

Penser et construire la ville par le jeu
Étude de cas lausannoise

Rossier Romaine

Sous la direction du Dre. Muriel Delabarre,
Maître d'enseignement et de recherche, UNIL



Source : Pousses urbaines, 2017

Ce travail n'a pas été rédigé en vue d'une publication, d'une édition ou diffusion. Son format et tout ou partie de son contenu répondent donc à cet état de fait. Les contenus n'engagent pas l'université de Lausanne. Ce travail n'en est pas moins soumis aux règles sur le droit d'auteur. A ce titre, les citations tirées du présent mémoire ne sont autorisées que dans la mesure où la source et le nom de l'auteur-e sont clairement cités. La loi fédérale sur le droit d'auteur est en outre applicable.

Éléments de cadrage	8
• PROBLÉMATIQUE	8
• HYPOTHÈSES	8
1 L'enfant et la ville : relations d'usage	12
1.1 Histoire de la relation enfant – ville : vers des enfants d'intérieur ?	12
1.2 Le jeu	15
1.2.1 L'importance du jeu pour l'enfant	15
1.2.2 La dimension ludique et récréative, l'activité récréative dans l'espace public	17
1.2.3 Liberté et temporalité du jeu : appropriation de l'espace	18
2 La ville et l'enfant : quel urbanisme ?	22
2.1 L'espace public	22
2.1.1 Attractivité et qualité des espaces publics	24
2.2 La dimension ludique et récréative	26
2.2.1 Historique des espaces de jeux	26
2.2.2 Au-delà des places de jeux typiques : une nouvelle façon de percevoir l'espace de jeu de la ville et en ville	31
2.2.2.1 On aménage la cour ! – OLGa	32
2.2.2.2 Lisieux, la République en résidence – OLGa	33
2.2.2.3 L'île aux volcans – Castor et Pollux	35
2.2.2.1 Aire de jeu Belleville et La Vague des Remparts – BASE	37
2.2.1 Le jeu comme outil de transformation de l'espace	40
2.2.2 La ville jouable, la ville récréative	42
2.2.2.1 Une ville jouable : une ville en réseau	42
2.2.2.2 Ville multigénérationnelle	44
2.2.3 Le jeu de la ville	46
3 La « fabrique citoyenne » des espaces publics : la place de l'enfant	48
3.1 Le droit à la ville	48
3.2 Participation citoyenne	50
3.2.1 L'enfant, oublié dans la conception de son espace ?	50
3.2.2 Une participation controversée	52
3.2.2.1 Opposition formelle	52
3.2.2.2 Risques de l'intégration de l'enfant comme acteur participant	53
3.2.3 Légitimité et bien fondé	54

3.3	Quelle participation enfantine ?	56
3.3.1	Historique de la participation des enfants	56
3.3.2	Échelles de la participation - diversité de la participation urbaine des enfants	59
3.3.3	Le savoir d'usage	62
3.3.1	La dimension de participation informelle : usiter l'espace, ou comment le créer	63
3.4	Le projet urbain	65
3.4.1	Du plan au projet	65
3.4.2	Acteurs du projet	67
3.4.3	Typologie des dispositifs participatifs	68
4	Méthodologie	70
4.1	Approches méthodologiques	71
4.1.1	Documents officiels	71
4.1.2	Cartographie des places de jeux	72
4.1.3	Entretiens semi-directifs conduits auprès des acteurs de la Maitrise d'ouvrage, de la maîtrise d'œuvre et des associations	73
4.1.3.1	Récolte de données des entretiens semi-directifs	73
4.1.1	Analyse de données	76
4.1.2	Professionnels interrogés	76
4.1.2.1	Acteurs de la Maitrise d'ouvrage de la ville de Lausanne	77
4.1.2.2	Maitrise d'œuvre	78
4.1.2.3	Associations	78
4.1.3	Récolte de données : Groupe de référence	79
4.1.4	Limites et retours de la méthodologie	79
5	Contexte lausannois	81
5.1	Typologies et localisation des espaces de jeux à Lausanne	81
5.2	Analyse des documents officiels	89
5.3	État de l'existant	97
5.3.1	Administration publique	97
5.3.1.1	Délégation à l'enfance	97
5.3.1.2	Pousses urbaines	98
5.3.1.3	Conseils des enfants	98
5.3.1.	Structure associative	100
5.3.1.4	Ville en tête	100
5.3.2	Les outils	100
5.3.2.1	Budget participatif	100

5.3.2.2	Contrat de quartier _____	101
5.3.4	Les modalités d'aménagement _____	102
5.3.4.1	Mesures pour sécuriser les abords des écoles _____	102
5.3.5	Projets d'aménagement et conceptions déjà à l'œuvre _____	102
5.3.5.1	Pôle Gare, place aux enfants ! _____	102
5.3.5.2	Riponne-Tunnel _____	104
5.3.5.3	Sur les chemins de l'école _____	106
5.3.5.4	Aménagements transitoires et éphémères _____	108
5.3.6	Lacunes et adaptations _____	108
6	<i>Lausanne, ville par le jeu</i> _____	111
6.1	Lausanne : une nouvelle identité ? Ville laboratoire _____	111
6.2	Acteurs, usages et temporalité : pistes de réflexion _____	112
6.2.1	Définition de la ville par le jeu _____	112
6.2.2	Établissement de l'automatisme « enfant » au sein des services de la ville _____	114
6.2.2.1	Une nouvelle visée stratégique globale _____	114
6.2.2.2	Intégration de ces thématiques dans les documents officiels _____	115
6.2.2.3	Formation des professionnels de l'aménagement _____	116
6.2.2.4	Contact entre les acteurs institutionnels _____	117
6.2.2.5	Un urbanisme plus ouvert _____	120
6.2.2.6	Participation : pérennisation et reconnaissance des usages enfantins _____	122
6.2.2.7	Repenser la temporalité de la participation _____	124
6.2.3	Nouveau visage urbain _____	127
6.2.3.1	Enjeux de l'aménagement _____	127
6.2.3.2	Les nouvelles typologies du jeu _____	130
6.2.3.3	Leviers d'aménagement _____	138
7	<i>Conclusion</i> _____	142
7.1	Synthèse des résultats et retour sur les hypothèses _____	142
7.2	Ouverture et pistes de recherche _____	144
8	<i>Références Bibliographiques</i> _____	147

RÉSUMÉ

Quelle place accordons-nous à l'enfant dans nos sociétés ? Celui-ci est-il intégré dans les décisions constitutives de son quotidien et de son espace ? C'est par le prisme de l'urbanisme participatif que ce travail cherche à approfondir et à donner des éléments de réponses à ces interrogations. Il convient de questionner les territoires urbains de l'enfant matérialisés actuellement principalement par les places de jeux. Ces espaces réservés pour eux, seuls signes du ludique dans la trame des espaces publics, sont-ils toutefois suffisants pour répondre aux critères d'une ville inclusive de qualité et pour considérer l'enfant comme un acteur de la cité ? L'enfant ne doit pas être perçu comme un adulte miniature : il convient de prendre en compte ses besoins et ses savoirs propres et de les intégrer dans la réalisation de nos villes.

Ce travail cherche ainsi à redonner une place physique à l'enfant au sein de l'espace public mais également symbolique via des processus de participation à la conception de ce dernier, au travers d'une étude de cas lausannoise. Un état de l'existant concernant l'insertion de l'enfant, de la participation et du jeu au sein des documents officiels et de la politique de la ville ainsi qu'au sein de ses projets urbanistiques actuels ouvre la réflexion sur le terrain d'étude. Le résultat de cette analyse discursive découle sur le programme stratégique de *la ville par le jeu*, qui est adossé au contexte lausannois et discuté avec des professionnels, experts dans différents domaines de l'urbain.

Mots clé :

- Enfant
- Ville par le jeu
- Participation urbaine
- Espace public
- Récréatif, ludique, jeux

ABSTRACT

What place do we give children in our societies? Is the child integrated into the decisions that make up his or her daily life and space? It is through the prism of participatory urban planning that this work seeks to deepen and give elements of answers to these questions. It is appropriate to question the urban territories of the child, currently mainly materialized by playgrounds. These spaces reserved for them, the only signs of playfulness in the fabric of public spaces, are they nevertheless sufficient to meet the criteria of a quality inclusive city and to consider the child as an actor in the city? Children should not be seen as miniature adults: their needs and knowledge should be taken into account and integrated into the creation of our cities.

This work thus seeks to restore a physical place for children in public space, but also a symbolic one through processes of participation in the design of the latter, through a Lausanne case study. A review of the existing situation regarding the insertion of children, participation and play within official documents and urban policy as well as within current urban planning projects opens the reflection on the study field. The result of this discursive analysis leads to the strategic program of the City through Play, which is based on the Lausanne context and discussed with professionals who are experts in various fields of urban planning.

Key words:

- Child
- City through play
- Participatory urban planning
- Public space
- Recreational, fun, games

REMERCIEMENTS

Car un travail de mémoire – tout comme l'espace public – n'est pas le fruit d'une réflexion solitaire, je souhaite remercier toutes les personnes qui ont rendu ce travail possible :

... Merci à ma directrice de mémoire, Muriel Delabarre, pour ses pistes de réflexion, son soutien, son suivi et ses relectures attentives et pour sa disponibilité tout au long de ce travail.

... Merci à tous les professionnels pour leur temps, leur précieux éclairages, et leur investissement personnel.

... Merci à Marco Ribeiro, pour son rôle d'expert pour ce mémoire, ainsi que pour les moments de discussions.

... Merci à Axelle Grégoire, pour ses conseils, ses précieuses relectures et pour sa disponibilité.

... Merci à Dariouch Ghavami, pour ses relectures, ses encouragements et son soutien durant toute la durée de ce travail.

... Merci à Coline Bovay, Ligaya Scheidegger et Floriane Gargasson pour les discussions et restructurations du travail, les encouragements mutuels et le gout pour les projets investis.

... Merci à Valentin Lorenzo pour le temps, l'aide, l'écoute et le calme du début à la fin de ce mémoire.

... Merci à ma famille et à mes ami-e-s pour m'avoir patiemment écoutée et m'avoir permis de prendre du recul lorsqu'il le fallait, mais également pour leur soutien inconditionnel durant ces deux années.

INTRODUCTION

Nous pourrions penser que dans nos socio-démocraties occidentales contemporaines la place que l'on attribue aux individus qui la composent, conduite à une reconnaissance civile toute particulière des citoyens et citoyennes (peu importe leur disparité ; qu'ils soient adultes ou seniors, économiquement actifs ou pas, valides ou non-valides). Or, qu'en est-il de l'enfant ? Malgré nos courbes démographiques négatives dans les sociétés occidentales, la jeunesse reste un symbole fort pour faire société : elle pose les conditions de son avenir. Mais quelle place l'enfant a-t-il réellement dans cette société et dans sa construction ? Peut-il être un acteur à part entière de la cité ou doit-il être constamment être relayé à sa condition « d'adulte en devenir » ? En préambule, pour aborder la place de l'enfant dans l'aménagement et le ménagement de lieux de vie, il semble opportun de poser le cadre qui est celui des droits de l'enfant de l'ONU ; la Suisse étant une figure symbolique pionnière en ce qui concerne l'énonciation des droits de l'enfant. En effet, depuis que la *Déclaration de Genève* est signée en 1924, premier texte ratifié par la Société des Nations, l'accent est mis sur les droits spécifiques des enfants et sur la responsabilité et les devoirs des adultes de faire respecter ses droits tels que celui de se développer matériellement et spirituellement, celui d'être secouru et encouragé ou encore le fait que l'humanité doit donner à l'enfant ce qu'il y a de meilleur (Congrès général de l'Union internationale de secours aux enfants, 1924 ; Jaffé, 2019). Les cinq articles composant le document ne font pas état du rôle d'acteur à part entière de l'enfant.

C'est également en Suisse, au bout du lac Léman, que le 20 septembre 1989, l'Assemblée générale des Nations Unies ratifie la *Convention Internationale* sur les Droits de l'enfant (CIDE) par l'ONU. Cette dernière stipule, de manière universelle, les Droits fondamentaux des enfants en terme sociaux, civils, économiques et culturels. L'enfant est défini comme étant tout être humain de moins de 18 ans, sauf si la majorité est atteinte plus tôt en vertu de la législation qui lui est applicable (UNICEF, 1989, art. 1).

Quatre principes fondamentaux incarnent le socle de cette Convention¹ (UNICEF, 1989, art. 2, art.3, art. 5, art. 12) :

- Le droit de l'enfant à ne pas être discriminé
- Le droit de voir son intérêt supérieur être évalué et pris en compte

¹ <https://www.unicef.fr/dossier/convention-internationale-des-droits-de-lenfant>

- Le droit à la survie et au développement (droit à l'éducation, à la santé, ...)
- Le droit d'être entendu

Ce dernier point fait référence aux capacités de l'enfant de s'exprimer, de verbaliser ses attentes et ses ressentis : à participer. Cela sous-tend également l'importance de l'attention portée aux enfants. Il est important de les écouter pour eux-mêmes, pour leur développement personnel, mais également car leur vision est bénéfique à plus large échelle. En effet, l'enfant devient « *un acteur qui doit être entendu, être consulté et qui peut s'exprimer dans les domaines qui le concernent* » (Raboud, 2019b). Ainsi, les enfants considérés comme des sujets sociaux à part entière et participant à la vie de la cité, il est important de les y intégrer pleinement dans les débats de la cité d'une part et dans le processus de création de lieux de vie d'autre part.

C'est d'ailleurs ce que défendent respectivement les articles 12 et 13 de la Convention Internationale des Droits fondamentaux de l'enfant (UNICEF, 1989, art.12, art.13) :

- « *Le droit d'exprimer librement son opinion sur toute question l'intéressant, les opinions de l'enfant étant dûment prises en considération eu égard à son âge et à son degré de maturité.* »
- « *La liberté de rechercher, de recevoir et de répandre des informations et des idées de toute espèce, sans considération de frontières, sous une forme orale, écrite, imprimée ou artistique, ou par tout autre moyen du choix de l'enfant.* »

L'enfant est ainsi invité à participer pleinement et activement sur les nombreux enjeux qui composent sa vie. Force est de constater que l'enjeu urbain fait partie de ceux-ci.

C'est dans un autre article de cette même convention que la réflexion portée en matière d'urbanisme et d'aménagement des espaces publics par et pour l'enfant est exprimée. Il s'agit de l'article 31, encore plus méconnu que les deux précédents qui défend spécifiquement le droit au jeu (UNICEF, 1989, art.31) :

- a. « *Le droit au repos et aux loisirs, de se livrer au jeu et à des activités récréatives propres à son âge, et de participer librement à la vie culturelle et artistique* ».
- b. « *Le droit de l'enfant de participer pleinement à la vie culturelle et artistique, et encouragent l'organisation à son intention de moyens appropriés de loisirs et d'activités récréatives, artistiques et culturelles, dans des conditions d'égalité* »

Pour Philip Jaffé, psychologue, professeur de l'Université de Genève, et actuel membre du comité international des droits de l'enfant, la participation enfantine ne devrait toutefois, plus

uniquement tenir de l'acte légal – répondant à des quotas – mais devrait tenir bien davantage d'un changement sociétal (Jaffé, 2019).

Il convient donc de se questionner sur la traduction de ces droits en matière d'urbanisme. Existe-t-il des outils afin d'intégrer les usages des enfants dans l'espace public et/ou les désirs, demandes et habitudes des enfants dans les réflexions et la conception de ce dernier ? Thierry Paquot, philosophe de l'environnement, constate en effet lors d'une conférence donnée à la Maison des Sciences de l'Homme Alpes (Paquot, 2016) la difficulté de la transposition de ces droits dans l'utilisation et dans l'élaboration de l'espace sur le territoire Français. A ce titre, il indique :

« Je me suis rendu compte que tous les adultes étaient hors la loi. Aussi bien les élus que les architectes ou les urbanistes, parce qu'on construit des écoles, des aires de jeux, sans consulter les enfants. Et donc on est en porte à faux par rapport à une législation nationale. » (Paquot, 2016)

Qu'en est-il de la situation lausannoise ? C'est précisément dans ce contexte que se situe ce travail. Cette réflexion ici portée cherche à replacer l'enfant dans la participation de la vie de la Cité pour composer l'espace urbain qui est aussi sien.

Ce travail se positionne dans un contexte urbain spécifique : celui de la ville dont l'héritage est encore marqué par l'urbanisme fonctionnaliste (Da Cunha, 2015). L'espace urbain, que les utilisateurs fréquentent actuellement, reste fortement marqué par l'urbanisme fonctionnaliste (espaces déconnectés selon les fonctions, espace pensé pour un homme adulte, etc.) et la présence de la voiture demeure omniprésente en son sein (Da Cunha, 2015 ; Monnet & Boukala, 2018). Nous considérerons cette donnée à la base de notre réflexion et chercherons, par l'intermédiaire de ce travail, à comprendre le basculement qui s'opère dans les logiques d'aménagement. Comment ces dernières se sont inversées et continuent de s'inverser pour penser des espaces connectés entre eux, inclusifs et au sein desquels les utilisateurs sont invités à rester. De plus, cette évolution inclut également des nouveaux modes de faire, où les espaces ne sont pas uniquement pensés pour les utilisateurs, mais également avec eux. Cette conception n'est pas nouvelle, et nombreuses et grandissantes sont les initiatives participatives soutenant les projets urbains pour et avec les citoyens (Legendre, 2010). Toutefois, l'ensemble des usagers sont-ils pris en considération ? L'enfant, dans ces dispositifs, est-il considéré

comme un habitant, un usager et un acteur à part entière de l'espace public ? Ses besoins et envies plurielles sont-ils entendus, considérés et intégrés dans l'aménagement de l'espace ?

Pour Blinkert (2004), l'ordre de l'espace public reste encore une volonté. Certains utilisateurs, politiciens, urbanistes – adultes – perçoivent les enfants comme des perturbateurs de l'ordre dans l'espace public, et ne souhaitent pas les voir intégrer dans la participation à la réalisation des projets, ou sortir des places de jeux réservées pour eux. Toutefois, l'idée inverse semble moins présente dans les mentalités et les manières de faire : l'ordre de l'espace public actuel (dans sa matérialité et sa conception quelque peu figées) est un perturbateur des enfants, et un obstacle également pour un espace public de qualité. Celui-ci, qui devrait être le lieu de la société, le lieu de l'expression des possibles, de spontanéité ; doit être repensé, tout comme la façon de le concevoir.

Il s'agit ainsi de positionner sur le plan éthique, le débat autour de la conception des villes et de se questionner : pour qui construit-on la ville ? De quelle manière ? Au moyen de quel dispositifs ? Qui construit la ville ?

Le jeu, en sus d'être l'un des droits fondamentaux des enfants (UNICEF, 1989, art.31), est un dispositif de conception et d'intégration adapté aux enfants (Paquot, 2016 ; Tonucci, 2019). Il s'agit ainsi de penser les espaces publics selon une trame ludique, inclusive et participative, afin de rendre la ville appropriable et vivante. Le jeu lui-même, arbore de par sa définition multiple, plusieurs facettes de cette qualité urbaine (aspect ludique des espaces, connectivité, espace de possibles et d'ouverture, modularité, marchabilité, ...) qui seront définies et débattues dans ce travail.

C'est pourquoi ce travail se penche et questionne la réalisation d'une ville – notamment – pour et par l'enfant : une ville par le jeu.

ÉLÉMENTS DE CADRAGE

Afin de structurer ce travail et l'adosser au contexte lausannois, la problématique ainsi que les hypothèses de recherche sont énoncées ici.

• PROBLÉMATIQUE

La problématique de ce travail se structure ainsi autour des thèmes de la participation, de l'espace public, du jeu, du ludique et naturellement de l'enfant pour comprendre en quoi **un urbanisme participatif - basé sur le jeu - permet-il d'activer l'espace public pour les enfants ?**

L'Étude du cas lausannois sur la ville par le jeu sera féconde pour porter cette réflexion dans la mesure où la ville de Lausanne a déjà initié et opérationnalisé une réflexion sur ce thème de façon séquencée. En effet Lausanne est, depuis 2012, labélisée « commune amie des enfants » plusieurs associations sont établies sur son territoire et agissent pour la prise en compte des enfants (Ville de Lausanne, 2019). Cette thématique dispose également d'un fort soutien politique, ainsi que d'une Déléguée à l'enfance ou encore une responsable de la participation. C'est également une ville où la pratique de l'urbanisme s'oriente toujours davantage en faveur des usagers et de leurs besoins, comme en témoigne récemment le mandat attribué par le dicastère Routes et mobilité auprès du bureau *Gehl architecture* afin de mener un diagnostic des espaces publics. Ainsi, en termes de force de proposition, penser Lausanne comme une ville par le jeu prend pleinement sens.

• HYPOTHÈSES

Trois hypothèses sous-tendent la réflexion de ce travail.

H1 : le jeu, nouvel outil d'aménagement pour une ville ludique et de qualité

L'hypothèse principale de ce travail est la suivante :

« La ville par le jeu » peut être compris comme un concept et représente un objectif urbain de qualité urbaine tant sur le plan spatial que social pour la ville de Lausanne. Le jeu – en tant que dispositif de récréation – peut être perçu comme un programme central de l'aménagement et

de conception de l'urbain, pour une ville ludique, marchable, intergénérationnelle et modulable, qui se construit pour et par les citoyens.

H2 : la place de jeux « conventionnelle » est un objet obsolète tant du point de vue de sa conception que de sa matérialité

L'hypothèse 2 de ce travail se focalise sur la place de jeux, ainsi que sur celle du jeu et sur la trame urbaine du jeu. En effet, la conception urbaine « place de jeux » semble actuellement obsolète, bien davantage en lien avec une conception de la ville fonctionnaliste, et non pas celle d'un projet pluraliste. La place de jeux n'est pas/plus l'aménagement urbain unique qui convienne à la fois pour la ville ainsi que pour l'enfant. Il s'agit donc de repenser la place du jeu dans une trame urbaine globale et englobante à l'échelle de l'offre de service de la ville. La place de jeux doit être un liant de l'espace public et s'inscrire dans une trame de jeu(x).

H3 : l'outil de la participation inclusive avec tous les utilisateurs – y compris l'enfant – est une condition *sine qua none* de l'aménagement d'une ville ludique et récréative

La ville par le jeu étant une ville du piéton, il est nécessaire de prendre en compte la pluralité de piétons et donc des utilisateurs potentiels qui la composent et qui peuvent la dessiner, la penser. L'insertion de l'enfant dans les processus participatif est indispensable afin d'intégrer son expertise d'usage pour penser une ville jouable à leur échelle et garantir une ville par le jeu appropriable par ce public. Cette participation des enfants est plurielle et peut se mettre en place à plusieurs moments de la vie du projet.

Afin de répondre à ces trois hypothèses principales, la réflexion se divise en deux parties. La première partie dresse un état de l'art relatif aux questions de l'enfant en ville : l'historique de sa relation à la ville, quelle était et quelle est sa place dans l'espace public ? L'espace public est également défini : qu'est-ce qu'un espace public de qualité ? La notion d'espace ludique est présentée, ainsi que le jeu comme outil d'appropriation de la ville par l'enfant. Les concepts de participation citoyenne et enfantine sont également traités.

La deuxième partie du travail porte sur le terrain d'étude. Elle s'ouvre sur la méthodologie employée et la présentation des différents acteurs clés interrogés pour infirmer ou confirmer les hypothèses. Ensuite, une description du terrain, à savoir les places de jeux dans la ville de

Lausanne ainsi que de ses principaux documents officiels en lien à la fois avec l'enfant et l'urbanisme sont présentés. Un état de l'existant est réalisé afin de déterminer les différentes typologies de jeu présentes sur le terrain.

Enfin, le concept de ville par le jeu est défini au moyen d'un programme stratégique permettant de matérialiser ce concept dans les aménagements urbains lausannois tout comme au sein des documents officiels. Ainsi, des pistes de réflexion pour exhausser la place du jeu et celle de la participation enfantine sont présentées et discutées.

LA PLACE DE L'ENFANT, DU JEU ET DE LA PARTICIPATION DANS ET POUR LA RÉALISATION DE L'ESPACE PUBLIC : ÉTAT DE L'ART

Pour aborder le sujet de la place de l'enfant et du jeu dans la réalisation de l'espace public contemporain et en saisir les contours, il convient de définir ces termes et retracer les bases épistémologiques qui les caractérisent. Plusieurs disciplines sont alors concernées par ce travail, à savoir : l'urbanisme, l'architecture, la sociologie, l'anthropologie, la pédo-psychologie. Plus précisément, l'état de l'art se structure en trois parties.

La première partie aborde le thème de la relation d'usage entre l'enfant et l'espace public urbain (1). L'évolution historique du rapport de l'enfant à la ville, puis l'évolution de l'usage de la ville au cours de son enfance sont abordées pour comprendre les bienfaits de cette relation pour le développement cognitif, social et physique de l'enfant. Ensuite, l'usage par le plaisir et par la qualité récréative du jeu – apprécié en tant que fondement de la pratique urbaine de l'enfant – est abordé. Cette première partie permet de dégager l'importance de l'usage récréatif des espaces urbains pour le bon développement de l'enfant.

Puis, notre attention se porte en direction de la ville (2). La ville est structurée par des pleins et des vides. C'est sur ces derniers ainsi que sur la notion d'espace public que se base ce travail. Comment définit-on l'espace public ? De quelle manière se conçoit-il, par qui, avec qui et pour qui ? La notion *d'espace public*, socle de la réflexion, est développée ; tout comme celle *d'espace public ludique*. Concernant ce deuxième point, l'histoire de l'inscription dans la ville des places de jeux est traitée, ainsi que le thème des villes jouables.

Finalement, la troisième partie de l'état de l'art et des connaissances du point de vue conceptuel développées jusqu'ici expose la fabrique de cet espace public, et plus précisément la fabrique collective et participative de ce dernier (3). Les postures concernant la légitimité ou non de la participation de l'enfant sont exposés, puis les principales théories sur la participation sont abordées, ainsi que les différentes typologies de participation. Cela permet de se figurer l'importance de ces processus ainsi que l'insertion de l'enfant en leur sein.

1 L'ENFANT ET LA VILLE : RELATIONS D'USAGE

Dans le cadre de ce travail, nous entendons par le terme « enfant » un individu en moyenne entre 4 et 12 ans. Cette définition peut varier en fonction des caractéristiques de l'enfant et de ses capacités physiques et cognitives, mais cela englobe de façon générale les enfants se situant dans les premiers et deuxièmes cycles primaires de l'école obligatoire. En effet, de 0 à 4 ans le terme serait celui de petite enfance, et au-delà de 12 ans, il est possible de parler de l'adolescence.

1.1 Histoire de la relation enfant – ville : vers des enfants d'intérieur ?

L'enfant dans les villes au XVIII^{ème} siècle est omniprésent, il « *habite la ville, il vit au milieu des adultes [et] participe à la vie économique* » selon l'historienne Ariette Farge (1979).

Toutefois, cette place a profondément et rapidement changé, dans un lien commun avec les changements structuraux qu'ont subi les villes :

« Dans le passé, l'enfant appartenait tout naturellement à l'espace urbain, avec ou sans ses parents. Dans un monde de petits métiers et de petites aventures, il était une figure familière de la rue. Pas de rues sans enfants de tous âges et de toutes conditions. Ensuite, un long mouvement de privatisation l'a retiré peu à peu de l'espace urbain (...) Cette ville où les enfants vivaient et circulaient, nous l'avons perdue... Ce qui l'a remplacée n'est pas une autre ville, c'est la non-ville, l'anti-ville, la ville intégralement privatisée » (Ariès, 1979 :49)

L'enfant faisait ainsi partie de la vie de la ville, de la vie de la rue. En effet, au XVIII^{ème} siècle, l'enfant vivait dans la rue, sur les places. Il assistait à tous les événements. Les enfants occupaient le monde urbain au même titre que les adultes (Legué, 2016). Cela ne veut pas pour autant signifier que le monde urbain était conceptualisé par et pour l'enfant. Il en était juste un utilisateur libre et commun. Les enfants se déplaçaient à pied de manière libre et autonome dans la cité (Ward & Golzen, 1978).

Toutefois, au XIX^{ème} siècle, les choses évoluent, et avec l'arrivée en ville d'une population davantage bourgeoise, « *on va demander aux enfants de s'installer dans les logements. On va moins les autoriser à pénétrer dans la ville et à jouer dans la ville* » (Legué, 2016).

En effet, la ville fonctionnaliste va à la fois séparer les fonctions (Da Cunha, 2015), mais également l'enfant de son terrain de jeu initial : la rue. Il va donc se voir interdire la ville, et la rue qui était pourtant son espace de vie. C'est un agent perturbateur urbain qui va prendre la place de l'enfant et investir la rue : la voiture. La ville va se transformer petit à petit et donner de plus en plus de place à la voiture, et ce au détriment du piéton et donc de l'enfant (ibid.). Legué (2015) déplore une ville désormais pratiquement stérile pour l'enfant et pour ses cheminements, « *une ville rigoureuse, où les enfants n'ont pas le droit de circuler* ».

Depuis la moitié du 20^{ème} siècle, la ville est pensée et organisée selon des schémas plus stricts (Blinkert, 2004). Ce nouvel ordre est perceptible à la fois dans la construction et l'architecture même de la ville dit différenciée, dans laquelle les espaces se trouvent assignés par thèmes – affaires, jeux, commerces, culture, etc. Cet ordre est également perceptible dans les normes et les lois régissant la pratique des espaces publics. En effet, comme présenté dans la suite de ce travail (partie 2.2.1), l'enfant va se voir cantonner dans des espaces spécifiques et prévus exclusivement pour lui. Son terrain de vi(II)e se voit ainsi fortement réduit.

Pour de nombreux auteurs, les bienfaits de la pratique des espaces extérieurs sont aujourd'hui déterminants (Meire, 2007 ; Valentin, 2004 ; Veitch, 2006). Cela a des effets positifs à de nombreux égards tels que sur la santé, l'équilibre émotionnel des enfants, ou encore sur son développement cognitif et social (Tsoukala, 1995 ; Veitch, 2006 ; Ramadier & Depeau, 2010). Toutefois, l'évolution de la place de l'enfant dans l'espace urbain et sa relation à ce dernier se sont transformées de sorte que l'enfant a perdu son autonomie et sa présence autrefois « *naturelle* » dans l'espace public s'est vue réduite. On entend par naturelle l'omniprésence autonome décrite par Ariès (1979) et Farge (1979) en ouverture de chapitre. Cela est notamment dû à l'éloignement des espaces définis de jeux des lieux d'habitation, la baisse de fréquentation générale des espaces publics de proximité, ainsi que la perte d'autonomie. En effet, selon Legendre (2011 : 32), « *les activités des enfants sont de plus en plus encadrées et s'inscrivent dans des agendas quotidiens et hebdomadaires très contraignants qui les conduisent à fréquenter un "archipel d'espaces" non connectés entre eux nécessitant l'accompagnement des parents* ». En effet, les parents n'ont souvent pas/plus confiance en l'espace public, et ne laissent

pas leurs enfants le pratiquer de manière autonome. L'accès à l'espace public se voit réduit au profit de l'utilisation d'espaces privés, ou structurés permettant la surveillance par les parents (Francis & Lorenzo, 2002).

D'ailleurs, une institutionnalisation de la relation parents-enfants est observable à partir des années 1960. Les enfants sont déposés devant l'école – que les parents ont choisi – en voiture, puis récupérés dans ces mêmes voitures, déposés dans leur lieu de loisir, où ils sont encadrés par des professionnels. Ainsi, « *pour de plus en plus d'enfants, l'appréhension de l'espace semble se faire avant tout derrière les vitres d'une voiture ou d'un bus* » ou sous la constante surveillance de tuteurs (Monnet & Boukala, 2018 : 8). De fait, la vie même de l'enfant est institutionnalisée, bornée et organisée. C'est en cela que le collectif d'architectes italiens *Palomar* parle de « *non-autonomie ordinaire* » (Groupe Palomar, 2009).

Plusieurs études menées dans différents pays (Australie, Pays-Bas, États-Unis) démontrent que de manière générale, les espaces extérieurs de jeux voient leur utilisation diminuer depuis quelque temps (Spencer & Wolley, 2000 ; Karsten & Van Vliet, 2006). En Suisse par exemple, une étude menée par la fondation Pro Juventute², démontre que les enfants passent en moyenne 29 minutes en extérieur quotidiennement, contre quatre heures dans les années 1970³. A cet effet, Karsten & Van Vliet (2006), géographes urbains spécialistes de la géographie de l'enfant, en viennent à définir une nouvelle catégorie d'enfant, celle des enfants d'intérieur. Cette nouvelle typologie découle en grande partie, comme exposé ci-dessus, d'une nouvelle représentation de l'espace public par les parents. Ce dernier n'est pas perçu comme un endroit sécurisé, les dangers pouvant être d'ordre physique (route, accident), mais également social (racket, agression) (Meire, 2007 ; Legendre 2010). D'autres facteurs tels que ceux liés à l'évolution de la technologie entrent également en ligne de compte de l'évolution de la typologie de l'enfant d'intérieur. En effet, ces nouveaux modes de sociabilités que l'on qualifie de « fortes » permettent aux enfants de communiquer entre eux, tout en restant cloîtrés chez eux (Wridt, 2004).

Cette typologie d'enfant d'intérieur est également à lier aux théories de l'urbanisme de la santé. Le terme de santé est à comprendre non pas comme l'absence de maladie, mais comme un état de bien-être physique, psychique et social (Weil, 2010). L'enjeu est ainsi pour les urbanistes,

² La fondation ProJuventute est une fondation suisse privée travaillant en faveur de l'enfant et de la jeunesse. Dans le cadre de ce travail, les domaines de recherche de la fondation liés aux espaces de jeux, aux places de jeux ainsi qu'au développement de l'enfant sont étudiés.

³ <https://pj.projuventute.ch/Espace-de-jeu-et-culture-ludiq.3823.0.html?L=1>

les architectes et les paysagistes de penser et de concevoir des espaces propices à la réalisation d'activités physiques, invitant l'utilisateur – adulte ou enfant – à sortir de chez lui (Barton & Tsourou, 2004).

Toutefois, cette nouvelle typologie n'est pas constatée ni soutenue par tous les auteurs. En effet, Legendre (2011) témoigne dans son étude portant sur la réalisation d'une typologie des lieux de jeux extérieurs, que tous les enfants interrogés connaissent et utilisent fréquemment des espaces extérieurs, qu'ils soient publics ou privés. Cette étude évoque également l'importance des parcs publics, comme espaces de rencontre, de socialisation, de jeu libre et d'apprentissage accessibles de manière relativement autonome pour les enfants des quartiers attenants.

Toutefois, la présence des enfants en ville de même que leur rapport à l'espace public n'est-elle pas à nouveau en mutation ? En effet, les villes attirent de plus en plus les familles, qui s'installent dans les centres et ne cherchent plus à vivre en périphérie (Rérat, 2016). Le déclin des villes suisses, observable depuis les années 70, semble donc s'inverser. Les familles reviennent en ville, les enfants reviennent en ville, et avec eux la nécessité de créer des espaces publics accueillants et de qualité. En effet, « *les jeunes ne sont pas seulement dans la ville mais de la ville, leur vie ayant été façonnée par les dynamiques urbaines* » (Skelton et Gough, 2013 : 1).

Cela pose l'équation entre l'accueil massif de ces populations en milieu urbain d'une part et la ville qualifiée, aménagée pour tous, capable d'accueillir des fonctions récréatives notamment pour l'enfant de l'autre.

Ainsi, la relation entre l'espace public et l'enfant, de par sa pluralité d'usages et de relations, de par l'évolution de son autonomie ou encore l'acquisition de compétences, est primordial pour le bon développement physique et psychique de l'enfant. Il convient donc de penser pleinement cette place, et de lui redonner l'importance qui doit être la sienne.

1.2 Le jeu

1.2.1 L'importance du jeu pour l'enfant

De prime abord, le jeu représente un aspect essentiel et fondateur de la vie de l'enfant, de son développement et de son rapport au monde.

Thierry Paquot expose – lors d’une conférence donnée à la Maison des Sciences de l’Homme Alpes – l’intérêt que de nombreux philosophes, spécialistes, psychologues ont porté au jeu, et sa dimension éducationnelle :

« Pestalozzi, Fröbel, Montessori, Steiner, Decroly, Célestine Freinet, Patrick Geddes toute une nébuleuse de gens absolument remarquables qui ont très bien compris ce petit personnage humain qu’était l’enfant, et qui se mettaient à son service. Tous ces théoriciens vont mettre en avant, comme seule discipline constitutive d’un éventuel enseignement éducationnel des enfants : le jeu. C’est le jeu, c’est par le jeu que l’enfant grandit » (Paquot, 2016).

Les psychologues Jean Piaget ou Françoise Dolto ont consacré leur carrière à comprendre les processus d’apprentissage chez l’enfant, de son plus jeune âge à son adolescence, en définissant des stades de développement. Cette vision de l’apprentissage par palier n’est toutefois plus complètement partagée. En effet, l’enfant apprend en continu, et chaque enfant apprend à sa manière et à son rythme (Paquot, 2015). Pourtant dans cette diversité de façon d’apprendre, certains invariables persistent, dont notamment le jeu. En effet, pour Piaget l’enfant se construit et construit son monde, la perception de celui-ci, en le pratiquant, en éprouvant ses sens dans des environnements : c’est en sautant, en touchant, en découvrant, en imaginant, que l’enfant grandit et apprend. De plus, le jeu se place comme un fondement d’apprentissages pluriels de la relation de l’enfant au monde : sociale, sémiotique, corporel, imaginaire, etc. (Périno, 2014). En outre, c’est le jeu qui traduit la pratique de l’espace de l’enfant. C’est par lui que l’enfant à la fois se distrait, mais également apprend par l’expérience éprouvée. Il prend connaissance de son corps, de lui-même, ainsi que du monde, de l’espace et de l’environnement qui l’entoure. Ainsi, *« l’enfant découvre le monde par le jeu »* (Brossard-Lottigier, 2015a : 65).

Le jeu semble donc relever du domaine pédagogique. L’enfant a à apprendre du jeu, et apprend par lui, c’est une dimension éducative à part entière. C’est également par ce biais que l’enfant pratique et découvre son territoire urbain. Il convient alors de se demander également de quelle façon le jeu se manifeste-t-il au sein de cet espace urbain ? Ce même jeu ne pourrait-il pas également « éduquer la ville » au sens de la dynamique relationnelle des utilisateurs à leurs espaces de vie pour aider à entrer en compréhension avec leurs environnements et aider notamment la façon de la penser et de la construire ? Intégrer une composante ludique à

l'espace public ne peut-il pas représenter une nouvelle manière de faire tout comme une nouvelle façon d'usiter l'espace ?

1.2.2 La dimension ludique et récréative, l'activité récréative dans l'espace public

Les enfants tendent à s'appropriier l'espace, à l'occuper, à créer des « *phénomènes d'atmosphérisation* » festifs, ludiques (Breviglieri, 2014 :111 ; Tellenbach, 1983). C'est une des manières dont ils disposent pour découvrir l'espace, mais également se découvrir eux-mêmes, de s'affirmer en tant qu'individus ; et cela fait vivre l'espace du commun, autrement dit l'espace public.

Les phénomènes de jeux permettent également de tisser des liens avec l'espace public : tous deux permettent l'ouverture d'une multitude de possibles en termes d'appropriation et d'usages multiples (Breviglieri, 2014). Toutefois, et ce paradoxalement, ce même espace tend également à limiter l'enfant. C'est la présence d'autrui, de règles communes, qui réalisent ce que Paul Ricoeur appelle la « *tristesse du fini* » (1988). L'enfant doit se restreindre afin de s'accorder aux normes de la société et ne peut pas suivre toutes ses envies. Il fait l'apprentissage d'urbanité et de civilité dans l'espace du commun. C'est en cela que la pratique de l'urbain pour l'enfant est formatrice et nécessaire selon Thierry Paquot (*ibid.*, 2016). En effet, la rencontre et l'interaction avec autrui, dont notamment des enfants d'âges divers, lui permettent de grandir, de se former « *car le mimétisme joue dans la formation, le plus petit, il imite le plus grand. Et le plus grand du coup, il se responsabilise par rapport au plus jeune. Et du coup cette classe composite, est à l'image de la société. C'est-à-dire dans la diversité. Et donc permet à chacun de se positionner, de se situer* » (Paquot, 2016)

Ainsi, l'usage de l'espace public via le jeu, ainsi que sa pluralité d'utilisateurs et son caractère intergénérationnel, permet à l'enfant de construire les bases de ses rapports sociaux, de ses interactions, de son aisance corporelle et de son rapport au spatial.

De plus, l'enchevêtrement de ces actes participatifs à la vie urbaine, à la fois joyeux et de réfrènements permettent à l'enfant de prendre pleinement part à ce que Breviglieri (2014) nomme le « *vouloir vivre ensemble* ». Ainsi, l'enfant apprend, via ses expériences avec le domaine public à partager celui-ci.

Qui plus est, l'approche de l'espace et la vision de ce dernier se fait également fortement par le jeu. De manière intuitive et relativement immédiate, l'enfant perçoit la potentialité récréative de l'espace. En effet, « *son inclinaison ludique particulièrement extensible (...) n'a aucun mal à faire que la rue s'étende sous ses yeux à la manière d'un espace de potentialités diverses et de grandes variations phénoménales où se dresse un horizon infini de jeux variés* » (Breviglieri, 2015 : 2).

