière de sports et de loisirs :

- La zone UA, ou zone urbanisée ancienne qui correspond au centre ancien de la ville, dispose d'un article 13 intitulé : « Obligations imposées aux constructeurs en matière de réalisation d'espaces libres, d'aires de jeux et de loisirs et de plantations ». Cet article oblige ainsi les concepteurs à traiter les abords des nouvelles constructions

avec soin, en intégrant un traitement paysager et une gestion des espaces libres afin de procéder à une mise en valeur globale du site. L'objectif de l'article 13 est aussi de prendre en compte la gestion de l'eau pluviale, la topographie et la géologie pour prévenir les risques naturels induits. L'article comporte aussi des dispositions relatives à la prise en compte de l'ensoleillement et à l'intégration du site dans son environnement, ce qui oblige à tenir compte du contexte et d'organiser le bâti en conséquence. Les terrasses sur dalle sont systématiquement végétalisées.

- Les zones UB, ou zone urbanisée mixte à dominante habitat située en périphérie ; UC, ou zone excentrée qui couvre les hameaux ; UH, ou secteurs urbanisés sous forme d'espaces ouverts construits de tours et de barres, soit les secteurs d'habitat collectifs ; UM, ou secteurs d'implantation de grands équipements publics et privés dont les universités et les grandes écoles font parties ; UE, ou secteur d'activités de commerces de gros, de services, de bureaux et d'activités artisanales ; UG, zone urbanisée destinée à recevoir toutes les activités ou les activités portuaires ; bénéficient du même article 13 que la zone UA avec les mêmes dispositions.

- La zone UPa, destinée à accueillir les grands projets urbains de l'Île de Nantes, d'Euronantes et du Pré-Gauchet, bénéficie d'un article 13 similaire aux précédents mais avec quelques dispositions supplémentaires. Les espaces libres dans les reculs font l'objet d'un traitement paysager.

- Les autres zones UP, qui correspondent aux zones de projets, bénéficient toutes du même article 13 que la zone UPa.

- Les zones à urbaniser, soit les zones 1AU et 2AU n'imposent aucune réglementation en matière d'aménagement de loisirs, d'espaces libres et de plantations. L'article 13 est vide dans ces deux sections.

- Les zones NN, soit les zones naturelles spécifiquement destinées à la protection d'espaces naturels d'intérêt paysager ou écologique, sont régies par un article 13 similaire à celui des zones U. Toutefois, l'objectif de cet article n'est pas tant de définir l'aménagement des abords des constructions, puisqu'il s'agit de zones inconstructibles, mais plutôt d'apporter une cohérence d'ensemble dans la composition

paysagère et les abords des éventuels aménagements. Il s'agit aussi de prendre en compte la géologie, la topographie et l'hydrographie afin de prévenir les risques naturels.

- Les zones NL rassemblent les espaces naturels destinés à être aménagés pour des activités sportives et de loisirs de plein air. Il s'agit donc d'un zonage spécialement dédié à la thématique des loisirs. Contrairement à Marseille, où le zonage pour les loisirs était plutôt intégré aux zones U, ou zones urbanisées, ce zonage fait ici partie du zonage N, qui concerne les espaces naturels. Les zones NL de Nantes disposent du même article 13 que les zones NN, mais avec un alinéa dédié aux espaces verts paysagers existants ou à créer.

Dans la planification de la ville de Nantes, les espaces de loisirs apparaissent comme un élément central dans le PADD qui fixe les orientations générales d'aménagement. Pourtant, ils sont relégués en second plan dans les OAP et le règlement et le zonage ne contiennent que des dispositions légères sur la question. Dans ces documents, les espaces de loisirs ne sont considérés que dans leur association aux espaces verts, au contraire du discours du PADD ou de la communication officielle de la ville.

b. Le réaménagement du parc des Capucins

Le parc des Capucins est un jardin public municipal d'une superficie de 0,85 hectares. Il est situé dans le quartier Haut-Pavés Saint-Félix, dans le nord-ouest de la ville. Ce quartier assez peuplé accueille une population historique vieillissante (22 % de plus de 60 ans) mais de nombreux ménages plus jeunes avec enfants ont commencé à s'y installer à partir des années 1990 (INSEE, Recensement de la population 2015).

Le parc doit son nom du couvent des Capucins qui occupait le site jusqu'à sa cession à la ville de Nantes en 1985. Les bâtiments du couvent ont été convertis pour accueillir le centre chorégraphique national et un centre médico-social. Le jardin attenant est devenu un parc municipal et a ouvert au public pour la première fois en 1993. En 2014, l'acquisition d'un terrain au sud du parc permet de projeter son agrandissement, qui est effectivement réalisé en 2017-2018. La composition paysagère s'appuie sur les nombreuses essences d'arbres présentes.



Enfants jouant dans le parc des Capucins, Nantes, 2016

Source : <https://dialoguecitoyen.metropole.nantes.fr>

Au niveau des équipements de loisirs, le parc compte un terrain de basketball, un terrain de pétanque, une table de ping-pong, une aire de jeux pour les jeunes enfants et une aire de jeux pour les enfants plus âgés (jusqu'à 12 ans). L'extension du parc se compose d'une longue allée et d'un grand espace rectangulaire, elle mesure au total 0,3 hectares. L'agrandissement du parc a été réalisé dans le cadre du projet immobilier « Russeil » qui concerne l'aménagement d'une nouvelle résidence. Les habitants ont été consultés à plusieurs reprises pour discuter des usages du lieu et faire part de leurs requêtes quant à son développement. La concertation a pris la forme de recueil de témoignages, d'entretiens filmés, et de dessins d'enfants récoltés dans les centres d'accueil périscolaires des alentours. Les améliorations du parc incluent un terrain ouvert pour les jeux de ballon, un espace pour que les enfants puissent se cacher du regard des adultes (cabane et couvert végétal) et une prairie pour se reposer ou pique-niquer. Le parc comprend aussi de nombreuses aires de repos pour la contemplation. De plus, grâce aux nouveaux aménagements le parc a été rendu accessible aux personnes à mobilité réduite¹².

