

Contraintes de l'espace ludique aménagé

André Danancher
IN SITU
99, rue du Faubourg du Temple
F - 75010 Paris
France

Résumé

Les aménagements ou structures destinés aux jeux des enfants constituent une réalité de l'aménagement urbain des pays développés. Présents depuis un certain temps dans les espaces de loisirs de la ville et depuis peu dans l'école, ils font partie de notre univers de tous les jours et le fait qu'ils génèrent des produits industrialisés et des phénomènes de mode laisse supposer qu'ils seront encore présents demain.

Les aménagements de jeu offrent actuellement une certaine variété de conception et d'aspect encore que les fabricants d'équipements industrialisés, qui dominent largement le marché, ont tendance à offrir, malgré la concurrence acharnée qui les oppose, des produits de plus en plus similaires. Tout cela conduit à une banalisation qui incite à les considérer de plus en plus comme partie intégrante du mobilier urbain, référence qui me paraît tout à fait contestable.

L'article évoque des conditions à remplir pour concevoir des équipements, des aménagements, qui correspondent bien à ce qu'on attend d'eux, c'est-à-dire qui permettent de la manière la plus performante et la plus gratifiante possible la libre pratique du jeu.

Summary

In developed countries, urban design normally includes installations and structures specifically devoted to children's play. They have been integrated for some time in leisure spaces and more recently in schools. As such, they are part of our everyday environment; they generate industrial products and styles and this makes it likely that they will remain on the scene.

At present, a great variety of installations is offered by specialized firms; but the industrial products that dominate the market tend to become more and more similar, despite a fierce competition between makers. This leads to play installations becoming progressively more banal, or simply part and parcel of the urban set-up. The author of the present article does not agree with this evolution.

The article enumerates certain conditions that are indispensable to the conception of equipments and playgrounds adapted to what one would expect, i.e., allowing as efficient and as gratifying as possible a practice of free play.

1. Introduction

Impliqué dans la réalisation d'espaces et de structures de jeux, je fais part ici de quelques réflexions qui portent sur les contraintes particulières qu'implique leur con-

ception et leur réalisation. La plupart sont d'ordre général mais beaucoup relèvent directement de ma pratique professionnelle de concepteur plasticien.

Les aménagements ou structures destinées aux jeux des enfants constituent une réalité de l'aménagement urbain des pays développés. Présents depuis un certain temps dans les espaces de loisirs de la ville et depuis peu dans l'école, ils font partie de notre univers de tous les jours et le fait qu'ils génèrent des produits industrialisés et des phénomènes de mode laisse supposer qu'ils seront encore présents demain.

Sur leur bien-fondé les avis divergent. Certains contestent leur utilité fondamentale en insistant sur leur artificialité, d'autres affirment qu'ils sont à la fois une réponse efficace aux besoins ludiques des enfants et un élément d'animation de la cité. D'autres enfin, dont je suis, partagent ce dernier avis mais souhaiteraient que les lieux du jeu soit mieux intégrés et reliés à un traitement d'ensemble de la ville, se présentant ainsi comme des points forts d'un environnement urbain d'une tonalité générale plus ludique et plus conviviale.

En tout cas pour le grand public, et en particulier pour les enfants et leurs parents, la présence des aménagements liés au jeu apparaît comme normale et évidente, tout autant que les bancs publics ou les lampadaires.

Puisqu'ils existent et sollicitent ouvertement les utilisateurs, on peut donc les identifier en tant que genre spécifique.

Les aménagements de jeu offrent actuellement une certaine variété de conception et d'aspect encore que les fabricants d'équipements industrialisés, qui dominent largement le marché, ont tendance à offrir, malgré la concurrence acharnée qui les oppose, des produits de plus en plus similaires. Tout cela conduit à une banalisation qui incite à les considérer de plus en plus comme partie intégrante du mobilier urbain, référence qui pour ma part me paraît tout à fait contestable

Mais quelle que soit l'évolution des supports aménagés du jeu, une même question se pose au départ, aussi bien pour les industriels que pour le concepteur plasticien qui fait du "sur mesure": Comment concevoir des équipements, des aménagements, qui correspondent bien à ce qu'on attend d'eux, c'est à dire comment leur donner une forme qui permette de la manière la plus performante et la plus gratifiante possible la libre pratique de jeu?