L'enfant perçoit l'espace d'une manière différente de celle des adultes, et un même objet, une même place, une même végétation, va être perçue et usitée de façon diverse. De cette façon l'espace prend vie et s'anime, son aspect ludique est révélé.

Toutefois, il semble que, bien que l'enfant puisse rendre n'importe quel espace ludique, ce que l'urbanisme doit « *à l'enfant, afin qu'il puisse s'exprimer dans un monde qui cherche à l'élever, c'est d'abord de le faire jouer* » (Breviglieri, 2015 : 7). Ce point a trait au droit fondamental et simple, dont disposent les enfants de jouer. D'un point de vue éthique, il en va de la responsabilité collective des sociétés de donner à ce droit les conditions d'advenir (Francis et Lorenzo, 2002). Ces conditions sont suscitées par les dispositifs matériels présents en milieu urbain pour y développer une activité dite récréative. On entend par activité récréative, la somme des mouvements – tels que courir, sauter, se cacher, grimper etc. – des interactions sociales – discussions, jeux de rôle, mimétisme, etc. – ayant un fondement ludique.

Ainsi, il convient de se pencher sur la traduction non plus uniquement sur le développement de l'enfant, ou de l'ambiance de la ville, mais également sur les pratiques de conception de cette dernière. En quoi incorporer du jeu dans les espaces de la ville peut révéler les qualités d'appropriation des espaces pour les enfants ? Et de manière davantage holistique, cela pose la question de la responsabilité des professionnels de l'aménagement dans ce déploiement de possibles.

1.2.3 Liberté et temporalité du jeu : appropriation de l'espace

Martouzet (2013b), explore la notion de l'liberté dans le rapport affectif à la ville. Dans son article, l'auteur ne cherche pas à en donner une définition, « *au contraire, nous envisageons la notion de liberté comme très extensive et si la liberté peut apparaitre, pour certains, comme une quête*

philosophique, elle n'est pour d'autres qu'un ressenti plus ou moins exprimable, sous l'expression assez floue de "sentiment de liberté" » (Martouzet, 2013b : 71).

Dans ce même article, l'auteur esquisse un lien entre la liberté et la temporalité, acquise d'un point de vue spatial, mais également du point de vue des interactions de la vie des utilisateurs. Ainsi, la liberté est décrite comme l'autonomie acquise par une personne avec les années, avec son rapport à elle-même, aux autres et à l'espace. Ainsi, selon l'auteur, la connaissance d'un espace, de son potentiel d'usage, des codes d'interaction, découlent notamment du degré de liberté dont l'enfant a bénéficié, du degré de liberté que l'espace permet.

Pour Martouzet (2013b), ces moments, ces temporalités de liberté et d'apprentissage sont primordiaux. Il donne ainsi une importance toute particulière aux expériences premières dans le rapport aux espaces, *« déterminants car initiant un processus, ce sont des moments intenses de cristallisation de ce rapport » (Martouzet, 2013b : 71).* Cela renforce encore davantage l'attention qui doit être portée aux espaces, à leurs formes et leur conception. En effet, les moments forts, forgent les espaces comme ils forgent les enfants, dans un dualisme constant. En effet, *« le souvenir (...) reste vivace longtemps après et l'habiter des individus adultes en découle en grande partie » (ibid. : 71).*

La ville devient ainsi le lieu des premières fois émancipatrices, des instants de découvertes et de construction de soi qui vont créer chez l'enfant, chez l'individu, une relation spéciale avec les lieux de l'action. *« Ces moments peuvent être, chez l'enfant, la première fois qu'il va ou revient de l'école seul ou avec ses copains mais en tout cas sans adulte représentant une autorité » (Martouzet, 2007 : 191).* Les premières fois urbaines sont alors également des moments d'indépendance, où les enfants se sentent responsables de leur propres actes et décisions, apprennent à être autonomes. Ce sont des moments importants aux yeux des enfants eux-mêmes, bien plus d'ailleurs que pour les adultes, pour qui ces mêmes moments semblent anodins et banals. Ainsi, se sentir autonome *« conduit à la valorisation affective du moment de liberté et, par ricochet, du lieu de ce moment » (Martouzet, 2013b : 73).* Laisser dans la ville, au sein de son espace public, le long de ses trottoirs, dans ses parcs, de possibilités d'appropriation permet donc à l'enfant de créer un lien avec cet espace. Il incombe ainsi au politique et aux urbanistes de créer les conditions matérielles de cette appartenance. La ville accompagne ainsi l'enfant dans son développement personnel et arbore le rôle de terrain d'autonomisation et d'indépendance de son jeune âge jusqu'à l'âge adulte.

La temporalité du rapport émotionnel et affectif à la ville réside donc également dans l'idée du souvenir. En effet, le lien avec les espaces, les lieux, les villes est fortement connecté avec notre histoire, notre vécu. Ainsi, ce sont également les souvenirs qui forment notre rapport émotionnel à la ville (Martouzet, 2007 ; Audas et Martouzet, 2008).

Ainsi,

« Ces souvenirs, non neutres, marquants pour certains, très marqués affectivement, positivement ou négativement, sont attachés à un lieu, une ville, parfois simplement à un nom de ville, tant il importe peu que cette ville soit contenant d'objets ou contenant de personnes et le souvenir du lieu est fort même si le lieu lui-même n'a pas joué de rôle spécifique dans l'événement si ce n'est d'en être le décor. Pour d'autres, événement et lieu sont indissociables dans le souvenir comme ils l'ont été dans les faits : le lieu n'a alors pas été seulement décor mais aussi actant » (Martouzet, 2007 :184).

Le jeu alimente donc une expérience liée intimement à l'espace lui-même.

La liberté dans l'utilisation de l'espace, réside également dans l'éloignement aux parents, dans la possibilité de se cacher, de se soustraire à leur regard⁴.

En effet, dans l'espace public, le parent représente la figure d'autorité, comme les autres utilisateurs exposés ci-dessus, mais également celle de l'inquiétude. Toutefois, de cet élan protecteur du parent, du responsable, peut s'émaner également une bienveillance, celle-là même qui laisse ouverte la porte des potentialités de l'espace (Breviglieri, 2015). Tout en mettant en place des codes allant du *permis* à *l'interdit* ou du *sale* au *propre*, le tuteur laisse également une brèche, dans laquelle l'enfant s'engouffre et utilise l'espace d'une façon qui s'éloigne de celle convenue par ce référent, par l'urbaniste ou l'architecte, d'une façon extravagante, libre, inventée et intime. De par cette liberté, l'enfant révèle la malléabilité de la ville.

« On doit entendre cette évasion comme un mouvement ascensionnel, l'enfant se sent pousser des ailes, il se dégage d'une pesanteur que l'inquiétude toute verticale du parent n'avait fait qu'accroître. Il s'engouffre alors brusquement dans une couche atmosphérique différente » (ibid. : 3). De cette façon, dans cette exploration nouvelle et autonome, l'enfant ouvre un champ de possibles.

⁴ <https://www.projuventute.ch/Espace-de-jeu-et-culture-ludiq.3823.0.html?&L=1>

Cette idée de pouvoir se cacher, s'échapper de la vigilance parentale, est en passe de s'implanter dans les nouvelles conceptions d'espace de jeux, comme ceci sera présenté dans la partie sur l'historique des places de jeux (2.2.1).

Finalement, la liberté doit également être perceptible dans la ville elle-même, dans la conception des espaces, pour ainsi permettre comme exposé antérieurement, des potentiels ludiques et d'appropriation.

Ainsi, comme Colette Pétonnet (1982) l'explique,

« l'espace où les [êtres humains] vivent ne doit pas, ne peut pas, être absolument rationnel. Il faut qu'irrationnellement il conserve des recoins, des éléments imprévus – car il n'y a de libre utilisation qu'imprévisible – sinon il est disciplinaire. Une rationalité architecturale qui supprime les cheminements et la complexité de l'ombre, qui fait disparaître du dehors toute intimité et tout secret, non seulement enferme les individus chez eux, mais participe, au-delà de la rationalité administrative, à l'édification d'un espace disciplinaire où chacun est le surveillant de l'autre » (Pétonnet, 1982 :174).

Ainsi, en témoignent Périno (2014) ou Brossard-Lottigier (2014a), cette liberté de l'espace doit passer par l'acceptation de l'enfant, du jeu et de ses désordres, car « *dans la ville trop bien vissée (...) un peu de désordre fera du bien* » Brossard-Lottigier (2014a : 79).

De plus, un espace trop lisse, trop "adulte", ne permettrait pas un bon développement de l'enfant (Paquot, 2015). En effet, c'est en faisant l'expérience physique et mentale des choses que l'enfant grandit, « *et donc si la ville est orthogonale, géométrique, imposée, canalisée... et bien il est vraisemblable que l'enfant va faire très peu d'expériences, et va très peu découvrir cette ville et découvrir son corps* » (Paquot, 2016). Il est donc de la responsabilité des professionnels de l'aménagement et des politiques de considérer et d'intégrer les enfants en tant qu'utilisateurs à part entière, afin d'assurer à la fois leur bon développement, mais également celui de la ville. L'espace public apprend énormément à l'enfant qui le pratique, mais si comme par un échange, le domaine public avait également à apprendre de l'enfant, à permettre une plus grande flexibilité, une plus grande manifestation et réalisation de possibles ?

2 LA VILLE ET L'ENFANT : QUEL URBANISME ?

Ce travail s'inscrit pleinement dans une logique de créer des espaces publics de qualité pour l'enfant, pour lesquels les urbanistes, les architectes et les politiciens ont un important rôle à jouer. Il s'agit en effet de penser la place de l'enfant comme citoyen à part entière mais également de penser des espaces permettant une appropriation et une jouabilité. Ainsi, quel est l'urbanisme qui sous-tend cette création ? Quel type réalisation, de construction de l'espace est le plus adéquat ?

2.1 L'espace public

L'espace public étant au centre de ce travail, en donner une définition semble essentiel. Celui-ci se présente et se décrit de plusieurs façons selon les approches.

Sa définition est en perpétuelle évolution. En effet, la terminologie d'espace public étant fondamentalement pluridisciplinaire et englobant des dimensions multiples telles que sociales, économiques, physiques, politiques, etc., elle est contextualisée et réactualisée par nombres d'auteurs (Zepf, 1999).

Thierry Paquot, dans son ouvrage éponyme, présente l'espace public en le distinguant des espaces publics. En effet, le premier décrit « *non seulement le lieu du débat politique, de la confrontation des opinions privées que la publicité s'efforce de rendre publiques, mais aussi une pratique démocratique, une forme de communication, de circulation des divers points de vue* » (Paquot, 2009a : 3). Selon Paquot, cette définition se rapproche de celle donnée par Annah Arendt, orientée politiquement, qui décrit l'espace public comme une sphère permettant l'expression et la légitimation du politique tout en étant son fondement (ibid.) Ainsi, il s'agit d'un terme politique, philosophique, qui pourrait également porter la terminologie de sphère publique. Cette définition rejoint celle proposée par Habermas en 1962, texte fondateur des théories sur la sphère publique, au sein duquel le philosophe présente une étude historico-sociologique de la sphère publique bourgeoise, de ses fondements et de son évolution (Habermas, 1962).

Les espaces publics quant à eux, entrent dans la sphère des urbanistes, des architectes ou des paysagistes, ils représentent l'une des incarnations matérielles de la sphère publique décrite précédemment. Les espaces publics sont le lieu de la cité, ce sont des espaces de civilité et

d'urbanité, arborant une fonction urbaine d'intérêt collectif (Zepf, 1999). L'espace public l'épine dorsale de la cité, composée de rues, de places, de parcs sur lesquels les usages, les fonctions et les formes s'adosent (Bassand & Joye, 2001). Ils définissent ainsi les « *endroits accessibles au(x) public(s), arpentés par les habitants, qu'ils résident ou non à proximité. Ce sont des rues et des places, des parvis et des boulevards, des jardins et des parcs, des plages et des sentiers forestiers, campagnards ou montagnoux, bref, le réseau viaire et ses à-côtés qui permettent le libre mouvement de chacun, dans le double respect de l'accessibilité et de la gratuité* » (Paquot, 2009a : 3). Ce sont fondamentalement les espaces de la rencontre, de la communication avec l'altérité ; avec « *des gens, qui s'y croisent, s'évitent, se frottent, se saluent, conversent, font connaissance, se quittent, s'ignorent, se heurtent, s'agressent, etc.* » (ibid. : 8). Ainsi, des espaces supports, mais également créateurs de ces interactions, ce sont des espaces que l'auteur qualifie de publics, mais également de libres ; d'espaces urbains en somme (ibid.). C'est cette définition que nous retiendrons pour ce travail.

Ces deux notions sont toutefois semblables sur de nombreux aspects tels que « *l'idée du partage, de la liaison, de la relation, de l'échange, de la circulation* », mais ne doivent néanmoins – comme exprimé plus haut – pas être amalgamés hâtivement et leurs contrastes doivent être connus (ibid. : 4). Ces derniers reposent également sur des notions géographiques qui les distinguent. À savoir que l'espace public n'est pas géographiquement situé ou délimité, il se présente davantage comme une notion, à l'inverse des espaces publics qui se réfèrent à des espaces connus, des rues, des places.

L'espace, les espaces public(s) peuvent ainsi être abordé de façon plurielle, comme figure de l'agora, comme lieu de rencontre, de flux, de mobilité, de liaisons, de communication, de création, comme espace politique, participatif, commun, privé, public, etc.

Toujours comme nous l'informe Paquot (ibid : 92),

« l'essentiel ne réside aucunement dans le statut juridique de ce territoire pratiqué par un ensemble d'individus isolés ou en groupe à un moment donné, mais par cette activité elle-même qui fait "collectif " et confère à cet endroit une dimension sociale et publique. »

Cependant, l'aspect collectif de l'espace, sa caractéristique d'accessibilité pour ses usagers est-elle tangible et réelle pour les enfants autant que pour les adultes ? Un espace de qualité pour les adultes l'est-il également pour les enfants ?

2.1.1 Attractivité et qualité des espaces publics

Afin qu'un espace public urbain soit de qualité, Gehl donne quatre caractéristiques essentielles à savoir l'animation, la sécurité, la durabilité et la santé. Ces critères permettent de déboucher sur ce que l'auteur appelle la dimension humaine de l'espace public ; un espace fait à l'échelle humaine, à hauteur de regard. Ces différentes caractéristiques sont interconnectées : plus les gens occupent l'espace et s'y déplacent de manière libre, plus il sera animé. En outre, plus il est occupé, plus il s'en dégagera un sentiment de sûreté, lui-même renforcé par la structure même de l'espace et sa marchabilité. Une ville des proches répond également aux critères écologiques et environnementaux par des déplacements doux aisés, ce qui entrainera encore davantage d'animation et de sécurité de par le nombre d'utilisateurs. En somme, une ville idéale et saine tourne autour de la dimension humaine de l'espace (Gehl, 2012).

En outre, la conception des espaces publics influence les pratiques autant que les pratiques influencent la conception de ceux-ci (ibid.).

Gehl (2012) a ainsi créé une grille d'analyse des espaces publics en fonction de douze qualités dont ces derniers devraient disposer, selon trois catégories principales, leur qualité de protection, de confort et d'attrait (figure 1).













La protection	LA PROTECTION CONTRE LES ACCIDENTS ET LA CIRCULATION – SENTIMENT DE SÉCURITÉ <ul style="list-style-type: none"> protection des piétons élimination de la peur liée à la circulation 	LA PROTECTION CONTRE LES CRIMES ET LA VIOLENCE – SE SENTIR EN SÛRETÉ <ul style="list-style-type: none"> domaine public animé regard sur la rue fonctions chevauchantes jour et nuit éclairage adéquat 	LA PROTECTION CONTRE LES EXPÉRIENCES SENSORIELLES DÉSAGRÉABLES <ul style="list-style-type: none"> vent pluie / neige froid / chaleur pollution bruit, poussière, lumière aveuglante 	
	Le confort	LES OPPORTUNITÉS POUR MARCHER <ul style="list-style-type: none"> espace pour marcher aucun obstacle surfaces adéquates accessibilité adaptée à tous façades intéressantes 	LES OPPORTUNITÉS POUR RESTER DEBOUT <ul style="list-style-type: none"> effet de bord / espaces intéressants pour rester debout supports 	LES OPPORTUNITÉS POUR S'ASSEOIR <ul style="list-style-type: none"> espaces pour s'asseoir tirer profit des avantages : vue, soleil, gens places adéquates pour s'asseoir bancs pour se reposer 
		LES OPPORTUNITÉS POUR REGARDER <ul style="list-style-type: none"> distance de regard raisonnable champ de vision non obstruée vues intéressantes éclairage (la nuit) 	LES OPPORTUNITÉS POUR PARLER ET ÉCOUTER <ul style="list-style-type: none"> niveau de bruit bas mobilier urbain qui facilite la communication 	LES OPPORTUNITÉS POUR JOUER ET FAIRE DE L'EXERCICE <ul style="list-style-type: none"> invitations à la créativité, à l'activité physique, à l'exercice et au jeu jour et nuit en été et en hiver 
Le plaisir		L'ÉCHELLE <ul style="list-style-type: none"> les bâtiments et les espaces sont conçus à l'échelle humaine 	LES OPPORTUNITÉS POUR PROFITER DES ASPECTS POSITIFS DU CLIMAT <ul style="list-style-type: none"> soleil / ombre chaleur / fraîcheur brise 	LES EXPÉRIENCES SENSORIELLES POSITIVES <ul style="list-style-type: none"> design intéressant et souci du détail matériaux de qualité belles vues arbre, cours d'eau, végétation 

Figure 1 Tableau des qualités de l'espace public. Source : Gehl, 2012 : 251

Il s'agit selon l'auteur de créer des espaces publics disposant de ces qualités d'usage. Toutefois, ces qualités de séjour dans l'espace sont-elles identiques pour les enfants ? Il semble que si l'on se penche sur les énoncés, les caractéristiques telles que la sécurité à l'égard des voitures, la marchabilité, la visibilité, le jeu, les ambiances font échos à un espace de qualité également pour les enfants. La grille de Gehl semble donc répondre et intégrer également les besoins des enfants.

Toutefois, lorsque est énoncé le fait qu'un espace à échelle humaine est un espace à hauteur de regard, de quelle hauteur parle-t-on ? La grille des qualités de séjours des espaces de Gehl est une grille pour le piéton, et il nous semble que les critères sont identiques pour l'ensemble de ces derniers. Il convient cependant de prendre en compte la pluralité d'utilisateurs qui composent le terme de piéton : les adultes, les enfants, les femmes, les personnes à mobilité réduite, les personnes âgées, etc. C'est ainsi dans la traduction spatiale et matérielle de la grille qu'il convient pour les professionnels de l'aménagement de veiller à l'intégration inclusive de la pluralité des utilisateurs.

En addition et en référence au sujet développé précédemment, le thème de la liberté dans l'espace public peut également être mis en parallèle à celui de la qualité de ce même espace.

Ainsi, Breviglieri (2015), témoigne de la corrélation inverse entre le développement des villes actuelles, selon une sorte de carcan international basé sur des critères conventionnels et quelque peu dénuée de toute contextualité - tels que des espaces multifonctionnels, un bon réseau de transport public, des espaces verts – et la qualité des espaces publics. Cela ferait effectivement perdre à la ville son potentiel de liberté, cela réduirait son champ des possibles. Pour l’auteur, la liberté d’usage, mais également de conception urbanistique, est gage de la qualité de l’espace public ; il ne s’agit ainsi pas de mettre directement en place les qualités prédéfinies, mais de les adapter à l’environnement urbain sensible et singulier de chaque ville, tout comme à sa pluralité d’habitants.

2.2 La dimension ludique et récréative

L’espace public peut ainsi physiquement être représenté par des rues, des places, des parcs ; éléments porteurs de la vie publique, des interactions humaines, ainsi que de qualité de séjour et d’usage – du moins dans l’idéal. Au sein de ces éléments physiques se situent les espaces de jeux dédiés spécifiquement aux enfants. Comme exposé en ouverture de ce travail, l’enfant s’est vu quelque peu relégué dans ces espaces spécifiquement réservés pour ces activités ludiques, conçus pour la plupart par des adultes-professionnels, dans le but notamment d’offrir des espaces sécurisés pour rassurer les adultes-parents.

Il convient donc de réaliser un bref historique du développement de ces espaces de jeux, afin de comprendre leur insertion historique dans le milieu et le tissu urbain.

2.2.1 Historique des espaces de jeux

Les premiers espaces spécifiquement voués aux jeux pour les enfants ont vu le jour en Angleterre et en Allemagne au XIX^{ème} siècle (Gauzin-Müller, 2015a ; Gauzin-Müller, 2015b ; Monnet & Boukala, 2018 ; Paquot 2019). Le médecin allemand Bernhard Christoph Faust évoque comme raisons de leur mise en place les bienfaits des jeux en plein air, de la danse, du jardinage ou de la course à pied. Il prône une architecture adaptée aux jeunes enfants, qui permette d’améliorer la santé publique et de la qualité de l’habitat. Ces *Kinderspielplatz* se localisent notamment dans les cités jardins allemandes (Gauzin-Müller, 2015b).

Au début du XX^{ème} siècle, l'émigration allemande aux États-Unis emmène avec elle ces idées de Kinderspielplatz, de PlayGround, qui sont transposées afin d'apporter une solution aux jeunes des quartiers difficiles (Paquot, 2019). De ce fait, sont mises en place environ 700 aires de jeux dans le pays afin de « *canaliser l'énergie des enfants des classes ouvrières qui traînaient dans les rues des villes de plus en plus densément peuplées* » (Gauzin-Müller 2015a : 100). Ces espaces sont ainsi politiques, et servent de canalisateur et de biais afin d'intégrer dans le comportement des plus jeunes les règles du vivre ensemble. C'est ainsi en quelque sorte un espace de contrôle où « *le mobilier à disposition propose/impose des manières de jouer* » (Monnet & Boukala, 2018 : 11).

Par la suite, en 1930, le paysagiste Carl Theodor Sørensen initie la pratique des *Junk Play Ground* (Paquot, 2019). Celle-ci émane des observations d'enfants jouant dans un terrain vague à Copenhague. Les déchets présents dans ce dernier semblaient plus attractifs et source de jeu que les toboggans et autres aménagements des places de jeux. En 1943, s'ouvre le premier Junk Play Ground à Copenhague, aménagé et géré selon l'idée qu'une aire de jeux trop bien organisée n'invite pas les enfants à s'amuser, elle n'invite pas à la rêverie et l'imagination. Ce type d'espace souhaite au contraire que se mette en place « *une atmosphère libre et tolérante, qui laisse plus de place à la spontanéité* » (Gauzin-Müller 2015a : 101).



Image 1 Junk Playgroup, Notting Hill, 1960. Tonucci, 2019



Image 2 Junk Playgroup, Notting Hill, 1960. Tonucci, 2019



Image 3 Junk Playgroup, Notting Hill, 1960. Tonucci, 2019

L'idée de ce type d'aménagement s'exporte, et Londres accueille en 1948 son premier *Adventure Playground*, réalisé par l'architecte Lady Allen. Les bases de l'espace sont ici des gravats, des débris et des ruines de terrains bombardés (images 1,2 et 3) (ibid.).

A l'heure actuelle, il existe environ 400 de ces terrains en Allemagne, et un millier en Europe. Toutefois, les territoires ne sont pas égaux, la France ne dispose par exemple pratiquement d'aucun de ces terrains d'aventure ; et ce pour des raisons de sécurité, ainsi que d'un État et des assureurs méfiants. Pour Gauzin-Müller (2015a : 99), l'histoire des espaces de jeux « reflète celle de l'industrialisation, de la rapide urbanisation... et parfois le désir de contrôler les ébats des jeunes pour mieux maîtriser les futurs actes des adultes ».

Les places de jeux types actuelles, mises en place à partir des années 1970, composées d'un toboggan, d'une balançoire et clôturées sont passablement discréditées par nombres de chercheurs. L'aspect standardisé de ces espaces est fortement et couramment critiqué. En effet, les espaces de jeux sont devenus – généralement, il existe des contre-exemples – stériles, homogènes, nettement moins challengeant, sécuritaires, ordinaires, surveillés, peu compliqué et onéreux à la fabrication et l'entretien (Francis & Lorenzo, 2002, Paquot 2015 ; Monnet & Boukala 2018, Tonucci, 2019). En témoigne la description réalisée par Gauzin-Müller (2015a) des aires de jeux françaises typiques :

« A l'entrée, une affiche détaille le règlement et les horaires. Le portillon poussé, le sempiternel panneau nous met en garde : "pelouse interdite". (...) Exagération du danger, culture du contrôle du risque et manque de confiance dans les capacités de l'enfant. "Ne patauge pas dans la boue, tu vas te salir !" "Ne t'approche pas du ruisseau, tu vas te noyer !" "Ne grimpe pas aux arbres, tu vas tomber !" Que d'interdits (...) Ces environnements qui n'offrent aucun challenge n'ont aucune chance de concurrencer les jeux-vidéos virtuels, bien plus captivants. Les aménagements devraient au contraire favoriser une approche ludique, libre et spontanée, assez excitant pour attirer les enfants en dehors des murs. » (Gauzin-Müller, 2019 : 109)

Tonucci (2019 :47), en arrive aux mêmes conclusions, et met en exergue le fait que l'enfant et ses jeux d'enfant, ne semblent paradoxalement pas à leur place dans cet espace qui leur est pourtant initialement dédié : « les équipements sont pensés pour des activités répétitives, banales

telles que se balancer, glisser, tourner, si bien que l'enfant ressemble davantage à un hamster qu'à un explorateur, un aventurier ou un inventeur. Ce sont des jouets conçus pour des jeux spécifiques qui doivent être utilisés selon des règles pensées par les adultes. ».

En outre, un profil type d'utilisateur-enfant ne peut être établi. Ainsi, « *les attentes et les pratiques [des] enfants en matière de jeux extérieurs ne sont pas homogènes, mais au contraire variés, [ainsi] les possibilités offertes par l'environnement urbain doivent l'être également* » (Legendre, 2011 : 45). Toutefois, les jeux proposés dans les places de jeux sont généralement relativement communs et normalisés, réduisant et encadrant fortement le champ des possibles en termes d'usage ludique. Breviglieri (2015 : 9), en vient même à dire que les aires de jeux évacuent « *les possibilités d'irruption du jeu qui, précisément, ont le pouvoir de déborder le script inscrit dans la fonction et de déjouer la prédictibilité de l'utilisation raisonnable, en mobilisant le monde alentour de manière inattendue, provocatrice et insouciance.* » Ainsi, les places de jeux bloqueraient justement ce pour quoi elles sont initialement conçues : le jeu. Cela résulte naturellement pour l'enfant dans une perte au niveau de ses possibilités ludiques mais également une perte de connexion avec le monde en dehors de cet espace de jeux, avec l'espace public qui l'entoure. De par leur étroitesse d'éventualités et leur forme cadrée, elles prêtertent l'enfant, mais possiblement également l'insertion de ces espaces dans la trame urbaine environnante.

De plus, l'attention est trop souvent portée sur l'aspect sécuritaire et non pas la qualité d'usage de ces espaces. En effet, « *pour des raisons d'assurances et de responsabilités, les aires de jeux sont appréhendées aujourd'hui comme des espaces où les dangers encourus par les enfants et par les concepteurs doivent être minimisés. Dès lors, le potentiel jouable de ces espaces s'amenuise au profit d'une lecture du danger comme un enjeu de sécurité* » (Monnet & Boukala, 2018 : 14). Toutefois, cette réduction du danger est-elle dirigée prioritairement en faveur de l'enfant, ou l'est-elle tout autant pour l'adulte ? En effet, « *au lieu d'être un champ d'expérience corporelle incitatif, lieu d'invention de nouveaux usages comme de nouvelles relations à autrui, elle est d'abord conçue pour faciliter la surveillance parentale et renforcer les probabilités d'utilisation raisonnable du domaine public* » (Breviglieri, 2015 : 9). Pour l'auteur, les villes se cachent trop souvent derrière des valeurs liées au respect des normes sécuritaires comme gage de qualité. La recherche de qualité urbaine et de qualité d'usage ne peut se réduire à cela. De plus, les parents peuvent être tentés d'être séduits par ce critère sécuritaire, sans aller eux non

plus, chercher davantage. Pour Périno (2014 : 99), « *le lieu du jeu est celui du plus grand malentendu que je connaisse : où les adultes projettent sur les enfants et leurs jouets, des interprétations qu'ils transforment en explications (...)* Et que dites-vous de ce jeu où les enfants font semblant de jouer ? ». Au demeurant, la question peut se poser : la place de jeux est-elle le lieu des enfants ou celui des parents rassurés ?

Attention, il ne s'agit pas ici de dire que les places de jeux doivent complètement être éradiquées des villes et qu'elles ne sont pas appréciées par les enfants et les adultes. Il s'agit de défendre l'idée qu'elles ne peuvent être la seule réponse. De plus, nombreuses sont les villes qui repensent la forme et la fonction de leurs aires de jeux. En témoignent les mots de Brossard-Lottigier (2015a : 79), lorsqu'elle dit « *les paysagistes et les architectes sont aujourd'hui nombreux qui proposent aux élus un simple nivellement, de la terre, des arbres, un peu d'eau, l'usage des déblais d'un chantier voisin, un talus pour glisser, des morceaux de bois boulonnés et suspendus pour se balancer, un territoire redonné aux enfants* ». Ces espaces restent dédiés pour les enfants, mais leur forme et les usages ne sont pas prédéfinis, et laissent ainsi aux enfants une ouverture de possibles, et permettent également une meilleure insertion paysagère ainsi qu'une perméabilité avec le tissu alentour plus importante.

Ainsi, la question se pose, de dépasser la dichotomie espace de jeux et espace public, en peut-être même d'imaginer une autre manière, une nouvelle manière, de créer et de se représenter ce dernier. On peut également se demander si le jeu peut entrer en résonance avec le concept de projet urbain et renforcer l'implémentation de ses concepts, tels que ceux de modularité, de travail sur l'existant, d'insertion dans la trame urbaine, de qualité ?

2.2.2 Au-delà des places de jeux typiques : une nouvelle façon de percevoir l'espace de jeu de la ville et en ville

Est exposé dans cette partie du travail, un échantillon de nouvelles formes de jeux, qui intègrent les critiques des espaces de jeux typiques : focalisation sur la réduction du danger, standardisation et uniformisation des aménagements, des matériaux et des règles et la perte

de l'aspect ludique pourtant fonction initiale de ces espaces. Il s'agit de présenter des nouvelles manières de faire, de concevoir, de jouer et d'interagir avec l'espace.

2.2.2.1 On aménage la cour ! – OLGa⁵

Ce projet local réalisé à Yverdon, au Collège de Fontenay est particulièrement intéressant dans son design de processus.

Le principe est celui de repenser la cour d'une école, actuellement figurée uniquement par une étendue d'asphalte, en intégrant pleinement les écoliers dans le processus (image 4).



Image 4 La cour avant. Source : Atelier OLGa

Ainsi, deux phases ont été réalisées. La première sous la forme d'un diagnostic des usages par les enfants eux-mêmes. La moitié des élèves avaient à disposition des craies, des appareils photos et des carnets, et devaient mettre en lumière et localiser leurs différentes pratiques dans la cour (images 5 et 6).



Image 5 Diagnostic photo et discussion. Source : Atelier OLGa



Image 6 Mise en lumière de la pratique du bronzage dans la cour. Source : Atelier OLGa

⁵ <https://atelier-olga.ch/On-amenage-la-cour>

Dans un même temps la seconde partie des élèves imaginait et réalisait une maquette de leur cour idéale (image 7).

Ainsi, avec cette récolte de données, grâce à ses savoirs d'usage, un cahier des charges a émergé, réunissant les qualités de l'espace selon les enfants. Le projet a ensuite été confié à un architecte pour le début de la deuxième phase. Celle-ci est encore en réalisation à l'heure actuelle, et les enfants y prennent également une part active. Une portion de l'espace leur est en effet réservé, dans lequel ils seront amené à imaginer puis construire d'eux-mêmes des aménagements en bois.



Image 7 Réalisation d'une maquette alliant usages actuels et usages souhaités pour former une cour idéale. Source : Atelier OLGa

Ce projet présente ainsi une mise en œuvre nouvelle du ludique pour et par les enfants.

2.2.2.2 Lisieux, la République en résidence – OLGa⁶

Dans ce deuxième exemple, le projet est celui de créer une rue vivante. Sous la forme d'une résidence de plusieurs mois durant l'année 2017, le collectif a réalisé plusieurs aménagements sur la place centrale de Lisieux, en France. Partant du constat que cette place ne servait la plus grande partie de la semaine qu'un seul usage peu réjouissant, celui d'un parking, et accueillait

⁶ <https://republiqueenresidence.wordpress.com/>

un marché le dimanche, le projet a été celui d'y redonner vie et de permuter l'espace des voitures pour qu'il devienne celui des citoyens (image 8).



Image 8 Réalisation de fresques sur la surface du parking par les habitants de tous âges. Source : Atelier OLGa

Des aménagements mobiles, des fresques artistiques, la persistance du marché, une reconnectivité avec le tissu (dont une école) et les usages alentours ont permis de réinsuffler à la fois des usages, des ambiances et de la présence sur la place. L'activation de ce lieu lui a permis de revêtir la fonction de lieu de rencontre entre les citoyens de la ville. Cela a également permis de faire ressortir le potentiel de la place, première étape d'une revalorisation plus importante et pérenne.

Ce projet permet ainsi de relier les principes d'une ville par le jeu avec ceux du projet urbain, en mettant en marche un processus participatif avec l'enfant mais également une pluralité d'acteurs et d'utilisateurs locaux, permettant ainsi de créer du lien et dialogue social et intergénérationnel.

Alice Chénais témoigne de l'importance de la présence des enfants dans l'espace (image 9), comme révélateur d'une ambiance et des qualités de ce dernier, mais également comme une sorte d'attracteur pour les autres usagers :

« Du coup forcément si tu as des enfants qui viennent jouer ou des adultes qui viennent jouer, tu vas avoir différents publics qui se rencontrent. Là on a fait une rue ludique, du coup tu as les personnes âgées des maisons de retraite aux alentours qui pouvaient venir se poser. Ça met en confiance, ça transforme

l'espace public par le fait que tu crées un espace pour y jouer. » (MOE1, 7 février 2020)



Image 9 Les enfants comme acteurs et activateurs de l'espace public. Source : Atelier OLGa

2.2.2.3 L'île aux volcans – Castor et Pollux⁷

C'est dans l'arrondissement de Rosemont à Montréal, qu'a vu le jour en 2018 l'île aux volcans. C'est une place publique dédiée en premier lieu au jeu libre, comme en témoigne la signalétique à l'entrée, qui propose des idées de jeu, et non pas des règles ou des directives (image 10).

⁷ <https://www.castoretpollux.co/portfolio/lile-aux-volcans/>



Image 10 Rocher présentant les principes du jeu libre, sans règles prédéfinies. Source : Castor et Pollux

La conception du parc a été réalisée pour et avec les enfants en plusieurs temps. En effet, ces derniers ont participé aux phases réflexives quant à ce que serait l'aire de jeu, en proposant leurs idées et réflexions lors de rencontres citoyennes. Ils ont ensuite également mis la main à la pâte lors d'ateliers de co-construction de différents aménagements (images 11 et 12).



Image 11 Plantation collective. Source : Castor et Pollux



Image 12 Co-construction des aménagements du parc avec les enfants. Source : Castor et Pollux



Image 13 Matériaux naturels et modulables habitent le parc. Source : Castor et Pollux



Image 14 Dénivelés et espaces libres pour le jeu des enfants. Source : Castor et Pollux

L'espace de jeu se présente selon l'imaginaire d'un archipel volcanique, et joue donc beaucoup sur des formes topographiques plurielles. Les matériaux sont tous naturels (bois, rochers, herbe, terre, ...), et permettent aux enfants de développer leurs imaginaires, de toucher, de sentir (image 13). De plus, ce sont des éléments modulables, que l'enfant peut déplacer et s'approprier, et qui permettent à l'espace public de ne pas se figer, et ainsi d'activer une pluralité d'usages à différents utilisateurs (image 14).

L'espace dévoué à ce projet a été repris à la voiture, afin de le rendre aux habitants et aux usagers du quartier.

Cet exemple présente ainsi des réponses possibles aux critiques concernant les places de jeux. De plus, elle répond pleinement aux idées de Legendre (2011), Breviglieri (2015), Brossard-Lottigier (2015a) et Tonucci (2019) selon lesquels c'est en touchant et en expérimentant le monde que l'enfant apprend. En effet, les principes de co-conception lui apporte des savoirs nouveaux, tout en le liant affectivement à l'espace (Martouzet, 2007 ; Audas et Martouzet, 2008).

2.2.2.1 Aire de jeu Belleville et La Vague des Remparts – BASE

Réalisée en 2008, c'est la première place de jeu créée par l'agence BASE (image 15). Le concept clé de cette aire de jeu réside sur la prise de risque. Là où les places de jeux ordinaires tentent de le réduire au maximum, l'agence BASE en fait le centre de cet aménagement car « *la prise de risque est un parti à prendre, c'est un formidable moteur pour l'apprentissage enfantin, et un paysage de bois peut en être le modus operandi.* »⁸ (BASE, 2008). Cette approche de l'air de jeu

⁸ <https://www.baseland.fr/projets/paris-aire-de-jeu-belleville/>

concorde avec les volontés des riverains, consultés lors d'ateliers pédagogiques organisés par la mairie.



Image 15 Vue aérienne de l'aire de jeux. Source : BASE

Selon l'agence, ce processus a été très enrichissant et profitable, afin de délivrer un espace public de qualité, basé sur une approche nouvelle et innovante, mais également qui corresponde aux attentes des citoyens, enfants et parents. C'est d'ailleurs durant ces ateliers que la notion de risque a émergé



Image 16 La Vague et son insertion dans le parc et le quartier.
Source : BASE

Cette impressionnante aire de jeu en bois, de 1000 m², se situe à Lyon au sein du parc Blandan⁹ (image 16). Elle a été réalisée en 2018 et fait partie intégrante de la stratégie de la ville de requalifier cet espace urbain sous utilisé avant cela. Cet aménagement se présente donc en figure d'attracteur territorial et d'activateur de l'espace. Tout

⁹ <https://www.baseland.fr/projets/lyon-vague-des-remparts/>

comme l'aire de jeu de Belleville, l'agence BASE a également misé sur le risque pour cet aménagement. De plus, cet espace s'adossant au contexte historique du lieu et mimant des fortifications, il offre également une variété de formes : passages secrets, cachettes, cheminements, changements topographiques et autres ; pour une variété d'usages (image 17). Cet aménagement a donc des fonctions plurielles, il est à la fois un liant et un attracteur de l'espace public, mais il est également très formateur pour les enfants, qui peuvent apprendre, se mouvoir, se défier eux-mêmes et explorer cet aménagement paysager ludique.

Les aires de jeux de Lyon et de Paris permettent aux enfants de tester leurs limites, à se connaître, à maîtriser le risque (image 18) (Pêcheur, 2015). Ils apprennent également aux parents à leur faire confiance et à lâcher prise. L'enfant, le jeu et l'apprentissage sont le cœur de ces aménagements, et non pas la sécurité. Il est libre de jouer comme il l'entend, et non pas comme le condamnait Périno (2014), de suivre les règles inadéquates imposées par les adultes.



Image 17 Une pluralité de matériaux composent l'aire de jeux afin d'offrir aux enfants une multitude d'expériences libres. Source : BASE



Image 18 Les enfants testent leurs limites et expérimentent en grim pant, courant, réfléchissant, s'entraidant, montant, descendant, etc. Source : BASE

2.2.1 Le jeu comme outil de transformation de l'espace

Au vu des exemples et des théories présentées, le jeu est le moyen de prédilection de l'enfant en ce qui concerne son rapport à l'espace. Il s'agit donc de voir en terme urbanistique, dans quelle mesure il peut également être un levier de transformation de l'espace.

L'atelier OLGa¹⁰ s'intéresse fortement à la place du ludique et du récréatif dans l'espace, mais également la façon dont ces derniers peuvent devenir des outils de la fabrique urbaine. Ainsi, le jeu peut être compris de deux manière différentes du point de vue de la transformation de l'espace. Soit comme une fin en soi, c'est-à-dire via la réalisation d'un espace qui y est destiné (place de jeux, rue ludique, terrain d'aventure). Soit comme un moyen, un outil, via les processus de participation, notamment de co-conception. En créant l'espace avec ses mains et ses idées, l'enfant s'amuse. Cette idée rejoint celle exposée précédemment dans ce document et soutenue par de nombreux auteurs (Legendre, 2011 ; Breviglieri 2015 ; Brossard-Lottigier 2015a ; Tonucci, 2019). La transformation de l'espace public se réalise ainsi grâce à des actions jouables. Cela permet également de mettre en œuvre rapidement des idées, des souhaits, et ce de manière éphémère ou non en réalisant des aménagements légers. Il s'agit ainsi d'habiller l'espace avec du jeu, par le jeu.

¹⁰ <https://atelier-olga.ch/>

L'atelier OLGa tient à supplanter « *l'apparente candeur* » que peut évoquer le jeu, pour lui donner une réelle force dans la planification urbaine (Chénais, 2018). En effet, « *à travers des actions concrètes, le jeu fait naître un débat sur des enjeux de société en laissant de côté les intérêts individuels et les tensions cristallisées* » (ibid.). Le jeu, comme l'urbanisme de projet permet de replacer l'espace public au centre. De plus, il permet de relier au sein de ce même espace, des usagers intergénérationnels, leurs idées et actions, mais il permet également que ces dernières prennent vie dans une temporalité, une forme nouvelle, plus expérimentale et libérée, en sommes avec plus de jeu.

