

hors-jeu

Hors-jeu, le jeu spontané dans l'espace urbain

Déambulation à travers les jeux d'enfants de Peter Bruegel et Francis Alÿs

Marie Aublé

Enoncé théorique de Master

Ecole polytechnique fédérale de Lausanne

Responsable de l'énoncé : Christophe van Gerrewey

Directeur pédagogique : Dieter Dietz

Maitre EPFL : Rubén Valdez

Merci,

à Christophe van Gerrewey pour son suivi et son retour juste et enrichissant,

à Dieter Dietz pour sa confiance,

à Rubén Valdez pour sa disponibilité et la pertinence de ses remarques,

à Sonia Curnier pour ses précieuses recommandations de lectures,

à mes parents pour leur soutien inconditionnel et leur enthousiasme à toute épreuve,

à ma sœur pour sa joie et sa douceur,

à Élise pour sa relecture patiente et ses conseils,

à Laureen, Paulina, Victor, Ferdinand et Sylvain pour leur présence tout au long de mes études.



2024, Aublé Marie. Ce document est mis à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution. Les contenus provenant de sources externes ne sont pas soumis à la licence CC BY et leur utilisation nécessite l'autorisation de leurs auteurs.

La version numérique de ce travail compile les éléments présentés ci-contre. L'ordre de lecture proposé dans ce pdf est arbitraire, les différents matériaux pouvant être consultés dans l'ordre souhaité par le lecteur. Il est recommandé de se référer au format physique. A titre indicatif, les dimensions imprimées sont précisées ci-dessous.



format imprimé
112x150 mm

L'énoncé se compose de deux livrets, neuf leporelli et un dépliant.

Les **livrets** renferment un préambule et un épilogue.

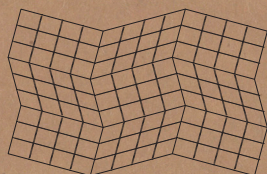


formats imprimés
448x225 mm
560x255 mm
672x225 mm

Les **leporelli** proposent au lecteur de naviguer au travers d'une constellation de formes de jeu spontané et de thématiques urbaines inhérentes à ces jeux. Ils investissent des courts-métrages de la série *Children's Games* de Francis Alÿs (<https://francisalys.com/category/childrens-games/> © Francis Alÿs). Chaque leporello peut être lu de manière indépendante et dans un



ordre aléatoire. Des renvois sous la forme (>#) réfèrent à des sujets explorés dans les différents leporelli.



format imprimé
540x396 mm

Le **dépliant** est une réduction de la peinture à l'huile *Jeux d'enfants* de Peter Bruegel l'Ancien (© Kunsthistorisches Museum Wien). Une grille à double entrée – *a* à *i* dans le sens vertical, *I* à

c II

XII dans le sens horizontal – vient se superposer au tableau. Les cases sont référencées dans les leporelli sous la forme ci-contre.

jeu et espace
éclairage historique
les *Jeux d'enfants* de Peter Bruegel
les fables urbaines de Francis Alÿs
approche

préambule

“Car si l’on refuse de se
soumettre à la règle,
on ne joue plus.
On se met *hors-jeu*.” ¹

Être *hors-jeu* signifie littéralement dépasser les limites imposées par le jeu.² Ce terme est généralement utilisé dans le contexte sportif, en particulier au football, et se réfère dans ce cadre à une faute commise par un joueur lorsque celui-ci se place sur le terrain d'une manière interdite par les règles du jeu.³ En dehors du contexte sportif, l'expression *hors-jeu* peut être utilisée de manière métaphorique pour décrire une situation où quelqu'un est en dehors des limites établies. Le terme est ici utilisé de manière analogique pour se référer aux pratiques et spatialités du jeu spontané dans l'espace urbain, forme ludique qui prend place en-dehors des limites spatiales des lieux communément dédiés au jeu.

Alors que les phénomènes de jeu libre (>#20) sont prépondérants dans le jeu de l'enfant, la ville contemporaine fait preuve d'une vive hostilité à l'égard de ces pratiques ludiques riches, créatives et inattendues. Le jeu dans l'espace public est relégué à quelques espaces spécialisés précisément délimités – les *aires de jeux*. (>#8) Or l'enfant joue *partout et n'importe quand*, cherchant avant tout à se retrouver au milieu de la vie urbaine.⁴ L'espace public ne doit pas nécessairement être un espace de jeu, mais plutôt un espace qui permet le jeu.⁵

Le jeu se manifeste dans et par l'espace. (>#18)
À la fois support et condition, l'espace participe de manière directe à la structuration du jeu.⁶ Un renforcement dans un mur devient une cachette, l'ombre d'un arbre délimite une île sur le bitume du trottoir, un banc public peut accueillir toute un équipage en quête d'aventure fluviale, un simple muret peut se transformer en montagne à escalader. L'espace crée le terrain d'action qui permet le mouvement dans le jeu et qui délimite l'étendue de l'activité ludique. L'environnement sert de support aux pratiques de jeu libre, agissant non seulement comme un théâtre d'événements, mais également en suggérant ou en empêchant un certain nombre de comportements, de postures et de gestes.⁷
De fait, l'organisation et la fonctionnalité du jeu découlent de manière directe de l'environnement physique dans lequel il prend place.⁸ Les trottoirs, les pavages, la végétation, l'éclairage, le mobilier urbain, les seuils sont autant de décisions prises par les concepteurs de l'espace public qui influent significativement sur la manière dont les enfants expérimentent la ville. (>#23) Chacune de ces décisions d'aménagement a un impact direct sur

l'appropriation future de ces espaces, favorisant ou entravant certaines activités.⁹

Éclairage historique

Auparavant considérés futiles et insignifiants, les jeux d'enfant gagnent en reconnaissance dans les pays occidentaux au lendemain de la Seconde Guerre mondiale. La Déclaration des droits de l'enfant de 1959 consacre officiellement le caractère fondamental et universel du devoir de fournir des opportunités de jeu aux enfants: "L'enfant doit avoir toutes les possibilités de participer à des jeux et à des activités récréatives, orientées vers les objectifs éducatifs; la société et les autorités publiques doivent œuvrer en faveur de la réalisation de ce droit." ¹⁰ Les jeux d'enfants gagnent suffisamment en importance pour être structurés au sein d'*aires de jeux*, contribuant ainsi à faire de ces espaces une composante essentielle de l'espace public. Néanmoins, l'initiative de ces aires de jeux a été largement guidée, avant tout et de manière constante, par la nécessité de soustraire les enfants de la rue.¹¹ (>#1) Dès les années 1960-1970, les aires de jeux sont critiquées car elles renforcent la désertion des espaces publics par les enfants.¹² (>#8)

La volonté de ne pas limiter le jeu des enfants aux aires de jeux est actuellement largement défendue.

L'importance donnée aux phénomènes de jeu ainsi que la reconnaissance de l'enfant en tant qu'individu à part entière dans la société croient de manière quasi-synchrone dès le milieu du 20^{ème} siècle. L'intérêt intellectuel grandissant pour la thématique du jeu se cristallise avec la publication d'ouvrages théorisant le phénomène de jeu –

Homo ludens de Johan Huizinga en 1938 et *Les jeux et les hommes* de Roger Caillois en 1958. (>#18)

Simultanément, la période d'après-guerre fait face à une réévaluation du concept de l'enfance.¹³

Cette époque est marquée par des développements qui accordent aux enfants un pouvoir sans précédent dans les sphères politiques, culturelles, économiques et domestiques. Ce phénomène de *child empowerment*¹⁴ réfère à l'augmentation significative de la reconnaissance des enfants et de leurs besoins spécifiques.¹⁵ Toutefois, ces multiples développements en faveur des intérêts de l'enfant peinent à trouver leur expression dans la ville, en proie à une densification du tissu urbain et un développement du trafic motorisé sans précédent concurrençant l'appropriation de la rue par l'enfant.

Marie-José Chombart de Lauwe écrit en 1965 :
“L’enfant est devenu un personnage important : il est le héros de films, de romans, il sert de motif à la propagande commerciale... Mais, paradoxalement, la place où il peut jouer heureux et en sécurité n’est guère prévue en dehors de la maison.”¹⁶
Au cours de la deuxième moitié du 20^{ème} siècle, l’enfant devient en effet largement représenté dans différentes pratiques artistiques, notamment dans la photographie. Les appareils de photographes tels que Nigel Henderson (>#1) ou Helen Levitt (>#6) saisissent des phénomènes de jeu spontané dans les rues de Londres et de New York.