2. Contraintes fonctionnelles

Une première façon d'aborder ce problème est fonctionnelle. On fait un inventaire des fonctions qu'implique l'activité jeu, et une fois celles ci cernées on met en forme des outils pour satisfaire chacune de ces fonctions suivant la règle analytique, une fonction égale un outil.

En donnant priorité au mouvement, on va choisir un certain nombre de comportements actifs considérés comme essentiels dans les pratiques de jeu et fournir des réponses adéquates, par exemple:

- grimper = rampes, échelles ou emmarchements, filets, structures d'escalade;
- se suspendre = barres ou câbles plus ou moins horizontaux placés à des hauteurs variées;
- marcher en équilibre = poutres ou murets;

- glisser = plans en pente ou glissières;
- se balancer = balançoires suspendues ou tape-culs;
- passer d'un point à un autre = pont, passerelle, plate-forme;
- se protéger du vide = garde-corps divers , etc.

Il est tout à fait évident que cette approche doit s'intégrer dans la conception des équipements et structures de jeu. Mais une question se pose: est-ce que cette approche est suffisante, est-ce qu'en se limitant à ce seul éventail d'activités on n'oublie pas d'autres aspects tout aussi importants ?

3. Des niches et pas seulement des ossatures

Si le concepteur se contente, sans chercher plus loin, d'une réponse à quelques exercices physiques de base, le résultat risque de se limiter à une ossature fonctionnelle conçue à l'image des agrès sportifs ou des machines destinées à la musculation des adultes.

Ce caractère réducteur marque un certain nombre "d'appareils" (le terme est explicite) de jeux, même si l'on cherche à en atténuer l'image de prothèse et l'insuffisance du vocabulaire ludique par un habillage plus ou moins coloré.

Ces structures sont souvent de bons supports à l'exercice physique et appréciées comme telles, mais sont elles vraiment des structures de jeux?

Car jouer n'est pas seulement se défouler physiquement. L'activité ludique est multiforme, et si elle participe bien évidemment au développement moteur de l'enfant elle répond également à d'autres besoins profonds qui relèvent de l'affectif.

On sait par exemple que le jeu constitue un bain permanent à la construction d'un territoire, longue conquête qu'entreprend l'enfant au cours de sa croissance. Dans ce cadre se place la recherche d'espaces qui puissent être appropriés, et qui constituent autant de repères et de repaires qui vont permettre à l'enfant de se situer par rapport à son environnement. Jouer ce n'est pas seulement courir et sauter, c'est aussi manifester une forte attirance pour des espaces pourvus d'un "dedans", lieux protégés, intimes, bulles, coquilles, prolongements de son propre corps qui à la fois sécurisent et font fantasmer.

Il existe une aspiration puissante à disposer d'une mini-maison à soi pour jouer, d'une "cabane". Ce type de structure offrira au concepteur l'occasion de rendre plus dynamique le rapport dedans-dehors en créant ouvertures et trous de tailles variées, les plus grands faisant office de portes et de fenêtres, les autres dont certains de très petites dimensions permettant de communiquer, de regarder ou de passer des objets.

Ces espaces protégés, couverts ou non, permettront la pratique d'activités calmes et la prise de temps de repos nécessaires, car le jeu basé pour l'essentiel sur une forte dépense physique doit en compensation intégrer des séquences de récupération. De plus si le jeu est interaction de l'individu et de son environnement physique, il est aussi découverte des autres et mode de socialisation. Il doit donc bénéficier d'un cadre facilitant les échanges entre les individus, permettant des jeux de rôles.

Ces deux aspects entraînent la mise en place d'aménagements particuliers pour s'asseoir ou se percher seul ou à plusieurs, ainsi que des plans horizontaux à diverses hauteurs pour pouvoir y disposer divers objets jouets ou récipients, ou bien pour jouer à des jeux de société.

Pour compléter et approfondir une approche fonctionnelle il faut donc intégrer également ces besoins de nature conviviale et fournir en conséquence en plus des lieux d'activités physiques, des lieux abrités, protégés, pourvus d'aménagements adéquats.

