Vers une Ludification de l'espace public ?

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

Traitement du jeu et des pratiques ludiques dans la conception des espaces urbains

TPER - ENSA Marseille, 2016-2017
MOUTIEZ Julia, MONNET Nadja (dir.)

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

Vers une ludification de l'espace public ?
Traitement du jeu et des pratiques ludiques dans la conception des espaces urbains

TPER - ENSA Marseille, 2016-2017
MOUTIEZ Julia, MONNET Nadja (dir.)

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

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

Remerciements

A Nadja Monnet pour son suivi attentif tout au long de l'année,

Muriel Girard pour son suivi au premier semestre, Manola Antonioli pour avoir accepté d'être ma directrice de thèse, Ana Bela de Araujo pour son encadrement du parcours recherche, et Sonia Curnier, Vincent Romagny, David Malaud et Ines Amamou pour nos nombreux échanges réguliers sur ce sujet de recherche.

Sommaire

p. 13 Introduction

p. 17 I. Pensées et usages du jeu dans nos sociétés

p. 19 **A - Note historique pour la compréhension du jeu dans la pensée occidentale**

p. 23 **B - Élaboration des définitions du jeu au XXe siècle**

p. 33 **C - De la civilisation des loisirs à la ludification de nos sociétés**

1 – L'évolution des loisirs en Europe à partir du XIXe siècle

2 – Civilisation des loisirs

3 – Société ludique ?

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

p. 43 II. Du jeu en ville

p. 43 **A - L'enfant, le jeu et la ville : des architectes de l'époque moderne à la ville récréative**

1 – La place des enfants dans la ville : points de repères historiques

2 – Aldo Van Eyck, aires de jeux et urbanisme incrémentiel

3 – Emile Aillaud : Une ville nouvelle pour un enfant nouveau

p. 57 **B - Espaces publics : le tournant des années 2000 et la ville ludique.**

1 – Le tournant des années 2000 dans la conception de l'espace public

2 – Apparition de la « ville ludique »

3 – Sports urbains, sports ludiques ?

4 – Expansion de la notion d'urbanité ludique

5 – Contrôle ludique ?

p. 71 III. De nouveaux espaces récréatifs urbains ?

p. 73 **A - Des aires de jeux d'architectes et de paysagistes d'un nouveau genre**

p. 85 **B - L'apparition d'espaces publics hybrides incluant des fonctions ludiques**

1 – Les quatre catégories de dispositifs ludiques de Sonia Curnier

2 – Étude de cas

3 – Espace public comme équipement et passage de la « civilisation des loisirs » à la « société de l'expérience »

p. 99 Conclusion

p. 105 Bibliographie

p. 113 Iconographie

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

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

Vers une ludification de l'espace public ? Traitement du jeu et des pratiques ludiques dans la conception des espaces urbains

Introduction

Dès le début des années soixante est apparue l'idée que nous serions entrés dans la « civilisation des loisirs » (DUMAZEDIER, 1962), c'est à dire, dans une société où la place et l'importance grandissante des loisirs allait jusqu'à bouleverser l'organisation de la vie publique et privée, se répercuter sur les enjeux politiques, économiques, sociaux, etc ; et faire partie des revendications sociales en étant considérés comme un droit à part entière.

Aujourd'hui, des chercheurs aussi bien que des journalistes parlent de « ludification » ou « gamification » de la société (MCGONIGAL, 2011 ; BREVILLE, 2013 ; LEJEUNE, 2014) : séances de coaching, expériences pédagogiques, mobilier urbain interactif, ludothérapie, médiation culturelle... Le jeu y est utilisé de différentes manières et pour des objectifs variés. La « ludification » est un néologisme désignant le fait de transférer les mécaniques et signaux propres aux jeux, et notamment aux jeux vidéos (points, badges, classement, défis, etc.), dans des services qui n'ont a priori rien de ludique : majoritairement des opérations marketing ou de communication, des situations d'apprentissage ou de travail... Ce phénomène se double d'un regain d'intérêt pour la question du jeu dans la recherche depuis les années 1990, avec, notamment l'apparition de ce que l'on appelle les « game studies » ou ludologie (science, étude du jeu), qui participent à faire évoluer les manières mêmes de définir et percevoir le jeu. Ces procédés ludiques se retrouvent mis en œuvre aussi bien dans le cadre

de « team buiding »[1] afin de favoriser le travail en équipe tout en plaçant ses membres dans des processus de compétition, que dans le domaine médical, pour soigner des enfants ou personnes souffrant de stress post traumatique[2] voire également dans celui de l'école[3]. Les entreprises y font appel pour lancer des opérations commerciales ou entretenir des relations avec des consommateurs, et les politiques urbaines pour remédier à des « incivilités », rendre attractifs des événements culturels et sportifs (BREVILLE, 2013), ou pour tester des solutions collectivement, améliorer la participation et la collaboration d'usagers dans le cadre de projets participatifs.

A travers ce phénomène de ludification, le jeu devient un outil de *développement* parmi d'autres, auquel est attribué de nombreux effets et fonctions. Il est principalement sollicité pour sa capacité à générer des motivations internes chez l'individu, et permettre une meilleure implication de celui-ci dans les tâches qui vont lui être demandées (BALLI, 2015). Le jeu est également utilisé pour favoriser les relations sociales, en plaçant différents individus autour de mêmes règles générant donc un cadre commun susceptible de les rapprocher et favoriser la collaboration, mais également, de les mettre en concurrence, selon leur propre position dans les règles établies. Il est également mobilisé pour accentuer la motivation, interne ou externe, induite par ces règles. Enfin, on peut faire appel à des procédés ludiques pour libérer la parole, favoriser la communication voire le développement d'idées, de projets (MCGONIGAL, 2010).

Au niveau urbain, de nombreux concepteurs et artistes travaillent en tissant des liens étroits entre la ville et le jeu, et différentes initiatives les combinant voient le jour depuis les années 2000 : réinvention du mobilier urbain traditionnel (souvent associé à des éléments numériques et, ou, interactifs) aux jeux collectifs dans l'espace (en ligne ou non), multiplication d'installations de petite échelle, et, ou, éphémères (LAVADINHO, 2011), etc. C'est au même moment que sont lancés de grands projets de réaménagement urbain donnant lieu à la requalification de nombreux espaces publics, et que se multiplient des mouvements politiques et associatifs revendiquant le droit à disposer de la ville et à occuper voire s'approprier l'espace public (PURCELL, 2009). C'est également au tournant des années 2000 qu'apparaissent les travaux sur la notion de ville ludique (GRAVARI-BARBAS, 2001, 2006, 2009 ;

1 Le team building consiste en une série de procédés et d'activités conçus dans le but de « souder » des équipes de travail, de créer un « esprit d'équipe », d'améliorer les relations au sein d'une équipe pour la rendre plus efficace et compétitive au sein, généralement, d'entreprises. Le jeu y est plébiscité tant au niveau de la mise en concurrence des individus que de l'amélioration des relations entre eux.

2 Ludothérapie ou thérapie par le jeu : « Méthode de traitement de certaines pathologies mentales et psychiques par le jeu. » Encyclopédie Larousse [En ligne], extrait du Larousse médical (consulté le 20 décembre 2016). < URL : http://www.larousse.fr/encyclopedie/medical/ludoth%C3%A9rapie/14271 >

3 Une école publique entièrement basée sur l'apprentissage par le jeu a ouvert ses portes en 2009 à New-York. Du nom de « Quest to Learn [quête pour apprendre] », elle développe des méthodes ludiques expérimentales grâce à une équipe de pédagogues et de « game designers [concepteurs de jeux] », remplaçant les notes par des scores et les devoirs à la maison par un « ami virtuel » à qui raconter ce que l'on a appris durant la journée.

GARNIER, 2008), eux-mêmes en partie issus de ceux sur la « civilisation des loisirs » (DUMAZEDIER, 1962), qui analysent la façon dont l'urbanisme évolue pour se réorganiser en partie autour des pratiques de loisirs.

Ces différents phénomènes ont-ils un lien ? Influent-ils sur la manière de penser, projeter et pratiquer la ville occidentale de nos jours ?

Ce travail de recherche est fondé sur un constat : on assiste ces quinze à vingt dernières années à une entrée du « ludique », à la fois en tant que pratique et comme enjeu, dans de nombreux domaines où il n'était pas présent auparavant. Il s'agît alors d'interroger la présence de ce phénomène vis-à-vis de l'espace public. Quelle influence ont ces transformations sociales (ludification, civilisation des loisirs), sur la production des espaces publics ? En quoi les nouvelles manières de considérer le jeu, et la place grandissante laissée aux pratiques ludiques, influe-t-elle sur notre conception même de l'espace public ? J'émets donc l'hypothèse que *la ludification de la société influe sur la conception et la production des espaces publics urbains contemporains en Occident*. J'analyserais celle-ci du point de vue des architectes et des paysagistes, en mettant leurs productions en rapport avec les politiques de la ville et les tendances urbaines dans lesquelles elles s'inscrivent, ainsi que les transformations sociales qu'elles tendent à accompagner ou à formaliser. Je traiterais à la fois du jeu *en soi*, et des pratiques ludiques, que je différencie du jeu en ce qu'elles croisent celui-ci avec un autre domaine, comme, par exemple, le sport[4].

A terme, dans la thèse, je chercherai à comprendre quels peuvent être les effets du jeu sur l'espace public, et en quoi la prise en compte et le développement de pratiques ludiques dans la conception de nouveaux espaces publics font-ils évoluer les représentations et les usages de celui-ci. Ce mémoire est conçu comme un état des connaissances croisant les notions de ville et de jeu, afin de d'esquisser déjà quelques pistes de recherche, présentées dans les cas d'étude. La sélection a été limitée à des projets situés en Europe et ayant été livrés entre les années 2000 et 2017[5], période où est identifié un renouveau de la conception de l'espace public occidental.

4 Bien que la frontière entre les deux puisse parfois paraître floue, la distinction entre pratique ludique et jeu est intéressante, car elle permet d'élargir le sujet, et de ne pas se concentrer sur le jeu « pur », encore souvent limité aux enfants, ou au jeux vidéos et autres pratiques plus liées à des objets qu'à des espaces, comme les jeux de société ou les jeux de simulation. Un des enjeux de la thèse sera de proposer une définition plus détaillée de ces pratiques ludiques, et d'en établir les limites.

5 A l'exception du projet Les Deux Plateaux de Daniel Buren, datant de 1986, et de la place de Schouwburgplein à Rotterdam de l'agence WEST8, livrée en 1996. Mais ces projets n'interviennent pas comme cas d'études en tant que tel, mais en tant qu'exemple donné par Sonia Curnier pour expliciter la définition d'une de ses catégories de dispositifs ludiques.

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

I. Pensées et usages du jeu dans nos sociétés

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

A

Note historique pour la compréhension du jeu dans la pensée occidentale

En apparence, le jeu est une notion bien simple à définir. Nous savons communément ce qui est *du jeu*, et ce qui ne l'est pas. Faire la course est un jeu, rattraper son bus en courant ne l'est pas. Pourtant, le corps fait la même chose. Se déguiser est un jeu, s'habiller le matin ne l'est pas toujours. Pourtant, il s'agit dans les deux cas de mettre des vêtements. Quelles sont alors les caractéristiques spécifiques qui permettent d'affirmer que quelque chose est un jeu, et autre chose ne l'est pas ? Pourquoi une même activité peut-elle passer du *jeu* au *sérieux* selon les personnes impliquées ou le contexte socio-historique ?

Il semble que l'on puisse retrouver le *jeu* dans toutes les époques et dans toutes les cultures (MCGONIGAL, 2010). Néanmoins, si l'on retrouve quelques « types de jeux » communs dans de nombreuses cultures et à différentes époques, notre manière même de concevoir l'idée de jeu, aussi bien que nos jeux en eux-mêmes, a considérablement évolué, aussi bien influencés par des contextes socio-culturels différents que des progrès techniques (DUFLO, 2008). En occident, le jeu a longtemps été considéré comme quelque chose de futile, secondaire, accessoire, ou réservé aux enfants. Le mot *jeu* lui même, provient du latin « jocus » qui signifie « plaisanterie ». Il a peu à peu été introduit comme objet d'étude en philosophie, mais « comme élément d'une comparaison plutôt que comme objet d'une étude propre » (DUFLO, 2008 : 351). Il faudra attendre le milieu voire la fin du XXe siècle pour que le jeu soit traité comme un objet d'étude à part entière. Les quelques textes de l'antiquité et du moyen-âge qui traitent du jeu[1], lui confèrent un « statut doublement mineur » (IBID : 352) : une activité pour enfants ou personnes non intellectuelles, ou bien, lorsqu'en tant qu'intellectuel on a

1 Colas Duflo cite « Une dizaine de pages d'Aristote » notamment dans « Ethique à Nicomaque » et « une vingtaine de la « Somme théologique » de Thomas d'Aquin » (DUFLO, 2008 : 352)

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

« élevé son esprit jusqu'à la théorie », une récréation, une pause, un moyen de se reposer de ses activités élevées. Pour Aristote notamment, il s'agît d'un « délassement » au même titre que le fait de dormir, et non une activité digne d'être étudiée, voire pratiquée régulièrement.

C'est seulement à partir du XVIIe siècle que le jeu va rentrer dans « la sphère des objets dignes de l'attention du sage ». Selon Colas Duflo, ce changement vient « de façon très indirecte » (DUFLO, 2008, 352) de l'intérêt des mathématiciens fin XVIe pour le calcul de probabilité venu du développement des jeux de hasard et d'argent, qui se poursuit au XVIIe, en même temps que celui des jeux de société tels que les échecs. S'il est évident que toutes ces pratiques ne sont pas nécessairement nées à ce moment précis, on remarque, notamment à travers la littérature, un grand engouement pour ces pratiques ludiques, présentes dans toutes les classes sociales sous des formes variées, si bien que Colas Duflo le décrit comme un véritable « phénomène de société » (IBID : 354).

Selon l'analyse de l'auteur, c'est ainsi par le biais des questions posées par les jeux de hasard et d'argent que Blaise Pascal, philosophe et mathématicien, va s'intéresser au jeu, et qu'il élaborera ensuite « une pensée du divertissement qui prend le jeu pour modèle pour penser tout le social et le politique » (IBID : 353). Le jeu est donc chez Blaise Pascal un paradigme : une grille d'analyse à appliquer sur la société de l'époque.

Colas Duflo fait ensuite intervenir Gottfried Wilhelm Leibniz dans sa chronologie de la pensée du jeu occidentale. Également philosophe et scientifique, Gottfried Wilhelm Leibniz aborde le jeu sous l'angle des sciences. Colas Duflo écrit que ce dernier s'intéresse au jeu pour les procédés réflexifs qui y naissent et s'y déroulent et qu'il analyse en rapport avec la capacité d'invention humaine. Le jeu serait « un des lieux où s'exprime librement l'intelligence humaine » (IBID : 354), c'est à dire un état mental où la créativité et l'intelligence seraient moins limités par telle ou telle convention. Gottfried Wilhelm Leibniz en arrive à ces conclusions en s'interrogeant sur les jeux d'argent et de hasard et les procédés complexes d'estimation de probabilité qu'ils nécessitent de la part des joueurs, au XVIIIe siècle. Il est très intéressant de voir à quel point ces théories font écho aux travaux de Jane McGonigal (2010), déjà évoquée dans l'introduction, qui en vient aux mêmes conclusions en partant d'une analyse des jeux vidéos au XXIe siècle.

Le XVIIIe siècle est également traversé par de grands changements, notamment sur la façon de considérer l'enfant, qui devient une « humanité à réaliser » (DUFLO, 2008: 354), entraînant donc un regain d'intérêt pour les questions d'éducation et par extension de jeu, vu comme « un lieu exemplaire de l'apprentissage de soi par soi ». Ce sont ces changements sociaux (développement des pratiques ludiques) et théoriques (intérêt pour le jeu à partir du développement des jeux de hasard et d'argent dans la philosophie et les sciences, changement du regard sur l'enfance), qui amèneront Schiller[2] à faire du

2 « On peut dire que cette mutation conceptuelle s'achève avec Schiller qui, à la fin du XVIIIe siècle, dans les « Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme », donne au concept de tendance au jeu (Spieltrieb) une dimension paradigmatique » (DUFLO, 2008 : 352-353)

jeu un paradigme, un modèle pour penser la société, une grille de lecture pour étudier « l'humanité ». Le jeu n'est plus une activité des personnes n'étant pas en mesure s'élever jusqu'à des tâches intellectuelles ou artistiques, mais une composante essentielle de notre « humanité » qui permet même de penser notre spécificité en tant qu'espèce. Colas Duflo précise que Schiller, et d'autres après lui, en arriveront même à négliger voire ignorer « les jeux qui sont usités dans la vie réelle » (IBID), et préférer utiliser l'idée du jeu comme grille d'analyse que d'étudier les pratiques ludiques et leurs caractéristiques *en soi*.

Cet article de Colas Duflo nous aide à comprendre que, après avoir considéré le jeu comme un objet mineur, et peu digne d'être étudié, une activité de délassement sans autre but et signification que ce délassement même, il semble que l'on en arrive à partir de Schiller à l'idéaliser, à en faire un modèle, une grille d'analyse pour penser les sociétés modernes. On peut remarquer que cette dimension paradigmatique[3] perdurera jusqu'au XXe siècle dans les travaux de Johan Huizinga (1938) et Roger Caillois (1967), voire dans certains propos tenus sur la ludification de la société aujourd'hui.

Colas Duflo nous apporte un éclairage précieux pour la suite du travail en analysant la façon de penser et considérer le jeu de l'antiquité à la fin du XVIIIe siècle, à travers des écrits de l'époque mis en regards avec les évolutions sociétales qui les traversent. Il omet cependant de traiter toute la période du XIXe siècle, pourtant charnière en bouleversements concernant des thèmes intrinsèquement liés au jeu : les loisirs (ou divertissement) et l'enfance[4]. L'évolution de la pensée et des pratiques du jeu au XIXe ne semble ne pas avoir été traitée encore à ce jour, mais nous tenterons d'apporter dans la suite du mémoire un d'éclairage sur ce thème à travers l'étude de l'évolution des loisirs et de la notion d'enfance.

3 Cette dimension paradigmatique intervient souvent dans les travaux sur le jeu, tant dans les parallèles tracés avec la notion de culture (Johan Huizinga et d'autres personnes ayant travaillé sur le sujet à sa suite) que ceux l'établissant comme outil de compréhension du monde en particulier chez les enfants (Donald Wood Winnicott), voire comme outil pour sauver le monde (Jane McGonigal).

4 Si dès le XVIIIe les idées notamment de Rousseau ont pu aider à considérer l'enfant comme un être à part, en devenir et à former comme futur adulte éclairé, plutôt que comme un héritier potentiel sujet à un fort taux de mortalité infantile, ou une bouche supplémentaire à nourrir se devant donc de participer aux travaux de la famille, il faudra cependant attendre 1882 pour l'école gratuite et obligatoire pour filles et garçons et 1926 pour que les enfants soient par exemple interdis de travailler dans les cas de « travaux dangereux, insalubres, où ils seraient exposés à " des émanations préjudiciables pour leur santé" » (droitsenfants.fr). Le travail des enfants étant encore autorisé en France dans des cas spécifiques tels que le cinéma ou le mannequinat, ce qui peut poser question... < URL: http://www.droitsenfant.fr/travail_histoire.htm> consulté le 13.05.2017.

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

B

Elaboration des définitions du jeu au XXe siècle

Aujourd'hui encore, les définitions du jeu données par Johan Huizinga (1938) et Roger Caillois (1958) « font office de « passage obligé » pour les chercheurs sur le jeu » (DI FILIPPO, 2014 : 282). Il s'est établit une véritable filiation dans le domaine de ce que l'on appelle parfois les « sciences du jeu » ou les « théories des jeux » : lorsque l'un de ces auteurs n'est pas repris, ce sont leurs successeurs, qui les ont eux-même étudiés, analysés, complétés[1]. C'est également ce que j'ai fait en me concentrant, à la suite de Johan Huizinga et Roger Caillois, sur Colas Duflo[2], dont les travaux sont plus récents, complètent les définitions édictées par ces derniers et s'établissent dans une filiation intéressante de 1938 aux années 1990-2000. De plus, Colas Duflo amène une vision plus concrète du jeu, il s'intéresse aux pratiques même du jeu, et sorte ainsi définitivement d'une vision paradigmatique de celui-ci.

A la veille de la deuxième guerre mondiale, l'historien Johan Huizinga publie son cinquième ouvrage, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu.* Il y propose une définition du jeu encore utilisée aujourd'hui, y compris chez les chercheurs travaillant sur le jeu vidéo[3] : « Le jeu est une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines

1 Y-a-t-il une sorte « d'effet de mode » dans cette reprise systématique de ces deux auteurs ? Et à force de travailler sur ces auteurs, n'en a-t-on pas effacé d'autres concomitants, d'égale importance théorique ? Est-ce de même dans les autres « cultures » de la recherche, plus particulièrement dans le monde anglo-saxon ? Ou les références majeures en matière de « jeu » varient-elles énormément d'un pays à l'autre en Europe ? Ces questions pourront être approfondies dans la thèse.

2 En exculant donc pour l'instant d'autres auteurs importants sur ce sujet tels que Jacques Henriot (1969) ou Donald W. Winnicott (1971) ou encore Gilles Brougère (2005).

3 A l'exemple de Jesper Juul, qui l'évoque dans son ouvrage Half Real (2005 : 30).

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

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 courante ». » (HUIZINGA, 1938 :51).

Extraite de son contexte, cette définition se contente de décrire les différents aspects du jeu *en soi*. Pourtant, elle ne se comprend entièrement que mise en regard par rapport à l'ouvrage en entier, en particulier le dernier chapitre « L'élément ludique de la culture contemporaine » (IBID : 268-292). Elle est intrinsèquement liée à une ambition plus large de l'auteur, analyse Laurent Di Filippo : lutter contre la barbarie grâce à la civilisation et la culture et les valeurs morales qu'il lui rattache. En effet, Johan Huizinga, né en 1872 au Pays-Bas, a donc vécu la première guerre mondiale, l'industrialisation, la grande crise économique de 1929, la montée des fascismes dans les années 30 et connaîtra également la seconde guerre mondiale (il mourra quelques mois avant l'armistice). Laurent Di Filippo, en citant Thierry Wendling, nous dit que Homo Ludens a donc été écrit en partie dans l'urgence de ce contexte historique particulier, et qu'il « faut ainsi le lire comme « la contribution d'un grand intellectuel à la lutte contre le nazisme » (WENDLING CITÉ PAR DI FILIPPO, 2014 : 284). Johan Huizinga sera d'ailleurs enfermé plusieurs mois par le régime nazi à cause de son engagement contre eux.

Homo Ludens est donc avant tout un travail sur le jeu, mais pas seulement. Ce livre traite aussi de la notion de culture, à laquelle il rattache des « valeurs morales également présentes dans le jeu qu'il qualifie de « noble » » (DI FILIPPO, 2014 : 285), dont certaines sont selon lui en train de se perdre à cette époque là, telle que le respect des « règles du jeu », notamment « entre états »[4]. Laurent Di Filippo en conclut qu'ainsi Huizinga semble « définir un idéal pour la culture dans les conventions ou les normes qui, comme les règles du jeu, doivent être respectées, car elles définissent les conditions du respect mutuel entre les participants » (IBID). Il part donc de la question du jeu pour le faire devenir une sorte de métaphore, voire modèle, de système d'organisation sociétal idéal et moral qui permettrait de garder un certain équilibre ; notamment politique ?

Johan Huizinga émet également des critiques morales sur l'alternance entre jeu et sérieux qu'il pense être en train de se brouiller : « ce qui caractérise le plus essentiellement tout jeu véritable, c'est qu'à un moment donné, il cesse […] C'est ici qu'apparaît le défaut de notre temps. Dans bien des cas, le jeu, aujourd'hui, ne finit jamais. Ce n'est donc pas un jeu véritable. Il y a là une grave contamination entre le jeu et le sérieux » (HUIZINGA, 1938 : 181). Cela développerait chez les individus de son temps « l'incapacité à reconnaître ce qui convient et ce qui est déplacé, l'absence de dignité personnelle, de respect d'autrui et de ses opinions qui aboutit à une forme d'égocentrisme » (IBID). Par ailleurs, il semblerait

4 « Peu à peu, nous en sommes arrivés à la conviction que la culture est fondée sur le jeu noble, et qu'elle ne peut manquer de teneur ludique, si elle veut déployer sa qualité suprême de style et de dignité. Nulle part, l'observance des règles établies n'est aussi indispensable que dans les relations entre peuples et États. Si ces règles sont violées, la société tombe alors dans la barbarie et le chaos » (HUIZINGA, 1938 : 288)

que lorsque Johan Huizinga parle de séparation de la vie courante dans sa définition du jeu, c'est en lien avec l'idée de profane et de sacré, auquel il prête des qualités similaires au jeu : « Comme le sacré, le jeu sert à l'homme à dépasser le stade de son simple état d'être terrestre et naturel en en faisant un être spirituel » (DI FILIPPO, 2014 : 292), l'auteur va plus loin en résumant, quelques pages plus tard, que c'est bien une « théorie du jeu en rapport avec le sacré et comme étant au fondement de toute organisation sociale » que Huizinga propose. Des préoccupations bien éloignées des travaux de beaucoup des chercheurs qui en reprennent la définition. De plus, il me semble difficile aujourd'hui de comprendre les liens entre morale, culture (qu'il ne définit pas dans cet ouvrage) et jeu qu'il établit. Reprendre cette grille d'analyse en la détachant de cette vision du jeu comme fondement de *la* culture humaine est ainsi délicat.