Les Jeux d’enfants de Peter Bruegel

La peinture, à l’instar de la photographie, sert de représentation de la société enfantine, la pensée visuelle étant l’un des moyens par lesquels l’homme documente et informe.¹⁷ Dans son tableau *Jeux d’enfants* peint en 1559, Peter Bruegel l’Ancien porte un regard ethnographique sur la culture enfantine flamande du 16^{ème} siècle.¹⁸ La peinture met en scène des enfants envahissant la ville par leurs jeux: ces pratiques ludiques prennent place dans un espace socialisé et urbain.¹⁹ L’ethnologue Marie Cegarra

relève soixante-huit garçons, soixante-huit filles et quatre-vingt-six jeux.²⁰ Certains enfants créent leurs jouets en tirant parti de la réalité matérielle, transformant des outils et artefacts du quotidien en animal imaginaire ou jouet supplémentaire. (>#7) D'autres jouent en usant des éléments naturels, endossant les rôles de servants de l'eau, de maîtres du feu, de manipulateurs de sable et de terre. (>#6) Quelques autres cherchent l'ivresse à travers la course, les culbutes et les acrobaties. La ville s'offre ici aux jeunes citadins qui s'approprient librement l'espace urbain, la rue devenant ainsi un territoire de jeu privilégié. Cet espace façonne les pratiques ludiques des enfants, qui tirent profit du moindre recoin offert par la ville. La société enfantine, en tant qu'entité autonome, prend alors toute son ampleur à travers les jeux pratiqués au sein de groupes constitués.²¹ Imaginer une telle scène dans les rues d'un centre-ville du 21^{ème} siècle semble complètement irréaliste tant l'enfant a été évincé de l'espace public.

Comme l'a mis en lumière l'historien de l'art Simon Schama, les *kinderspelen* ou *jeux d'enfants*, représentés dans des environnements urbains facilement reconnaissables, sont un thème récurrent

de la peinture néerlandaise du 16^{ème} siècle. Au sein de cette tradition de représentation, Schama souligne “l’absence de tout personnage autre que des enfants dans ces lieux publics.”²² Les *Jeux d’enfants* de Peter Bruegel l’Ancien constituent un exemple remarquable où sont représentés presque exclusivement des enfants. Il paraît fascinant que l’on puisse encore aujourd’hui identifier les dizaines de jeux présentés dans ce décor urbain peint il y a cinq siècles. Les jeux d’enfants semblent présenter une stabilité et une persistance remarquable à travers les siècles. (>#18)

Les fables urbaines de Francis Alÿs

L’inventaire et le chaos des scènes de jeux spontanés dans la ville flamande fictive de Peter Bruegel rappellent la série de courts-métrages *Children’s Games* de l’artiste belge Francis Alÿs. Aussi bien au regard des pratiques de jeux elles-mêmes, que des spatialités et outils à partir desquels ces scènes prennent vie, les deux œuvres se font écho. Au-delà des distances géographiques, temporelles et culturelles, Bruegel et Alÿs capturent la liberté intrinsèque du jeu.²³ La série *Children’s Games* constitue une collection de différents jeux d’enfants

dans le monde entier. Cette sorte d'archive anthropologique recueille des images d'enfants qui jouent librement dans l'espace public.²⁴ Francis Alÿs documente ainsi une multitude de formes d'appropriation de la rue par les dynamiques spontanées de jeu de l'enfant, sans l'intermédiaire ou l'artifice du jouet manufacturé. (>#20) Ces *fables urbaines* explorent le jeu en tant que phénomène social prenant vie dans des espace partagés et possèdent un certain statut atemporel, des dimensions universelles et une ubiquité spatiale étonnante.

De manière inévitable, *Children's Games* nous ramène à nos propres souvenirs de jeux d'enfant. La série évoque des souvenirs personnels d'enfance, suscitant des questions sur les jeux pratiqués, les lieux et les compagnons de jeu. Comment appelait-on ce jeu ? Où et quand y jouait-on ? Avec qui ? L'artiste belge adopte ici une approche esthétique basée sur l'empathie. Dans le contexte du courant philosophique contemporain connu sous le nom d'*affective turn*, avec des auteurs tels que Sarah Ahmed, l'importance des expressions affectives dans la vie culturelle et sociale est soulignée.²⁵ Les exploits des jeunes joueurs n'ont parfois pas

laissé derrière eux de trace matérielle significative, mais ont toujours créé des souvenirs personnels et collectifs mémorables.²⁶ De fait, les émotions jouent un rôle essentiel dans la construction de la communauté et de la vie sociale de l'enfant. (>#24)

Les jeux créés à partir de *rien* sont préférés par la caméra d'Alÿs. Les extraits mettent en scène des jeux créés à partir de tout ce qui peut être trouvé sur le site du jeu – *bâtons, cailloux, bouteilles, pneus*.²⁷ (>#7) Certains jeux sont dotés d'un nom et suivent des règles fixes, tandis que d'autres impliquent seulement le partage de l'action entre protagonistes, engageant parfois un ou plusieurs objets.²⁸ Les lieux de jeu sont toujours en plein air, dans des espaces publics ou des espaces intermédiaires semi-publics tels que les toitures ou les cours d'immeubles, qui servent de lieux de rencontre pour le jeu libre.²⁹ (>#24) Aucun des jeux présentés ne se déroule à l'intérieur des limites conventionnelles d'une véritable *aire de jeux*. (>#8) La plupart des jeux de Francis Alÿs s'inscrivent dans le domaine large et diffus de l'*informel* – des lieux dépourvus de contours définis, souvent irréguliers, ou inachevés, et relativement éloignés des normes espérées de l'urbain.³⁰ (>#15) Ils mettent en lumière les

transformations de l'environnement urbain par les formes de jeu spontané d'enfants du monde entier. La série *Children's Games* met ainsi en évidence des formes de réappropriation de l'espace public favorisant le potentiel de rencontre: les enfants, à travers leur jeu spontané et créatif, démontrent leur capacité à transformer des espaces ordinaires en lieux d'interaction dynamique.³¹ Le jeu devient un outil puissant de réimagination de l'environnement urbain.

Approche

En déambulant à travers la série de courts-métrages *Children's Games* de Francis Alÿs et les *Jeux d'enfants* de Peter Bruegel, le lecteur est invité à s'imprégner de la richesse des pratiques de jeu spontané de l'enfant et à en saisir les implications architecturales et urbaines. La recherche s'attachera à relever les spatialités dans lesquelles ces phénomènes de jeu libre prennent vie. Une analyse des critères environnementaux et des éléments architectoniques formant les supports des jeux permettra d'explorer ainsi les potentiels du paysage urbain au regard du jeu spontané.

Sous la forme d'une constellation de pratiques et spatialités du jeu spontané dans l'espace public, la recherche souhaite ouvrir le champ des possibles quant à la place du jeu dans nos villes. Il convient de préciser que les éléments constitutifs de cette constellation sont tirés de contextes temporels, géographiques, culturels et socio-politiques spécifiques mais que l'énoncé ne s'intéresse pas à détailler ces spécificités. En toute conscience de ces caractères particuliers et uniques, les associations, analyses, mises en relation et perspectives décrites dans cette recherche n'ont aucunement pour vocation de généraliser les pratiques infinies du jeu de l'enfant ou d'en effacer les spécificités culturelles. Le lecteur notera que les réflexions détaillées dans la recherche s'inscrivent dans un contexte urbain occidental dont le développement socio-spatial est dicté par des logiques productives capitalistes. L'énoncé théorique entend se saisir des phénomènes de jeu spontané comme témoignage collectif et force poétique de l'appropriation de l'espace public. Il a été choisi de conserver une approche sensible et empathique, à l'instar du travail de Francis Alijs.