Mais l'inventaire n'est pas terminé. Jusque là nous avons évoqué un cadre statique que l'enfant ne peut modifier. Il est important d'apporter en surplus aux enfants des possibilités d'agir sur leur environnement, en dotant par exemple les équipements de systèmes permettant des manipulations ou des déplacements de matériaux, sable, terre, eau, objets divers, ce qui conduit à l'intégration de tuyaux ou trémies, de roues à godets, de poulies supportant câbles et récipients mobiles, etc... A ce propos, l'eau offre un intérêt considérable. Il s'agit d'un élément manipulable par excellence mais dont la mise en oeuvre et la mise en scène constituent à elles-seules un domaine d'aménagement spécifique dépassant le cadre de cette réflexion.

4. Un lieu d'éveil sensoriel

Soulignons également l'impact potentiel de l'espace de jeu en tant que champ de découverte sensorielle en particulier pour les enfants les plus jeunes. En effet, pour l'enfant qui joue, les contacts qu'il entretient avec les matériaux qui constituent le support de son activité ne sont pas indifférents. L'équipement de jeu à travers les matériaux qui le composent, les structures qui le régissent, va procurer à l'utilisateur des sensations, visuelles, tactiles, sonores, kinésiques, qui vont influencer sur son jeu, ou même constituer en soi un jeu particulier.

Des matériaux présentant des textures diverses permettront par comparaison de faire la différence entre le dur et le mou, le lisse et le rugueux, le rigide et l'élastique, le solide et le fluide, le sombre et le clair, le neutre et le coloré, le mat et le brillant, le sonore et l'isophonique, le naturel et l'artificiel, etc....

On voit que le champ des besoins à couvrir et des réponses possibles est vaste et complexe. On ne pourra bien entendu pas intégrer dans une même structure toutes les données qui viennent d'être évoquées. Il faudra inévitablement modérer ses ambitions et suivant les cas faire le choix de fonctions prédominantes et de fonctions secondaires, et en conséquence hiérarchiser les réponses. On sera guidé à ce stade par les contraintes de l'environnement, la nature des publics ciblés, et aussi tout à fait impérativement par les crédits disponibles pour l'opération.

Mais encore faut-il pour pouvoir se fixer des limites, agir en connaissance de cause, et donc baser sa réflexion sélective sur une connaissance exhaustive des données.

5. Dépassement du fonctionnel

Fabricant ou concepteur plasticien, nous avons créé un ensemble à jouer. Les enfants à qui il est destiné l'investissent. Que se passe-t-il?

Après une première exploration prudente et conformiste, l'enfant va grimper par la paroi non prévue à cet usage ou par la glissière du toboggan, il va franchir les gardes-corps et systèmes de protection, il va accomplir l'exploit d'escalader le toit, le mât ou le sommet en principe inaccessible qui domine l'ensemble. Quoiqu'ait imaginé et prévu le concepteur, les enfants inventeront d'autres modes d'utilisation et d'investigation que ceux qui sont implicitement définis par la structure.

Le concepteur qui s'est appliqué à créer un outil bien adapté à des pratiques ludiques précises, se trouve ainsi dépassé. Est-il pour autant forcément désavoué dans ses

intentions? On peut supposer que, connaissant ce phénomène, il l'a pris en compte dans son projet .

Il est en effet évident que si l'on offre aux enfants une architecture ludique présentant une certaine complexité, pouvant être appréhendée de différentes façons et offrant en plus de fonctions classiques des possibilités de rebondissement des intérêts, les initiatives foisonnantes des utilisateurs pourront s'exprimer sans difficultés.

Pour y parvenir on pourra s'appuyer sur un certain nombre de contradictions. Ainsi avec des formes ouvertes ou fermées, continues ou discontinues, pleines ou trouées, sinueuses ou orthogonales, etc... on peut créer des enchaînements d'événements qui ne se développent pas forcément sur de grandes surfaces mais qui aboutissent à des micro-reliefs, des mini-paysages, d'une échelle suffisante pour que l'enfant puisse s'y insérer et maîtriser globalement ce territoire. Un point haut, promontoire, donjon dominant l'ensemble, peut être ressenti comme un lieu de pouvoir.