Roger Caillois, né en 1913 à Reims, sociologue, essayiste et écrivain, ayant rejoint quelques temps le mouvement des surréalistes d'André Breton, s'intéresse particulièrement à la question du sacré, ce qui l'amènera en partie à découvrir Homo Ludens. Bien plus qu'une notion strictement religieuse, pour Roger Caillois, analyse Laurent Di Filippo, le sacré est « une propriété ou une qualité, stable ou éphémère, accordée à des êtres, des choses, des espaces, des temps, qui contribue à définir l'attitude qu'il convient d'adopter dans le rapport que les individus entretiennent avec leur environnement » (DI FILIPPO, 2014 : 295), là encore, l'idée de norme (règle du jeu) pour ordonner les relations entre les participants (êtres humains) semble revenir : « La distinction sacré/profane sert donc à comprendre les constructions de sens qui définissent des normes et guident l'action des individus » (IBID) et là encore, on se retrouve sur une recherche de sens allant bien au delà des pratiques de jeu que l'on peut observer dans la vie courante. Mais il s'agit apparemment bien plus d'une analyse « en parallèle » du sacré, de la vie courante et du jeu qui prennent cependant « parfois des formes similaires », et présentent pour lui de nombreuses similarités (DI FILIPPO, 2014 : 297) et participent à structurer la société : « Roger Caillois offre une réflexion sur la place du jeu dans les processus de civilisation et sur son rôle d'élément organisateur de la vie sociale » (IBID). Il émet notamment l'hypothèse que « certains jeux sont des survivances d'éléments culturels, faisant partie d'institutions laïques ou sacrées qui, privées de leur sens car éloignées de leur culture d'origine, ont **dégénéré** en jeu » (IBID), autrement dit, certains jeux seraient des imitations de pratiques culturelles, religieuses ou non, dont on aurait perdu le sens ou la trace, ne seraient plus vus et pratiqués qu'en tant que jeux[5]. Pour Roger Caillois, le jeu est un résidu de pratiques « sacrée », qui auraient perdu leur sens et leur portée initiale. Ces théories s'inscrivent dans un schéma évolutionniste semblable à celui utilisé par Johan Huizinga dans les rapports qu'il trace entre culture et jeu. Par ailleurs, cette citation nous révèle que pour Caillois, le jeu n'est pas seulement le « résidu anodin d'une occupation d'adulte désaffectée » (CAILLOIS, 1967 : 11) occupation futile d'*imitation* de pratiques plus ou moins d'actualité, « encore qu'il en perpétue éventuellement le simulacre » (IBID) mais qu'il est au contraire « une activité parallèle, indépendante, qui s'oppose aux gestes

5 Il cite en exemple « les pistolets à eau qui imitent les armes à feu, ou le fait que des enfants catholiques peuvent jouer à la messe » (DI FILIPPO, 2014 : 297)

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

et aux décisions de la vie ordinaire par des caractères spécifiques qui lui sont propres et qui font qu'il est un jeu » (IBID), vie ordinaire étant une fois de plus en relation avec la question du « profane ». Cette frontière entre vie ordinaire et jeu, notamment avec les différents processus de ludification qui apparaissent et que nous verrons dans la partie suivante, semble se brouiller de plus en plus aujourd'hui.

Laurent Di Filippo résume ainsi les travaux de Roger Caillois sur le jeu comme une « réflexion sur la place du jeu dans les processus de civilisation et sur son rôle d'élément organisateur de la vie sociale » (DI FILIPPO, 2014 : 297). Cependant, ces dimensions morales et idéalistes sont bien moins présentes chez Roger Caillois que chez les auteurs évoqués précédement. Il est intéressant néanmoins de remarquer que l'on retrouve encore aujourd'hui, sous d'autres formes, ces implications supposées du jeu vis à vis de processus moralisateurs ou idéalistes. En particulier dans certains écrits et recherches sur la ludification, tels que ceux de Jane McGonigal (2011).

L'apport principal que Roger Caillois va faire par rapport à Homo Ludens, est de s'intéresser aux « attitudes mentales » que l'on adopte lorsque l'on joue, et à leur variation selon les types de jeu auxquels on joue. Sur les six points de sa définition du jeu (libre, séparé, réglé, incertain, improductif, fictif), quatre sont déjà présents dans les travaux de Johan Huizinga. Il va ainsi les préciser et y rajouter les notions d'incertitude et d'improductivité (DI FILIPPO, 2014 : 300). Selon l'analyse de Colas Duflo, ces catégories sont générées pour affirmer une définition des différents types de jeu car « on ne peut pas classer les jeux, à la manière des encyclopédies, en fonction du lieu où il se jouent (la distinction « jeu de plein air » - « jeux d'intérieur » n'est guère pertinente, par exemple) ou du matériel qu'ils utilisent (les billes peuvent être le moyen d'un jeu d'adresse ou l'enjeu d'un pari), il faut classer les jeux selon l'attitude fondamentale du joueur » (DUFLO, 1997 : 27). Plus que des notions physiques extérieures (environnement, matériel utilisé, nombre de personnes en jeu), pour lui, la classification la plus efficace pour définir les différents types de jeux serait donc à travers l'état recherché par le joueur, soit des conditions intérieures avant tout. Il définit donc quatre « catégories fondamentales » que l'on reprend encore aujourd'hui6 : l' « agon », c'est à dire les jeux comportant de la compétition, l' « alea », les jeux où le hasard (ou « chance » en ses propres termes) est au centre du processus ludique, la « mimicry » basé sur l'imitation (qu'il traduit par « simulacre ») et l' « ilinx » qui représente la recherche de sensations, de risque (qu'il appelle « vertige »). Ces quatre catégories sont d'ailleurs utilisées pour définir ou du moins caractériser des types de sociétés7, on y retrouve donc à nouveau une dimension

6 Par exemple dans les recherches sur les rapports entre jeu et sport avec le récent article d'Isabelle Queval (2015) , où elle se demande : « Faire du sport, est-ce « jouer » ? », ou dans les recherches sur les rapports entre jeu et ville comme dans l'article de Sonia Curnier (2014) « Programmer le jeu dans l'espace public ? ».

7 Par exemple, page 299 Di Filippo dit que « l'ilinx devient, avec la mimicry, la catégorie renvoyant aux « sociétés à tohu-bohu » (IBID. : 171) »

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

paradigmatique. Il y rajoute deux principes, « paidia »8 et « ludus »9, qui lui permettent d'établir « une gradation qui va du moins au plus organisé dans le jeu » (IBID). A partir de ces quatre catégories et de ces deux principes, il produit un tableau flexible qui permet de coupler ces notions afin de pouvoir caractériser chaque jeu (voir table image ci dessous).

LA CLASSIFICATION DES JEUX DE ROGER CAILLOIS

R. Caillois, *Les Jeux et les hommes*, Éd. Gallimard, « Idées », rééd. 1967, p. 91

	AGON (*compétition*)	ALEA (*chance*)	MIMICRY (*simulacre*)	ILINX (*vertige*)
PAIDIA vacarme agitation fou rire	courses, luttes, etc. } non réglées athlétisme	comptines pile ou face	imitations enfantines jeux d'illusion poupée, panoplies masque travesti	« tournis » enfantin manège balançoire valse
cerf-volant solitaire réussites mots croisés	boxe, escrime, football, billard, dames, échecs compétitions sportives en général	pari roulette loteries simples composées ou à report	théâtre arts du spectacle en général	volador attractions foraines ski alpinisme voltige
LUDUS				

N. B — Dans chaque colonne verticale, les jeux sont classés très approximativement dans un ordre tel que l'élément *paidia* décroisse constamment, tandis que l'élément *ludus* croît constamment.

Roger Caillois fait entrer dans le jeu des pratiques culturelles comme le théâtre et le chant de comptines, ou sportives telles que le ski et la course à pied, qui à priori ne sont pas des « jeux » en soi : établir les limites de ce qui est jeu ou ne l'est pas est la principale difficulté de tout travaux sur le jeu, difficulté qui se pose également dans le cas des pratiques dîtes

8 Qui signifie « enfant » en grec

9 Qui signifie « jeu, sport, entrainement » en latin, et était également le nom de l'école ou les enfants garçons allaient jusqu'à 11 ans dans la Rome antique

ludiques dans l'espace public. Expliciter les différences entre « paidia » et « ludus » nous permet de combler un manque dans la langue française : l'absence de mots différents pour distinguer des jeux plus « libres et improvisés » de jeux « définis et organisés », distinction qui existe pourtant en anglais, qui a deux mots différents pour dire « jeu » : « play » et « game ». Le titre du livre de Roger Caillois, *Des jeux et des hommes*, a d'ailleurs été traduit par *Man, Play and Games* dans cette langue. Le mot « paidia » désigne pour Caillois des jeux à priori sans règles, improvisés et proches de ceux des enfants, et savent jouer sans cadre ou but précis. Il est donc possible de le rapprocher du terme « play » en anglais : jeu spontané, sans règles ou contraintes pré-définies, action libre et volontaire. Au contraire, le « ludus » est une forme de jeu « sous contraintes », avec des buts et des règles pré-définies, intrinsèques et constituantes de ces jeux (des mots croisés aux échecs en passant par le football), ainsi que des limites temporelles et spatiales claires. Ce sont précisément ces contraintes, et les défis qu'elles constituent, qui forment l'aspect « ludique » de ces jeux, et non pas l'invention, l'imitation (etc.) plus ou moins improvisés et adaptés au fil du jeu. Il se rapproche ainsi du terme « game » an anglais : jeu définit, constitué par un système de règles extérieures à l'individu (METRAL, 2017 : 66). Les jeux de type « play » sont surtout utilisés par les enfants et permet d'expérimenter librement, avec son corps et, ou, face à un environnement (virtuel ou réel), ils sont à la fois potentiellement plus individuels (adapter des règles en construction) et collaboratifs (inventer ses règles ensemble, si le jeu est à plusieurs), ceux de type « game », grâce à ses normes, ou loi extérieures, permet de donner une situation de départ à laquelle il suffit de s'adapter, individuellement ou en groupe, ces règles définissent souvent le rôle de chaque participants ou équipe de participants, ainsi que des intérêts communs, ce qui peut favoriser le développement de relations entre les joueurs. Le mot « play » est également utilisé pour former celui de « playground » (aire de jeu), ce qui suggérerait que le principe de celles-ci serait seulement de fournir une structure, une base, où l'enfant peut inventer ses propres règles, ses propres scénarios (fictions) de jeu, etc (nous verrons par la suite que ce n'est pas nécessairement le cas) ; et que le mot « game » est utilisé pour former celui de « videogame » (jeu vidéo), qui fonctionnent souvent sous forme de quête, avec des niveaux à passer, des règles et des objectifs clairs, ainsi qu'une histoire prédéfinie[10].

Colas Duflo, né 1968 à Paris, philosophe et maître de conférences, a pour principaux thèmes de recherche : l'histoire de la philosophie et de la littérature au XVIIIe siècle, le roman populaire et la philosophie du jeu. Il publie son premier ouvrage en 1996, *La Finalité dans la nature de Descartes à Kant*, aux Presses Universitaires de France, puis deux ouvrages l'un à la suite de l'autre en 1997, aux mêmes éditions : *Le Jeu, De Pascal à Schiller* puis *Jouer*

10 Là encore les choses sont plus complexes : il y a des jeux comme minecraft, par exemple, qui fournissent seulement une plateforme avec des outils qui vont servir à construire des éléments, et où les joueurs se définissent leurs propres objectifs et comportements entre eux, et où se retrouve clairement la notion de « play » trop souvent cantonnée aux enfants. Il y a également des jeux vidéos où le joueur va être mis en face d'une série de situations ou chaque décision mènera à une nouvelle situation avec de nouvelles conséquences, tout comme la vie réelle : ces jeux sont souvent utilisés pour faire réfléchir les joueurs, à leur insu, sur des problèmes moraux tels que les conséquences d'avoir du pouvoir (BACHELIER, 2016)

et philosopher, avant de revenir à l'étude d'autres philosophes du XVIIIe siècle. Comme il l'explicite plus tard dans son article *Approche philosophique du jeu* (2008), sorte de résumé très condensé des deux ouvrages : le fait d'avoir étudié la façon dont ces prédécesseurs du XVIIIe ont pu traiter le jeu lui a permis de produire une définition plus concrète du jeu et de ses spécificités : « La prise de conscience de cet héritage m'a permis, d'une certaine façon, de me libérer de cet automatisme de l'idéal, et de m'interroger d'abord sur la nature de cette spécificité ludique. » (DUFLO, 2008 : 355). Il souligne très justement « qu'à faire du jeu un paradigme pour penser tout l'humain, on finit par oublier le jeu réel, et par éviter soigneusement de s'interroger sur sa spécificité » (IBID : 354-355), critique qu'il appliquera en partie à Caillois et Huizinga. Il leur reprochera également d'énumérer des propriétés dans leurs définitions, qu'il trouve très justes par ailleurs, sans analyser la manière dont elles fonctionnent ensemble, et sans que ces propriétés ne décrivent et concernent seulement le jeu : « On le voit, toutes ces propriétés (la règle, la liberté, la fermeture, le plaisir...) sont simplement additionnées, sans qu'on comprenne comment elles peuvent aller ensemble. Or, aucune d'elles considérée séparément n'est spécifique au jeu » (IBID : 356). Il se base donc sur ces définitions pour les compléter. Il invente notamment le concept de « légaliberté », pour parler d'une des spécificité du jeu : la liberté dans la règle (du jeu), une « liberté déjà réglée » (IBID) : le jeu se déroule librement (il ne peut être forcé) mais dans un cadre précis (séparé de la vie courante) : « il n'y a jeu que lorsque la règle préexiste à l'activité et la rend possible. » (DUFLO, 2008 : 357). Il le démontre en prenant l'exemple de la différence entre le squash et la musculation : tous les deux se déroulent dans les salles de sport, mais le premier est un jeu contrairement au second : pourquoi ? Parce qu'il a une durée précise et doit être fait dans un lieu précis (une salle de squash de telle dimension avec tel traitement de sol, etc), selon des règles établies. Alors que la musculation n'a pas besoin d'un lieu spécifique (seulement d'accessoires), et n'a pas de durée ni de règles préétablies. Avec le squash, le joueur consent à respecter ces règles, ce lieu, etc, sans lesquels il n'y aurait pas de jeu : il abandonne donc une partie de sa liberté au profit de ce jeu, qui va définir un cadre dans lequel il est libre : le jeu consiste en un *jeu* autour de ces règles, le maniement ou le contournement de ces règles (ce qui « n'est pas le seul élément, mais constitue la composante spécifique du plaisir ludique » (IBID: 360)) et « les règles produisent un espace d'indétermination dans lequel la légaliberté trouve son lieu d'exercice » (IBID: 358).

Colas Duflo remarque également que ce cadre précis est défini par l'établissement d'un « contrat ludique » au préalable, clairement énnoncé ou tacite comme « dans la plupart des jeux d'enfants »(IBID: 359), c'est à dire que le ou les participants s'entendent sur les codes qu'il vont suivre et qui vont définir la partie. Il parle ensuite de « compétence ludique » soit la capacité à apprécier les tendances en cours dans ces espaces d'indétermination ainsi créés (DUFLO, 2008 : 358), puis de « clôture ludique » c'est à dire le fait que l'espace et le temps soient nécessairement fermés par les règles du jeu lorsque l'on entame un jeu[11]. Il parle alors d'espace « relationnel » (entre les joueurs comme les éléments matériels définissant

11 « Elle s'explique par le fait que le jeu n'existe qu'en tant que l'espace et le temps du jeu sont formés – et par là fermés – par les règles qui les définissent. » (IBID: 359)

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

l'espace) et « qualitatif » (tel signification pour telle zone, de la case du jeu d'échec à la cage de football) et de temps « séquentiel » (qui produit différents rythmes durant la partie et le différencie ainsi du temps où l'on ne joue pas).

C'est donc à travers cette série de conditions et caractéristiques que l'on peut considérer que le jeu est « séparé de la vie courante » : légaliberté, contrat ludique, compétence ludique, clôture ludique. Enfin, il nous parle de « conatus spinoziste », c'est à dire la « volonté de persévérer dans son être et d'augmenter sa puissance d'agir » (IBID: 359) qu'il transpose dans le jeu en tant que « conatus ludique » c'est à dire la volonté d'accroître « la puissance d'agir de notre légaliberté dans le jeu » (DUFLO, 2008 : 360). Ce n'est pas sans rappeler le sport : le conatus ludique éclaire une partie des nombreuses similitudes qui existent entre sport et jeu. Le conatus ludique permet notamment d'expliquer le plaisir spécifique que l'on tire du jeu : « Certes, tout jeu est une somme de plaisirs différents, joie de la dépense dans l'un, de l'excitation dans l'autre, de l'activité intellectuelle dans un troisième, mais il y a bien un plaisir spécifique qui donne sa tonalité au jeu, qui fait qu'il ne procure pas le même plaisir que d'autres distractions, et qui tient à ce conatus ludique. » (IBID: 360). Colas Duflo manie donc les notions énoncées dans les définitions précédentes (règle, liberté, plaisir, séparation de la vie courante...) pour en trouver la spécificité vis à vis du jeu, en croisant des références et en associant des termes pour générer de nouveaux mots. Il souligne également l'importance du rapport entre liberté et règle du jeu qui selon lui est la spécificité principale du jeu, cependant, on peut souligner que dans certains jeux la règle est tellement infime qu'elle semble inexistante et que dans ces cas précis il reste difficile d'appliquer cette définition.

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

C

De la civilisation des loisirs à la ludification de nos société

1 - Transformations des loisirs en Europe à partir du XIXe siècle

Comme nous avons pu commencer à le voir, le jeu est une notion majoritairement rattachée à celle de l'enfance, mais aussi à celle des loisirs et du divertissement, parfois résumées à leur fonction de « délassement ». L'évolution des loisirs et du divertissement, tout comme celle de l'enfance, est donc intimement liée à celle du jeu, et il est parfois nécessaire de les croiser afin d'éclairer certaines tendances, historiques, urbaines... etc, concernant le jeu même. Étant donné que les recherches menées n'ont pas permis de découvrir des écrits spécifiques à l'évolution des pratiques ludiques urbaines, nous allons prendre un peu de recul et nous intéresser à celle des loisirs urbains dans leur ensemble, dont les pratiques ludiques peuvent être considérées comme faisant partie. Il est par ailleurs très difficile d'établir une histoire du jeu, et là encore il me semble qu'il y a assez peu de travaux, notamment pour les raisons que Colas Duflo décrit en note de bas de page dans son article « Approche philosophique du jeu » (2008 : 353) : il est un sujet rarement abordé (ou du moins peu de traces écrites en sont laissées), et peu considéré en occident avant le XVIIe, ce qui ne signifie pas pour autant que les pratiques soudainement décrites n'aient pas existé auparavant, comme en témoigne d'ailleurs le remarquable tableau de Brueghel L'ancien datant de 1560, *Les jeux d'enfants*, où un grand nombre d'enfants jouent à des jeux différents dans une rue très large, presque une place.

Si ce que l'on appelle les « loisirs » aujourd'hui sont des pratiques très répandues dans nos sociétés occidentales, au point que l'on pourrait penser qu'elles sont un invariant anthropologique. Le loisir étant l'opposé du travail il semble impensable de passer sa vie à travailler sans avoir d'activités parallèles, pour son propre plaisir. En réalité, les rapports entre loisirs et travail, voire l'existence même de chacune de ces notions varie énormément

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

en fonction des cultures et des époques. Les loisirs, tant au niveau des pratiques que de la notion même, varient énormément selon les cultures et les époques. Il semblerait qu'en Europe, la notion de loisir soit apparue plutôt au XIXe siècle, voire dans les années 1960 lors de leur démocratisation. Cette estimation varie selon les auteurs et la définition qu'ils donnent aux loisirs. Auparavant le mot n'avait pas vraiment ce sens là. Dans la première édition de l'Académie française, datant de 1694, à la page 661, on trouve les définitions suivantes : « L'estat d'une personne qui est dans l'oisiveté, ou qui n'a rien à faire qui l'empesche de disposer de son temps comme il luy plaist. » ; « On dit, d'Un homme qui s'amuse à des bagatelles, ou qui s'occupe l'esprit de choses qui ne le regardent point » ; « Il signifie aussi, Un espace de temps suffisant pour faire quelque chose. » et « On dit, d'Un homme qui fait quelque chose dont on croit qu'il se repentira » soit le fait de n'avoir rien à faire, ou de ne rien faire, de se distraire avec des futilités ou se mêler de ce qui ne le regarde pas, ou encore de faire quelque chose que l'on va « avoir le loisir » de regretter. Ce que l'on appelle aujourd'hui « loisirs » étaient plutôt regroupés sous le terme « divertissements », par ailleurs, le fait même d'avoir des loisirs, c'est à dire « Avoir la possibilité, le temps de faire ce que l'on veut » (CNTRL : « LOISIRS » 15.05.2017) ou « Espace de temps habituellement libre que laissent les occupations et les contraintes de la vie courante (travail, sommeil, nutrition principalement) » (IBID), était plutôt un luxe réservé aux aristocrates. La généralisation des pratiques de « loisirs » est en fait liée à l'industrialisation du travail, et plus particulièrement à son organisation et sa normalisation progressive.

L'exode rural qui bouleversera la structure même de la société au XIXe siècle (GAUZIN-MULLER, 2015 : 99) va donc profondément modifier les loisirs et les pratiques ludiques : « La ville, à la fois à travers l'invention, la pratique et la spatialisation des divertissements et des loisirs, possède donc des liens tout à fait spécifiques avec ceux-ci » (BECK, 2013 : §2). S'il semble évident qu'à la campagne également on peu avoir des loisirs[1], grand nombre de pratiques naissent ou se développent en ville où elles se spatialisent : théâtre, jeu de paume, billard, promenade... Elles deviennent un critère indicatif de la qualité de vie d'une ville, notamment pour les voyageurs (IBID) et sont ainsi mises en scène en conséquence, construction de nouveaux équipements souvent imposants (théâtres, jeux de paumes), embellissement de façades existantes, multiplication des cours et autre aménagements destinés à la promenade... C'est d'ailleurs au XIXe siècle qu'apparaît la figure du flâneur urbain, décrite par Charles Baudelaire, entre autre. Si ces pratiques sont au moins autant liées à des questions de représentation sociale qu'à la simple recherche du divertissement, elles modifient en profondeur l'organisation des villes et les pratiques urbaines du XIXe siècle[2], et si les pratiques ont souvent changé, la question des loisirs urbains et leur spatialisation reste évidemment constituante de nos dynamiques urbaines actuelles.

1 On peut cependant douter que la question du loisir soit ancrée dans la culture paysanne, particulièrement avant le XXe siècle.

2 Voire XVIIIe concernant par exemple les théâtres et autres promenades...

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

A la fin du XIXe siècle, avec la « normalisation » du travail (temps de travail défini tant dans les usines que les bureaux, luttes ouvrières pour la journée de 8 heures et un jour de repos hebdomadaire), les loisirs commencent à se démocratiser : « Dorénavant, la nouvelle figure du « salarié » a du temps libre à sa disposition non seulement pour ses divertissements, terme qui va se dissoudre dans celui des loisirs, mais aussi pour le développement de sa propre personnalité, et finalement pour sa détente » (BECK, 2013 : §14). Le fait d'avoir des loisirs devient progressivement un droit, une revendication sociale et certains loisirs commencent à se démocratiser, quand en parallèle on commence à utiliser les loisirs pour « la domestication et la moralisation d'une classe ouvrière jugée dangereuse », notamment avec la « création d'associations musicales et sportives dans le cadre des patronages[3] au XIXe siècle » (IBID : §16), c'est à dire le début de la mise en place d'organisations publiques ou privées ayant pour objectif d'encadrer notamment de la jeunesse des milieux défavorisés afin de canaliser leur énergie à travers des activités sportives ou artistiques. Dès le départ apparaît donc ce paradoxe : les loisirs et les pratiques ludiques sont à la fois une revendication sociale et un outil de contrôle social. De plus, le développement des loisirs révèle aussi une volonté d'occuper son temps (et le temps des autres) à tout prix, une dimension, là encore, pas complètement étrangère à notre époque : l'apparition de cette nécessité d'occuper son temps libre par des activités rentables « exprime néanmoins comment le temps « mort », ou l'ennui, sont en quelque sorte des tabous dans des sociétés qui s'identifient par la densité et la complétude. » (BECK, 2013 : §13). Enfin, si les loisirs semblent détourner du politique, ils ont donc été (et sont encore) une revendication politique très forte depuis la fin du XIXe siècle, et l'article d'Anna Madoeuf et Robert Beck (2013) nous révèle également que bien souvent, avant cette époque là, ils on pu être intrinsèquement liés : « les loisirs peuvent véhiculer la contestation - dès l'Ancien Régime, fêtes et révoltes se trouvent liées » (BECK, 2013 : §13). Ils en donnent comme exemples la critique de l'ordre moral et social dans les théâtres populaires, les cultures carnavalesques, en elles mêmes contestataires, ou encore le développement de « la culture jeune » au XXe siècle : « la culture ludique de la jeunesse du monde occidental des années 1960 porte en elle la révolte contre une guerre jugée sale, injuste et impérialiste, ainsi que contre une société de plus en plus consommatrice et figée dans ses convictions conservatrices. » (BECK, 2013 : §13). Ce à quoi l'on peut évidemment rajouter ce que l'on appelle les « cultures urbaines » actuelles[4] : « Cette volonté de moralisation et d'encadrement montrée par les élites par rapport à la culture populaire d'abord, à celle des jeunes dans la seconde moitié du XXe siècle ensuite, permet à nos yeux de nombreuses interrogations sur ses vrais motifs. » (IBID : §23). Dépolitisation et contrôle social d'une part, outil de rassemblement contestataire voire

3 Patronage signifiant ici « Organisation destinée à recevoir des enfants et des adolescents durant leurs loisirs et qui propose (dans un but de formation morale, physique et sociale) des activités sportives et éducatives distrayantes. » Dictionnaire CNRTL < http://www.cnrtl.fr/lexicographie/patronage > consulté le 13.05.2017.