¹² Dialogue citoyen : Construisons ensemble la métropole nantaise, site internet, consulté le 27 août 2019

Les aménagements du nouveau parc des Capucins sont principalement des aménagements ouverts, même lorsqu'ils se destinent à des activités ludiques et sportives. L'habituel terrain de football est transformé en une « plaine » dédiée aux jeux de ballon de toutes sortes, peut-être aussi par manque de place. La végétation est implantée de telle sorte qu'elle puisse servir de cachette et donc aussi se transformer en terrain de jeux. De fait, ces nouveaux aménagements font du parc des Capucins une grande aire de jeux ouverte, avec des équipements et des agrès implémentés à certains endroits. Là où les autres parcs publics sont parfois inconscients de cette propriété qu'ils détiennent, celui-ci va jusqu'à en faire la force principale de son réaménagement. Le projet s'est appuyé sur une importante phase de concertation, ainsi ces aménagements ont été conçus d'après la volonté exprimée des riverains. La forme adoptée rappelle les aires de jeux ouvertes, comme l'*adventure playground* de Sorensen. Les dimensions du parc permettent de concilier facilement le jeu libre des enfants et leur sécurité. En tous points, les adultes peuvent les surveiller du coin de l'oeil.

c. Le réaménagement du square Elisa-Mercoeur

Le square Elisa-Mercoeur est un petit parc urbain situé à côté de l'emblématique château des Ducs de Bretagne. Alors qu'un espace vert existait déjà, la ville décide de le renforcer afin de prolonger une trame verte urbaine qui traverse la ville dans sa diagonale sud-ouest/nord-est, en parallèle de la Loire. Le second objectif des travaux est de déplacer l'ancien parc afin de dévier une rue passante qui se trouvait trop proche du château. Il s'agit de mettre en valeur cet espace central et le site qu'il accompagne, haut lieu du tourisme dans la ville. Les travaux ont eu lieu en 2013-2014. Là où le square s'illustre, c'est dans les choix originaux de ses équipements : un miroir d'eau et une aire de jeux dessinée par l'artiste japonais Kinya Maruyama. A proximité du square se trouve un terrain de football original appelé « Feydball », jeu de mots avec le nom du parc Feydeau. Il épouse les irrégularités du sol et surtout la forme en croissant du terrain, ce qui apporte une nouvelle façon de jouer au football. Cette forme empêche les équipes adverses de voir le but directement lors des phases offensives. Pour pallier à cela, un grand miroir a été installé au milieu du terrain.

Toutefois, ces équipements qui font travailler l'imagination grâce à leurs formes originales, ne permettent que des interactions limitées. L'aire de jeux adopte la forme d'un dragon mais se compose de balançoires, d'un toboggan et d'un pont-suspendu. Seuls les grands poteaux qui soutiennent la structures autorisent des interactions spontanées. De même, le miroir d'eau permet de jouer avec des jets d'eau et même si cela permet de produire des gestes spontanés, il est difficile de le détourner de son usage premier d'attraction rafraîchissante estivale. De plus, cet aménagement s'inspire largement du célèbre miroir d'eau de la place de la Bourse à Bordeaux, jusque dans ses fonctions : mettre en valeur un monument patrimonial de la ville et permettre aux enfants de jouer avec de l'eau en été. Seul le terrain de football oblige à repenser la pratique du sport pour les jeunes sportifs et stimule leur créativité.

Le nouveau square Elisa-Mercoeur est caractéristique d'un aménagement urbain qui se pare d'un beau discours et adopte des formes attractives pour dissimuler une intention moins louable : requalifier les abords d'un monument historique afin d'augmenter le potentiel touristique de la ville. Ici, la forme des équipements ludiques est préférée à une réflexion de fond sur leur fonction et sur les interactions qu'ils autorisent, au contraire du parc de Capucins.



Aire de jeux de Kinya Maruyama dans le square Elisa-Mercoeur, Nantes, 2016

Source : <https://exploreznantes.wordpress.com>

d. Bilan de l'approche nantaises des loisirs

Dans le projet politique de Nantes de 2007, les espaces de loisirs sont surtout perçus comme des éléments indissociables de l'habitat. La fonction récréative serait donc un sous-élément au sein de la fonction résidentielle. Cette amélioration du cadre de vie et donc de l'attractivité n'est pas seulement destinée aux habitants puisque la ville prévoit que l'amélioration de son offre récréative et culturelle lui permettrait d'augmenter sa fréquentation touristique.

La ville — et maintenant la métropole — de Nantes met en avant sa politique en matière de loisirs et de culture jusqu'à en faire un argument pour promouvoir la ville. Les grands projets urbains de l'Île de Nantes et les récents aménagements des quais de la Loire, entre autres, témoignent de la volonté de faire de la ville une pionnière au niveau national sur ces questions. Toutefois, la ville ne parvient pas à détacher l'objet de l'espace ludique du reste de ses préoccupations, comme l'amélioration de son image de marque, ce qui la pousse parfois à faire le choix de l'aménagement consensuel et prévisible. D'autre part, les espaces de loisirs restent intimement liés à la question de la nature en ville et peinent à être pensés comme des objets indépendants. Il ne s'agit pas de dissocier les deux espaces, il est important de pouvoir les retrouver aux mêmes endroits de la ville. Cependant, il demeure essentiel de penser l'aire de loisirs de façon autonome, en tant que lieu d'expression ludique et créative pour les enfants et les adultes. Ce n'est qu'après cette réflexion, qui peut prendre la forme d'une démarche participative comme pour l'extension du parc des Capucins, que l'aire de loisir peut être intégrée aux jardins publics sans être altérée par d'autres considérations.

Au final, les nouveaux aménagements récréatifs de Nantes et de Marseille présentent de nombreuses similitudes dans les formes utilisées : un mélange des modèles classiques et des modèles récents. Ce qui varie le plus est le nombre d'équipement et leur maillage dans la ville, beaucoup plus abouti dans le cas de Nantes que dans celui de Marseille. De plus, les loisirs sont mieux intégrés dans les grandes orientations d'aménagement nantaises, même si elles ne deviennent pas toujours règlementaires. Marseille bénéficie d'un cadre naturel exceptionnel qui constitue son principal atout et qu'elle valorise pour le tourisme mais aussi pour les pratiques sportives et récréatives. A

l'intérieur de chaque ville, les parcs peuvent proposer des compositions très différentes de celles des autres parcs, ce qui prouve que les architectes et paysagistes ont un rôle prééminent sur l'inspiration derrière les aménagements.

III. La ville ludique : définir un nouveau modèle

6) L'utilisation variable du jeu comme outil théorique

a. Ville garantie contre ville innovante

Le concept de « ville garantie », théorisé par le sociologue Marc Breviglieri (2013), fait référence à la volonté courante dans le domaine de la planification urbaine de prédéterminer l'utilisation normale de l'espace urbain. Ce faisant, elle enlève aux usagers des villes la possibilité d'expérimenter et de détourner les usages, ce qui rend leur comportement très prévisible. L'espace urbain devient un endroit rassurant qui permet une grande autonomie dans son utilisation parce que l'organisation de l'espace, les aménagements, le mobilier urbain et la signalétique apparaissent familiers.