Pour l'agence BASE également, le jeu dans son aspect ludique est un outil permettant de façonner l'espace, et la façon dont ce dernier est perçu par l'ensemble des utilisateurs. En effet, « *parmi les nombreuses actions urbaines qu'on peut engager pour valoriser un quartier : la dimension ludique et enfantine, comme le sport, est en vérité un formidable potentiel de développement urbain, car elle agit directement et du jour au lendemain sur l'image et la projection que les habitants se font de leur propre quartier*¹¹ ». (BASE, 2013)

Ainsi, le jeu devient un outil à part entière de la réalisation de l'espace urbain. En outre, il le questionne, tout comme il questionne la ville dans son modèle actuel ainsi que le métier d'urbaniste.

Dans ce même raisonnement Brossard-Lottigier (2015b), témoigne d'un renversement nécessaire de la place à la fois du jeu et de l'enfant en ville comme suit :

« L'avenir appartient aux villes qui sauront offrir le meilleur de leur territoire à façonner, déformer, transformer d'année en année par ses enfants, leurs jeux et leurs rires, qui laisseront (...) ouverte la possibilité de ce jeu. »

Le jeu étant à la fois un outil de la transformation de l'espace public, une traduction des concepts de projet urbain et également un moyen d'intégrer différentes typologies d'usagers dans les espaces de la cité, sa prise au sérieux ainsi que sa mise en œuvre revêtent une réelle signification.

¹¹ BASE – la vague <https://www.baseland.fr/projets/lyon-vague-des-remparts/>

2.2.2 La ville jouable, la ville récréative

La ville jouable, telle est le titre d'un cycle de conférence mis en place depuis 2018 par l'association ProJuventute¹². S'y rassemblent professionnels de l'urbanisme, architectes, sociologues et autres, afin de témoigner de l'importance des espaces de jeu et du jeu lui-même pour une ville et pour ses habitants, toutes générations confondues.

Lors de la conférence de 2018, la ville jouable a été décrite par Dr. Darijana Hahn, comme étant « *possible là où il y a des espaces de jeu, c'est-à-dire de la tolérance et de la décontraction dans les têtes, avec beaucoup de temps libre disponible pour le jeu* » (Hahn, 2018). Ainsi, la ville jouable se réfère à la fois à des concepts urbanistiques, mais également à un état d'esprit.

Elle renvoie ainsi à une sorte de nécessité du jeu, et notamment de la culture du jeu. Cette dernière devrait être davantage ancrée à la fois dans les projets urbains, mais également dans les mentalités. Il s'agit de repenser la façon de construire et de percevoir la ville, en ne mettant plus ni l'enfant ni le jeu en dernier dans l'échelle d'importance. Le jeu est ainsi un « *outil de participation à la conception de la culture urbaine* » (ProJuventute, 2020).

La ville récréative est également le nom de livre éponyme dirigé par Thierry Paquot (2015). Les préceptes de cette ville idéale, rêvée, inexistante en l'état actuellement, sont analogues à la ville jouable. La terminologie diffère, mais les idées subsistent. Ainsi, partant du constat premier que l'enfant est un citoyen à part entière, mais qu'il a des besoins autres, il est nécessaire de le penser dans les projets. De l'y intégrer tel un usager comme un autre ainsi que comme acteur, et de l'écouter.

Paquot (2015 : 148) prend l'exemple de l'ubiquité des panneaux d'interdiction dans l'espace public et dans les aires de jeux, et souhaite que la ville récréative « *favorise les panneaux d'autorisation* ». La ville récréative est donc permissive, c'est une ville des possibles.

2.2.2.1 Une ville jouable : une ville en réseau

Il s'agit de penser la ville dans son ensemble, et non pas uniquement les espaces de places de jeux. Il s'agit de ne pas reléguer les enfants dans des espaces réservés, fermés et généralement

¹² <https://www.projuventute.ch/Conference-du-jeu-2020.3911.0.html?&l=1>
https://flowpage.de/publication/pro_juventute_festival_du_jeu/

très peu reliés au reste du quartier. Il s'agit de « *résister à la tentation des espaces de jeux clés en main, imaginés par des grands enfants, volés aux enfants, par les fabricants d'une ville industrialisée privée de racines* » (Brossard-Lottigier, 2015a : 75). Et au contraire, il tient à composer une ville tolérante et généreuse, qui aurait « *des trésors d'espaces à offrir aux enfants de construire par leurs jeux.* » (Ibid. : 77). Une ville au sein de laquelle les espaces sont reliés par une trame jouable, en opposition avec la ville fonctionnaliste actuelle (Da Cunha, 2015). Le projet urbain (cf chapitre 3.4), cherche à créer des continuités d'espaces publics, à rendre la ville poreuse, perméable et marchable. La ville jouable s'en remet à des principes identiques, en y ajoutant un filtre ludique. Car effectivement, le constat primordial, et exposé ici par Breviglieri est celui que

« d'un côté la démultiplication d'aires de jeux sécurisées semble consacrer une division spatiale qui n'autorise l'enfant à jouer que dans ces seuls territoires délimités. Cette division impose une rupture de continuité entre les régions ludiques qui animent quotidiennement son existence et l'espace public de la rue. Ce dernier tend alors irrémédiablement à perdre ses propriétés d'espace potentiel et transitionnel, lieu majeur d'apprentissage où l'enfant expérimente le dehors de l'habitation et, d'une certaine façon, s'entraîne à grandir. »
(Breviglieri, 2015 : 8).

Ainsi, il s'agit de dépasser cette idée des espaces dédiés et de réaliser une réelle trame d'espace public reliés. Il convient de rendre caduque le schéma réalisé par Germanos en 1995, qui semble pourtant toujours relativement d'actualité (Figure 2).

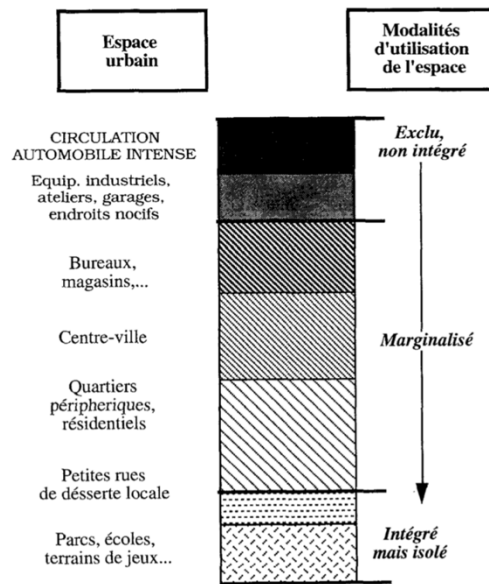


Figure 2 ntégration spatio-culturelle de l'enfant dans l'espace urbain. Source : Germanos, 1995 : 56

Ce dernier stipule que l'enfant entretient des modalités d'usages différentes en fonction des typologies urbaines. Ainsi, il se retrouve exclu des espaces réservés à la voiture, des magasins, marginalisé au centre-ville et intégré mais isolé dans les espaces tels que les places de jeux, les parcs, espaces qui lui sont dédiés. Par conséquent, réintégrer l'enfant dans l'espace peut passer par l'intégration du jeu et de la continuité de celui-ci entre les différents espaces publics. Comme le témoigne Paquot (2015) concernant l'insertion urbaine des espaces de jeux, le fait que l'on parle d'aires de jeu, fait fortement référence aux conceptions fonctionnalistes de la ville, comme il y a des aires de parking, ou de repos. Les choses sont isolées et pensées en silos, et non comme un tout, comme une continuité urbaine logique, comme l'est pour la ville jouable.

2.2.2.2 Ville multigénérationnelle

L'ouvrage *La ville des enfants*, de Francesco Tonucci s'ouvre avec la réflexion selon laquelle « *il n'y a pas que pour les enfants que la ville est un enfer* », elle l'est en effet selon l'auteur tout autant pour les personnes âgées (Tonucci, 2019 : 19). Le concept de ville jouable est un concept intégrateur, qui place certes l'enfant comme pilier, mais qui cherche avant tout à repenser la ville pour le piéton et pour la pluralité d'usagers qui la composent.

L'enfant joue en quelque sorte le rôle d'utilisateur de référence. L'idée est qu'une ville à l'échelle de l'enfant est une ville pour tous (Paquot 2015 ; Monnet et Boukala, 2018 ; Tonucci, 2019). En effet, « *la « ville des enfants » ou la « ville récréative » est devenu le symbole d'une ville où il fait*

bon vivre, une ville où une meilleure qualité de vie semble avoir été retrouvée. Cette manière de voir la ville considère que la variable « enfant » est primordiale pour connaître l'état de santé d'une ville : sans enfants dans ses rues, elle se porte mal ; emplies d'enfants, son état de santé est excellent » (Monnet et Boukala, 2018 : 10). Ainsi, une ville par le récréative n'est donc pas uniquement une ville pour les enfants. Par exemple, les villes 8-80¹³ avancent le même constat : une ville qui exprime des qualités pour un usager de 8 ans et pour un usager de 80 ans, arbore ces mêmes qualités pour l'ensemble des usagers.

De plus, l'usage ludique des aménagements n'est pas réservé aux enfants. Premièrement, des exemples tel que le projet Shadowing¹⁴ de Chmko et Rosier, pour lequel l'utilisateur est invité à jouer avec sa propre ombre projetée au sol par un candélabre connecté, s'avère plus utilisé par des adultes que des enfants (image 19). Probablement car il nécessite l'usage de la rue la nuit, mais cela révèle également le potentiel ludique de l'espace pour une autre catégorie d'utilisateur : les adultes.

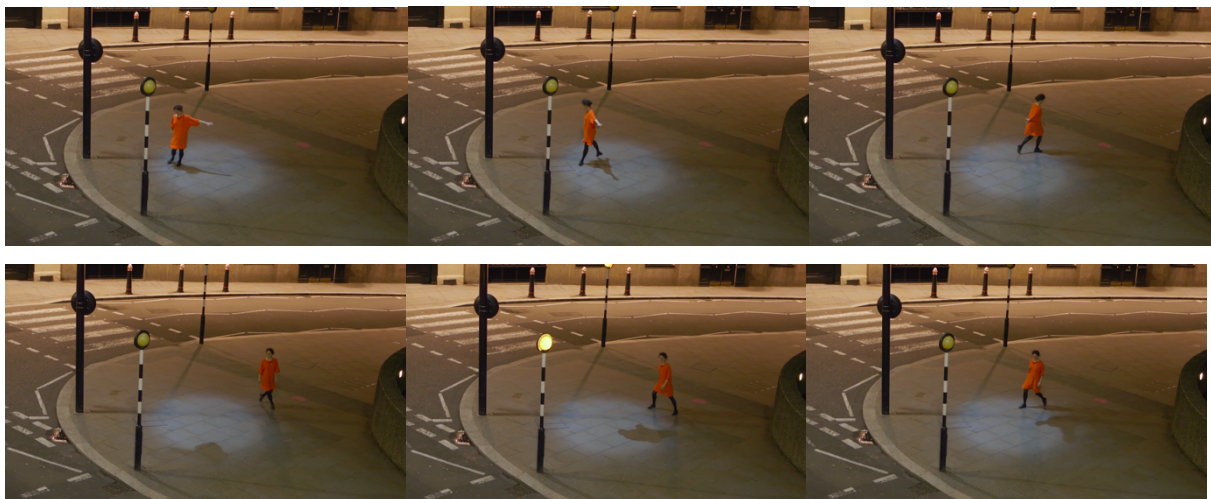


Image 19 L'utilisateur est invité à jouer avec sa propre ombre au milieu de l'espace public. Source : Chmko et Rosier

Les balançoires musicales de Montréal¹⁵, représentent également une activation de l'espace jouant sur la forme interactive, et qui est utilisée par l'ensemble des usagers de l'espace public (images 20). Cet aménagement a été imaginé par le studio d'art *Daily tous les jours*, qui réalise des expériences collectives dans l'espace public, en invitant les citoyens à prendre pleinement

¹³ <https://www.880cities.org/>

¹⁴ <https://www.playablecity.com/projects/shadowing/>

¹⁵ <https://www.dailytouslesjours.com/fr/projets/balancoires-musicales>

part à leur environnement urbain et à son activation, et ce en grande partie par des aménagements ludiques.



Image 20 Les enfants ne sont pas de loin pas les seuls utilisateurs de cet aménagement. Source : Daily tous les jours

Ces projets sont davantage techniques, ce qui ne représente pas une opposition à la ville ludique, qui propose des activations différentes de l'espace pour toucher la pluralité des usagers qui la compose.

Ainsi, cette ville récréative, jouable, replace l'espace public et le piéton en son centre – le piéton pouvant être un enfant, un adulte, une personne âgée ou une personne à mobilité réduite. Il s'agit de redonner de l'importance à l'espace et recréer du lien et de la participation entre l'utilisateur et son espace. Il s'agit de suivre les leçons concernant la qualité urbaine de Gehl (2012 : 173), qui stipulent que « toute politique urbaine digne de ce nom devrait mettre l'accent sur l'amélioration de l'espace utilisé par les citoyens au quotidien, en y intégrant des opportunités de jeu et de mouvements pour les enfants, les personnes âgées et les adeptes de l'exercice ».

2.2.3 Le jeu de la ville

Afin de clore cette partie attrayant au récréatif et au jeu dans l'espace, il semble intéressant de présenter la subtilité de langage mise en exergue par Brossard-Lottigier (2015a) à propos du terme *jeu*. En effet, celui présente deux définitions distinctes, mais visant une finalité commune. Le jeu comme la pratique ludique de l'espace par les enfants – ou d'autres typologies d'utilisateurs

–, et le jeu comme étant un espace libre entre deux pièces d'une mécanique, un desserrement, une ouverture, une respiration.

Et ces deux principes du même mot sont liés, l'un entraînant l'autre. Ainsi, bien que cela paraisse anodin, une conception semble essentielle « *dans l'aménagement d'une ville pour les enfants, mais c'est déjà beaucoup : permettre. [Laisser émerger les] conditions de possibilité.* » (Brossard-Lottigier 2015b). La liberté, le jeu comme visée spatiale, l'ouverture de possibles. Pour que le jeu de l'espace induise le jeu dans l'espace.

Ainsi, il s'agit de laisser être les conditions d'apparaître du jeu, qui ne sont pas nécessairement déterministes et « *liées à l'organisation géométrique et même sensorielle de l'espace* » (Brossard-Lottigier 2015b), mais également de s'en inspirer.

. Comme en témoigne, Brossard-Lottigier (2015a : 77).

« Remettre du jeu dans les pièces de la ville moderne. Larousse, dictionnaire moderne s'il en est, emprunte à la physique mécanique le dernier sens qu'il donne au mot "jeu" : un intervalle, un excès d'aisance dû à un défaut de serrage entre deux pièces et qui réintroduit de l'imprévisible, un intervalle laissé entre deux pièces, leur permettant de se mouvoir librement. La ville moderne est menacée par ce manque de défauts de serrage, manque de jeu entre toutes les pièces serrées à fond, toutes les zones d'activité, d'habitat, de loisirs et de transports limitées, murées, barricadées, juxtaposées, mais jamais tissées. (...) Il n'y a de mouvements, de vie que s'il y a du jeu entre les éléments assemblés, en relation. Juste ce qu'il faut. S'il y en a trop, comme dans de nombreux grands ensembles, le mouvement n'a pas lieu, perd son sens, son territoire, sa finalité (...). Pour que la ville et ses espaces soient partagés, intergénérationnels, il y avoir du jeu. Voici l'huile de vie de la ville moderne, voici les chemins d'enfance de la ville de demain, ce qui permettront aux enfants de devenir adultes. »

Il s'agit ainsi de ramener du jeu, du ludique et des possibilités d'advenir dans les espaces publics, mais également dans la façon de les penser et de les créer en intégrant une marge de manœuvre.

3 LA « FABRIQUE CITOYENNE » DES ESPACES PUBLICS : LA PLACE DE L'ENFANT

Le projet urbain intègre une pluralité de savoirs et d'acteurs afin de proposer un projet holistique regroupant la pluralité d'enjeux composant la ville contemporaine. Les citoyens, y compris les enfants, font partie de ces acteurs, et leur participation fait pleinement partie des modes d'action de l'urbanisme de projet.

Cette partie du travail présente donc les différents types de participation, ainsi que la participation enfantine. Il est question d'interroger la pertinence de cette dernière ainsi que ses liens avec le jeu. Finalement, un dialogue entre les concepts de jeu et de projet urbain est présenté.

3.1 Le droit à la ville

En ouverture de cette partie sur la participation, la théorie du droit à la ville est présentée, et ce afin d'appréhender la légitimité du jeu ainsi que de la participation de l'enfant par un angle social et inclusif.

Le terme de droit à la ville est introduit en 1968, par le philosophe marxiste Henri Lefebvre dans son livre éponyme. Ce terme cherche à étudier « *les inégalités et les injustices liées aux rapports entre développement capitaliste et développement urbain* » (Busquet, 2013 : 114).

L'idée structurante de Lefebvre est celle de redonner « *un droit à la centralité urbaine renouvelée, un droit à l'appropriation de ses symboles, ses fonctions. C'est ensuite un droit au ludique, (...) à l'imprévu, autrement dit à une vie sociale et une vie quotidienne urbaine libérée (...)* » (ibid. : 116).

Également un droit à la participation, à l'information. Le fait est que « *la ville est donc comprise ici comme une « œuvre collective », ce qui suppose la « possession et la gestion collective de l'espace* » (Lefebvre, 1974). La ville doit ainsi être la ville de tous, pour tous, par tous, une ville à la fois collective et individuelle. Il s'agit donc de repenser la façon de voir et concevoir la ville, mais également les constructions sociales qui la sous-tendent ; « *c'est un droit à la vie urbaine, transformée, renouvelée* » (Lefebvre, 1968 : 35). Le droit à la ville implique ainsi une multitude d'autres droits imbriqués pour former un tout. Cela comprend, notamment et en lien avec ce

présent travail, le droit des âges (celui des enfants comme des personnes âgées) ; le droit également aux loisirs, et de surcroît au jeu (Busquet, 2013).

Il me semble important d'exposer les thèses du droit à la ville aux prémices de cette partie sur la conception de la ville. Le droit à la ville permet en effet de lier les concepts d'usage et ceux de conception l'espace public.

Ainsi, lorsque Lefebvre (1967) expose l'idée que le jeu est un besoin social fondamental, il est possible de la penser pleinement en résonnance avec ce travail et les implications sur la vie urbaine de l'enfant.

Les idées de jeu, de nécessité de « *voir, d'entendre, de toucher, de goûter* » son espace, de le percevoir par les sens et d'en créer un monde ; semblent entrer entièrement dans les idées de Legendre (2011), Breviglieri (2015), Brossard-Lottigier (2015a) et Tonucci (2019), concernant l'importance de l'expérience de l'espace pour les enfants (Lefebvre, 1967 : 29).

L'auteur expose également l'impératif pour les urbanistes de prendre en compte les moments (Lefebvre, 1967). Il serait question de créer des espaces urbains permettant de « *dégager et d'ouvrir l'horizon* », des espaces « *qualifiés, lieux de simultanéité et de rencontres* », répondant ainsi « *à un désir fondamental dont le jeu, (...) les actes corporels, l'activité créatrice, [au besoin] d'imaginaire, d'activités ludiques* » (Lefebvre, 1967 : 29). Il s'agit pleinement de penser une ville (ré)créative, ouverte sur une mosaïque de possibles. Cela fait pleinement échos aux différentes réflexions préalablement exposées dans ce travail.

De plus, le droit à la ville semble toujours d'actualité, sa légitimité semble même renforcée. En effet comme en témoigne Paquot (2009b : 16), « *plus que jamais, il demeure actuel, mais exige d'être plus précis et davantage argumenté. En quarante ans, les mégalo-polis se sont multipliées, les inégalités territoriales accrues, les murs et autres clôtures édifiés sans s'interroger sur l'en-commun, l'auto-mobilisation ne cesse de se généraliser (...)* ». Certes, l'idée primaire de Lefebvre reposait bien davantage sur des convictions politiques marxistes, mais ses idées se transposent encore – malgré un contexte tout autre – à l'urbanisme d'aujourd'hui.

Elles se transposent également pleinement à ce travail, lorsque l'on lit que le droit à la ville lefebvrien « *consiste en un droit à une réelle appropriation des habitants de leur vie quotidienne ainsi qu'à une prise en main, par eux-mêmes, des décisions en matière d'aménagement de leur*

cadre de vie, participant de fait à une vie quotidienne désaliéné » (Busquet, 2013 : 116). Cette considération ouvre ainsi l'importance de la participation citoyenne dans une ville inclusive – par le jeu – afin d'intégrer les enfants dans les réflexions et la conception de sa ville. Le droit à la ville peut également être relié avec les modes d'action du projet urbain, lorsque Lefebvre (1967 : 30) se questionne « *qui pense, qui agit, qui parle encore et pour qui ?* ».

3.2 Participation citoyenne

Afin de réfléchir à la place de l'enfant en son sein, la participation citoyenne est comprise au sens large de sa typologie dans cette partie du travail. Elle comprend ainsi les processus allant de l'information, à la consultation, à la concertation, à l'implication, à la co-conception, à la co-construction jusqu'à l'évaluation.

3.2.1 L'enfant, oublié dans la conception de son espace ?

Avant même de penser à l'intégration de l'enfant dans des modes d'action liés à la participation en tant que telle, il est important de regarder la place de l'enfant dans la conception des espaces. Dans quelle mesure l'enfant-usager est-il intégré dans les projets ?

L'usage de l'espace urbain par les enfants les amènent à le réinventer quotidiennement. Ils vivent cet espace selon leur perception, et

« la ville se joue beaucoup sur le mode imaginaire. Ils se construisent une ville qu'on ne s'imagine absolument pas. De plus, on s'aperçoit qu'ils vivent la ville en mouvements. Les enfants s'autorisent une ville qu'on ne soupçonne pas, ils s'autorisent des mouvements dans la ville qu'on ne soupçonne pas et qu'on ne s'autorise pas en tant qu'adultes ; mais il faut savoir que c'est une amorce pour grandir. Et le problème de la ville actuelle, c'est que l'enfant est peu invité à pouvoir être libre dans cette dernière, parce que la ville n'est pas conçue comme ça. » (Legué, 2016).

Toutefois, pour l'auteure, trop souvent il a été demandé à l'enfant de s'adapter à un univers urbain pensé par des adultes, et trop peu le contraire.

Pascale Legué a mené plusieurs enquêtes dans de nombreuses villes françaises dans le but d'analyser la place de l'enfant, notamment concernant sa situation de piéton (Legué, 2015 ; Legué 2016). Pour elle, il est nécessaire de repenser la ville en se basant sur l'enfant piéton, afin de découler sur une marchabilité qualifiée pour l'ensemble de la population. Cette ambition rejoint ainsi en ce point celle de Gehl, en y apposant l'enfant piéton. De fait, « *la ville n'est pas pensée pour les enfants piétons, et surtout elle n'est pas pensée à leur échelle. Particulièrement à leur échelle de distance.* » (Legué, 2016). La conception urbaine ne se pense ni ne se réalise selon leur conception ni leur perception de l'espace piéton. Pour Legué, l'élaboration de l'espace public ne prend ainsi pas suffisamment en considération l'enfant, et de manière plus générale le piéton.

De nombreux auteurs arrivent sur la conclusion que les enfants sont trop souvent exclus des espaces publics, que ce soient pour des raisons de sécurité invoquées par les parents, à cause des caractéristiques du lieu (présence ou non de nature, espace ouvert), et relayés à des espaces délimités et définis comme étant pour eux (skate parc, place de jeux). Ce fait est paradoxalement adossé à celui qui témoigne que les enfants s'accaparent de manière volontaire et avec intérêt des espaces laissés vacants. Il existe donc une relation pour le moins paradoxale entre les intérêts pouvant être ceux des enfants, et les espaces dans lesquels ces derniers sont relayés (qui plus est, la réalisation de ces espaces reste l'apanage des adultes, et non pas celui du public cible).

Ainsi, les enfants se sont vus peu à peu exclure de l'espace urbain public, puis relayés dans des espaces spécialement conçus pour eux. Cette affirmation est à la fois à voir en termes d'exclusion physique de l'espace public, de la diminution de son usage, mais également dans la conception de ce dernier comme présenté par la suite.

De fait, la ville pour l'enfant doit être imaginée avec une vision qui n'est pas – uniquement – celle de l'individu adulte urbaniste. Doit s'opérer une sorte de transfert, de « mise à la place de » et d'inclusion réelle de l'acteur enfant, afin de créer une ville prenant en compte les perceptions plurielles qui la forment et avec lesquelles elle est arpentée et usitée.

3.2.2 Une participation controversée

Il existe plusieurs auteurs réfutant la place de l'enfant en tant qu'acteur à part entière des processus participatifs. Certains s'y opposent formellement, tandis que d'autres mettent en exergue les risques d'une telle considération.

3.2.2.1 Opposition formelle

Breviglieri (2014), propose une analyse de la position de Hannah Arendt quant à la place de l'enfant dans la participation. Il est essentiel de préciser que les propos de Arendt ont été réalisés dans un contexte particulier, au sortir de la deuxième guerre mondiale. De plus, ses critiques ont un fondement premièrement politique. Elle décrit ainsi davantage l'implication politique des enfants plus que les processus de participation urbaine. Il est toutefois intéressant de prendre connaissance de sa vision de la participation des enfants à la sphère publique voire politique, tout en en la liant aux enjeux de son époque. De plus, il s'agit ici d'une analyse réalisée par un sociologue de l'urbain.

Le premier problème pour Arendt réside dans le fait qu'une telle place accordée à l'enfant le dissocie de son « *état d'enfant et de ses besoins fondamentaux d'abri et de protection vis-à-vis du monde adulte et de la sphère politique* » (Breviglieri, 2014 : 100). Il existe donc des étapes de vie, et celle de l'enfant ne devrait pas entrer en résonance avec le processus participatif. Cela à la fois pour le protéger, mais également pour le bien de la société. En effet, la critique de Arendt est double : les enfants n'ont pas à être intégrés au monde adulte qui n'est pas le leur, et dans l'optique où ils le seraient, leur présence aurait comme effet de le rendre obsolète de sorte que « *les adultes finiront par se dérober de leurs propres responsabilités politiques* » (Breviglieri, 2014 : 100). De plus, la mise sur un pied d'égalité des enfants et des adultes opérerait un nivellement vers le bas de l'entier de la société.

L'exigence capacitaire est souvent retenue pour mettre en avant la non-légitimité de la participation de l'enfant à la sphère publique, et ici la sphère politique. Breviglieri (2014), expose la position d'Arendt, pour qui cette non capacité de l'enfant est liée au fait que sa personnalité n'est pas encore fondamentalement développée, elle n'a pas éclos, et par la même son discours

sous-tendant ses pensées n'est pas encore perceptible – la parole est pour Hannah Arendt le moyen de participation par excellence, « *l'affirmation de la qualité unique de la personne* » (Breviglieri, 2014 : 101). Intégrer l'enfant au sein des débats politiques et publiques avant que celui-ci ait eu le temps de se former, de se créer ses idées et sa personnalité est donc une erreur pour l'auteure. Cela brule les étapes si la participation a lieu avant « *la maturation, le développement et la croissance qui lui sont nécessaires pour affirmer publiquement la nouveauté dont il est porteur, et déployer ainsi une personnalité à travers laquelle lui sera reconnue sa contribution au monde* » (Breviglieri, 2014 : 103). C'est également en cela, que l'adulte possède pour Arendt une figure d'autorité sur l'enfant, relativement à cette « *responsabilité du monde (...)* que l'adulte doit refonder et protéger à la fois » (Breviglieri, 2014 : 103).

Toutefois, tout en mettant en lumière la nécessité de différencier l'adulte de l'enfant ainsi que celle de la verticalité de l'autorité, Hannah Arendt ne souhaite au demeurant pas ériger « *un mur qui isole les enfants de la communauté des adultes* » (Arendt, 1989 : 250).

Les critiques de la politologue s'articulent ainsi autour de la capacité de l'enfant à exprimer ses revendications, à les formuler en mobilisant le vocabulaire des adultes ou des professionnels. Il ne s'agit donc pas de participation active au sens urbanistique. De ce fait, Arendt ne prend également pas en compte et en considération les notions de savoir d'usage enfantin, élément pourtant central dans les notions de participation urbaine. Ses critiques ne doivent ainsi pas être entendues comme un inévitable échec à l'intégration de l'enfant dans les processus de participation, mais comme des mises en garde.

3.2.2.2 Risques de l'intégration de l'enfant comme acteur participant

Il existe également de nombreuses conséquences liées au processus participatif, au protocole mis en place.

Zotian (2014) met en avant l'embarras que peuvent ressentir certains adultes dans des processus de participation avec les enfants. Les adultes peuvent par exemple ressentir une sorte de gêne lorsque les modalités de la participation enfantine et leurs attentes s'écartent trop. Ils sont donc dans l'incapacité d'écouter ce que les enfants pourraient avoir à dire, car ce n'est pas ce qu'ils souhaitent entendre. Ce biais important est donc à connaître. Les professionnels

encadrant les processus de participation doivent être formés afin de pouvoir mettre en place un protocole adéquat.

De plus, l'intégration de l'enfant aux processus participatifs, et sa reconnaissance en tant que citoyen à part entière ne fait pas de l'enfant un adulte en miniature. Il a des besoins spécifiques. Ainsi, les démarches participatives enfantines doivent être adaptées pour lui, sans pour autant que cela ne dégrade celles mises en place pour les adultes. L'erreur serait de demander les mêmes éléments aux enfants et aux adultes. Cela afin de ne pas tomber dans les critiques réalisées Berger & Charles (2014a) qui témoignent dans leur article *Persona non grata*, d'un phénomène « *d'infantilisation* » de la sphère publique. Il s'agit pour les auteurs de prendre garde à ne pas réduire et simplifier les processus participatifs et décisionnels, la participation dans son ensemble, sur le modèle de ce qui peut être mis en place avec les enfants : des ateliers très encadrés, marches, et tant d'autres processus qui selon les auteurs excluent une réelle discussion et une réelle place du langage. C'est justement ce pouvoir des mots qui serait ici perdu en incluant un large spectre de participants : la communication devant être possible entre tous les acteurs, le dialogue serait nivelé vers le bas. Berger et Charles (2014b) omettent ainsi complètement l'éventualité d'une pluralité de méthodologies, de protocoles et d'encadrement différenciés par des professionnels.

3.2.3 Légitimité et bien fondé

Afin de répondre à la critique fondamentale de la théorie arendtienne qui suppose un appauvrissement de la sphère publique en y intégrant la participation de l'enfant, Marc Breviglieri (2014) met en exergue les simplifications et les stéréotypes sur lesquels se basent ladite théorie ainsi que le contexte politique durant lequel ont été produites ces théories. En effet, l'incompatibilité de l'enfant et de la participation pour Arendt découle d'un souhait de protéger les enfants du monde des adultes pour lequel ils ne sont pas prêts. Ainsi, « *ce n'est donc pas ce dont l'enfant est intrinsèquement capable au plan politique qui l'intéresse* » (Breviglieri, 2014 : 107). La focalisation a donc lieu sur le développement de l'enfant vers l'adulte, et non sur l'enfant à proprement parlé, sur son potentiel et tant qu'être par sa différence.

Ainsi, Marc Breviglieri (2014 : 108) offre une perspective alternative qui repose sur l'idée de « *prendre au sérieux les points d'appui et les détours grâce auxquels sa sensibilité et sa réceptivité s'orientent progressivement vers* » un point d'appui à la société. Il s'agirait donc non pas d'attendre de l'enfant qu'il puisse penser selon les mêmes circuits que les adultes, mais de prendre en compte sa propre vision des choses et façon de faire. Il s'agit là d'un renversement de la manière de travailler. Il convient également de prendre en compte l'enfant non pas comme un « petit adulte », mais comme un être à part entière, avec ses propres besoins, envies et perceptions.

Dans son étude ethnographique, Eliasoph (2011), contre également la théorie de Arendt. Elle expose le fait que l'action de prendre part à la sphère publique ne forcerait pas forcément les enfants à faire preuve d'un grand courage. L'auteure souhaite remettre en doute le fait qu'il faut nécessairement à l'enfant un effort important et ardu pour entrer dans un monde d'adulte. En outre, Eliasoph (2011), se pose la question de savoir si cette entrée ne représente pas une continuité fluide, un acte qui ne contrevient pas à leur immaturité enfantine. La considération des enfants comme des acteurs à part entière ne les forcerait donc pas selon elle à un tournant abrupt vers la maturité.

Afin de pallier le potentiel manque d'encadrement adapté aux démarches avec les enfants exposé par Berger & Charles (2014a ; 2014b), il est nécessaire d'intégrer des formations afin de permettre une prise en compte de l'enfant informée et de qualité, ou de faire intervenir des acteurs compétents. En effet, « *aider les adultes à écouter et comprendre les enfants, et leur apprendre à dialoguer avec eux est peut-être la tâche la plus importante* » (Tonucci, 2019 : 139).

Il s'agit ainsi de penser les critères et les modalités de participation à l'espace public, et de prendre en compte les attentes de chacun. Entendre les enfants ne revient donc plus à dépraver les processus, mais à adapter ces derniers en fonction du contexte, afin qu'ils puissent répondre aux attentes du plus d'usagers possible.

3.3 Quelle participation enfantine ?

3.3.1 Historique de la participation des enfants

Dans leur article, Francis et Lorenzo (2002) retracent un bref historique de la participation de l'enfant dans les processus de création urbaine. La participation y est définie comme le processus allant de la création à la planification, y compris la programmation, la conception, la planification, la construction et l'évaluation.

Selon les auteurs, il existe une relation entre le fait que la vie des enfants soit de plus en plus dictée, organisée et structurée par les parents et le fait que les décisions sur leurs espaces leur échappent et soient l'apanage des adultes professionnels. En d'autres termes, une similitude dans l'évolution quelque peu aliénante que l'enfant entretient avec les décisions encourant à sa propre enfance, mais également les décisions qui s'appliquent sur l'espace urbain pour lequel il est également utilisateur. L'enfant est-il dépossédé de toute décision et marge de manœuvre ?

En terme historique, le début de la participation de l'enfant dans les processus de conception urbaine – telle qu'entendue et définie par les auteurs et présentée en tête de ce chapitre – est fixé autour des années 1960. A partir de cette date, se succèdent sept étapes distinctes en termes d'approche théorique, pratique et identitaire de ladite participation. Cette dernière peut avoir lieu à différents niveaux et ainsi avoir différentes incidences. Les auteurs assimilent ces étapes à différentes formes de participation enfantine et réalisent une typologie de celles-ci comme suit :

1. *Romantic realm, children as planners* : L'enfant est perçu pour ce qu'il est et ce qu'il peut offrir, non pas comme un petit adulte. Il est d'ailleurs décrit comme un designer urbain ayant souvent de meilleures idées que son homologue adulte, c'est pourquoi cette approche prône l'aménagement par l'enfant, sans nécessairement la présence d'adultes. Cette période est intitulée romantique car une idée structurante était celle que si les enfants étaient en charge de l'aménagement des villes, ces dernières ainsi que l'environnement seraient de meilleure qualité. Bien qu'actuellement il ne soit pas envisageable d'appliquer cette méthode en l'état, elle a permis de faire entrer pleinement l'enfant dans le débat de la planification urbaine.

Dans les années 1960-1970, des essais d'intégration d'enfants dans la conception notamment de places de jeux, de terrains d'aventures, ont été mis en place au Danemark et en Angleterre. Toutefois, l'une des limites de cette approche réside dans le fait qu'elle ait tendance à ignorer la contribution des adultes dans le cadre du processus participatif. Ce qui de fait amène ensuite les décideurs adultes à passer outre les idées des enfants.

2. *Advocacy realm, planners for children* :

Cette période prend place dans la même temporalité que la période romantique. Elle découle d'un mécontentement de la population au début des années 1960, revendiquant leurs besoins relatifs à l'urbanisme de leur ville, notamment et principalement la population pauvre et isolée. C'est un urbanisme où l'enfant est pensé. Cette approche n'a cependant que peu débouché sur une évolution positive, notamment de par sa visée sectorielle et trop peu globale. De plus, les planificateurs – s'ils intégraient une évolution à leur pratique – pensaient à la place de l'enfant et non pas avec.

3. *Need realm, social scientist for children*: Ce domaine de recherche se base principalement sur la psychologie environnementale, et sur ses avancées à partir du début des années 1980. C'est d'ailleurs le champ où l'on dénombre le plus grand nombre d'écrits, notamment de par le fait que qu'il embrasse une pluralité de disciplines, et donc de chercheurs : géographes, urbanistes, psychologues, paysagistes, architectes ou sociologues. Ces derniers ont permis de démontrer les besoins spécifiques des enfants en ce qui concerne la conception de leur environnement. Des thématiques telles que l'importance de la nature, la différence entre la ville et la campagne pour l'enfant sont ainsi mises sur le devant de la scène. Toutefois, cette approche reste centrée uniquement sur le savoir des scientifiques, qui ne pensent pas utile de demander l'opinion des enfants quant à leur besoins.

4. *Learning, Children as Learners*: A partir des années 1990, le processus participatif se centre autour de la notion d'apprentissage pour cette méthode. Toutefois, les débouchés de celle-ci sont davantage liés à de la socialisation ou de la formation. De fait, les enfants ne sont pas directement inclus dans le processus de création, de décision. Ce sont ainsi les professionnels, les adultes, qui gardent le rôle de designer et décideurs de la structure des espaces.

5. *Rights, Children as citizens*: Cette approche se centre comme son nom l'indique, sur la défense des droits de l'enfant en milieu urbain, notamment le droit au jeu, présent dans

la Convention des Nations Unies de 1989. L'enfant voit son statut évoluer, autant dans la théorie que dans la pratique, vers celui d'un citoyen-acteur participatif comme les autres. C'est dans ces années que se mettent en place les conseils des enfants ou les labels tel que celui de « Ville amie des enfants¹⁶ » lancés par l'UNICEF. Cette approche, bien qu'ayant donc fait beaucoup changer les mentalités et les agissements, se concentre donc davantage sur les droits des enfants que sur leurs besoins spatiaux.

6. *Institutionalization, Children as adults*: Dans les années 2000, la participation dans sa globalité se formalise et s'institutionnalise. Ainsi, il est demandé aux enfants de témoigner de capacités et de savoirs similaires à ceux des adultes dans les processus participatifs. A cette difficulté, s'ajoute celle de la non prise en considération de l'importance de la spontanéité et de la liberté dans les processus participatifs avec l'enfant.
7. *Proactive, Participation with Vision*: Cette approche tente d'aller plus loin, et de ne pas uniquement penser à intégrer l'enfant dans la participation. Elle propose de repenser l'idée même d'enfance, de participation ou même la façon de concevoir l'urbanisme. L'idée est notamment de penser la conception comme créatrice d'enfance et de jeux, et de replacer l'enfant en son centre. Cela tout en mettant en place des processus mêlant adultes et enfants. Cette approche demande donc un changement de vision, mais également l'acquisition de nouvelles pratiques et de nouveaux savoirs.

Finalement, l'article stipule que la participation de l'enfant dans la conception urbaine est un processus en expansion, et qu'il est visible dans une grande majorité des villes des États-Unis ou d'Europe. L'Italie serait par exemple un pays avec de nombreux exemples non pas uniquement de nombreuses démarches participatives enfantine, mais également de vision urbanistique incluant l'enfant. Une vision donc au-delà de la démarche participative, allant vers un urbanisme inclusif à plus large spectre. Les pays nordiques ou le Québec sont également des endroits où l'enfant fait partie intégrante des processus. Il est intégré spontanément quasi systématiquement dans les projets de requalification de l'espace urbain, de construction de nouveaux quartiers, d'acuponcture urbaine via du mobilité éphémères, ... (Monnet & Boukala, 2018).

¹⁶ <https://childfriendlycities.org/>

Ainsi, les prémices posées par Francis et Lorenzo (2002) concernant la période à partir des années 2002 se révèlent pertinentes. En effet, pour Monnet & Boukala (2018) il semble y avoir un tournant concernant l'importance de la thématique, à la fois du point de vue de la production scientifique mais également de celui de la fabrication urbaine. La quantité de recherches et d'articles sur la question suit une courbe ascendante depuis 2010, tout comme les expériences participatives à travers le monde. De plus, cette focale participative semble non seulement s'amplifier, mais également se spécifier, dans le sens où le contexte revêt toujours plus d'importance et qu'un glissement s'opère de « *l'histoire de l'enfance aux enfants* » (Monnet & Boukala, 2018 : 5).

3.3.2 Échelles de la participation - diversité de la participation urbaine des enfants

Arnstein réalise en 1969 une échelle la participation citoyenne (Figure 3), dans laquelle elle regroupe les différentes typologies de participation à la vie publique. Trois grandes catégories y sont présentées :

1. La non-participation : Il s'agit des processus mis en œuvre par les pouvoirs publics afin de donner aux citoyens l'illusion d'une participation. Il s'agit en réalité davantage de persuasion que de processus d'information.
2. La coopération symbolique : Les citoyens ont ici accès à l'information, ils ont ainsi la possibilité d'entendre, mais également celle d'être entendu. Toutefois, il n'y a pas de certitude concernant la prise en compte de leur avis dans le processus décisionnel.
3. Le pouvoir effectif des citoyens : C'est à partir de ce degré de participation que les citoyens ont un pouvoir tangible sur les décisions. Ils peuvent négocier, discuter avec les pouvoirs publics, ou même les suppléer – partiellement ou complètement – en ce qui concerne l'échelon le plus haut.