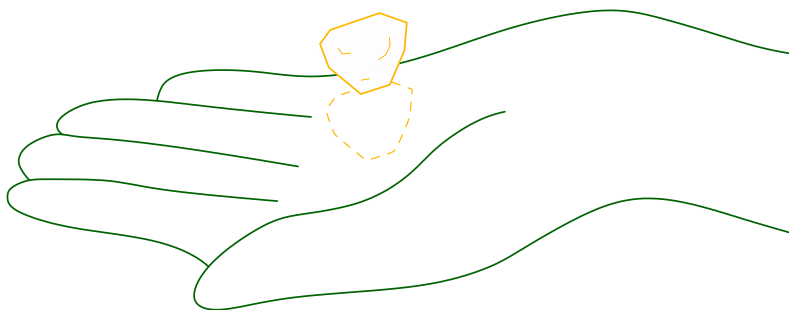
Notes

1. Romagny, *Anthologie*, 119
2. CNRTL, "Jeu"
3. CNRTL, "Hors-jeu"
4. Ward, *L'enfant dans la ville*, 225
5. Brougère, "Espace de jeu et espace public," 175
6. Brougère, "Espace de jeu et espace public," 168
7. Noschis, "La ville, un terrain de jeu," 40
8. Brougère, "Espace de jeu et espace public," 167-168
9. Curnier, "The Quality of the Way to School," 97
10. Romagny, *Anthologie*, 34
11. Claes et Symons, *The Nature of the Game*, 86
12. Curnier, "The Quality of the Way to School," 101
13. Lefaiivre et de Roode, *Aldo van Eyck*, 37
14. Une traduction possible est "l'émancipation de l'enfant"
15. Lefaiivre, "The Power of Play," 179
16. Paquot, "Les enfants dans la ville," 62
17. Cegarra, "Le quotidien de l'enfance," 120
18. Lukácsy, *Peter Bruegel*, 12
19. Cegarra, "Le quotidien de l'enfance," 126
20. Cegarra, 121
21. Cegarra, 123
22. Lefaiivre, "Puer Ludens," 258
23. Claes et Symons, *The Nature of the Game*, 77
24. Il convient de noter que Francis Alÿs a placé la série *Children's Games* dans le domaine des Creative Commons. Ce parti pris clair et direct de la part de l'artiste belge indique son intention de considérer son travail comme un témoignage collectif des pratiques de jeu libre.
25. Claes et Symons, *The Nature of the Game*, 114-115
26. Claes et Symons, 85
27. Claes et Symons, 39
28. Claes et Symons, 33-34
29. Claes et Symons, 107
30. Claes et Symons, 87
31. Claes et Symons, 107

Références bibliographiques

- Brougère, Gilles. "Espace de jeu et espace public." *Architecture & Comportement*, vol. 7 (1991): 165-176.
- Cegarra, Marie. "Le quotidien de l'enfant. À propos d'un tableau de Bruegel l'Ancien." *Ethnologie française*, vol. 30, no. 1 (2000): 119-130.
- Claes, Gerard-Jan et Stéphane Symons, eds. *Francis Alj's. The Nature of the Game*. Leuven: Leuven University Press, 2023.
- CNRTL. "Hors-jeu." Consulté le 10 décembre 2023. <https://www.cnrtl.fr/definition/hors-jeu>
- CNRTL. "Jeu." Consulté le 10 décembre 2023. <https://www.cnrtl.fr/definition/jeu>
- Curnier, Sonia. "The Quality of the Way to School lies in the Design Details." In *School Journey as a Third Place: Theories, Methods and Experiences around the World*. London: Anthem Press, 2023.
- Lefaiivre, Liane. "Puer Ludens." In *Times of Creative Destruction*. Routledge, 2017.
- Lefaiivre, Liane. "The Power of Play". *Schriften der Bauhaus-Universität Weimar*, vol.120, no.24 (2008): 177-182.
- Lefaiivre, Liane et Ingeborg de Roode, eds. *Aldo van Eyck: the playgrounds and the city*. Rotterdam: Stedelijk Museum, 2002.
- Lukácsy, András, *Peter Bruegel: jeux d'enfants*. Paris: Ed. La Farandole, 1981.
- Noschis, Kaj. "La ville, un terrain de jeu pour l'enfant." *Enfances & psy*, vol.33, no.4 (2006): 37-47.
- Paquot, Thierry. "Les enfants dans la ville." *Diversités*, no.141, (juin 2005): 59-63.
- Romagny, Vincent, ed. *Anthologie: aires de jeux d'artistes*. Gollion: Infolio, 2010.
- Ward, Colin. *L'enfant dans la ville*. Association culturelle Eterotopia France/Rhizome, 2020.

terminologie et théories du jeu
l'*homo ludens* de Johan Huizinga
classification des jeux de Roger Callois
persistance et stabilité
invention, transmission et filiation des jeux
universalité et spécificités



Sur le palier d'un grand escalier de la ville, cinq cailloux virevoltent dans l'air, bientôt rattrapés par la main agile d'une jeune fille. S'engageant dans une séance animée du jeu traditionnel des osselets, les deux enfants s'emparent d'un morceau de la ville pour créer une chorégraphie dynamique impliquant cailloux, doigts, mains et sol. Les bruits distincts des osselets propulsés dans les airs résonnent sur les dalles en pierre tandis que les jambes des passants et quelques singes deviennent des acteurs involontaires de cette danse ludique. L'univers du jeu semble complètement détaché de la sphère extérieure, créant un espace magique délimité par les gestes agiles des doigts. Le rythme du jeu s'accélère et ralentit en fonction des actions des joueuses.¹

Le jeu des *osselets* est un jeu d'adresse ² qui consiste à effectuer des exercices d'agilité avec cinq osselets, à l'origine en os de mouton.³ Ce jeu ancien, que l'on retrouve aussi dans la peinture de Bruegel, perdure depuis plus de deux mille ans. Ici, les deux jeunes filles proposent une version contemporaine, remplaçant les osselets par des cailloux. Le ballet de doigts et de pierres commence par le lancer d'un caillou en l'air, suivi de diverses actions avec les quatre autres, avant de les rattraper. Les actions incluent des lancers simultanés de toutes les pierres, certaines étant capturées sur le dos de la main. Les *cailloux*, en tant qu'artefacts, deviennent les protagonistes de cette performance ludique, où les *doigts* des fillettes interagissent habilement avec les éléments simples du jeu. Alÿs met ici en avant les sauts, les collisions de pierres et l'habileté des mains poussiéreuses. L'extrait expose les caractéristiques propres du jeu – son désintéressement, son isolement, sa tension, révélant l'ambivalence de l'emprise et de la force émancipatrice du jeu.⁴ (>#18)

Terminologie et théories du jeu

Le substantif *jeu* connaît de nombreux sens dans la langue française – à la fois objet et activité.⁵ On retrouve le caractère polysémique du mot *jeu* dans plusieurs langues, tandis que d'autres possèdent différents termes pour nuancer les caractères ludiques du jeu – on pense à l'anglais qui distingue *game* et *play*. Le

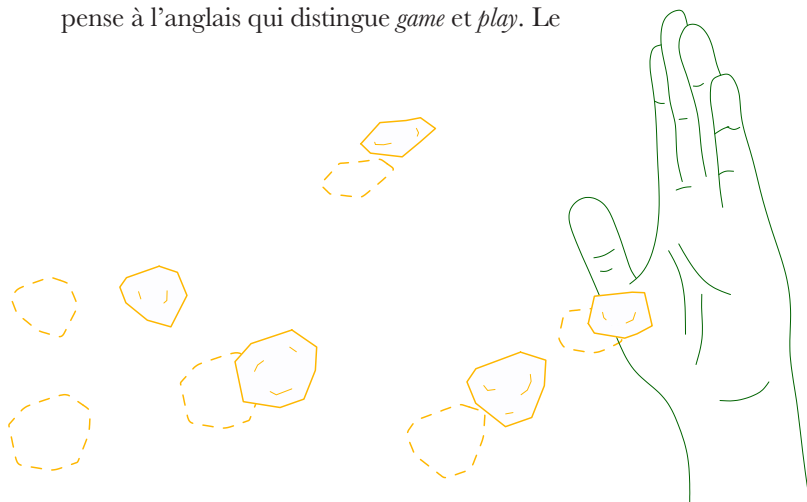
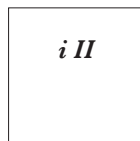
1. Voir *Children's Game #18: Knucklebones*

2. Voir la classification des jeux de Iona et Peter Opie

3. CNRTL, "Osselet"

4. Claes et Symons, *The Nature of the Game*, 77

5. Di Filippo, "Contextualiser les théories du jeu"



6. Château,
L'enfant et le jeu, 7

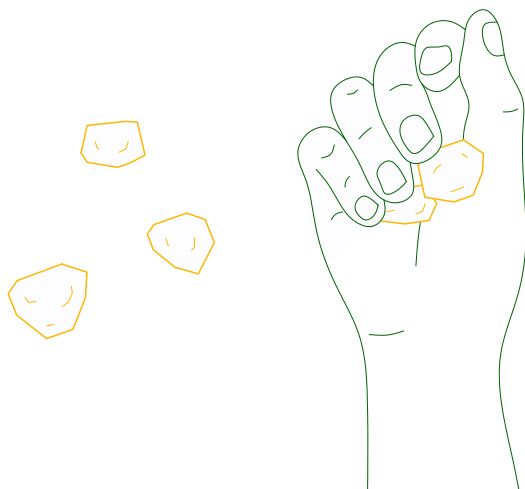
7. Huizinga,
Homo ludens, 69-70

terme *ludique*, du latin *ludus*,⁶ évoque le jeu de manière plus large, s'étendant à toute notion de mouvement et d'activité sans nécessairement se limiter au jeu dans son sens étroit et formel.⁷

L'étude du phénomène de jeu a été prolifique au cours du 20^{ème} siècle. Les deux auteurs de référence sont Johan Huizinga et Roger Caillois. Dans son ouvrage *Homo ludens: essai sur la fonction sociale du jeu* publié en néerlandais en 1938, Huizinga pose une première définition du jeu et soutient que le jeu précède la culture. Exactement deux décennies plus tard et dans la lignée des théories de Huizinga, Roger Caillois publie *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*. Il y propose sa définition du jeu et développe une classification des jeux, ainsi qu'une distinction entre deux pôles antagonistes – *ludus* et *paidia*.