La ville garantie est une ville standardisée, que l'on retrouve tout autour du globe. La tendance actuelle dans la politique d'urbanisme des grandes villes du monde (occidental ou occidentalisé) est d'utiliser une palette commune d'aménagement : tramway, centres commerciaux, cœur touristique, musées, stades, berges aménagées au bord du fleuve ou corniche le long de la mer, port de plaisance, entre autres. L'urbaniste et sociologue Marc Breviglieri, auteur de la formule, définit la ville garantie ainsi :

« [Une ville qui cherche] à garantir, dans son processus d'édification, des qualités objectives comparables qui la placent dans un registre de concurrence métropolitaine, et qui l'orientent insensiblement vers un style international standardisé et aseptisé¹³ »

Ainsi, la présence de ces repères communs confère à la ville un côté rassurant pour les voyageurs étrangers, quand bien même la culture du pays dans laquelle ils voyagent serait — à l'origine — très différente de la leur. En somme, la ville garantie serait l'expression d'une culture urbaine commune, construite autour des mêmes modèles d'organisation spatiale et de consommation, aménagée pour plaire à des touristes nationaux

¹³ Marc Breviglieri, « L'enfant des villes. Considérations sur la place du jeu et la créativité de l'architecte face à l'émergence de la ville garantie », *Ambiances* [En ligne], Varia, mis en ligne le 20 avril 2015

et internationaux. En même temps, la ville qui se cantonne à ce modèle perd son caractère imprévisible qui lui donne son identité. Elle se dé-contextualise en quelque sorte. Mais ce phénomène est relativement récent dans l'histoire de l'urbanisme. Il est trop tôt pour affirmer que l'ensemble des territoires urbains achèveront de se ressembler à terme.

Pour Breviglieri, l'imagination et la spontanéité des enfants créent une brèche dans la ville garantie, standardisée. Ainsi, le jeu peut-il servir à débusquer les failles mais aussi les richesses et les incongruités de l'espace urbain (Breviglieri, 2015). C'est ce que constatait déjà Aldo Van Eyck lorsqu'il dessinait ses aires de jeux. Si le jeu est l'expression de la liberté, alors la ville garantie serait à l'antithèse d'une ville ludique, quand bien même elle proposerait du mobilier interactif. Au contraire, une ville faite d'espaces ouverts au jeu mais aux formes libres serait plus à même de ressembler à une ville ludique telle qu'aurait pu la concevoir Van Eyck.

b. Le « nudge » ou l'incitation insidieuse

Le « nudge » est un terme anglais qui signifie coup de pouce. Il est utilisé pour caractériser les aménagements urbains, en particulier la signalétique, qui sont installés pour guider l'utilisateur dans une direction prédéfinie. L'objectif est de modifier les comportements des citoyens en utilisant des formes d'intervention sympathiques et agréables : des dispositifs incitatifs plutôt que coercitifs. Le nudge peut s'appliquer dans tous les domaines de la vie (tâches administratives, toilettes publiques, etc.). Appliqué à l'urbanisme, il devient un élément d'aide à la décision. Par exemple, le train urbain de Stockholm a transformé les marches d'un escalier du métro en touches de piano géantes, grâce à de la peinture et des effets sonores. Le but était d'inciter les usagers du métro à utiliser l'escalier plutôt que l'escalator voisin. Ce qui a très bien fonctionné. Un autre exemple assez connu est l'inscription d'empreintes de pas colorées au sol pour guider jusqu'à la poubelle ou à une manifestation culturelle. La ville est un espace chaotique, l'utilisation d'équipements ludiques peut aussi devenir le moyen de contrôler certains comportements jugés anti-sociaux comme le stationnement sauvage sur l'espace public. C'est pourquoi les interventions du type « nudge » sont de plus en plus utilisées. Mais alors qu'elles comportent un aspect ludique au premier regard, elles agissent à l'encontre de l'esprit de jeu puisqu'elles visent un objectif purement fonctionnel. Au lieu de libérer l'esprit des

citadins, ces interventions les enferment un peu plus dans un parcours prédéterminé et normatif (Ramakuru, 2019).



Escalier piano de la station de Odenplan, Stockholm

Source : <https://cmuse.org>

c. Définition de la « ville ludique »

La « ville ludique » est un concept encore flou dont la définition varie en fonction des auteurs. Toutefois, à partir des différentes approches sélectionnées, un profil se dessine. L'atelier lyonnais « Pop-up urbain », qui s'est spécialisé sur la prospective en matière de procédés d'urbanisme d'avant-garde définit la ville ludique ainsi :

« [Une ville qui introduit] de l'onirisme, du jeu et du plaisir dans la fabrique de l'espace urbain. La ville ludique peut désigner l'introduction de mécaniques ludiques dans l'espace urbain, mais ne s'y réduit pas¹⁴. »

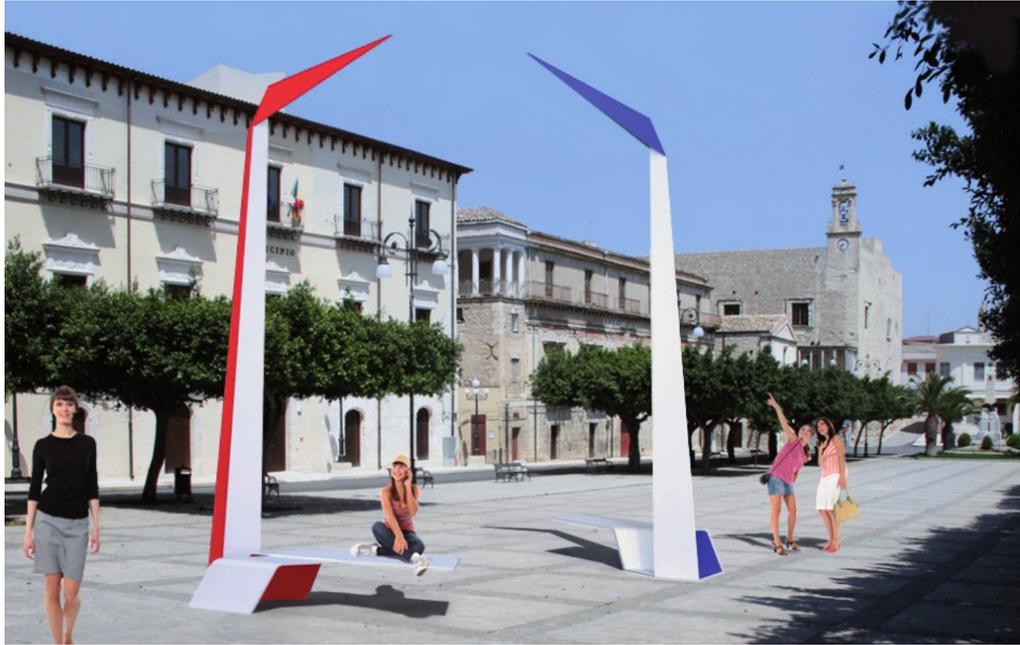
Les auteurs s'accordent sur le fait qu'une ville ludique est une ville dans laquelle les aménagements et/ou la signalétique sont interactifs. Ils poussent les citoyens à se livrer à une activité de jeu, plus ou moins contrôlée. Les aménagements diffèrent ensuite en fonction de leur objectif sous-jacent. Grâce à cela, la ville s'ouvre au jeu, qui alors ne se

¹⁴ Philippe Gargov, « Ville ludique, ville lubrifiée ? », dans *Pop Up Urbain* [En ligne], 5 novembre 2010, consulté le 28 août 2019. URL : <https://www.pop-up-urbain.com/contributions/ville-ludifiee-ville-lubrifiee-owni/>

limite plus aux seules aires de jeux prévues à cet effet. Le jeu peut prendre place dans tous les espaces de la ville, même les plus fonctionnalistes. La « ludification » de la ville correspondrait à une forme de libération par le jeu des espaces urbains en même temps que de celle des citoyens, engoncés dans leur routine. Dans une telle ville, le jeu pourrait être pratiqué à tout moment de la journée et dans n'importe quel type de situation : en allant au travail, en cherchant ses enfants à l'école, en faisant ses courses etc.