Par contre on sait que les appareils monofonctionnels, donc de conception simple comme un toboggan classique ou un tourniquet, tolèrent mal les utilisations "non conformes au mode d'emploi" et que celles ci sont souvent sources de perturbations et de conflits.

Le concepteur se trouve donc fondé à introduire une certaine gratuité dans une démarche pour l'essentiel fonctionnelle. Il peut introduire sans complexe dans sa création un certain nombre de traitements ou d'éléments sans fonction explicite, en pariant que si les adultes (dont lui même) se demandent bien à quoi ce superflu pourra servir, les enfants eux en trouveront l'utilisation sans problèmes.

Qui crée pour le jeu a donc bien lui aussi le droit de jouer et de se faire plaisir, et peut le faire d'autant plus volontiers puisqu'il sait qu'en agissant ainsi il ne nuira pas à l'intérêt ludique de sa création. C'est pourquoi l'assimilation de l'équipement de jeu au mobilier urbain paraît restrictive, son emploi étant trop ouvert pour être réduit à des objets de service.

Il convient cependant de fixer quelques limites à cette ouverture. Si la structure peut être définie comme une sculpture, elle doit cependant rester "sculpture à jouer" et disposer des caractéristiques qui justifient cette vocation. La liberté créatrice ne doit pas non plus conduire le concepteur à l'oubli des exigences en matière de sécurité.

6. Une dimension esthétique

Le dépassement de la seule dimension fonctionnelle conduit également à envisager la dimension esthétique de l'équipement ludique. Il existe toujours une intention du constructeur à ce niveau. Qui veut vendre un produit souhaite qu'il plaise à l'acheteur potentiel et en soigne l'aspect autant qu'il le sait ou qu'il le peut. Ceci ne signifie pas pour autant qu'un tel objet ait un impact esthétique ou symbolique évident dans le site où on le pose, surtout s'il a été conçu en série.

La ville, pour affirmer l'identité des lieux qui la composent, a besoin d'événements, de signaux, de décors qui vont constituer autant de points de repères, d'appels, de points de rassemblement, de pôles d'animation. Après des décennies de fonctionnalisme on connaît actuellement une tendance à une théâtralisation de l'espace urbain, évidente au niveau des équipements publics, qui entraîne un retour des oeuvres d'art, sculptures ou fontaines, animant et glorifiant la cité.

Les aménagements de jeux pour enfants, constituent un enjeu économique et culturel infiniment plus modeste. Mais ce goût de la mise en scène peut aussi s'exprimer à travers eux pour peu qu'on les implante dans des lieux bien choisis et qu'au lieu de placer systématiquement partout des éléments de série on choisisse certains lieux forts pour y valoriser la pratique du jeu par une réponse originale qu'on pourra considérer comme sculpturale. En plus d'une réponse aux pratiques ludiques on exprime ainsi la volonté de faire une part au rêve, à l'imaginaire, au symbolique, à l'humour aussi...

Qu'un statut d'oeuvre d'art soit ou non attribué à l'aménagement n'est finalement pas essentiel, ce qui est important c'est qu'il fonctionne comme un espace à jouer intéressant, incitatif, identifié et apprécié comme tel et qu'il soit aussi perçu par le public en tant que signal plastique valorisant l'environnement.

Art utilitaire? Pourquoi pas, il existe bien d'autres formes d'expression relevant de ce genre qui ne sont pas infamantes, du design au graphisme publicitaire.

Tous les cas de figure sont envisageables et aucun ne semble devoir être exclu *a priori*:

- le concepteur peut se voir imposer un thème par un maître d'ouvrage avec un cahier de charges définissant des matériaux et des mises en scène précises. Sa liberté créatrice s'en trouvera fortement bridée mais le pari peut se révéler intéressant;
- le concepteur, partie prenante d'une démarche participative, est amené à mettre en forme le résultat d'un travail collectif entrepris avec des enfants ou des adultes, enseignants, animateurs ou habitants d'un quartier, processus pouvant supposer ou non une participation finale de ceux-ci à la réalisation;
- le concepteur est pressenti pour une création pour laquelle on lui laisse toute liberté d'inspiration; il concevra et proposera donc son projet sans autres contraintes que de voir celui-ci accepté par le maître d'ouvrage.