4 Appellation assez étrange, souvent issue de milieux populaires ou défavorisés, qui regroupe entre autre rap, graffiti, danse, urbex (exploration urbaine) ou encore parkour.

de production et diffusion contestataire de l'autre. Ce paradoxe est-il aussi présent dans les pratiques ludiques ?

A ce que l'on pourrait appeler ces « fonctions » des loisirs, on pourrait rajouter la question de l'identification, notamment sociale : « Pratiquer certains sports, comme l'équitation, le tennis, le golf, représentera ensuite un nouveau marqueur social, mais ces pratiques sont exposées aux « dangers » du mimétisme par les milieux plus modestes, demandant ainsi de perpétuelles réinventions de pratiques ludiques propres aux classes supérieures » (BECK, 2013 : §14), soit, au XIXe comme aujourd'hui, une distinction assez claire entre loisirs considérés comme nobles d'une part, et loisirs populaires d'autre part. Anna Madoeuf et Robert Beck déclarent ainsi que : « la pratique des loisirs ne constitue absolument pas une activité anodine, mais qu'elle représente un enjeu important pour les forces religieuses, politiques et sociales à toutes les époques. » (IBID : §17) et qu' « À l'époque contemporaine, les loisirs peuvent aussi servir de moyen pour apaiser les conflits d'ordre social ou intergénérationnel » (IBID : §16). Ces auteurs s'interrogent également sur le rôle des loisirs en tant que « moyen de conservation de la société » (IBID). Comme nous avons pu nous en rendre compte au fur et à mesure de la relecture de l'article, encore une fois, il semble donc que les utilisations politiques, sociales ou encore symboliques s'appliquent aux pratiques ludiques en elles-mêmes[5].

2- Civilisation des loisirs

C'est après avoir observé cette montée des loisirs et leur rôle de plus en plus important dans les sociétés modernes puis contemporaines que Joffre Dumazedier, qui observe ce phénomène dès les années cinquante (BECK, 2013 : §6), énonce sa théorie de la civilisation des loisirs en 1962, c'est à dire en pleine apparition de la société de consommation. Observant des phénomènes en encore en formation à cette époque, ses travaux, qualifiés par certains « visionnaires », seront surtout repris des décennies plus tard, jusqu'à devenir une référence dans le domaine des études sur les loisirs, sport et ville ludique incluse. Dumazedier considère que la place grandissante des loisirs à son époque entraîne des répercussions profondes sur l'organisation de la vie publique et privée de chacun, ainsi que sur les enjeux politiques, économiques, sociaux, etc. généraux, comme avancé dans les paragraphes précédents : « Découvert dans son ampleur, dans sa structure complexe, dans ses relations avec les autres aspects de notre civilisation machiniste et démocratique le loisir n'est plus un problème mineur, sorte de « poste divers » sans importance placé à la fin de l'inventaire des grands problèmes, si l'on a encore de la place, du temps ou de l'argent pour s'occuper de

5 J'essaierai d'analyser ces dimensions au cours du TPER mais c'est avant tout dans la future thèse qu'elles seront explicitées, car elles méritent une analyse plus poussée.

lui... Il apparaît comme élément central de la culture vécue par des millions de travailleurs, il a des relations subtiles et profondes avec tous les grands problèmes du travail, de la famille, de la politique qui, sous son influence, se posent en termes nouveaux » (DUMAZEDIER, 1962 : 17). Si l'on se doute qu'aujourd'hui, des facteurs comme l'entrée dans le numérique et dans une nouvelle crise économique (alors qu'il l'écrit en pleines Trente glorieuses) ont du profondément modifier notre rapport aux loisirs, l'idée générale semble cependant d'une grande actualité. Anna Madoeuf et Robert Beck se demandent d'ailleurs ce que peut révéler « la promotion et l'essor de certains loisirs que Joffre Dumazedier a qualifiés d'« apolitisants », comme la pêche, le bricolage ou encore le jardinage » (BECK, 2013 : §16), avant de rappeler la nécessité de s'interroger de manière critique sur la « commercialisation des loisirs […] et notamment de ses fins » (IBID), avançant comme piste de réflexion que celle-ci pourrait risquer d' « enlever aux loisirs tout caractère contestataire, [de] rendre l'individu passif et simple consommateur » (IBID), là encore, tracer un parallèle avec le jeu et plus particulièrement la question du ludique dans l'espace public serait extrêmement intéressant.

3- Société ludique ?

Plus largement, des chercheurs comme des journalistes observent que l'on assisterait à une certaine « ludification de la société » (ou gamification) depuis une vingtaine d'années[6] (J. MCGONIGAL, 2011 ; B. BREVILLE & P. RIMBERT, 2013 ; F. LEJEUNE, 2014). C'est à dire que, comme nous avons pu commencer à le voir dans l'introduction, on observe une transposition de procédés et caractéristiques ludiques à d'autres domaines afin d'influer sur des comportements, des pratiques, des habitudes, ou même la productivité des individus[7]. La définition donnée par Françoise Lejeune de la gamification n'est d'ailleurs pas sans rappeler directement celles que l'on peut trouver sur la civilisation des loisirs : « La notion de gamification désigne la généralisation du jeu dans nos actes quotidiens, au sein d'une société qui se voudrait de plus en plus hédoniste,où les loisirs gagneraient de la place et où le jeu serait devenu une activité essentielle. » (2013 : 321). Autrement dit, on s'approprie des mécanismes spécifiques au jeu pour les utiliser à d'autres fins, pas toujours énoncées dès le départ. Ces mécanismes ludiques sont utilisés tant dans la forme : par exemple en mettant en place des codes graphiques

6 Première évocation du terme en 2008 par Jesse Schell à la conférence DICE (Design, Innovate, Communication, Entertainement). Premier sommet de la ludification en Janvier 2011, organisé par Gabe Zicherman (BREVILLE, 2013).

7 Ce phénomène s'est accentué depuis l'apparition et la démocratisation des jeux vidéos, et utilise nombre de leurs codes, mais il est loin de pouvoir se résumer à ce type de jeu, c'est bien les procédés ludiques dans leur ensemble, analogiques ou non, auxquels il fait appel.

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

enfantins[8] ou rappelant les jeux vidéos, ou des commandes et des interfaces rappelant les jeux vidéos ou même les jeux de société (lancé de dés, machines à sous, boutons similaires à ceux de consoles vidéos, tableaux de scores...) ; que dans les principes : promesses de récompenses variées, mise en concurrence des individus, apprentissage et initiation par la découverte, l'imitation, l'expérimentation directe[9]...

Les procédés du jeu sont donc repris dans différents domaines, de ceux de la vie quotidienne ou privée à ceux de la vie publique, en politique[10 11], dans le monde de l'entreprise, le monde culturel ou celui de l'événementiel, au niveau de l'écologie, de la médecine, du marketing... Les exemples sont nombreux : en psychologie on utilise les jeux pour s'occuper de patients souffrant de syndromes post-traumatiques ou d'enfants (ludothérapie), dans le monde du travail, on s'en sert comme outil de gestion et motivation des équipes, en marketing il sert à fidéliser des clients ou promouvoir des produits[12], dans l'enseignement, on passe par lui pour rendre l'élève plus autonome, volontaire, entreprenant et motivé[13], dans l'espace urbain on l'utilise pour accroître une fréquentation[14], animer un lieu, favoriser les rencontres et le « lien social » entre usagers, voire tester de futurs aménagements (ALBA, 2017)... On assiste d'ailleurs ces dernières années au développement de nombreux « cabinets de conseil » travaillant sur le jeu dans le domaine du marketing, de la gestion d'entreprise

8 Utilisation de l'esthétique de l'enfance ou du jouet (etc), dans les couleurs, les formes...

9 Toutes ces formes ne sont d'ailleurs pas sans rappeler les différentes catégories de jeux établies par Caillois : l'agon (compétition) et l'alea (hasard), la mimicry (imitation), mais (bien que les loisirs dit de « sensations fortes » se multiplient) un peu moins l'ilinx (risque) semble-t-il, ce qui serait intéressant à analyser par la suite

10 Récemment encore, lors des élections présidentielles de 2017 en France, le candidat Jean-Luc Mélenchon a mené une campagne se voulant participative durant laquelle ses équipes ont entre autre produit un jeu vidéo en ligne le prenant comme protagoniste.

11 Le terme politique est ici utilisé dans les deux sens : « la politique » et « le politique ».

12 « les entreprises ont rapidement compris le bénéfice qu'elles pouvaient tirer de l'univers du jeu pour recruter et former leurs salariés, accroître leur productivtié, fidéliser leurs clients ou faire connaître leurs produits » (BREVILLE, 2013)

13 Déjà à l'entre-deux guerre « l'Ecole Nouvelle » a développé des méthodes d'enseignement fondées en partie sur le jeu et utilisant des procédés ludiques, chez Célestin Freinet ou encore Maria Montessori, dont le matériel d'apprentissage se rapproche souvent de jeux de sociétés ou de jouets, en particulier les jeux de construction. Une école entièrement basée sur le fait de jouer, appelée « Quest to learn » (quête pour apprendre) s'est encore ouverte à New-York en 2009 (LEJEUNE, 2013 : 320).

14 Jusque dans les centres commerciaux ou depuis moins de 5 ans en France on a vu apparaître dans les « galeries » des espaces de jeux pour enfants ou de jeux-vidéos pour tous âges. Le but semblant être à la fois de participer à donner à ces galeries l'apparence d'espaces publics et de lieux de loisirs où l'on pourrait se rendre sans nécessairement consommer, pour y passer du temps, et l'inscrire dans ses pratiques « quotidiennes ».

(BREVILLE, 2013) voire de l'espace urbain (*Pop up urbain*[15] à Paris). Au niveau « du » politique, on voit que des comportements « citoyens » ou « éco-responsables » sont encouragés par le biais du jeu (trier ses déchets, ne pas uriner dans l'espace public...), jeu qui a également fait son entrée dans les processus participatifs, principalement afin de faciliter la participation de personnes ne possédant pas les codes et notions requis par ces processus (vocabulaire urbain, capacité à représenter et se représenter l'espace par exemple).

Enfin, comme les mathématiciens du XVIIe siècle l'avaient déjà pressenti[16] (DUFLO, 2008 : 352) et Colas Duflo nous le rappelle, le passage par des procédés ludiques permet de dépasser certains obstacles ou blocages pour arriver au résultat souhaité : « dans le monde clos du jeu, l'esprit humain se manifeste dans sa libre inventivité, il s'exerce à l'estimation des chances dans les jeux de hasard et d'argent, aux calculs et à l'analyse des combinaisons stratégiques dans ceux de réflexion, à la prévision des desseins de l'adversaire dans les jeux de conflit » (DUFLO, 2008 : 354). C'est ce qui intéresse Jane McGonigal (2010), sociologue et créatrice de jeux vidéos (game designer) qui voit le jeu vidéo comme un moyen de régler des problèmes politiques, sociaux, écologiques ou économiques : elle observe que dans des univers virtuels parfois très proches de la réalité, les joueurs réussissent à résoudre des problèmes extrêmement complexes de manière active. Il est intéressant de remarquer à quel point ce premier constat, à ce stade, est extrêmement proche de la vision du jeu et de l'intelligence des joueurs de Leibniz au XVIIIe siècle, rapportés par Colas Duflo : « Le jeu offre un espace privilégié où s'exerce l'intelligence humaine, à cause du plaisir qu'il suscite, qui attire, qui sait maintenir l'intérêt, et qui est le premier moteur de l'ingéniosité. » (DUFLO, 2008 : 354). Jane McGonigal affirme en effet que, pour elle, le joueur de jeu vidéo (« gamer ») est tout sauf passif et met à profit son intelligence pour trouver des actions aux problèmes qu'iel rencontre dans le scénario de jeu dans lequel il se trouve, et qu'iel est capable d'y passer énormément d'heures sans que sa motivation faiblisse. Elle se base sur ce constat pour en déduire que si l'on utilisait des jeux vidéos pour gérer des situations concrètes (comme une pénurie de pétrole), on pourrait résoudre un grand nombre de crises très rapidement de manière collaborative et participative, voire, comme elle aime à le dire en phrase d'accroche : « sauver le monde »[17].

15 Sur leur site ils se définissent ainsi « pop-up urbain est un cabinet de conseil en prospective urbaine, dont le blog et les réseaux sociaux font office de plateforme d'idées et d'échange. Depuis 2009, son équipe se penche sur les relations qu'entretiennent les espaces urbains et leurs « imaginaires » dans la culture populaire. » et résument leurs points d'intérêts en 3 axes : « Ville agile », « Ville hybride » et « Ville ludique » qu'ils décrivent ainsi : « la ville est un terrain de plaisir, d'expression et de jeu, au-delà de son aspect fonctionnel. » < http://www.pop-up-urbain.com/a-propos/ > consulté le 15.05.2017

16 « On peut en fixer les balbutiements [de l'étude de la notion de jeu] dès la fin du XVIe siècle, de façon très indirecte, quand les mathématiciens ont commencé à considérer les jeux de hasard et d'argent comme des objets intéressants. » (DUFLO, 2008 : 352)

17 Évidemment cette dernière phrase n'est pas à prendre au pied de la lettre, mais elle fait partie intégrante de son discours.

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

Jane McGonigal, dans son livre *Reality is Broken. Why Games make us Better and How They can change the World [La réalité est cassée. Pourquoi les jeux nous rendent meilleurs et comment ils peuvent changer le monde]*(2011), affirme que certains jeux vidéos peuvent éveiller une « expérience optimale chez le joueur » (LEJEUNE, 2013 : 320) c'est à dire un état d' « absorption mentale accompagnant les moments de bonheur, ce sentiment se caractérisant par une résorption du temps, une grande impression de liberté, un sentiment de joie et d'accomplissement personnel » (IBID) qui pourrait donc favoriser la résolution de problèmes concrets, et permettrait également de nous faire nous sentir mieux. Elle va à rebours du discours dominant sur les jeux-vidéos décrits très souvent comme un divertissement passif et une fuite dépressive de la réalité. Pour elle il y a deux types de divertissements : le divertissement relaxant qui ne fait que « reporter notre état dépressif à plus tard » (IBID) et nous donne le sentiment de ne rien accomplir (MCGONIGAL, 2010) contrairement aux « divertissements durs » ou « hard fun » comme les jeux vidéos qui sont actifs et nous apportent un sentiment d'accomplissement et de satisfaction personnelle. Jane McGonigal affirme que jouer à un « bon jeu » (LEJEUNE, 2013 : 320) et arriver à cet état d'expérience optimale est « l'une des expériences les plus fortes en termes neurochimiques car cette victoire sur l'adversaire impliquerait trois circuits de récompense dans le cerveau. » (LEJEUNE, 2013 : 320), selon elle, les jeux amérlioreraient notre quotidien aussi bien « d'un point de vue social que physiologique, les jeux amélioreraient-ils le quotidien. » (IBID).

Le phénomène de la ludification est principalement basé sur un système de récompenses, immédiates ou non, symbolique ou matérielle. Et il s'appuie sur l'idée que tout le monde joue, est capable de jouer, a dû jouer par le passé. Or, il est possible de douter de la capacité, la volonté ou l'intérêt de chacun à prendre part à ces processus ludiques, tant en fonction de son caractère ou ses convictions, que de son intérêt pour la récompense offerte, et sa croyance en sa capacité de l'obtenir. Par ailleurs, Benoit Bréville et Pierre Rimbert (2013), dans leur article dans le Monde Diplomatique : « Pour gagner des points, lisez cet article », rapprochent la ludification et son système d'épreuve-récompense de la théorie du « conditionnement opérant » du psychologue Burrhus Frederic Skinner qui démontre, tout d'abord en l'expérimentant sur des animaux, que « les actions des sujets peuvent être influencés par des « motivations extrinsèques » négatives (la répression, la peur de la punition) ou positives (la recherche de plaisir, l'attrait de la récompense) » (BREVILLE, 2013 : 19). Les deux auteurs avancent donc que la ludification, en mobilisant « des composantes secondaires du jeu (les points, les niveaux, les classements, les médailles) » (BREVILLE, 2013 : 19), et en les érigeant en « éléments princip[aux], en finalité[s] » (IBID), perd finalement tous l'intérêt du jeu : c'est en définitive « l'attrait de la récompense [qui] motive, pas le plaisir du jeu » (IBID). En effet, l'aspect souvent central de la récompense dans les procédés de ludification pose question : il devient nécessaire de souligner deux différences essentielles : celle entre motivation intrinsèque (qui vient de soi) ou extrinsèque (qui vient de l'extérieur) et celle entre la volonté d'agir sur les causes d'un problème donné ou sur les effets de ce dernier. Il y a par exemple des jeux vidéos que le sociologue Ian Bogost appelle « jeux persuasifs » (BREVILLE, 2013 ; BACHELIER, 2016) qui simulent des situations mettant le joueur face à des choix éthiques et le font réfléchir sur ces questions plus ou moins à son insu, ils agissent donc sur les causes du problème dénoncé, contrairement à des initiatives plus « immédiates » comme le fait de transformer un container de tri de déchet en jouet où le but est de réussir

à rentrer son objet à recycler dans l'un des orifices prévus à cet effet lorsqu'il est allumé[18]. Le premier exemple fait plus appel à des motivations intrinsèques et travaille sur les causes du problème avancé, contrairement au second ou la motivation est extrinsèque et qui agit sur les effets (à petite échelle et à cet instant donné sans provoquer nécessairement de prise de conscience et de changement de comportement conscient de l'utilisateur). En un sens, nous retrouvons encore quelque chose qui a à voir avec le paradoxe fondamental du jeu : l'alliance de la règle et de la liberté : nombre des exemples cités oscillent entre volonté de pousser l'usager à « apprendre par soi-même » et tendance à le manipuler dans le but d'obtenir un résultat pré-établi. De plus, comme le souligne Françoise Lejeune à propos des travaux de Jane McGonigal, « Dans ces conditions, non seulement le jeu n'est plus improductif, pour reprendre l'une de ses caractéristiques [essentielles] formulées par Johan Huizinga et Roger Caillois, mais, de surcroît, le joueur est instrumentalisé. » (LEJEUNE, 2013 : 321).

Autant, sinon plus qu'un divertissement supplémentaire voire généralisé et un outil de partage et de création de « lien social » ou de réflexions, les processus de ludification peuvent être compris comme des dispositifs de manipulation et de mise en concurrence, si bien qu'il est possible de se demander quelle est la part réelle ou restante de jeu, de plaisir, d'amusement, dans certaines situations, en particulier dans le monde du travail. Nous nous questionnerons dans la suite du travail sur l'influence de cette ludification de nos sociétés sur la conception de l'espace public aujourd'hui en Europe, en faisant tout d'abord un état des lieux des rapports entre jeu et ville, puis en s'appuyant sur des cas d'études pour dégager des tendances ludiques dans la production d'espaces publics contemporains.

18 « la « Green gamification » aurait l'avantage d'accélérer les « bons » comportements en les intégrant de manière plus durable dans les modes de vie par le biais de la gratification immédiate. Afin d'améliorer le système de tri collectif, la Suède a transformé en 2009 un conteneur de tri de verre en machine à jouer. Les six trous du conteneur furent agrémentés d'un dispositif visuel afin que chaque trou s'allume de manière intermittente. Le but pour le joueur était alors de jeter le verre à recycler dans le trou qui s'allumait. Le dispositif connut lui aussi un franc succès car le volume de verre trié fut multiplié par 2. » < https://fr.wikipedia.org/wiki/Ludification > consulté le 15.05.2017

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

II.

Du jeu en ville

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

A

L’enfant, le jeu et la ville : des architectes de l’époque moderne à la ville récréative

1 - La place des enfants dans la ville : points de repères historiques

Comme le soulève Pascale Legué dès le début du chapitre du livre *La ville récréative* dirigé par Thierry Paquot (2015), il est évidemment complexe de retracer les rapports entre enfant et ville (ici en Europe) tant l’un comme l’autre de ces termes recouvre des réalités variées sur le plan socio-culturel, économique ainsi que géographique[1] (LEGUÉ, 2015 : 45)... Pour l’autrice, l’histoire des rapports entre ville et enfance est avant tout celle de l’éviction de l’enfant de l’espace urbain, et ce dès le XVIIIe, où l’on « conseille d’en éloigner les enfants et de les placer à la campagne » (LEGUÉ, 2015 : 46). A cette époque cependant, les enfants occupent encore l’espace urbain, y ont leur place, leurs activités : travail, jeux, activités « culturelles » : « ils pratiquent toutes sortes de métiers, sont autorisés à fréquenter les cabarets à l’égal des femmes, et à participer aux manifestations ou cérémonies publiques qui ont lieu dans la rue ou sur les places » (LEGUÉ, 2015 : 47). Au XIXe siècle cependant, la bourgeoisie tente de réorganiser la société toute entière autour de ses valeurs, centrées sur la famille et la propriété privé, ainsi que de « considérations hygiénistes et morales » (IBID) ce qui n’est pas sans conséquences pour l’espace public[2] ou le rôle et les droits accordés aux enfants : « Une partie de la population, jeune, jadis active, va être déplacée du dehors vers le

1 « Le terme de ville recouvre de multiples entités historiques, géographiques, urbano-architecturales, sociales... La notion d’enfant s’étend de la naissance à la pré-adolescence et concerne un grand nombre d’identités sociales, culturelles et socio-économiques. » (LEGUÉ, 2015 : 45)

2 Pascale Legué le suggère aussi, rapidement, en faisant appel à Philippe Ariès : « Le retrait progressif des enfants de la rue s’accompagne d’ailleurs d’une prolifération cancéreuse de l’espace privé » pour reprendre l’expression d’Ariès (Ariès Ph., 1979) » (LEGUÉ, 2015 : 47)

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

dedans, enfermée à la maison, à l'école, et convertie progressivement aux genres familiaux de la bourgeoisie » (IBID). Progressivement, les enfants cessent d'être libres de leur temps. Ce processus prendra cependant plus de temps pour aboutir au sein des classes populaires. En effet, leurs enfants continueront d'occuper jusqu'au milieu du XXe siècle la rue comme « un de leurs lieux de vie privilégiés » (IBID).

Les premières aires de jeux, elles, sont apparues au milieu XIXe siècle en plein développement urbain et industriel en Angleterre et aux Etats-Unis. Elles sont le produit d'une considération nouvelle pour l'enfant dans le domaine des sciences humaines et de problèmes sociaux inédits. Les villes occidentales sont devenues surpeuplées face à un exode rural massif, déversant les enfants dans les rues où les attendaient de nombreux dangers (insalubrité, délinquance, développement de la circulation automobile, etc.). La rue donc, est considérée comme un danger pour l'enfant et il faut l'en éloigner. Des aires de jeux vont ainsi être mises en place, avec comme idée sous-jacente d'éduquer et inculquer des valeurs morales à ces enfants que les parents laissent évoluer plus ou moins librement dans les rues, ou de mieux contrôler, surveiller ces derniers : les aires de jeux son vues comme les « Lieux idéaux pour enseigner le *fair play* et les bonnes manières pour certains, ils permettaient pour d'autres de canaliser l'énergie des enfants des classes ouvrières » (GAUZIN-MULLER, 2015 : 100), si bien qu'il est possible de se demander en définitive s'il s'agît d' « Œuvre[s] philanthropique[s] ou [d']outils de contrôle » (IBID), d'autant plus que, après avoir souhaité rassembler les enfants en de mêmes lieux, « peu à peu, des réformateurs décident qu'il est nécessaire d'enseigner aux enfants « comment ils doivent jouer » » (IBID). La ville est considérée comme n'étant pas pour les enfants, et leurs trajets y sont de plus en plus limités, qu'ils les effectuent seuls ou entre eux. Si bien que Pascale Legué nous dit que « Dans les années 1970-1980, des chercheurs français s'inquiètent de ce « malajustement entre les enfants et la ville dû à une planification urbaine où la place de l'enfant n'est pas prévue » (Chombart de Lauwe M.J., 1977) ».

Au milieu du XXe siècle pourtant, certains architectes vont mener des expérimentations significatives sur la place des enfants et du jeu en ville. A ce moment là, le travail des enfants est globalement interdit et l'école obligatoire depuis longtemps. C'est également la période de reconstruction d'après guerre qui, conjointement avec l'apparition d'un urbanisme fonctionnaliste de zoning, l'industrialisation des techniques de construction et l'avènement du baby boom, favorisent en fin de compte de nouvelles réflexions et de nouveaux espaces pour le jeu et l'enfant. Deux exemples en particulier nous semblent opportuns à présenter : le projet de la Grande Borne d'Emile Aillaud et les aires de jeux pour la ville d'Amsterdam d'Aldo Van Eyck. Ces expérimentations ne sont pas sans rappeler les revendications portées par le concept de « ville récréative »[3] : s'il ne propose pas à proprement

3 Le terme de « ville récréative » a été conceptualisé par Thierry Paquot et son équipe dans le cadre de la préparation d'une exposition et d'un ouvrage pour l'année 2015 à Dunkerque, faisant suite à des expériences participatives menées avec deux classes de primaire de la ville en novembre 2014, en lien avec Anne-Solange Muis. Il a été développé dans l'ouvrage La ville récréative, enfants joueurs et écoles buissonnière, paru en 2015.

parler de définition claire et précise de la ville récréative, la question du jeu y est posée au niveau de l'espace urbain et de l'école, et recentrée sur l'enfant. Une critique est faite de l'espace public actuel, qui ne laisse pas vraiment de place aux enfants, progressivement évincés de l'espace urbain ; mais aussi de la façon dont ces enfants sont surprotégés, sans leur faire confiance, en les privant d'autonomie. L'idée principale est que leur réintégration dans la ville rendrait celle-ci meilleure, et offrirait un meilleur épanouissement aux enfants.