Cependant, puisque le jeu serait, d'après les définitions de Huizinga et Caillois, une activité libre, les aménagements qui cherchent à produire un autre effet (faire patienter, améliorer la propreté de l'espace public, aider à la décision, guider le cheminement) ne pourraient pas entrer dans cette catégorie. Or, nombreux sont les aménagements urbains promus comme des aménagements ludiques qui entrent dans cette catégorie. D'un autre côté, le jeu peut se produire n'importe où, dans n'importe quelle forme de paysage urbain, puisqu'il est libre et issu de l'imagination des joueurs. Pour autant, il n'est pas possible de considérer que l'ensemble des villes sont des villes ludiques. La démarche doit être volontaire. Une ville doit mettre en place des espaces dédiés au jeu ou à d'autres activités récréatives. La ville ludique non intéressée serait donc une ville qui produit ce type d'aménagement sans chercher à contrôler les comportements des citoyens par ce biais.

En se référant au principe de « ville garantie » théorisé par le sociologue Marc Breviglieri, Sonia Curnier établit une distinction au sein des aménagements urbains à visée ludique. D'un côté, certains aménagements ont une portée ludique aisément identifiable, ils invitent le passant à jouer immédiatement. C'est le cas du mobilier urbain interactif. Par exemple dans la ville de Favara, en Italie, des lampadaires interactifs autorisent les passants à changer la couleur et l'intensité de l'éclairage à volonté. Un QR Code inscrit sur le lampadaire permet de le scanner avec son téléphone portable et d'en prendre le contrôle. Mais l'expérience s'arrête à cette seule variation, il n'est pas possible de mettre en place un autre type d'interaction. La créativité des passants n'est pas ou que très peu stimulée et l'expérience ludique est complètement canalisée par le dispositif. Curnier qualifie ce type d'aménagement d'« univoque et maîtrisé ». En utilisant ce type de dispositif, les aménageurs et décideurs publics créent l'illusion d'un espace à caractère ludique tout en conservant le contrôle total sur l'expérience de la ville (Curnier, 2014).



Lampadaires interactifs sur la place Cavour e Castello Chiaramonte, Favara

Source : ville de Favara

D'un autre côté, d'autres types d'aménagements proposent une expérience ludique modulable et encouragent la créativité des passants qui s'y attardent. Certaines sculptures, topographies artificielles ou même certaines formes de mobilier urbain peuvent entrer dans cette catégorie. Il suffit que leur usage soit laissé libre et que le champ des possibles utilisations ludiques soit vaste. L'exemple le plus parlant de ce type d'aménagement est la sculpture de Daniel Buren dans la cour d'honneur du Palais-Royal (« Les Deux Plateau), qui a connu un nombre important de détournements depuis son inauguration. Mais un aménagement peut acquérir un caractère ludique a posteriori, en dépit de sa fonction principale purement utilitaire. Par exemple, une rampe pourra servir à la fois aux skateurs, aux adeptes du parkour, aux graffeurs, etc., alors même que son usage premier est destiné aux personnes à mobilité réduite. Sonia Curnier qualifie ce second type d'aménagement d'« équivoque et libre » (Curnier, 2014).

Par conséquent, le type d'aménagement ludique favorisé est révélateur du niveau d'encadrement de l'expérience de la ville voulue par les urbanistes et les décideurs. Cette distinction rejoint celle qui existe entre la ville fonctionnaliste, dont les évolutions ont conduit à ce que Breviglieri nomme la « ville garantie », et une ville plus ouverte et portée

vers la créativité. Ainsi, pour qu'une ville soit « ludique », il ne suffit pas qu'elle le clame ou qu'elle utilise des dispositifs interactifs, il faut qu'elle pense le jeu et sa pratique jusque dans les espaces fonctionnels. La ville ludique doit pouvoir s'adapter tout autant aux inspirations ludiques des enfants que désinhiber les adultes par rapport au jeu. Sans pour autant les confiner dans des mouvements attendus et prévus à l'avance, de sorte qu'ils puissent s'approprier l'espace de la ville en jouant. De cette façon, les dangers de faible intensité peuvent être facilement apprivoisés et la ville reprend son caractère fascinant parce qu'imprévisible, même pour les personnes qui l'habitent toute l'année (Breviglieri, 2015).

De par les choix qu'il utilise dans les compositions de ses aires de jeux, l'architecte Aldo Van Eyck propose une nouvelle approche de l'espace qui peut être élargie à l'ensemble des espaces publics. Les formes utilisées pour les jeux d'enfant sont sobres et libres d'être interprétées d'autant de manières que l'imagination le permet. Ces aménagements volontairement minimalistes utilisent des grands principes structurants. Ce sont des formes géométriques :

- sphère, arche, cube, pyramide, cylindre, etc.

qui utilisent des matériaux bruts :



Stadtlounge, St. Gallen, Suisse, oeuvre de l'architecte Carlos Martinez

Source : <https://land8.com>

- métal, bois, béton, pierre, céramique, etc. (Van Eyck, 2010).

Par conséquent, il s'agit de compositions aisément reproductibles et facilement transposables dans n'importe quel espace public dans n'importe quelle ville. La réflexion de Van Eyck dépasse de loin le seul cadre de l'aire de jeux. Pour les aménagements ludiques qu'il dessine, il fait le choix d'occuper des espaces interstitiels au sein des villes. Plus encore, il décide que ses aménagements ne vont pas dénaturer le contexte urbain dans lequel ils s'insèrent, mais plutôt en épouser les formes et les ambiances afin de le compléter. En cela, il s'inscrit en opposition à la conception purement fonctionnaliste des espaces récréatifs. L'aire de jeu de Van Eyck pose la question de la subjectivité de l'espace (Oudenampsen, 2010). Comment les citoyens peuvent-ils se réapproprier un espace standardisé afin d'en faire un espace « à eux » au moins le temps que dure son usage ? Si l'imagination déborde chez les enfants, qu'en est-il des modes d'appropriation de l'espace chez les adultes ? Le concept de « ville ludique », dans sa dimension libre, cherche à répondre à cette question.

d. Quels liens avec la ville créative ?