L'homo ludens de Johan Huizinga

L'ouvrage de Huizinga porte sur la place du jeu dans les sociétés humaines et introduit l'expression d'*homo ludens*, "l'homme qui joue." L'auteur propose une définition du phénomène de jeu: "Le jeu est une action qui se déroule dans certaines limites de lieu, de temps et de volonté, dans un ordre apparent, suivant des règles librement consenties et hors de la sphère de l'utilité et de la nécessité matérielle. L'ambiance du jeu est celle du ravissement



et de l'enthousiasme, qu'il s'agisse d'un jeu sacré, ou d'une simple fête, d'un mystère ou d'un divertissement. L'action s'accompagne de sentiments de transport et de tension et entraîne avec elle joie et détente.”⁸ Tout comme Sigmund Freud qui écrit en 1908: “Ce qui s'oppose au jeu n'est pas le sérieux, mais la réalité,”⁹ Huizinga soutient que le jeu est une activité prise très au sérieux.¹⁰

8. Huizinga, 217

9. Malaud, *L'architecte joueur*, 19

10. Claes et Symons, *The Nature of the Game*, 86

On peut relever plusieurs points importants dans la définition donnée par Huizinga. Tout d'abord, le jeu est une action *volontaire et libre*, c'est-à-dire que l'on y participe par choix. Le jeu est une activité *limitée* dans le temps et l'espace. La délimitation explicite d'un espace ludique est l'une des conditions fondamentales du jeu. Le jeu se déroule dans une temporalité limitée et suit son cours jusqu'à sa conclusion, sans autre objectif spécifique que son propre déroulement.¹¹ Le jeu est une action *réglée*. En entrant dans le cercle magique du jeu, les joueurs fixent des règles impératives. Le jeu se situe *hors de la vie courante*; c'est une activité soigneusement séparée du reste de l'existence.¹² Le jeu est une *activité sociale*; c'est une action caractérisée par des échanges entre individus ou groupes d'individus.¹³ L'activité ludique devient alors organisatrice d'espaces physique et social. Le jeu organise les normes sociales en définissant des espaces, des temporalités, des manières d'être et d'agir et leur donne un sens.¹⁴

11. Brougère, “Espace de jeu et espace public,” 165

12. Caillois, *Les jeux et les hommes*, 37

13. Bakker et Blanc, *Architectura Ludens*, 5

14. Di Filippo, “Contextualiser les théories du jeu”

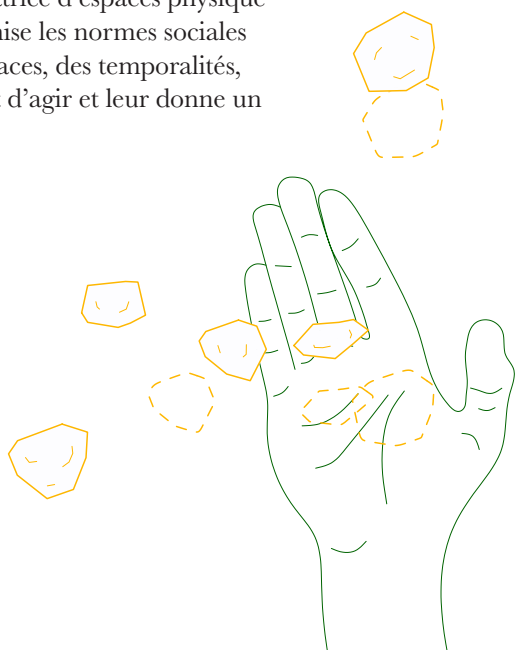




Fig. 1 Le jeu est une action limitée dans le temps et l'espace.

15. Di Filippo

16. Bakker et Blanc, *Architectura Ludens*, 31

17. Caillois, *Les jeux et les hommes*, 337

18. Caillois, 168

L'originalité du texte de Huizinga réside dans l'idée que le jeu est une condition nécessaire – mais pas suffisante – à la génération de la culture. Selon lui, les jeux dans les communautés archaïques partagent des caractéristiques communes avec les activités ludiques des enfants, incorporant des éléments tels que l'ordre, la tension, le mouvement, la solennité et l'enthousiasme.¹⁵ Son développement prend aussi appui sur la présence de phénomènes ludiques chez les animaux, qui se manifestent par l'exercice des fonctions instinctives telles que la course ou la chasse.¹⁶ Selon Huizinga, l'esprit du jeu donne naissance à des conventions créatives essentielles au développement des cultures, stimulant l'ingéniosité et l'invention. La culture ne peut exister sans une dimension ludique.¹⁷ Le jeu, en tant qu'expression des valeurs collectives, est de fait intrinsèquement lié au style et à la vocation propres à chaque culture.¹⁸ Les *Jeux d'enfants* de Peter Bruegel, la série *Children's Games* de Francis Alÿs mais aussi les aires de jeu conçues par Aldo van Eyck dans l'Amsterdam d'après-guerre (>#8) partagent avec l'*homo ludens* de Huizinga une conviction profonde en la fonction civilisatrice du jeu.

La conceptualisation du jeu selon Caillois repose sur six caractéristiques : la liberté (le joueur a une certaine latitude dans l'action), la séparation du quotidien (le jeu est hors de la vie courante), l'incertitude (la fin de la partie est imprévisible), l'improductivité (le processus ludique ne crée aucune richesse), la réglementation (le joueur se soumet aux règles du jeu) et la fiction (le jeu se distingue du réel).¹⁹ Ces aspects se manifestent dans une typologie comprenant quatre ressorts principaux: goût de la compétition – *agôn*, la recherche de la chance – *alea*, le plaisir du simulacre – *mimicry*, l'attrait du vertige – *ilinx*.^{20 21} Le jeu implique le besoin de découvrir et d'inventer des réponses, offrant ainsi une liberté au joueur tout en respectant les limites des règles. Cette *latitude* accordée au joueur est fondamentale pour le jeu et contribue en grande partie au plaisir qu'il procure.²²

19. Romagny, *Anthologie*, 120

20. Caillois, *Les jeux et les hommes*, 169

21. Caillois, 47

22. Caillois, 39

Aux quatre catégories identifiées par Caillois s'ajoute une spécification selon deux pôles antagonistes du jeu, représentés par les concepts de *paidia* et *ludus*. Le terme *paidia* incarne l'improvisation libre, l'épanouissement insouciant, la fantaisie incontrôlée, reflétant la puissance primaire d'improvisation et d'allégresse, souvent associée aux manifestations spontanées de l'instinct de jeu chez l'enfant.²³ Étymologiquement, *paidia* a d'ailleurs pour racine le nom de l'enfant.²⁴ Le terme *ludus* quant à lui évoque le goût de la difficulté gratuite, la nécessité de plier le jeu à des conventions arbitraires et d'ériger des obstacles délibérément gênants.²⁵ Les termes *paidia* et *ludus* correspondent approximativement à l'usage des substantifs *play* et *game* chez les anglophones. La distinction entre ces termes reflète une multiplicité d'usages et de définitions épistémologiques.²⁶ La distinction entre *paidia* et *ludus* offre un éclairage sur la dynamique entre jeu

23. Caillois, 4

24. Caillois, 75-76

25. Caillois, 4

26. Müller, "Another Miracle," 27

Fig. 2 L'attrait du vertige - *ilinx* - lors de culbutes et acrobaties.