2 – Aldo Van Eyck, aires de jeux et urbanisme incrémentiel

Aldo Van Eyck a construit plus de 700 aires de jeux entre 1947 et 1978 pour le département du développement de la ville d'Amsterdam (VAN EYCK, 2010). Ces aires de jeux sont conçues comme un seul et même projet urbain global, qui se décline de l'échelle du module de jeu à celle de la ville dans son ensemble. Elles témoignent d'une pensée urbaine très forte et en rupture à la fois avec l'urbanisme moderne et la ville classique. Par opposition au dessin classique des villes, fermé et monocentrique, il développe une composition ouverte, articulée autour d'une galaxie polycentrique de points nodaux répartis par hasard, ou plutôt au grès des situations et besoins particuliers.

Il s'agît avant tout de fournir aux enfants des équipements simples, capables de répondre de façon pragmatique aux mouvements qu'ils effectuent dans leur jeux : il travaille donc avec des formes simples, « archétypes élémentaires » (VAN EYCK, 2010 : 101) découlant d'une étude approfondie des besoins psychomoteurs de l'enfant : « Je considère que les équipements de jeu doivent être de forme élémentaire, étant là pour répondre aux mouvements spontanés de l'enfant. [...] L'enfant aime jouer à saute-mouton : on installe des poteaux saute-mouton. Il est impossible de surpasser l'enfant, nous ne pouvons que l'imiter. » (VAN EYCK, 2010 : 101).

La question de l'enfance est finalement un point de départ chez Aldo Van Eyck pour développer des espaces publics centrés autour de la notion d' « Inbetween » (espace intermédiaire, entre-deux), censés favoriser et améliorer les interactions sociales en jouant entre les sphères de l'intime et du collectif. Cela se traduit concrètement par l'adoption novatrice d'une approche incrémentielle[4], et des projets de taille modeste éparpillés dans la ville entière, en centre ville comme en périphérie (égalité d'accès), utilisant une même série de mobilier (égalité de traitement), mais choisis et assemblés en fonction de chaque emplacement plutôt que pensés comme des schémas globaux applicables à la chaîne. Les aires de jeux mettent à disposition des citadins des lieux dont ils étaient privés, soit en

4 Incrémentiel : « Se dit d'un matériel ou d'un logiciel qui fonctionne par adjonctions successives d'incréments aux variables qu'il utilise » Dictionnaire Larousse en ligne < http://www.larousse.fr/ > consulté le 12.12.2016.

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

Dijkstraat,
Amsterdam, 1954.

Dijkstraat,
Amsterdam, 1954.

Van Hogendorpplein,
Staatsliedenbuurt,
Amsterdam, 1953-54.

Van Hogendorpplein,
Staatsliedenbuurt,
Amsterdam, 1953.

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

investissant pour quelques années des terrains vacants (en particulier les nombreuses dents creuses laissées par bombardements), soit en réinvestissant des endroits où la voiture domine (par l'agrandissement ponctuel de la largeur de la chaussée pour y intégrer son mobilier de jeu, lorsque c'est possible ou nécessaire). Elles cherchent à établir plus de spontanéité, de convivialité et d'indétermination par une ouverture maximale de l'espace où les seules limites admises, quand elles ne se bornent pas à un travail de sol, sont aussi des éléments de jeux (barres où s'accrocher utilisées comme barrières, végétation...).

Une approche incrémentielle, évolutive et adaptable, reconsidérant la ville comme un paysage transitoire et vivant, où développer des systèmes de maillage, de liens entre les différents éléments plutôt que des suites de zones aux fonctions définies pensées sans rapport entre elles, grâce à des formes urbaines ouvertes et pensées comme un réseau non hiérarchisé qui cherche à « humaniser » la ville et place ses citadins dans des conditions d'égalité d'accès à celle-ci. Comme Aldo Van Eyck le résume lui-même : « Notre idée est donc de créer un réseau encore plus serré de jeux isolés, absorbables par la ville. Comme on place un banc quelque part parce qu'on veut s'y asseoir, un réverbère parce qu'on veut éclairer la rue, un kiosque parce qu'on veut pouvoir acheter des journaux, de même, je place un dôme d'escalade parce que l'enfant veut jouer. » (VAN EYCK, 2010 : 99), cette volonté de proposer des éléments où les enfants peuvent jouer partout à travers la ville, mélangés aux autres fonctions que peut offrir l'espace public. Le fait que ce soit et aussi importants que lces autres fonctions, est un des axes principaux des revendications de « la ville récréative », telle que la conçoive Thierry Paquot et les autres auteurs qui ont participé à l'ouvrage éponyme. aujourd'hui, portée notamment par Thierry Paquot. Aldo Van Eyck poursuit : « La spécificité de ces emplacements de jeux est qu'ils n'appartiennent pas exclusivement à l'enfant. La ville s'y continue, avec tous les dangers et inconvénients que cela représente. Ils ne sont pas fermés. Ce sont des lieux de rencontre, aussi pour l'enfant, mais, une fois l'enfant au lit, ils sont réinvestis par la rue. » (IBID). Là encore, on retrouve une idée majeure de la ville récréative : celle qu'améliorer la ville pour les enfants, l'améliorerait pour tous, et que les espaces de jeux ne devraient pas être enfermés et mis à part, mais bien intégrés à l'espace public, urbains autant que possible.

3 - Emile Aillaud : Une ville nouvelle pour un enfant nouveau

A l'inverse, le projet d'Emile Aillaud ne s'intègre pas à des espaces préexistants et dispersés dans la ville mais crée un même environnement de toute pièce, sur une étendue de plus de 4000m². Le grand ensemble de la Grande Borne, livré en 1971 à Grigny, a pour ambition de « s'appu[yer] sur l'art pour bâtir « une ville où l'enfant serait le prince » (Aillaud, 1972) » (DELAUNAY, 2017 : 4), et non sur des éléments standardisés (cependant le béton est utilisé dans la majorité des sculptures « à jouer »). L'architecte espère, avec ce projet, participer à créer des « êtres meilleurs » et va ainsi porter une attention toute particulière aux enfants, adultes en devenir : « Évidement construire cent logements pour des offices

Figure 3: Pigeon, pomme, table, mouton, Gulliver : les œuvres d'art à la Grande Borne et leur appropriation par le public enfantin. (Lefrançois, et al., 2011 p. 16).

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

Figure 2 : Un dimanche après-midi à la Grande Borne (Jean-François Noël, 1973)

HLM n'a pas grand intérêt, en construire 3000 devient un univers que l'on manipule et que l'on forme. De ce fait ça a une toute autre dimension. Ça devient une façon de manipuler un devenir des gens. » déclare-t-il dans un documentaire télévisé sur la Grande Borne en 1973[5]. Pour Fanny Delaunay, dans un article à paraître, analyse : « C'est donc en agissant sur l'enfant, qu'il espère créer les conditions de l'avènement d'un individu. L'environnement doit alors permettre le développement de la personne en l'amenant à s'extraire du contexte familial souvent délicat et précaire (Aillaud, 1972). » (DELAUNAY, 2017 : 4).

Les 3000 logements (dont 60% sont des T4 ou plus) sont traversants et donnent en principe sur un espace de jeu à l'avant et un espace vert à l'arrière, les bâtiments, séries de barres en courbes et contre courbes, dilatent et resserrent le grand espace public « sans affectations d'usages » (IBID), qui se rapproche par endroits du labyrinthe. Les déplacements piétons y sont favorisés et « il n'existe pas d'espaces récréatifs dédiés, ils sont intégrés dans la totalité du site depuis le pied d'immeuble jusqu'au cœur du quartier en passant par le chemin qui mène à l'école. » (IBID). L'espace vert ainsi formé est « pensé comme un terrain d'aventures pour les enfants et un lieu de pique-nique ou tout au moins d'activités familiales pour les adultes ». Pour compléter son projet, un morceau de ville entier pensé par un seul architecte, il fait appel à des artistes pour l'habillage des façades et les structures de jeux pour enfants, sculptures de grande échelle, souvent en béton, sur le thème de la mythologie et ponctuant les parcours : on les trouve « dans la configuration des placettes et des cheminements » (DELAUNAY, 2017 : 5), et « sur les espaces de jeux ».

Ici aussi les éléments de jeu ont pour ambition de favoriser le développement psychomoteur de l'enfant, mais ce sont des formes bien plus figuratives qui sont choisies (mouette, pomme, serpent géant, etc, qui viennent caractériser les différentes zones, former des points de repères dans l'espace) : « L'espace doit redevenir un lieu d'activités, de découvertes, d'éducation » (IBID). Le projet tout entier a pour but « d'éveiller la conscience ludique de l'enfant, de l'autonomiser face aux propositions des adultes, de le placer comme un agent actif de son développement »(IBID). Les formes, les couleurs et les matériaux sont également censés améliorer le développement psychologique de l'enfant, notamment à travers une métaphore naturaliste de la « maternité » : « Sinueux, arrondis, ils renvoient, selon l'équipe de conception à des formes maternelles et douces rompant avec la géométrie des grands ensembles construits jusqu'alors (Lefrançois, et al., 2011). » (IBID). A sa livraison, le projet rencontre un grand succès auprès des enfants, à la fois grâce à la présence de la nature, des cheminements piétons favorisés, à la variété des espaces de jeu et de rencontres possibles et aux sculptures de jeux proposés. Cependant, Fanny Delaunay souligne que les enfants présentent quelques « difficultés à s'approprier les espaces qui les entourent », s'appuyant sur les études menées par Chombart De Lauve : « Dans cet univers conçu pour lui, l'enfant ne remarque pas d'emblée les possibilités d'expression, de jeu, de culture qui lui sont offertes » (Chombart De Lauwe, et al., 1976 p. 34) » (DELAUNAY, 2017 : 6).

5 GESBERT Bernard, L'enfer du décor, émission « La vie ensemble », 8 juillet 1973, 64mn, extrait de 6,25 mn disponible sur Ina.fr, consulté le 16.05.2017 < http://www.ina.fr/video/CPF86656806/ >

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

Emile Aillaud conçoit donc, à disposition des enfants, un espace très vaste, plus ou moins déterminé (du terrain vague à la placette), avec de nombreux recoins et événements ponctuant les parcours de ces enfants, avec l'objectif qu'ils y soient libres et y deviennent autonomes, voire des adultes « meilleurs ». Contrairement à Aldo Van Eyck, il ne s'appuie pas sur des éléments standardisés mais fait intervenir des artistes pour proposer des supports de jeux différents, où c'est aux enfants d'inventer les usages et par là même se les approprier. Il donne aussi une grande importance aux espaces verts et à la nature, dimension réclamée également par les détracteurs de la ville récréative (Paquot, 2015), qui estiment que le contact répété avec des éléments naturels pour un enfant est essentiel à son bon développement. Ces espaces verts permettent aux usagers de mener encore d'autres « jeux d'enfants », en complément de ceux suggérés par les aménagements. Il cherche avant tout à développer un espace public dédié au jeu et aux enfants (d'âges variés), et ensuite à la vie familiale et celle des adultes. Cependant, en regardant le plan du projet, on est moins sûr.e.s de la réussite de son intégration au reste de la ville : Aillaud créée un morceau de ville entier, d'un site dont il a été fait tabula-rasa, coincé par une autoroute sur l'un de ses trois flans et des nationales sur les deux autres, et il le conçoit comme un microcosme, un univers à part entière : quelle est donc son intégration réelle au reste de la ville Grigny ?

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

B

Espaces publics : le tournant des années 2000 et la ville ludique

1- Le tournant des années 2000 dans la conception de l'espace public

Dès les années 1980 en France, un changement dans la manière même de percevoir, concevoir, définir les espaces publics se met en place, tant dans la littérature spécialisée que dans la production et gestion politique de ceux-ci. C'est d'ailleurs à cet instant que l'expression se généralise, au détriment d' « espace urbain », « espace collectif », « rue » et « place » (TOMAS, 2001). La notion d'espace public est communément admise et son utilisation omniprésente aujourd'hui, dans le monde francophone comme anglophone où l'on parle de « public space ». Ainsi pour quelqu'un qui, comme moi, a commencé à étudier l'architecture en 2010, il est difficile d'imaginer que d'autres mots aient pu être utilisés pour décrire ces mêmes espaces ; difficile également d'en trouver des synonymes. Dans son article de 2001, intitulé « L'espace public, un concept moribond ou en expansion ? », François Tomas (révèle) explique pourtant qu'il s'agît d'une expression relativement récente, apparue dans les années 1970, « lorsque certains auteurs éprouvèrent le besoin de créer le concept d'espace public pour désigner sous un même terme l'ensemble des lieux où les citadins se croisent et se rencontrent » (TOMAS, 2001 : 75), en pleine « crise des rues et de places » (IBID), participant « de la crise générale de la ville héritée de l'histoire » (IBID). C'est à dire à une époque où le constat qui semble s'établir est celui de la perte de toute une série d'usages, de sociabilités et de modes d'appropriation de ces rues[1] et ces places

1 Concernant la diminution de l'habitabilité des rues et la disparition (ou du moins atténuation) d'un certain nombre de sociabilités de l'espace public et plus particulièrement des rues, les écrits de Jane Jacobs sont une piste importante envisagés pour la future thèse, ainsi que ceux, plus récents de Nicolas Soulier (SOULIER Nicolas, Reconquérir les rue Exemples à travers le monde et pistes d'actions, Paris, Editions Ulmer, 2012).

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

au profit d'un urbanisme fonctionnaliste favorisant notamment la voiture. François Tomas nous dit que ce concept a été inventé à la fois en réaction à l'urbanisme fonctionnaliste, et en pleine « élaboration d'une nouvelle culture urbaine » (IBID). Pour lui, il y a là un grand paradoxe, celui « d'avoir été en partie conçu pour annoncer et dénoncer sa propre dégradation, voire son déclin et sa mort » (TOMAS, 2001 : 77). Cet aspect paradoxal dans l'évolution des tendances autour de la théorie, la conception et la production de l'espace public se retrouve encore aujourd'hui. A savoir une disparition du caractère public de l'espace public d'une part, et la création de nombreux nouveaux types d'espaces publics, et de pratiques de ceux-ci d'autre part, particulièrement en « marge » des villes : périphérie et zones rurales, témoignant d'une « société de plus en plus mobile »(TOMAS, 2001 : 84).

En 2001, pour conclure son article, il écrit que « quelque soit la définition que l'on en donne, jamais l'espace public n'a autant concerné la société » (TOMAS, 2001 : 83 . L'espace public semble donc avant tout un concept en expansion, depuis les années 1970, malgré les cris d'alarme sur sa disparition. Les grands comme les petits projets de « nouveaux » espaces publics, ou de réaménagement de ces derniers se multiplient. De nouveaux types et de nouveaux usages de l'espace public apparaissent également. L'auteur souligne également qu'il y a une tendance de plus en plus forte à réaménager attentivement les lieux existants. De fait, il me semble qu'aujourd'hui l'espace public est de plus en plus dessiné, projeté, programmé. Á Paris par exemple, il y a de moins en moins de lieux « laissés à l'abandon », de moins en moins d'espaces ordinaires, à peine fonctionnels, bitume, poteaux, trottoirs... Les villes sont « embellies » en réaménageant les moindres détails de leurs centres ou de leurs hypercentres. Le bitume délavé laisse de plus en plus la place aux pavages de pierre, souvent importée de loin. Dans une étude du Certu[2], *Jeu et détente ; Prise en compte dans l'aménagement de l'espace public*, parue en 2002 et centrée principalement sur les villes de Lyon et Marseille, ce changement est également perceptible de manière spectaculaire. De nombreux exemples de projets menés pendant trois décennies, de 1970 aux années 2000, font apparaître la notion d'espace public dont parle François Tomas dans son article, tels que les plages du Prado pour Marseille. Cette publication est surtout un témoignage précieux du panel existant d'espaces publics en France dans les années 2000.

Les nombreux exemples présentés révèlent rétrospectivement à quel point l'aménagement des espaces publics, ainsi que la manière même de les penser, a pu changer ces quinze dernières années. En 2002, il n'y a pas eu encore le réaménagement des berges du Rhône, à Lyon, en une sorte de parc public ouvert, dédié aux pratiques de loisirs, où les gens font désormais aussi bien du sport que la fête. En 2002, le vieux-port de Marseille est encore principalement un espace de circulation, où l'accès à la mer est coupé par des barrières de bois blanc, où l'espace public se réduit à des trottoirs en bitume de taille modeste. En 2002, à Paris, la place de la République ressemble bien plus à un rond point qu'un lieu où se rendre pour flâner ou se détendre. A l'été 2002, *Paris Plages* débute et s'installePour quelques mois

2 Certu : Centre d'Etudes sur les Réseaux, les Transports, l'Urbanisme et les constructions publiques ; service technique placé sous l'autorité du ministère de l'Equipement, des Transports et du Logement.

sur la voie rapide Georges-Pompidou. Auparavant, il aurait été inimaginable que des gens puissent être en maillot de bain en train de bronzer ou de faire des châteaux de sable dans l'espace public en plein centre-ville de Paris (ALBA, 2017 [EN LIGNE]). Les années 2000 marquent clairement un tournant dans la conception de l'espace public et ce seront précisément les projets de ces quinze dernières années que la thèse se proposera d'analyser (du point de vue) autour de la question du ludique.

2 – Apparition de la « ville ludique »

C'est également à ce moment qu'apparaissent les concepts de « ville ludique » et de « ville festive » (GRONDEAU, 2017). La ville festive correspond principalement à l'idée qu'il y a une multiplication des événements culturels et sportifs collectifs dans les villes contemporaines, initiés par les politiques publiques et les acteurs privés, qui influent sur la planification urbaine de celles-ci (CERTU, 2006 ; J.P. GARNIER, 2008 ; GRAVARI-BARBAS, 2009). La seconde appellation, ville ludique, a une définition plus variable qui englobe parfois la notion de ville festive. Elle découle des travaux de Joffre Dumazedier sur le concept de « civilisation des loisirs » (DUMAZEDIER, 1962). Elle traite globalement de la transformation des villes, en soi, comme un lieu de loisir, et de l'influence du développement des loisirs urbains sur la manière de penser les villes, leurs formes, leurs usages. Elle sera développée en ces termes au début des années 2000 par des géographes. Dans les deux cas, il s'agit de répondre à une demande croissante des citadins pour « plus d'urbanité, plus de convivialité, plus de rencontres » (GRAVARI-BARBAS, 2001 [EN LIGNE]), ainsi que de développer le tourisme et le « vivre ensemble », et de rendre des lieux, quartiers ou villes plus attractives, en particulier commercialement et économiquement.

Après de nombreuses recherches, il m'est encore difficile d'établir à quel moment précisément le terme apparaît, et surtout chez quel auteur, je note cependant qu'en 2004, Guy Burgel invite le jeune chercheur Alexandre Grondeau à diriger un numéro de la revue *Villes en parallèle* : « De la ville-outil à la ville ludique: un siècle d'expériences » (GRONDEAU, 2004). Auparavant, en 2001, le terme apparaît dans un article de Laurence Moisy, « L'espace de la ville ludique et touristique : approche à travers les pratiques spatiales des visiteurs (hébergements, itinéraires) » (MOISY, 2001), dans le cadre d'un numéro de *Géocarrefour*, consacré au tourisme et à la ville. Dès 2001, encore, Maria Gravari-Barbas utilise le terme de « ville ludique » dans le cadre de ses recherches sur les rapports entre ville et loisirs (2001, 2006). Elle l'évoque une fois dans le titre d'une sous-partie de l'article « Les nouveaux loisirs créent-ils un nouvel urbanisme » (2001) : « I. La nouvelle esthétique urbaine de la ? ville ludique » ; puis dans la conclusion de ce même article où elle parle également d' « urbanisme ludique ». Elle revient sur ces idées, en 2006, dans son article « Les nouveaux loisirs créent-ils un nouvel urbanisme » (2001) : « I. La nouvelle esthétique urbaine de ville ludique », puis dans la conclusion de ce même article où elle parle également d' « urbanisme ludique ». Elle répète ces idées en 2006, dans l'article « La ville à l'ère de la globalisation

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

des loisirs » (GRAVARI-BARBAS, 2006 : 55). Elle considère que « la globalisation des loisirs et de la culture s'exprime quasi-inévitablement par une standardisation des propositions ludicoculturelles urbaines » (GRAVARI-BARBAS, 2001 [EN LIGNE]) et que cette généralisation et massification des loisirs influe donc sur la forme et la programmation des villes, tout en participant à la privatisation des espaces publics et à la standardisation de l'architecture aux programmes « ludicoculturels ». Selon elle, « l'urbanisme ludique qui se met en place comporte les mêmes éléments et souvent les mêmes expressions architecturales, que se soit dans les zones de loisirs ou dans les grands musées de la « globalisation culturelle ». Mais elle s'exprime aussi par une privatisation croissante des espaces publics centraux » (GRAVARI-BARBAS, 2001 [EN LIGNE]). Ses travaux se concentrent plus, cependant, sur la privatisation de l'espace public que sur les pratiques liées aux loisirs : « Ces exemples tendent à prouver que depuis que les industries du spectacle et du divertissement ont saisi l'intérêt d'intégrer les sites urbains dans leurs plans marketing, on assiste à des nouvelles formes de développement urbain en centre-ville » (GRAVARI-BARBAS, 2001 [EN LIGNE]). Dans ces travaux sur la *ville ludique*, le mot *ludique* est en fait utilisé pour désigner des pratiques de l'ordre des loisirs et de la consommation, des activités plaisantes offertes en ville aux citadins et touristes souhaitant occuper leur temps libre. Le mot ludique est, à nouveau, plus synonyme de *loisirs* ou *plaisir* que de *jeu* en soi. La question du jeu n'est pas abordée.

3 – Sports urbains, sports ludiques ?

Ces réflexions sur la ville ludique sont par contre très liés au études sur le sport : à la même période apparaissent plusieurs recherches (LASSAVE, 1998 ; GRIFFET, 1999 ; L'AOUSTET, 2002, LEBRETON 2010) qui soulignent l'émergence dès les années 1990 d'une nouvelle vague de démocratisation du sport. Le sport n'est plus centré seulement sur des enjeux de compétition et d'hygiène de vie et ne se pratique plus seulement dans des lieux fermés, tels que les clubs, les centres de quartiers ou les établissements scolaires. On assiste dans les années 1980-1990 en France à l'apparition puis la multiplication des équipements de sport dans l'espace public (machines de fitness, pistes de course, pistes cyclables, terrains de sports dont l'accès n'est pas limité à certains horaires...) ainsi qu'à la prolifération des *sports urbains* comme le skate ou le parkour. En 1999, dans un numéro de la revue *Agora débats/jeunesses*, consacré au sport, Jean Griffet et Peggy Roussel, face à cette prolifération des cultures urbaines sportives et alternatives, forgent le concept de « sport ludique ». Ils observent que l'on peut désormais établir deux figures de sportifs différents : la première « porte tous les caractères propres à la modernité » (GRIFFET, 1999 : 43) et est centrée sur la performance, la compétition et le dépassement de soi et « la réalisation de toutes les formes d'affrontement dans le cadre stabilisé des institutions » (IBID). La seconde, celle de l'aventurier, est une activité libre et ludique, motivée « par le plaisir de l'engagement et le cortège d'impressions, d'émotions et d'images qui donne consistance à l'expérience vécue et partagée par les adeptes d'une même pratique » (IBID). La figure du performeur est une figure plus individuelle ou de sport d'équipe, et prend place dans des cadres plus institutionnels, tandis que la seconde est

souvent liée à la formation de communauté autour de ces activités sportives, donnant lieu à une culture commune ayant autant d'importance que le sport choisi en lui même. Ces cultures sont en lien étroit avec l'espace urbain, où elles se pratiquent. Ces deux figures opposées « cohabitent et s'entrelacent, au point que la même personne peut, à des moments distincts mais séparés par des intervalles très courts, endosser les [deux] rôles » (IBID : 44).

Colas Duflo (2008) dans son article Approche philosophique du jeu, établit une différence assez claire entre des pratiques sportives qui seraient ludiques et d'autres qui ne le seraient pas. Il prend pour exemple le squash, pratique ludique car il est défini par des règles laissant une certaine liberté, la *légaliberté*, un terrain et une durée établie à l'avance, la *clôture ludique*. Il l'oppose à la musculation, qui est un sport, mais pas un jeu, car il n'y a ni *règle du jeu*, ni espace spécifique ou durée pré-déterminée. Jean Griffet et Peggy Roussel, dans cet article, établissent un lien étroit entre la seconde catégorie de sportif qu'ils dégagent, celle de l'aventurier, et la dimension ludique. Ils font de la dimension ludique le centre de ces pratiques, notamment à travers la recherche de sensations et de sociabilités, qui passe avant la recherche de dépassement de soi, de performance. Les exemples utilisés pour illustrer cette seconde catégorie concernent principalement le skate, mais l'on pourrait également penser au parkour, qui consiste à escalader et faire des acrobaties au sein d'un environnement urbain quotidien, et ainsi en tester les limites (foncières, légales...). Or, ces pratiques ne sont pas centrées autour de règles, bien qu'aient leurs propres codes, et ne nécessitent pas forcément de terrain spécifique, il n'y a pas non plus de durée de partie imposée. C'est ce que les auteurs appellent le *sport libre*. Il semble invalider de nombreux points de la définition de Colas Duflo, et confirme encore à quel point il est difficile d'établir des critères définitifs pour distinguer ce qui est ludique de ce qui ne l'est pas.