La « ville créative » s'appuie sur le concept de « classe créative » développé par le théoricien de l'urbanisme Richard Florida. La classe créative regroupe l'ensemble des individus employés pour résoudre des problèmes complexes, ce qui dépasse la logique de production traditionnellement prise en compte pour déterminer la plus-value individuelle des travailleurs. Florida regroupe un certain nombre de professions au sein de cette classe créative : scientifiques, chercheurs, ingénieurs, artistes, architectes, juristes, avocats, financiers, médecins, techniciens du spectacle, etc. Ainsi, les villes qui accueillent une classe créative importante seraient aussi les villes les plus attractives et qui produiraient le plus de richesses. Pour attirer la classe créative, une ville se doit de mettre en place un certain nombre de mesures et de services favorisant la créativité.

- Pour calculer le niveau de créativité, Florida met en place trois indicateurs :
- le talent, c'est-à-dire le nombre de diplômés à bac + 4
- la technologie, c'est-à-dire le nombre de brevets déposés

- la tolérance. Ce dernier indicateur est calculé en fonction de trois indices : le nombre d'habitants nés à l'étranger, la taille de la communauté LGBTQI+ et le nombre de personnes exerçant des professions artistiques (Florida, 2002).

Cependant, ce n'est pas parce qu'ils sont chiffrés que ces indicateurs sont pertinents. Selon ces critères, la plupart des grandes villes obtiennent des scores très similaires bien qu'elles soient très différentes dans leurs structures et dans les expériences qu'elles proposent. De même, le lien entre ces catégories de population et la croissance économique d'un territoire urbain n'a pas été démontré jusqu'à présent (Vivant, 2014).

La théorie de Richard Florida, sur laquelle il s'appuie pour vendre aux municipalités les prestations de son cabinet de conseil, sert surtout à mettre en place une méthode standardisée de gentrification forcée.

La « ville ludique » et la « ville créative » se réfèrent à deux réalités bien différentes qui peuvent se recouper sur certains aspects. Une ville ludique peut aussi être une ville créative et inversement, mais toutes les villes dites ludiques ne sont pas forcément des villes créatives et vice-versa. Une ville peut par exemple faire le choix d'attirer les artistes et la classe créative par sa politique culturelle ou sa politique du logement mais proposer un espace public très conventionnel. A l'inverse, une ville peut enclencher une réflexion sur son espace public en mettant en place une série de dispositifs ludiques tout en étant loin d'héberger ou même d'attirer une classe créative telle que définie par Richard Florida. Cela peut être le cas d'une cité ouvrière par exemple. A Mulhouse, des cités ouvrières atypiques prennent la forme de villages, avec des maisons individuelles et des espaces dédiés à la vie collective. Ceux-ci incluent des jardins publics, des terrains de jeux et des stades. Entre 75 et 80 % des espaces non-bâties sont dédiés à des espaces verts, qui prennent en compte les équipements de loisirs déjà cités et les jardins privés (Jonas, 1993). La plus célèbre de ces cités est née de l'imagination de l'industriel Jean Dollfus.

7) Le jeu au service d'une ville inclusive et accessible

a. Développer le jeu pour améliorer l'inclusion sociale

Le projet de l'architecte Aldo van Eyck était de quadriller la ville d'Amsterdam avec des aires de jeux pour enfants. Ainsi, sa vision de la ville se rapproche de l'idée d'une ville inclusive puisque les équipements qu'il conçoit doivent pouvoir être accessibles à tous, au moins géographiquement. De fait, appliqué à n'importe quelle grande ville actuelle du monde, cela permettrait de réduire les inégalités sociales dans l'accès aux loisirs et aux équipements publics récréatifs. Le problème est paradoxal : la rareté des espaces publics en fait des zones de rencontres entre les différents groupes sociaux. Au contraire, leur abondance pousse les citoyens à fréquenter le plus proche de leur domicile, de leur lieu de travail ou de l'école de leurs enfants. Donc l'existence d'un maillage abouti en aires de jeux comme imaginé par Van Eyck entretiendrait la ségrégation sociale et spatiale. De ce point de vue, les playgrounds des ghettos américains illustrent assez bien les résultats que cela pourrait produire.

En Italie, la ville de Udine s'est appuyée sur le jeu pour mettre en oeuvre une politique d'accompagnement social inter-générationnel. Le responsable des activités ludiques de la municipalité, Paolo Munini, porteur du projet, s'est exprimé en ces termes :

« Le jeu est essentiel pour le développement de l'enfant. Le jeu est aussi important pour les personnes âgées parce que cela maintient l'activité physique et cérébrale et prévient la sénilité. Les activités ludiques sont des outils puissants quand ils sont appliqués aux villes. Dans les quartiers déshérités, les jeux peuvent être utilisés pour agir avec la communauté locale, ou dans les écoles avec les élèves. Ils peuvent servir de levier pour engager la participation de la société civile, des citoyens et des associations locales¹⁵. »

Le jeu est utilisé comme vecteur d'intégration pour les nouveaux arrivants, notamment les étrangers et comme générateur de lien social. D'autres fonctions du jeu sont aussi mises en avant : il permet de développer un mode de vie sain grâce à l'activité physique et il peut promouvoir les valeurs du vivre-ensemble et du civisme. Les jeux mis en place à Udine sont souvent très flexibles, ils peuvent être co-crés par les participants eux-mêmes. Dans la même ville, un « ludobus » propose une ludothèque itinérante avec à son bord des jeux à disposition des enfants : jeux de société, jeux de ballon, rollers, trottinettes, etc. Grâce à cette politique municipale, tous les habitants de la ville d'Udine

¹⁵ Ileana Toscana, « Welcome to the European Playful Cities ! », dans *Urbact* [En ligne], 24 juin 2019

peuvent accéder au jeu, sans conditions de revenus. L'expérience s'est interrompue après le changement de gouvernance municipale en 2018 (Toscano, 2019).

Un autre défi actuel pour les grandes villes du monde est la question de l'accessibilité aux personnes à mobilité réduite. L'utilisation des principes de la ville ludique peut-elle permettre de développer l'accessibilité aux espaces publics pour tout le monde ? Il n'existe pas de modèle défini de la ville ludique, il est donc possible de lui prêter n'importe quelles caractéristiques à condition qu'elle permette le développement du jeu dans la ville jusque dans les espaces fonctionnels. La question de l'accessibilité n'est donc pas intrinsèquement liée à celle de la ville ludique et dépend surtout du niveau d'implication des décideurs publics.