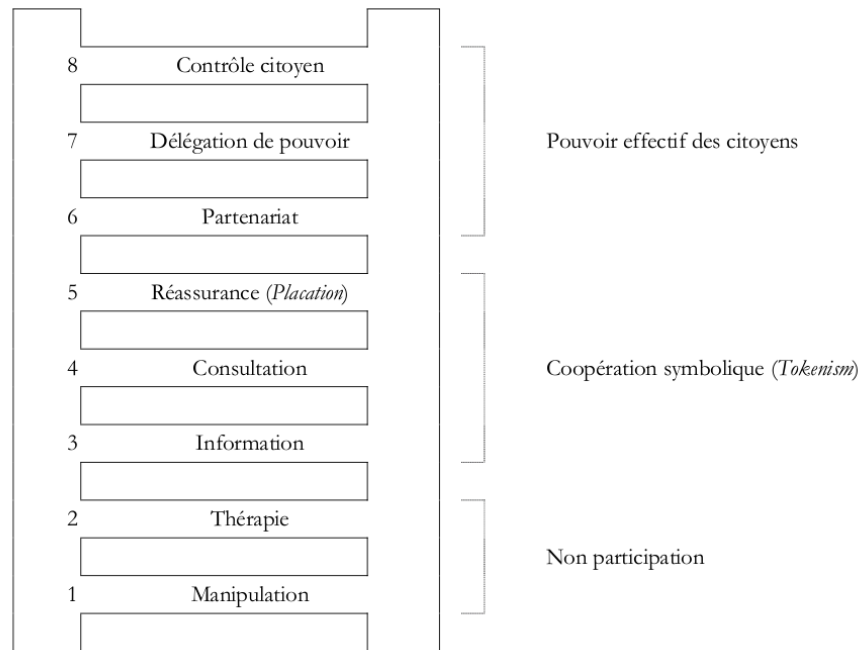


Figure 3 Échelle de la participation. Source : Arnstein, 1969

L'échelle de la participation de Arnstein a un fondement politique, mais elle est toutefois également employée en urbanisme afin de mettre en exergue les différentes typologies imaginables pour intégrer les enfants, ainsi que l'ensemble des citoyens (Sintomer, 2008).

Hart (1992), va s'inspirer de cette échelle, et la remodeler, afin de l'adosser au contexte de la participation de l'enfant (Figure 4). Ainsi, les notions de partage de la décision ainsi que de co-conception sont davantage mises en exergue.

Les différents niveaux se décrivent comme suit :

1. La manipulation se réfère au fait que l'enfant est entraîné par les adultes dans une situation qu'il ne comprend et ne maîtrise pas.
2. La décoration reprend les idées de l'échelon un, mais l'enfant est toutefois plus au clair, bien qu'exclu de tout processus de décision ou même de discussion.
3. La politique du pure forme est celle que l'on retrouve dans les situations où l'enfant est invité à prendre la parole, mais les sujets de discussion ne sont pas de son ressort, tout comme les modes d'échange ou encore les décisions. Sa parole reste donc limitée autant dans sa forme que sur ses débouchés.
4. Désignés mais informés, tel est l'état des enfants dans ce type de processus : conscients des enjeux à la fois du projet mais également de leur propre participation.

5. Consultés mais informés se réfère au fait que l'enfant est réellement pris au sérieux et écouté. Pour l'auteur, la participation en tant que telle débute à ce cinquième échelon.
6. La participation labélisée projet initié par les adultes, décisions prises en concertation avec des enfants, porte un nom relativement explicite.
7. Selon la même idée, projet initié et dirigé par les enfants, se réfère à un type de participation également aisément compréhensible. Toutefois, il s'avère selon l'auteur difficile de les mettre en place.
8. Les projets initiés par les enfants, décisions prises en accord avec les adultes représentent l'échelon le plus important en termes de participation de l'enfant.

L'échelle de la participation de Hart (1992), et été remise à jour en 2008, par l'auteur lui-même.

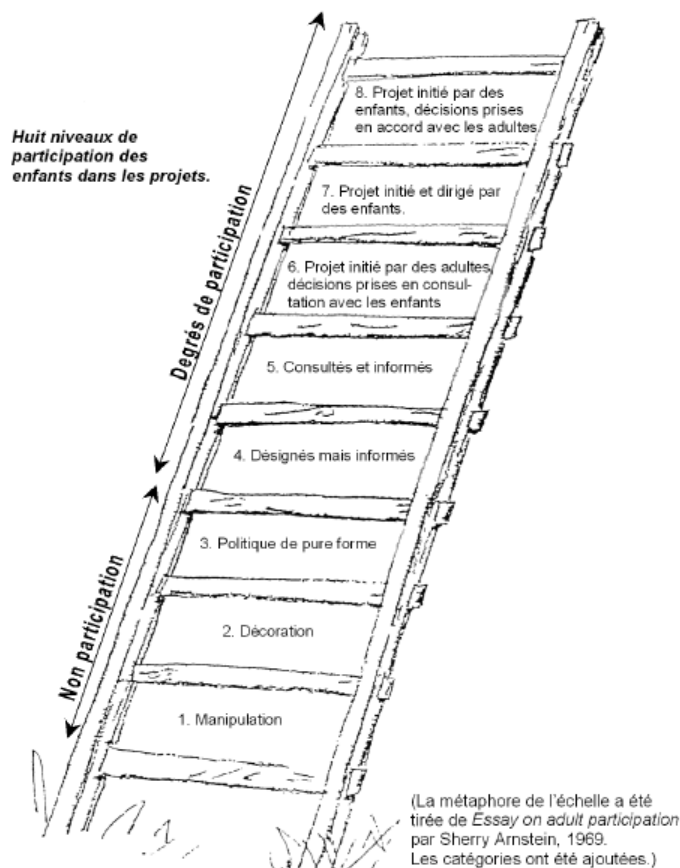


Figure 4 Échelle de la participation enfantine. Source : Hart, 1992

Ce nouvel article s'ouvre sur le fait que l'échelle de la participation est une approche incomplète de la participation de l'enfant, elle est non exhaustive. De plus, elle se focalise sur les rapports de participation formelle, que les enfants peuvent entretenir avec les adultes, et met complètement de côté l'aspect de participation informelle dont l'enfant fait preuve dans son usage quotidien de l'espace. En effet, l'enfant écrit l'espace en l'utilisant, et cela est pour Hart (2008), une forme de participation qu'il convient de ne pas oublier.

De plus, trop souvent les adultes tentent de gérer et formaliser les relations de l'enfant à son espace (Hart, 2008 ; Monnet et Boukala, 2018), il est donc important de poser l'usage ludique de l'espace comme une forme de participation à sa création et sa réalisation.

Ainsi, Hart propose de revoir son échelle de la participation et d'y adosser l'image plus parlante et préférable d'un échafaudage. En effet, de la sorte cela sous-tend l'idée d'une multitude de possibilités de participation afin de construire l'espace. De plus, l'idée de l'échelle n'a jamais été pour l'auteur une volonté de montrer que le palier le plus élevé relevait de la meilleure participation. Au contraire, chaque situation se prête à une réponse différente, et la participation de l'échelon un vaut tout autant que celle de l'échelon six.

En outre, l'échafaudage invite à une réflexion englobante d'acteurs (Hart, 2008 : 21) :

« Whereas the ladder metaphor is usually used to characterise only child-adult relations, the scaffold metaphor, can be thought as a mutually reinforcing structure where all people, including adults and children of different abilities, help each other in their different climbing goals. »

Finalement, Nez (2015 : 52-53) dans son ouvrage *urbanisme : la parole citoyenne* expose une typologie de savoirs citoyens selon trois entrées :

- Les savoirs d'usage (savoirs basés sur la pratique du territoire par les citoyens)
- Les savoirs professionnels (savoirs acquis grâce à une expertise technique)
- Les savoirs militants (savoirs fondés via l'appartenance à des groupes d'acteurs)

Il me semble intéressant de considérer plus précisément les savoirs d'usage exprimé ici par Nez (2015). Premièrement cette typologie est réalisée explicitement pour les processus de participation urbaine. Ensuite, des parallèles peuvent être tirés entre les savoirs d'usage enfantin et la nécessité de construire une ville à échelle d'usager (Gehl, 2012 ; Legué, 2016).

3.3.3 Le savoir d'usage

Une dualité est quelque fois mise en évidence dans les processus participatifs entre le professionnel et le profane. Le premier revêt le statut d'expert de par ses connaissances et son expérience, tandis que le profane ne peut pas prétendre au statut de spécialiste (Blondiaux, 2001). Ainsi, sa participation est remise en question, et son avis paraît peu important à considérer pour certains (Schumpeter, 1951), mais elle dispose d'une tout autre importance pour d'autres (Blondiaux, 2001 ; Callon, Lascoumes, Barthe, 2014 : 117 ; Sintomer, 2008 ; Nez 2015). Pour ces auteurs, c'est au contraire la connaissance intime et singulière des usagers dits

profanes, qui leur donne toute leur légitimité de participation. C'est un savoir autre, dont le professionnel ne dispose pas, c'est une « *expertise d'usage* » : il [s'agit] de reconnaître aux citoyens un statut d'« experts de leur quotidien » » (Sintomer, 2008). C'est pourquoi c'est la forme de participation la plus employée dans les processus de participation urbaine (Nez, 2015). De plus, ce nouveau savoir rend légitime la participation des citoyens aux projets urbains, de par cette contre-expertise.

C'est également pour ces mêmes raisons que la participation enfantine est légitime et nécessaire : le savoir d'usage enfantin ne peut être apporté que par les enfants eux-mêmes.

Au fil du processus de projet, il s'agit donc de retisser des liens et ces deux formes de savoirs, et de les faire dialoguer afin qu'émerge un dénouement englobant. Il est nécessaire selon ces mêmes auteurs, que ces savoirs travaillent ensemble, car l'un ne peut et ne devrait pas se substituer à l'autre.

3.3.1 La dimension de participation informelle : usiter l'espace, ou comment le créer

Au-delà de du savoir d'usage, ce travail cherche également à comprendre la dimension de la participation informelle. En effet, la légitimité de la participation de l'enfant à la réalisation de l'espace public réside pour certains auteurs dans le fait que ce dernier devient facilement et rapidement le leur. Les enfants font partie intégrante de l'espace public, en lui donnant vie ; et cela marque un premier rapport de participation avec l'espace.

Lorsque (Breviglieri, 2014 : 110) témoigne du fait que « *participer c'est d'abord « être pris par » un ensemble de phénomènes plus ou moins impressionnants, et cela, avant même d'agir en prenant part.* », il rejoint pleinement cette idée.

Pour Breviglieri (2014), cette forme de participation nécessite l'ouverture de l'espace libre, afin de permettre l'appropriation par les enfants. Si un espace est investi de manière trop prononcée par une autorité dans le but de créer de la participation, c'est l'effet inverse qui risque de se produire. Un espace doit laisser les champs de l'imagination et de l'action ouverts, afin que les enfants puissent le vivre pleinement et l'investir. Il est nécessaire qu'un espace ne soit pas trop défini, afin de permettre le déploiement « *d'une puissance d'essais vers un ailleurs* » (ibid. : 109). Cet ailleurs permet à l'enfant de grandir, de se former, de s'affirmer en tant qu'individu (Château,

1979). L'enfant lorsqu'il se trouve projeté dans l'espace devient acteur de ce dernier, acteur à part entière. Ainsi, de par sa présence dans l'espace public, l'enfant adosse sa vitalité, son imaginaire, ses mouvements et ses jeux à ce dernier. Il lui donne sens, vie. Il participe à sa réalisation, ils participent à leur réalisation respective.

Pour Monnet et Boukala (2018) également, la ville, l'espace public, représente un moyen d'émancipation et d'apprentissage fort pour l'enfant, ils parlent d'ailleurs d'entrée en vi(II)e. Il s'agit pour l'enfant et l'espace de se fonder et se former l'un et l'autre, via des relations d'usage profondes. De plus, « *l'espace n'est pas donné d'emblée, il se conquiert. L'enfant, l'adolescent le découvrent, l'explorent, l'imaginent, le symbolisent, y jouent et en jouent* » (Hocini et al., 2006 : 6). L'usage de l'espace doit être perçu comme une participation à la vie de l'espace public. Par conséquent, il convient de « *concevoir les nouveaux aménagements urbains comme un espace de dialogue et de rencontre avec les politiques publiques permettrait de tenir compte de leur vécu, de leur pratique, de leur idée, de leur bien-être ou malaise. Plus que consommateurs d'espace, ils en deviendraient alors également producteurs de plein droit* » (Monnet & Boukala, 2018 : 15).

3.4 Le projet urbain

Cette partie du travail permet de faire dialoguer les théories précédentes avec celles de la conception urbaine. La notion de projet urbain est ainsi présentée ainsi que son articulation avec la participation des enfants comme acteurs de ce dernier.

3.4.1 Du plan au projet

L'urbanisme par le projet naît dans les années 1970, et marque un changement de mode d'action en urbanisme, en opposition aux aménagements fonctionnalistes, lesquels se basaient sur le plan. Il s'agissait de revendiquer un changement d'outils et de perspectives et de réaliser un passage du plan au projet (Ingallina, 2008). En effet, l'urbanisme fonctionnaliste se base sur la figure de l'expert unique, sensé connaître l'entièreté des modalités sociales, économiques, environnementales, etc. et de les transcrire au sein de la cité par des processus définis, connus et maîtrisés (Bonard, 2006). Cette planification est le sujet de nombreuses critiques et les limites de l'urbanisme moderne sont mises en lumière à partir des années 1960. Celles-ci se manifestent par exemple par la non prise en compte des habitants ou les tendances démocratiques trop fortes (ibid.). Le courant postmoderne cherche ainsi avec le projet urbain à répondre à ces lacunes et proposer une nouvelle manière de faire la ville.

Rabinovich & Navez-Bouchanine définissent le projet comme une revendication politique dans le sens où il est « *une redéfinition des rapports entre les édifices et la ville, entre l'architecture débarrassée de ses obsessions formalistes et l'urbanisme délivré de ses pesanteurs technocratiques* » (Rabinovich & Navez-Bouchanine, 2005 : 2). C'est une approche holistique des changements sociétaux et urbanistiques, qui permet des modes d'action innovants pouvant répondre aux enjeux complexes et changeants de nos sociétés.

La finalité de l'urbanisme n'est plus le plan en lui-même ou encore le contrôle ou la réduction des incertitudes, mais les actions interdisciplinaires et multisectorielles afin de faire face à la complexité de problèmes ayant leur contexte propre. Au contraire de l'urbanisme fonctionnaliste, « *les nouvelles tendances de l'action urbaine s'appuient sur des démarches réflexives adaptées à une société complexe et à un "avenir incertain"* » (ibid. : 3).

Il s'agit de s'extraire des visions d'une ville fonctionnaliste issues de la Charte d'Athènes¹⁷, pour repenser la ville comme une continuité d'espaces publics de qualité. Les vides dirigent les pleins, et non le contraire. En effet, « *l'espace public structure la forme urbaine et porte ses fonctions et ses usages* » (ibid. : 15).

Les caractéristiques du projet sont ainsi nouvelles et en mutation. En effet, « *la logique de projet qui s'installe valorise un nouveau modèle d'action en rupture avec une approche prévisionniste, affirmant la primauté d'une logique de coproduction de la ville, la nécessité d'une démarche flexible et d'une approche de la composition urbaine fondée sur l'espace public et l'insertion dans les espaces déjà urbanisés* » (Arab, 2018 : 221). Le projet urbain cherche ainsi avant tout à agir matériellement sur l'espace. Cet espace est multiple : rue, place, parc, quartier, objet paysager, infrastructure de transport, etc. et les modes de faire le projet sont en adéquation avec le contexte sociale, économique, politique ou environnemental, ce qui prévaut également leur multiplicité (Delabarre & Dugua, 2017).

Les modes opératoires du projet peuvent être (Arab, 2018 : 224, 225) :

« l'imagination d'un nouveau concept ; la définition d'orientations économiques, culturelles, environnementales, etc. ; la programmation des fonctions urbaines ; la conception des formes urbaines, architecturales, paysagères ; la concertation, voire la co-conception avec les usagers ; la désignation d'experts ; la commercialisation du foncier ; la désignation des promoteurs en charge des opérations immobilières ; la passation des marchés de travaux, la coordination des travaux et la conduite de chantier ; le montage financier et juridique qui organise les relations entre acteurs ; la rédaction du cahier des charges instrument de passation de la commande ; la communication et le marketing ; la production de connaissances ; etc. »

Cette liste non exhaustive permet selon Nadia Arab de témoigner de la pluralité d'enjeux, de domaines, d'actions et d'acteurs qui forment le projet.

Cette multitude d'acteurs évoquée ici fait référence au partenariat entre l'état, des entreprises privées et les citoyens pour composer le projet urbain et mettre en exergue la multiplicité des

¹⁷ La charte d'Athènes est un document datant de 1933 dirigé par le Corbusier. Y sont regroupés les points sur lesquels se fondent la ville fonctionnaliste, dont celui centrale de séparation des fonctions. Les villes se réalisent donc selon une sorte de zonage selon quatre fonctions principales : le travail, les transports, la vie et les loisirs (Ingallina, 2008).

expertises. Dans le cadre de ce travail, ce sont les citoyens, les enfants qui sont au cœur de nos interrogations sur l'urbanisme participatif.

3.4.2 Acteurs du projet

L'urbanisme fonctionnaliste et la charte d'Athènes place l'État au centre de la production urbaine. Celle-ci est sectorielle, linéaire et standardisée (Ingallina, 2008). La notion de projet est-elle tout autre, dans une visée de processus long et englobant, et la place des différents acteurs y est centrale. En effet, chaque typologie d'acteurs permet d'intégrer dans le projet des intrants multiples et variés, afin d'aboutir sur un projet englobant.

La fabrique urbaine a par conséquent changé ses modes opératoires, pour « *des pratiques de planification plus ouvertes à la concertation et à des processus de décision et de mise en œuvre permettant le dialogue de différents types de savoirs portés par les différents acteurs (maîtrise d'ouvrage, maîtrise d'œuvre, maîtrise d'usage).* » (Da Cunha, 2015 : 11). Le projet se base ainsi sur des échanges pluridisciplinaires, et intègre une multitude d'acteurs et de spécialisations afin d'intégrer la complexité des enjeux.

En outre, les spécificités du contexte de chaque projet jouent un rôle essentiel, et les acteurs ne sont jamais identiques d'un projet à un autre, et ils sont susceptibles d'évoluer au cours des étapes du projet. Les acteurs publics et privés se côtoient au sein des processus de conception et de création urbaine. Le financement des projets urbains se voit par exemples modifié, et des entreprises commencent à répondre à certains appels d'offre et viennent bousculer les structures en place (Ingallina, 2008 ; Arab, 2018).

Les citoyens deviennent également des acteurs du projet. En effet, ce dernier ayant une portée globale, embrassant une multiplicité d'enjeux (sociaux, environnementaux, urbanistiques, économiques, politiques, etc.), il convient également d'intégrer une pluralité d'acteurs (Ingallina, 2008). Les habitants s'engagent ainsi dans les processus de création urbaine, le savoir d'usage est ainsi pleinement mis en exergue. Ce mode d'élaboration de l'espace intègre la pluralité de citoyens composant la cité – femmes, enfants, adultes, personnes âgées, personnes à mobilité réduite, ...

Dans le cadre de ce travail, la présence des enfants dans les processus de conception urbaine revêt ainsi une importance renforcée. En effet, afin de répondre à l'impératif de vision d'ensemble qui est celui du projet urbain, la multiplicité des acteurs doit être pris en compte.

L'enfant ainsi que son expertise d'usage enfantine doivent être pleinement compris et intégrés dans le processus du projet urbain.

3.4.3 Typologie des dispositifs participatifs

Afin de faire projet, il convient ainsi d'intégrer une pluralité d'acteurs, mais également d'outils participatifs. La typologie de participation présentée par Arnstein (1969) reste valide, mais de nouvelles formes viennent la compléter. Les outils se sont multipliés, avec la mise en place par exemple de budget participatifs, de jury citoyen, d'expertise d'usage, de promenade urbaine alliant des habitants et divers professionnels, etc. (Bacqué & Gauthier, 2011).

Le projet regroupe en son sein les savoirs citoyens multiples présentés par Héloïse Nez (2011, 2015) : les savoirs professionnels, les savoirs d'usage et les savoirs militants. Ils se côtoient et forment la base des processus participatifs urbains. A nouveau, le savoir d'usage enfantine revêt une importance significative si l'on souhaite entreprendre un projet englobant.

De manière générale, les typologies de participation peuvent se catégoriser comme présenté à la figure 5, selon l'intensité de la participation citoyenne :

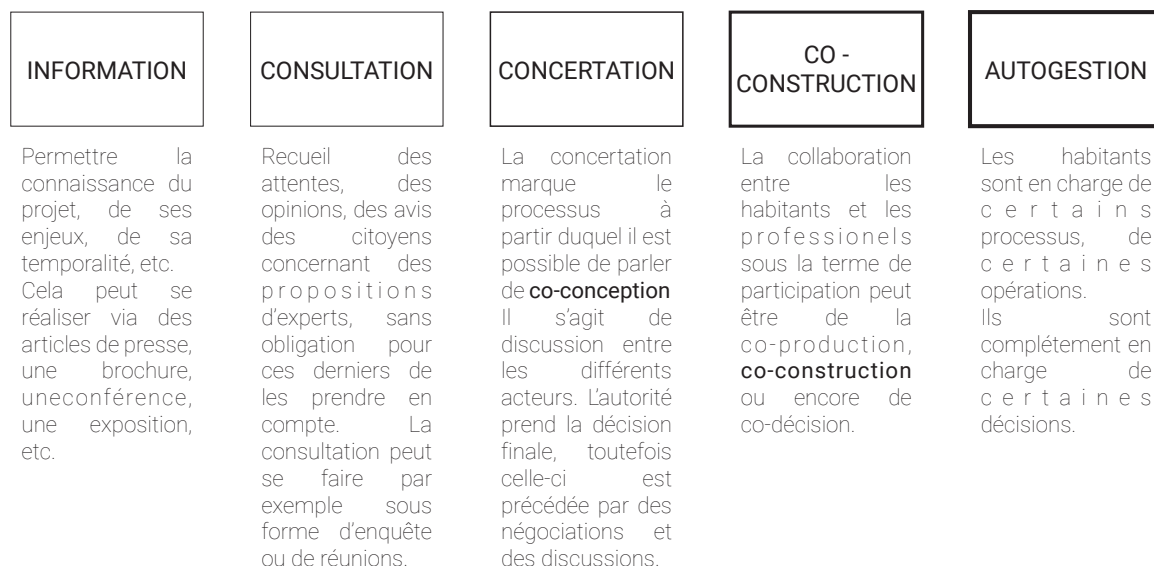


Figure 5 Typologie de participation citoyenne. D'après Arnstein, 1967 ; Sintomer, 2008 et Arab, 2018. Réalisation : Rossier, 2020

De la même façon que Hart (2008) se défendait contre l'analyse plaçant le dernier degré de son échelle comme une finalité à atteindre, l'autogestion n'est pas le processus participatif parfait et final. Chaque projet a son contexte propre pour lequel telle ou telle typologie de participation

peut être invoquée. Les savoirs citoyens – des habitants et des professionnels – doivent y être mêlés et dialoguer. Il ne s’agit ainsi pas de réaliser des comparaisons entre les typologies de participation, car leur réalisation est contextuelle. Toutefois, de nombreux auteurs préconisent à minima la mise en place de processus d’information pour l’ensemble des projets urbains (Sintomer, 2008 ; Bacqué & Gauthier, 2011 ; Nez, 2011).

Finalement, les dispositifs participatifs peuvent prendre place lors de différentes étapes du processus de projet (figure 6 ; Zepf, 1999 ; Arab, 2004) et selon différentes typologies de participation (Bonard, 2006, Ingallina, 2008 ; Arab 2018).

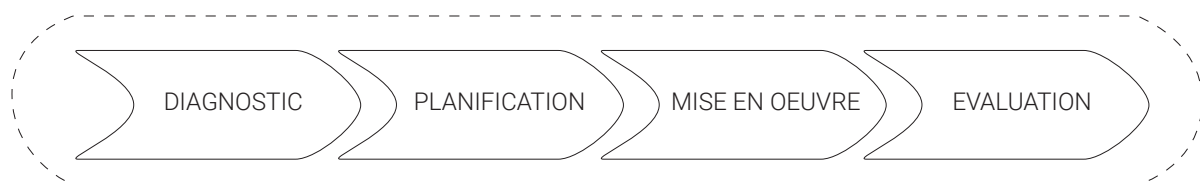


Figure 6 Étapes du projet urbain. D’après Zepf, 1999 ; Arab, 2004 ; Arab 2018 ; Réalisation : Rossier, 2020

Toutefois, plus une démarche participative est entamée rapidement, plus il est probable qu’elle « impacte » le projet de façon significative. On parle alors de démarche intégrée ou inclusive. En effet, si la démarche débute uniquement lors de la phase de réalisation, la parole des habitants ne peut plus agir sur le projet avec une réelle force (Nez, 2011 ; Dugua, Delabarre & Da Cunha, 2018).

De plus, l’importance de débiter des démarches participatives dès le début du projet se voit encore renforcée s’il s’agit d’une démarche avec des enfants (Pousses urbaines 2017). En effet, un processus participatif avec des enfants développe une temporalité propre, qui requiert du temps. En outre, les enfants sont fréquemment intégrés durant l’étape de diagnostic, qui se situe aux prémices du projet.

4 MÉTHODOLOGIE

La méthodologie employée dans ce travail est plurielle.

Elle s'appuie de façon rationnelle en premier lieu sur l'état de l'art présenté antérieurement qui cherche à présenter les principales théories relatives au sujet d'étude, à savoir la place de l'enfant dans l'espace public urbain et dans la participation à la réalisation de celui-ci.

Pour répondre à notre question initiale de comprendre en quoi un urbanisme participatif - basé sur le jeu - permet-il d'activer l'espace public pour les enfants et, pour infirmer ou confirmer nos trois hypothèses de travail, nous déployons trois méthodes d'enquête :

1. Celle de **l'analyse documentaire** des documents officiels de la ville relatifs aux thèmes de ce projet. Cela afin de se représenter la position politique de la ville de Lausanne sur la question.
2. Celle de **l'analyse cartographique** afin d'identifier les typologies de places de jeux de la ville de Lausanne. Cette analyse nous permettra de comprendre la répartition et l'offre actuelle en matière d'aménagements ludiques dans la ville.
3. Celle des **entretiens semi-directifs individuels**, avec des professionnels du domaine. Pour bien comprendre et analyser la place de l'enfant et du jeu au sein des mécanismes urbains lausannois en fonction des domaines d'action, les professionnels ont été divisé en trois catégories en fonction de leur domaine d'action : ceux actant dans la maîtrise d'ouvrage, ceux dans la maîtrise d'œuvre, et les acteurs liés au monde associatif lausannois travaillant successivement dans les deux domaines mentionnés ci-dessus sous la forme de mandats.

Cette analyse nous permettra de porter notre intérêt sur les acteurs travaillant – avec l'enfant – sur la réalisation des espaces publics lausannois. Cela permet de capitaliser leurs expériences et leurs savoirs dans le but à la fois de compléter notre savoir sur la situation, mais également d'amener des pistes de réflexion sur son amélioration.

La partie empirique de ce travail porte sur l'étude de cas lausannoise. En effet, les caractéristiques politiques, culturelles et professionnelles lausannoises – liées aux différents

cadres législatifs, aux savoirs des acteurs et à l'état de l'existant – sont favorables au déploiement d'un programme stratégique pour une ville par le jeu.

4.1 Approches méthodologiques

4.1.1 Documents officiels

Plusieurs documents officiels en lien avec la participation existent à l'échelle de la ville de Lausanne. Ceux-ci datent de l'ancienne législature (2011-2016) et de celle actuelle (2016-2021). Une attention portée à l'enfant dans l'urbanisme est intégrée dans des documents stratégiques comme présenté dans le tableau 1. L'ensemble de ces documents sont pilotés et/ou définis par des groupements d'acteurs cela dans le but de représenter de façon claire les orientations générales que la ville met en place sur ces thématiques.

La présence de l'enfant, de la participation et du jeu a été analysée, ainsi que la façon dont l'autorité se positionne face à ces éléments.

DOCUMENT	SERVICE ET ACTEURS	OUTIL	FORCE DU DOCUMENT
Programme de législature 2016 - 2021	Municipalité communale - Gégoire Junot	Document officiel interne	Incitatif
Plan directeur communal PDCOM	Direction culture et développement urbain - Grégoire Junot Service de l'urbanisme	Documents et plans cadres	Coercitif
Plan d'action Commune amie des enfants	Direction de l'enfance, de la jeunesse et des quartiers - David Payot	Plan d'intention	Incitatif
Préavis Rues Vivantes	Direction Finance et mobilité - Florence Germond Service routes et mobilité	Cadre de conditions et de financement validé par le dicastère	Incitatif Force financière
Préavis Réaménagement de diverses places de jeux	Direction Finance et mobilité - Florence Germond Entité places de jeux	Cadre de conditions validées par le dicastère	Incitatif Force financière
Document guide de la participation	Direction Logement, environnement et architecture - Natacha Litzistorf Muriel Sanchez Solorzano	Guide de bonnes pratiques et de mise en commun des savoirs à l'interne des services communaux	Incitatif

Tableau 1 Documents officiels analysés et force de ces outils. Source : Rossier, 2020

4.1.2 Cartographie des places de jeux

Les différentes places de jeux composant le tissu urbain lausannois ont été répertoriées, classifiées et cartographiées. Cela permet de figurer les typologies de jeux offertes à Lausanne, leur répartition dans les différents quartiers, afin de mettre en lumière les potentiels manques ou discontinuités. Ces espaces de jeux ont été classifiés en fonction de leur capacité d'attraction territoriale ainsi que de leur public cible. Les places de jeux ont été sélectionnées grâce au répertoire réalisée par la ville de la Lausanne de ces dernières.

4.1.3 Entretiens semi-directifs conduits auprès des acteurs de la Maitrise d'ouvrage, de la maitrise d'œuvre et des associations

Cette troisième étape méthodologique a permis de recueillir les savoirs et les pratiques des différents acteurs. Cela a permis de mettre en parallèle les visées stratégiques de la ville de Lausanne avec les pratiques réelles. Finalement, des pistes de réflexion et d'amélioration ont émané de ces entretiens.

Les entretiens ont eu lieu avec trois typologies d'acteurs. Les entretiens conduits auprès de la maitrise d'ouvrage permettent d'embrasser le thème de la gouvernance en place à Lausanne : depuis sa stratégie jusqu'à sa mise en œuvre. Les entretiens auprès de la maitrise d'œuvre permettent, de saisir la façon dont ces visées stratégiques sont traduites dans les projets d'aménagement par les experts de la participation et du projet et de saisir les modalités de faire projet. Enfin, les entretiens conduits auprès de structures associatives permettent d'avoir une vision externe et globale de la situation de l'inclusion des enfants dans les dispositifs d'aménagement d'aires de jeux.

4.1.3.1 Récolte de données des entretiens semi-directifs

Huit entretiens semi-directifs individuels ont été menés ; chacun d'entre eux durent entre soixante-cinq et nonante minutes. Ils ont été réalisés soit sur le lieu de travail des experts interrogés, soit dans un café, en fonction de ce que proposaient les différents acteurs. En effet, dans un but de créer un climat de confiance dans lequel l'interviewé puisse parler librement, le lieu de l'entretien lui était libre.

Les méthodes qualitatives, et plus spécifiquement les entretiens, ont été adoptées dans ce travail afin de mettre en lumière, « *la complexité des pratiques sociales les plus ordinaires* », et de la faire de manière ouverte (Beaud & Weber, 2003 : 9).

Blanchet & Gotman (2010), témoignent également du fait que la méthodologie de l'entretien est pertinente dans une visée d'analyse du sens que les acteurs donnent à leurs pratiques. En effet, cela a permis de comprendre les logiques d'action en place à Lausanne. La place du politique,

les liens entre les professionnels et les conditions de matérialisation des documents officiels cadres ont pu émerger dans les discussions. Ce sont des informations qu'il n'aurait pas été possible d'obtenir avec une autre méthodologie.

Cette méthode a également permis d'établir un réseau d'interconnaissances de praticiens à Lausanne. Ainsi, chaque personne interviewée me donnait le contact d'autres personnes qui lui semblait importantes de rencontrer pour pouvoir échanger.

La prise de contact avec les interviewés s'est réalisé par mail pour l'ensemble de l'échantillon.

La grille d'enquête élaborée pour ce travail, basée initialement sur la littérature, puis modifiée de manière itérative à la suite des premiers entretiens, a permis de structurer la discussion (tableau 2). Elle avait pour but de ne pas omettre certains thèmes, tout en laissant une certaine liberté et une ouverture à la discussion. En effet, ces entretiens, bien que directifs, ont également tentés de suivre les recommandations et conseils prodigués par Yves Chalas (2000), à savoir ne pas restreindre et diriger trop fortement l'entretien, afin de ne pas tomber dans des facilités, ou d'influencer les réponses vers celles souhaitées.

LA FABRIQUE DE L'ESPACE PUBLIC	L'ENFANT ET LE JEU	<ul style="list-style-type: none"> • Qu'est ce qu'un espace de qualité pour les enfants ? Quelles sont ses caractéristiques spatiales et matérielles ? • Comment décrire la conception des espaces pour les enfants à l'heure actuelle à Lausanne ? Leur place est-elle envisagée de manière sectorielle ou globale ? • Quelle est la place de l'enfant dans l'espace public urbain lausannois ? • Quelle est la place du jeu dans l'espace public urbain lausannois ? • Avez-vous observé des modifications des pratiques (culturelles, de conception, de réflexion, de réalisation) depuis quelques années ? Lesquels ? • Quels aménagements, concepts, idées, améliorations aimeriez-vous mettre en place ?
	LA PARTICIPATION	<ul style="list-style-type: none"> • La participation est-elle gage de qualité pour les projets ? • La Participation devrait-elle faire partie intégrante des étapes de tous les projets ? • Les enfants doivent-ils être des acteurs à part entière des projets et participer à leur réalisation ? • Réalisez-vous de la participation enfantine ? • En quoi ce type de participation est-elle bénéfique au projet ? • A quelle étape du projet la participation de l'enfant est-elle la plus judicieuse ? • Quelle type de participation semble être la plus adéquate pour les enfants ?
LE CONTEXTE LAUSANNOIS	PRÉSENT	<ul style="list-style-type: none"> • Le contexte lausannois est-il propice à des projets intégrant de la participation enfantine ? • Y'a t-il des échanges entre les différents acteurs (MOA, MOE, ASSO) ? • Quels sont les potentiels freins à la mise en place de ce type de projet ? Financiers ? Sécuritaire ? Culturelle ? Administratif ? Temporel ? Politique ? • Quels sont les points positifs relatifs à ces thématiques à Lausanne ?
	FUTUR	<ul style="list-style-type: none"> • Certains aspects administratifs, officiels doivent-ils être modifiés ? • Quelles innovations pourraient être intégrées dans les projets relativement à la participation et/ou la place de l'enfant dans l'espace public ? Quels outils ? Quels secteurs ? • En quoi et pour qui ces innovations sont-elles bénéfiques ?

Tableau 2 Grille d'entretien acteurs. Source : Rossier, 2020

4.1.1 Analyse de données

L'analyse des différentes données a suivi la méthode de l'analyse thématique (Blanchet & Gotman, 2010). Cette étape cherche à mettre en exergue les thématiques transcendant les différents interviews. Les thématiques retenues pour l'analyse des entretiens sont celles relatives au sujet d'étude (la participation, le jeu, l'enfant, l'espace public), le contexte politique et urbanistique, la caractérisation de ses points positifs, ses zones d'ombre et de crispations ainsi que les hypothèses de l'évolution potentielle de la pratique de lausannoise (stratégies, ressources, outils et visées opérationnelles).

Les différents entretiens ont ainsi été retranscrits puis analysés sous forme thématique afin d'apporter des éléments de compréhension sur les déterminants de la pratique lausannoise (stratégie, ressources, outils et visées opérationnelles). C'est en cela que la grille d'enquête a permis de structurer l'analyse des données.

4.1.2 Professionnels interrogés

Les professionnels interrogés – travaillant au sein de l'administration lausannoise – occupent des postes présents dans les Directions et dicastères suivants (tableau 3).

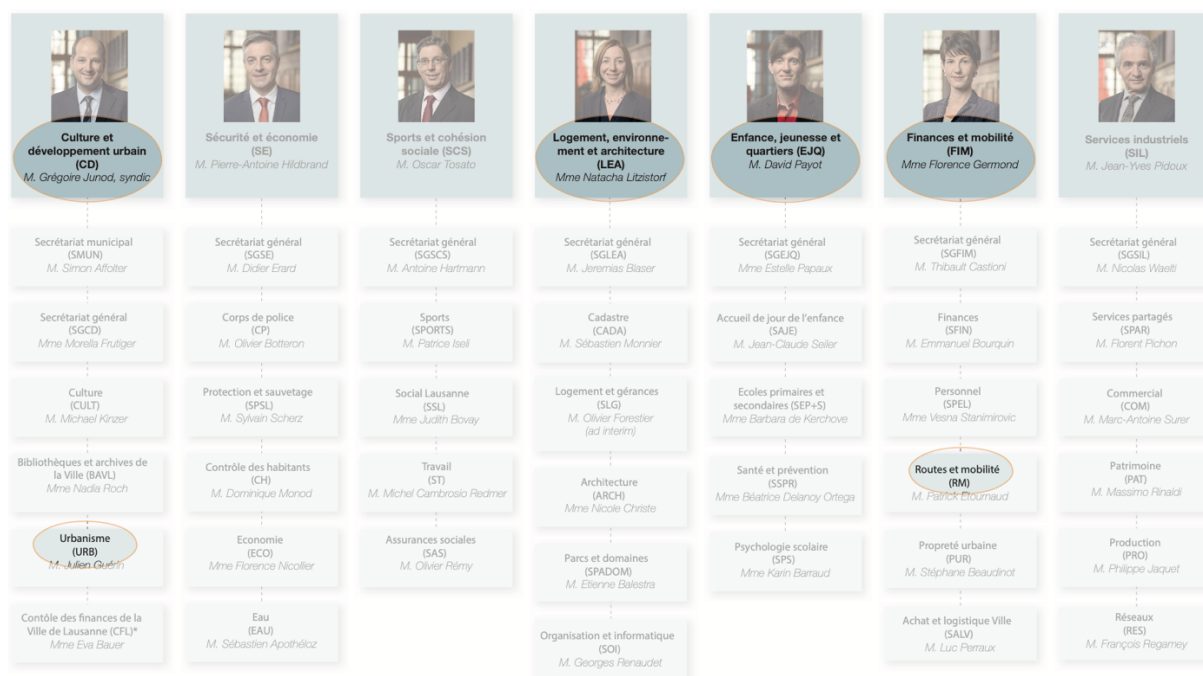


Tableau 3 Organigramme des services de la ville, 2020. Source : Ville de Lausanne

Les thématiques attenantes à la problématique de ce travail embrassent donc une multitude de services.

4.1.2.1 Acteurs de la Maitrise d'ouvrage de la ville de Lausanne

ACTEUR INTERROGÉ	ENCODAGE	FONCTION	DATE ET LIEU
Petra Meyer	MOA1	Petra Meyer travaille à la direction des Finances et de la mobilité de la ville de Lausanne, au sein du service des places de jeux. Elle est seule responsable de ce service, et travaille en partenariat étroit avec la Conseillère Municipale en charge des Finances et de la mobilité, Mme Florence Germond.	L'entretien s'est déroulé le lundi 3 février 2020, sur son lieu de travail dans les bureaux du service des Parcs et domaines de la ville de Lausanne.
Marco Ribeiro	MOA2	Marco Ribeiro travaille au sein de la direction Culture et développement urbaine, au service d'urbanisme. Il a une formation d'architecte-urbaniste, et travaille actuellement notamment sur le secteur Riponne-Tunnel.	L'entretien s'est déroulé le mardi 4 février 2020, sur son lieu de travail dans les bureaux du service de l'urbanisme à Lausanne.
Anne Juillet	MOA3	Anne Juillet travaille à la direction Finances et mobilité, au service des routes et de la mobilité. Elle y est cheffe de projet Espaces publics. Son rôle est double : en effet, selon les projets elle fait partie la maitrise d'ouvrage ou de la maitrise d'oeuvre.	L'entretien s'est déroulé le jeudi 13 février 2020 au café Cipriano à Lausanne.
Muriel Sanchez Solorzano	MOA4	Muriel Sanchez Solorzano travaille à la direction Logement, environnement et architecture, et est coordinatrice de la plateforme participation de la Ville de Lausanne.	L'entretien s'est déroulé le lundi 2 mars 2020, sur son lieu de travail dans les bureaux du service Logement, environnement et architecture.