Ces pratiques sportives d'aventurier peuvent également avoir lieu dans la nature, mais elles y étendent finalement l'espace urbain, elles « « publicisent » les milieux ruraux et diversifient les espaces publics d'une société de plus en plus mobile » (THOMAS, 2001 : 84). Elles sont très liées à l'espace urbain, sont majoritairement pratiquées par des urbains et apparaissent au même moment où des chercheurs observent que la ville se reconstitue autour de pratiques de loisirs, dont le sport peut faire partie. Entre 1999 et 2004 semble apparaître deux définitions de la ville ludique, une centrée autour de la question des loisirs, que nous avons explorée précédemment et qui est celle principalement retenue aujourd'hui, mais aussi une autre centrée sur le sport. L'une des premières apparitions claires de l'expression « ville ludique » par exemple, se fait en 2002 dans le titre de la thèse d'Olivier L'Aoustet, dirigée par Jean Griffet : *Contribution à l'étude sociologique du sport hors institution : Approche macroscopique du phénomène chez les jeunes scolarisés et description ethnographique de la ville ludique.*

Ces pratiques sportives liées à la seconde vague de démocratisation du sport, en ayant lieu hors de cadres institutionnels et de lieux fermés, modifient l'espace urbain. Elles sont souvent nées de pratiques informelles, et liées à des détournements urbains : les sportifs aventuriers se servent de la ville comme outil et support de leur propre plaisir ludique. Jean Griffet et Peggy Roussel affirment même que, parfois, « le jeu est le grain de sel qui perturbe la mécanique urbaine ». Mais lorsque ces pratiques sont fixées, consignées dans des lieux

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

qui leurs sont spécifiquement dédiées, comme les skate parks ou les aires de parkour, que reste-t-il de cette dimension perturbatrice ?

Nous assistons aujourd'hui à l'entrée du sport comme un élément d'aménagement urbain à part entière. Il est pris en compte dans de nombreux projets de réaménagement des villes occidentales, dans le but de proposer de nouvelles formes de mobilités ou de nouveaux loisirs et expériences urbaines partagées. Dominique Alba, membre de l'APUR, en fait l'un des points centraux de sa conférence sur les nouveaux enjeux de l'espace public au XXIe siècle (ALBA, 2017 [EN LIGNE]). Par exemple, dans le futur plan de transports en commun du Grand Paris, chaque habitant sera situé à moins de deux kilomètres d'un arrêt de bus, métro, tram ou ter ; et des études on également montré que la majorité des déplacements automobiles à Paris se faisaient sur une distance de moins de quatre kilomètres. Différents systèmes favorisant le vélo en ville sont ainsi envisagés pour éviter que les usagers fassent le choix de se déplacer en voiture pour parcourir ces faibles distances : développement des pistes cyclables, du réseau de vélibs, mise à disposition de vélos électriques....

Dominique Alba analyse également que l'espace public du XXIe siècle n'est plus abordé seulement comme le lieu de la mobilité, mais comme un équipement public : « on introduit, de manière peut-être plus systématique et plus illustrative le temps partagé de la ville […] ce temps partagé prend une dimension particulière puisqu'il s'accompagne [...] de ce qui pour le coup relève de l'équipement public : c'est qu'il propose de s'installer et de faire autre chose » (ALBA, 2017 [EN LIGNE]). C'est à dire que l'espace public propose de plus en plus d'aménagements qui amènent à se « comporter différemment » (IBID), qui introduisent de nouveaux usages ou en pérennisent certains. Ce phénomène est centré autour de la question de l'habitabilité[3] de l'espace public, dont l'une des dimensions concerne le sport en ville. L'APUR a notamment mené une étude détaillée à l'échelle de la ville de Paris de « l'offre d'équipements sportifs en accès libre et de plein air » (IBID) existante, en concluant qu'elle était géographiquement inégale et peu diversifiée. Ils travaillent ces dernières années à développer un maillage de parcours sportifs à Paris, en imaginant par exemple de mettre à disposition des « fontaines d'eau potable, des endroits pour faire de l'assouplissement, voir un jour peut-être des consignes pour ranger ses affaires » (IBID), d'investir les bandes actives des rues en y insérant des équipements de fitness, de construire des « city stades », « aires de jeux à caractère sportif » ou des « murs d'escalade extérieurs ». Ils créent également des sortes de kits de références d'éléments de mobilier urbain ludiques et sportifs pour le Grand Paris.

3 Habitabilité dans le sens de « salon urbain » et non comme un refuge pour les personnes en situation de mal logement, par exemple.

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

Les urbanistes et les politiques de la ville voient aujourd'hui le sport aussi bien comme une solution aux problèmes de mobilité comme celui du *dernier kilomètre*[4], qu'un outil pour développer une attractivité nouvelle dans certains projets, à destination d'habitants existants ou potentiels comme de touristes. Donner l'image d'une ville sportive, c'est donner l'image d'une ville attractive, active, accueillante.

4 – Expansion de la notion d'urbanité ludique

Une autre définition de la *ville ludique* émerge en 2007, dans le monde anglophone, avec l'ouvrage de Quentin Stevens[5], docteur en design urbain, *The Ludic City : Exploring the Potential of Public Spaces [La ville ludique : exploration du potentiel des espaces publics]*, plus centrée sur la notion de jeu dans la ville, et concernant toutes les générations. Quentin Stevens affirme que le jeu est un aspect très important pour chacun de l'expérience de l'espace public, mais qu'il est largement négligé par les architectes, designers et urbanistes, car il ne répond à aucune fonction, sinon le fait de jouer en soi. Pourtant, elle pose pour lui « la question philosophique de ce qui fait un bon environnement » (STEVENS, 2007 : 13). Pour cet auteur, l'espace public doit prendre en compte et laisser possibles tous les usages de la ville, même ceux qui ne sont pas les plus inconventionnels, pour éviter l'exclusion de certaines personnes, et ainsi diminuer le degré de publicité et d'ouverture des espaces ceux-ci. Selon lui, le jeu éveille à la ville, mentalement et physiquement. Celle-ci, permet d'étendre ses expériences (sensorielles, mentales...) et de tester ses capacités. Le jeu est alors une expérience sociale (différenciée socialement et sociabilisante) et permet également de transgresser les normes et nous offre un regard nouveau sur la ville.

L'auteur fait également apparaître plusieurs formes de comportements ludiques et cinq types de « settings [cadres, paramètres] » où « la majorité des activités de jeu semblent arriver » (STEVENS, 2007 : 14), et qui formeront les titres des chapitres 4 à 8 de son livre : « paths [sentier, chemin, parcours] », « intersections [intersections, croisements] », « boundaries [limites, frontières] », « thresholds [seuils] » et « props [supports, accessoires] ». Quentin Stevens utilise ces termes pour définir des comportements urbains ayant lieu dans un certain nombre de situations spatiales, et pas des éléments spatiaux précis plus à l'échelle d'objets comme pourraient le sous-entendre certains de ces mots tels que seuil ou supports-

4 Le dernier kilomètre désigne, dans ce cas précis, la dernière distance à parcourir pour arriver à sa destination lorsque l'on se déplace en transports en commun, qu'il s'agisse d'éviter le dernier changement de ligne de bus ou de métro, ou de la distance existante entre son arrêt et sa destination.

5 Quentin Stevens est professeur associé à l'université RMIT (Melbourne) et chercheur en design urbain. Ses recherches portent plus particulièrement suir les perceptions et les comportement des gens dans les « espaces urbains ouverts ».

accessoires : il ne donne pas un mode d'emploi destiné à la conception d'espaces ludique, mais analyse des situations concrètes qu'il a pu observer dans différentes villes du monde, en particulier Melbourne où il vit. Il classe ensuite ces situations selon des propriétés spatiales qu'il a pu en faire émerger : les cinq types de « settings » mentionnés précedemment. Cependant il ne donne pas de définition claire de ce qu'il entend par « pratiques ludiques » et « play », et fait finalement entrer des exemples très variés dans son étude, tels qu'assister à des performances dans la rue, s'embrasser ou faire semblant de se battre (faire de la lutte) dans la rue, contourner l'interdiction d'une barrière de sécurité ou s'asseoir les pieds dans le vide : quel rapport avec le jeu ?

Quentin Stevens me permet de pointer une autre des grandes difficultés de ce travail car, en plus des limites parfois peu claires entre jeu, sport et loisirs[6], il y a quasi absence de travaux concernant le jeu dans l'espace qui ne soit pas liés aux enfants ou au sport, et lorsque j'ai essayé de définir ce qui reste des pratiques ludiques sans pour autant être un jeu d'enfant ou un sport, je me suis retrouvée soit face à un grand vide, soit à extrapoler en y mélangeant encore d'autres types de pratiques, ou en y incluant tout ce qui peut apporter « plaisir » ou « décalage » par rapport à des usages classiques ou quotidiens. Éclaircir et affirmer ces définitions sera une autre des labeurs à prévoir en thèse. Il me semble ainsi que Quentin Stevens entend plutôt par pratique ludiques tout ce qui est différent des pratiques urbaines habituelles, ayant un but et une fonction. Finalement, il s'agit de relever tout ce qui est un écart par rapport au quotidien, à la banalité, à la routine, tout ce qui relève d'une certaine invention, d'une certaine appropriation originale de l'espace ; ce qui réintroduit le fait de « donner du jeu à » la ville, dans le sens de laisser une certaine marge de liberté et de souplesse entre les différentes pièces d'un système pour son bon fonctionnement (BROSSARD-LOTTIGIER, 2015 : 77) : laisser une certaine marge de liberté et de souplesse entre les différentes pièces d'un système pour son bon fonctionnement. Ce qui relève non pas d'une pratique ordinaire mais extra-ordinaire de la ville, d'un décollement avec la monotonie du réel, la recherche d'un petit plus, d'une variation, d'une nouveauté, de créativité, d'appropriation, d'innovation.

Peu de travaux de recherche traitent des rapports entre espace et jeu au niveau architectural et urbain[7]. Parallèlement, l'usage de l'expression *Ville ludique* se multiplie, en particulier dans la création de labels, programmes et événements : en 2010, est créé en France le label *Ville ludique et sportive* par le *Groupe Moniteur* et la *FIFAS*, qui récompense les villes dotées d'équipements sportifs et d'espaces publics de qualité (gymnases, promenades,

6 En lisant différentes définitions (Larousse, CNTRL, Académie Française), je me suis rendue compte que « Loisir » au singulier signifie le fait d'avoir du temps libre ou du plaisir, tandis que « loisirs » au pluriel fait référence à toutes les activités auxquelles ont peut souscrire pour occuper ce temps libre.

7 Mis à A part l'article de Sonia Curnier (2013), « Programmer le jeu dans l'espace public » (2013), et, celui de Quentin Stevens (2008), à la limite, « Ludic city » de Quentin Stevens (2008), et ainsi que quelques travaux portant plus spécifiquement sur les aires de jeux et/, ou, les enfants, je n'en ai pour l'instant pas trouvé malgré mes explorations de la littérature scientifique. J'ai pourtant cherché en profondeur dans ce qui aurait pu exister en français, en anglais et en espagnol.

pistes de courses...), dans le but d'y attirer des familles et des « jeunes actifs » ; entre 2012 et 2015, ont eu lieu des cycles de conférences annuels à Bruxelles, rassemblés sous le nom de *Ludic City*, s'intéressant aux jeux, virtuels ou non, en rapport avec la culture urbaine quotidienne, dans le cadre du programme *Brussels Smart.city*; en 2015, est fondé le projet *Ville ludique* de *Metropolis* avec la ville de Mexico, le *SEDU* et le *Laboratorio para la ciudad*, centré sur la participation des enfants aux processus de conception urbaine et la création d'outils pédagogiques... Des initiatives dans des champs très différents et qui sont bien éloignées des définitions de *Ville ludique* proposées par les auteurs précédemment cités.

Depuis les années 2000 également, le mot *ludique* se généralise dans le langage courant et en particulier dans dans les domaines en lien avec le design et l'architecture, l'art et la médiation culturelle, et le marketing. Des significations très variées lui sont attribuées ; il est aussi bien utilisé pour désigner quelque chose qui a l'air amusant ou interactif, que quelque chose de « nouveau », différent, coloré, décalé, naïf... Associé parfois à une certaine superficialité. Par exemple, en octobre 2016, dans un encadré présentant un dossier spécial consacré aux nouveaux musées, on peut lire dans la revue *L'Architecture d'Aujourd'hui* (BORNE, 2016 : 42) : « L'architecture du musée se fait ludique, exubérante, spectaculaire, au point où, de plus en plus souvent, le contenant l'emporte sur le contenu ». Or, bien qu'il y ait eut, à la suite de « l'effet Bilbao »[8], un réel changement dans la manière de concevoir les musées comme des bâtiments images, des bâtiments logos dont chaque ville souhaitant attirer des touristes à niveau transnational doit se doter, et que cela aie amené à considérer les musées comme des lieux d'activité et de promotion, et plus seulement des lieux d'exposition, bien que dans le cas de l'art contemporain comme de la muséographie ou de la médiation culturelle il me semble aisé d'observer que l'on va vers plus d'interactivité, de participation, faisant parfois appel à des procédés proches du jeu, je doute que l'on aille pour autant au musée pour jouer (sauf à la cité des sciences de la villette, peut-être !), et que ces musées dits « ludiques » soient de réels supports de jeu, ou aient été conçus comme des jouets.

5 – Contrôle ludique ?

Ce renouvellement affiché de l'espace public au tournant des années 2000, allant en apparence vers plus d'urbanité, de fête, d'appropriation, d'usages, de participation, de lien social, de partage, ne se fait pas sans contradictions. En France, les ambitions proclamées sont souvent doublées d'un versant sécuritaire très prononcé, mais pas toujours perceptible

8 « L'effet Bilbao » est appelé ainsi en référence à l'effet produit par la construction du Guggenheim de Bilbao, dessiné par Franck Gherry, qui a fait passer l'image de Bilbao de « ville en pleine désindustrialisation » à « destination touristique potentielle ». Et ce, pour le dire rapidement, grâce à l'originalité de ce bâtiment. Le projet est devenu un cas d'école et l'on tente de l'imiter en de nombreux endroits du monde. Le Mucem à Marseille s'inscrit d'ailleurs dans cette dynamique.

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

pour les personnes qui ne seraient pas concernées directement ou les néophytes. Cela se retrouve également dans le développement de la ville ludique et festive, ce que Jean-Pierre Garnier résume d'une manière assez virulente : « Les espaces publics se devront d'être non seulement rassurants, mais aussi euphorisants. En matière de « nettoyage », il ne suffira donc pas d'effacer les individus dont la présence est jugée importune. Cette opération sera elle-même occultée » (GARNIER, 2008 : 75). Il serait donc désormais attendu de l'espace public que nos divertissements y soient garantis, en plus de notre sécurité. Pour l'auteur, cette volonté politique de faire de l'espace public un lieu du bonheur collectif et affiché, à travers le développement d'événements culturels et sportifs mais aussi de nouvelles formes d'espaces urbains pouvant les accueillir, nécessite d'invisibiliser ceux qui ne peuvent, ou ne veulent partager cette euphorie. Et ce qui est particulièrement nouveau, est que cette invisibilisation même doit être invisible, pour ne pas entacher cette image d'un hédonisme partagé et rassembleur. Dans une émission radiophonique datant de 2016, « à qui appartient l'espace public », la chercheuse Alice Béja introduit ainsi le sujet : « Si les lieux publics relèvent de règles garanties par l'Etat, l'espace public lui, bien qu'organisé par ce dernier a vocation à être habité par tout un chacun. Ce qui implique une notion d'égalité de base entre ses occupants, qui n'est pas toujours vérifiée dans les faits. Ainsi les tandems hommes-femmes, pauvres-riches, État-citoyens s'y confrontent pour interroger la mécanique de l'espace public. » (BEJA, 2016). La publicité même de l'espace public est elle un mythe collectif ? Une idée abstraite fondant une définition communément admise de l'espace public ? Dans le sens où cette définition même serait basée sur une idée d'égalité entre ses usagers, qui ne peut se vérifier...

Cela fait directement écho aux travaux de Manuel Delgado, anthropologue qui vit et travaille à Barcelone. Dans son livre *L'espace public comme idéologie*, paru en 2011 et traduit en 2016 en France, il énonce que l'espace public, qui envahit tous les discours aussi bien philosophiques que politiques, est devenu finalement une idéologie à part entière, centrée autour de ce qu'il appelle le « citoyennisme ». C'est à dire que l'on plaque sur des espaces réels tout un tas de discours politiques ou plus précisément de mythes démocratiques qui finissent par définir ce que l'on va pouvoir y faire ou non. Il le dénonce dès l'introduction : « Il s'est agi dès lors de conférer une plus-value symbolique, une valeur en quelque sorte supérieure aux espaces urbains […] L'objectif : transformer *ce qui existe* – l'enchevêtrement autonome d'événements que constitue la sociabilité urbaine – *en ce qui devrait exister* » (DELGADO, 2011 : 11-12). Cette diffusion des enjeux de l'espace public, cette nouvelle prise en compte de celui-ci, qui se généralise, ne se ferait pas dans le but de développer ce qui est déjà là, mais de le faire correspondre à des « idéaux officiels » (DELGADO, 2011 : 12) dont on ne distingue pas toujours les contours, afin de matérialiser « les valeurs abstraites de l'urbanité » (IBID), ou, comme le dit Jean-Pierre Garnier « faire coïncider « l'espace des représentations » avec les « représentations de l'espace » » (GARNIER, 2008 : 77). Pour résumer, l'espace public serait conçu à l'image d'une classe moyenne idéalisée et de ses désirs, c'est à dire qu'il serait pensé pour correspondre aux attentes et besoins de couches « favorisées » de la population. Les inégalités sociales ainsi que les pratiques indésirables qui viendraient invalider cet idéal urbain, seraient donc invisibilisés, effacées de ces espaces « partagés », afin de maintenir le mythe d'une société démocratique, égalitaire, partagée...

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

Avant de revenir à la ville ludique, je me permets ici une petite digression, car elle soulève pour moi des aspects essentiels à traiter dans la future thèse. Il est intéressant de s'attarder sur les différentes significations du mot idéologie : il est définit aussi bien comme un « Système d'idées générales constituant un corps de doctrine philosophique et politique à la base d'un comportement individuel ou collectif » (LAROUSSE.FR, 23.05.2017), qu'un « Ensemble des représentations dans lesquelles les hommes vivent leurs rapports à leurs conditions d'existence (culture, mode de vie, croyance) » (IBID) voire même une « Théorie vague et nébuleuse, portant sur des idées creuses et abstraites, sans rapport avec les faits réels. » (CNTRL.FR, 23.05.2017). Il s'agît donc, au choix, d'un cadre théorique intégré par un ensemble de personnes, allant définir des modes de vie individuels et collectifs ; de représentations communément partagées par de mêmes groupes d'individus, plus ou moins conscientes, et qui influent sur leur manière de voir et vivre, ou d'un ensemble d'idées reçues ou déconnectées qui viennent former des théories auxquelles certains adhèrent. Y assimiler l'espace public, c'est émettre l'idée très forte que, notre manière de voir et pratiquer un espace en apparence seulement matériel, et bien souvent quotidien, est politique. Que nos aspirations envers ces espaces là le sont aussi. Et que ces aspirations aussi bien que ces pratiques ne sont pas exempts de rapports de forces, politiques et sociaux, d'enjeux économiques, etc[9].

François Tomas, dans un article déjà cité précédemment, où il émet l'hypothèse que la notion d'espace public apparaît au même moment que de nombreuses sociabilités et pratiques liées aux rues et aux places se raréfient ou disparaissent, et qu'à la suite de l'apparition de cette notion sont générées de nouvelles catégories d'espaces publics avec des échelles inédites ou des usages non formalisés auparavant, déclare dans sa conclusion : « Tout se passe en fait comme si plus les hommes avaient la possibilité de se replier sur eux-mêmes et plus ils multipliaient les occasions d'en rencontrer d'autres dans des rassemblements organisés ou spontanés et à toutes les échelles. » (TOMAS, 2001 : 83). C'est à dire que, les modes de vie plus individualistes qui se développent globalement dans nos sociétés occidentales donneraient naissance, ces vingt à trente dernières années, à des demandes pour plus de rencontres, de prétextes à sociabilités nouvelles, d'événements collectifs. Et que cela influerait sur notre vision, nos attentes, et la forme même de l'espace public. Seulement, ces formes de réunion nouvelles ou encouragées dans l'espace public, à qui s'adressent-elles ? Sont-elle vraiment des endroits de partage et de rencontre comme elles le revendiquent ?

9 Cette dimension politique, idéologique et sociale de ce nouvel hédonisme urbain, et en particulier de l'expansion de la prise en compte de dimensions ludiques dans la conception de l'espace public, représentera une des questions de fond pour la future thèse. Elle soulève des questions extrêmement complexes dont j'essaie ici d'esquisser quelques traits.

Une des critiques principale envers la ville ludique et festive, partagée par Jean-Pierre Garnier et Manuel Delgado[10], est que les activités et espaces proposés seraient donc bien plus destinés à certaines classes sociales, en particulier les classes moyennes, et participeraient donc à des phénomènes d'exclusion des milieux les plus défavorisés. D'autant plus que ces processus correspondent avant tout au niveau des politiques de la ville à des objectifs de développement d'attractivité touristique, économique et immobilière. Jean-Pierre Garnier parle de « marchandisation » de l'espace public, converti « en espace privatif à l'égard des gens qui ne peuvent consommer » (GARNIER, 2008 : 69), et cite de nombreux exemples : « Omniprésence de la publicité, empiétement croissant des terrasses de restaurants et de cafés, des étals, voire des baraques des commerçants, suppression ou transformation des bancs publics, apparition d'un mobilier urbain conçu pour canaliser et contrôler les flux, prolifération des caméras de vidéosurveillance » (IBID). Concernant la ville festive, pour lui, « il s'agit de simuler, à des dates et en des lieux fixés en haut lieu à l'avance, c'est la « réappropriation » ludique et conviviale des espaces publics, dissimulant, par la même occasion, l'ordinaire de la vie quotidienne pour la majorité des habitants, soumis à des logiques sociales contraires aux idéaux claironnés. » (GARNIER, 2008 : 69-70).

L'autre critique principale soulevée dans les travaux sur la ville ludique et la ville festive, est qu'elles forment de nouveaux prétextes pour contrôler l'espace public : paradoxalement, cette multiplication des fonctions qui sont offertes peuvent étouffer des pratiques existantes plus spontanées et informelles, voire empêcher certains détournements urbains... Par exemple, la multiplication des skateparks permet de rassembler les skateurs en de même lieux, et éviter ainsi qu'ils le pratiquent dans la ville, où ils sont parfois considérés comme une nuisance. Le développement de dispositifs anti-skate dans l'espace urbain[11] ces dernières années atteste de cette volonté politique d'encadrer et contrôler ce type de pratiques. De plus, de nombreux projets de réaménagements d'espaces publics intègrent une dimension sécuritaire bien plus forte que précédemment. La place de la république à Paris s'est aplanie, on y trouve moins de recoins, l'espace est visuellement dégagé. Une partie de cette place est également occupée par une fontaine discrète, à niveau du sol et accueillant parfois une fine pellicule d'eau. Le sol accueille également une série de jets d'eau, qui s'actionnent occasionnellement, et avec lesquels enfants comme adultes peuvent jouer. Ces dispositifs discrets, en attribuant une fonction précise à l'espace, en empêchent l'accès pour d'autres pratiques et génèrent une zone maîtrisée, où les jets d'eau peuvent soudain se transformer en dispositifs de dispersion. Ces choix formels portent à interrogation, d'autant plus que la place de la république est, traditionnellement, un lieu de rassemblement et de manifestations politiques à Paris. Cette brève analyse critique de la ville ludique m'amène

10 Bien que Manuel Delgado ne parle pas spécifiquement de la ville ludique, les propos qu'il tient dans son essai, L'espace public comme idéologie, y font écho. De plus, ses autres travaux sont très proches de l'idée de ville festive, bien que je ne sois pas certaine que celle-ci soit énoncée en ces termes précis dans le monde de la recherche hispanophone.

11 On observe ces dispositifs dans de nombreuses villes, comme Marseille. Il serait intéressant de comparer les espaces publics des villes où sont menées ces politiques avec ceux des villes où elles n'ont pas lieu.

à former l'hypothèse que la prise en compte des pratiques ludiques dans l'aménagement de l'espace public est un outil potentiel des politiques publiques pour contrôler ces espaces.

A Marseille, entre 2011 et 2013, le vieux port a été réaménagé par l'agence Foster+Partners et les architectes associés Michel Desvigne et Tangram Architectes, à la suite d'un grand concours urbain. dans le but de dégager de grands espaces piétonisés en centre-ville, en capacité de recevoir des flux de touristes et une grande variété d'événements, programmés à l'avance, du marché de noël à des compétitions sportives, des concerts ou des rassemblements politiques. Ces grands événements et ces initiatives variées nécessitent différents types de dispositifs de sécurité. L'espace a été conçu pour pouvoir les mettre en place, notamment en supprimant tous les recoins, afin de favoriser au maximum une grande amplitude visuelle, pouvoir gérer des mouvements de foules, installer des barrières de sécurité etc. De nombreuses caméras de surveillance à longue portée ont été installées en même temps que le projet, qui viennent compléter des rondes régulières de la police. Il serait intéressant de s'interroger sur le poids inconscient de ces dispositifs de sécurité, souvent peu visibles, sur les pratiques des usagers. Il est également possible de former l'hypothèse que ce grand espace vide et dégagé ainsi produit laisse un espace moins accueillant au quotidien, entre ces événements. Sur le vieux-port par exemple, on remarque qu'il n'y a que très peu de bancs, d'ombre et de végétation, excepté sur les terrasses des restaurants et des bars. D'un côté, j'ai pu y observer au cours d'un exercice s'étalant sur un semestre, encadré par la sociologue, Muriel Girard[12], de nombreux détournements, pour s'asseoir notamment, et nombreuses pratiques informelles, des spectacles de rue à la vente à la sauvette, ce qui témoigne d'une certaine forme de flexibilité de cet espace. Et lors de ces temps relativement courts d'observation, il est ressorti que des populations qui fréquentent ce lieu soient assez variées, bien qu'il y ait beaucoup plus de touristes qu'avant rénovation. D'un autre côté, on y voit rarement des personnes sans domicile fixe installées, et les usagers y sont globalement en mouvement, excepté autour des arrêts de bus. Néanmoins le projet du vieux-port semble avant tout conçu pour favoriser la circulation et la consommation, et non l'appropriation.