Placé devant des propositions de ce type ou amené à en créer l'opportunité, chaque plasticien construira son mode d'intervention propre.

Au niveau du vocabulaire plastique, le concepteur peut souhaiter faire appel uniquement à des formes non figuratives ou symboliques. Il peut aussi utiliser un vocabulaire considéré comme significatif de l'imaginaire enfantin, bateaux et poissons, soleil et comètes, escargots et champignons géants, dragons effrayants ou sympathiques.

A lui de voir comment traiter une telle demande. Le fait que de tels thèmes aient été exploités maintes fois dans le conte, le dessin animé ou la bande dessinée, ne l'oblige en aucune façon à tomber dans une caricature. Il peut aussi se réserver des possibilités de clin d'oeil, parce que l'objet support du jeu doit être d'une certaine manière réjouissant et qu'après tout créer des sculptures pour le jeu c'est d'une certaine façon jouer à être sculpteur.

Les modes d'expression formelle sont donc largement ouverts mais répétons-le, n'échappent pas pour autant à des exigences de solidité, de sécurité, de maintenance.

7. Contraintes d'usage = contraintes de matériaux

Les équipements de jeux sont l'objet d'une utilisation intensive, agressive, voire violente, qui ne recouvre pas forcément une intention de vandalisme. En fait on vérifie, on éprouve, on teste les équipements. Ce phénomène est particulièrement sensible pendant les premiers temps de leur mise en service. On peut considérer qu'il s'agit d'une sorte d'expérimentation sauvage dont les acteurs n'ont pas forcément conscience. L'utilisateur se trouve en face d'un dispositif prévu pour l'inviter à jouer, il lui paraît donc intéressant de vérifier si ce qu'on lui propose tient bien le choc, attitude qui finalement relève du bon sens.

Si les matériaux ou le système constructif ne résistent pas à cette offensive du départ, des dégradations vont apparaître. Si elles ne sont pas très vite réparées la structure prend rapidement un statut d'épave qui suscite non moins rapidement des vocations de prédateurs ou de vandales. On assiste alors à un nouveau jeu, celui de la destruction, qui laisse en fin de course, un aménagement ruiné, des fabricants ou concepteur ulcérés, des gestionnaires désabusés, et le plus grave, des enfants sans lieu de jeu acceptable. L'espace social se trouve ainsi traumatisé, il devient le champ de réactions passionnelles, ce qui crée une situation difficile à récupérer.

Ceci pose l'importance des problèmes de maintenance surtout dans les premiers temps de mise en service, mais également celle de la responsabilité du concepteur et du fabricant sur les conditions de résistance des équipements.

Si l'on intervient en plus en milieu défavorisé, l'on s'adresse à un public qui ressent moins les contraintes sociales de respect de l'environnement et l'on rencontre plus encore ces phénomènes d'agression.

Pour assurer une endurance aux équipements il faut les construire avec des matériaux susceptibles de résister à des appréhensions brutales, aux chocs, à des actions mécaniques qui se situent entre le souci de comprendre comment l'équipement est fait et la volonté de détruire.

Il faut aussi prévoir que les structures doivent non seulement résister à des charges inertes importantes, mais également à des charges en mouvement, à des sauts d'un point plus élevé, à des poussées, à des tractions, bref à des actions violentes individuelles ou collectives, y compris de la part d'adultes.

Cela conseille un surdimensionnement des structures porteuses, des parois et plate-formes, des systèmes de fixation. Cela amène également à prévoir un équipement indémontable; si un tournevis ou une clé anglaise suffisent pour le démonter, tout ce qui pourra être démonté ou dévissé le sera.

Il n'existe pas de matériau 'miracle' ni de matériau 'maudit'; chacun d'eux présente des avantages et des inconvénients. Chaque concepteur ou fabricant va bien sûr exprimer et défendre ses préférences. Il serait difficile pour autant de justifier une classification qui rendrait obligatoire tel matériau et interdirait tel autre. Il est plus objectif de reconnaître que tous présentent à la fois des avantages et des inconvénients.