4.1.2.2 Maitrise d'œuvre

ACTEUR INTERROGÉ	ENCODAGE	FONCTION	DATE ET LIEU
Alice Chénais	MOE1	Alice Chénais est architecte, et a créé avec Jade Rudler l'atelier OLGa en 2016. Ce dernier a pour objectif de valoriser la participation citoyenne dans les processus de création d'espaces publics, et le travail avec les enfants représente une part importante de leur quotidien. OLGa réalise des projets principalement en Suisse romande.	L'entretien s'est déroulé le vendredi 7 février 2020, au café des Artisans à Lausanne.
Anne Juillet	MOE2	Anne Juillet travaille à la direction Finances et mobilité, au service des routes et de la mobilité. Elle y est cheffe de projet Espaces publics. Son rôle est double : en effet, selon les projets elle fait partie la maitrise d'ouvrage ou de la maitrise d'oeuvre. Son rôle au sein de la maitrise d'oeuvre a lieu au sein du service.	L'entretien s'est déroulé le jeudi 13 février 2020 au café Cipriano à Lausanne.

4.1.2.3 Associations

ACTEUR INTERROGÉ	ENCODAGE	FONCTION	DATE ET LIEU
Katell Mallédan et Melissa Pestalozzi - Ville en tête	ASS01	L'association ville en tête, basée à Lausanne a comme but premier de sensibiliser le jeune public à la culture du bâti, de l'y rendre attentif et de participer également à son développement. Pour ce faire l'association met en place des ateliers participatifs ou se rend dans les écoles afin de réaliser des animations auprès des enfants.	L'entretien s'est déroulé le lundi 9 mars 2020 au café Simplon à Lausanne.
Florence Germond - Pousses urbaines	ASS02	Florence Godoy travaille à la direction de l'enfance, de la jeunesse et des quartiers, et est déléguée à l'enfance. Elle est également responsable du projet Pousses urbaines, lancé dans le but de faire émerger les paroles, les vécus et les idées des différents enfants qui composent la ville, et qui en sont des acteurs à part entière.	L'entretien s'est déroulé le lundi 10 février 2020, sur son lieu de travail dans les bureaux du service de l'enfance à Lausanne.
Petra Stocker - Pro Juventute	ASS03	Petra Stocker travaille au sein de Pro Juventute et est responsable de l'organisation du festival sur les villes jouables. Ce thème fait également l'objet de conférences qu'elle présente dans les communes intéressées. Elle a réalisé le fascicule des directives pour les places de jeu de l'association.	L'entretien s'est déroulé le lundi 24 février 2020 au café Toi & Moi à Berne.

4.1.3 Récolte de données : Groupe de référence

Un groupe de référence a été mis en place par la Direction Enfance, jeunesse et quartiers, principalement en la personne de Florence Godoy, suite à la labélisation « ville amie des enfants », obtenue par la ville de Lausanne en 2012. La création de ce groupe fait partie intégrante du plan d'action *Commune amie des enfants*.

Les rencontres rassemblent des professionnels de plusieurs domaines composant la vie publique et politique lausannoise, comprenant par exemple l'urbanisme, la mobilité, l'éducation, les finances, l'animation socio-culturelle ou encore la culture. Plusieurs rencontres sont organisées au fil de l'année, afin d'imaginer la place et la participation de l'enfant au travers de ces différents domaines, et ainsi tendre vers une insertion globale de l'enfant.

Dans mon protocole empirique, j'ai été invitée à participer à deux de ces rencontres ; néanmoins, la situation de crise sanitaire due au COVID-19 ne m'a pas permis de mener à bien cette partie de recherche embarquée.

4.1.4 Limites et retours de la méthodologie

La méthodologie principale de ce travail étant celle des entretiens, il est important de préciser le caractère non généralisable des résultats. En effet, les propos rassemblés débouchent sur une conclusion qui n'aurait potentiellement pas été identique si les interrogés avaient été autres. Toutefois, le but de ce travail n'est pas d'avoir un échantillon représentatif mais expressif. Il s'agit de révéler l'avis singulier des personnes dont le travail touche à la participation de l'enfant. Échantillon qui est du reste non exhaustif.

La méthode de l'entretien est selon moi tout à fait pertinente pour ce travail, car une importante partie des informations recueillies a fait suite à des anecdotes spontanées, rebondissant sur la discussion. Ces informations n'étaient pas nécessairement en lien direct avec la question posée initialement, et n'auraient ainsi pas pu émerger avec des questionnaires par exemple.

Le fait de faire partie d'une structure telle que l'Université de Lausanne, et de ne pas être rattachée par exemple à la ville ou à un bureau privé, a été selon moi un point positif. En effet,

les personnes interrogées se sont livrées de manière aisée, sans avoir d'inquiétude quant aux incidences de leurs propos.

Le fait que les réunions avec le groupe de référence n'aient pas pu avoir lieu représente pour moi un manque dans ce travail. En effet, cela aurait permis d'approfondir certains points, et de faire dialoguer les professionnels lausannois sur certaines questions précises.

Finalement, des entretiens avec des professionnels ne travaillant pas avec les enfants, ou du moins n'étant pas convaincu de l'intérêt de le faire pourraient également être intéressants. Cela afin de balancer les propos récoltés dans ce travail.

5 CONTEXTE LAUSANNOIS

En préambule de cette partie analytique, le contexte de notre cas d'étude est présenté. Cette contextualisation est triple. Premièrement, les espaces de jeux, leur typologie et emplacement sont analysés afin de se représenter leur pluralité de forme ainsi que la matérialité de l'offre récréative. Cette cartographie est une première appréciation matérielle de la place du jeu à Lausanne et permet de jeter les bases pour le travail empirique de ce travail. Ensuite une analyse des documents officiels de la ville est réalisée afin de mettre en lumière les actions et volontés politiques en place quant aux thématiques de l'enfant, du jeu et de la participation. Cela afin de prendre connaissance de l'état de la question à Lausanne, et des points positifs et négatifs. Finalement le contexte lausannois de l'état de l'existant en termes de projets, associations, regroupements en lien avec les thématiques est exposé, afin de compléter les

5.1 Typologies et localisation des espaces de jeux à Lausanne

La ville de Lausanne compte une centaine de places de jeux (Figure 7). Il est intéressant de constater les différentes typologies de jeux dans l'espace public de la ville. Il existe en effet :

- Huit places de jeux principales
- Une cinquantaine de places de jeux de quartier
- Une dizaine de placettes de jeux
- Deux terrains d'aventure et sept espaces de jeux libre (principalement des espaces de parcs)
- Une vingtaine d'espace de sport (volley, pétanque, espace pour jeux à roulettes)
- Trois places de jeux éphémères et mobiles

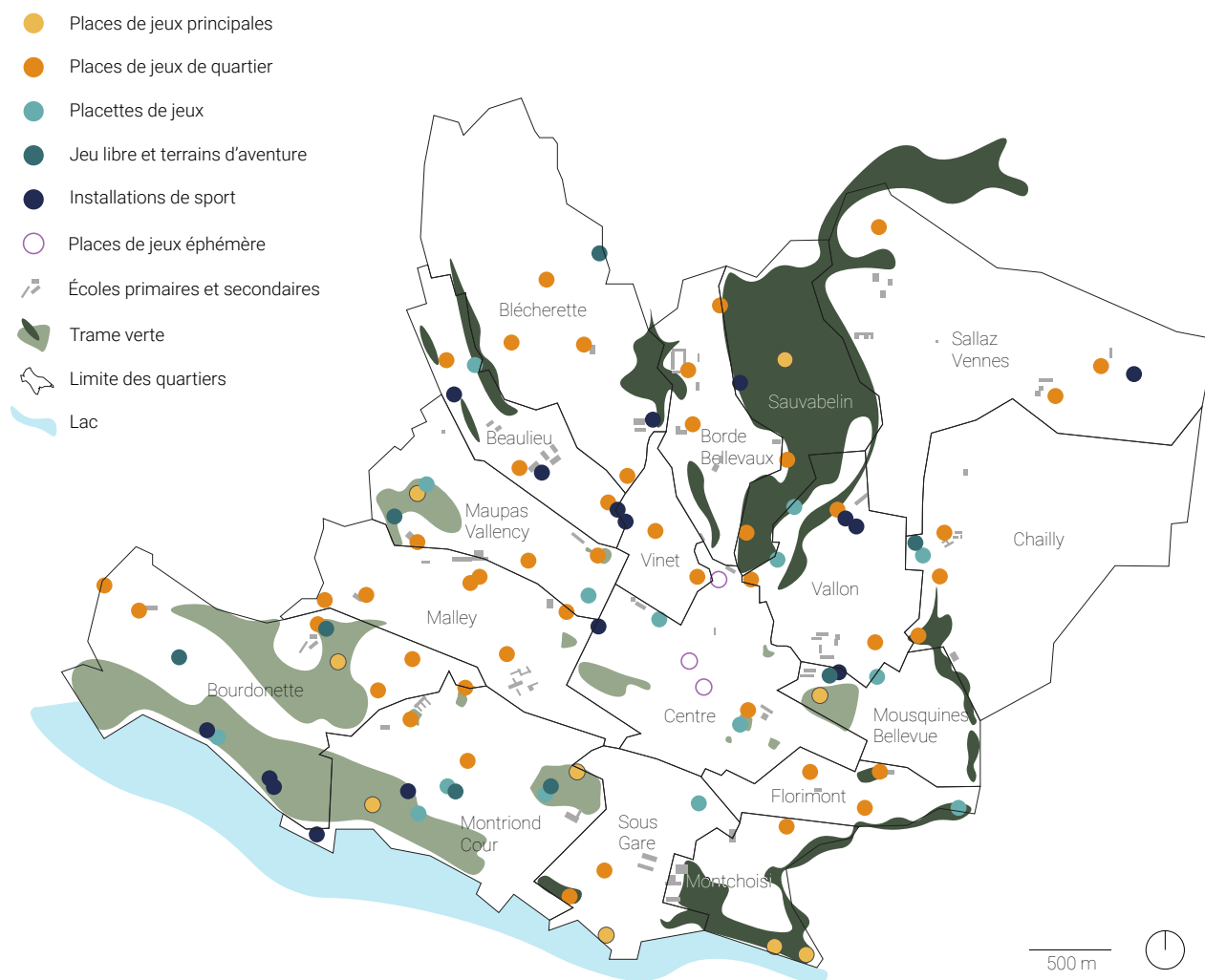


Figure 7 Localisation et typologies des espaces de jeu lausannois par quartier. Réalisation : Rossier, 2020.

- Les aires de jeu principales

Dans cette étude, les places de jeu qualifiées de « principales » agissent comme des « attracteurs territoriaux » ludiques forts. Les places de jeux de Sauvabelin, Ouchy ou encore du parc de Milan en font par exemple partie. Ces espaces sont repartis de façon plus ou moins uniforme sur l'ensemble du territoire de la ville de Lausanne, bien qu'une prépondérance de places de jeu principales soit visible dans la moitié sud de la ville. Ces espaces sont des vitrines du jeu lausannois, et attirent les enfants et les familles en provenance d'un territoire large. Toutefois, il est intéressant de noter que ces grands espaces ludiques se situent pour la grande majorité dans la périphérie du centre. Il est donc nécessaire de se déplacer pour y accéder et d'y prévoir ses moments de jeux dans l'emploi du temps. Ce ne sont probablement pas des espaces de jeux fréquentés au quotidien pour la plupart des enfants.

- Les places de jeux de quartier

Les places de « jeux de quartier », quant à elles, permettent de d'offrir un espace de jeux aux différents quartiers lausannois. Ce sont des lieux de rencontre, d'apprentissage et de repère pour les enfants qui y habitent. Ces espaces sont présents dans l'ensemble des quartiers de la ville, et ce de manière homogène. Toutefois, leur matérialité est bien différente d'une place de jeux à l'autre, comme en témoignent le bulletin de la Direction de l'enfance, de la jeunesse et des quartiers, *Grandir à Lausanne* (Direction de l'enfance, de la jeunesse et des quartiers, 2017). Ce dernier regroupe les sept principes de conception des places de jeux à Lausanne, à savoir :

- Le fait que tous les usagers –tout jeune enfant ou adolescent – doivent pouvoir trouver un espace répondant à ses besoins propres (âge, handicap, préférences (jeux de grimpe, cachettes, etc.), etc.).
- Chaque place de jeux est unique, et est pensée et réalisée en fonction du site, cela afin de favoriser son appropriation ainsi que son insertion paysagère.
- Les matériaux utilisés sont naturels, tels que le bois, le sable ou le gravier, et les essences habillant l'espace doivent être indigènes.
- Les places de jeux de la ville doivent également présenter une pluralité de jeux, notamment des jeux libres.
- Elles doivent être inclusives, et permettre l'accueil, la détente et le jeu de façon multigénérationnelle ainsi que l'accès aux personnes à mobilité réduite.

Les places de jeux de quartier représentent la majorité des places de jeux lausannoises. A l'issue de cette enquête on en dénombre une cinquantaine. Selon la description faite ci-avant, elles répondent pleinement aux directives de la ville, et permettent dans leur matérialité, une certaine liberté d'usage pour les enfants. De plus, elles visent un large spectre d'enfant, et ne se focalisent pas sur des tranches d'âge spécifiques. Ces places de jeux ponctuent ainsi la trame d'espaces publics lausannois, chaque quartier en compte d'ailleurs en moyenne trois. Ce sont des espaces de proximité, des enclaves ludiques pour le quartier, ne nécessitant pas nécessairement pour les familles de se déplacer loin afin de les trouver. Ces espaces reflètent donc également une importance relative aux enjeux de la ville de demain, la ville des proches, où la place de la voiture est moindre et la nature repensée.

À noter que certaines écoles lausannoises ne sont pas directement adossées à des espaces de jeux. Bien que les établissements scolaires soient dotés d'un préau, ce dernier peut se matérialiser par une simple étendue de béton. Il se peut donc que certaines écoles n'aient pas

les infrastructures ludiques en leur sein ou à proximité directe. De plus, la présence sur le plan d'une place de jeux à côté d'une école ne signifie la connectivité entre ces deux espaces.

- Les placettes de jeux

Les placettes de jeux sont des espaces pensés davantage pour les plus jeunes, de 2 à 5 ans. Elles sont en nombre plus restreint par rapport aux places de jeux de quartier, mais leur public cible étant plus spécifique, elles agissent également comme des attracteurs pour ce dernier. La ville de Lausanne ne souhaite pas catégoriser les enfants par âge et les assigner à des places de jeux spécifiques. Toutefois, en proposant tout de même quelques espaces spécifiques pour les enfants en bas âge, la ville s'assure de leur offrir des aménagements adaptés à leur échelle et leurs besoins. Ainsi, l'échelle humaine enfantine est ici réellement pensée. Bien qu'elle reste dans le territoire de la place de jeux, cela témoigne de la réflexion des services de la ville à ce sujet.

- Les terrains d'aventure

Les terrains d'aventure sont des lieux où des accompagnants encadrent les enfants dans la construction de cabanes ou dans la découverte de plantes ou d'animaux. Ce sont des espaces spécifiques et requérant la présence de moniteurs. Leur mise en place est donc plus contraignante que des places de jeux de classiques, et ils fonctionnent comme des attracteurs forts. Ce sont toutefois des aires de jeux fermées sur la rue et l'espace alentours. En effet, de par la présence de règles et celle d'adultes encadrants, leur ouverture sur l'espace public est ardue.

- Les terrains de jeu libre

Les terrains de jeu libre sont eux des espaces de grande envergure tels que des parcs, où le jeu n'est pas défini. Ce sont des espaces où l'enfant peut donner libre cours à son imagination et son besoin de se dépenser, tout en côtoyant une pluralité d'utilisateurs et d'utilisages. Ce ne sont pas des lieux dont la fonction principale est celle du jeu (ils ont également des fonctions écologiques, environnementales, sociales, paysagères, etc.) mais leur présence est indispensable, à la fois pour permettre à l'enfant de découvrir mais également pour la trame d'espaces publics ludiques dont ils font pleinement partie.

- Les installations de sport

Les installations de sport répondent davantage aux besoins d'utilisateurs plus âgés, tels que les adolescents ou les adultes. Bien que ces espaces ne soient pas réservés à ces derniers mais ouverts à tous, ils sont pensés afin de permettre d'étendre la gamme du jeu à des utilisateurs n'étant pas uniquement des enfants. Cette typologie d'espace inclus dans la ville par le jeu, le critère d'intergénérationnalité.

- Les places de jeux éphémères

Finalement, les places de jeux éphémères ne sont représentées que par trois objets à Lausanne : l'Akabane, les balançoires de la Louve et le Tunnel se met au vert

L'Akabane est la première place de jeux mobile de Suisse romande. Elle a été réalisée dans un conteneur, et a été mise en place dans de nombreuses places de la ville, notamment celle de la Sallaz (image 21), du Tunnel, de la Riponne ou encore celle de Saint-François (image 22) à partir de l'été 2017.



Image 21 l'Akabane sur la place de la Sallaz. Source : ville de Lausanne

Le fait que l'objet ait été racheté par la municipalité témoigne de l'importance que celle-ci accorde à l'enfant, et ses besoins. L'intérêt n'est selon Petra Meyer pas uniquement du côté de la municipalité. En effet, c'est l'une des conceptions de son service pour lequel elle reçoit le plus de compliments (MOA1, 3 février 2020).

Cela donne également bon espoir en ce qui concerne la ville jouable, car l'Akabane n'est autre qu'une emprise sur l'espace public d'un aménagement ludique.



Image 22 l'Akabane sur la place Saint-François. Source : ville de Lausanne

Les balançoires de la Louve, initialement pensées pour être éphémères, voient leur durée de vie prolongée de par leur importante utilisation (image 23). En effet, ces balançoires ont été installées en tant qu'aménagement éphémère, en lien avec le festival Lausanne lumière. Toutefois leur succès a été tel que la ville a pour l'instant désirer les pérenniser sur quelques mois par années. En effet, la place de la Louve doit être libre afin d'accueillir d'autres événements le reste de l'année.



Image 23 Les balançoires de la place de la Louve. Source : Meylan, 2019

Cet exemple me semble être un bel exemple de ville par le jeu. C'est un aménagement premièrement ludique. Ensuite cela témoigne également du jeu de l'espace public en ce qu'il est

modulable et changeant. Finalement, cela questionne la temporalité et la forme des projets. En effet, ce type d'aménagement est peu onéreux, demande peu de moyens techniques et matériels, et permet de donner vie à une rue.

L'initiative Le Tunnel rêve de vert date de 2009, et change la face du Tunnel pour quelques mois par année en été. L'idée est de transformer le parking du Tunnel en une place de quartier, emplies de verdure, de jeux et permettant les rencontres et la détente. Il s'agit à la fois de pallier le manque d'espace public de qualité et de verdure dans cette partie de Lausanne, mais également d'activer un espace public qui arbore la fonction d'un parking le reste de l'année (image 24).



Image 24 Verdure, jeux, ateliers habitent la place du Tunnel. Source Affolter, 2018

Cet aménagement peut être considéré pleinement comme un aménagement test ayant tenu ses promesses. En effet, comme l'a expliqué Marco Ribeiro, son succès a débouché sur le fait que sa présence a été pérennisée et consolidée, et fait partie intégrante du cahier des charges pour le réaménagement du secteur Riponne Tunnel (MOA2, 4 février 2020).

Il est intéressant de constater que l'ensemble des places de jeux éphémères se situent dans le quartier du centre-ville, quartier le moins doté en ce qui concerne les autres typologies de jeux. Le manque de places de jeux ainsi que les restrictions dues à ses fonctions plurielles (espace ouvert, manifestations, festivals, événements sportifs, ...) qu'impose l'espace public du centre-ville sont compensés par la mise en place de ces éléments mobiles. Leur présence est d'autant plus importante car la proportion de jeunes au centre-ville est de 11.3%, quartier pour lequel ce chiffre est le plus élevé (Service de l'économie, 2019).

Les quartiers de Vallency, de Malley, de la Borde et de la Sallaz regroupent à eux quatre, 37% de la population des enfants lausannois. Il est important de noter que ces quartiers bien que fortement doté d'espaces de jeux – principalement le quartier de Malley – disposent encore d'un grand potentiel d'évolution de son caractère ludique. En effet, le quartier de la Borde ne dispose par exemple que deux places de jeux, et celui de la Sallaz de trois. Ce sont des espaces pour lesquels une offre plus importante peut être envisagée, et pourrait prendre la forme de jeux éphémères et mobiles.

Finalement, 28'000 jeunes (entre 0 et 19 ans) vivent à Lausanne ce qui représente 19,3% de la population (Service de l'économie, 2019). Toutes typologies confondues (places de jeux de quartier, installations de sport, jeu libre, etc.), Lausanne propose environ 120 installations d'activité en plein air. En comparaison, la ville de Genève dispose d'une centaine de place de jeux, et une population jeune représentant 20,8 % de la population totale (OCSTAT, 2018). La ville de Lausanne dispose donc d'une offre d'espace d'activité extérieurs et de jeux importante.

5.2 Analyse des documents officiels

DOCUMENT	SERVICE ET ACTEURS	OUTIL	FORCE DU DOCUMENT
Programme de législature 2016 - 2021	Municipalité communale - Gégoire Junot	Document officiel interne	Incitatif

La législation actuelle à Lausanne est à majorité de gauche. Le programme de législature actuel 2016-2021 est structuré selon cinq directives principales : « développer, pérenniser, valoriser, partager et gérer » (Municipalité de Lausanne, 2016).

Le premier axe « développer » se focalise sur le développement des infrastructures de transport ainsi que celui des grands projets urbains tel que le projet Métamorphose¹⁸ et celui de l'agglomération Lausanne-Morges.

Le pôle « pérenniser » se concentre sur les énergies, et met l'accent sur l'importance de poursuivre l'effort en matière d'énergies renouvelables et de l'innovation. L'absence du thème de l'enfant n'est donc pas particulièrement attendue concernant ces deux premiers axes.

La thématique « valoriser » met en exergue les points forts de l'identité lausannoise, tels que la place de la culture ou celle des jeux olympiques. Il est donc intéressant de noter ici le manque de présence de l'enfant ou du jeu en tant qu'éléments forts de l'identité lausannoise. En effet, ces derniers ne sont pas mentionnés une seule fois dans cette partie du programme, témoignant du fait que la municipalité ne positionne par exemple pas la labélisation « commune amie des enfants » qui, pourtant, a été initié en 2012 comme étant une caractéristique importante de l'identité de la ville.

C'est dans les indications fournies pour l'axe « partager », que l'enfant est le plus présent. Il s'agit en effet, d'un thème centré sur les habitants de la ville, et notamment la prise en compte de la pluralité de ces habitants. La municipalité exprime sa volonté de renforcer les contacts avec les quartiers, la participation de la population ainsi que l'aspect humain de la conception des espaces publics. Il est toutefois important de préciser que la mention de l'enfant est en grande

¹⁸ Le projet Métamorphose est un projet de grande envergure lancé par la ville de Lausanne en 2007. Il s'agit de la réalisation de plusieurs aménagements forts au sein de la ville afin de répondre à l'enjeu de son développement. Le projet comprend la réalisation de deux nouveaux quartiers écologiques aux Plaines-du-Loup (situé dans les hauts de la ville) ainsi qu'aux Près-de-Vidy, pouvant accueillir 10'000 nouveaux habitants et 4'500 emplois. Ce projet s'accompagne de la mise en place d'une nouvelle ligne métro, le M3. De plus, le projet comprend que la rénovation de et la construction de nouvelles infrastructures sportives. Finalement, plusieurs démarches participatives et de grandes réflexions concernant les espaces publics attenants aux nouvelles infrastructures sont en place.

majorité relative aux prestations d'encadrement et d'infrastructures scolaires et parascolaires. Le terme d'enfant n'est jamais mentionné pour lui-même dans ces capacités de participation par exemple.

La volonté politique de mettre en place une politique d'aménagement tests en partenariat avec les habitants, et de faire évoluer les pratiques et les conceptions urbanistiques est également présente dans le programme de législature :

« Développer une politique d'aménagement qui combine des interventions rapides, légères et éphémères dans l'espace public, avec des réflexions urbanistiques à long terme. » (Municipalité de Lausanne, 2016 : 26)

Le thème « gérer », met en exergue les volontés de gestion interne de la part de la municipalité, au niveau social, économique et sécuritaire.

Ainsi, le programme de législature 2016-2021 donne aux habitants et à l'urbanisme participatif et pratique un socle de réflexion politique officielle. Ces thèmes font pleinement partie du programme et sont encouragés. Toutefois, la présence de l'enfant en tant qu'acteur n'est pas relevée, ni celle du jeu ou d'une trame urbaine ludique.

Finalement, et selon une vision plus globale du positionnement de la municipalité, les préavis présentés ci-dessous et les initiatives en faveur de l'insertion de l'enfant sont soit lancés soit soutenus par le conseil communal, autant au niveau idéal que financier. Cela renforce l'importance et de la validité de ces questionnements au sein de la ville. En outre, cet engagement se ressent également par la création de nouveaux postes telle que celui de coordinatrice de la participation ou encore le renforcement du rôle de déléguée à l'enfant.

Ainsi, la politique actuelle à Lausanne, semble favorable aux idées de la ville par le jeu.

DOCUMENT	SERVICE ET ACTEURS	OUTIL	FORCE DU DOCUMENT
Plan directeur communal PDCom	Direction culture et développement urbain - Grégoire Junot Service de l'urbanisme	Documents et plans cadres	Coercitif

Le plan directeur définit la stratégie d'aménagement à l'échelle de la commune. Il est contraignant pour les autorités. Les objectifs d'aménagements sont identifiés, afin de

coordonner les différentes facettes de la planification ayant une incidence sur l'espace (transport, urbanisation, paysage, ...). Le plan directeur se compose d'une carte représentant la planification sur l'ensemble de la commune ainsi que d'un texte.

Le plan directeur communal lausannois actuellement en vigueur a été accepté en 1996. Ce dernier a été mis en place pour une quinzaine d'années et est actuellement en cours de révision. Il est intéressant d'analyser la place de l'enfant dans ce plan de 1996, sa mise en vigueur étant antérieure à la labélisation « commune amie des enfants ».

Le terme *jeu* n'est employé qu'une seule fois, afin de témoigner du principe suivant : « *Réservation et aménagement de terrains de sports, de jeux et d'aventure et mise à disposition de surfaces non aménagées* » (ex. terrains vagues, jardins Robinson). (Ville de Lausanne, 1996, p.60). Nous avons pu constater sur la carte regroupant les typologies de jeu lausannoises, que des terrains d'aventure, des terrains de sport, des places de jeux variées ainsi que des espaces ouverts et non aménagés, sont en effet implémentés sur le territoire. Ce principe d'aménagement est ainsi respecté. Toutefois, il n'est pas mentionné du jeu au sein de l'espace public, en dehors des espaces réservés.

Les enfants sont eux mentionnés dans les lignes du Plan directeur afin de mettre en lumière la nécessité de structures pour les accueillir, ou la protection et la sécurisation contre automobile afin de protéger les usagers plus faibles, à savoir les enfants et les personnes âgées. Il n'est pas précisé si ces mesures sont des mesures d'atténuation du trafic, ou de protection des chaussées. On voit donc que ce ne sont que les prémices de la politique qui se dessine actuellement en matière d'urbanisme, cherchant à replacer le piéton au centre des réflexions et des aménagements et réduire l'emprise de la voiture.

De plus, l'enfant n'est pas présenté comme un acteur participatif, dont les besoins spécifiques sont écoutés. Les processus participatifs sont d'ailleurs également absents du texte, hormis en ce qui concerne son propre processus d'adoption, qui comprend une phase de mise à l'enquête publique.

Ainsi, le plan directeur communal en place depuis 1996 ne pousse pas réellement l'intégration de l'enfant dans les projets. Toutefois, l'état de l'existant présenté ci-dessous témoigne de l'intérêt pourtant croissant de son insertion. Les acteurs de l'aménagement lausannois vont donc au-delà des principes du plan.

Le document révisé contient les éléments suivants. La place de l'enfant en son sein rejoint les intentions inscrites dans le programme de législature 2016-2021, à savoir la volonté de renforcer les processus participatifs avec la population, en notifiant les enfants comme catégorie d'utilisateur à part entière, devant être intégrée (Ville de Lausanne, 2019, p. 54). L'importance de l'expertise d'usage est également mise en avant. Cela représente une avancée importante en termes d'insertion et de prise en compte des utilisateurs et des enfants en comparaison au PDCOM de 1996.

Le développement démographique – 30'000 nouveaux habitants attendus pour 2030 – les enjeux liés aux changements climatiques et la végétation, les transports et le logement sont au cœur des réflexions. Le quartier des Plaines-du-Loup est présenté comme l'un des bons exemples du développement lausannois, alliant à la fois le développement urbain, les transports, et la qualité de vie au sein des espaces publics et de verdure composant le quartier.

Le plan directeur met également en exergue la labélisation « commune amie des enfants », ce que le programme de législature omet. Toutefois, cela n'est pas davantage développé (Ville de Lausanne, 2019, p. 30). La reconnaissance de cette labélisation dans le plan directeur témoigne à nouveau de l'intérêt de la ville pour ce sujet. Cependant, le peu de développement de cette thématique témoigne également d'une marge évolutive, et de l'absence d'un « réflexe enfant ».

En effet, il n'y a pas encore de réelle mise en avant du sujet par les autorités en termes d'identité pour la ville ou d'intention claire de développement. Le terme ludique n'est par exemple pas cité une seule fois. Tout comme dans le programme de législature, la participation des acteurs citoyens cherche à être renforcée, afin de créer davantage de lien entre la municipalité et les habitants, et entre ces derniers et leur ville. La participation est d'ailleurs une des sept orientations stratégiques de la ville.

DOCUMENT	SERVICE ET ACTEURS	OUTIL	FORCE DU DOCUMENT
Plan d'action Commune amie des enfants	Direction de l'enfance, de la jeunesse et des quartiers - David Payot	Plan d'intention	Incitatif

La distinction de ville amie des enfants a été a été remise pour la seconde fois à la ville de Lausanne en 2018, après une première labélisation en 2012. Cette appellation a été conçue par l'UNICEF, elle ne représente pas un but en soi, mais « *c'est un outil politique et de communication,*

un levier pour la réalisation de projets initiés au travers d'ateliers de consultation organisés avec les jeunes » (Rue de l'avenir, 2019).

Un plan d'action II¹⁹ a ainsi été lancé en 2018, et doit permettre la mise en place de mesures concrètes afin de maintenir et d'augmenter le « réflexe jeunes/enfants » à Lausanne.

Ce plan d'action se divise en trois parties :

1. Ancrer les pratiques existantes en perpétuant les conseils des jeunes et des enfants. La ville de Lausanne compte déjà en effet plusieurs conseils des jeunes, comme cela est le cas dans d'autres villes, mais également des **conseils des enfants**. Ces derniers s'adressent aux enfants de 6 à 12, et leur donne une chance de faire entendre leur voix sur des thématiques personnelles concernant leur quartier. Des rencontres sont organisées, encadrées par des animateurs professionnels, et ainsi des réflexions et des actions sont menées. Il existe ainsi 7 conseils des enfants sur le territoire de la ville (Bourdonnette, Prélaz, Désert, Plaines du Loup, Bellevaux, Vallon, Chailly). Les projets de **Pousses urbaines** (présenté ci-dessous) ou encore le **groupe de référence** représentent également des aspects de la vie lausannoise que le plan d'action souhaite maintenir.
2. Renforcer la dimension participative de l'enfant, et ce fortement dans l'aménagement et l'usage des espaces publics. Dans cette visée des aménagements éphémères et ludiques afin de favoriser une plus grande appropriation que des devraient être mis en place.
3. Initier une campagne d'appel à projets mettant en exergue la place des jeunes et des enfants, regroupant plusieurs services de l'administration.

Cette labélisation permet de donner une certaine crédibilité et une force au projet de ville pour l'enfant, pour le jeu à Lausanne. Elle est un outil de communication et de soutien au développement de projets attachant à l'enfant et au ludique.

¹⁹ http://www.lausanne.ch/lausanne-officielle/administration/enfance-jeunesse-et-quartiers/secretariat-general-ejq/delegation-enfance/lausanne-commune-amie-des-enfants/mainArea/0/col2/0/text_files/file/document/Plan%20d'action%20UNICEF%20II.pdf

DOCUMENT	SERVICE ET ACTEURS	OUTIL	FORCE DU DOCUMENT
Préavis Rues Vivantes	Direction Finance et mobilité - Florence Germond Service routes et mobilité	Cadre de conditions et de financement validé par le dicastère	Incitatif Force financière

Le préavis Rues vivantes ne concerne pas directement et initialement la place des enfants, mais son insertion ainsi que celles des concepts de jeu, de rues ludiques, et d'aménagements éphémères fondent ses bases. Ce préavis place des conditions de matérialisation des volontés de la municipalité – présentent dans le programme de législature 2016-2021 – et des services de replacer l'usager piéton comme priorité de l'aménagement de l'espace public. En effet, ses fondements sont les suivants (Finances et mobilité, 2018) :

- Mises en place d'aménagements légers dans le centre-ville afin d'augmenter sa qualité et son attractivité. Ce préavis pourrait ainsi également de suppléer le manque d'infrastructures de jeu dont est victime le centre-ville, étant donné que ce dernier est le territoire sur lequel le préavis se concentre.
- Augmenter la convivialité dans les quartiers (réduction du trafic, valorisation des chemins d'école, ...)
- Répondre aux demandes des habitants.

De plus, l'une des choses les plus importantes concernant le préavis *Rues vivantes*, réside dans son fonctionnement budgétaire. En effet, la municipalité a débloqué un budget de 4'400'000.- afin de financer des projets. Ainsi, les projets relatifs aux objectifs de ce préavis peuvent se voir octroyer une partie de ce fond. Leur financement se voit donc facilité et accéléré, afin de pallier certaines lenteurs administratives et activer l'aménagement des rues.

Le préavis s'intègre pleinement dans le projet de la ville par le jeu. En effet, dans la marge de manœuvre qu'il laisse pour le développement et le financement rapide de nouveau projets de types acupuncture urbaine, permettant de faire vivre les rues de la ville. Ce projet agit donc sur la fonction, la forme, le programme et la possible appropriation de l'espace par les citoyens.

Il agit également sur la profession d'urbaniste, particulièrement sur la marge de manœuvre quant à la modification de l'espace. En effet, la municipalité stipule dans son préavis (Finances et mobilité, 2018 : 3) :

« Déployer un programme d'aménagements légers et réversibles, qui devront permettre de révéler et de valoriser certains espaces délaissés ou de faible

qualité, d'améliorer la qualité de séjour, par exemple par l'installation de mobilier urbain adapté, ou encore de tester de nouveaux usages de l'espace public, notamment en piétonnisant certaines rues dévolues aujourd'hui exclusivement à la circulation automobile. Ces actions seront bien sûr menées en coordination étroite avec les principaux acteurs concernés : riverains, commerçants et usagers. »

Et ce point me semble primordial pour la mise en œuvre d'une ville collective par le jeu : la flexibilité et l'expérimentation. Des initiatives telles que celle de Rues vivantes sont à mettre en avant, à suivre et à renforcer afin de créer les conditions de réponses urbaines, financières et conceptuelles adéquates pour un espace public évolutif de qualité.

DOCUMENT	SERVICE ET ACTEURS	OUTIL	FORCE DU DOCUMENT
Préavis Réaménagement de diverses places de jeux	Direction Finance et mobilité - Florence Germond Entité places de jeux	Cadre de conditions validées par le dicastère	Incitatif Force financière

Lancé en 2011, ce préavis a débloqué un fond de 3'500'000.- afin de réaménager l'ensemble de son parc de places de jeux, et ce sur plusieurs années en en plusieurs étapes. Entre 2011 et 2017, la première et la deuxième étape se sont déroulées, et vingt-quatre places de jeux ont subi réaménagement complet, ainsi que sept un réaménagement partiel. La troisième étape de ce préavis est actuellement en cours, et les réaménagements de places de jeux tels que la nouvelle place de jeux du château de Beaulieu ou encore l'emblématique aménagement au parc Bourget en partenariat avec le Comité International Olympique témoignent de l'intérêt et de l'efficacité de ce préavis. En effet, la grande majorité des espaces de jeux lausannois ont ainsi actuellement été repensés afin de sortir des places de jeux traditionnelles composées d'un simple toboggan en plastique.

Toutefois, la place de l'enfant en dehors de ces espaces – bien que ceux-ci deviennent toujours plus adapté, réalisés avec des matériaux naturels et via des processus participatifs – est-elle véritablement pensée ? Ou les services se contentent-ils pour le moment de ces réaménagements ?

DOCUMENT	SERVICE ET ACTEURS	OUTIL	FORCE DU DOCUMENT
Document guide de la participation	Direction Logement, environnement et architecture - Natacha Litzistorf Muriel Sanchez Solorzano	Guide de bonnes pratiques et de mise en commun des savoirs à l'interne des services comunaux	Incitatif

En 2017, la municipalité a ouvert un poste de coordination pour la plateforme de la participation, dans le but de formaliser et professionnaliser la participation dans les projets de la ville. Muriel Sanchez Solorzano, urbaniste et spécialiste des processus participatifs, occupe actuellement ce poste, mène un travail afin de préciser ce qu'est la participation à Lausanne, pour qui ? avec qui ? comment ? quand ? pourquoi ? où ? Toutes ces questions, qui n'ont pas encore de réponses précises, et d'ailleurs qui sont très contextuelles, sont actuellement débattues. Muriel Sanchez Solorzano arbore donc ce rôle à la fois de référente et de croisement entre les savoirs et expériences des experts cherchant des mandataires ou ayant des questions.

Un document stratégique regroupant les modes d'actions et les bonnes pratiques lausannoises est actuellement en cours de réalisation. Ce dernier n'étant encore terminé, il est davantage présenté dans la dernière partie de ce travail. L'intérêt politique pour cette thématique est encore une fois renforcé et présenté de manière transversale aux différents services de la municipalité.

5.3 État de l'existant

Sont répertoriés dans cette partie, les associations et les structures dans l'administration de la ville en charge spécifiquement de l'enfant, ou tout au moins l'intégrant pleinement dans leur travail, ainsi que quelques exemples de projets déjà en place au sein de la ville.

Cet état de l'existant permet de se rendre compte des outils, des acteurs reliés et des projets liés qui y sont menés cela afin d'avoir une vision d'ensemble des dispositifs et expériences conduits formant le contexte lausannois sur ces thématiques du jeu, de l'enfant et de la participation.

5.3.1 Administration publique

5.3.1.1 Délégation à l'enfance

La délégation à l'enfance est un service unique à Lausanne²⁰. En effet, sa création remonte à 1998, date à laquelle Lausanne devient la première ville de Suisse à ouvrir un poste de déléguée à l'enfance, outre celui de délégué à la jeunesse. Les communes n'ont en général que ce dernier en place au sein de leur administration. Il est donc intéressant de notifier le fait que ce n'est ni la législature actuelle, ni la première labélisation en tant que commune amie des enfants en 2012 qui marquent les premières considérations à part entière de l'enfant. Ce questionnement est en place depuis bien plus de temps.

Florence Godoy, occupe ce poste depuis 2006. L'objectif de la déléguée à l'enfance est principalement celui de représenter l'enfant. Non pas de penser ou de parler à sa place, mais de rappeler qu'il est un citoyen comme un autre, et qu'il doit être intégré dans les projets et les réflexions sur sa ville. Florence Godoy est ainsi constamment en interaction avec les enfants et les parents lausannois, ainsi qu'avec les acteurs des autres services de la ville.

De ce fait, un groupe de travail transversal a été mis en place en 2018, en lien avec la deuxième labélisation décernée par l'UNICEF. Ce groupe a pour but de rassembler des professionnel·le·s des différents services de la ville, afin que la question de la place de l'enfant puisse être débattue, mais également pensée par tout un chacun dans l'exercice quotidien de ses fonctions.

²⁰ <http://www.lausanne.ch/lausanne-officielle/administration/enfance-jeunesse-et-quartiers/secretariat-general-ejq/delegation-enfance.html>

La déléguée à l'enfance a également pour tâche d'être la personne de référence quant à ces questions sur l'enfant. Cela est un élément qui peut paraître anodin, mais qui est en réalité clé. Florence Godoy étant en relation avec l'ensemble des services et des prestataires, peut ainsi avoir une vision d'ensemble de ce qu'il se passe, répondre aux interrogations, mais également rediriger les individus en fonction de leurs besoins, vers les personnes ou les services.

5.3.1.2 Pousses urbaines

Pousses urbaines a été lancé par Florence Germond, et fait donc également partie de la délégation à l'enfance depuis 2007. Ce programme a pour objectif d'inviter les enfants à participer et à agir sur leur environnement. Ces derniers étant des citoyens à part entière, peuvent ainsi, au fil d'activités, de projets ou d'ateliers, exprimer leurs pensées, leurs histoires, et ainsi devenir pleinement et consciemment des acteurs de leur ville.

Depuis son lancement en 2007, plusieurs éditions et projets ont vu le jour, afin d'aborder la participation de l'enfant de façon plurielle, notamment une édition en 2008 sur les transports, coordonnée avec la mise en place du M2, en 2010 une édition sur la tour de Beaulieu, en 2011 des ateliers de consultations sur la question de « Lausanne je t'aime, je ne t'aime pas », entre 2012 et 2013 c'est le jeu en ville que les enfants ont explorés – cette édition est d'ailleurs explorée et explicitée davantage dans la suite de ce travail – en 2015 le thème de la lecture était à l'honneur, en 2016 des ateliers participatifs pour imaginer les espaces publics de la nouvelle gare, en 2017 une pièce de théâtre a été mise en place pour fêter et explorer la question de l'évolution de la ville depuis le siècle dernier. Ainsi, différentes thématiques sont abordées et explorées avec les enfants.