Persistence et stabilité

Roger Caillois a par ailleurs souligné la stabilité du phénomène de jeu. Selon lui, cette persistance s'explique par le fait que le jeu n'est pas perçu comme important et porte ainsi la permanence de l'insignifiant.²⁷ Dans la peinture *Jeux d'enfants* de Peter Bruegel datant de 1559, les jeux sont particulièrement remarquables au regard de la stabilité des phénomènes de jeux libres. Il y a près de cinq cents ans, des enfants flamands s'adonnaient à des jeux que l'on identifie rapidement car familiers – *osselets*, *saute-mouton*, etc. On retrouve plusieurs jeux de la série *Children's Games* dans le tableau de Bruegel: les mêmes pratiques dans des espaces-temps, des cultures et des contextes radicalement différents – *osselets* et *saute-mouton* dans une ville flamande du 16^{ème} siècle; *osselets* au Népal en 2017 et *saute-mouton* en Iraq en 2008. Une forme d'universalité se dégage des principes, des codes, des rites et des performances du jeu. La stabilité et l'universalité s'harmonisent de manière complémentaire.²⁸

27. Caillois, *Les jeux et les hommes*, 161

28. Caillois, 162

Certains jeux actuels peuvent être reconnus dans le tableau de Bruegel parce qu'ils reproduisent les gestes de nos ancêtres lointains, exprimant une culture ancienne. Ainsi, les jeux et jouets peuvent être compris en référence à une totalité où la loi de conservation est manifeste. Le jeu révèle des logiques et des figures archaïques, préservant un état passé de l'histoire, même lorsque le reste de la culture évolue. Il incarne une mémoire non écrite qui semble s'être perpétuée à travers un mode de transmission spécifique, préservant cette culture enfantine dans les cours de récréation actuelles.²⁹ Bien que ces jeux semblent ne laisser aucune trace, leurs règles et formulettes peuvent nous mettre en contact avec un passé oublié, agissant comme des témoignages de traditions et de pratiques anciennes.³⁰

29. Cegarra, "Le quotidien de l'enfance," 124

30. Château, *L'enfant et le jeu*, 133

Invention, transmission et filiation des jeux

Jean Château identifie quatre sources de l'invention des jeux et des règles de jeux: l'activité peut être inventée (rare et permanence relative), l'activité peut provenir d'une imitation (des pairs, des adultes), l'activité peut avoir été apprise de la tradition (transmission de rites) ou l'activité peut simplement être un résultat instinctif.³¹ Les enfants en particulier ont tendance à appliquer des schèmes préexistants dans de nouveaux jeux par un processus analogique, utilisant des règles simples découvertes par l'expérience. L'invention n'émerge pas à partir de rien, elle consiste souvent en l'application d'une règle déjà connue à une situation nouvelle. Par ailleurs, l'intuition des analogies et des règles nouvelles dans les jeux d'enfants est généralement influencée par des facteurs accidentels.³² Les configurations spatiales et les éléments environnementaux influent sur l'intuition des enfants pour créer des variantes de jeux, soulignant la nature flexible et adaptative du processus inventif ludique. Par exemple, le *jeu des quatre coins*³³ peut être transformé si l'enfant

31. Château, 109

32. Château, 117-118

33. Tandis que les joueurs changent de place, un joueur situé au centre tente de se placer dans un coin.

34. Les joueurs courent d'un côté à l'autre du terrain de jeu sans se faire prendre par "l'épervier."

35. L'un des joueurs doit trouver les autres qui sont cachés.

36. Claes et Symons, *The Nature of the Game*, 41

37. Château, *L'enfant et le jeu*, 119

38. Château, 127

39. Claes et Symons, *The Nature of the Game*, 14

40. Claes et Symons, 14-15

41. Parlebas, "Le destin des jeux," 24

a à disposition des rangées de poteaux parallèles pouvant chacun constituer des coins; deux murs parallèles opposés permettent de jouer à l'épervier;³⁴ des recoins, creux et arbres sont les supports idéaux pour un *cache-cache*.³⁵ (>#1)

Il est frappant de constater que les jeux se transmettent d'une génération à l'autre sans volonté apparente: ce phénomène de transmission semble se produire simplement, presque comme une force naturelle.³⁶ Cette stabilité se retrouve également dans la création de nouveaux jeux qui ne sont souvent que des variantes des jeux anciens, illustrant ainsi une intervention par addition dans la tradition ludique.³⁷ Les enfants agissent comme des archivistes préservant d'anciens jeux abandonnés par les adultes.³⁸ Roland Barthes affirme que le jeu comporte toujours une dimension historique et est culturellement variable.³⁹ *Children's Games* témoigne de la manière dont les peuples créent des produits culturels en réponse à leurs conditions de vie spécifiques. Le jeu n'est pas simplement l'expression d'un processus purement naturel: c'est une activité régie par des règles définies sur lesquelles les individus ont convenu au fil de l'histoire et qui sont transmises de génération en génération. En suivant ces règles à leur tour, les enfants s'inscrivent dans ces traditions: ils apprennent ces mêmes jeux et s'approprient leurs règles.⁴⁰

La philosophie sous-jacente à l'étude des jeux repose sur une conception biologique qui présente des similitudes avec l'approche que Charles Darwin applique à l'évolution des espèces. Jean Château affirme que cette étude permet d'établir une "généalogie des jeux", employant les termes *ancêtre*, *généalogie*, *parenté*, *héritage*, *lignée*, *famille*, *descendance*. Dans cette optique, chaque jeu peut être situé dans un vaste réseau de filiation.⁴¹ Il est possible d'envisager que des jeux similaires, partageant une logique interne commune, aient été

inventés indépendamment dans des cultures différentes.⁴² Selon la conception diffusionniste, des parcours nomades sont à l'origine de la distribution proliférante des jeux à travers la planète. Pour la conception universaliste, ce sont des tendances profondes communes à l'espèce humaine qui entraînent l'uniformité des jeux, transcendant les différences culturelles.⁴³

42. Parlebas, 26

43. Parlebas, 35

Universalité et spécificités

Les *Children's Games* de Francis Alÿs sont à la fois spécifiques et universels.⁴⁴ Les jeux filmés par la caméra de l'artiste belge présentent des éléments distinctifs et des éléments partagés. Ces jeux partagent souvent des qualités universelles, comme dans le cas des *osselets* ou encore de la *marelle* qui, bien qu'ayant plusieurs variantes, conserve des mécanismes de base similaires – départ de la terre et quête de l'atteinte du paradis.⁴⁵ Certains jeux peuvent impliquer l'adoption et l'adaptation d'un jeu provenant d'une culture différente pour en créer une version propre. La série illustre autant la singularité des cultures que les nombreux aspects transculturels de l'expérience de l'enfance.

44. Claes et Symons, *The Nature of the Game*, 146

45. Bloemheувel et Guldemonд, *Children's Games*, 16

Il est en effet remarquable de constater des similarités dans le jeu à travers le monde. Cependant, il convient de noter la singularité de chaque enfant, de chaque lieu, de chaque interprétation du jeu. Le travail d'Alÿs révèle l'extraordinaire coexistence de jeux similaires aux quatre coins du monde tout en reflétant les rituels et les coutumes de chaque société. Alors que certains jeux demeurent spécifiques à une culture locale, d'autres revêtent des caractères communs, à l'instar de *saute-mouton* (>#20), des *billes* (>#8) ou de la *marelle*.⁴⁶ Le jeu est spécifique et adaptable.⁴⁷ Le travail de Francis Alÿs ne cherche pas à montrer un monde où tout un chacun serait fondamentalement "le même" mais révèle plutôt comment

46. Claes et Symons, *The Nature of the Game*, 40-41

47. Claes et Symons, 77

les variables culturelles, géographiques et historiques influent sur le comportement humain. Cette expression se matérialise à travers une exploration de l'unicité de certains jeux, soulignant le rôle déterminant, par exemple, des conditions climatiques et du développement urbain. Les fables urbaines de l'artiste belge possèdent une signification poétique à la fois en tant que formes culturelles standardisées et en tant que symboles sociaux localisés.⁴⁸

48. Bloemheugel
et Guldemonde,
Children's Games,
17

Références bibliographiques

Bakker, Marco, et Alexandre Blanc, eds. *Architectura Ludens*. Lausanne: EPFL, 2015.

Bloemheugel, Marente et Jaap Guldemonde, eds. *Francis Alj's - Children's Games*. Rotterdam: nai010 publishers, 2019.

Brougère, Gilles. "Espace de jeu et espace public." *Architecture & Comportement*, vol. 7 (1991): 165-176.

Caillois, Roger. *Les jeux et les hommes: le masque et le vertige*. Paris: Gallimard, 2009.