On peut dire, par exemple, très sommairement:

- que le bois, (matériau certainement le plus utilisé) est plus agréable à l'oeil et au toucher que le béton ou le polyester, mais qu'il est beaucoup moins durable;
- que le métal est exagérément sensible aux températures ambiantes, mais qu'il est irremplaçable pour certaines armatures et structures;

- que les textiles apportent l'intérêt de matériaux souples, mais qu'ils résistent mal aux agressions;
- que la pierre a une texture riche mais offre trop d'aspérités, que le polyester est solide et séduisant, mais qu'il est glissant, etc....

Pour optimiser une construction, on est conduit à utiliser conjointement plusieurs matériaux, chacun étant employé en fonction de ses performances particulières.

La construction de structures de jeu n'échappe pas aux réalités techniques et économiques de son époque et intègre donc normalement les matériaux et techniques constructives du moment. Il n'existe donc aucune raison de se priver de la très grande diversité de produits disponibles aujourd'hui. Certains d'entre eux sont destinés à la construction traditionnelle mais peuvent être prescrits pour des aménagements à vocation ludique, d'autres ont été conçus spécialement pour un usage ludique comme, par exemple, les câbles de nylon armés pour les filets, les systèmes de noeuds qui les solidarisent, ou certains revêtements de sols souples.

En ce qui concerne les matériaux employés, on constate des évolutions. Après le métal seul, à l'image des agrès classiques des premières balançoires en tubes, le bois régna durant une longue période sous des formes rustiques (rondins de résineux écorcés, puis rabotés, puis tournés, d'abord utilisés tels quels, puis traités par imprégnation de sels métalliques sous vide en autoclave).

- Le bois, bien qu'en recul, est toujours très présent, mais sa version rustique est progressivement supplantée par des traitements plus sophistiqués, en particulier l'utilisation de contreplaqué protégé par des laques particulièrement résistantes;
- les matières plastiques après plusieurs émergences et reculs ont conquis une place appréciable mais ne dominent pas;
- le métal est bien utilisé pour des éléments porteurs ou permettant l'escalade ou la protection, acier galvanisé, inoxydable, ou laqué, sous forme de tubes, plaques ou chaînes;
- les textiles utilisés pour des filets se sont révélés trop facilement l'objet d'actes de vandalisme et ont été remplacés par des chaînes ou des câbles gainés.

La plupart de ces matériaux et procédés techniques sont utilisés pour les équipements de jeux industrialisés. Les concepteurs plasticiens les emploient aussi. Mais pour obtenir des formes plus souples, plus organiques, pour faire aussi des bulles plutôt que des boîtes, ils font appel également à d'autres procédés et matériaux, polyester bien entendu, mais aussi maçonnerie traditionnelle, béton banché, béton projeté ou plutôt "ferro-ciment", qui donne un état de surface plus fini.

8. Contraintes normatives

Des normes de sécurité existent, d'autres sont en cours d'élaboration. Elles se présentent aujourd'hui comme des recommandations et des impératifs relevant du bon sens ou d'observations. Elles constituent pour le moment un cadre contraignant mais fondamentalement utile, ne serait ce que parce qu'il évite de faire n'importe quoi.

Il est possible qu'à l'avenir on en vienne à définir des normes valables à l'échelle européenne. Certains pays disposent déjà d'une longue expérience en la matière et ont une approche pragmatique du problème dans le sens de mesures pondérées plutôt que d'une escalade d'interdits. Le souci d'assurer la sécurité des enfants est un sentiment que chacun partage et toutes les dispositions qui permettent de garantir celle-ci doivent être prises.

En ce qui concerne les espaces ou équipements de jeux, quelques accidents dramatiques survenus sur des équipements mécaniques mal conçus ou mal entretenus ont été récemment mis en avant par les médias. Beaucoup reste certainement à faire pour éviter ce type de drames et une bonne vigilance en ce qui concerne la conception et l'entretien d'appareils entraînant un mouvement est indispensable.

Soulignons cependant que les accidents graves survenus sur des structures de jeux sont rares, et ne peuvent, en nombre et en gravité, en aucune façon être comparés avec les accidents domestiques, à ceux dus à la circulation, ni même à ceux survenus à l'occasion d'activités sportives. Établit-on le bilan des accidents concernant les enfants à l'issue d'une saison de sports d'hiver? Il serait donc profondément injustifié de faire jouer aux fabricants ou concepteurs de structures de jeux un rôle de bouc émissaire face à une angoisse sécuritaire dont on sent actuellement quelques prémises.