5.3.1.3 Conseils des enfants

La ville de Lausanne dispose à la fois de conseils des enfants (en place depuis 2011), et de conseils des jeunes. Le premier s'adresse à un public ayant de 6 à 12 ans, et le second un public de 13 à 25 et se structure sous la forme d'une sorte de parlement de 60 sièges traitant de sujets liés à différents domaines (sport, formation, égalité) soumis par le conseil communal. Pour notre part, nous nous concentrons sur le premier. La première particularité du conseil des enfants, se

située dans son existence. Lausanne est en effet l'unique ville suisse à en disposer. Deuxièmement, y sont abordés non pas les sujets choisis par la municipalité, mais ceux choisis par les enfants eux-mêmes. Le postulat de ces conseils réside dans le fait que l'enfant est un expert de la vie enfantine de son quartier, et qu'il convient donc de lui donner la parole, et d'accorder de la valeur à cette dernière. Ainsi, une réflexion et un travail collectif s'engage entre les enfants, encadré par des professionnels et des animateurs socio-culturels. Lausanne compte actuellement sept conseils des enfants, chacun représentant un quartier de la ville : Chailly, Bellevaux, Bossons-Plaines du Loup, Vallon, Prélaz, Bourdonnette, Désert (Figure 8). Les rencontres sont actuellement de 9 par année, et regroupent en moyenne une dizaine d'enfant du quartier. Les enfants sont libres de venir lors de ces réunions, leur présence n'est pas requise de façon obligatoire d'une séance à une autre. Cela débouche sur des discussions, mais également des actions, tel que la fermeture d'une route pour la rendre piétonne pendant un certain temps, la réalisation d'une pièce de théâtre, la participation au réaménagement d'une place de jeux comme aux Plaines-du-Loup, etc. Les actions se concentrent sur la vie du quartier et la participation des enfants à celle-ci. Les initiatives émanent généralement des enfants eux-mêmes et de leurs envies.

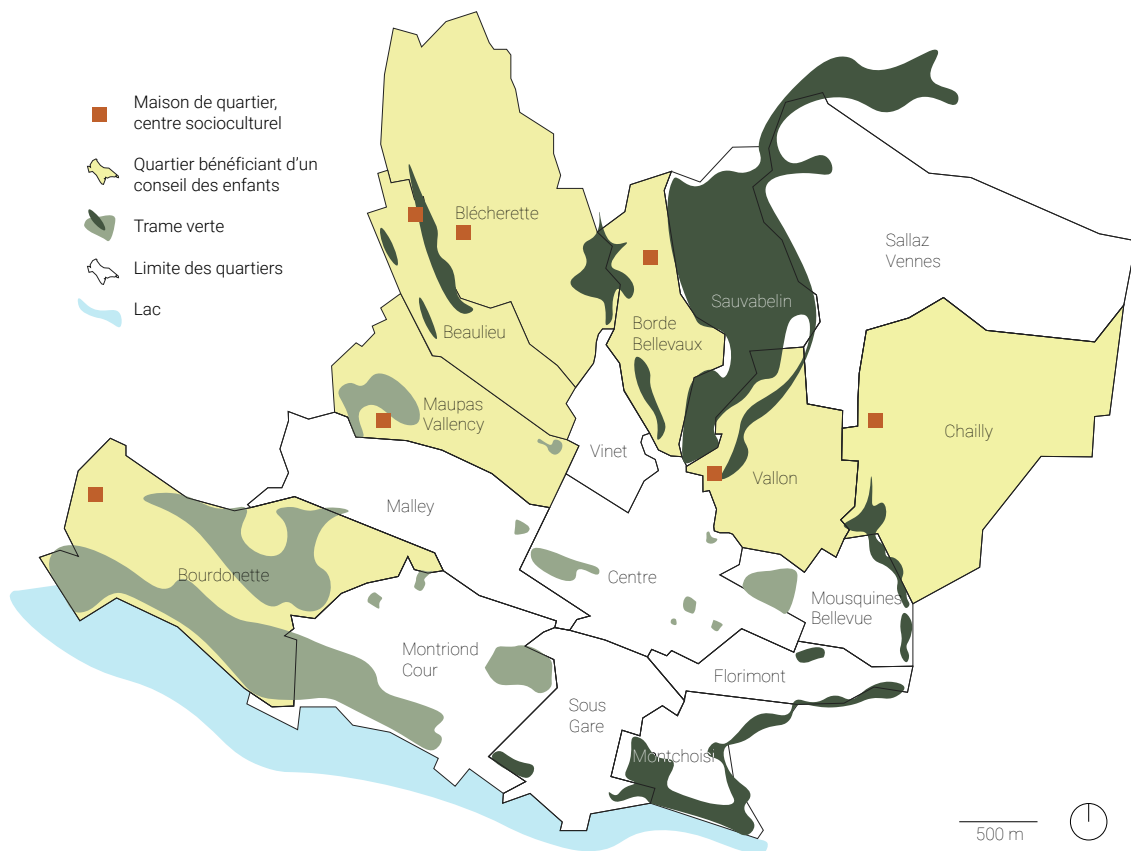


Figure 8 Quartiers ayant un conseil des enfants. Réalisation : Rossier, 2020. Données : Ville de Lausanne

5.3.1. Structure associative

5.3.1.4 Ville en tête

Cette association a pour but de sensibiliser les enfants à la culture du bâti. Cela se réalise de façon plurielle. Ainsi, c'est à la fois via des animations en classes et des projets/ateliers, que l'association cherche à sensibiliser les jeunes aux enjeux de la ville et leur donner les outils pour la comprendre et participer à sa vie. Il s'agit de faire passer des connaissances, de renforcer le dialogue et l'appropriation des espaces par les utilisateurs.

Ainsi, le focus est ici mis sur l'importance de l'échange de savoirs et d'idées avec les enfants. Il s'agit à la fois de leur donner une opportunité de s'exprimer, mais également de les former aux outils de participation, afin de leur donner des clés pour grandir en s'impliquant dans leur ville.

L'association est un partenaire important de la ville de Lausanne, et travaille étroitement avec plusieurs services de son administration. Elle a notamment été en charge de toute la partie participation de l'enfant pour le projet Riponne Tunnel, a réalisé des visites de chantier pour le nouveau stade sportif de la Tuilière, et a travaillé avec *Pousses urbaines* pour le Pôle Gare.

5.3.2 Les outils

5.3.2.1 Budget participatif

Le concept des budgets participatifs est le suivant : les habitants peuvent proposer un projet concernant leur quartier, et ce dernier peut se voir octroyer un budget allant jusqu'à 20'000.- pour le réaliser. Certes, des phases de d'analyse de faisabilité et de vote sont intégrées au processus, afin de permettre une réalisation optimale du projet. Il s'agit ainsi de permettre aux habitants de faire pleinement entendre leur voix de manière collective sur des thématiques et idées qui leur sont chères.

Les enfants ne sont pas directement et en premier lieu visés par cette initiative, c'est avant tout l'aspect participatif et collectif qu'il convient ici de soulever. La parole des citoyens lausannois et le travail collectif qu'ils peuvent ainsi mener avec la municipalité pour agir ensemble sur l'espace public, permet des nouveaux moyens de conception des espaces. De nombreux projets, volontés directes des habitants, intègrent les thématiques de l'enfant et du jeu, tels que :

- Quartier libre²¹, où des places de stationnement vont être remplacées par un espace en bois pour le prélassement. La place de l'enfant, du jeu et des rencontres est mise en première ligne pour ce projet.
- Le projet colore la rue²², s'apparente nettement à des projets de rues vivantes, ou rues ludiques. L'idée est de redonner la rue aux habitants, et de l'animer avec de l'art, du jeu, de la végétation. Bien qu'encore tourné vers des artistes professionnels, ce projet se veut communautaire et cherche à redonner à l'espace public sa dimension pleinement humaine.

5.3.2.2 *Contrat de quartier*

Les contrats de quartier mis en place à Lausanne permettent une focalisation sur un quartier de la ville, afin de pouvoir pleinement répondre à ses besoins et comprendre son fonctionnement. En effet, comme en témoigne l'expertise d'usage des habitants est centrale dans cette démarche²³. Il s'agit de renforcer les liens et les échanges directs entre les habitants et les autorités, afin que des discussions et des projets se mettent en place de façon collaborative. De manière générale un diagnostic du quartier est réalisé avec les habitants, afin de mettre en lumière les usages que les habitants apprécient dans leur lieu de vie, ainsi que les lacunes. À partir de cela, des idées, des ateliers et des actions sont lancés.

Une étude menée sur la maison de quartier du Désert et le contrat de quartier attenant met en exergue l'importance de ces processus en termes d'inclusion pour les habitants. Des recommandations sont également présentes notamment l'affirmation du l'échelle du quartier en tant que catégorie d'action publique, l'importance des métiers liés à l'animation socio-culturels dans ce type de démarche ou encore l'articulation entre les expertises politiques, professionnels et d'usage (Dugua, Delabarre & Da Cunha, 2018).

Ce projet représente l'importance que la municipalité accorde au savoir d'usage et à la parole des usagers.

²¹ <https://www.lausanne.ch/budget-participatif/les-projets/quartier-libre-28>

²² <https://www.lausanne.ch/budget-participatif/les-projets/colore-la-rue>

²³ <https://www.lausanne.ch/agenda-et-actualites/journal/journal-communal-en-ligne/31-contrat-de-quartier-entre-bois.html>

5.3.4 Les modalités d'aménagement

5.3.4.1 Mesures pour sécuriser les abords des écoles

La municipalité de Lausanne a lancé en 2019 trente mesures afin de sécuriser les environs de plusieurs écoles. Cette campagne et ses aménagements menés par la ville ont pour but d'apaiser les itinéraires scolaires des enfants, et manifestent de manière tangible les volontés politiques de rendre l'espace aux citoyens, en ôtant de l'importance à la voiture au profit du piéton. Ces mesures se matérialisent avec du marquage spécifique ou encore la pose de mobilier urbain. Ces mesures font parties du préavis Rues Vivantes. Elles témoignent de l'intérêt porté à la place de l'enfant en dehors des espaces scolaires ou de places de jeux. C'est sa place dans l'espace public qui est pensée. Il est reconnu comme un utilisateur à part entière, avec des besoins spécifiques. La sécurisation des itinéraires piétons entre son domicile et son lieu de scolarisation lui permet une plus grande autonomie dans l'espace public.

Toutefois, ces aménagements sont centrés en premier lieu sur la sécurité des enfants. Il s'agit de mettre en place des trottoirs plus larges, des marquages au sol « attention école » ou encore des potelets pour entraver le stationnement ou la circulation automobile. Ainsi, le pas de penser également le chemin de l'école comme un trajet ludique et non pas uniquement sécuritaire n'est pas encore franchi.

5.3.5 Projets d'aménagement et conceptions déjà à l'œuvre

Il existe de nombreux projets, de petites ou de grandes envergures sur le territoire de la commune. Sont présentés dans ce travail, les principaux grands projets en cours, ainsi que certains exemples relevant davantage d'acuponcture urbaine

5.3.5.1 Pôle Gare, place aux enfants !

Comme exposé antérieurement, le projet pôle gare a été encadré par *Pousses urbaines* ainsi que *Ville en tête* en 2016. Cette démarche date certes de quelques temps déjà, mais regroupe les acteurs spécialisés sur la thématique de la participation de l'enfant aux processus urbanistiques

à Lausanne. De plus, il est intéressant d'analyser leur inclusion dans un projet d'envergure tel que celui de la nouvelle gare et des espaces publics adjacents. Une publication regroupe du reste les principaux résultats de ce projet²⁴.

Plusieurs ateliers ont eu lieu relativement à la conception des espaces publics, en regroupant un total de 187 enfants. Des balades sur sites ont eu lieu, avec pour questionnements principaux : « *quel est le chemin vers la gare ? Quand est-ce qu'on peut dire qu'on arrive à la gare ? Qu'est-ce qu'on va faire à la gare ? Où est-ce qu'on y attend ? Comment on y attend ? Où est-ce qu'on se sent bien ? Quelles sont les activités qu'on peut y faire ? Quels sont les bruits et les odeurs ? Quels gens peut-t-on rencontrer ? Est-ce qu'on y va plutôt seul ou en groupe ? Qui sont les gens autour de la gare ?* » (images 25 et 26) (Pousses urbaines, 2017). Par la suite, des ateliers de réalisation de cartes mentales, de dessins des usages, de maquettes et des propositions ont été réalisés par les enfants, et un représentant de la ville affilié au projet Pôle gare et venu écouter les enfants expliquer leurs revendications et leurs propositions.



Image 25 Maquette des espaces souhaitée dans le quartier de la nouvelle gare. Source : Pousses urbaines, 2017



Image 26 Diagnostic in situ par les enfants et les professionnels afin de relever les usages de l'espace. Source : Pousses urbaines, 2017

Les recommandations principales ayant émané de ces projets tournent autour de l'idée que des espaces spécifiquement pour les enfants ne sont pas à favoriser, mais davantage « *des espaces dans lesquels ils peuvent également se sentir bien, comme les autres usagers et usagères.* » (Pousses urbaines, 2017). L'aspect le plus important était de favoriser leur possible appropriation et autonomie dans l'usage des futurs espaces de la gare.

²⁴https://static1.squarespace.com/static/55e3367fe4b0b3777a26cf77/t/5ac521a8352f53688c4da343/1522868692847/02_170_503-PU-rapport-2016.pdf

Trois prescriptions générales ont émergé

1. Des espaces dédiés, non-exclusifs, et appropriables : par exemple une zone entièrement piétonne, avec des limites définies (couleurs, peinture au sol) est potentiellement plus compréhensible et appropriable pour les enfants qu'une zone de rencontre aux limites floues et dans laquelle la présence de la voiture et les dangers qui l'accompagnent restent présents. Le fait que les espaces puissent être détournables fait partie intégrante de leur potentiel d'appropriation. En effet, *les enfants ont une grande capacité à utiliser tout élément de l'espace public pour en faire un jeu*. Les enfants n'ont pas souhaité la création d'une place de jeux proche de la place de la gare.
2. Aider les enfants à s'orienter dans l'espace public : Cela afin d'accorder à l'enfant de la liberté et de l'autonomie dans ses déplacements et ses usages de l'espace, des points de repères au sein de ce dernier sont ressortis comme indispensables. Des éléments de repères structurent l'espace et aident l'enfant à se créer une carte mentale. Ces éléments peuvent prendre deux formes distinctes : des dégagements visuels ou des éléments distinctifs
3. Au-delà des façades : Un espace public doit se prolonger jusqu'au façades qui le bordent, et entrer en connexion avec des rez actifs – dans la mesure du possible. Cela permet à la fois d'activer l'espace pour l'ensemble des usagers, mais permet également à l'enfant de trouver dans les cafés ou magasins des commodités (jeux amovibles, toilettes, adultes, ...). Cela permet également de connecter les individus.

Ainsi, l'on peut observer que nombres des recommandations découlant des ateliers, rejoignent les idées de la ville par le jeu, notamment les aménagements éphémères et amovibles, le fait de relier la trame des espaces publics afin d'autonomiser l'enfant, activer la ville dans son ensemble, ...

5.3.5.2 Riponne-Tunnel

Lors du processus de démarches participatives concernant les espaces Riponne-Tunnel lancé par la ville de Lausanne en 2018, la municipalité a demandé explicitement à *Ville en tête* de mettre en place et de gérer différents ateliers avec les enfants. Ces démarches avaient pour but de rassembler les avis des habitants, afin de les intégrer au mieux au cahier des charges du

concours d'idées, puis du concours de projet. Il est important donc en premier lieu de relever le fait que les enfants se sont vu reconnaître dès les prémices de ce projet d'envergure, un statut de citoyen et d'usager à part entière. Il leur a pleinement été accordé leur place de savoir d'usage enfantin.



Image 27 Ateliers en classe avec les enfants. Source : Ville en tête

Le diagnostic avec les enfants s'est déroulé selon trois protocoles.

Premièrement, les premiers ateliers ont été réalisés dans certaines classes de la ville afin de donner aux enfants des outils de lectures de ces espaces urbains et des clés d'analyse de leur qualité, insertion, marchabilité ou lisibilité (image 27). Ainsi, 80 élèves du collège de la Barre se sont prêtés au jeu, et ont analysé les places de façon multiples :

- Par des balades sur site, de façon à recueillir les visions et idées, de manière exploratoire et concrète. Les enfants ont pu comparer les places de la Riponne et du Tunnel à l'heure actuelle, avec ce à quoi elles ressemblaient à l'époque, et ainsi évoquer ce qui selon eux avait changé, de façon positive ou négative.

Une longue vue (image 28) pouvait également être utilisée pas les enfants ou les accompagnateurs afin de mettre le focus sur certains points ou détails de la place pour en discuter de manière plus ciblée.

- Par la réalisation de dessins et de cartes mentales. Chaque élève a pu se dessiner dans l'espace analysé, puis expliquer son choix d'emplacement, ce qui était pour lui marquant et important dans ce dernier. Les enfants se sont également rassemblés par groupe afin de réaliser ces cartes mentales, ce qui leur a permis de confronter et discuter leurs points de vue sur ces espaces, ainsi que sur des parcours les traversant et des points de repères communs. Des cartes sonores ont d'ailleurs été réalisées afin de cristalliser les ressentis et les analyses des enfants²⁵.



Image 28 Diagnostic de la place de la Riponne avec les enfants. Source : Ville en tête

Des ateliers ont également été mis en place avec des étudiants du gymnase de la cité, afin de récolter leurs avis également.

Les résultats de ces ateliers ainsi que ceux menés durant le weekend Riponne-Tunnel en mars 2019 – avec notamment des balades guidées par le jeune public afin de voir les places à travers ses yeux – ont été intégrés au cahier des charges.

Il s'agit donc d'une démarche de diagnostic de l'espace, où les enfants ont pu réellement et de façon plurielle témoigner de leurs usages de la place et de leur vision de celle-ci.

5.3.5.3 Sur les chemins de l'école

Septante pourcents des enfants lausannois vivent à 1km ou moins de leur école. Un trajet de 15 minutes ou moins étant est en effet considéré comme acceptable et même bénéfique pour les enfants (Direction de l'enfance, de la jeunesse et des quartiers, 2019). Ces bénéfices sont nombreux : autonomie, santé, socialisation, apprentissage des règles de la route, connaissance de la ville, attrait pour la mobilité douce, ... Des formules de pédibus, trajet à pied organisés,

²⁵ <http://www.ville-en-tete.ch/riponne-tunnel>

durant lesquels un parent est responsable du groupe sont organisés depuis une vingtaine d'années à Lausanne. Ce genre de projet bénévole et communautaire permet d'assurer une supervision et ainsi de rassurer les parents. Des « permis piéton » sont également décernés aux enfants par des éducateurs après des cours de sensibilisation *in situ* aux règles de la circulation.

Toutefois, il est également important de penser le problème dans l'autre sens : non plus d'enseigner la prudence à l'enfant, mais de rendre l'espace sécurisé dans sa forme. Ainsi, ce n'est pas uniquement à l'enfant de s'adapter à son espace, mais également le contraire.

Le service d'urbanisme s'est penché sur la question des chemins d'école. Il s'agit d'analyser avec enfants leur chemin entre leur domicile et leur école. Le but premier de cette démarche est de donner de l'autonomie aux enfants, mais comme nous le verrons par la suite, un travail sur des itinéraires privilégiés ludiques peut également être imaginé.

Ce projet a permis d'envisager ces chemins de manière nouvelle, comme en témoigne Marco Ribeiro,

« On a commencé à changer de perspectives. Pas à dessiner ou aménager comme un adulte, mais en se mettant à la place des enfants et c'est vrai que ça change pas mal de choses. » (MOA2, 4 février 2020)

Cela reste encore un projet en évolution, mais la ville de Lausanne témoigne de l'intérêt pour ce genre de démarche. Le préavis rues vivantes prend par exemple en compte ces éléments et témoigne du fait que *« le crédit d'ouvrage sollicité permettra de financer des actions de sécurisation et de valorisation des espaces publics aux abords des établissements scolaires et parascolaires, ainsi que sur le chemin de l'école. »* (Finances et mobilité, 2018)

Toutefois, la même remarque que celle évoquée concernant les mesures de sécurisation des écoles peut être avancée ici. La reconsidération du chemin de l'école est avant tout centrée sur l'aspect sécuritaire, et non pas sur celui ludique. Il est certain que la sécurité est une priorité, mais le fait de repenser les chemins pourraient coupler ces deux fonctions.

Cependant, cette présence du jeu pourrait voir le jour sur le cheminement des enfants. En effet, *« la Ville de Lausanne proposera également progressivement des cheminements balisés aux enfants, ludiques et définis en fonction de leurs besoins, à l'écart des dangers »* (Direction de l'enfance, de la jeunesse et des quartiers, 2019).

5.3.5.4 Aménagements transitoires et éphémères

Cette nouvelle visée de l'urbanisme lausannois entre pleinement en résonnance avec le programme de législature ou le préavis Rues Vivantes. Ce dernier s'ouvre en effet sur une définition de son objectif premier comme suit : « *valoriser les espaces publics par le biais d'une politique d'aménagement qui combine des interventions rapides, légères et éphémères dans l'espace public avec des réflexions urbanistiques à plus long terme.* » (Finances et mobilité, 2018)

Les trois places de jeux éphémères et mobiles de la ville de Lausanne ont été présentées antérieurement, dans la partie 5.1 de ce travail.

5.3.6 Lacunes et adaptations

Au vu de l'analyse des documents officiels et de l'état de l'existant à Lausanne, l'enfant semble d'ores et déjà fortement pris en compte et même le centre de nombreuses initiatives, et qui plus est, des initiatives effectives et évolutives. Il est intégré au niveau institutionnel avec les conseils des enfants, un service lui est dédié ainsi qu'une déléguée en charge uniquement de son insertion dans les différents aspects de la vi(II)e, de nombreux projets prennent déjà en compte son avis et ses idées, notamment grâce à l'association *Ville en tête* et *Pousses urbaines*. La ville de Lausanne a d'ailleurs également mis en place des initiatives visant une ville par le jeu, dans ses différentes significations : rues vivantes, budget participatif, ...

De plus ces initiatives suivent un accroissement important dans leur nombre et leur acuité d'action au fil du temps (Figure 9).

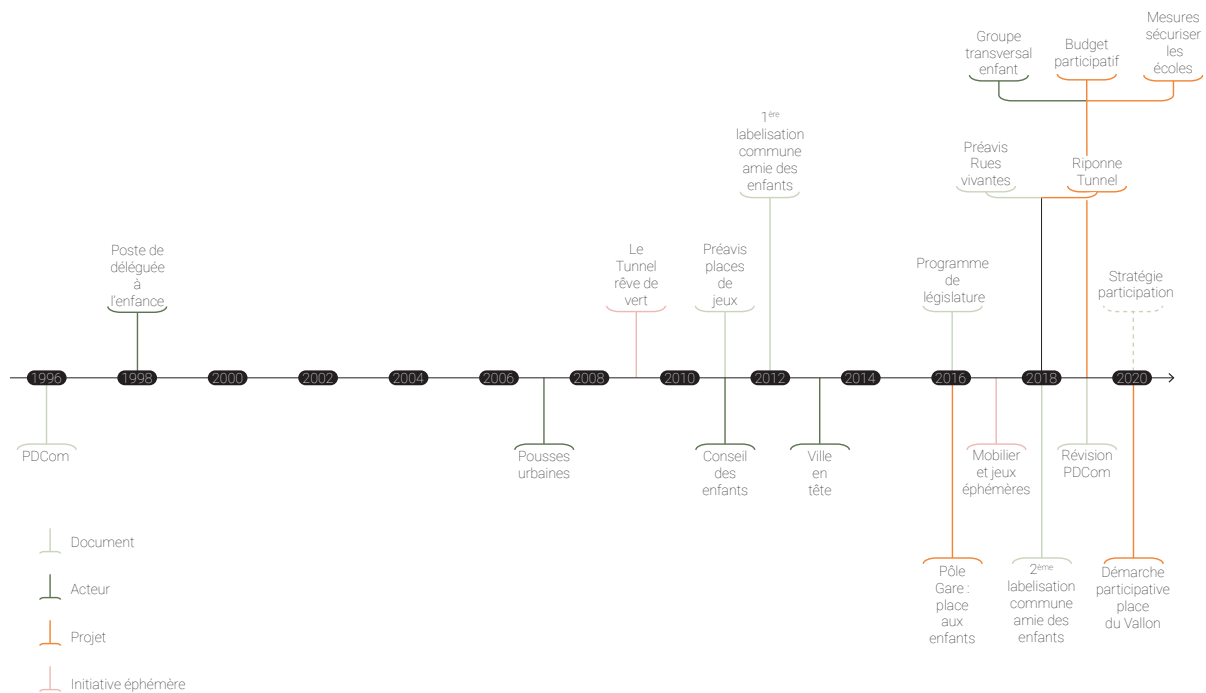


Figure 9 Ligne du temps des projets, documents, initiatives et des acteurs regroupant les thématiques du jeu, de l'enfant et de la participation. Source : Rossier, 2020

L'un des aspects manquant à Lausanne, semble être l'attache plus urbaine, et la modification concrète de l'espace public. En effet, les actions sur l'espace urbain sont encore minimales, l'enfant est actuellement déjà bien intégré dans la réflexion des projets, dans le fait de donner son avis et de pouvoir se faire entendre, mais encore peu dans la réalisation et la modification concrète de son terrain de vie, de son terrain de jeu.

De plus, au vu des entretiens conduits notamment auprès de Mme Anne Juillet, Mme Alice Chénais (Atelier Olga), Mme Muriel Sanchez et M Marco Ribeiro (Ville de Lausanne), cette idée de renforcer la matérialisation de la prise en compte de l'enfant et du jeu est également apparue comme nécessaire, mais absente.

Ainsi, repenser l'intégration physique, par des aménagements et des projets urbains, des enfants et du ludique au sein des espaces publics lausannois semble essentiel pour permettre une place tangible et réelle de l'enfant en ville.

De plus, au vu de l'étude de la localisation et de la typologie des places de jeux, le quartier du centre-ville, ainsi que ceux adjacents de la Borde et de le Sallaz ressortent de par leur manque d'espaces de jeux pour les enfants. En outre, si l'on croise ces données matérielles avec les données issues des entretiens de Mmes Petra Meyer et d'Anne Juillet, un manque lié à ce même périmètre central est décelé. En effet, Mme Petra Meyer témoigne du fait qu'il existe un manque

d'espace de jeu au centre-ville, mais qu'il existe peu, ou pas, de place vacante pour en aménager un nouveau :

« On a fait toute l'analyse de l'hyper centre, et puis en fait, il y a On a analysé toutes les places, il n'y a pas de possibilités de construire une vraie place de jeux vraiment fixe. » (MOA1, 3 février 2020)

Anne Juillet, quant à elle, met en avant les premiers résultats de l'enquête de Gehl architecture sur Lausanne, démontrant que les enfants, ainsi que les femmes et les personnes âgées, sont sous-représentés dans les utilisateurs des espaces publics du centre-ville. Elle émet l'hypothèse probable que cette sous-représentation peut être due au fait qu'ils *« sont cantonnés à certains espaces qui leurs sont dévolus, parce que on a décidé d'aménager une place de jeux ici, et mettre un escalator là. »* (MOA3, 13 février 2020).

Est-ce que l'un des outils en réponse à ces deux lacunes (à savoir la matérialisation de la prise en compte de l'enfant dans les aménagements et les projets ainsi que le manque d'espaces ludique dans le périmètre du centre-ville) ne se révélerait-il pas être notamment la ville par le jeu ? Activer l'espace public du centre-ville via des aménagements ludiques participatifs pourrait en effet en être la clé.

6 LAUSANNE, VILLE PAR LE JEU

6.1 Lausanne : une nouvelle identité ? Ville laboratoire

En préambule de cette partie du travail, il semble plus que nécessaire de mettre en avant le fait exposé jusqu'ici : Lausanne semble être une ville témoin idéale pour être une ville du jeu. C'est une ville où de nombreuses initiatives en ce sens ont déjà vu le jour, et, qui plus est, est une ville à échelle humaine, tout comme à l'échelle de l'enfant par extension. Lausanne en tant que ville par le jeu, semble donc être en termes de force de proposition, un programme stratégique rationnel et plausible.

En effet, « *la ville récréative expérimente les nouvelles façons de travailler, d'échanger, de commercer, de se rencontrer, de se distraire, de circuler, de créer, de participer à la vie politique (avec des comités de quartier, un budget local, des votations d'initiative populaire, des conseils municipaux pour les enfants et aussi pour les adolescents).* » (Paquot, 2015 : 134)

Précisément, ce qui questionne en mentionnant cet extrait du texte de Thierry Paquot (2015), ce sont les similitudes qui se tissent entre les caractéristiques de la ville par le jeu énoncées par le philosophe et celles qui fondent actuellement l'authenticité de la pratique et des expériences Lausannoises en la matière (présentées antérieurement dans l'analyse).

Ainsi, il ne s'agit pas de repenser fondamentalement la ville de Lausanne, qui semble au contraire d'ores et déjà sur la voie des villes qui se questionnent. Mais bien davantage de rehausser et d'unifier les envies et les forces de travail déjà en place dans les services de l'urbanisme, des espaces publics ainsi que au sein de la sphère politique vers une identité commune. C'est en effet ce qui a émané de façon commune de l'ensemble des entretiens : une nécessité d'aller plus loin.

Il ne s'agit pas non plus d'essayer de reproduire le passé ni de l'idéaliser (Paquot, 2015). La ville décrite par Ariès (1979), où la rue est l'espace privilégié de l'enfant, est également une ville décrite par les inégalités, une éducation moins importante, une moindre importance de la famille, une faible qualité de services et de transports, etc. Il ne s'agit donc pas de retrouver cette ville, mais d'en imaginer une autre, inclusive, adaptable, multifonctionnelle, etc.

Il s'agit donc de travailler à l'encontre de l'idée de *Tabula rasa*, et de faire avec l'existant. Il s'agit d'intégrer l'enfant dans les projets en cours. Il s'agit de profiter des actions menées, et de s'y greffer afin de tendre un parallèle avec le jeu qui doit déborder des places des jeux : la présence de l'enfant et de ce même jeu doit également déborder des projets en cours, et profiter de l'élan de ces derniers.

Il s'agit également, comme le prône Alice Chénais, d'oser (MOE1, 7 février 2020), d'expérimenter des tests, à la fois dans les aménagements, mais également dans les réflexions ou dans les designs de processus. Il s'agit de montrer l'exemple et d'entreprendre, comme y aspire Marco Ribeiro :

« Et si on va démolir un bâtiment, parce que ça arrive, peut-être que les droits à bâtir sur cette parcelle on arrive à les redistribuer sur d'autres parcelles, et là on laisse vide et on fait une place de jeux. Ça pourrait être une manière de faire un projet pilote par exemple. » (MOA2 4 février 2020).

Ainsi, la ville par le jeu représente une nouvelle identité pour la ville de Lausanne dans le sens où l'enfant, le jeu et la participation sont énoncés comme des piliers de son aménagement, de son développement, tout comme de son identité. Il s'agit ainsi par des actions concrètes d'aménagements, d'initiatives et de projets de matérialiser cette nouvelle identité, et ce de façon expérimentale.

6.2 Acteurs, usages et temporalité : pistes de réflexion

Cette partie du travail analyse de façon transversale les pistes de réflexion discutées avec les acteurs interrogés.

L'objectif de cette partie est premièrement de donner une définition de la ville par le jeu, puis de présenter les pistes de réflexion et d'action afin de faire émerger le jeu dans les processus de conception participative de l'espace urbain.

6.2.1 Définition de la ville par le jeu

Les différentes méthodes employées dans ce travail permettent de définir le programme stratégique de la ville par le jeu. Celui-ci est décrit dans cette partie du travail et représenté

visuellement par la figure 10. Cette dernière regroupe les différentes composantes de la ville par le jeu ayant émané de l'analyse discursive de ce travail.

La ville par le jeu est un modèle urbain se basant sur trois fondamentaux : l'enfant, le jeu et la participation. C'est un programme stratégique, dont les modes d'actions sont pluriels, et c'est en additionnant et multipliant les initiatives se rattachant à ces points, que la ville par le jeu se dessine (Figure 10). Il s'agit en effet non pas de travailler sur des propositions sectorielles, mais bien sur des propositions holistiques, permettant d'embrasser pleinement le concept de projet urbain.

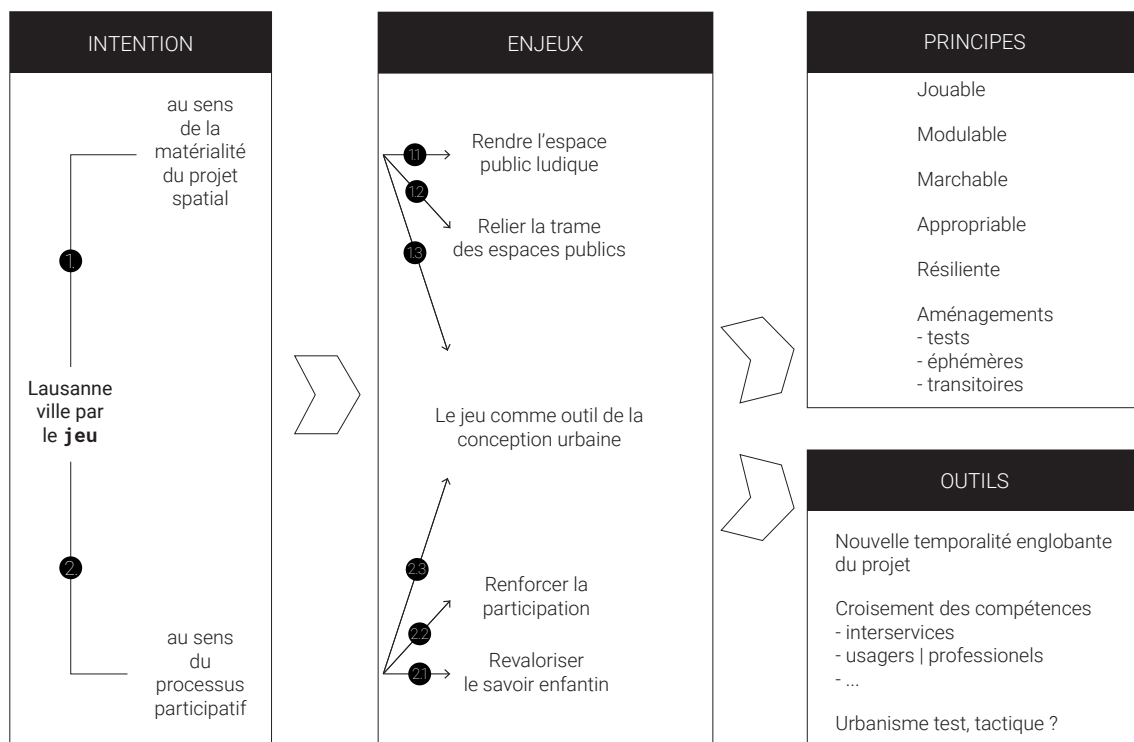


Figure 10 Schéma conceptuel du programme stratégique de la ville par le jeu. Source : Rossier, 2020

Les enjeux de la ville par le jeu s'articulent ainsi autour des trois thématiques de ce travail : le jeu, l'enfant et la participation. Ces thématiques dialoguent entre elles afin d'activer l'espace et de répondre à l'impératif de qualité de Gehl (2012), en cherchant à repenser l'espace pour le piéton, et à l'échelle de l'enfant.

Le *jeu* décrit dans le programme se décrit selon deux intentions :

1. Le jeu au sens de la matérialité du projet
2. Le jeu au sens du processus participatif

Ensuite, ces intentions sont traduites en enjeux qui découlent eux-mêmes sur des principes et des outils. Les principes de la ville par le jeu sont notamment ceux d'une ville modulable,

marchable, intergénérationnelle et jouable. Les outils pour la dessiner sont ceux d’embraser une nouvelle temporalité de projet allant des premières réflexions jusqu’au suivi et à l’évolution dans le temps de celui-ci. Cela se réalise notamment par l’intensification des échanges pluridisciplinaires et le travail collectif. L’évolution des projets et des aménagements réside tant dans leurs structures matérielles qu’idéelles. Les processus tels que ceux d’urbanisme tactique²⁶, permettent notamment cette liberté, cette évolution et cette résilience face aux changements des attentes des usagers, des professionnels et des politiques.

Ces éléments de définition généraux se retrouvent ainsi dans les pistes de réflexion exposées ci-dessous. L’échelle d’intervention de la ville par le jeu est plurielle : elle englobe à la fois des projets concernant une visée stratégique pour l’ensemble de la ville, de nouvelles façons de penser les aménagements ou d’intégrer la participation, des réaménagements de placettes, ou encore le fait de repenser des éléments de mobilier urbain à l’échelle fine et locale.

6.2.2 Établissement de l’automatisme « enfant » au sein des services de la ville

Des exemples d’application concrètes de cette stratégie au niveau de l’administration lausannoise sont présentés ci-dessous.

6.2.2.1 Une nouvelle visée stratégique globale

Ainsi, une visée stratégique commune aux différents services de l’administration permettrait de mettre le jeu, l’enfant, l’usager piéton, en réflexion constante dans les projets. Afin que ces derniers ne soient plus pensés, dans les mesures où ils le sont, en dernier dans les réflexions d’aménagements ou budgétaires, mais que leur prise en compte soit un automatisme, comme le souhaite Florence Godoy :

²⁶ L’urbanisme tactique se définit par des initiatives généralement communautaires, initiées par les habitants eux-mêmes, afin de répondre à des problématiques ciblées et locales avec des aménagements légers, et ce dans une temporalité courte en s’extrayant des lenteurs administratives (Mould, 2014 ; Lydon & Garcia, 2015). Ce travail ne cherche pas à implémenter de l’urbanisme tactique à Lausanne, mais à s’inspirer de certains de ces modes d’action et de ses fondements théoriques.

« C'est une espèce de culture et de reflexe à développer. Les adultes n'ont pas encore tout à fait intégré, ça nécessite de continuer sur ce chantier que de se dire : on met en place quelque chose : on associe les enfants. » (ASSO2, 10 février 2020)

Un tel projet à l'échelle de la ville dans son entier peut paraître inapproprié, toutefois comme le rappelle Anne Juillet :

« Lausanne n'est pas une si grande ville non plus... 140'000 habitants. C'est le chef-lieu du canton, il y a les universités. C'est une grande ville par rapport à beaucoup de choses, mais ça reste une ville de 140'000 habitants. Il faut aussi prendre les choses comme ça. » (MOA3, 13 février 2020)

Pour l'ensemble de ces raisons, une stratégie à l'échelle de la ville sous la forme d'un programme stratégique semble cohérente. Elle placerait de manière claire l'insertion de l'enfant comme image de la ville, qui pourrait devenir une sorte de laboratoire urbain sur ces questions. Cela permettrait d'embraser pleinement la labélisation « commune amie des enfants » et de faire du jeu un outil de l'aménagement, tout en suivant les déclarations des acteurs interrogés, portées ici par les mots de Florence Godoy :

« On pourrait avoir un peu plus de courage politique. Et porter avec plus de cohérence, de congruence le fait que : Qu'est-ce qu'on veut ? Des enfants plus présents qui s'emparent de la ville ? Alors faisons ! » (ASSO2, 10 février 2020)

6.2.2.2 Intégration de ces thématiques dans les documents officiels

En parallèle de l'établissement d'un programme stratégique afin de figurer l'enfant, le jeu et la participation, il semble également important de penser leurs présences au sein des différents documents officiels présentés ci-dessus. En effet, celle-ci n'est pas évidente pour nombre d'entre eux.

Ainsi, le PDCom pourrait intégrer des directives concernant le type d'aménagement, le public cible (les enfants) ou encore les modes de conception de manière plus précise dans le sens de l'enfant comme acteur de son espace. Ce document regroupant les directives ayant une

incidence spatiale, cela donnerait **une importante force opérationnelle à ces thématiques**. De plus, cela entrerait pleinement en résonance avec l'article 4 de la loi fédérale sur l'aménagement du territoire qui stipule concernant les autorités responsables de l'aménagement du territoire :

« Elles veillent à ce que la population puisse participer de manière adéquate à l'établissement des plans. » (Loi fédérale sur l'aménagement du territoire, 1979 : article 4)

Témoigner clairement le positionnement lausannois sur ces sujets en les intégrant dans les documents cadres placerait distinctement la ville en tant que laboratoire sur la présence urbaine de l'enfant. Cela renforcerait la matérialisation du jeu et de la participation enfantine, mais également l'identité et l'attractivité de la ville de Lausanne. De plus, l'intégration de ces thématiques au sein des documents officiels permettrait de répondre pleinement aux directives de la loi sur l'aménagement du territoire et de capitaliser et d'opérationnaliser les élans et les initiatives d'ores et déjà en place à Lausanne (cf : parties 5.2 et 5.3).

Ces mêmes réflexions sont transposables concernant les autres documents, tel que le programme de législature.