Cegarra, Marie. "Le quotidien de l'enfance. À propos d'un tableau de Bruegel l'Ancien." *Ethnologie française*, vol. 30, no. 1 (2000): 119-130.

Château, Jean. *L'enfant et le jeu*. Paris: Ed. du scarabée, 1969.

Claes, Gerard-Jan et Stéphane Symons, eds. *Francis Alj's. The Nature of the Game*. Leuven: Leuven University Press, 2023.

CNRTL, "Osselet." Consulté le 17 décembre 2023. <https://www.cnrtl.fr/definition/osselet>.

Di Filippo, Laurent. "Contextualiser les théories du jeu de Johan Huizinga et Roger Caillois." *Questions de communication*, no.25 (2014): 281-308.

Huizinga, Johan. *Homo ludens: essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris: Gallimard, 1976.

Malaud, David. *L'architecte joueur: ou le saisissement du monde*. Gollion: InFolio, 2023.

Müller, Jonas. "Another Miracle." Enoncé théorique, EPFL, 2019.

Opie, Iona et Peter Opie. *Children's Games in Street and Playground*. Oxford: Clarendon Press, 1970.

Parlebas, Pierre. "Le destin des jeux: Héritage et filiation." *Socio-anthropologie*, no.13 (2003) <https://doi.org/10.4000/socio-anthropologie.173>

Romagny, Vincent, ed. *Anthologie: aires de jeux d'artistes*. Gollion: Infolio, 2010.

Illustrations

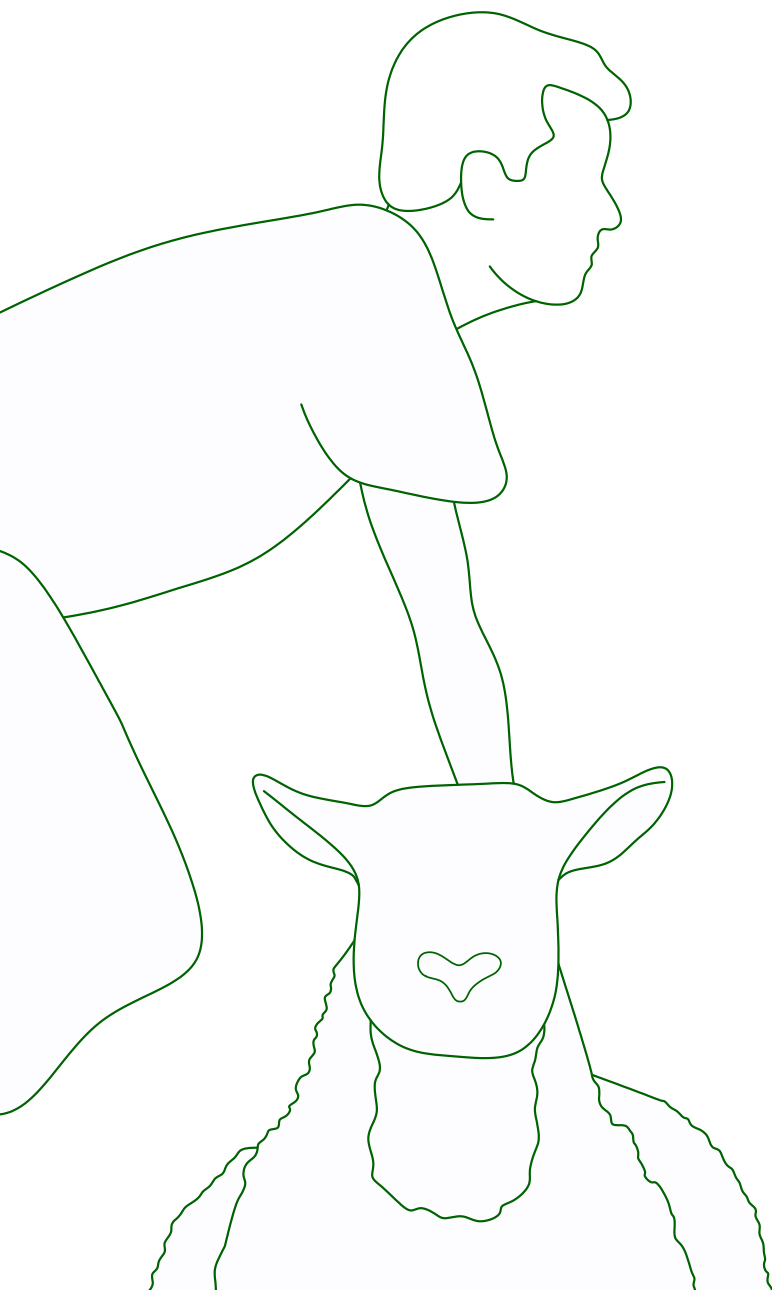
Fig. 1 *L'enfant autour du poteau*, Circle Terrace, Orphelinat municipal d'Amsterdam, Amsterdam, 1958-1961. Photographie. Collection van Eyck Archive © Aldo van Eyck

Fig. 2 Blazer, Carel. *Girl in climbing funnel*, Amsterdam, 1961. Photographie. © Maria Austria Instituut

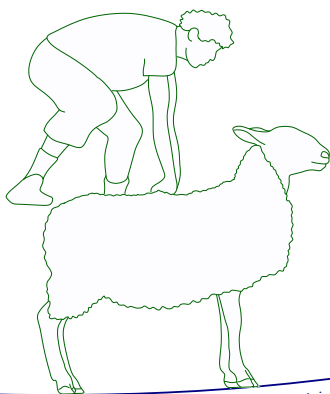
Dessins réalisés par l'auteure à partir du court-métrage *Children's Game #18: Knucklebones* de Francis Alj's. <https://francisalys.com/childrens-game-18-knucklebones/>

jeu libre
le monde des adultes
importance du jeu chez l'enfant
éloge du jeu spontané

leapfrog #20



Un garçon s'élance pour sauter par-dessus ... un mouton ! Il continue sa trajectoire et bondit au-dessus d'un camarade accroupi. A son tour, il se baisse pour que son compagnon de jeu l'enjambe. Rejoints par d'autres enfants, ils sautent successivement au-dessus de la lignée de joueurs penchés en avant. Les participants se relaient dans un jeu dynamique où certains se tiennent courbés et tête baissée pour former une ligne, tandis que les autres sautent successivement au-dessus d'eux en appuyant leurs mains sur le dos du joueur penché et en écartant les jambes.¹ Une fois le saut effectué, le joueur courbé se relève et répète l'action, créant ainsi un mouvement continu. Le sol sableux amortit la chute de quelques protagonistes.²



f VIII

1. CNRTL,
“Saute-mouton”

2. Voir *Children’s
Game #20:*
Leapfrog

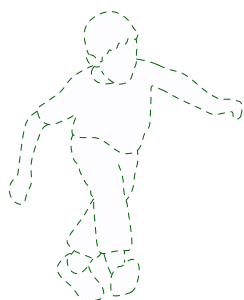
3. Voir la
classification des
jeux de Iona et
Peter Opie

4. Lukácsy, *Peter
Bruegel*, 30

5. Lukácsy, 10

6. Lukácsy, 20

Saute-mouton est un jeu d’exercice ³ bien connu de tous, que l’on retrouve d’ailleurs dans les *Jeux d’enfants* de Bruegel. Ce jeu implique un nombre variable de joueurs et requiert agilité et coordination. Il prend support sur les corps des autres protagonistes, en particulier le *dos* des joueurs sur lequel l’enfant prend appui. Le jeu est activé par le mouvement du corps du joueur, qui utilise *pieds* et *jambes* pour sauter et *main* et *bras* pour se propulser au-dessus du dos de son compagnon de jeu. (>#24) *Saute-mouton* est un témoignage de la transformation des activités plus directes de la campagne en jeux symboliques par les petits citoyens. Les braconniers en herbe qui posaient des pièges pour toutes sortes d’animaux devaient sauter les haies tandis que dans les milieux urbains, où l’espace est plus restreint, les obstacles naturels étaient remplacés par des camarades.⁴ Cette forme d’analogie conduit à la création de jeux où les enfants endossent des rôles spécifiques.⁵ (>#18) Ces jeux symboliques émergent en raison de l’éloignement des habitants des villes par rapport à la nature, offrant une alternative imaginative aux activités des enfants ruraux.⁶