12 En 2015-2016, j'ai participé à un travail d'observation en groupe des pratiques se déroulant sous et aux alentours de l'ombrière du vieux-port de Marseille, dans le cadre d'un exercice dirigé par Muriel Girard pour son cours « Sociologie des villes méditerranéennes ». De plus, je pratique régulièrement les différentes rives de ce lieu en tant que piéton, et ce durant toute l'année.

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

III.

De nouveaux espaces récréatifs urbains ?

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

A

Des aires de jeux d'architectes et de paysagistes d'un nouveau genre

Depuis une dizaine-quinzaine d'années, on assiste à une nouvelle vague de réflexion et de production d'aires de jeux par des agences d'architecture et de paysage. De nombreuses agences en Europe se sont fait connaître pour des projets d'aires de jeux, telles que *BASE Landscape Architecture*, *Ramboll Studio Dreiseitl*, *1:1 Landskab* ou *Rehwaldt Landscape Architects*. Certaines, comme *Carve Landscape Architecture,* se sont même spécialisées dans la production d'espaces publics ludiques. D'autres en ont fait un de leurs domaines principaux d'activités : il serait d'ailleurs intéressant d'analyser l'influence de ces compétences à produire des espaces ludiques sur le reste de leurs projets, dans la thèse. Quel est le contexte qui favorise cette fois-ci l'apparition de ces nouvelles aires de jeux d'architectes et de paysagistes, alors qu'il serait bien moins cher, et plus rapide, de leur substituer leur version préfabriquée ?

En parallèle, de nombreux ouvrages sont sortis sur le sujet, ce qui à la fois atteste de cette nouvelle vague, et a pu contribuer à la développer. Entre 2006 et 2012 sur la base de donnée des bibliothèques des écoles d'architecture française, Archires[1], on trouve plus d'une centaine de livres publiés. En août 2011, Ecologik consacre sa couverture à un projet

1 Recherche effectuée le 25.05.2017 avec les mots clefs "aire de jeu" et "aire de jeux" < URL: https://www.archires.archi.fr/>

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

d'aire de jeu et un dossier spécial à « L'enfant dans la ville »[2]. En juin 2013, la revue d'architecture AMC consacre un numéro spécial[3] aux aires de jeux.

S'il est possible de situer la naissance des aires de jeux en Angleterre et aux Etats-Unis dès le milieu du XIXe siècle, en lien avec l'exode rural (GAUZIN-MULLER, 2015 : 99), comme décrit dans le chapitre précédent, et de remarquer ensuite clairement une autre évolution de ces aires de jeux au moment de l'après-guerre et la reconstruction en Europe, il est presque impossible de faire une analyse globale de l'évolution des aires de jeux sur ce continent, tant les cultures varient en la matière. En Allemagne par exemple, les aires de jeux sont rarement une collection d'objets préfabriqués, fermés par une grille. Le rapport à la nature y est beaucoup plus fort (GAUZIN-MULLER, 2015 : 102-105), et les enfants peuvent jouer avec des éléments comme l'eau et le sable alors qu'en France, on supprime ces éléments, considérés comme non hygiéniques. D'autre part, selon Dominique Gauzin-Muller, L'histoire des *playgrounds* anglaises et des *Kinderspielplätze* allemands est bien documentée, contrairement à leurs homologues françaises, sur lesquelles on trouve principalement « des catalogues de fabricants d'équipements, des informations gouvernementales sur la sécurité et un rappel de la réglementation. » (IBID : 102) comme si leur conception se résumait à l'assemblage de quelques éléments préfabriqués en fonction de normes de sécurité, par des services municipaux. Le développement d'un mobilier urbain récréatif, industriel et standardisé, ainsi que l'inflation du nombre de normes en matière de sécurité concernant ces espaces, a mené à un appauvrissement général de ces lieux destinés aux enfants. Celui-ci est dénoncé par de nombreux auteurs (ROMAGNY, 2010 ; PAQUOT, 2015 ; DELAUNAY, 2018), des psychologues, des éducateurs, mais aussi des concepteurs, parmi lesquels l'agence *BASE Landscape Architecture*.

C'est sur cette agence que je vais fonder ces premiers cas d'études : elle a été fondée en l'an 2000 par des paysagistes issus de l'École Nationale du Paysage de Versailles : Franck Poirier, Bertrand Vignal et Clément Willemin, et travaille principalement en France. En 2017, ils sont une cinquantaine d'architectes, ingénieurs, urbanistes et paysagistes, et deux autres bureaux ont ouvert, à Lyon et Bordeaux, et ont obtenu une renommée transnationale, attestée par de nombreuses publications en anglais de leurs projets. Sur leur site internet, ils se présentent comme une agence réunissant « l'ensemble des compétences liées à l'urbanisme et au paysage : la maîtrise d'œuvre de parcs urbains ou d'environnements naturels d'une part, et d'autre part la conception d'espaces publics, mais également la planification et le développement de territoires urbains, économiques, industriels ou encore touristiques. » (BASELAND.FR). Seulement, c'est grâce à leur projet d'aire de jeu de Belleville qu'ils se sont fait connaître, en France et à l'internationale, avec de nombreuses publications entre 2006 et 2014 pour un projet livré en 2008. Bien qu'en parallèle, ils aient mené de nombreux projets d'aménagements de zones naturelles, notamment pour la région lyonnaise et la périphérie

2 Ecologik, n°22, aout-septembre 2011.

3 AMC, n°225, juin-juillet, 2013. < URL: http://www.librairiedumoniteur.com/amc-225-ricciotti-aires-de-jeux-jacobsen,fr,4,2000200002772.cfm >

de Montpellier (VIGNAL, 2017), ou de parcs notamment en Seine Maritime avec le parc Eana, et qu'ils travaillent actuellement sur le toit végétalisé de l'immense projet Europacity[4], c'est principalement pour cette aire de jeu et celles qui ont suivi qu'ils sont le plus connus aujourd'hui. Ils sont également très axés sur le sport, les milieux humides et la question des sols[5].

Le projet de l'air de jeux de Belleville est remporté par l'agence en 2005, avec pour commanditaire la mairie de Paris. Il se situe dans le 20e arrondissement de Paris, sur une surface de 1000m² au sein du Parc de Belleville, et vient remplacer une ancienne aire de jeu dégradée datant de 1985. Il est lancé à la suite d'un processus de concertation mené par le CODEJ (Comité pour le Développement de l'Espace pour le Jeu) au cours de l'année 2003. Des ateliers ont été menés avec les habitants de Belleville, enfants et adultes, qui ont fait ressortir qu'ils souhaitaient « une aire de jeu surprenante, nouvelle, et basée sur le risque » (VIGNAL, 2017). Ils vont baser le projet sur cette question du risque, en contournant toute une série de normes de sécurité appliquées aux aires de jeux. Ils partent également du principe qu'au plus une aire de jeu a l'air dangereuse, au plus les enfants vont faire attention à eux-mêmes en y jouant. Cette idée très simple est pourtant difficile à faire passer en France : Dominique Gauzin-Muller dénonce une « réglementation complexe et draconienne » (GAUZIN-MULLER, 2015 : 109), mais aussi une « peur de poursuites judiciaires en cas d'accident » (IBID) de la part des municipalités, qui a mené à la « surprotection » (IBID) de ces aires de jeux. Cette peur des poursuites, et des normes qui impliquent notamment de devoir mener des contrôles de sécurité très régulièrement sur ces équipements, poussent même des villes comme Marseille à fermer des aires de jeux[6], pour des questions de budget. Cette question du risque est également difficile à faire admettre aux parents, Bertrand Vignal, lors d'une conférence sur le travail de l'agence à l'UNIL (VIGNAL, 2017), dit même qu'ils ont été très surpris que ce thème du risque soit ressorti de la concertation avec les habitants. Dominique Gauzin-Muller parle de « paranoia sécuritaire » des parents, et dénonce chez

4 Grand projet immobilier prévu pour 2024 et conçu par l'agence BIG sur 80 hectares en région parisienne. Annoncé comme « Le nouveau quartier des loisirs du Grand Paris » sur le site internet présentant l'opération, il est d'une échelle inédite en Europe. A la fois un nouveau quartier, un centre commercial et une zone de loisirs et d'activités sportives, rassemblant des programmes tels que des parcs d'attraction, des « salles de concerts », des « concept-stores » et des « grands magasins », des « fablabs », des « fermes urbaines », 2700 chambres d'hotels, des équipements destinés à la tenue de « congrès »... < URL : http://www.europacity.com/ > consulté le 26.05.2017

5 Ils travaillent en ce moment dans le cadre d'un projet de réaménagement du territoire lyonnais sur la question de la récupération des terres, notamment des « limons » extraits lors de grands chantiers, dans le but de développer des systèmes pour les stocker et les dépolluer, les fertiliser, pour qu'ils puissent être réintroduits dans d'autres projets en réduisant l'empreinte carbone que produit le fait d'importer de la terre pour générer des parcs (Vignal, 2017). A la fois pour développer un système de revalorisation de ces matières, écologiques et économiques, au lieu de les envoyer en décharge, et pour créer des paysages transitoires, éphémères, à moindre coût, grâce à ces terres.

6 Je remarque également qu'entre la période où j'étais moi même enfant, et aujourd'hui, il est difficile de trouver un tourniquet ou une balançoire dans les aires de jeux de la région. Quand j'avais 4 ans par exemple, en 1996, le tourniquet avait été enlevé de la cours de récréation de notre école maternelle à la Madrague de Montredon (13008), pour des raisons de sécurité.

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

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

eux aussi « exagération du danger, culture de contrôle du risque et manque de confiance dans les capacités de l'enfant » (GAUZIN-MULLER, 2015 : 109). Pour elle, ces mesures sécuritaires « sont nuisibles de plusieurs manières à l'épanouissement des enfants » (IBID : 110), elles ne leur permettent pas « d'apprendre à anticiper puis à maîtriser un danger » (IBID) ou au contraire vont pousser les enfants les plus « téméraires » (IBID) à détourner ces « équipements ennuyeux » (IBID) de leur usage initial, ce qui peut en effet augmenter les dangers. En France par exemple, la généralisation des sols synthétiques anti-chocs ont fait augmenter le nombre d'accidents et de fractures : croyant qu'ils sont protégés et ne se feront pas mal, les enfants font moins attention et multiplient les chutes. En comparaison, il n'y a eu aucun accident grave dans l'aire de jeu de Belleville depuis son ouverture au public en 2008. En rendant les risques visibles, ils font confiance à l'enfant et ses capacités motrices.

L'aire de jeu consiste donc en une série de pentes et contre-pentes aux qualités différentes, imbriquées avec une tour-cabane de plusieurs niveaux, dans lesquels seuls les enfants peuvent entrer, grâce à des ouvertures de taille modeste, et ainsi avoir la vue sur la tour Eiffel au sommet de la tour. Tout le projet est dimensionné à leur échelle, et leur offre aussi des occasions de se cacher des parents. Un des objectifs est de permettre aux imaginaires des enfants de s'y développer, ainsi, contrairement à de nombreuses aires de jeux, il ne renvoie pas explicitement à une esthétique figurative (la mer, les châteaux, la jungle...), mais réussi par des formes abstraites à « brouiller les pistes en superposant différentes évocations possible : paysage montagnard, chantier de construction, tapis volant, mâchicoulis et fortifications médiévales, bastingages de bateau pirate, etc. » (BASELAND.FR). Elle est installée sur un site en très forte pente, qu'elle recouvre entièrement, et pensée comme « un parcours d'escalade présentant différentes inclinaisons qui correspondent à différents niveaux de difficulté et à différentes tranches d'age » (IBID). Certaines pentes sont en béton, avec des cordages où s'accrocher, qui donnent l'impression que l'on peut tomber à tout moment, mais permettent en réalité de se rattraper sans difficulté ; d'autres sont en bois, avec un travail du platelage pour favoriser l'accroche des pieds et des mains, et quelques prises d'escalade rapportées du commerce y sont vissées. Il y a aussi un grand toboggan fait sur mesure qui entoure le projet, des enchevêtrements de poteaux de bois où il faut se glisser, escalader, inventer un usage, ou encore des objets curieux, hublots, mégaphones... Et le sol des différents niveau de la tour-cabane menant à la tour Eiffel est fait de filets. Tant d'occasions de tomber ! Et pourtant, les architectes le disent eu-mêmes : aucun enfant ne va se jeter dans le vide si ça a l'air dangereux. Ils leur offrent donc l'opportunité d'estimer les risques, inventer des usages, développer des imaginaires, plutôt que de simplement se balancer sur une balançoire, glisser sur un toboggan, grimper à une échelle, ou imaginer une histoire à thème dans un faux bateau, un faux château, un faux dragon... Elle fera l'objet de nombreuses publications dont deux couvertures de revues d'architecture : Ecologik en aout 2011 et Tracés en octobre 2011.

L'aire de jeu suivante, *Vague des remparts*, naît dans le cadre du projet d'aménagement également remporté par l'agence pour la construction d'un nouveau Parc à Lyon, *le parc Blandan*, commandité par le *Grand Lyon* et la *ville de Lyon*. Elle occupe une surface de 1000m² et est livrée en 2013. Le projet prend place sur des anciens terrains militaires de 17 hectares légués à la ville, dans un quartier où il n'y avait pas d'espaces verts auparavant.

Les paysagistes ont conservé la structure générale du parc, en particulier la grande place d'armes, et grâce aux économies dégagées, ils ont voulu créer un objet accolé à cette place qui permettrait de l'animer. Ils pensent alors à une aire de jeu, qui reprendrait la forme de remparts existants pour « rejoue[r] sur le site Blandan une attaque des fortifications du XIXe siècle, devant un mur écroulé » (BASELAND.FR). Les enfants sont invités à attaquer à leur tour l'aire de jeu, partir à l'assaut, l'escalader, s'y introduire, s'y cacher... L'aire de jeu consiste en une sorte de soulèvement d'un sol en bois qui vient former un rempart de 7 mètres de hauteur auquel les enfants peuvent essayer de grimper, des prises d'escalade et quelques cordes sont accrochées sur les flans des parois pour les plus téméraires. Le rempart est une paroi épaisse qui renferme une série de niveaux et de parcours différents à explorer, qui se croisent comme dans un labyrinthe. Une série de niches verticales et horizontales à s'approprier, des entrées aux formes variées et trois toboggans ponctuent la façade du projet.

Tout comme l'aire de Belleville, elle est un objet posé au sein d'un parc, en relation avec son contexte. Un objet en soi, grâce à un travail de sol, et pas une collection de différents objets posés dans un parc, comme la plupart des aires de jeux, préfabriquées ou non. Ils poursuivent également le travail entamé sur l'autonomie des enfants vis à vis des parents : ces derniers sont repoussés aux extrémités de l'aire de jeu, car les entrées de l'intérieur du rempart sont dimensionnées de façon à ce que seuls des enfants puissent y passer. Les adultes qui voudraient y accompagner leurs enfants pour les surveiller n'y ont pas accès et les sociabilités enfantines peuvent s'y développer à l'abri. Le bardage est parfois ajouré pour permettre d'espionner les parents sans être vus. De la même manière qu'à Belleville, « la prise de risque est le motif ludique de cette aire de jeux, faite pour la progression, l'apprentissage, et le dépassement de soi » (BASELAND.FR). Bien qu'ayant des « dimensions architecturales, la vague des remparts n'est pas un bâtiment », pour BASE, elle est un « paysage » (IBID) à part entière, « une surface à éprouver et à explorer, une construction autant mentale que bien charpentée » (IBID).

Une dernière aire de jeu, dans la périphérie de Bordeaux, à Lormont, livrée en 2014, va encore plus loin dans ce principe de mur épais. Elle a été construite dans le cadre de la rénovation par *LAN Architecture* d'un grand ensemble des années 60, portée par la *ville de Lormont* et le bailleur *Domofrance*. Ils réorganisent l'ensemble des espaces verts du quartier pour favoriser les circulations piétonnes, les activités sportives et la présence de végétation. Au centre de ce quartier se trouvent trois tours et une dalle minérale réservée aux stationnements automobiles. Ils transforment ce parking en esplanade où ils installent une « structure de jeu » (BASELAND.FR). Le terme est bien choisi car il s'agît en effet d'une charpente de bois, de 25 mètres de long sur 4 mètres de large, recouverte d'une enveloppe métallique jaune à travers laquelle on ne peut que deviner ce qu'il s'y passe. Surélevée au dessus de l'esplanade, on ne peut y accéder que par en dessous, mais il faut se courber. Elle dégage une terrasse de 100 m² en son sommet « sur laquelle les parents peuvent garder un œil sur les enfant » (IBID), mais difficile d'accès pour ces derniers.

Ce qui est intéressant dans ce projet, c'est que l'on ne retrouve plus rien de l'esthétique souvent infantilisante d'une aire de jeu traditionnelle : même les toboggans ont disparu. Les

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

formes sont abstraites et rassemblées en un grand monolithe habité, qui joue encore sur la dimension montrer/cacher, grâce aux matériaux employés et au parcours développés. De l'extérieur, l'aire de jeu ressemble à une bâtiment contemporain, ou une installation artistique. A l'intérieur elle abrite « un trampoline, deux toboggans, des filets à grimper, et un parcours encastré dans la charpente de bois » (BASELAND.FR). Un autre point à soulever est la prise de position de l'agence BASE par rapport à ce projet de résidentialisation : « L'écueil de la résidentialisation tient dans son postulat. Il est est un appauvrissement des espaces partagés, une privatisation homogène du sol, à l'encontre des principes même des grands ensembles : le plan libre. Le risque est de renforcer le repli sur soi, et de renvoyer la jeunesse une fois encore aux marges des quartiers » (IBID). La grande attention portée au traitement de ces pieds d'immeuble et la volonté de générer une centralité grâce à cette esplanade-structure de jeu est une des réponses apportée par BASE à cet enjeu, posant de vraies questions concernant la conception de l'espace public actuelle.

Les aires de jeu conçues par cette agence diffèrent de la production générale d'espaces récréatifs conçus par d'autres agences que j'ai pu observer à travers mon inventaire (une centaine de projets). Elles forment des objets entiers et à part entière, et non des collections d'objets assemblés différemment, notamment grâce à un travail de sol et de topographie, et des choix formels très forts et renouvelés à chaque projet les rendent particulièrement reconnaissables. Elles se distinguent également grâce à une esthétique non figurative, qui reprend peu de codes des aires de jeux traditionnelles. Il s'agit avant tout pour l'agence d'« installer les conditions du vertige, de l'épreuve, de l'imaginaire » (VIGNAL, 2017). C'est à dire de permettre aux enfants de se mettre à l'épreuve, de prendre des risques, mais aussi d'inventer leurs propres usages, et leurs propres fictions. Le fait qu'il utilise le mot « vertige » pour désigner le risque, dans cette citation, n'est pas anodin. Il s'agît très certainement d'une référence aux travaux sur le jeu de *Roger Caillois*, qui ont été détaillés dans la première partie du mémoire. La risque est un des aspects fondamentaux dans le jeu, et probablement le plus intéressant en ce qui concerne le jeu dans l'espace. Couplé à la notion de détournement, il peut créer des espaces de jeu extrêmement riches et inventifs. Ce mot est d'ailleurs régulièrement mis en avant par l'agence.

BASE insiste beaucoup, dans ses discours, sur cette idée de « conditions » : ils tentent de ne pas fixer complètement des espaces, des pratiques, des usages, mais de mettre en place les conditions nécessaires pour qu'ils apparaissent et évoluent, et ce dans des projets de toute échelle. Il est cependant possible de se demander si, une fois les principaux parcours assimilés par les enfants dans ces aires de jeux, l'amusement reste le même. D'ailleurs, l'agence utilise parfois l'expression de « terrains d'aventure » pour décrire ces projets, ce qui pointe encore la question de la limite de la créativité laissée aux enfants. En effet, il y a un énorme fossé entre les aires de jeux proposées par *BASE* et ce que l'on a appelé les « terrains d'aventure ». Il me semble intéressant de créer une parenthèse pour mieux en parler. Ces derniers sont nées avec le paysagiste danois, *Carl Theodor Sørensen*, qui eut l'idée, au début des années 30, après avoir observé des enfants jouer sur un chantier en l'absence des contremaîtres et construire leurs propres refuges et jeux (ROMAGNY, 2010). Il imagina donc ouvrir des terrains avec, à disposition, des outils basiques, du sable, de l'eau, du bois et de la peinture, pour accueillir les jeux des enfants, ainsi qu'un moniteur pour gérer le matériel,

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

les aider, et réagir en cas de problème. La première « junk playground » sera réalisée en 1943 à Emdrup dans un terrain vague à la périphérie de Copenhague, en collaboration avec l'enseignant *Hans Dragehjelm*. Le principe s'est répandu ensuite, particulièrment grâce à l'engagement de la paysagiste anglaise *Lady Allen of Hurtwood* après-guerre, et on en trouve encore aujourd'hui, particulièrement en allemagne qui en compte 400 (GAUZIN-MULLER, 2015 : 100-102). En France, ce type de projet est bien plus difficile à mettre en place, notamment pour des raisons de sécurité, bien que quelques expériences aient pu être menées auparavant (SAVOYE, 1978). Dans ces terrains d'aventure, les enfants créent leurs jeux entièrement : ils les imaginent, les construisent, décident de leurs usages et sont confrontés au risque directement, en utilisant le feu, et les outils. Tout cela se fait cependant avec l'encadrement d'un adulte, quand *BASE* permet aux enfants de se cacher de leurs parents, et il est difficile d'imaginer que des enfants puissent construire des jeux de l'échelle de ceux dessinés par *BASE*.

Un autre aspect qui distinguent leurs projets d'une pensée générale de l'aire de jeu est le travail mené sur l'autonomisation de l'enfant, à travers le risque on l'a vu, mais aussi et surtout en utilisant des procédés formels pour éloigner les parents, qui ont souvent du mal à laisser leurs enfants prendre des risques. Les enfants se retrouvant entre eux peuvent également plus aisément nouer des relations, se rencontrer, jouer ensemble : l'agence reconnaît leurs sociabilités propres.

A l'issu de cette analyse, il est possible d'amener quelques éléments sur les raisons qui ont amené ces projets d'aires de jeux à être conçus entièrement par des paysagistes et construits sur mesure, quand il aurait été beaucoup plus rapide et moins onéreux de les remplacer par le mobilier préfabriqué habituel. Les trois aires de jeux naissent dans des contextes relativement différents : à la suite d'un processus de concertation pour remplacer une aire de jeux existante, dans le cadre de la création d'un troisième grand parc à Lyon, et dans un projet de résidentialisation à Lormont. Pour la première, les budgets sont donc alloués dès le départ à cet effet par la ville, qui souhaite renouveler un équipement existant. Pour les deux autres, l'agence a fait des choix sur d'autres aspects du projet pour dégager du budget afin de pouvoir réaliser ces aires de jeux, qui ne faisaient pas, en tant que telles, partie du programme initial. Il n'y a à priori pas de volonté politique particulière, seulement, j'émets l'hypothèse que les trois projets ont peut-être à voir avec des processus de gentrification : Belleville est un des seuls quartiers de Paris intramuros où il reste des classes populaires, un projet de parc dans un quartier où il n'y en avait pas à Lyon fera sûrement monter les prix de l'immobilier, et les projets de résidentialisation comptent souvent parmi leurs objectifs d'attirer des classes moyennes. Il serait intéressant d'analyser plus en profondeur ces projets au moyen d'entretiens avec les concepteurs, et d'analyse de leurs archives et des archives des conseils municipaux ou le projet a été mentionné.

Une autre raison pour développer de tel projets, est mise en avant sur le site internet de *BASE* : valoriser et rendre attractif un quartier dans des temps moins longs, et des coûts moins importants que beaucoup d'opérations de rénovation. Et peut-être aussi efficacement : « Redresser des rues, réhabiliter des façades, planter des arbres pour le futur, refaire les trottoirs : tout cela prend du temps, coûte de l'argent, et les résultats restent incertains, si on cherche à en mesurer l'impact sur le quotidien des habitants. En revanche, une simple

aire de jeux qui ne ressemble à rien de connu saura éveiller la curiosité et la convoitise des familles dans un périmètre très large, ce qui sera susceptible de littéralement désenclaver un quartier. À part un nouveau centre commercial, il n'y a pas plus efficace pour déplacer les foules au quotidien. » (BASELAND.FR). Ils affirment que les dimensions ludiques et sportives dans des projets ont un « formidable potentiel de développement urbain »(IBID), car elles influent rapidement sur « l'image et la projection que les habitants se font de leur propre quartier » (IBID).

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

B

L'apparition récente d'espaces publics hybrides incluant des fonctions ludiques

1- Les quatre catégories de dispositifs ludiques de Sonia Curnier

Dans un article de 2014 publié sur Metropolitiques, Sonia Curnier analyse différents espaces publics prenant en compte la question du jeu. L'autrice est doctorante à l'EPFL de Lausanne et réalise où elle essaie de dégager les différentes tendances qui apparaissent dans les projets d'espaces publics contemporains, en les analysant du point de vue de la conception. En cours de rédaction, sa thèse, dont le titre est pour l'instant « Conception d'espaces publics comme objets per se ? » est menée sous la direction de Bruno Marchand. Parmi ces nouvelles tendances, elle relève l'apparition de nouveaux profils de concepteurs, la valorisation de nouveaux types de lieux,la prise en compte de nouvelles pratiques urbaines et le l'influence sur les projets d'espaces publics de nouveaux champs référentiels, notamment esthétiques. Elle émet également l'hypothèse que de nombreux espaces publics sont désormais construits comme objets *en soi*, avec une certaine distance par rapport à leur contexte : inversion du rapport bâti-espace publics avec des espaces publics conçus comme des « figures », fragmentation des réseaux d'espaces publics des villes et « diminution d'un ancrage local ». Pour traiter ces questions, elle a mené un travail d'inventaire qu'elle a réduit à un corpus rassemblant 200 espaces publics en Europe. Nous avons eu un entretien le 4 avril 2017 d'une heure et demie, où elle m'a confirmé avoir soulevé dans ces recherches une tendance à une plus grande prise en compte des pratiques ludiques dans la conception d'espaces publics contemporains.