6.2.2.3 Formation des professionnels de l'aménagement

Pour nombres d'acteurs interrogés, l'un des plus gros travaux réside dans le changement de mentalité nécessaire au sein des services de l'administration communale et des bureaux d'aménagement. En effet, Anne Juillet témoigne de cela :

« Le plus difficile c'est peut-être de changer les pratiques professionnelles. Et même des fois quand on est déjà sensible, les pratiques sont tellement encrées que c'est difficile de faire bouger la machine. » (MOA3, 13 février 2020)

Il est certain que ce problème se pose face à chaque changement, et Lausanne n'est pas différente sur ce point. Par exemple, en lien avec son projet « les yeux à 1.2m », la ville de Bâle, a fortement travaillé sur la formation de son personnel. Ainsi, « *la sensibilisation des acteurs se traduit notamment par des séances d'informations et des parcours dans l'espace public pour les employés de l'administration* » (Rue de l'avenir, 2019), cela afin de comprendre la place des enfants, et de se poser les bonnes questions.

Les modes d'action urbains lausannois sont déjà en évolution importante. En effet les mentalités et les pratiques au sein du service de conception des espaces publics, se tournent davantage vers l'utilisateur, comme en témoigne Anne Juillet, :

« On s'en va vers une conception de l'espace public qui est de plus en plus tournée vers l'usager, l'échelle humaine. Vers redonner la ville aux piétons et aux habitants. Réduire la place de la voiture, pour la donner plus aux habitants. » (MOA3 13 février 2020)

Il est nécessaire d'aller encore plus loin dans la démarche, mais les changements semblent en cours.

Le programme stratégique de la ville par le jeu pourrait ainsi intégrer des formations pour les acteurs liés à l'aménagement de l'espace public, afin de les former sur ces questions. Dans la même mesure que *Ville en tête* forme le regard des enfants à la culture du bâti, il s'agirait de former le regard des professionnels à la culture de la place de l'enfant.

De plus, le jeu n'est pas un outil réservé pour les enfants, et des ateliers de formation pourraient se matérialiser selon une mise en abîme de cet outil.

6.2.2.4 Contact entre les acteurs institutionnels

La ville par le jeu demande plusieurs connaissances et savoirs comme présentés précédemment : à la fois le savoir d'usage mais également le savoir expert. Il est important de noter que ce dernier est pluriel. De nombreux acteurs travaillent sur la question de l'espace public et de son activation, il est donc nécessaire de renforcer leurs échanges et associations. Alice Chénais, et l'atelier Olga de manière générale, tente par exemple de suivre ce principe pour l'ensemble de leur réalisation, notamment à la place du Vallon :

« Il faut que les projets d'urbanisme soient à la fois construits par des urbanistes, mais aussi par des animateurs socio-culturelles. Ça c'est qu'on essaie de mettre en avant aussi au Vallon. C'est qu'on a fait un travail de fond avec les animateurs socio-culturels et avec l'association de quartier. Et du coup pour que tous les événements qu'on a fait : l'urbanisme donne des clés à l'animation, parce que ça peut être une nouvelle manière de réfléchir ensemble

à l'espace public, et ça peut en même temps enrichir l'animation socio-culturelle d'avoir un projet concret sur lequel s'accrocher et dire « viens on s'occupe de notre espace public et on va le faire ensemble », et en même temps pour l'urbanisme, d'avoir tout l'aspect de connaissance de quartier, de connaissance des gens, ça apporte énormément. » (MOE1, 7 février 2020)

Le contact entre les acteurs signifie donc le passage des connaissances et l'entraide, afin de mener un projet à bien sur l'ensemble de ses composantes : sociales, urbanistiques, architecturales, environnementales, etc.

Florence Godoy témoigne également de ce travail collectif comme un élément clé de la réussite de projets :

« Il s'agit de sensibiliser et d'impliquer des acteurs multiples, à commencer par les collaborateurs des différents services de l'administration, mais aussi, au gré des projets, une multiplicité d'acteurs sociaux, économiques, associatifs, culturels. » (ASSO2, 10 février 2020)

De plus, le travail en collaboration avec des acteurs du terrain revêt encore une importance renforcée concernant les processus participatifs. En effet, l'intégration d'une personne en lien avec le quartier, son histoire, mais également en lien avec les enfants de celui-ci, semble être primordial, comme le déclare Muriel Sanchez Solorzano :

« Pour toucher les enfants, on doit passer toujours par des personnes relais. C'est ça qui est important à mobiliser. » (MOA4, 2 mars 2020)

Le dialogue entre les acteurs semble ainsi non pas uniquement important pour mener à bien un projet, mais nécessaire. Petra Meyer atteste du même besoin lors des processus de réaménagement des places de jeux :

« Il y a une maison de quartier, ou un groupe d'enfants, une école, une école enfantine, une garderie. Une structure qui permette d'avoir le contact. Moi j'ai besoin d'un intermédiaire qui est dans le quartier pour pouvoir moi avoir l'accès avec les enfants. Ce qui est toujours plus compliqué, c'est si on a aucun partenaire dans le quartier. » (MOA1, 3 février 2020)

La stratégie de ville par le jeu doit donc permettre ce dialogue et mettre les acteurs en contact. Petra Stocker soutient également cette idée. En effet, trop souvent pour elle, les démarches participatives incluant les enfants sont menées par des professionnels en charge de la participation ou de l'animation socio-culturelle, mais se déroulent sans la présence de l'architecte ou de l'urbaniste. Ainsi, les professionnels présents lors des ateliers vont rendre leur vision de ces derniers, sous une forme qu'ils souhaitent pourtant éviter : une sorte de liste de demandes. Pour elle, la ville par le jeu

« ça commence en mettant les architectes avec les enfants. (...) Sinon il y a beaucoup qui se perd. Il faudrait les architectes, les enfants et un médiateur. »
(ASSO3, 24 février 2020)

Finalement intégrer une pluralité d'acteurs venant de champs de l'aménagement et de la réalisation des espaces publics, permet de faire échos à l'un des fondements de la ville par le jeu : celui de penser le temps du projet de façon plus englobante. En effet, cela permet un suivi informé du quotidien de cet espace. Un urbaniste ne peut pas être pas suivre de près le développement et l'évolution de l'entier de ses projets. Il est nécessaire de s'associer avec des acteurs sur place, connaissant la vie du lieu, ce qu'il s'y passe et permettant de guider ses transformations et réaménagements. Si le projet est mené en collaboration fine avec les services de proximité, cela modifie le design de processus et permet un suivi complet. La temporalité du projet se voit prolongée, il ne se termine plus à l'arrivée des habitants ou des usagers, mais continue au contraire à évoluer avec eux, encadré par des professionnels. Lors de l'un de leur projet l'atelier OLGa a pu expérimenter ce procédé à Lisieux, et ne peut que le recommander :

« Je pense que on s'est rendu compte en faisant les projets ici, qu'il y a une importance à travailler pas que nous, mais nous aussi avec des animateurs socio-culturels qui peuvent ensuite entretenir cette dynamique. » (MOE1 7 février 2020)

Il est à noter que la ville de Lausanne va prochainement nommer un délégué senior. Les échanges sur le thème de la ville intégrative par le jeu se chargent donc encore d'une importance renforcée.

Ces réflexions concernant un accroissement souhaité des échanges entre acteurs au sein du projet urbain, questionne le déroulement de ce dernier et ses modes de faire actuels.

6.2.2.5 *Un urbanisme plus ouvert*

De penser un urbanisme et des espaces dans les mêmes termes qu'Alice Chénais :

« Faire de l'urbanisme qui n'est pas un urbanisme qui dure des décennies avant que quelque chose soit mis en place. Qui n'est pas un urbanisme où tout est figé, que tu dessines en avance et une fois qu'il est construit, tout est figé, tout est bloqué. » (MOE1, 7 février 2020)

Cette idée emprunte ainsi des principes à l'urbanisme tactique. Il ne s'agit pas de prôner la mise en place de ce type d'urbanisme comme solution toute faite, mais d'emprunter des modes de faire et des concepts. De plus, mettre en place de manière institutionnelle un urbanisme devant émaner des citoyens semble quelque peu contradictoire.

En rapport à ce courant de l'urbanisme tactique, Marco Ribeiro, témoigne du fait que l'urbanisme et les modes de production urbaine – et même suisse en général – devraient sortir quelque peu de ce souci constant de perfection en ce qui concerne la réalisation et la restitution des espaces publics. Afin notamment de les réaliser en un laps de temps moindre, mais également afin qu'ils soient moins figés :

« Il y a une forte différence entre la culture anglo-saxonne et la culture helvétique. Tout ce qu'on réalise en Suisse, il faut qu'il y ait un chiffre. La culture anglo-saxonne, c'est un peu plus dans la jurisprudence. C'est à dire qu'on teste, soit on le laisse, soit si les gens ont identifié des risques potentiels, on l'enlève, et on fait un autre test. Donc c'est plutôt une approche par l'erreur. Donc des aménagements qu'on teste. En en suisse, par exemple Riponne Tunnel, dans quelle mesure on peut tester des choses et se donner un peu de liberté et le faire à l'anglo-saxonne, où on fait des tests. Et un monitoring, et un bilan pour définir si l'aménagement pour les enfants, est trop dangereux ou ... Peut être qu'il y a des approches innovantes. Quitter un peu les normes, et trouver des autres manières de faire. » (MOA2, 4 février 2020)

Ainsi, le laboratoire urbain pouvant se créer autour du jeu et de la participation permet de faire des expériences urbaines afin de mettre en lumière les possibilités de l'espace, les différentes manières de l'activer. Le jeu dans l'urbanisme c'est ainsi la possibilité de faire des essais et des expérimentations, à la fois pour les urbanistes, mais également pour les usagers. Petra Meyer déplore quelques fois

« Des aménagements un peu trop léchés, moi j'aurai envie une fois une place de jeux avec la terre. (...) Moi j'aurais envie une fois d'une place sans jeux (...) Une fois oser ! Oser dans un quartier démonter une place de jeux existante avec le toboggan et de rien mettre. De mettre un tas de terre, un robinet d'eau et puis trois troncs. » (MOA1, 3 février 2020)

Le jeu pour les usagers dans leur appropriation également. L'idée de ne pas créer des aménagements figés où tout semble programmer, mais un objet multifonctionnel, permet également d'intégrer une pluralité d'usages et d'usagers :

« Des choses qui peuvent avoir à la fois une qualité paysagère, des qualités d'espace public, écologique... Et puis quelque chose de pas parfait, quelque chose de pas trop plastique. Où du coup tout le monde peut se l'approprier. Si tu as quelque chose de moins défini tout le monde pourra y trouver quelque chose à faire. Que tu sois un enfant de trois ans, un ado, une personne âgée. Un même élément peut devenir plein de chose. » (MOE1 7 février 2020)

Penser un urbanisme, des aménagements qui ne sont pas parfaits, pas complets, et ainsi qui contiennent en eux-mêmes une marge de manœuvre, d'évolution, de changement. Cela peut se penser via des aménagements test, des expériences, des propositions éphémères.

Mais c'est également repenser les temporalités. Prendre le temps de réfléchir, avec les habitants et les usagers, afin d'entretenir un projet sur la durée, qui évolue avec les individus, comme ce que l'atelier OLGa cherche à mettre en place :

« Donc c'est plutôt de faire un urbanisme où on peut faire petit à petit. Et que le processus fasse un peu émerger des idées, donne des envies, rende des choses possibles de manière plus rapide, et puis intègre directement les gens. » (MOE1, 7 février 2020)

Ainsi, cette proposition demande de repenser les pratiques à large échelle, c'est davantage un questionnement qu'une marche à suivre, de par la complexité de son application. Il s'agit d'essayer de l'avoir en tête, et de modifier les pratiques comme l'espace, par des petites interventions, par de l'acuponcture.

6.2.2.6 Participation : pérennisation et reconnaissance des usages enfantins

La place de la participation citoyenne dans les projets lausannois est grandissante. La création du poste de responsable de la participation occupé par Muriel Sanchez Solorzano témoigne de son institutionnalisation.

Mais quelle est la place de l'enfant dans les pratiques actuelles de participation à la ville ? Celle-ci est-elle envisagée par d'autres acteurs que ceux spécialisés dans ce domaine (*Ville en tête* et *Pousses urbaines*) ?

La participation de l'enfant doit amener à comprendre la ville à l'échelle de l'enfant, afin d'intégrer ce paramètre dans les décisions collectives. Anne Juillet et Muriel Sanchez soulignent l'importance des observations *in situ*, que ce soit concernant les enfants ou non par ailleurs :

« Nous on ne peut pas avoir la connaissance fine de tous les quartiers, donc la participation c'est d'avoir l'intrant des gens qui vivent cet espace public là au quotidien. C'est nos yeux et nos oreilles pour savoir comment ça se passe sur le terrain. Au niveau du diagnostic de l'espace, juste ça, c'est important d'avoir l'usage qualitatif. » (MOE2, 13 février)

Il est donc également essentiel d'intégrer des enfants au processus de diagnostic : la maîtrise d'ouvrage ainsi que les utilisateurs adultes ne peuvent se représenter le savoir d'usage et la vision de l'enfant.

Ainsi, tout en intégrant ce type de participation et de savoir d'usage, il est nécessaire de veiller à ne pas minimiser l'importance de la place des professionnels. En effet, c'est en cela que la participation avec les enfants s'éloigne de l'urbanisme tactique, où certaines initiatives sont pensées et construites sans l'apport des professionnels de l'aménagement. En effet, ces derniers parviennent à déceler des détails à portée urbaine en fonction des usages, pour ensuite

les discuter avec les habitants : les pratiques à conserver, les autres à modifier. Sans en faire une liste de souhaits, pratique condamnée explicitement par Alice Chénais (MOE1), Muriel Sanchez (MOA4), Anne Juillet (MOE2), Petra Stocker (ASSO3) ou encore Marco Ribeiro (MOA2) et Petra Meyer (MOA1).

Il s'agit ainsi de croiser les expertises, mais également de prendre chaque projet et ses spécificités en compte. Une marche à suivre généralisée ne peut être envisagée et conseillée.

Les professionnels devraient également considérer davantage des étapes de diagnostic avec les enfants comme le commencement d'un projet profondément collectif. En effet, il convient de ne pas venir avec des idées préconçues observer les enfants afin de déceler ce que l'on cherche. L'urbaniste ou l'architecte doit lui aussi ouvrir ses possibles :

« En entrant sur place avec les enfants, tu as plein d'idées qui apparaissent et je trouve que c'est une belle manière de justement dessiner un projet. De le dessiner, de pas avoir d'idées préconçues, d'aller voir sur place, avec les gens qui utilisent cet espace, et que ce soit ça qui te donne la matière pour dessiner le projet après. » (MOE1, 7 février, 2020)

Le projet de la place du Vallon regroupe certains éléments exposés jusqu'ici : le travail interconnecté entre différentes typologies d'acteurs, la participation des citoyens et des enfants, la reconnaissance des usages déjà établis, et la mise en place d'aménagements tests.

L'équipe d'Anne Juillet en collaboration avec l'atelier OLGa et le centre d'animation Cité-Vallon ont entrepris de repenser la place du Vallon en menant une grande démarche participative, incluant à la fois des processus de réflexion, de co-conception mais également de co-construction. Et ce avec la présence d'enfants pour l'ensemble de ces phases. Il est intéressant de noter que ce projet est mené en lien avec le préavis *Rues vivantes*.

« Le diagnostic, on a fait ça un mercredi après-midi, à côté du service de garde, du coup les animateurs sont venus avec les enfants, pour faire l'activité participative, faire le diagnostic. Après dans la construction, il y avait aussi les enfants du quartier qui étaient là. Qui sont venus, mais ça c'était une invitation portes ouvertes pour tout le monde. On n'a pas eu de démarche spécifique pour

les enfants, c'est plus qu'on les a intégrés dans la démarche globale. De manière naturelle. » (MOA3, 13 février 2020)

Ainsi, bien que ce projet ne vise pas directement les enfants, il rend tangible les directives présentes dans les différents documents officiels, ainsi que la volonté des acteurs et des citoyens d'aller vers une nouvelle manière de faire l'espace urbain. De plus, ce genre de projet nourrit pleinement le laboratoire lausannois de la ville par le jeu.

6.2.2.7 Repenser la temporalité de la participation

La participation des enfants et l'intégration du jeu dans la réflexion et la réalisation des projets questionne la temporalité de ce dernier de deux manières :

- La première dans l'élargissement du spectre temporel de la participation
- La seconde dans la vitesse d'exécution matérielle des processus de discussion et de concertation

(1) La participation – comme présenté dans l'état de l'art – débute généralement avec des processus d'information de la population et peut s'étendre jusqu'à la co-construction. Élargir la temporalité participative des projets signifie faire perdurer ce travail collectif de façon évolutive une fois le projet « terminé ». Ce dernier ne l'est donc jamais réellement, il dispose d'une marge de manœuvre en termes d'évolution de forme ou de fonction par exemple.

Ces considérations sur la participation de l'enfant allant de son usage ludique de l'espace, de sa participation dans la co-construction à sa présence dans l'évaluation de ces mêmes espaces présupposent une temporalité de la participation rallongée, englobante et se déroulant dans l'idéal sur toute la durée de vie du projet, et requiert la présence de professionnels pour encadrer ces évolutions. Toutefois, à l'heure actuelle Anne Juillet explique que

« Le défi c'est que en tant que professionnels de notre division, on n'a pas ce mandat-là. On a le mandat de concevoir et de construire, mais pas d'entretenir et de faire le suivi. C'est le service de l'entretien de l'espace public, mais pour le nettoyer. Nous on intervient ponctuellement dans la ligne du temps du quartier. Mais c'est un peu le défi qu'on a, une fois inauguré, on a peu l'occasion d'y retourner, s'il n'y a pas de projet. » (MOE2 13 février 2020)

De plus, l'enfant doit selon la plupart des acteurs interrogés – Anne Juillet, Petra Meyer, Marco Ribeiro ou Alice Chénais– être intégré dès les premiers instants de réflexion sur un espace. En effet,

« La réflexion avec les enfants si elle est intégrée dès le début tu ne peux plus l'enlever, parce que ça fait partie des données de base. » (MOE1, 7 février 2020)

Par la suite, les différentes étapes de la vie du projet (à nouveau depuis ses prémices de réflexion, en intégrant la co-conception mais également l'évaluation et l'évolution) doivent intégrer, dans la mesure du possible, des citoyens. Il ne s'agit pas d'institutionnaliser leur présence dans toutes les étapes de façon imposée, au risque de voir se mettre en place des processus alibi²⁷, mais de le faire dès que cela est possible. En effet,

« La démarche participative nourrit toujours le projet. Il ne peut qu'être nourri et enrichi par la démarche participative. » (ASSO1, 9 mars 2020)

De plus, cela permet selon Marco Ribeiro et Anne Juillet d'éviter de potentielles plaintes des habitants, de par la possibilité à la fois d'être investi dans le projet, mais également de par la marge de manœuvre inhérente pour l'évolution de celui-ci. Ainsi, Anne Juillet félicite par exemple l'approche réalisée avec Alice Chénais et Jade Rudler pour le quartier du Vallon :

« Ce qui est intéressant avec l'Atelier OLGa, c'est qu'on a fait de la co-conception, mais aussi de la co-construction. Ça c'est toujours génial, ça crée une cohésion sociale. C'est plus le projet d'aménagement urbain en tant que tel, mais aussi comment on vit autour de ce projet-là. On essaie de tendre vers ça. » (MOE2, 13 février 2020)

(2) Des réflexions sur la temporalité de matérialisation des processus participatifs peuvent également être reliées à l'intégration de l'enfant. En effet, le fait de repenser des stratégies d'aménagement d'installation légères, moins parfaites, et expérimentales permet de faire échos à la temporalité des enfants, comme en témoigne Florence Godoy :

²⁷ Les processus alibi font référence aux processus participatifs pour lesquels il existe peu ou pas de marge de manœuvre, la démarche s'est déroulée trop tard dans le projet, le choix des participants n'était pas adéquat, trop peu de temps y était alloué, etc. (ASSO1, 9 mars 2020). Ainsi, l'étape de participation citoyenne peut être utilisée comme un gage de qualité pour le projet auprès des citoyens ou des politiques, alors qu'elle n'aura aucun impact dans les décisions et la réalisation du projet.

« Il y a aussi des questions de temporalité. La temporalité administrative, politique, elle est différente de temporalité des enfants. » (ASSO2, 10 février 2020)

En effet ces derniers ne parviennent pas à suivre les temporalités longues qui sont habituellement celles des projets urbains. De fait, entre le diagnostic et la fin du projet, il n'est pas rare qu'une dizaine d'années s'écoulent. Pour *Ville en tête* il est difficile, voire inenvisageable, de maintenir la relation de participation sur une temporalité dépassant une année. Les enfants peuvent changer d'école, de lieu de socialisation, grandir,

Kattel Mallédan témoigne par exemple de la nécessité d'une fin lors que leur processus de participation avec les enfants face à cette perception autre de la temporalité. Quand bien même le projet n'est pas terminé, il s'agit d'adapter la temporalité de la participation à l'enfant :

« Du coup nous ce qu'on essaie de faire c'est que les projets se terminent d'une certaine façon. Par exemple quand on a eu les premiers résultats de la démarche participative, et bien on a organisé une exposition. Et puis pour eux c'est c'était déjà une certaine fin du travail dans lequel ils avaient été engagé, et ça je trouve ça assez essentiel. Qu'il y ait une mini fin, même si on leur dit qu'il y aura encore une suite. Mais qu'eux leur travail soit mis en valeur et valorisé déjà dans une temporalité qu'ils arrivent à saisir. » (ASSO1, 9 mars 2020).

6.2.3 Nouveau visage urbain

Les pistes de réflexion ci-dessous concernent directement des aménagements et des modifications de l'espace public en lui-même.

Les enjeux de l'aménagement permettant une ville par le jeu sont exposés en premier lieu. Puis, les différentes typologies d'espaces de jeu sont présentées ainsi que certains leviers d'aménagement pouvant être employés.

6.2.3.1 Enjeux de l'aménagement

6.2.3.1.1 Autonomie et impératif sécuritaire

Selon Marco Ribeiro, cela représente encore un des grands enjeux de la vie lausannoise des plus jeunes : leur accorder davantage d'autonomie, dont ils manquent encore réellement.

C'est en effet l'un des enseignements du projet mené, et révélé pour Marco Ribeiro lors d'une démarche qu'il a menée, à la fois de la part des parents, mais également de la part des enfants : « *c'est de donner de l'autonomie aux enfants, ne pas avoir toujours un adulte qui suit.* » (MOA2, 4 février 2020). Cette autonomie recherchée est profondément liée à la sécurité que peuvent offrir les espaces publics. Cette sécurité est reliée notamment à la connectivité piétonne, et donc en filigrane à la place de la voiture, et le danger qu'elle représente. Il s'agit pour le piéton, pour l'enfant, d'avoir une réelle place dans l'espace, et une place de choix. En effet,

« Si on veut que les enfants déambulent dans la ville sans avoir à les attacher dans une poussette ou les tenir par la main en permanence. Il faut que les parents soient sécurisés de laisser leur enfant juste déambuler sur un trottoir, et qu'il soit accepté à cet endroit-là. Donc la sécurité réelle, mais aussi le sentiment de sécurité. » (MOA3, 13 février 2020)

De par ces mots, Anne Juillet témoigne de l'importance de repenser les projets et les villes à taille humaine, et du fait que cette taille humaine est également celle de l'enfant.

Une fois cet aspect sécuritaire de l'espace public consolidé, sa qualité à la fois de séjour mais également de passage s'en verra renforcée, tout comme l'autonomie des enfants. En effet, comme en témoigne Alice Chénais

« Le plus gros critère pour que ce soit vraiment jouable par un petit enfant, ce soit qu'il puisse aller librement où il veut. » (MOE1, 7 février 2020)

6.2.3.1.2 Une trame de jeu connectée

L'autonomie de l'enfant dans un espace sécurisé doit également pouvoir se combiner à des qualités d'usage de ce dernier, à savoir ici des qualités ludiques. Le jeu dans les espaces lausannois n'est pratiquement matérialisé que par les places de jeux à l'heure actuelle. L'espace public n'est pas encore idéalement conçu et aménagé pour accueillir l'enfant autonome. L'importante réflexion ayant lieu sur le réaménagement des places de jeux (*Préavis Réaménagement des places de jeux*) semble circonscrire la présence physique de l'enfant et du jeu dans ces espaces. Leur insertion au sein des autres espaces urbains (rues, places publiques, parcs, cours d'immeubles, préau d'école, ...) paraît moins réfléchi et pensé. Toutefois,

« Les enfants ne devraient pas avoir besoin d'une place de jeux. On les parque un peu dans les endroits sécurisés. Où les parents ils trouvent que c'est sûr de jouer. Et puis c'est une place pour eux. Ça c'est un peu triste je dois dire. » (Petra Meyer, 3 février 2020)

Il s'agit donc de renverser la tendance et de créer de la connectivité entre des espaces de jeux, tout en rendant ces perméabilités jouables elles aussi, notamment avec les rues ludiques (Cf : partie 6.2.3.2.2).

En outre, cette connexion de la trame d'espaces publics doit être une stratégie englobante. Il s'agit de penser les rues, les espaces, les places, les projets, de manière holistique, et non pas sectorielle :

« Là où il y a des enfants qui habitent, où il y a des écoles, ... qu'il y ait des aménagements qui répondent à leurs besoins. Et pas juste une place de jeu pour une place de jeux. Mais aussi dans leur cheminement et leur quotidien. » (MOA3, 13 février 2020)

Petra Meyer et Marco Ribeiro ont fourni des exemples très parlants concernant ce renforcement de connectivité entre les espaces liés à la prise en compte de l'enfant dans les projets.

Petra Meyer témoigne de l'importance de mener des démarches participatives, afin de permettre la prise en compte de l'expertise d'usage enfantine. En effet, lors de l'ensemble de ces démarches, un aspect du projet auquel les concepteurs n'ont pas pensé est amené par les enfants :

« L'espace, eux ils le connaissent. Et c'est parfois des choses qui vont au-delà des jeux en fait. C'est... un passage où on passe toujours. La barrière il y a un trou, mais on aimerait bien passer. Et ça on n'y aurait pas pensé. » (MOA1 3 février 2020)

La considération des enfants et de leurs savoirs du terrain a ainsi permis de relier l'espace de jeux grâce à une traversée piétonne et donc de délivrer un projet répondant aux attentes et usages en place.

Marco Ribeiro développe l'importance – en tant qu'urbaniste – de prendre du recul sur le projet en cours, afin de regarder son insertion dans son environnement bâti et vécu. En effet, un projet de mise à l'enquête pour la modification des droits à bâtir sur la parcelle d'une église, a permis de mettre en évidence le manque de reliance entre un bassin de vie se situant en amont de ladite parcelle et un espace de jeu en aval. Ainsi, une planification devant initialement comprendre une simple modification de géométrie, a permis de créer des perméabilités piétonnes pour les enfants du quartier.

L'association *Rue de l'avenir* résume clairement cette pensée de rattacher les espaces, afin de donner pleinement à l'enfant son indépendance dans le déplacement, mais également la possibilité de pratiquer des espaces jouables : *« Au-delà de places de jeux plus attractives et de la sécurisation du chemin de l'école, il s'agit de penser en réseau, de connecter les espaces de vie des enfants, de favoriser le mouvement spontané et le jeu, multiforme et omniprésent, qui ne se réduit ni à une activité spécifique ni à un lieu dédié »* (Rue de l'avenir, 2019)

6.2.3.2 Les nouvelles typologies du jeu

6.2.3.2.1 Les places de jeux

Une ville par le jeu n'est pas une ville sans places de jeux. Bien que les places de jeux n'apportent pas une réponse complète à l'insertion du jeu dans l'espace public, ces espaces sont d'une grande importance.

En effet, le concept de ville jouable cherche notamment à relier et connecter les espaces publics, les places de jeux font pleinement partie de ce réseau piéton et ludique. Elles représentent d'ailleurs des lieux de rencontre importants pour les quartiers.

Le préavis pour leur réaménagement a d'ailleurs permis de repenser la matérialité de la plupart d'entre elles. Ainsi, elles sont réalisées avec

« Des éléments naturels, des cailloux, de l'eau, du sable... ces matériaux qu'on puisse façonner. Qu'on puisse changer en fait. Ce qui est important c'est qu'on puisse modifier son environnement. » (MOA1 3 février 2020)

Ainsi, les places de jeux lausannoises sont diverses et laissent à l'heure actuelle une grande place à la spontanéité du jeu. Ce ne sont pas des places avec des aménagements de jeu prédéfinis qui figent l'appropriation ludique :

« Les jeux qu'on fait, avec les cordes, sont un peu moins prédéfinis, plus multifonctionnel on va dire, qu'avant. Ce n'est pas juste l'escalier avec le toboggan. C'est un peu plus diversifié, les enfants peuvent être plus créatifs » (MOA1, 3 février 2020)

De plus, leur rénovation a permis de leur apporter une vocation multifonctionnelle : ludique certes, mais également écologique, paysagère, de détente, ...

L'amélioration principale que nécessitent ces espaces de jeux réside dans la mise en place de processus participatifs adéquats, en partenariat avec d'autres acteurs afin d'intégrer pleinement la pluralité des savoirs professionnels ainsi que les savoirs d'usage. Il convient d'intégrer ces démarches participatives dans le processus de réalisation de ces espaces, de rendre cette étape immanquable et d'apporter les ressources intellectuelles, temporelles et financières à son bon

déroulement. Cela entre directement en résonance aux les autres pistes de réflexion présentées dans cette partie du travail :

« On devrait encore se donner plus les moyens de faire des meilleures démarches participatives. Parce que des fois... oui on pose une fois la question aux enfants, mais est-ce que c'est vraiment suffisant ? Est-ce que c'est vraiment une vraie co-conception ? » (MOA1, 3 février 2020)

Les places de jeux lausannoises ne semblent donc pas être l'élément le plus urgent à traiter. Ce sont des espaces ludiques pour lesquels la ville de Lausanne accorde d'ores et déjà de l'intérêt et de nombreuses ressources financières.

6.2.3.2.2 *Les rues ludiques, rues vivantes*

Les rues ludiques permettent de répondre à l'enjeu de concevoir une trame des espaces publics connectée, et ce en couplant l'autonomie de déplacement des enfants à une activation de l'espace par le jeu.

Cette typologie d'espace de jeu est fréquemment caractérisée par des aménagements interactifs, qui demandent la participation de l'utilisateur pour être entièrement activé, et activer à leur tour l'espace public.

A l'heure actuelle, Lausanne ne dispose pas encore de réelle expérience de ce type, comme le soulève Petra Meyer qui se questionne sur l'aménagement de l'espace public :

« Qu'est-ce qu'on peut faire dans l'espace public pour les enfants ? Des jeux dans les rues ? Nous on n'a pas tellement d'expérience avec ça. Mais... on aimerait en faire à un ou deux endroits. C'est un réel enjeu cet espace public adapté aux enfants. » (MOA1 3 février 2020)

En effet, le potentiel des rues ludiques revêt une importance croissante avec l'obligation de densité des espaces urbains. L'espace public actuel – comme le soulève Petra Meyer et Marco Ribeiro – connaît déjà une pression importante en termes de qualité, en lien avec la densité des villes, pression qui ne tend pas à diminuer avec le temps.

Ainsi, de quelle façon répondre à la demande croissante d'espaces publics qualifiés pour les enfants ? Nous avons vu que la place de jeux est une réponse incomplète. Il est également important de mentionner le fait que l'insertion d'une nouvelle place de jeux au centre-ville est

ardue en termes de place disponible, c'est toutefois l'espace qui en est le moins doté (Figure 8). En effet, Petra Meyer explique que :

« On a fait toute l'analyse de l'hyper centre... On a analysé toutes les places, il n'y a pas de possibilités de construire une vraie place de jeux vraiment fixe. »
(MOA1, 3 février 2020)

Ainsi, le projet de rues ludiques, par la mise en place d'aménagements mobiles ou temporaires peut représenter une piste de réflexion concernant le manque d'offre récréative mais également face aux contraintes de densité et d'intensité de trafic motorisé.

Il peut s'agir de mettre en place des aménagements très légers, servant à amplifier l'activation du lieu, sans que cela ne le modifie fondamentalement. Petra Stocker explique le fait que certaines fois, il est uniquement nécessaire de laisser transparaître l'aspect jouable de l'espace, de placer cet espace comme un espace de jeu dans la carte mentale des adultes et des enfants. Il s'agit de révéler la jouabilité de l'espace, et de l'autoriser explicitement. Le travail se situe ainsi sur un aspect stratégique de l'aménagement (règlements, informations, signalétique, ...) et non pas dans une matérialité tangible. Il s'agit de mettre en place une modification dans l'utilisation et de la perception de l'espace plutôt qu'une modification dans sa forme, ce qui peut se révéler rapide et avantageux en terme financier.

Muriel Sanchez imagine facilement des façons d'incorporer et de rendre visible des aspects de rues récréatives à Lausanne :

« Sur la même idée en quelque sorte que des parcours vita, des petits parcours. Ou le mobilier urbain est utilisé, et peint avec des couleurs, on met des petits panneaux : monter sur ce banc, sauter sur ces lignes, tourner sur cette barrière. Et ça fait un chemin comme ça dans la ville avec l'existant, et des codes couleurs. Et ça rend la rue ludique. » (MOA4, 2 mars 2020)

Anne Juillet témoigne également de petites actions pouvant entraîner une répercussion importante. Il s'agit de faire avec l'existant, et quelques fois, un changement minime dans l'espace public permet de favoriser l'interactivité et d'ouvrir le territoire urbain de l'enfant, et celui de l'utilisateur piéton de manière générale :

« Donner des pots de peinture aux enfants, et aller peindre les rues, mettre de la couleur. Je trouve que Lausanne est une ville assez terne. Et le côté conservateur, propre, gentil. Et bien je dirais autorisons nous un peu de couleur et de folie dans l'espace public. Parce que c'est juste un coup de peinture par terre, et les enfants jouent dessus. Et même pas que les enfants, on en voit tellement de ces initiatives, ou simplement une marelle est dessinée sur le sol sur le trottoir, et les gens ne s'arrêtent pas, mais jouent en passant. C'est génial. Et c'est de la peinture, ça ne coute pas cher, ça fait bouger les gens et ça les rend heureux. » (MOA3, 13 février 2020).

Un exemple de projet intéressant rejoignant ces idées est celui de Natureza em risco (Ponte de Lima, Portugal, réalisé par Lara Plácido et Sara Bento Botelho). Celui-ci propose cet aspect ludique, artistique, modifiable et intègre pour son bon fonctionnement la nécessité de l'interactivité avec l'utilisateur. De plus, ce type de projet peut tout à fait être imaginé de façon peu onéreuse.



Image 29 L'aménagement évolue avec le temps et les interactions que les utilisateurs entretiennent avec lui. Source : L. Plácido & S. B. Botelho, 2009

Il s'agit d'une fresque libre, sur laquelle chacun peut venir apposer son trait, de façon à créer une œuvre collective (images 29). Celle-ci habille l'espace, l'active via la participation des usagers, et permet des moments récréatifs. De plus, l'utilisateur – enfant ou adulte – assiste à la mutation de l'espace au vu de son utilisation et du temps qui passe. Cela donne ainsi à voir la multitude et la multiplicité des usagers qui l'habitent, quand bien même ces derniers n'y sont plus présents physiquement. Ils participent visiblement à la mémoire du lieu.

Muriel Sanchez partage cet intérêt pour les initiatives telles que celle de colorer la ville, de donner de la peinture aux enfants et aux usagers, et les laisser également investir leurs espaces de vie. Ou encore l'initiative de fermer – momentanément – une rue au trafic routier. Toutefois ces initiatives doivent être encadrées. En effet,

« On ne va pas juste fermer une rue, il faut aussi l'accompagner. On se trouve en Suisse, en termes de participation, il n'y a pas cet esprit de rébellion, d'appropriation, de squat de l'espace. Je pense que même si on dit, parking day,... il faut quand même accompagner. » (MOA4, 2 mars 2020)

Il s'agit donc de mettre en place un dialogue entre les professionnels, les politiques et les usagers pour que l'espace permette les conditions de son appropriation de façon collective et encadrée. Il s'agit d'oser davantage, et de se donner les conditions d'une ville active.

Florence Godoy témoigne d'un intérêt déjà présent à Lausanne sur cette question, et de l'importance de l'exacerber :

« Petra [Meyer] elle ramène souvent cette idée : on pourrait fermer les rues. Pourquoi est-ce que on ne profite pas davantage d'une appropriation même momentanée, qu'est-ce que ça coûterait ? Un peu de temps et d'énergie, mais au fond pas grand-chose. » (ASSO2 10 février 2020)

L'idée de fermer les rues afin de les rendre piétonnes est une démarche qui a fait ses preuves. En effet, *« en fermant une rue à la circulation automobile, on l'ouvre aux "transports" sensoriels, ludiques, inventifs et créatifs »* (Rue de l'avenir, 2019).

Les rues ludiques, regroupent donc à la fois des pratiques d'aménagements lourds, mais également légers. Il s'agit en premier lieu de donner la priorité aux piétons, d'avoir « le réflexe enfant » dès que cela est possible :

« Tout ce qui est éphémère et transitoire ça vaut la peine. Les palettes, même tout à la craie. Pour pouvoir s'approprier l'espace. Il faudrait une vraie réflexion des rues à jouer ! » (MOA4, 2 mars 2020)

Finalement, comme mentionné en ouverture de ce chapitre, les rues vivantes, actives, ludiques, permettent avant tout de répondre à l'enjeu d'une trame marchable entre les espaces publics de la ville. Il s'agit de renforcer la perméabilité de la ville par le jeu, en y incorporant un aspect ludique. Il s'agit d'intégrer l'enfant autonome dans les rues de la ville, de sa ville :

« Les Itinéraire entre l'école et le domicile, c'est génial. Mais nous on dit : c'est trop pauvre. Il ne faut pas juste penser le chemin de l'école. C'est le chemin pour aller à la place de jeux, c'est le chemin pour aller dans le quartier. » (Florence Godoy, 10 février 2020)

6.2.3.2.3 Les préaux d'école et les rues scolaires

Les préaux des écoles sont également des espaces avec une forte potentialité ludique, pouvant être insérés dans le tissu de la ville jouable.

Ces espaces liés directement à la vie de l'enfant puisque adossés aux écoles, sont pourtant souvent caractérisés par une grande étendue d'asphalte, comme décrit par Petra Meyer :

« C'est un énorme enjeu, l'aménagement des préaux scolaires, c'est des déserts en béton. (...) Pour moi au niveau urbanistique, c'est les endroits dans les quartiers où on a encore du potentiel. » (MOA1, 3 février 2020)

Les chemins d'école semblent également quelque peu oubliés en ce qui concerne leur aménagement. En effet, Petra Stocker révèle une anecdote étonnante :

« A Berne ils aimeraient faire une rue piétonne et installer des jeux le long du chemin de l'école. Et ils m'ont demandé des bons exemples réalisés en Suisse pour s'en inspirer. Et il n'y en a pas. Personne n'à penser à mettre des jeux le long du chemin de l'école. » (ASSO3 24 février 2020)

Plus tôt dans ce travail, l'exemple du projet réalisé par l'atelier OLGa à Yverdon montre pourtant qu'une autre manière de créer et d'aménager ces espaces est possible. Plus que cet aspect de faisabilité, Alice Chénais met en avant la nécessité de le faire :

« C'est la base d'un endroit qui doit être jouable. Ça me paraît complètement logique. Moi je trouverais beau que ça se développe encore plus, et que ça arrive plus dans les rues. » (MOE1, 7 février 2020)

De nombreux exemples sont également disponibles, tels que ceux de La ville de Genève où les préaux sont des espaces répertoriés dans les places de jeux. Leur utilisation varie au fil de la journée. Ainsi, lorsque l'école n'accueille plus les enfants, son préau devient un espace de jeu ouvert à tous. Cela permet également de répondre à la question du manque d'espace libre au centre-ville. Les préaux peuvent et doivent être perçus comme des espaces publics à part entière.

Le Belgique dispose quant à elle par exemple d'un code des rues réservées au jeu. Ainsi, *« les rues menant à l'entrée des écoles qui sont de plus en plus souvent fermées au trafic motorisé aux heures d'entrée et de sortie des classes, pendant une durée de 30 à 60 minutes »* (Rues vivantes, 2019). Il est également intéressant en lien avec ce travail, de souligner le fait que ce projet de fermeture des routes proches des écoles a tout d'abord été testé de manière expérimentale sur une période de trois mois avant d'être pérennisé dans la plupart des cas. De plus, alors que 80% des riverains étaient opposés à la mise en place de cette démarche avant sa mise en place test, 10% le restaient à la fin des trois mois.

Il est certain que les rues scolaires se rapprochent fortement de l'idée des rues ludiques. Les mêmes principes peuvent y être expérimentés, et ce afin de replacer la marche au centre des préoccupations de l'aménagement de l'espace public :

« Rapide et facile : on donne des pots de peinture à des enfants, on leur dit de tracer un trait entre chez eux et l'école, et on aurait pleins de tracés piétons. »
(MOE2, 13 février 2020)

Toutefois, il est important de ne pas s'arrêter là. La requalification des rues menant du domicile à l'école représente pour les enfants une avancée majeure. Toutefois, ce ne sont pas les seules rues qui doivent disposer de ce type de démarche, comme expliqué dans la partie sur les rues ludiques. En effet, cela reviendrait à nouveau à reléguer l'enfant dans des espaces prédéfinis et sélectionnés pour lui. En effet il convient de se rappeler les mots d'Anne Juillet, qui se questionnait sur les raisons de la présence moindre des enfants et des personnes âgées au centre-ville comme suit :

« Ils sont cantonnés à certains espaces qui leurs sont dévolus, parce que on a décidé d'aménager une place de jeux ici, et mettre un escalator là. » (MOA3, 13 février 2020)

Il s'agit donc d'ouvrir pleinement les territoires urbains des enfants, et par extension ceux de l'ensemble des usagers.