Pour revenir aux textes dont nous avons reconnu l'utilité, il faut rappeler que le règlement est une chose et que l'état d'esprit ou la compétence de ceux qui sont chargés de les faire respecter en sont une autre. Il serait donc important que les bureaux de contrôle ou les représentants de l'administration chargés de cette application de la réglementation à l'occasion de nouveaux projets, disposent de connaissances sur le jeu des enfants.

Notre objectif est de créer un cadre qui soit incitatif, attrayant, invitant à la prouesse physique, mais qui soit d'autre part aménagé de façon à éviter tous les dangers potentiels aux utilisateurs.

Il y a là une contradiction qu'on ne peut gérer sans considérer un point fondamental: s'il n'y a pas de risque, il n'y a pas de jeu.

Si l'espace du jeu n'offre pas la possibilité de faire des expériences nouvelles, d'éprouver des émotions, de prendre des risques calculés et ainsi se dépasser, il est dépourvu d'intérêt et ne joue donc pas son rôle d'espace de jeu. Cette nécessité de la prise de risques est tout aussi vraie pour d'autres apprentissages. Par exemple si l'on interdit à un petit enfant toute prise de risque comment apprendra-t'il d'abord à monter puis à descendre un escalier?

Rappelons tout de même une évidence: les enfants sont capables de prendre des risques calculés. L'immense majorité d'entre-eux a conscience de ses propres capacités et de ses limites, et ceci dès le plus jeune âge.

Bien sûr il y a des situations à éviter. Dans une structure de jeux, il faut veiller à ce que les parties pouvant présenter des difficultés soient clairement visibles afin que les utilisateurs en prennent bien conscience et sachent comment les négocier. Il faut aussi que la structure, si elle présente un ou des itinéraires à risques, ménage des échappatoires, des possibilités d'effectuer un recul honorable et sans danger devant un obstacle que l'enfant ne se sent pas encore en capacité d'affronter. Il faut faire en sorte qu'il ne soit jamais obligé au plus difficile, mais qu'il puisse attendre son heure pour accomplir son exploit. Toute structure de jeux doit offrir des choix entre des moyens

d'accès implicites, codifiés, protégés, et des trajets potentiels plus aventureux, plus risqués, qu'on n'entreprendra que si on s'en sent capable.

Le concepteur qui veut créer un support incitatif et qui est soucieux de la sécurité des enfants n'en vit pas moins une interrogation difficile. A partir de quel moment met-il les enfants en danger? C'est une question qui relève de sa responsabilité et pour laquelle il n'est jamais à l'abri d'une erreur ou d'un oubli quelle que soit son expérience. A ce stade de décision, il a donc tout à fait intérêt à soumettre son projet à des avis extérieurs compétents et à pondérer si nécessaire ses ambitions.

9. Contraintes de site et de publics

Créer un espace de jeu ce n'est pas seulement équiper, c'est aussi aménager. Il existe des contraintes de site. Ce qui donne intérêt à un projet c'est aussi la façon dont les particularités d'un lieu sont prises en compte, la manière dont l'espace est exposé, desservi, perçu. Il s'agit d'utiliser au mieux sa morphologie (terrain exigü, de forme bizarre, au relief quelquefois très marqué) et de traiter ses relations avec l'environnement (quels rapports avec l'habitat proche, le traitement végétal, les équipements publics, les voies bruyantes ou dangereuses, etc...).

Une structure qui puisse répondre de façon satisfaisante et en même temps aux aspirations d'enfants de 2 à 16 ans est une vue de l'esprit. Il faut donc pour chaque équipement cibler une tranche d'âge. Il serait excessif de séparer les équipements pour 2 à 4 ans, 5 à 7 ans, 8 à 10 ans, mais il est cependant utile de se souvenir qu'à ces âges correspondent des comportements particuliers et qu'il faut autant que possible essayer d'en tenir compte. Raisonnablement, on se limitera à trois catégories: structures de jeux pour petits, pour moyens et pour plus grands. Sur un même site, on peut, si la surface à aménager est suffisante, juxtaposer ou mettre en relation des équipements sensés s'adresser plus particulièrement à des catégories d'âges différentes. On ouvrira ainsi plus largement la capacité d'accueil de l'espace de jeux.

