

La ludification de l'espace public comme outil de programmation urbaine chez les concepteur×ice×s des espaces publics européens contemporains

Julia Moutiez

▶ **To cite this version:**

Julia Moutiez. La ludification de l'espace public comme outil de programmation urbaine chez les concepteur×ice×s des espaces publics européens contemporains. Paris projet, 2020, Équipements et services publics 2030, 44, pp. 106-109. hal-03103573

HAL Id: hal-03103573
https://hal.parisnanterre.fr/hal-03103573

Submitted on 8 Jan 2021

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

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

CONTRIBUTION

La ludification de l'espace public comme outil de programmation urbaine chez les concepteur·ice·s des espaces publics européens contemporains

Le point de vue de
Julia Moutiez

Julia Moutiez est architecte et doctorante au Centre de Recherche sur l'Habitat (CRH) composante de l'UMR CNRS 7218 LAVUE à l'ENSA-PVS. Sa thèse porte sur la baignade en ville et plus généralement sur l'influence du réchauffement climatique sur la conception et les usages des espaces publics des grandes métropoles européennes. Elle présente ici les premiers résultats de ses recherches sur un phénomène qu'elle a appelé la « ludification des espaces publics ».

Le passage aux années 2000 a constitué un tournant dans la manière de se projeter et de concevoir les espaces publics. Il a été marqué, entre autres, par une plus grande prise en compte des usages habitants par les professionnel·le·s de l'aménagement (Delarc 2016) et une tendance de l'urbanisme à se réorganiser en partie autour des pratiques de loisirs et d'événements festifs collectifs, analysée par des géographes à la même période (Gravari-Barbas 2001).

Par ailleurs, la société est traversée, à de nombreux niveaux, par des processus de ludification transférant des mécanismes et signaux propres au jeu dans des secteurs qui n'ont a priori rien de ludique : opérations marketing ou de communication, situations d'apprentissage ou de travail… Le jeu semble ainsi devenir un outil de gestion et de conception parmi d'autres, auquel est attribué de nombreux effets et fonctions.

Dans cet article, nous montrerons combien les espaces publics sont de plus en plus considérés comme des équipements, c'est-à-dire des espaces offrant des fonctions complémentaires et désormais nécessaires à une vie urbaine plébiscitant les loisirs. Les pratiques ludiques y sont plus particulièrement associées. Auparavant cantonnées à des lieux spécialisés (installations sportives, aires de jeux, plages, parcs…), elles font irruption dans les aménagements urbains de manière moins délimitée et plus visible, et participent à l'apparition de nouvelles formes d'espaces publics à caractère ludique (Curnier 2014).

Quatre espaces publics à caractère ludique

Quatre cas d'études nous ont permis d'analyser les choix de conception et les discours à l'œuvre dans la fabrique des espaces publics ludiques en France et au Danemark (voir photos pages suivantes). Une série d'entretiens semi-directifs ont été menés avec leurs concepteur·ice·s, complétés par la collecte de leurs documents de travail et de communication.

Le *mail François Mitterand* à Rennes propose un terre-plein rythmé par des jeux graphiques au sol et bordé de deux alignements d'arbres et de pistes cyclables. Les voies de circulations sont concentrées au sud. Au nord une « bande polyvalente » accueille une aire de jeu, une aire de fitness, des terrasses de restaurants et bars, quelques fonctions techniques, des stations de vélos en libre-service, etc. Des manifestations temporaires variées s'y succèdent régulièrement.

Le *Parc du Grand Ensemble*, situé à Alfortville, est une longue allée piétonne parsemée de places publiques où se raccrochent des espaces spécialisés (terrains de sports, aires de jeux, futurs jardins partagés) ou plus libres (« prairies », « bois »). Il est bordé par des groupements d'immeubles HLM résidentialisés.

Au nord de Copenhague, *Superkilen* occupe une ancienne voie ferrée. Sa programmation est variée (terrains de sport, pistes cyclables, places de stationnement, etc) et permet d'accueillir des manifestations temporaires. L'ensemble est divisé en trois zones animées par des marqueurs graphiques au sol et des objets provenant d'une soixantaine de pays dont sont issus les habitant·e·s du quartier (balancelles, ring de boxe, agrès, toboggan, sound system, etc.).

Dans le port de Copenhague, *Kalvebod Waves* est une promenade sur pilotis en forme de « zigzag ». Il est divisé en plusieurs pistes dont les hauteurs varient afin de proposer différents rapports à l'eau et générer des lieux fermés tels que les locaux du club de kayak. Les pontons attirent aussi bien les personnes souhaitant bronzer que courir. Ils se croisent pour créer deux « places » prises d'assaut par des skateur·euse·s et dégager plusieurs bassins où ont été installés des cages de water-polo.

Des conditions d'apparition particulières

Ces projets sont situés dans des pays et des villes très différents, avec des enjeux

sociaux, politiques et économiques qui leurs sont propres. Les commanditaires sont divers et les budgets ayant permis leur réalisation variables. Cependant quelques points communs se dégagent quant à l'origine de leur conception. Ils se trouvent dans des lieux qui ont longtemps été délaissés par les habitant·e·s et par les pouvoirs publics, qui cherchent alors à en changer l'image. Ils ne sont situés ni en centre-ville, ni en périphérie, mais dans un entre deux qui laisse une place à l'expérimentation programmatique et spatiale tout en imposant de trouver des stratégies pour attirer des usager·e·s.