Toutefois, certains auteurs militent pour une forme de ville ludique qui prendrait en compte les questions d'inclusion sociale et d'accessibilité. Le géographe-urbaniste néerlandais Gerben Hellemen invite à questionner les objectifs d'une ville ludique-accessible. L'intérêt de rendre ludiques plus d'espaces de la ville est de ne pas limiter le jeu aux aires de jeux. Il trouve ces espaces difficilement accessibles et limités dans leurs fonctionnalités, un constat que faisait déjà Van Eyck cinquante ans plus tôt. Pour Hellemen, Ludifier la ville c'est lui accorder pleinement sa fonction de gigantesque terrain d'apprentissage pour les enfants. Il souhaite ouvrir l'ensemble des espaces publics aux activités ludiques : places, trottoirs, cours, etc. Grâce au développement du jeu, la ville qu'il imagine se met à la portée des enfants, physiquement par ses aménagements et intelligiblement par les cheminements qu'elle propose. Par la même occasion, la ville devient plus agréable et plus sûre, puisqu'une ville ludique doit prendre en compte les risques auxquels s'exposent les enfants. Par conséquent, elle doit mettre en place un meilleur contrôle du trafic routier, amélioration de la marchabilité et des circulations douces, modification de la signalétique, etc. Autant d'interventions qui agissent en faveur d'une meilleure accessibilité de l'espace public pour tous. Le cercle vertueux qui naît avec des interventions permet aussi de remettre en question les distances et les interactions sociales, au profit d'une ville plus égalitaire et plus diversifiée. Ce qui au bout du compte, produirait une ville plus accueillante pour tout le monde, plus confortable et plus attractive (Hellemen, 2018).

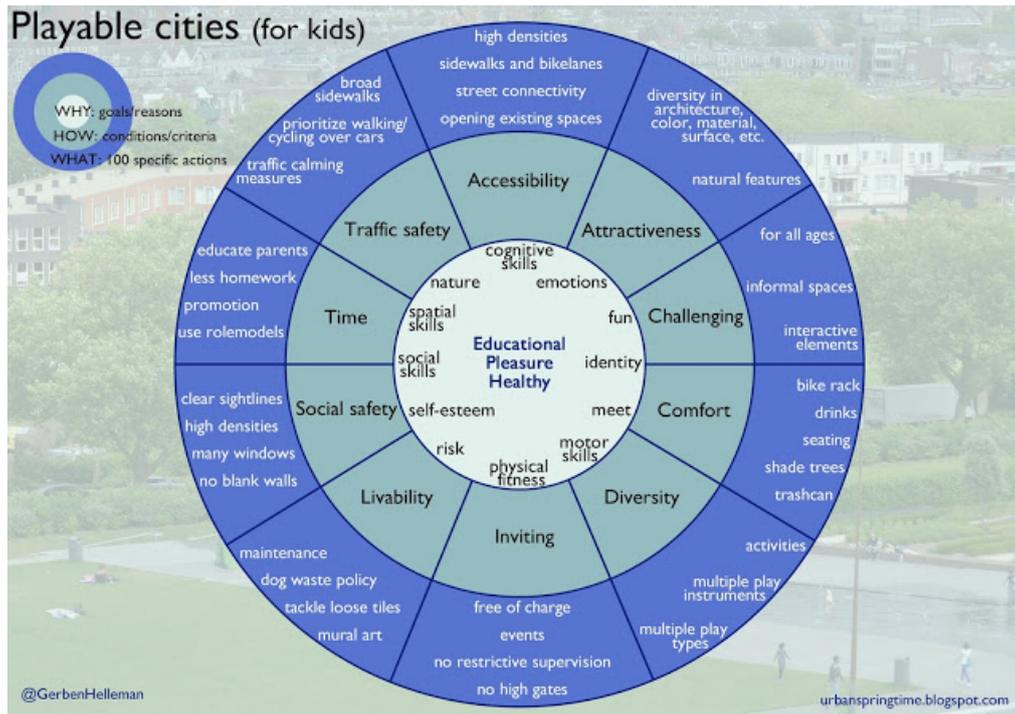


Schéma des bénéfices de la ville ludique, Gerben Helleman, 2018

Source : <http://urbanspringtime.blogspot.com>

Les aires destinées au jeu ne peuvent pas se développer partout cependant, pour des raisons pragmatiques (à moins de mettre en place un dispositif radical tel qu'une piétonisation complète), elles doivent donc être clairement délimitées. La ludification peut se faire au moyen de micro-interventions, comme un marquage au sol ou l'ajout d'un élément incongru ou attractif. Ce procédé permet aussi de questionner tous les espaces délaissés, qui ne sont pas exploités au maximum de ce qu'ils pourraient apporter. En somme, cette conception de la ville ludique serait une actualisation de la réflexion de Van Eyck sur l'importance du jeu pour les enfants et sur sa place dans l'espace public.

b. Penser l'accès au jeu pour tous

Nous avons vu que l'utilisation de dispositifs ludiques pouvait pour améliorer l'accessibilité de l'ensemble de l'espace public. Mais cette question en appelle une autre : quel est le niveau actuel de l'accès au jeu et aux loisirs en général pour les personnes à mobilité réduite ? Pour pouvoir être accessibles, les aires de jeu et de loisirs doivent non seulement adopter des aménagements standards : jeu de textures au sol, guidage et



Aire de jeux à Malmö, Suède, oeuvre de l'architecte David Bravo Bordas, 2007

Source : <https://www.urbanews.fr>

signalétique en relief pour les personnes malvoyantes ; portails adaptés, pentes douces, cheminements praticables pour les personnes en fauteuil roulant. Mais elles doivent aussi redéfinir les types d'équipements ludiques dans leurs usages, leurs capacités et leurs dimensions. En somme, les aires de jeux accessibles doivent aussi contenir des équipements adaptés qui doivent évoluer dans leurs formes autant que dans leur conceptualisation. Tous les enfants (et même les adultes) ont le même désir de pouvoir jouer. Quelle frustration pour un enfant que de se confronter à un équipement qu'il ne peut pas utiliser !

Des solutions existent d'ores et déjà grâce à la collaboration des concepteurs d'équipements ludique et des experts du handicap. Une balançoire adaptée peut prendre la forme d'un grand disque souple. Des bascules adaptées aux enfants malvoyants comportent des panneaux en relief qu'ils peuvent déchiffrer pendant qu'ils jouent. Des tourniquets s'adaptent aux fauteuils roulants. D'autres jeux se basent sur l'expérience tactile manuelle. Tous permettent aussi aux enfants valides de prendre le même plaisir à jouer dessus, ce qui permet de créer un espace de rencontre autour du jeu. Les équipements de ce type existent et son nombreux, certains constructeurs se sont même spécialisés dans le secteur.

Toutefois, le nombre de villes qui en sont équipées est très restreint¹⁶. Une cartographie précise de ces équipements n'existe pas mais les villes qui ont entrepris des démarches dans ce sens communiquent sur le sujet. En France, Grenoble a réalisé un gros travail pour rendre son espace public accessible, y compris ses aires de jeux. Nantes a entrepris des



Un jeune garçon joue sur une balançoire adaptée

Source : hizy.org

actions similaires, mais plus que les aires de jeux, ce sont les parcs qui ont été rendus accessibles. Or, si l'accès aux jardins publics est déjà une avancée, puisque cela permet la rencontre, cela ne comble pas le manque d'accès aux jeux d'extérieur.