Les plus "faciles à satisfaire" ce sont les enfants de 8 à 12 ans (les "moyens"). Ils sont entreprenants, équilibrés, maîtrisent bien leurs moyens physiques, et aiment alterner les genres. Un bon équilibre entre les supports d'activités physiques qui procurent des sensations intenses et des lieux de convivialité leur convient parfaitement. Il faut leur offrir des structures vigoureusement exprimées les invitant à se défouler sans contraintes.

Pour les plus jeunes, on cerne également assez bien ce qui leur convient. Pour eux on fera une part importante aux espaces abrités, protégés, intimes, mais on recherchera également des structures favorisant les initiatives physiques et permettant des exploits adaptés à leur âge.

Le tout pourra se présenter comme un enchaînement d'espaces diversifiés mais dont les volumes, les différences de niveaux, les aménagements, restent de faibles dimensions, et seront donc à l'échelle d'utilisateurs qui apprécient les micro-animations.

Pour les plus grands, les adolescents, il est plus difficile de définir un équipement adéquat. On sait que ce groupe d'âge peut exprimer successivement ou simultanément des désirs et des comportements contradictoires, à la fois souhaiter être vus et pouvoir échapper aux regards des adultes, réclamer un coin protégé pour pouvoir discuter tranquillement pendant des heures, ou se défoncer physiquement sur une structure à risque, etc ...

Pour ce public fondamentalement insatisfait, mu par des pulsions extrêmes, aux comportements très différenciés suivant les origines sociales, il est bien difficile de trouver une formule convenant parfaitement. Suivant les situations des propositions proches pourront connaître échec ou succès.

10. Contraintes économiques

Alors que l'on peut dire que toutes les contraintes évoquées jusque là sont souvent stimulantes, et peuvent contribuer à nourrir un projet de façon positive, il n'en est pas de même pour les contraintes économiques.

Pour tout projet architectural les crédits dont peut disposer le concepteur lui paraissent toujours insuffisants, et rechercher des économies est une constante obligée de sa pratique professionnelle. Souvent même cette contrainte peut se révéler source d'invention. Mais en ce qui concerne les aménagements ludiques, les budgets prévus sont, sauf exception, réellement insuffisants.

La reconnaissance de la nécessité des équipements ludiques a pourtant entraîné une progression considérable des investissements pour l'ensemble de ce secteur, cela n'est pas contestable. Mais, pris cas par cas, les moyens qui leur sont consacrés sont particulièrement restrictifs. On peut dire qu'il s'agit d'un marché atomisé en mini-interventions qui se situent souvent en dessous des limites à partir desquelles un projet intéressant ou original est possible.

Traités le plus souvent en fin de course dans les projets d'aménagement urbain, il n'est prévu pour eux dans les budgets qu'une part résiduelle du lot espaces verts. De plus dès qu'il s'agit d'équipement ludique le qualificatif "peu onéreux" semble couler de source, encore qu'il y ait progrès puisqu'on ne récupère plus guère comme c'était courant hier poteaux télégraphiques et pneus usagés. Aujourd'hui l'assimilation croissante des équipements ludiques au mobilier urbain n'arrange pas forcément les choses; on puise dans les solutions les moins coûteuses des catalogues et le tour est joué.

11. Conclusion

Pour concevoir et réaliser des équipements de jeu et en faire des lieux gratifiants, conviviaux, agréables à voir et à pratiquer, il faut se référer à une certaine complexité de formes, de traitements, de matériaux et rechercher une qualité esthétique. Cela coûte en général plus que ce qui est prévu par un budget mini-interventionniste. Le concepteur est donc obligé de modérer ses ambitions, d'élaguer, de simplifier, de s'auto-limiter.

Pourtant pour être vraiment meilleurs les espaces de jeu ne prétendent qu'à une part d'investissement bien modeste comparativement au coût des espaces construits et même des espaces verts. C'est pourquoi les réalisations originales sont rares. Elles relèvent plus pour le moment de l'exemple exceptionnel que de la généralité. C'est fort dommage car leur qualité est certainement l'une des clés pour une ville plus séduisante, plus accueillante et plus conviviale.