SERIOUS GAMES

Texte :
Olivier Namias

Couvrant 4 ha et 7000 m2 de jeux dédiés aux enfants,
le parc de Krisjana Barona a ouvert le 18 juin dernier à Riga (Lettonie).

Proludic

En absolu, l'aire de jeu idéale ne serait-elle pas le terrain vague ? Les délaissés de la zone avec leurs épaves, les ruines de la guerre ou les chantiers abandonnés n'offrent-ils pas tout ce qu'il faut de liberté, d'éloignement des adultes et d'objets à détourner en nombre bien plus que suffisant pour laisser libre court aux jeux de rôles et autres inventions enfantines ? *Allemagne année zéro* (Rosselini 1949), *Les enfants des courants d'air* (Edouard Luntz 1959), les images d'enfants jouant dans les fers à béton d'un chantier d'église abandonné à Naples montrent les ressources de ces zones intermédiaires. Le Ringolevio, jeu décrit par Emmett Grogan dans ses mémoires, nous montre même que la ville et ses interstices peuvent même être un terrain de jeu se suffisant à lui meme . Le *parkour* ou *free-running*, dérivé de la marche et de la gymnastique théorisée par Georges Hebert, continue de faire de chaque élément de l'urbain un agrès de gymnastique : voir *My Playground*, film où l'architecture de BIG était détournée en support de figures acrobatiques et de *parkour*. En dépit de ces exemples, la volonté d'encadrer les enfants et l'inscription de toute activité urbaine dans une forme de zoning lui assignant sa place dans la ville a abouti à la formation d'aires de jeux clairement délimitée, avec des équipements standardisés fonctionnels, mais basiques du point de vue de leur architecture.

L'aire de jeu ou *playground* est un sous-produit de la ville industrielle du 20e siècle, explique Gabriela Burkhalter. Encore aujourd'hui, elle continue d'être à la fois le vilain petit canard et un espace convoité. L'aire de jeu est un objet négligé de l'histoire architecturale. Les quelque 800 aires projetées par Van Eyck à Amsterdam entre 1947 et 1980 font figures d'exceptions. Qui se souvient encore des jeux d'Aillaud à la Grande borne, ou des expériences du groupe Ludic dans les années 70 ? À partir des années 80, les jeux ont connu les pressions d'une culture du risque zéro, initié par l'adoption aux USA de normes publiées en 1981 par *l'US consumer product safety commission,* anticipées dès 76 par des normes DIN 7926. Non obligatoires, mais régulièrement invoquées dans les litiges assurantiels, elles normalisèrent les jeux. Simultanément, une peur des enlèvements et autres dangers de l'espace public incitait à concevoir des jeux où les enfants restaient en permanence sous la surveillance d'un adulte.

Selon Gabriela Burkhalter, cette situation a changé à partir des années 2005, avec la publication de l'historienne Susan G. Salomon, *Americain playgrounds, revitalizing com-*revitaliser les espaces publics), plaidant pour une prise de risque des enfants. Difficile de savoir l'impact de l'ouvrage, non traduit, sur l'évolution des aires de jeux en Europe. Des ouvrages ultérieurs sur le même thème montrent des contacts avec les Pays-Bas, adoptant les idées de l'Américaine. En 2008, l'agence BASE inaugure dans le parc de Belleville une aire de jeu qui fera date, et qui reprend les mêmes concepts. Ces *playgrounds* invitent à la prise de risque progressive et mesurée, autorisant même les enfants à disparaître de la vue de leurs parents.

De ces entorses surprenantes au culte du risque zéro jusqu'alors en vigueur, dérogations à la règle qui ne feront que s'amplifier par la suite, BASE dira qu'elles ont été faites à la demande d'usagers pas si timorés qu'on veut le croire. Ce projet et d'autres mettent aussi en valeur une fonction sociale de l'aire de jeu, celle d'espace public partagé par toutes les générations, un lieu de rencontre très efficace - la dimension d'activation d'espace public soulignée par Solomon. *« Nous avons découvert qu'une communauté qui n'est pas encore bien enracinée profite pleinement des espaces où les enfants peuvent jouer ensemble et les parents se rencontrer. De plus la visibilité des praticables d'escalade depuis une grande distance contribue à faire découvrir cet espace de jeu aux enfants des quartiers environnants »*, expliquent les designers de l'agence hollandaise Carve, auteur de nombreux jeux (cf. p.108-110). Au-delà de sa fonction ludique, le jeu a aussi la capacité de rassembler des populations et de les inciter à se rendre dans des quartiers où ils n'iraient pas forcément. L'insertion d'un jeu sophistiqué dans le cadre de la rénovation du quartier de Génicart par BASE (sur un projet de LAN architecture) a ainsi amené les gens au sein d'un quartier ANRU. Dans d'autres contextes, la mise en commun d'un jeu a permis aux habitants des différentes communes d'une même intercommunalité de se côtoyer et de se connaître.

L'adoption des sports de glisse et des jeux vidéo par des populations qualifiées d'adulescentes promet d'augmenter la population concernée par des équipements ludiques en pleine évolution. La seule question est, finalement, pourquoi n'y a-t-il pas encore plus de jeux, alors que les citadins amorcent une véritable ruée sur l'espace public ? —

Cf. ***The Playground Project***