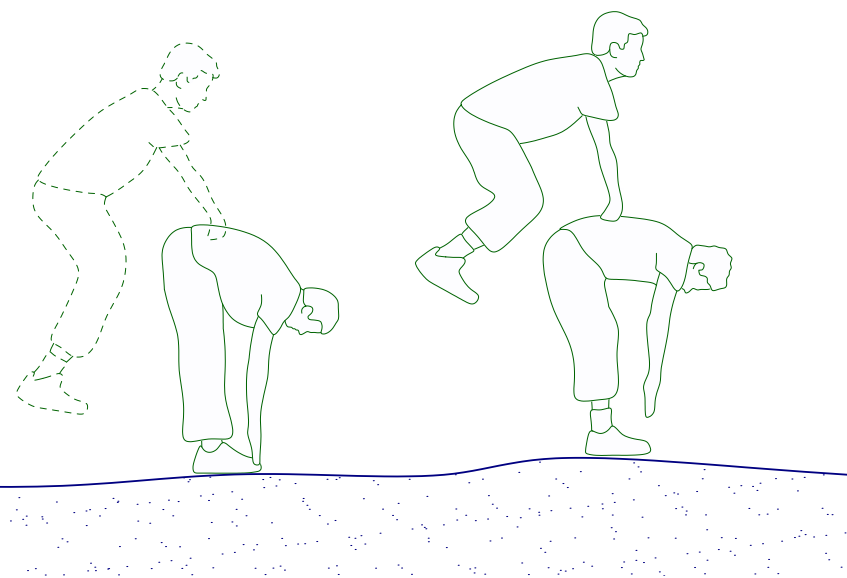
Jeu libre

Il n'existe pas de définition théorique précise du concept du *jeu libre*. Cette expression est couramment utilisée pour décrire une pratique du jeu ouverte et dirigée par l'enfant. Les termes *jeu libre* et *jeu spontané* sont employés de manière équivalente dans le texte.

On comprend le jeu libre comme la liberté de l'enfant d'organiser son jeu, de choisir ses supports et objets de jeu, d'inventer ses propres règles, de l'interrompre à tout moment ou de changer complètement de direction, tout en puisant son inspiration dans l'environnement qui l'entoure. Ces activités spontanées peuvent se dérouler aussi bien en extérieur qu'en intérieur. Le jeu libre occupe des espaces et des temps non organisés,⁷ prenant vie dans des lieux et périodes informels – au cours de trajets dans la ville par exemple. Sans contrainte et perdu dans l'instant, le jeu libre est spécifique à l'environnement: les enfants repèrent toujours des possibilités de jeu dans leur environnement immédiat.⁸

7. Brougère,
"Espace de jeu et
espace public,"
173

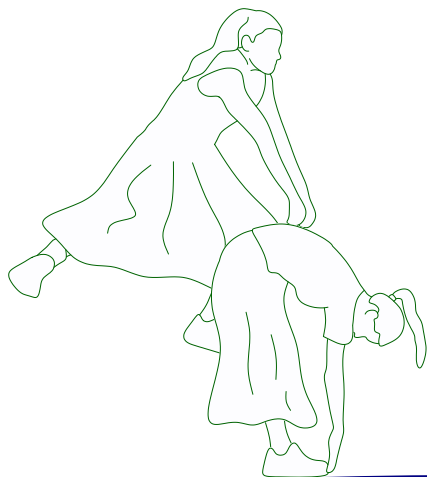
8. Claes et
Symons, *The
Nature of the Game*,
150



Selon Donald Winnicott, l'enfant engage sa créativité à travers le jeu libre.⁹ Cette forme de jeu offre à l'enfant un espace favorable à l'expression de ses qualités sensibles et au développement de soi. Par le jeu, l'enfant établit des liens avec la réalité sociale, forgeant un espace permettant le développement de sa créativité et contribuant ainsi à la construction de son identité. Pendant le jeu, l'enfant se saisit d'éléments de la réalité pour les remodeler, les combiner, les manipuler afin de leur donner un sens au sein d'une expérience créative. Jean Piaget souligne également dans ses travaux l'importance du jeu spontané dans le développement de l'enfant. En jouant librement, l'enfant s'approprie des événements dont il a été témoin ou des récits qu'il a entendu en les imitant. Peu importe si le jeu de l'enfant semble réaliste ou s'il correspond à la réalité perçue par l'adulte, l'essentiel est que l'enfant ressente qu'il peut avoir une prise sur le monde.¹⁰ Le concept de jeu libre a aussi été largement plébiscité par le pédagogue allemand Friedrich Fröbel. Son approche pédagogique novatrice entend faciliter la croissance émotionnelle, intellectuelle et

9. Raveneau, "Des terrains d'aventure du passé"

10. Noschis, "La ville, un terrain de jeu," 37



11. Burkhalter,
*The Playground
Project*, 213

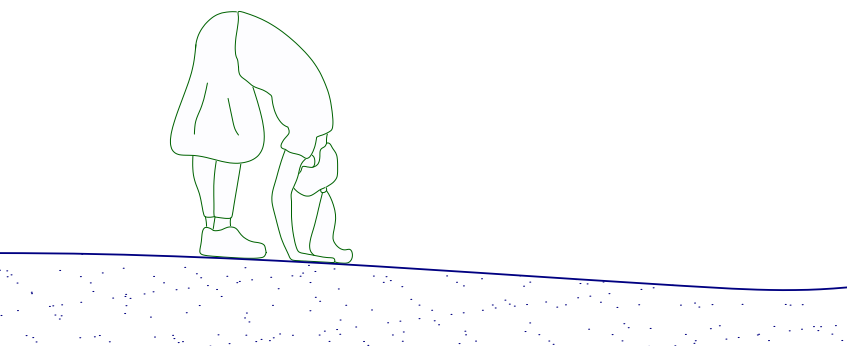
physique des enfants, indiquant qu'ils peuvent s'amuser en jouant librement.¹¹ Précurseur des terrains d'aventure (>#8), l'architecte danois Carl Theodor Sørensen met également en avant l'idée que le jeu libre est la meilleure forme de jeu pour les enfants.¹² Ces initiatives exploitent le jeu spontané de l'enfant en tant que capacité à concrétiser son imagination par la mobilisation de l'ensemble de ses facultés, pensées et mouvements.¹³

12. Burkhalter, 21

13. Malaud,
L'architecte joueur,
279

14. Claes et
Symons, *The
Nature of the Game*,
128

Le jeu libre est non-orienté et non-défini par l'adulte. Les fables urbaines de Francis Alÿs confirment l'importance du jeu spontané dans la culture enfantine: tous les jeux sont joués sans la supervision directe d'adultes.¹⁴ Il est toutefois pertinent de relever que le jeu libre ne signifie pas que l'enfant est laissé à lui-même, bien qu'il puisse se manifester sans la présence d'adultes. De fait, le jeu spontané nécessite des conditions propices, en termes de temps, d'espaces, de relations sociales et de sécurité. L'adulte – dans le sens large – a la responsabilité d'anticiper et de créer un environnement riche en opportunités de jeu tout en garantissant la sécurité des enfants. Le



jeu spontané des enfants dans l'espace public est de fait principalement une affaire d'adultes, en particulier des planificateurs et concepteurs de la ville.

Le monde des adultes

S'approprier le monde des adultes est une des deux fonctions principales du jeu d'après le psychothérapeute Kaj Noschis.¹⁵ Les instruments, rituels, comportements et gestes de la vie quotidienne sont souvent imités par les enfants. Le jeu est une forme de dramatisation de l'activité des adultes.¹⁶ De même, Jean Château souligne l'attraction inévitable que les activités des adultes représentent pour tout enfant: le rêve de tout enfant est de participer aux tâches des adultes et d'affirmer son autonomie en "faisant tout seul."¹⁷ Il trouve du plaisir à reproduire la conduite des adultes, à simuler un instant qu'il est lui-même adulte.¹⁸ Par le jeu, l'enfant imite, se moque et défie les règles de la société adulte qui l'entoure. Le jeu est un espace privilégié où les enfants décomposent la conduite complexe et diversifiée des adultes, révélant ainsi les

15. Noschis, "La ville, un terrain de jeu," 41

16. Caillois, *Les jeux et les hommes*, 314

17. Château, *L'enfant et le jeu*, 41-42

18. Caillois, *Les jeux et les hommes*, 132

19. Cegarra,
"Le quotidien
de l'enfance,"
119-121

20. Claes et
Symons, *The
Nature of the Game*,
142

gestes, les représentations et les objectifs des activités humaines. Ces jeux agissent comme une traduction des structures mentales, économiques et sociales d'une société et mettent en lumière les effets de l'autonomie relative des comportements enfantins.¹⁹ Par le jeu, les enfants dépassent instinctivement les limites imposées par les structures sociales qui les entourent, instaurant ainsi un espace de liberté temporaire où ils peuvent s'épanouir pleinement.²⁰



Fig. 1 La cabane est un archétype du jeu enfantin.