Sans rendre toute l'aire de jeux accessible, il est possible d'investir dans un ou deux équipements de ce type. Une aire de jeux ainsi dotée est une aire de jeux « mixte » puisqu'elle comprend des équipements adaptés et des équipements inadaptés au handicap. Les freins au développement de tels dispositifs peuvent venir du coût, les équipements adaptés sont beaucoup plus chers que les équipements classiques. D'autres freins peuvent venir des autres parents, qui pensent à tort qu'il s'agit d'un traitement de faveur et d'équipements réservés aux enfants en situation de handicap. Ces équipements sont adressés à tous. Les parents d'enfants en situation de handicap peuvent faire une demande à leur commune, mais ils doivent patienter plusieurs années pour que le projet aboutisse.

¹⁶ Isabelle Malo, « On veut des aires de jeux accessibles ! », dans *Hizy by Handicap International* [En ligne], 16 novembre 2018

Conclusion

Une ville est par nature un espace qui a été rationalisé. Il s'agit de répondre de la manière la plus efficace possible aux besoins primaires des humains, complexifiés par l'évolution des modes de vie : se nourrir, se loger, socialiser, se déplacer. A priori, et dans sa définition, le jeu ne répond pas à des objectifs purement fonctionnels puisque son objectif principal est de divertir celui qui le pratique. A l'origine destinés uniquement aux enfants, l'évolution des moeurs accorde une place de plus en plus importante aux loisirs dans la société actuelle. A tel point qu'ils peuvent être considérés comme des moteurs de fonctionnement social. L'engouement pour un film, la frénésie générée par un match de football ou la popularité jamais déclinante de la pétanque ne sont que des exemples parmi d'autres.

Malgré une prise de conscience tardive, les villes se saisissent aujourd'hui de ces aspirations aux jeux et aux loisirs pour faire évoluer leurs pratiques d'aménagement. Pourtant, parce qu'elles sont des espaces rationalisés, elles vont souvent tenter de transformer le jeu en levier pour accomplir d'autres desseins, comme la propreté urbaine ou le contrôle des flux. Le désir de contrôler les comportements des citoyens peut s'exprimer jusque dans le choix des équipements ludiques : certains ne permettent que des interactions limitées et prévisibles alors que d'autres laissent leurs utilisateurs libres de faire fonctionner leur imagination. C'est cette dichotomie, non résolue, qui explique les différences dans les choix et les discours des municipalités. Certaines cherchent à favoriser la créativité alors que d'autres ne cachent pas leur désir de contrôle.

Pourtant, c'est en acceptant leur part d'aléatoire, ou plutôt en cherchant à l'appivoiser que les villes pourront entrer pleinement dans une nouvelle dimension et devenir des « villes ludiques ». En libérant l'espace public par le jeu, les villes peuvent agir sur plusieurs aspects en même temps : inclusion sociale, accessibilité, sécurité et attractivité. Sans tomber dans le piège de l'utopie, le jeu peut en effet constituer un levier d'action précieux, sur lequel de nombreuses municipalités ont déjà commencé à s'appuyer de par le monde. Le modèle de la « ville ludique » pour tous restant à définir, il revient aux acteurs de l'urbanisme de le rendre le plus vertueux possible.

Sources

Plan local d'urbanisme de Nantes, approuvé le 9 mars 2007 (Rapport de présentation, orientations d'aménagement, règlement, documents graphiques), en ligne, consulté le 19 août 2019. URL : <http://plu.nantesmetropole.fr/Nantes/index.html>

Plan local d'urbanisme de Marseille, approuvé le 28 juin 2013 (Rapport de présentation, orientations d'aménagement, règlement, documents graphiques), en ligne, consulté le 19 août 2019. URL : <http://www.marseille-provence.fr/index.php/plu/plu-de-la-commune-de-marseille>

Marseille Parc Bougainville, Présentation de l'Avant-Projet, 15 juin 2018, en ligne, consulté le 25 août 2019. URL : https://www.euromediterranee.fr/sites/default/files/2018-08/Pr%C3%A9sentation%20de%20l%27AVP_BOUGAINVILLE-AVP.pdf

Euroméditerranée, Etablissement Public d'Aménagement, site internet consulté le 26 août 2019. URL : <https://www.euromediterranee.fr/>

Ville de Marseille, site internet, consulté le 26 août 2019. URL : <http://www.marseille.fr/>

Made in Marseille, l'info en ligne de la région marseillaise, site internet consulté le 24 août 2019. URL : <https://madeinmarseille.net/>

SOLEAM, Société locale d'équipement et d'aménagement de l'aire métropolitaine, site internet consulté le 25 août 2019. URL : <https://www.soleam.net/>

« Nantes, une ville récréative ? », Expédition urbaine n°5, 19 novembre 2016, Ville de Nantes / Nantes Métropole / Ardepa, en ligne, consulté le 27 août 2019. URL : <https://www.lardepa.com/wp-content/uploads/2016/05/expe5-A5.pdf>

Site officiel de la ville de Nantes, site internet, consulté le 27 août 2019. URL : <https://www.nantes.fr>

Dialogue citoyen : Construisons ensemble la métropole nantaise, site internet, consulté le 27 août 2019. URL : <https://www.nantes.fr>