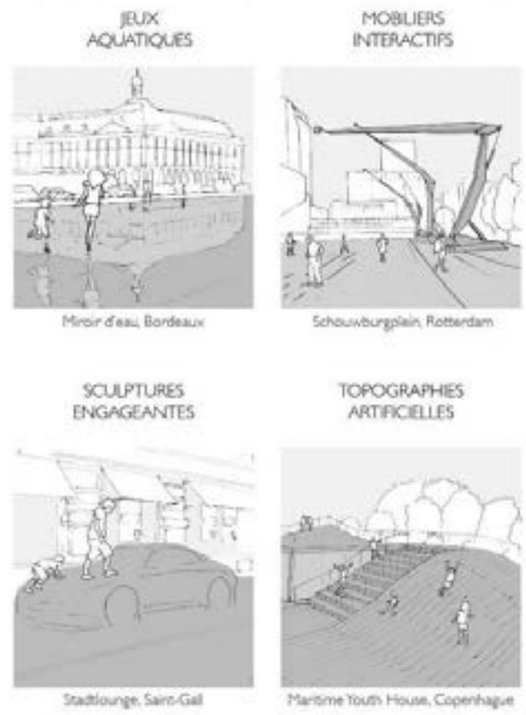
Dans *Programmer le jeu dans l'espace public ?*, elle s'intéresse au « caractère paradoxal de la programmation du jeu dans les espaces publics, qui devrait induire une marge de manœuvre et d'improvisation des usagers » (CURNIER, 2014 : 1) en les mettant en regard avec les travaux de Roger Cailllois sur le jeu et Marc Breviglieri sur la ville garantie. Elle fait état d'une « tendance croissante à adapter les aménagements à des pratiques

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

urbaines plus oisives » (IBID) se traduisant par la multiplication des espaces publics destinés aux sports urbains et au jeux, ainsi que de dispositifs formels qui « encouragent, et de fait cautionnent, des attitudes hédonistes et ludiques » (IBID) en ville. Elle souligne que ces attitudes hédonistes et ludiques, comme le fait d'escalader, se baigner ou se prélasser, auraient été jugées comme déplacées dans l'espace urbain quelques années auparavant. Elle identifie quatre catégories de dispositifs ludiques : « Jeux aquatiques », « mobiliers interactifs », « sculptures engageantes », et « topographies artificielles »(IBID : 2), suggérant « des pratiques qui s'apparentent *à priori* au jeu, dans le sens où ils permettent de l'évasion et procurent du plaisir » (IBID). Bien que l'on retrouve dans ce travail la même difficulté que comporte celui de Quentin Stevens (2007), celle de donner des limites à la définition de ce qui est ludique et ce qui ne l'est pas, notamment concernant les pratiques qui représentent de légers écarts par rapport au quotidien, ou les détournements d'usages, mais également vis à vis de ce qui est de l'ordre du délassement, distinctions que le Certu a d'ailleurs fait le choix de ne pas établir, dans leur ouvrage *Jeu et détente* (CERTU, 2002). Elle apporte cependant un début de réponse, que je m'attellerai à compléter dans la thèse. Elle se base sur la définition du jeu de Roger Caillois (1967) en insistant sur les notions de *latitude*, de *risque* et de *désordre,* pour analyser le degré de *ludicité* des différentes catégories de dispositifs qu'elle a dégagées de son inventaire. Son travail est particulièrement intéressant par rapport à l'hypothèse émise dans ce mémoire, car non seulement il dégage une tendance nouvelle dans la conception d'espaces publics contemporains à prendre en compte des dimensions ludiques, qu'il classe en quatre catégorie, mais il en produit également une analyse critique, à la fois dans les dispositifs employés et dans les courants urbains dans lesquels ils s'inscrivent.

Les espaces de la catégorie « mobiliers interactifs » mettent donc en contact l'individu avec un dispositif qu'il va pouvoir actionner, et faire varier dans les limites définies à l'avance par ce dispositif. L'autrice prend pour exemple la place de *Schouwburgplein* à Rotterdam (1996) conçue par l'agence WEST8 où les luminaires de la place peuvent être réglés par les passants comme s'ils actionnaient une lampe de bureau géante, semblable à celles qu'ils peuvent retrouver communément dans leurs intérieurs. L'expérience offre un « sentiment de maîtrise de son environnement spatial » (CURNIER, 2014 : 3) à l'usager, mais pour un usage prévu, et *canalisé*. Face à cette expérience très contrôlée, Sonia Curnier affirme que « toute dimension créative », et ludique, « est étouffée » (IBID), en s'appuyant sur les travaux de Roger Caillois insistant sur le fait que « pour être réjouissante, toute forme ludique nécessite une certaine marge de manœuvre » (IBID). Ces « mobiliers interactifs » peuvent être rapprochés des *mobiliers ludiques de type « jouets »* dont Fanny Delaunay (2017 : 11) parle dans son article sur *la Grande Borne d'Emile Aillaud*. Elle s'inspire des travaux de Gilles Brougère pour établir une différence entre des espaces récréatifs de type « jeu », et d'autres de type « jouet ». Le jeu serait « associé à la pratique d'activités ludiques »(DELAUNAY, 2017 : 6), c'est à dire des « formes essentielles de l'apprentissage, notamment en termes de développement psychomoteur) » (IBID). Le jouet, au contraire, serait à « à considérer comme un objet culturel, produit d'un système de communication ». Dans ce cas, « L'activité récréative est alors à entendre comme une construction sociale articulant valeurs, techniques, organisation matérielle et attitude face au jeu » (IBID). Elle rapproche ainsi l'espace public offrant du *jeu* d'attitudes mentales et corporelles liées à l'exploration de soi et de son environnement, tandis que l'espace récréatif de type jouet

Figure 1. Catégorisation de dispositifs ludiques récents selon quatre familles



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

est plus de l'ordre d'un objet, une production culturelle ou artistique, transmettant une symbolique, un message.

Les « sculptures engageantes » posséderaient au contraire un « potentiel créatif élevé » (CURNIER, 2014 : 3). Les sculptures engageantes sont des installations artistiques praticables à la frontière de l'espace public, avec une intégration au niveau du sol assez forte, qui « Ils offrent différentes opportunités de jeu aux côtés d'usages plus fonctionnels » (IBID). Dans les projets qu'elle utilise pour pour illustrer cette catégorie, *Les Deux Plateaux* de Daniel Buren (1986)[1] et *Stadtlounge* de Pipilotti Rist et Carlos Martinez Architekten (2005)[2] il ne s'agit pas d'installations éphémères[3], mais bien d'interventions dans l'espace public permanentes, ayant un statut d'œuvre d'art, et un usage d'espace public. Ces formes « remarquables » arrivent à activer ces espaces et générer des utilisations atypiques et singulières, ou « interprétations imaginatives » (IBID) comme les appelle Sonia Curnier : entre les colonnes de Buren, par exemple, s'observent des parties de foot, des parcours d'obstacles ou des personnes qui jouent à être des statues sur leurs socles. Ces « sculptures engageantes » ont donc une *ludicité* élevée car elles « correspondent à des instincts aussi divers que la poursuite de la compétition, du vertige et du simulacre, qui sont trois des catégories de formes de jeux identifiées par Roger Caillois (1967) ». Elles suggèrent des usages sans les dicter, ce qui laisse une grande marge d'appropriation, au niveau de son propre corps, des interactions sociales, et des imaginaires.

Sonia Curnier insiste sur la notion d' « équivaucité d'usages », comme étant primordiale dans le jeu. Le terme équivaucité « désigne le caractère flou d'un propos ou d'une situation, difficile à définir, mais également le fait qu'un propos peut avoir plusieurs sens » (LINTERNAUTE.COM : 18.10.2016). L'équivaucité d'usage, dans les espaces publics, consiste donc en la nécessité de laisser une marge de manœuvre, d'appropriation à l'usager : avoir « du jeu » en ville, à la fois au sens premier de pouvoir y jouer, mais également dans le sens plus large de conserver un degré de liberté entre différents usages prédéfinis et préétablis. Or, Marc Breviglieri (2013) analyse des tendances urbaines actuelles qu'il rassemble sous le terme de « ville garantie », allant à l'encontre de cette nécessité d'équivaucité d'usages dans l'espace public, que révèlent les pratiques ludiques. C'est à dire « une tendance de planification qui consiste à déterminer une utilisation normale et prévisible de l'espace urbain en annihilant tout flou d'usage et toute possibilité d'expérimentation » (CURNIER, 2014 : 2)[4], tout en ayant comme caractéristique « d'encourager l'empowerment du citadin »

1 Daniel Buren, Les Deux Plateaux, Cour d'honneur du palais royal, Paris, 1986.

2 Pipilotti Rist et Carlos Martinez Architekten, Stadtlounge, Saint-Gallen, Suisse, 2005.

3 Si aucune installation éphémère est utilisée, la définition qui en est donnée ne les exclue pas explicitement.

4 Principes entrant en contradiction avec les notions de latitude, risque et désordre soulevées dans la définition du jeu de Roger Caillois.

(IBID). Seulement, Sonia Curnier souligne que pour l'auteur, cette notion d'empowerment[5] est « néfaste lorsqu'elle ne constitue qu'un leurre et que le sentiment d'autonomie produit correspond en réalité à un pouvoir inexistant ». Elle montre que ceci est particulièrement présent dans les dispositifs de « mobiliers interactifs », mais qu'en est-il des autres catégories ? L'autrice affirme que « ce principe d'urbanisation [la ville garantie] » (IBID : 4) implique que « tout devrait être anticipé, calculé et normalisé en vue d'atteindre des objectifs précis et certifiés, mais surtout afin d'évacuer toute incertitude qui préfigure automatiquement des idées de trouble et d'insécurité » (IBID). La *ville garantie* influe sur les politiques de la ville qui vont définir le cadre normatif dans lequel ces espaces publics ludiques vont pouvoir s'installer. En comportant comme objectifs de limiter autant que possible le *risque* et l'*incertitude*, pourtant fondamentaux dans la définition de Roger Caillois, quelle place laisse-t-elle au jeu ?

Les différentes catégories d'espaces publics analysés dans l'article s'intègrent, à des degrés plus ou moins prononcés, dans les principes de la *ville garantie* : Sonia Curnier se demande si ces dispositifs « mis en place ces dernières années » (CURNIER, 2014 : 4) ne participeraient pas à exclure « toute une série de formes « rebelles » de jeux qui présupposent une idée d'emportement et de danger » (IBID). Elle soulève cependant qu'il est possible de maintenir ces dimensions de *risque* et d'*incertitude* tout en s'intégrant à ces politiques urbaines sécuritaires. Pour elle, cela dépend de la définition que l'on donne du *risque* : « Si l'exposition au danger de se blesser est en effet un risque que les responsables publics se doivent de réduire, la prise de risque peut aussi être comprise comme l'exposition à un échec sans conséquences » (IBID : 5). Elle utilise comme exemple les dispositifs de « jeux aquatiques », qui autorisent un certain désordre urbain, et donnent accès à des risques anodins comme celui d'être mouillé, et les dispositifs de « topographies artificielles », qui permettent aux usagers de prendre des risques dont eux seuls « pourraient être tenus pour responsables » (IBID). Il me semble cependant que la possibilité de maintenir du *risque* et de l'*imprévu* en ville dépend avant tout de la définition que l'on donne à la notion de *sécurité*... Entend-on par sécurité le fait d'éviter tout danger pour les usagers, ou d'éviter tout débordement de ces usagers, et de « maintenir l'ordre », pacifier et dépolitiser l'espace urbain, invisibiliser ou écarter les problèmes sociaux qui s'y manifestent, et contrôler les cultures alternatives qui y prennent parfois place ?

5 L'empowerment désigne le fait de donner plus de pouvoir aux individus pour agir sur eux mêmes ou leur environnement (social, spatial, politique...)

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

2- Etude de cas

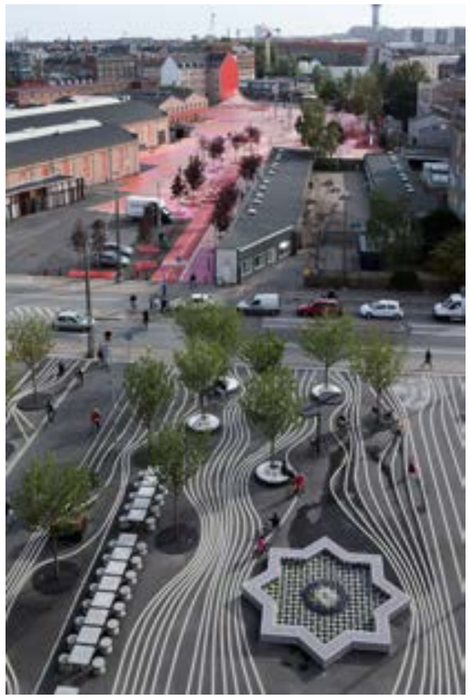
En menant mon propre travail d'inventaire, deux projets ont particulièrement retenu mon attention. Ils ne rentrent pas nécessairement dans les catégories énoncées par Sonia Curnier, ou en cumulent plusieurs. Le premier, *Israel Plads* (2014)[6], de l'agence d'architecture *COBE*, occupe une surface de 12.500m² dans le centre-ville de Copenhague. Il se situe au dessus d'un grand parkins souterrain, entre un marché couvert et un grand parc urbain et non loin d'un grand terminal de transports en commun. Le but était de revitaliser cet espace et d'y attirer « toutes sortes de personnes » (COBE.DK, 28.05.2017) en proposant « toutes sortes d'activités » (IBID). Il est un des rares projets recensés qui ne renvoie pas à une « esthétique ludique », une esthétique d'aire de jeu ou une esthétique enfantine, colorée. Les matériaux utilisés sont sobres, dans différents tons de gris et l'ensemble de la place est traitée de façon assez minimaliste. La place est animée par des jeux de topographie qui prend des formes différentes, plusieurs séries d'emarchements qui viennent former des gradins, un faux cours d'eau, quelques éléments métalliques qui sortent du sol et invitent à jouer, une sorte de mini-skatepark... Une grande forme circulaire entourée d'agrès disposés à différentes hauteur en anime le centre, accueillant deux terrains de basket. Quelques arbres entourés de bancs sont dispersés sur toute la place, qui intègre également les entrées piétonnes et automobiles du parking souterrain. Il est possible de la faire rentrer dans la catégorie « topographies artificielles » de Sonia Curnier (CURNIER, 2014 : 2), mais ce serait passer à côté de ses nombreuses spécificités. En effet, c'est une place publique, qui accueille des fonctions classiques d'une place publique (assises, ombre...), et renvoie à une esthétique de place publique. Seulement, elle accueille également des éléments ludiques (cours d'eau, variations topographiques, éléments métalliques qui sortent du sol) et sportifs (agrès, terrains de sport, mini skatepark). Les éléments sportifs sont centraux dans le plan, et représentent les deux éléments majeurs qui l'animent. L'objectif des architectes était de générer plusieurs plusieurs espaces de rencontre au cœur de Copenhague (DESIGNBOOM.COM, 28.05.2017). Ils ont choisi pour ce faire de développer des fonctions ludiques et sportives, et on créé un espace hybride et intergénérationnel, à la fois place, parc de jeu et terrain de sport.

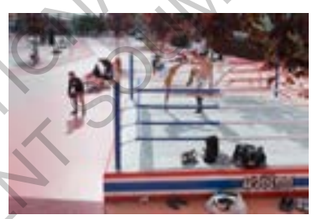
Le second projet, *Superkilen*, livré en 2012, a été conçu conjointement par l'agence de paysage *Topotek 1*, le collectif d'artistes *Superflex* et l'agence d'architecture *BIG Architects*. Il se situe à nouveau à Copenhague au Danemark et s'étend au total sur une surface de 30.000m². Il a été initié afin de redynamiser et revaloriser un quartier défavorisé de Norrebro. Il forme un ruban de près de 800 mètres de long à travers Norrebro et reconnecte différentes zones du quartier. Il est animé par une collection de mobilier urbain et de végétation provenant des 60 pays différents d'où les habitants du quartier sont originaires. Ces éléments de mobilier sont appelés des « foreign follies », en référence aux *folies* du jardin baroque[7] censées provenir

6 COBE, Israel Plads, Copenhague, Danemark, 2014.

7 Les folies sont des objets architecturaux de taille relativement modeste, tels que des kiosques ou des fausses grottes, purement décoratifs, qui ponctuent un jardin.

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





du monde entier, et rassembler plusieurs cultures du jardin et de l'espace public, plutôt que de générer un seul et même espace « Danois » unifié (TOPOTEK1.DE, 28.05.2017). Il se subdivise en trois parties, de trois couleurs différentes, pensés comme une « base unifiante » pour la collection d'objets à recevoir (IBID) : le « Red Square [square rouge] » est recouvert d'un sol de la même couleur et entouré de programmes architecturaux attractifs incluant d'anciennes halles industrielles accueillant des commerces et une école. Il accueille une aire de fitness, une autre de boxe thai, un toboggan provenant de Cherbobyl, des balaçoires d'Irak, un aire d'escalade indienne, des bancs de différents pays, un « sytème son » de Jamaïque, des arbres rouges et un portrait de Salvador Allende (ARCHDAILY.COM, 28.05.2017). On y trouve aussi une piste cyclable, et d'autres type de mobilier de jeu qui ne sont pas destinés qu'aux enfants. Le sol reprend la même matière antichoc synthétique que les aires de jeux, retravaillée graphiquement avec différents tons de rouge. Le « Black Square [square noir] » décrit comme un « salon urbain » (ARCHDAILY.COM, 28.05.2017) consiste en un sol noir marqué par des lignes blanches qui se soulèvent et se modulent avec la topographie artificielle mise en place. On y trouve différentes espèces d'arbres dont des palmiers et des cerisiers japonais, des bosses et des butes, des coins et des recoins, une fontaine marocaine, des tables, des bancs, des barbecues de plein air, des tables de jeux d'échecs, une sculpture-tobogan. La dernière partie, le « Green Park [Parc Vert] » est un park avec une topographie artificielle, différents éléments de jeu, des terrains de sport, des pistes cyclables et des équipements pour permettre des piques-niques. Ce projet peut rentrer dans les quatre catégories définies par Sonia Curnier : « Jeux aquatiques »[8], « mobiliers interactifs », « sculptures engageantes », et bien sûr « topographies artificielles » (CURNIER, 2014 : 2). Il est lui aussi un espace hybride, à la fois parc, square, place publique, aire de jeu, équipement sportif, aire de pique-nique et de compétition d'échecs... Il accueille des fonctions extrêmement variées susceptibles de plaire à des personnes de cultures, de condition physique ou d'âges différents... Il croise des esthétiques très variées, dont celle de l'aire de jeu et du jouet, de la piste de course, du parc, du salon... Grâce aux très nombreux éléments qu'il accueille, et à la complexité qu'il déploie, il renvoie à un imaginaire à la fois riche et ouvert. Il semble permettre tous les sports et tous les jeux auxquels on peut penser. Le thème du « salon urbain » qui y est développé enrichit encore le projet, notamment en proposant des fonctions qui ne faisaient auparavant pas du tout partie de la culture locale de l'espace public, comme les barbecues dans l'espace public.

8 Dimension la moins présente, il serait intéressant de comprendre pourquoi.

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

3- Espace public comme équipement et passage de la « civilisation des loisirs » à la « société de l'expérience »

Dominique Alba, dans sa conférence sur les nouveaux usages de l'espace public au XXIe siècle (ALBA, 2017 [EN LIGNE]), énonce que les espaces publics contemporains sont conçus comme des équipements publics, offrant des fonctions complémentaires à la vie urbaine comme celles de faire du sport, de jouer ou de se délasser jusque dans les places et les rues. Fonctions auparavant cantonnés à des équipements et des lieux spécialisés (installations sportives, aires de jeux, plage, parcs...). Cette idée se retrouve dans les deux cas analysés et il serait intéressant de l'approfondir dans la thèse. Il s'agit cependant de nuancer l'analyse générale menée dans cette partie en se demandant si les projets présentés ne seraient pas surtout destinés aux familles et aux jeunes actifs, et pas à « tous », et s'ils ne s'inscriraient pas aussi dans les dynamiques de la ville nouvelle, et des processus de gentrification. Sonia Curnier, dans un article datant de 2016, portant à nouveau sur des espaces publics ludiques situés à Copenhague, écrit que si l'on est face à une grande diversité formelle et fonctionnelle dans la production d'espaces publics contemporains, « Un élément les rassemble pourtant : l'affirmation récurrente dans le discours des architectes et paysagistes qui les ont imaginés d'une volonté de créer une expérience par un aménagement singulier » (CURNIER, 2016 : 8). Avec l'atténuation de la séparation loisirs-travail apparaissent des espaces publics destinés à satisfaire ces nouveaux modes de vies, comme des équipements destinés aux loisirs urbains, mais « ouverts à tous » et gratuits. Les activités rendues possibles dans l'espace urbain se multiplient : travailler assis sur un parapet dans la rue grâce au wifi (ALBA, 2017 [EN LIGNE]), partager un repas « take-away[à emporter] » (IBID), bronzer en maillot de bain en plein centre de Paris (IBID)...

Sonia Curnier rapproche ces nouveaux usages urbains de la notion de « société de l'expérience » en laquelle se serait muée la « civilisation des loisirs » de Joffre Dumazedier (1962). La « société de l'expérience » est une expression développée par le sociologue allemand Gerhard Schulze (1992)[9], pour désigner un modèle sociétal « dans lequel le sens de la vie se définit avant tout comme une recherche de satisfaction personnelle, par le biais d'expériences » (CURNIER, 2016 : 8). L'autrice précise qu'il n'y a pas de définition communément admise de ce que seraient ces expériences, mais que « Jon Sundbo et Flemming Sørensen ont récemment proposé une synthèse des différentes interprétations qui en ont été faites » (IBID : 9). Ces expériences seraient donc des « processus mentaux, consistant à éprouver un sentiment d'enrichissement personnel, instructif ou purement divertissant, face à une situation ou un stimulus externe » (IBID). La « recherche d'hédonisme en milieu urbain » dont Sonia Curnier fait écho, et qui a été observée tout au long de ce mémoire, semble s'inscrire directement dans cette citation. Elle forme un complément particulièrement intéressant à la

9 L'ouvrage où il a énoncé cette idée n'est pas traduit en français et aucun article en français ne porte spécifiquement dessus. Il n'apparaît donc pas dans ma bibliographie mais j'espère pouvoir lire des documents à ce sujet dans les années qui suivent.

10 Måløv Aksen, 2008-2010 : le talus modelé investi par des adeptes de parkour (© ADEPT et LiW Planning).

11 Måløv Aksen, 2008-2010 : le talus imaginé comme un lieu de sociabilité et un terrain d'exploration au stade du concours (© ADEPT et LiW Planning).

12 Kalvebod Bølge, 2008-2013 : maquette de la surface modelée montrant les différents rapports à l'eau. Urban Agency + JDS (© Urban Agency).

13, 14 Kalvebod Bølge, 2008-2013 : la vague détournée pour pratiquer le slack line et le skateboard. Urban Agency + JDS (© Kasper Egeberg).

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

définition de *pratiques ludiques*, qu'il s'agirait de d'explorer plus précisément dans la suite de la recherche.

Le terme d'expérience, au même titre que celui de ludique, se généralise dans les discours des « professionnels de l'urbain » (CURNIER, 2016 : 9) et témoigne de leur « volonté commune de remettre les usagers et leur ressenti au centre de leurs préoccupations » (IBID), bien que leur manière de l'appliquer puisse différer. Il peut s'agir de chercher à « agrémenter une pratique urbaine relativement banale, telle que parcourir une rue marchande ou passer devant une institution culturelle, en invitant les usagers à prolonger leur séjour dans l'espace public par des activités récréatives » (IBID) en utilisant des artefacts comme du mobilier urbain ou des fontaines, « dimensionnés avec précision et judicieusement disposés dans l'espace dans le but de favoriser leur appropriation par les passants » (IBID). Une autre stratégie peut consister à « stimuler les sens et l'imaginaire des usagers en créant une ambiance singulière qui tranche avec l'environnement urbain immédiat » (IBID : 10) en renvoyant notamment à des univers esthétiques singuliers. Des espaces publics aux fortes « dimensions narratives » (IBID : 11) grâce à des « des référentiels lointains, artistiques ou paysagers, dans le but de mettre en scène l'espace public, dont la pratique devient alors une expérience en soi » (IBID) qui rompt avec le quotidien et la fréquentation des espaces urbains « habituels ». On retrouve cependant dans ces deux stratégies une attention centrale des concepteurs aux mouvements du corps et aux sens et sensations des usagers (IBID : 13). L'ambition de « stimuler la perception spatiale des citadins (mobilisant les cinq sens), leurs mouvements, leurs activités et même leur esprit » (IBID) qui conduit à sortir des comportements et des attitudes communément admises dans l'espace urbain, notamment grâce à certains *détournements* de l'espace rendus possibles, et aux nouvelles sociabilités favorisées grâce aux *processus du jeu* auxquels ces projets font appel. Les concepteurs intègrent ainsi des pratiques ludiques dans leurs projets urbains, dans le but de permettre aux usagers de « ressentir et expérimenter la ville autrement » (IBID).