Face aux caractéristiques de ces emplacements, l'ensemble des concepteur·ice·s interrogé·e·s ont pris le parti de sortir de logiques d'aménagement jugées « classiques ». Ils ont cherché à dépasser les demandes initiales des commanditaires et proposer un projet se voulant plus « innovant ». Dans le cas de *Kalvebod Waves*, le site était peu fréquenté, car peu ensoleillé et entouré de bureaux et d'hôtels dont les usager·e·s ne faisaient que passer. Pour Julien De Smedt *, l'enjeu principal était donc de le transformer en « destination », c'est à dire en lieu capable de faire venir un vaste spectre d'usager·e·s.

Des espaces publics pensés comme des équipements

Chacun de ces cas d'étude est en lien avec des équipements publics ou privés existants. Le *Parc Grand Ensemble* à Alfortville par exemple cherche à révéler chaque équipement qui le borde (écoles, conservatoire, maison de retraite, centre commercial, etc).

L'ensemble des projets analysés ici condense également des installations liées à la mobilité et aux manifestations temporaires. De plus, tout comme un équipement collectif, ils servent d'éléments moteurs à des stratégies de développement urbain plus globales. *Superkilen* à Copenhague en est une bonne illustration. Il est au cœur d'une série de mesures prises pour la rénovation de l'ancien quartier ouvrier de Nørrebro, et s'inscrit dans une mutation générale de la ville entamée par la municipalité pour favoriser la circulation à pied et à vélo, avec pour ambition un bilan carbone neutre d'ici 2025.

Multiplicité des usages et programmation ludique

Une autre constante parmi ces cas d'étude, était la nécessité de compléter et concurrencer le réseau existant d'espaces publics des villes où ils s'inséraient. Pour y arriver, il a semblé nécessaire aux concepteur·ice·s de « fabriquer des usages » ** et ainsi étendre l'offre des pratiques possibles dans les espaces urbains à partir de l'introduction d'usages ludiques : jeux pour enfants et pour adultes, sports urbains, loisirs variés... Les motivations, les effets escomptés et les formes que prennent ces aménagements diffèrent. Cependant, chacun comporte une combinaison d'aires dégagées pouvant être utilisés pour jouer ou faire du sport, et de mobilier aux dimensions ludiques et/ou sportives.

Le *mail François Mitterand* notamment, était un grand parking qui a été transformé pour accueillir terrasses de restaurants, marchés hebdomadaires et pistes cyclables. Il est aussi parsemé d'éléments ludiques permettant d'y multiplier (et d'y garantir) les activités : panier de basket solitaire, chasse au trésor, jeu d'échecs...

Conclusion

Deux présupposés gouvernent les projets présentés ici : tout usager·e chercherait à profiter de la ville comme lieu de loisirs et de plaisirs d'une part, et d'autre part offrir un éventail varié et visible de pratiques potentielles serait un gage de qualité pour un espace public. Chaque cas d'étude a pour objectif d'amener des utilisations inédites de l'espace dans des lieux jusque là peu fréquentés. Afin les rendre compétitifs vis à vis du réseau d'aménagements existants, leurs concepteur·ice·s y multiplient et diversifient les activités. Les dispositifs ludiques sont devenus l'un de leurs principaux outils.

La dimension ludique des projets d'aménagement devient un élément de stratégies de conception. Il permet de donner une nouvelle image à un lieu, de le rendre attractif, de susciter l'adhésion des habitant·e·s au projet, d'attirer de nouveaux usager·e·s qui ne vivent pas forcément à proximité, de canaliser des tensions sociales et de créer des espaces qui puissent s'adresser à différentes générations... Il est aussi un outil permettant de définir et animer l'espace, de lui créer une identité. A travers l'emploi de dispositifs ludiques, il s'agit de garantir à l'usager·e qu'il aura toujours quelque chose à faire ou à observer dans sa pratique de l'espace.

Pour ces quatre cas d'études, la dimension ludique est bien un outil de programmation spatiale et urbaine parmi d'autres, jamais utilisé « pour lui-même », comme un but en soi. Il représente une gamme de pratiques imbriquées dans des stratégies de programmation bien plus larges. Son développement rapide dans les espaces publics atteste néanmoins d'une évolution dans la manière de voir et projeter la ville proposant une série de services et de dispositifs dédiés aux loisirs et à des pratiques hédonistes. ■

RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

CURNIER Sonia, « Programmer le jeu dans l'espace public ? », *Métropolitiques* [En ligne], 10 novembre 2014.

DELARC Morgane, « Quelle prise en compte des « usages » dans la conception des espaces publics urbains ? », *Métropolitiques* [En ligne], 20 janvier 2016.

GRAVARI-BARBAS Maria, « Les nouveaux loisirs créent-ils un nouvel urbanisme », *Actes 2001 du FIG (Festival International de Géographie de Saint-Di-des-Vosges)* [En ligne], date n.c.

* Entretien avec Julien De Smedt, architecte, agence *JDS Architects*.

** Entretien avec Maxime Saïsse, paysagiste urbaniste, agence *Espace libre*.



© Atelier Espace libre – photo : Julien FALSIMAGNE

Espace libre : projet Parc du Grand Ensemble à Alfortville (France, 2016).



© JDSA Architects - Julien Lanoo

JDS Architects, KLAR : projet Kalvebod Waves à Copenhague (Danemark, 2013).



© Mutabilis – photo : H. Abbadie

Mutabilis : mail François Mitterrand à Rennes (France, 2015).



© JDSA Architects - Julien Lanoo

JDS Architects, KLAR : projet Kalvebod Waves à Copenhague (Danemark, 2013).



© Topotek1 - photo Iwan Baan

Topotek 1, B.I.G., Superflex : projet Superkilen à Copenhague (Danemark, 2012).