Bibliographie

- ACCONCI Vito, « La Fabrique du public : écriture et lecture de l'espace public », dans BOVIER Lionel et PERRET Mai-Thu (ed.), *Hétérotopies/Heterotopias*, JRP Editions, Genève, 2000
- ALLEN Marjory (Lady ALLEN of HURTWOOD), *Planning for Play*, The MIT Press, Cambridge (Massachusetts), 1968
- BARBIER Bernard, « La géographie des loisirs urbains et péri-urbains », dans *Norois*, n° 120, Rennes, 1983
- BIENVENU Gilles (dir.), *Nantes*, Institut français d'architecture, coll. « Portrait de ville », Paris, 1996
- BREVIGLIERI Marc, « Une brèche critique dans la « ville garantie » ? Espaces intercalaires et architectures d'usage », dans COGATO LANZA E. et al., *De la différence urbaine, le quartier des Grottes / Genève*, Metis Presses, Genève, 2013, pp. 213-236
- BREVIGLIERI Marc, « L'enfant des villes. Considérations sur la place du jeu et la créativité de l'architecte face à l'émergence de la ville garantie », *Ambiances* [En ligne], Varia, mis en ligne le 20 avril 2015, consulté le 04 août 2019. URL : <http://journals.openedition.org/ambiances/509>
- BURKHALTER Gabriela, *The Playground Project*, catalogue de l'exposition présentée à la Kunsthalle, Zurich, du 20 février au 15 mai 2016
- CAILLOIS Roger, *Les Jeux et les Hommes*, Gallimard, Paris, 1958
- CHOAY Françoise, *L'urbanisme, utopies et réalités, une anthologie*, Editions du Seuil, coll. Essais, 1965
- CHOMBART DE LAUWE Marie-José et al., *Enfant en-jeu : Les pratiques des enfants durant leur temps libre en fonction des types d'environnement et des idéologies*, Editions du CNRS, Paris, 1976
- COUTURIER Flora, *La ville ludique : le jeu, outil tactique de revitalisation urbaine ?*, Mémoire de Master, Gembloux Agro-Bio Tech, Université de Liège, Gembloux, 2018
- CRUNELLE Marc, « La ville à pratiquer », dans THIBAUD J.P. et DUARTE, *Ambiances urbaines en partage, pour une écologie sociale de la ville sensible*, Metis Presses, Genève, 2013, pp. 101-108
- CURNIER Sonia, « Programmer le jeu dans l'espace public ? », dans *Métropolitiques* [En ligne], 10 novembre 2014, consulté le 24 août 2019. URL : <https://www.metropolitiques.eu/Programmer-le-jeu-dans-l-espace.html>
- DEBORD Guy, *La société du spectacle*, Editions Buchet-Chastel, Paris, 1967
- DENEFLE Sylvette, BRESSON Sabrina et al., *Habiter Le Corbusier : pratiques sociales et théorie architecturale*, Presses Universitaires de Rennes, Rennes, 2015
- DESCAMPS Yann et VACHERON Ismaël, « Où le ghetto (se) joue, Playground, basket-ball et culture afro-américaine », dans *Géographie et cultures*, n°88, 2013
- DUMAZEDIER Joffre, *Vers une civilisation du loisir*, Editions du Seuil, Paris, 1962

- FLORIDA Richard, *The Rise of the Creative Class and how it's transforming work, leisure, community and everyday life*, Basic Books, New York, 2002
- FOUCAULT Michel, « La naissance de la médecine sociale », dans *Dits et écrits*, T. 2, Gallimard, Paris, 2001
- FOURASTIE Jean, *Machinisme et bien-être*, Editions de Minuit, Paris, 1951
- GARAT Isabelle et. al., *Nantes : de la belle endormie ou nouvel Eden de l'Ouest*, Anthropos, coll. « Villes », Paris, 2005
- GARGOV Philippe, « Ville ludique, ville lubrifiée ? », dans *Pop Up Urbain* [En ligne], 5 novembre 2010, consulté le 28 août 2019. URL : <https://www.pop-up-urbain.com/contributions/ville-ludifiee-ville-lubrifiee-owni/>
- GROOS Karl, *Die Spiele der Tiere*, G. Fischer, Iéna, 1896
- GULICK Luther, *The Efficient Life*, New York, 1907
- HELLEMAN Gerben, « Playable cities » (5 parties), dans *Urban Springtime* [En ligne], 11 juillet 2018, consulté le 26 août 2019. URL : <http://urbanspringtime.blogspot.com/2018/07/playable-cities-summary.html>
- HOWARD Ebenezer, *Tomorrow : A Peaceful Path to Real Reform*, Ed. Swann Sonnenschein, Londres, 1898
- HUIZINGA Johan, *Homo Ludens : Essai sur la fonction sociale du jeu*, Gallimard, Paris, 1951
- JONAS Stéphane, « Les villages ouvriers et Mulhouse : 1830-1930 », dans *Villages ouvriers, Utopies ou réalités, Actes du colloque international au Familistère de Guise*, (16-17 octobre 1993), *L'archéologie industrielle de France*, n°24-25, 1994
- JUDAH Hettie, « Isamu Noguchi's playgrounds : About an artist's wish that play could lead to a appreciation of sculpture », dans *Interwoven, the Fabric of Things*, en ligne, mai 2016
- Laboratoire de géographie humaine et régionale, *Les géographes et le tiers temps : approches des loisirs urbains*, Université de Besançon, Editions Belles Lettres, Paris, 1989
- LE CORBUSIER, *Urbanisme*, G. Crès, coll. « L'Esprit nouveau », Paris, 1924
- LEFEBVRE Henri, *Critique de la vie quotidienne*, L'Arche, Paris, 1958
- LEFEBVRE Henri, *Le droit à la ville*, Anthropos, Paris, 1968
- MALO Isabelle, « On veut des aires de jeux accessibles ! », dans *Hizy by Handicap International* [En ligne], 16 novembre 2018, consulté le 26 août 2019. URL : <https://hizy.org/fr/detente-loisirs-vacances/sport-activites-physiques/on-veut-des-aires-de-jeux-accessibles>
- OUDENAMPSEN Merijn, « Aldo Van Eyck and the City as Playground », dans *Urbanacion*, été 2010, La Casa Encendida, Madrid, 2010, pp. 25-39
- PAQUOT Thierry, *L'espace public*, La Découverte, Paris, 2015
- PAQUOT Thierry, « Loisirs et loisirs », dans *Hermès, La Revue*, n° 71, 2015/1, CNRS Editions, Paris

- RAMAKURU Nandini, « Nudging for Change » (2 parties), dans *Urban Design Collective* [En ligne], janvier 2018, consulté le 26 août 2019
- ROMAGNY Vincent (ed.), *Anthologie des aires de jeux d'artistes*, Infolio, En Crausaz, 2010
- ROMAGNY Vincent, *Anthologie des aires de jeux au Japon*, Les Presses du Réel, Dijon, 2019
- RONCAYOLO Marcel, *Marseille : les territoires du temps*, Ed. locales de France, Paris, 1996
- RUSSELL Bertrand, *In Praise of Idleness*, Allen and Unwin, Londres, 1935
- SHIER Harry, *Adventure playgrounds : an introduction*, National Playing Fields Association, Londres, 1984
- SORENSEN Carl Theodor, *Park Politics in the parish and market town*, Copenhague, 1931
- STEVENS Quentin, *The Ludic City : Exploring the Potential of Public Spaces*, Routledge, Londres, 2007
- TOSCANO Ileana, « Welcome to the European Playful Cities ! », dans *Urbact* [En ligne], 24 juin 2019, consulté le 27 août 2019. URL : <https://urbact.eu/welcome-european-playful-cities>
- VEBLEN Thorstein, *The Theory of the Leisure Class*, MacMillan, New York, 1899
- VIVANT Elsa, *Qu'est-ce que la ville créative ?*, Presses Universitaires de France, Paris, 2014
- WITHAGEN Rob et CALJOUW Simone R., « Aldo van Eyck's Playgrounds: Aesthetics, Affordances, and Creativity » dans *Frontiers in Psychology* [En ligne], 4 juillet 2017, consulté le 26 août 2019. URL : <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2017.01130/full>