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

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

Conclusion

La place accordée à la question du *jeu* a beaucoup évolué dans nos sociétés occidentales au cours de ces derniers siècles. Longtemps considéré comme une activité futile en grande partie réservée aux enfants et ne méritant pas d'être pensée, le jeu est progressivement devenu un objet d'étude à part entière. Des auteurs comme Johan Huizinga, Roger Caillois et Colas Duflo ont essayé d'en établir une définition et d'en extraire les caractéristiques propres, sans limiter leur analyse aux jeux enfantins. Les propriétés dégagées montrent que le jeu peut aussi bien favoriser la compétition que la collaboration, générer une grande implication chez le joueur sans pour autant produire de blocages intellectuels et par la même faciliter la découverte de solutions et la prise de décisions, ou encore encourager les rapprochements entre différentes personnes grâce à la mise en place d'un cadre commun, les *règles du jeu* . L'application de ces propriétés à des domaines différents va rapidement se propager au XXe siècle, en particulier dans le marketing, le management, l'enseignement ou la médecine. Si bien qu'entre les années 1990-2000 et aujourd'hui il est devenu un outil de gestion et de développement, et que de nombreux chercheurs comme des journalistes parlent de ludification de la société.

Cette *ludification* se répand jusque dans la conception urbaine. La prise en compte du jeu par les architectes, les urbanistes et les paysagistes, dont on peut lire les prémices dès le milieu du XIXe siècle avec l'invention des aires de jeu, ne cesse de progresser, si bien que depuis le début des années 2000 il devient lui aussi un outil de développement urbain. Ce changement est favorisé par une plus grande prise en compte des usages dans la conception de l'espace public à partir des années 2000, qui se traduit notamment par une réduction de la place accordée à la circulation automobile, mais aussi par l'apparition de nouveaux types d'espaces publics. Les villes occidentales cherchent à se rendre plus

attractives, principalement à des niveaux économiques et touristiques. Elles se réorganisent progressivement autour de la notion de loisirs, sports inclus (ville ludique) et multiplient les grands événements collectifs dans l'espace public (ville festive). Elles développent des réseaux d'espaces publics pensés comme des équipement dédiés à des *loisirs urbains*, où il devient possible de faire du sport comme de se délasser, de circuler aisément à pied comme à vélo, d'assister à des événements formels ou informels, et parfois de jouer, mais également, et peut-être surtout : de consommer. Seulement, en fixant des pratiques auparavant spontanées, voire de l'ordre du détournement urbain, en des espaces circonscrits et prévus à cet effet, les architectes et les paysagistes ne risquent-ils pas de faire disparaître tout une série d'usages et de sociabilités urbaines ? De même, en faisant le choix de favoriser telle ou telle utilisation de l'espace urbain, ne participent-ils pas à en exclure certaines catégories d'individus ?

Ces nouvelles formes urbaines proposées par les concepteurs s'inscrivent dans des politiques urbaines de réhabilitation de pans entiers de villes. Ces grands projets de réaménagements urbains sont eux-mêmes souvent imbriqués dans des processus de gentrification, volontairement ou non. Il est alors possible de se demander si la prise en compte nouvelle du jeu *en soi* dans la conception urbaine modifie, elle aussi, la morphologie des villes, et si le jeu lui même devient à son tour un outil de gentrification et de contrôle de l'espace urbain. Il est également nécessaire de souligner que cette ludification a ses limites et qu'elle ne s'applique pas à l'ensemble de la conception de l'espace public, il s'agit d'une tendance de conception parmi d'autres, qui peut potentiellement s'opposer à d'autres tendances urbaines. Nous avons déjà pu voir au cours du mémoire, par exemple, que le poids des normes et des politiques sécuritaires en France pouvaient empêcher d'*avoir du jeu* en ville.

La ludification de l'espace public étant une tendance de conception urbaine parmi d'autres, cela peut mener à s'interroger plus précisément sur les contextes sociaux, économiques et urbains dans lesquels le jeu est utilisé. Et à se questionner sur la façon dont les enjeux qui en émergent varient en fonction des villes et des pays où ils s'insèrent. Dans les discours des concepteurs d'espaces public comme des politiques, revient l'idée de proposer des *expériences urbaines* (CURNIER, 2016). Elle répond à une demande des usagers pour « plus d'urbanité, plus de convivialité, plus de rencontres » (GRAVARI-BARBAS, 2001). Le jeu fait partie intégrante de cette nouvelle *offre*, et est utilisé pour accentuer l'attractivité des sites où il s'insère. Les dimensions ludiques se retrouvent dans des nouveaux projets d'espaces publics, ou des rénovations, afin de favoriser l'acceptation par la population de ceux-ci, en particulier, semble-t-il, lorsqu'ils sont contestés. Il est aussi employé afin de faciliter l'appropriation de l'espace urbain, la rencontre, le partage, la cohabitation intergénérationelle, le « vivre ensemble »... Mais il n'est pas facile de déterminer à destination de quels usagers il s'adresse réellement, et au détriment de quels autres. Il correspond à une vision de l'espace urbain comme loisir, qui se développe quand celui-ci devient de plus en plus difficile d'accès aux couches populaires dans les grandes villes, et à une volonté grandissante d'avoir à disposition des espaces publics habitables, face à la densification des villes et à la crise immobilière.

Enfin, en poursuivant cette recherche, j'aimerai approfondir ce travail de définition

du jeu dans l'objectif d'établir quelles seraient les différentes propriétés spatiales susceptibles de favoriser l'apparition de pratiques ludiques, ainsi que préciser la définition de ces pratiques ludiques urbaines. J'aimerais ensuite mener une étude détaillée des représentations associées à ces espaces publics à caractère ludique, plus particulièrement au niveau de leurs concepteurs. J'émets également l'hypothèse qu'il y a une esthétique ludique qui se développe dans la conception de l'espace public, et qui se répand à d'autres projets ne proposant pas de pratiques ludiques, ce qui pourrait m'amener à essayer d'établir quelles sont ces différentes caractéristiques esthétiques *ludiques* et quels enjeux sémiologiques ils révèlent.

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

Bibliographie

Iconographie

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

Bibliographie

ACCONCI Vito, « La fabrique du public: écriture et lecture de l'espace public », in BOVIER Lionel (dir.), PERRET Mai-Thu (dir.), *Hétérotopies/ Heterotopias*, Genève, JRP éditions, 2000, p 125-131.

AILLAUD Émile, *La Grande Borne*, Hachette, Paris, 1972.

AKOUN André (dir.), ANSART Pierre (dir.), *Dictionnaire de sociologie*, Paris, Le Robert/ Seuil, 1999.

AUGOYARD Jean-François, GROSJEAN Michèle, THIBAUD Jean-Paul, *L'espace urbain en méthodes*, Marseille, Parenthèses, 2001.

BALLI Fabio, AUBORT JACCARD Chantal, « Jouer en entreprise... un gage de succès ? », *Gestion,* vol. 40, 2015/4, pp. 28-31.

BARTHES Roland, *Mythologies*, Paris, Seuil, 1957 [2014].

BECK Robert, MADOEUF Anna, «Introduction», in *Divertissements et loisirs dans les sociétés urbaines à l'époque moderne et contemporaine [En ligne]*, Presse Universitaires François Rabelais, 02.05.2013 (consulté le 15.11.2016), pp. 9-25. < URL: http://books.openedition.org/pufr/593 >

BORDREUIL Jean-Samuel (2000), « La ville desserrée », in BODY-GENDROT Sophie, LUSSAULT Michel, PAQUOT Thierry (dirs.), *La Ville et l'urbain. L'état des savoirs*, Paris, Éditions La Découverte, pp. 169-182.

BORNE Emmanuelle, « Ceci est un musée », *L'Architecture d'Aujourd'hui*, n°415, 2016, pp. 42-45.

BRECHET Francis, *Les espaces de jeu à l'extérieur : la participation des enfants, des parents, des professionnels*, Paris, Navir, 2002.

BREVIGLIERI Marc, « Une brèche critique dans la "ville garantie" ? Espaces intercalaires et architectures d'usage » in COGATO LANZA Elena, PATTARONI Luca, PIRAUD Mischa, TIRONE Barbara (dirs.), *De la différence urbaine. Le quartier des Grottes / Genève, Genève*, MētisPresses, 2013, p. 213-236.

BREVILLE Benoit, RIMBERT Pierre, « Pour gagner des points, lisez cet article », *Le Monde diplomatique*, N°717, Décembre, 2013/12, pp. 19.

BROSSARD-LOTTIGIER Sylvie, « Le jeu : un impératif éducationnel », in PAQUOT Thierry (dir) *La ville récréative, enfants joueurs et écoles buissonnières*, Infolio, 2015, pp. 59-80.

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

BROUGERE Gilles, *Jouer/Apprendre*, Paris, Éd. Economica, 2005.

CALLEDE Jean-Paul , « La sociologie française et le sport. », *La revue pour l'histoire du CNRS* [En ligne], n°26, 2010, mis en ligne le 24.02.2013, (consulté le 22.05.2017). < URL : http://histoire-cnrs.revues.org/9262 >

CAILLOIS Roger, *Jeux et sports*, Paris, Gallimard, 1967.

CAILLOIS Roger, *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, 1958.

CERTU, GRAZIAN Philippe, WIPLIER Nicolas (dirs.), *Jeu et détente ; prise en compte dans l'aménagement de l'espace public*, Lyon, service édition du CERTU, 2002.

CHOAY Françoise (dir.), MERLIN Pierre (dir.), *Dictionnaire de l'urbanisme et de l'aménagement*, Paris, Presses Universitaires de France (PUF), 2010 (3e édition mise à jour), 1988 (première édition).

CHOMBART DE LAUWE Marie-José, BONNIN Philippe, MAYEUR Marie, PERROT Martine, de la SOUDIERE Martin, *Enfant en jeu. Les pratiques des enfants durant leur temps libre en fonction des types d'environnement et des idéologies*, Paris, Editions du centre national de la recherche scientifique, 1976.

COAVOUX Samuel, GERBER David, « Les pratiques ludiques des adultes entre affinités électives et sociabilités familiales », *Sociologie*, vol. 7, 2016/2, pp. 133-152.

CORBIN Alain, « Temps des loisirs, espaces de la ville », *Histoire urbaine*, n°1, 2000/1, p. 163-168.

CURNIER Sonia, « Programmer le jeu dans l'espace public ? », *Métropolitiques [En ligne]*, 10.11.2014 (consulté le 18.10.2016). < URL : http://www.metropolitiques.eu/Programmer-le-jeu-dans-l-espace.html >

CURNIER Sonia, « Expériences urbaines et espaces publics à Copenhague », *Les cahiers de l'Aspan*, N°2, 2016, pp. 8-13.

DELAUNAY Fanny, « Évolution des espaces publics récréatifs enfantins en France à l'heure de la rénovation urbaine : transformations des usages ou renouvellement des représentations ? », *Enfances, Familles, Générations*, n°30 [manuscrit du 17.02.2017, en cours d'évaluation : publication prévue printemps 2018].

DELGADO Manuel, *L'espace public comme idéologie*, Toulouse, éd. CMDE, 2016 (trad. fr), 2011 éd. Originale.

DI FILIPPO Laurent, « Contextualiser les théories du jeu de Johan Huizinga et Roger Caillois », *Questions de communication*, vol.25, n°1, 2014, pp.281-308.

DOMERACKI Stéphane, « Éléments pour une ludosophie », *Revue du MAUSS*, vol. 45, no. 1, 2015, pp. 169-180.

DUFLO Colas, « Approche philosophique du jeu », in ADES Jean, BELMAS Elisabeth [etc.], *Jeux de hasard et d'argent : contextes et addictions*, Paris, INSERM, 2008, p 351-360.

DUFLO Colas. *Jouer et philosopher*, Paris, Presses Universitaires de France (PUF), 1997.

DUGAS Éric, « Du sport aux activités physiques de loisir : des formes culturelles et sociales bigarrées », *SociologieS* [En ligne], 10.07.2007, (consulté le 21.05.2017). < URL : http://sociologies.revues.org/284 >

DUMAZEDIER Joffre, *Vers une civilisation du loisir ?*, Paris, Seuil, 1962.

FAVIER René, « Jouer dans les villes de province en France au XVIIIe siècle », *Histoire urbaine*, n° 1, 2000/1, p. 65-85.

GARNIER Jean-Pierre, « Scénographies pour un simulacre : l'espace public réenchanté », *Espaces et sociétés*, n° 134, juillet-septembre, 2008/3, p. 67-81.

GAUZIN-MÜLLER Dominique, « De l'aire de jeux au terrain d'aventures », in PAQUOT Thierry (dir) *La ville récréative, enfants joueurs et écoles buissonnières*, Infolio, 2015, pp 99-114.

GAYET-VIAUD Carole, RIVIERE Clément, SIMAY Philippe, «Les enfants dans la ville», *Metropolitiques* [En ligne], 08.04.2015 (consulté le 10.10.2016). < URL: http://www.metropolitiques.eu/spip.php?page=print&id_article=812 >

GIBOUT Christophe, « L'espace public comme lieu de transactions sociales. Une lecture à partir des pratiques de loisirs urbains », *Pensée plurielle*, n° 20, Janvier-avril, 2009/1, pp. 153-165.

GIBOUT Christophe, « Transactions dans la ville récréative contemporaine », *SociologieS* [En ligne] 16.06.2016, (consulté le 10.12.2016). < URL :http://sociologies.revues.org/5390 >

GRAVARI-BARBAS Maria, « La « ville festive » ou construire la ville contemporaine par l'événement / The "Festival City " : urban events and contemporary city building », in *Bulletin de l'Association de géographes français*, 86e année, 2009, pp. 279-290.

GRAVARI-BARBAS Maria, « Les nouveaux loisirs créent-ils un nouvel urbanisme », in *Actes 2001 du FIG (Festival International de Gégraphie de Saint-Di-des-Vosges)* [en ligne], date de mise en ligne non mentionnée (consulté le 22.11.2016) < URL : http://archives-fig-st-die.cndp.fr >

GRAVARI-BARBAS Maria, « La ville à l'ère de la globalisation des loisirs », *Espace*, n°234, février, 2006, pp. 48-56.

GRIFFET Jean, ROUSSEL Peggy, «Le sport ludique», *Agora débats/jeunesses*, n°16, avril-juin 1999/2, pp. 43-51.

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

GRONDEAU Alexandre, *De la ville-outil à la ville ludique: un siècle d'expériences*, Villes en parallèle, n°3, octobre 2004.

HUIZINGUA, Jacques. *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, éd. Gallimard, 1938.

HURSTEL Jean, « Cinq thèses sans synthèse, pour dire la nouvelle fête européenne » in CERTU, Banlieues d'Europe (dirs.), *La place et le rôle de la fête dans l'espace public : nouvelles fêtes urbaines et nouvelles convivialités en Europe*, Lyon, service édition du CERTU, 2006, pp. 21-22.

HURTWOOD Lady Allen of, *Planning for play*, Londres, Thames and Hudson, 1968.

KOZLOVSKY Roy, « The Junk Playground: creative destruction as antidote to delinquency », in *Threat and Youth Conderence*, Princeton, Teachers college, 2006.

L'AOUSTET Olivier, GRIFFET Jean, «Le sport libre: une contestation en actes», *Agora débats/jeunesses*, n°22, 2000, pp. 125-134.

LASSAVE Pierre, QUIERRIEN Anne, «Sports en Ville, Introduction; espace et acteurs», *Les Annales de la recherche urbaine*, n°79, 1998, pp. 2-3.

LAVADINHO Sonia, « Réenchanter la marche, ludifier la ville. Bonnes pratiques et actions innovantes », *Les Cahiers nouveaux*, n° 80, Décembre, 2011, pp. 14-24.

LE POGAM Yves, *Démocratisation du sport : mythe ou réalité ?*, Paris, Jean-Pierre Delarge, 1979.

LEBRETON Florian, «Des lieux ouverts aux lieux cachés : Une analyse socio-spatiale des déambulations sportives à Paris», *Les Annales de la recherche urbaine*, n°106, 2010, pp.100-109.

LEFAIVRE Liane, TZONIS Alexander, « Aldo Van Eyck, humaniste révolté », *Le Moniteur architecture*, n° 100, septembre, 1999, pp. 60-67.

LEJEUNE Françoise, « Jane McGonigal, Reality is Broken. Why Games make us Better and How They can change the World [La réalité est cassée. Pourquoi les jeux nous rendent meilleurs et comment ils peuvent changer le monde] », *Questions de communication*, n°24, 2013, pp.320-322.

LIGTELIJN Vincent, *Aldo Van Eyck : Works, Basel, Birkhauser*, 1999, pp. 68-80.

MATTHU Roland, « Aldo Van Eyck-Francis Strauven : la genèse d'une monographie », *A+*, n°158, juin, 1999, pp. 58-79.

McGONIGAL Jane, *Reality is Broken. Why Games make us Better and How They can change the World [La réalité est cassée. Pourquoi les jeux nous rendent meilleurs et comment ils peuvent changer le monde]*, Londres, Penguin Books, 2011.

MESURE Sylvie (dir.), SAVIDAN Patrick (dir.), *Le dictionnaire des sciences humaines*, Paris, Presses Universitaires de France (PUF), 2006.

METRAL Sarah, ANTONIOLI Manola (dir), TUFANO Antonella (dir), *La ville, un jeu d'enfants*, Paris, École Nationale Supérieure d'Architecture de Paris-la-Villette, 2017.

MOISY Laurence, «L'espace de la ville ludique et touristique : approche à travers les pratiques spatiales des visiteurs (hébergements, itinéraires) / Recreational and tourist spaces of towns : an approach using the spatial behaviour of visitors», *Géocarrefour*, vol. 76, 2001/2, pp.107-113.

MOSCOVICI Serge (dir.), BUSCHINI Serge (dir.), *Les méthodes des sciences humaines*, Paris, Presses Universitaires de France (PUF), 2003.

PAQUOT Thierry (dir.), *La ville récréative, enfants joueurs et écoles buissonnières*, Gollion (Suisse), Infolio, 2015.

PAQUOT Thierry, *L'espace public*, Paris, La découverte, 2009.

PECHEUR Julie, «Des aires de jeux permissives pour des enfants plus libres», *M le magazine du Monde* [En ligne], 13.02.2015 (consulté le 14.02.2015), < URL: http://www.lemonde.fr/m-le-mag/article/2015/02/13/jeux-d-anges-heureux_4574960_4500055.html >

POCIELLO Christian, «Le projet de «site d'aventures sportives» : Une utopie mobilisatrice», *Les Annales de la recherche urbaine*,n°79, 1998, pp. 69-77.

PURCELL Mark, « Le Droit à la ville et les mouvements urbains contemporains », *Rue Descartes*, vol. 63, 2009/1, pp. 40-50.

QUEVAL Isabelle, « Faire du sport, est-ce « jouer » ? », *Revue du MAUSS*, n°46, 2015/2, pp. 27-41.

ROMAGNY Vincent, *Anthologie : aires de jeux d'artistes*, Gollion, Suisse, Infollio, 2010.

SAVOYE Philippe, *Terrain d'aventure, espace de vie*, Paris, éditions Fédérop, 1978.

SCHILLER Friedrich Von, *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme*, Aubier, Paris, France, 1992 [1943].

SCHULZE Gerhard, *Die Erlebnisgesellschaft ; Kultursoziologie der Gegenwart [La société de l'expérience ; Sociologie culturelle du présent]*, Campus, Francfort, Allemagne, 1992.

SIMAY Philippe (dir.), *Droit de cité*, Rue Descartes, n°63, 2009/1.

STEVENS Quentin, *The Ludic City: Exploring the Potential of Public Spaces, [La ville ludique: explorer le potenciel des espaces publics]*, Londres, Routledge, 2007.

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

TOMAS François, « L'espace public, un concept moribond ou en expansion ? / Public space: a dying or expanding concept », *Géocarrefour*, vol. 76, n°1, Janvier-mars, 2001/1, pp. 75-84.

VAN EYCK Aldo « Sur le design des installations de jeu et l'aménagement des aires de jeux » in ROMAGNY Vincent, *Anthologie : aires de jeux d'artistes*, Gollion, Suisse, Infollio, 2010, pp. 97-113.

WEBER Bendicht, « L'enfant : un impensé du travail de conception architecturale ? La trajectoire réflexive de Louis Kahn », *Métropolitiques [En ligne]*, 15.04.2015 (consulté le 28.10.2016). < URL : http://www.metropolitiques.eu/Lenfant-un-impense-du-travail-de.html >

WINNICOTT Donald Wood, *Jeu et réalité L'espace potentiel*, Malesherbes, Gallimard, 1971.

Conférences, colloques

ALBA Dominique, « L'espace public et les nouveaux usages du XXIe siècle », in *Cours public de la Cité de l'architecture et du patrimoine*, Paris, 02.02.2017 (consulté le 02.03.2017 et 10.03.2017), 50mn < URL: https://webtv.citedelarchitecture.fr/video/cp-9-alba-06-02-17 >

GRONDEAU Alexandre (organisée par), *Villes ludiques et villes festives*, Marseille, AMU-CNRS-TELEMMe, 7 avril 2017 [conférence inédite de la journée d'étude éponyme].

HOLT SKOV Mara, « Activating Public Spaces [activer les espaces publics] », in *TEDx Talks*, 26.05.2016 (consulté le 31.12.2016), 20mn. < URL : https://www.youtube.com/watch?v=5yB7xkiR5ts >

MCGONIGAL Jane, « Gaming can make a better world », in *Ted2010*, Long Beach, California, 02.2010 (consulté le 25.02.2017), 20mn < URL : https://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world#t-19732 >

VIGNAL Bertrand, « Agence BASE : Bien aménager son environnement - Urbanisme & Paysage », in *Projet urbain, penser, expérimenter et fabriquer l'habitabilité urbaine*, Cycle de conférence, UNIL (Université de Lausanne), Suisse, 26.05.2016 (consulté le 04.05.2017). < URL : https://youtu.be/X2dsPnWRSUk >

Emissions radiophoniques et archives télévisées

AILLAUD Émile, « La Grande Borne », in *La France Défigurée*, Paris, 10.12.1972 (consulté le 25.12.2016), 13mn < URL : https://www.ina.fr/video/CAF93027647 >

BEGOUT Bruce, COLARD Jean-Max, DELAPLACE Marie, « Le Jeu (1/5) Le parc d'attraction, architecture d'un rêve » in BESSERIE Maylis, RICHEUX Marie (dir.), *Les Nouvelles vagues*, Paris, France Culture, 19.12.2016, 59mn.

BEJA Alice, BLACHE Chris, TONNELAT Stéphane, « A qui appartient l'espace public ? », in BOURGEOIS Raphaël, CHAUDET Émilie, *Du grain à moudre d'été*, Paris, France Culture,18.08.2016, 44mn.

GAUTRÉ Sarah, POMMEREAU Xavier, « Le Jeu (2/5) Ludothérapies, jouer pour guérir » in BESSERIE Maylis, RICHEUX Marie (dir.), *Les Nouvelles vagues*, Paris, France Culture, 20.12.2016, 59mn.

GESBERT Bernard, « L'enfer du décor », in *La vie ensemble*, Paris, 8.07.1973 (consulté le 16.05.2017), 64mn. < URL: http://www.ina.fr/video/CPF86656806/ >

PAQUOT Thierry, RIVIERE Clément, TSOUKALA Kyriaki, GRAY Peter, « Just kids? (2/4) L'enfant dans la jungle urbaine » in DELORME Florian, *Culturesmonde*, Paris, France Culture, 13.12.2016, 59mn.

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

Iconographie

Page 27, fig. 1 :

DUFLO Colas. *Jouer et philosopher*, Paris, Presses Universitaires de France (PUF), 1997, p27.

Page 48, fig. 1 :

VAN EYCK Aldo « Sur le design des installations de jeu et l'aménagement des aires de jeux » in ROMAGNY Vincent, *Anthologie : aires de jeux d'artistes*, Gollion, Suisse, Infollio, 2010, pp. 108-109.

Page 49, fig. 1 :

VAN EYCK Aldo « Sur le design des installations de jeu et l'aménagement des aires de jeux » in ROMAGNY Vincent, *Anthologie : aires de jeux d'artistes*, Gollion, Suisse, Infollio, 2010, pp. 110-111.

Page 51, fig. 1 :

DELAUNAY Fanny, *Enfances, Familles, Générations*, n°30 [manuscrit du 17.02.2017, en cours d'évaluation : publication prévue printemps 2018], p 7.

Page 52, fig. 1 :

Google earth, 07.08.2016 (consulté le 30.05.2017).

Page 52, fig. 2 :

DELAUNAY Fanny, *Enfances, Familles, Générations*, n°30 [manuscrit du 17.02.2017, en cours d'évaluation : publication prévue printemps 2018], p 5.

Page 76, fig. 1 à 3, page 77, fig. 1 à 3, page 80, fig. 1 & 2 :

Baseland.fr (consulté le 30.05.2017).

Page 87, fig. 1 :

CURNIER Sonia, « Programmer le jeu dans l'espace public ? », *Métropolitiques [En ligne]*, 10.11.2014 (consulté le 18.10.2016), p. 2. < URL : http://www.metropolitiques.eu/Programmer-le-jeu-dans-l-espace.html >

Page 91, fig. 1 à 3 :

Cobe.dk (consulté le 30.05.2017).

Page 92, fig. 1 à 7 :

Topotek1.de (consulté le 30.05.2017).

Page 95, fig. 1 :

CURNIER Sonia, « Expériences urbaines et espaces publics à Copenhague », Les cahiers de l'Aspan, N°2, 2016, pp. 12.

Page 95, fig. 2 :

CURNIER Sonia, « Expériences urbaines et espaces publics à Copenhague », Les cahiers de l'Aspan, N°2, 2016, pp. 13.

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

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

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