6.2.3.2.4 Les zones de rencontre

Ce type d'affectation permet à la fois de répondre à l'impératif de perméabilité piétonne, tout comme à celui de sécurité et d'autonomie dans les déplacements de l'enfant. En effet, selon Alice Chénais, il existe :

« Un gros potentiel dans les zones de rencontre. Parce que tu as plus la voiture qui est l'utilisateur le plus fort, duquel les autres doivent faire attention. Les parents qui disent « attention il y a des voitures » et je trouve ça absurde que ce ne soit pas les conducteurs qui se disent « Ah attention je roule très lentement parce qu'il y a des enfants. » (MOE1, 7 février 2020)

Il s'agit d'inverser la logique habituelle concernant les espaces de voiries. C'est un espace partagé, où le piéton est toutefois prioritaire. Ainsi, il convient de réguler la vitesse des voitures en créant les conditions matérielles de ralentissement sur la chaussée. Les obstacles sont donc à destination des transports motorisés, et non plus des piétons. Ces barrières peuvent prendre la forme de sinuosités dans la trajectoire de la voirie ou d'obstacles sur celle-ci.

Un autre aménagement pouvant être mis en place dans ces zones, outre l'idée d'élargir les trottoirs, est celui de rehausser les passages piétons. Ainsi c'est à la voiture de faire l'action de « monter et descendre » et non plus au piéton.

Florence Godoy soulève toutefois le fait que les zones de rencontre peuvent être difficile à appréhender pour l'enfant. En effet, sur un trottoir, ce dernier fera davantage attention aux voitures que dans un espace où le piéton est prioritaire. Le fait de disposer des barrières physiques pour la voiture, et de responsabiliser le conducteur revêtent donc encore une importance renforcée.

Les zones de rencontre doivent donc être claires, il s'agit d'affirmer que c'est bien la voiture qui pénètre dans l'espace du piéton et non le contraire :

« Ce n'est plus l'automobiliste qui est le plus fort, et les autres qui doivent faire attention à l'automobiliste. Il est... plus stressé, parce qu'il ne sait pas d'où les gens vont arriver. Mais c'est le concept, parce que du coup ce sont eux aussi font attention. Et du coup ça remet tout le monde sur un pied d'égalité et je trouve que de cette manière-là, on arrivera peut-être à construire des plus grandes parcelles de ville qui peuvent être utilisées par tout le monde. » (MOE1, 7 février 2020)

6.2.3.3 Leviers d'aménagement

6.2.3.3.1 Aménagement éphémère ou acupuncture urbaine

Les différentes typologies de jeu exposées ci-dessus peuvent notamment se matérialiser par des aménagements éphémères et légers.

La volonté de créer davantage d'aménagements transitoires est relativement nouvelle, mais présente pour une grande partie des personnes interrogées travaillant dans l'administration communale.

Le service en charge d'aménager le domaine public réalise déjà quelques tests d'aménagement éphémères :

« On en fait de plus en plus. Les grands projets ils mettent énormément de temps à se mettre en place, donc ce qu'on fait c'est qu'à la place de rien faire, et de se dire ça serait dommage d'investir de l'argent dans quelque chose qui va changer dans pas très longtemps, on ose ! Mettre quelques dizaines de milliers de francs. Et faire un aménagement qui n'est pas trop léché, pas trop détaillé, mais qui au moins active l'espace sans avoir le projet final. » (MOE, 13 février 2020)

Il est pour elle plus qu'important de sortir de l'idée qu'un espace public une fois transmis à la population est définitif. Il doit au contraire être en évolution constante, afin de s'adapter à ses usagers. Ainsi, un urbanisme éphémère est moins figé, il est plus modulable et malléable. De plus son cout est moindre en comparaison avec des aménagements fixes.

Cela permet également un changement de point de vue sur l'objet urbain, à la fois de la part de l'urbaniste, tout comme de celui de l'utilisateur. En effet, une vision plus éphémère des

restitutions permet de rendre ces derniers moins lisses, moins précis, et donc plus appropriables, détournables et de varier leur interprétation. Mais cela demande également un changement de mentalités : un aménagement urbain n'a pas besoin d'être défini par ces qualités (lisse, précis, propre, ...) pour être un aménagement de qualité.

La ville de Lausanne réfléchit déjà beaucoup à cette question de travail sur l'existant de manière expérimentale. En effet, c'est par exemple le but même du préavis *Rues Vivantes* : activer les espaces publics oubliés avec des objets temporaires.

L'intérêt premier de ces aménagements réside pour Anne Juillet dans leur composante expérimentale. En effet,

« L'être humain est réfractaire au changement. Donc il faut se laisser deux ou trois mois pour tester un aménagement, et ensuite on ne se souvient même pas comment c'était avant. C'est ça aussi notre métier. » (MOA3, 13 février 2020)

Ces derniers permettent également d'entrer en relation avec la temporalité de l'enfant, comme exposée antérieurement dans ce travail. En effet, lorsque les enfants participent à un projet, il faut qu'ils puissent le voir se réaliser, ou du moins en partie. Ainsi, les formes de l'urbanisme tactique peuvent répondre à ce besoin de projection quasi immédiate du projet dans l'espace afin de l'expérimenter.

Toutefois, installer des aménagements ponctuels de façon à les tester ne suffit pas. En effet, il convient de suivre leur évolution et leur insertion auprès des utilisateurs, comme l'explique Muriel Sanchez :

« Si on fait de l'urbanisme tactique on doit mettre en place des systèmes d'évaluation constants des aménagements. Sinon ça ne sert à rien de faire des tests si on ne les teste pas. Donc vraiment l'idée de mettre en place des évaluations, demander l'avis des gens ! » (MOA4, 2 mars 2020)

De plus les aménagements éphémères ne se concentrent pas uniquement sur leur fonction ludique. Il ne s'agit pas de reproduire les erreurs fonctionnalistes et de traiter les problèmes de

façon sectorielle. Au contraire ce sont des objets multifonctionnels, permettant de répondre à plusieurs enjeux à la fois. Ainsi, Anne Juillet atteste de ce procédé au sein du service espace publics :

« Ce qu'on essaie de faire aussi, c'est de mettre du mobilier ludique. Au lieu de mettre un banc, c'est de mettre des troncs d'arbre. Du mobilier ou on n'a pas peur de s'asseoir, mais aussi de grimper dessus, de sauter. En plus c'est facile, rapide et peu onéreux. » (MOE2 13 février 2020)

6.2.3.3.2 Les chantiers

Des parallèles peuvent être tirées entre les enseignements relatifs aux aménagements éphémères et ceux relatifs à l'appropriation et l'insertion de la temporalité des chantiers dans le processus de projet. En effet, la mise en valeur des projets dans leur phase de construction se rapproche des procédés de l'urbanisme tactique. Un chantier peut se maintenir sur une longue période de temps, et doit non pas être perçu comme un espace bloqué au niveau de ses usages, mais donc comme une opportunité.

Muriel Sanchez Solorzano cherche depuis quelques temps à implanter cette pratique dans les manières de faire lausannoise. Travaillant dans le service Logement environnement et architecture, cela lui permet d'être à jour sur les grands chantiers de la ville. Cela pointe également l'importance des contacts et échanges entre les acteurs exposés plus tôt dans ce travail. Ainsi, il devient possible de

« Réfléchir à la participation dans les chantiers, quel type de palissade, est-ce qu'on peut la peindre ? Réfléchir à quel moment du projet on doit mettre une ligne budgétaire pour ça. » (MOA4, 2 mars 2020)

Il est en effet ressorti qu'il est très important de pouvoir être en amont du projet si l'on souhaite pouvoir y intégrer la participation citoyenne, et plus précisément celle de l'enfant. En effet, pour reprendre les mots d'Alice Chénais exposés antérieurement dans ce document :

« la réflexion avec les enfants si elle est intégrée dès le début tu ne peux plus l'enlever, parce que ça fait partie des données de base. » (MOE1, 7 février 2020)

Ainsi, proposer l'appropriation par les citoyens d'une partie d'un chantier n'est pas une idée qui dérange généralement, si cela respecte naturellement les codes sécuritaires. S'il s'agit de peindre une fresque ou encore de réaliser des visites, cela n'est pas le problème. Ce dernier réside dans les ressources financières de ce type de démarches, comme le témoigne Muriel Sanchez :

« Un chantier, il y a souvent déjà le budget. Et on a du mal à rentrer déjà dans le budget. Et si moi j'arrive avec mes idées. C'est du temps, de l'argent, des acteurs nombreux, de l'investissement... pour quelque chose qui est éphémère. Qui va ensuite être détruit. Et pour eux, ils doivent déjà gérer leur budget. »
(MOA4, 2 mars 2020)

Il s'agit donc d'anticiper ces moments durant lesquels les citoyens peuvent participer à créer de la vie dans leur quartier. De voir ces chantiers comme des opportunités en terme urbanistique, de réaliser des expérimentations.

Ce type de projet en est encore à ses balbutiements à Lausanne, mais cela représente un grand champ d'opportunités. La ville par le jeu passe également par cela.

7 CONCLUSION

Ce travail nous a permis de mettre en évidence la portée d'ores et déjà tangible des thématiques du jeu, de la participation et de l'enfant au sein des structures administratives et politiques lausannoises. Le renforcement et l'institutionnalisation manifeste de ces concepts proposés dans ce travail semblent donc suivre une logique d'action concrète et plausible. Cette consolidation fait notamment appel à la mise en place d'un programme stratégique englobant. Ce dernier permet de traiter les thématiques de l'enfant du jeu et de la participation avec des outils pluriels : intégration de ces thématiques au sein des documents officiels, formation des professionnels de l'aménagement, renforcement des contacts entre les acteurs, pleine reconnaissance des savoirs enfantins, pérennisation et renforcement des processus participatifs, nouveaux leviers d'aménagement, etc.

7.1 Synthèse des résultats et retour sur les hypothèses

Afin de conclure cette recherche, il est nécessaire de revenir sur les hypothèses de travail exposées en ouverture.

Rappelons les caractéristiques de **l'hypothèse 1 qui présentait le jeu comme un nouvel outil d'aménagement pour une ville ludique et de qualité**. L'affirmation de cette hypothèse semble évidente du point de vu spatial et des processus participatifs incluant l'enfant. En effet, la ville de Lausanne est d'ores et déjà caractérisée par de nombreuses initiatives allant dans le sens d'une ville par le jeu : importance des processus participatifs intégrant l'enfant, requalification des espaces de jeux, réflexion sur un urbanisme éphémère et expérimental, etc. Toutefois, il n'existe pas une vision fédératrice de ces idées. Un programme stratégique englobant un ensemble d'enjeux, de protocoles et de pratiques regroupant ces thématiques de l'enfant, du jeu et de la participation de manière structurée et compréhensible serait opportun. Une première esquisse de ce chemin est présentée en dernière partie de ce travail. Cette approche serait un moyen de placer réellement Lausanne dans une position de « ville laboratoire » sur la question. Ce programme stratégique regrouperait des réflexions et des actions à plusieurs niveaux à incidence spatiale :

- L'intégration d'une vision et d'un programme au sein des documents politiques, tel que le prochain programme de législature.

- La mise en place d'un travail collectif de la pluralité d'acteurs ayant un impact sur l'aménagement (maitrise d'œuvre, maitrise d'ouvrage, acteurs politiques, associations, animateurs socio-culturelles, ...) est nécessaire afin de permettre aux espaces d'évoluer, et de ne pas rester figés dans une conception unique.
- La réalisation d'aménagements : nouvelles typologies de jeu dans la trame des espaces publics.

En revanche, cette hypothèse mériterait d'être confirmée par les enfants utilisateurs au moyen d'enquêtes et d'entretiens semi directifs afin de recueillir leurs représentations et pratiques.

L'hypothèse 2 présentait les places de jeux conventionnelles comme des objets obsolètes. Afin de répondre à cette hypothèse un inventaire des espaces de jeux lausannois et de leur typologie a été réalisé, ainsi que l'analyse des documents officiels les concernant. Ces informations ont ensuite été mises en parallèle avec les entretiens des experts de la maitrise d'œuvre, de la maitrise d'ouvrage et du milieu associatif lausannois. Cela a permis de mettre en lumière l'important travail de requalification des espaces de jeux à Lausanne, et le soutien politique qu'obtient cette question. Différentes typologies d'espaces de jeux (places de jeux principales, de quartier, installations de sport, jeu libre, etc.) sont réparties sur le territoire lausannois et forment une offre riche et composite. Les matériaux utilisés et la multiplicité de possibilités de pratiques ludiques – ainsi que les processus de conception – symbolisent les espaces de jeux lausannois, qui ne peuvent ainsi pas être décrits comme étant des espaces de jeux conventionnels. Ainsi, cette deuxième hypothèse peut également être affirmée mais nécessite toutefois d'être nuancée. La nuance tient dans le fait que certes, les places de jeux dites « conventionnelles », sectorielles, caractérisées matériellement par un toboggan en plastique, ayant peu ou aucune valeur paysagère ou étant détachées du tissu urbain alentours ne sont pas des réponses matérielles adéquates, ni pour un enfant ni pour un espace urbain de qualité. Toutefois, des places de jeux du type de celles présentes à Lausanne sont tout à fait adaptées, mais ne doivent pas représenter l'unique réponse. Elles doivent s'inscrire dans une trame ludique plus complète et complexe, incluant comme précisé dans l'hypothèse 1, des nouvelles typologies de jeu.

L'hypothèse 3 définissait l'outil de la participation inclusive avec tous les utilisateurs – y compris l'enfant – comme une condition *sine qua none* de l'aménagement d'une ville ludique et récréative. Afin d'étudier cela, l'analyse des documents officiels concernant le positionnement de la municipalité et de l'administration sur cette question a été réalisée et étayée avec les entretiens menés auprès des experts de la ville. Il en émane un constat fort : les dispositifs participatifs sont en expansion à Lausanne, tant par leur nombre, la diversité de leurs formes que par leur reconnaissance. A nouveau, cette thématique fait l'objet d'un important soutien politique, et les savoirs d'usage sont toujours davantage reconnus et intégrés aux projets par les professionnels. Le nombre conséquent de projets – réalisés ou en cours – et d'acteurs travaillant sur la participation enfantine dans la conception des projets de jeu, témoigne du statut de l'enfant au sein des processus décisionnels participatifs lausannois. De plus, ce statut et cette représentation suit une évolution ascendante, et l'enfant se voit de plus inclus dans les processus de conception de sa ville, de son quartier et de ses espaces de jeu.

Cette troisième hypothèse peut ainsi être affirmée. L'étape du projet urbain dans laquelle s'insère le processus participatif n'est toutefois pas un invariable, bien qu'il soit préférable que la participation se place dès le début du projet afin de permettre une réelle portée de l'implication des citoyens.

7.2 Ouverture et pistes de recherche

La problématique structurant ce travail, témoignant l'idée d'un urbanisme participatif basé sur l'inclusion de l'enfant pour dessiner une ville ludique et récréative nous a permis de montrer que le jeu – en tant que programme - permet d'activer l'espace public pour les enfants. Néanmoins, au regard de l'analyse menée dans ce travail et la mise en résonance des documents officiels avec les pratiques et représentations des experts sollicités dans cette étude, il semble qu'une ville par le jeu ne profite pas qu'aux enfants. Un travail pourrait ainsi être mené selon une visée plus large et multigénérationnelle pour comprendre les attentes ludiques et récréatives de l'ensemble des habitants mais aussi pour saisir des possibles orientations en la matière (du point de vue du projet). Cela représente une piste de réflexion et d'ouverture importante afin de répondre au développement futur de la ville de Lausanne vers une ville inclusive et de qualité. Qui plus est, cela permettrait de relier le sujet à la politique en matière des quatre générations et du rapport entre la santé et l'urbanisme.

Aussi, il serait opportun de mener des expérimentations à l'échelle des quartiers auprès des enfants ainsi que des autres générations au travers de dispositifs participatifs, ce dans le but de recueillir des représentations et des pratiques qui se complètent et de les matérialiser via par exemple de la co-conception de ces espaces.

Finalement, ce travail pourrait également être étendu afin de réaliser une enquête de terrain ainsi qu'un inventaire des espaces lausannois usités par les enfants par le prisme du ludique. Cet inventaire regrouperait non pas seulement les places de jeux comme dans cette étude, mais les aménagements, les espaces, les mobiliers, etc. que l'enfant s'approprie, ou au contraire délaisse. En effet,

« si on veut favoriser une ville jouable on doit identifier à quel point elle est jouable aujourd'hui. Et souvent ce n'est pas dans les usages prévus... Tout est jouable, ce n'est pas fait exprès, mais c'est utilisé. Mais si on ne regarde pas comment la ville est utilisée maintenant, on ne peut pas favoriser des choses qui fonctionnent déjà maintenant. » (MOA4, 2 mars 2020)

Une autre piste de recherche intéressante, réside dans l'usage de la notion même du jeu dans la fabrique urbaine, comme outil de conception. En ce sens, la thèse réalisée sur la thématique de l'architecte joueur par David Malaud est très éclairante (Malaud, 2018). Quatre projets architecturaux ludiques sont étudiés par le prisme des théories de Roger Caillois dans *Les jeux et les hommes* (1958) En analysant l'analogie entre l'enfant et l'architecte, du fait que ce dernier « s'amuse avec les formes, les matières, les ombres et la lumière, comme l'enfant qui joue, il " crée un monde à son idée " », Malaud présente une nouvelle façon de faire la ville (Malaud, 2018). De plus, cette thèse s'appuie sur un verbatim de l'artiste Allan Kaprow, *Everywhere as playground*, qui entre en résonance avec ce travail et l'insertion et la reconnaissance du ludique dans l'espace public (Kaprow, 2003 : 112).

Un ouvrage collectif est également paru sur la question (Prévot, 2020). Le jeu y est présenté comme un outil pour comprendre et faire comprendre l'urbanisme, tout comme un outil de conception. Les maquettes sont par exemple présentées comme des outils pédagogiques pour saisir et appréhender les espaces. Ainsi, la compréhension des enjeux des projets se réalise en

jouant. Il s'agit ainsi de processus de jeux sérieux créés ici pour les adultes, professionnels et citoyens (Henriot & Molines, 2019 ; Prévot 2020). Cette idée de comprendre la ville et l'urbanisme par le jeu est déjà mise en place à Lausanne, de par les actions de *Ville en tête* ou *Pousses urbaines*, il pourrait ainsi s'agir d'étendre ces outils.

8 RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

OUVRAGES

Arab, N. (2018). Pour une théorie du projet en urbanisme. *Revue européenne des sciences sociales*, 56(1), 219-240.

Arab, N. (2004). *L'activité de projet dans l'aménagement urbain. Processus d'élaboration et modes de pilotage. Les cas de la ligne B du tramway strasbourgeois et d'Odysseum à Montpellier* (thèse de doctorat). École nationale des Ponts et Chaussées, Marne-la-Vallée, France. Repéré à <https://pastel.archives-ouvertes.fr/tel-00086535>.

Arendt, A. (1989). [1972]. *La crise de la culture*. Paris. Gallimard.

Ariès, P. (1979). L'enfant et la rue : de la ville à l'anti-ville. *Urb. Arts, histoire, ethnologie des villes*.

Arnstein, S. R. (1969). A ladder of citizen participation. *Journal of the American Institute of planners*, 35(4), 216-224.

Audas, N., & Martouzet, D. (2008, Octobre). Saisir l'affectif urbain. Proposition originale par la cartographie de réactivation des discours. Dans *Penser la ville-approches comparatives* (p. 62).

Bacqué, M. H., & Gauthier, M. (2011). Participation, urbanisme et études urbaines. *Participations*, (1), 36-66.

Barthe, Y., Callon, M., & Lascoumes, P. (2014). *Agir dans un monde incertain. Essai sur la démocratie technique*. Le Seuil.

Barton, H., & Tsourou, C. (2004). Urbanisme et santé. *Un guide de l'OMS pour un urbanisme centré sur les habitants*, Rennes: Association internationale pour la promotion de la Santé et du Développement Durable.

Bassand, M., & Joye, D. (2001). *Vivre et créer l'espace public*. PPUR presses polytechniques. 232 pages

Beaud, S. & Weber, S. (2003). Guide de l'enquête de terrain. *La Découverte, Paris*.

Berger, M., & Charles, J. (2014a). Persona non grata. Au seuil de la participation. *Participations*, (2), 5-36.

Berger, M. (2014b). La participation sans le discours. *EspacesTemps. net. Travaux*, 15.

Blanchet, A., & Gotman, A. (2010). L'entretien: L'enquête et ses méthodes. *Paris, Edition Armand Colin*.

- Blinkert, B. (2004). Quality of the city for children: Chaos and order. *Children Youth and Environments*, 14(2), 99-112.
- Blondiaux, L. (2001). Démocratie locale et participation citoyenne: la promesse et le piège. *Mouvements*, (5), 44-51.
- Bonard, Y. (2006). Enjeux et limites de la participation en aménagement du territoire. *Urbia, Les cahiers du développement urbain durable*, (3), 95-111.
- Breviglieri, M. (2014). La vie publique de l'enfant. *Participations*, (2), 97-123.
- Breviglieri, M. (2015). L'enfant des villes. Considérations sur la place du jeu et la créativité de l'architecte face à l'émergence de la ville garantie. *Ambiances. Environnement sensible, architecture et espace urbain*.
- Brossard-Lottigier, S. (2015a). Le jeu: un impératif éducationnel. Dans T. Paquot (dir.), *La ville récréative*, (p.59-80). Gollion (CH), Infolio.
- Busquet, G. (2013). Question urbaine et droit à la ville. *Mouvements*, (2), 113-122.
- Caillois, R. (1958). Les jeux et les hommes.
- Chalas, Y. (2000). *L'invention de la ville*. Éditions Anthropos/Economica, 199 p.
- Da Cunha, A. (2015). Nouvelle écologie urbaine et urbanisme durable. De l'impératif écologique à la qualité urbaine. *Bulletin de la Société Géographique de Liège*, (65), 5-25.
- Delabarre, M., & Dugua, B. (2017). *Faire la ville par le projet*. Presses polytechniques et universitaires romandes.
- Dugua, B., Delabarre, M., & Da Cunha, A. (2018). La Maison de quartier du Désert-Une nouvelle expérience participative dans la ville ordinaire.
- Eliasoph, N. (2011). *Making volunteers: civic life after welfare's end* (Vol. 50). Princeton University Press.
- Farge, A. (1979). *Vivre dans la rue à Paris au 18. siècle*. Gallimard-Julliard.
- Gauzin-Müller, D. (2015a). De l'aire de jeux au terrain d'aventures. Dans T. Paquot (dir.), *La ville récréative*, (p.99-114). Gollion (CH), Infolio.
- Gehl, J. (2012). *Pour des villes à échelle humaine*. Les éd. Ecosociété.
- Germanos, D. (1995). La relation de l'enfant à l'espace urbain: perspectives éducatives et culturelles. *Architecture & Comportement*, 2, 54-63.

- Groupe Palomar. (2009). Les enfants comme acteurs urbains. Dans A. de Biase et M. Coralli (dir.), *Espaces en commun ; nouvelles formes de penser et d'habiter la ville* (p. 207-223). Paris, L'Harmattan.
- Habermas, J. (1962). *L'espace public. Archéologie de la publicité comme dimension constitutive de la société bourgeoise*, Thèse. Paris, Payot.
- Hart, R. A. (1992). *Children's participation: From tokenism to citizenship*. UNICEF. Florence.
- Hart, R. A. (2008). Stepping back from 'The ladder': Reflections on a model of participatory work with children. In *Participation and learning* (pp. 19-31). Springer, dordrecht.
- Henriot, C., & Molines, N. (2019). Jeux sérieux urbains et numérique. *Netcom*.
- Hocini, F., Le Run, J. L., & Baranes, C. P. (2006). De l'espace avant toute chose. *Enfances Psy*, (4), 6-7.
- Ingallina, P. (2008). Le projet urbain, une notion floue. Dans *Le projet urbain* (pp. 7-13). Paris:
- Kaprow, A. (2003). *Essays on the Blurring of Art and Life: Expanded Edition*. Univ of California Press.
- Karsten, L., & Van Vliet, W. (2006). Children in the city: Reclaiming the street. *Children Youth and Environments*, 16(1), 151-167.
- Lefebvre, H. (1967). Le droit à la ville. *L'Homme et la société*, 6(1), 29-35.
- Lefebvre, H. (1968). *Le droit à la ville* (Vol. 3). Anthropos: Paris.
- Lefebvre, H. (1974). La production de l'espace. *L'Homme et la société*, 31(1), 15-32.
- Legendre, A. (2010). Évolution de la connaissance et de l'utilisation des espaces publics extérieurs entre 6 et 11 ans: Le cas d'Arpajon, une petite ville de la banlieue parisienne.
- Legendre, A. (2011). Les lieux de jeux extérieurs des enfants d'âge scolaire : des espaces de proximité aux espaces publics urbains. *Pratiques psychologiques*, 17(1), 31-48.
- Lydon, M., & Garcia, A. (2015). A tactical urbanism how-to. In *Tactical urbanism* (pp. 171-208). Island Press, Washington, DC.
- Malaud, D. (2018). *Architectus ludens: faire illusion. Situation, symbole, diagramme, carte* (Doctoral dissertation, Paris Saclay).
- Martouzet, D. (2007). Le rapport affectif à la ville : premiers résultats. Dans Thierry Paquot et Michel Lussault et Chris Younès (dir.), *Habiter, le propre de l'humain : villes, territoires et philosophie*. Paris, La Découverte, 171-191.

Martouzet, D. (2013a). Introduction. Une ville, cinq sens, trois traitements : sensoriel, cognitif et affectif. *Norois. Environnement, aménagement, société*, (227), 7-10.

Martouzet, D. (2013b). La notion de liberté comme concept analytique de la construction du rapport affectif des individus envers la ville. *Norois. Environnement, aménagement, société*, (227), 69-80.

Meire, J. (2007). Qualitative research on children's play: A review of recent literature. *Several Perspectives on Children's Play*, 29-78.

Monnet, N., & Boukala, M. (2018). Postures et trajectoires urbaines: la place des enfants et adolescents dans la fabrique de la ville. *Enfances, Familles, Générations*, (30).

Mould, O. (2014). Tactical urbanism: The new vernacular of the creative city. *Geography Compass*, 8(8), 529-539.)

Nez, H. (2011). Nature et légitimités des savoirs citoyens dans l'urbanisme participatif. Une enquête ethnographique à Paris. *Sociologie*, (4, vol. 2).

Nez, H., (2015). *Urbanisme : La parole citoyenne*. Lormont : Éditions Le Bord de l'Eau.

Paquot, T. (2009a). Introduction. Dans : Thierry Paquot éd., *L'espace public* (pp. 3-9). Paris: La Découverte.

Paquot, T. (2009b). Redécouvrir Henri Lefebvre. *Rue Descartes*, (1), 8-16.

Paquot, T. (2015). *La ville récréative. Enfants joueurs et écoles buissonnières*. Infolio Editions.

Périno, O. (2014). Le cadre ludique : ses fonctions et ses intérêts. Dans Périno, O. (dir.), *Des espaces pour jouer. Enfance parentalite* (p 97-117).

Pétonnet, C. (1982). *Espaces habiés: ethnologie des banlieues* (pp. 188-pp). Paris: Galilée.

Prévot, M. (2020). *L'urbanisme, l'architecture et le jeu*. Presses Universitaires du Septentrion.

Rabinovich, A., & Navez-Bouchanine, F. (2005). Projet urbain : entre innovation et tradition dans l'action urbaine. In *intervention lors du colloque Développement urbain durable, gestion des ressources et gouvernance* » à Lausanne, co-organisé par l'école polytechnique de Lausanne et institut de Géographie et Durabilité.

Raboud, D et al. (2019a). Plus qu'une exigence légale, la participation des enfants est un état d'esprit. *Le Journal*, n°155, p.8

Raboud, D et al. (2019b). Trente ans des droits de l'enfant. *Le Journal*, n°155, p.8

Ramadier, T., & Depeau, S. (2010). Approche méthodologique (JRS) et développementale de la représentation de l'espace urbain quotidien de l'enfant. Dans Danic, ODI (dir), *Enfants et jeunes dans les espaces du quotidien* (2016, p.61-74). Presses universitaires de Rennes.

Rérat, P. (2016). Le retour des villes. Les phénomènes de déprise et de reprise démographiques dans les villes suisses. *Espace populations sociétés. Space populations societies*, (2015/3-2016/1).

Ricoeur, P. (1998). Architecture et narrativité. *Urbanisme*, (303), 44-51.

Sintomer, Y. (2008). Du savoir d'usage au métier de citoyen?. *Raisons politiques*, (3), 115-133.

Skelton, T., & Gough, K. V. (2013). Introduction: Young people's im/mobile urban geographies. *Urban Studies*, 50(3), 455-466.

Spencer, C., & Woolley, H. (2000). Children and the city: a summary of recent environmental psychology research. *Child: care, health and development*, 26(3), 181-198.

Tonucci, F. (2019). *La ville des enfants. Pour une [r]évolution urbaine*. Parenthèses Éditions.

Tsoukala, K. (1995). La ville en tant qu'environnement d'expériences pour l'enfant. *Architecture and Comportement*, 11(1), 63-68.

Veitch, J., Bagley, S., Ball, K., & Salmon, J. (2006). Where do children usually play? A qualitative study of parents' perceptions of influences on children's active free-play. *Health & place*, 12(4), 383-393.

Ward, C., & Golzen, A. (1978). *The child in the city*. London: Architectural Press.

Weil, M. (2010, septembre-octobre). Villes : intégrer la santé dans l'urbanisme, avec la participation des habitants. *La santé de l'homme*, (409).

Wridt, P. J. (2004). An historical analysis of young people's use of public space, parks and playgrounds in New York City. *Children Youth and Environments*, 14(1), 86-106.

Zepf, M. (1999). *Concevoir l'espace public. Les paradoxes de l'urbanité : analyse socio-spatiale de quatre places lausannoises*. Thèse de doctorat. Lausanne : EPFL/IREC.

Zotian, E. (2014). La participation sociale et politique des enfants : une ethnographie de pratiques ordinaires qui embarrassent les adultes. *Lien social et Politiques*, (71), 127-142

DOCUMENTS OFFICIELS

Congrès général de l'Union internationale de secours aux enfants. *Déclaration de Genève*. (26 Septembre 1924). <https://ge.ch/archives/expositions/lenfance-en-archives/17-declaration-de-geneve>

Direction de l'enfance, de la jeunesse et des quartiers. (2017). *Grandir à Lausanne. Places de Jeux, lieux d'apprentissage et de rencontres*. (Publication n°22). https://www.lausanne.ch/.binaryData/website/path/lausanne/officiel/administration/enfance-jeunesse-et-quartiers/accueil-jour-enfance/publications/grandir-a-lausanne/grandir-a-lausanne-archives/contentAutogenerated/autogeneratedContainer/col1/0/linkList/0/websitedownload/grandir_22_web.2018-09-26-14-20-09.pdf

Direction de l'enfance, de la jeunesse et des quartiers. (2019). *Grandir à Lausanne. Quand les enfants sillonnent la ville !* (Publication n°25). [https://www.lausanne.ch/.binaryData/website/path/lausanne/officiel/administration/enfance-jeunesse-et-quartiers/accueil-jour-enfance/publications/grandir-a-lausanne/grandir-a-lausanne-archives/contentAutogenerated/autogeneratedContainer/col1/0/linkList/0111/websitedownload/GRANDIR-25pp\(1\).2019-11-08-11-18-07.pdf](https://www.lausanne.ch/.binaryData/website/path/lausanne/officiel/administration/enfance-jeunesse-et-quartiers/accueil-jour-enfance/publications/grandir-a-lausanne/grandir-a-lausanne-archives/contentAutogenerated/autogeneratedContainer/col1/0/linkList/0111/websitedownload/GRANDIR-25pp(1).2019-11-08-11-18-07.pdf)

Finances et mobilité. (2018, mars). « *Rues vivantes* ». *Aménagements urbains, valorisation des espaces publics et modération du trafic. Demande de crédits de réalisation* (Préavis N° 2018/11).

Loi fédérale du 22 juin 1979 sur l'aménagement du territoire (LAT) ; RS700. Repérée à <https://www.admin.ch/opc/fr/classified-compilation/19790171/201901010000/700.pdf>

Municipalité de Lausanne. (2016). *Une ambition pour Lausanne. Programme de législature 2016-2021*.

Office cantonal de la statistique (OCSTAT). (2018). *01 – POPULATION. INFORMATIONS STATISTIQUES*. Repéré à https://www.ge.ch/statistique/tel/publications/2018/informations_statistiques/autres_themes/is_population_13_2018.pdf

Pousses urbaines. (2017). *PÔLE GARE, PLACE AUX ENFANTS !*. CADEV. https://static1.squarespace.com/static/55e3367fe4b0b3777a26cf77/t/5ac521a8352f53688c4da343/1522868692847/02_170503-PU-rapport-2016.pdf

Service de l'économie. (2019). *Les nombres d'une ville, 2019*. Repéré à <https://www.lausanne.ch/officiel/statistique/portrait-statistique/nombre-ville.html>

UNICEF. (1989). *Convention Internationale des Droits de l'Enfant*. Repéré à <https://www.unicef.fr/sites/default/files/convention-des-droits-de-lenfant.pdf>

Ville de Lausanne. (1996). *Plan directeur communal*.
https://www.lausanne.ch/dam/jcr:909af928-33c2-465b-b6b4-d593bce0ea91/PDCom_1996.pdf

Ville de Lausanne. (2019). *Plan directeur communal révisé*.
https://www.lausanne.ch/dam/jcr:c46df081-cbe9-4942-ba23-596da1ba05e5/190220_PDCOM_erratum.pdf

PAGES WEB ET CONFÉRENCES

BASE. (2008). *Paris : Aire de jeu Belleville*. Baseland. <https://www.baseland.fr/projets/paris-aire-de-jeu-belleville/>

BASE. (2013). *Lyon : Vague des Remparts*. Baseland. <https://www.baseland.fr/projets/lyon-vague-des-remparts/>

Brossard-Lottigier, S. (2015b). *Le jeux, un impératif éducationnel*. Communication présentée au cycle de conférences La ville récréative, La Halle aux sucres, Dunkerque. Repéré à <https://www.youtube.com/watch?v=PfKNwkMpg9Q>

Gauzin-Müller, D. (2015b). *Terrains d'aventure et aires de jeux*. Communication présentée au cycle de conférences La ville récréative, La Halle aux sucres, Dunkerque. Repéré à <https://www.youtube.com/watch?v=qVWWzlppdgw>

Hahn, D. (2018). *Festival du jeu 2018*. Projuventute. <https://www.projuventute.ch/Festival-du-jeu-2018.3911.0.html?&L=1>

Jaffé, P. (2019, février). *L'invité-e de la Matinale*. Genève : RTS, La 1^{ère}. Repéré à <https://www.rts.ch/info/suisse/10251072--la-societe-aurait-tout-interet-a-donner-le-droit-de-vote-des-le-berceau-.html>

Legué, P. (2015). *Des villes pour les enfants*. Communication présentée au cycle de conférences La ville récréative, La Halle aux sucres, Dunkerque. Repéré à <https://www.youtube.com/watch?v=cTGvM35Rgal>

Legué, P. (2016). *L'enfant, l'oublié de la ville*. Communication présentée aux Petites leçons de ville, Conseil d'Architecture, d'Urbanisme et d'Environnement, Paris. Repéré à <https://www.youtube.com/watch?v=tpaH3aZKdCA>

Paquot, T. (2016). *Enfants des villes et des territoires urbanisés*. Cycle de conférences organisés par la Maison des Sciences de l'Homme Alpes. Repéré à https://www.youtube.com/watch?v=Uh3o_55EuMo

ProJuventute. (2020). *Festival du jeu Pro Juventute 2020 – Conférence «Villes jouables» & Fête du jeu*. ProJuventute. <https://pj.projuventute.ch/Conference-du-jeu-2020.3911.0.html?L=1>

ARTICLES DE PRESSE

Chénais, A. (2018, décembre). La puissance du jeu. *Infoanimation : Jeu libre*, (46), 12-13.

Affolter, M. (2018). Le Tunnel rêve son avenir en vert. *24 Heures*.
<https://www.24heures.ch/vaud-regions/lausanne-region/tunnel-reve-avenir-vert/story/29577862>

Meylan, O. (2019). Les balançoires de la Louve survivent sans leurs comètes. *24 Heures*.
<https://www.24heures.ch/vaud-regions/lausanne-region/balancoires-louve-survivent-cometes/story/16123428>

Pêcheur, J. (2015, 17 février). Jeux à l'aire libre. *Le Monde*. Repéré à
https://www.lemonde.fr/m-perso/article/2015/02/17/les-nouvelles-aires-de-jeux_4574455_4497916.html

LISTE DES FIGURES

Figure 1 Tableau des qualités de l'espace public. Source : Gehl, 2012 : 251.....	25
Figure 2 Intégration spatio-culturelle de l'enfant dans l'espace urbain. Source : Germanos, 1995 : 56.....	44
Figure 3 Échelle de la participation. Source : Arnstein, 1969.....	60
Figure 4 Échelle de la participation enfantine. Source : Hart, 1992.....	61
Figure 5 Typologie de participation citoyenne. D'après Arnstein, 1967 ; Sintomer, 2008 et Arab, 2018. Réalisation : Rossier, 2020.....	68
Figure 6 Étapes du projet urbain. D'après Zepf, 1999 ; Arab, 2004 ; Arab 2018 ; Réalisation : Rossier, 2020.....	69
Figure 7 Localisation et typologies des espaces de jeux lausannois par quartier. Réalisation : Rossier, 2020.....	82
Figure 8 Quartiers ayant un conseil des enfants. Réalisation : Rossier, 2020. Données : Ville de Lausanne.....	99
Figure 9 Ligne du temps des projets, documents, initiatives et des acteurs regroupant les thématiques du jeu, de l'enfant et de la participation. Source : Rossier, 2020.....	109

Figure 10 Schéma conceptuel du programme stratégique de la ville par le jeu. Source : Rossier, 2020	113
---	-----

LISTE DES IMAGES

Image 1 Junk Playground, Notting Hill, 1960. Tonucci, 2019	28
Image 2 Junk Playground, Notting Hill, 1960. Tonucci, 2019	28
Image 3 Junk Playground, Notting Hill, 1960. Tonucci, 2019	28
Image 4 La cour avant. Source : Atelier OLGa	32
Image 5 Diagnostic photo et discussion. Source : Atelier OLGa	32
Image 6 Mise en lumière de la pratique du bronzage dans la cour. Source : Atelier OLGa	32
Image 7 Réalisation d'une maquette alliant usages actuels et usages souhaités pour former une cour idéale. Source : Atelier OLGa	33
Image 8 Réalisation de fresques sur la surface du parking par les habitants de tous âges. Source : Atelier OLGa	34
Image 9 Les enfants comme acteurs et activateurs de l'espace public. Source : Atelier OLGa	35
Image 10 Rocher présentant les principes du jeu libre, sans règles prédéfinies. Source : Castor et Pollux	36
Image 11 Plantation collective. Source : Castor et Pollux	36
Image 12 Co-construction des aménagements du parc avec les enfants. Source : Castor et Pollux	36
Image 13 Matériaux naturels et modulables habillent le parc. Source : Castor et Pollux	37
Image 14 Dénivelés et espaces libres pour le jeu des enfants. Source : Castor et Pollux	37
Image 15 Vue aérienne de l'aire de jeux. Source : BASE	38
Image 16 La Vague et son insertion dans le parc et le quartier. Source : BASE	38
Image 17 Une pluralité de matériaux composent l'aire de jeux afin d'offrir aux enfants une multitude d'expériences libres. Source : BASE	39
Image 18 Les enfants testent leurs limites et expérimentent en grim pant, courant, réfléchissant, s'entraînant, montant, descendant, etc. Source : BASE	40
Image 19 L'utilisateur est invité à jouer avec sa propre ombre au milieu de l'espace public. Source : Chmko et Rosier	45

Image 20 Les enfants ne sont pas de loin pas les seuls utilisateurs de cet aménagement. Source : Daily tous les jours	46
Image 21 l'Akabane sur la place de la Sallaz. Source : ville de Lausanne	85
Image 22 l'Akabane sur la place Saint-François. Source : ville de Lausanne	86
Image 23 Les balançoires de la place de la Louve. Source : Meylan, 2019	86
Image 24 Verdure, jeux, ateliers habillent la place du Tunnel. Source Affolter, 2018	87
Image 25 Maquette des espaces souhaitée dans le quartier de la nouvelle gare. Source : Pousses urbaines, 2017	103
Image 26 Diagnostic in situ par les enfants et les professionnels afin de relever les usages de l'espace. Source : Pousses urbaines, 2017	103
Image 27 Ateliers en classe avec les enfants. Source : Ville en tête	105
Image 28 Diagnostic de la place de la Riponne avec les enfants. Source : Ville en tête	106
Image 29 L'aménagement évolue avec le temps et les interactions que les utilisateurs entretiennent avec lui. Source : L. Plácido & S. B. Botelho, 2009	133

LISTE DES TABLEAUX

Tableau 1 Documents officiels analysés et force de ces outils. Source : Rossier, 2020	72
Tableau 2 Grille d'entretien acteurs. Source : Rossier, 2020	75
Tableau 3 Organigramme des services de la ville, 2020. Source : Ville de Lausanne	76