21. Bakker et
Blanc, *Architectura
Ludens*, 15

22. Château,
L'enfant et le jeu,
194

23. Château,
18-19

24. Marot, *L'art de
la mémoire*, 102

La caractéristique la plus manifeste du jeu réside dans sa distinction nette par rapport à la réalité.²¹ (>#18) Pour l'enfant, le jeu représente un monde à part, un espace-temps qui n'a plus sa place dans le vaste monde des adultes. Chaque jeu semble exister en dehors du temps et de l'espace ordinaires, évoluant dans un cadre temporel et spatial qui lui est propre.²² Le jeu devient une réalité alternative pour le joueur. Quand l'enfant s'engage dans le jeu, il quitte le monde des adultes pour posséder son propre monde, monde dans lequel il peut exercer sa souveraineté.²³ L'architecte et paysagiste Georges Descombes évoque ainsi dans ses souvenirs d'enfant l'attrait pour des dispositifs ludiques inaccessibles aux adultes.²⁴

On pense aussi à l'exemple de la cabane, microcosme représentant un lieu privilégié du jeu de l'enfant, une aire transitionnelle qui accompagne l'évolution des désirs de l'enfant et de sa relation au monde. L'espace de la cabane réplique à l'échelle de l'enfant le monde des adultes. Dans cet endroit à la fois proche et isolé, où il peut se cacher, se montrer, inviter, l'enfant se forge une identité et apprend à discerner les limites entre son propre monde et le monde extérieur, entre imaginaire et réel.²⁵ La cabane devient ainsi l'espace où l'enfant transgresse les interdits imposés par le groupe des adultes; un lieu où, éloigné du contrôle social, l'enfant est autorisé à expérimenter ses propres règles.²⁶

25. Malaud,
L'architecte joueur,
164

26. Malaud, 334

Importance du jeu chez l'enfant

Selon Jean Château, le commencement de la pensée proprement humaine se manifeste à travers le jeu, lorsque le jeune enfant se distancie pour la première fois de son environnement afin de se représenter des situations, des activités et des êtres absents. Le jeu devient le terrain où l'enfant contemple, projette et construit.²⁷ Le jeu engendre de nombreuses activités supérieures telles que l'art, la science, le travail. Il représente ainsi le vestibule naturel de ces activités, étant le moyen par lequel l'enfant peut y accéder.²⁸

27. Château,
L'enfant et le jeu,
177

28. Château, 135

Jean Piaget insiste également sur le rôle du jeu dans le développement moral de l'enfant, sa relation avec la règle et les valeurs d'égalité et de justice.²⁹

29. Bakker et
Blanc, *Architectura
Ludens*, 15

Le psychologue allemand Karl Gross affirme que le jeu est le centre de l'enfance.³⁰ À partir du milieu du 19^{ème} siècle, des travaux de psychologues, ethnologues et anthropologues explorent l'expérience ludique chez l'être humain. Charles Darwin fait figure de précurseur en ce qui concerne l'étude du jeu de l'enfant, ouvrant la voie en 1877 avec son article pionnier *Esquisse biographique d'un petit*

30. Château,
L'enfant et le jeu, 10

31. Malaud,
L'architecte joueur,
24

32. Gill, *Urban
Playground*, 27

33. Nations Unies,
Convention
relative aux droits
de l'enfant, article
31

enfant.³¹ Il y met en lumière l'importance de la correspondance entre environnement et individu, qui deviendra une question centrale des explorations scientifiques autour du jeu. L'intérêt pour les théories du jeu et pour le concept d'enfance se renforce au cours du 20^{ème} siècle. Depuis 1989, l'importance du jeu dans la vie et de développement de l'enfant est explicitement reconnue dans la Convention relative aux droits de l'enfant des Nations Unies.³² L'article 31 énonce "Les États parties reconnaissent à l'enfant 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."³³

Éloge du jeu spontané

Il existe un consensus parmi les chercheurs en neurosciences cognitives, en éducation et en psychologie qui soutient fermement que le jeu libre contribue au développement sain des enfants. Dans les jeux dirigés par les adultes, les enfants ont tendance à se conformer aux normes adultes, limitant ainsi leur adaptabilité. A contrario, le jeu libre, où les enfants choisissent quand, comment et avec qui jouer, favorise l'exploration de leurs intérêts, la mise en pratique de nouvelles compétences, la prise de décisions et la gestion de l'incertitude. Cette liberté encourage l'expérimentation sans crainte de l'échec, contribuant au fonctionnement adaptatif des enfants.³⁴ Cependant, malgré l'importance cruciale du jeu libre dans le développement de l'enfant, les opportunités de jeu spontané diminuent, aussi bien en termes de temps que d'espace à disposition de ces pratiques ludiques. Au cours des cinquante dernières années, le temps consacré au jeu libre des enfants a fortement diminué dans de nombreux pays développés, avec des variations liées à l'échelle sociale et au cadre de vie. En Suisse, 15% des enfants ne jouent jamais à l'extérieur, et 20% ne peuvent le faire que sous surveillance constante. La

34. "Initiative
en faveur du jeu
libre," 3

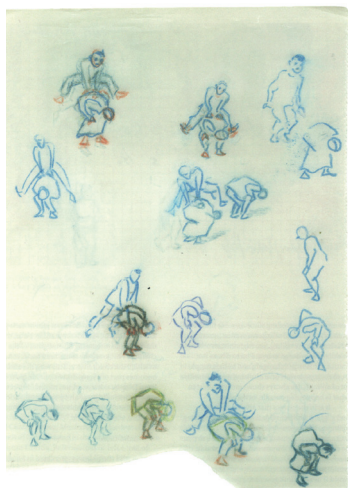


Fig. 2 Le jeu de saute-mouton est une forme universelle de jeu libre.

durée moyenne du jeu spontané est passée de trois à quatre heures par jour dans les années 1970 à quarante-sept minutes aujourd'hui. Ces changements ont des répercussions sur la forme physique des enfants et sont associés à une augmentation des problèmes mentaux, affectifs et psychologiques.³⁵

35. "Initiative en faveur du jeu libre," 4

Les bienfaits du jeu libre, en particulier en plein air, sont incontestables au regard de la santé, du développement et du bien-être de l'enfant. Outre les avantages liés à l'activité physique, ces bénéfices s'étendent également à l'amélioration du bien-être mental, des comportements attentionnels, de la mémoire spatiale et de la concentration.³⁶

36. Gill, *Urban Playground*, 28

Par le jeu, l'enfant développe aussi bien ses fonctions psychologiques que psychiques.³⁷

37. Château, *L'enfant et le jeu*, 10

Une caractéristique majeure des bienfaits du jeu libre réside dans son lien avec l'auto-motivation, l'auto-direction et la liberté de choix – des qualités souvent absentes dans des activités plus structurées. En jouant librement, l'enfant développe sa capacité à faire preuve de flexibilité et de résilience face aux défis. Le jeu contribue ainsi à son adaptation à la vie

Références bibliographiques

Bakker, Marco, et Alexandre Blanc, eds. *Architectura Ludens*. Lausanne: EPFL, 2015.

Brogère, Gilles. "Espace de jeu et espace public." *Architecture & Comportement*, vol. 7 (1991): 165-176.

Burkhalter, Gabriela. *The Playground Project*. Zurich: JRP/Ringier, 2018.

Caillois, Roger. *Les jeux et les hommes: le masque et le vertige*. Paris: Gallimard, 2009.

Cegarra, Marie. "Le quotidien de l'enfance. À propos d'un tableau de Bruegel l'Ancien." *Ethnologie française*, vol. 30, no. 1 (2000): 119-130.

Château, Jean. *L'enfant et le jeu*. Paris: Ed. du scarabée, 1969.

Claes, Gerard-Jan et Stéphane Symons, eds. *Francis Alÿs. The Nature of the Game*. Leuven: Leuven University Press, 2023.

CNRTL, "Saute-mouton." Consulté le 28 novembre 2023. <https://cnrtl.fr/definition/saute-mouton>

Gill, Tim. *Urban Playground: How Child-Friendly Planning and Design can save Cities*. London: RIBA Publishing, 2021.

Lukácsy, András. *Peter Bruegel: jeux d'enfants*. Paris: Ed. La Farandole, 1981.

Maison de la créativité et Social Brain Institute. "Initiative en faveur du jeu libre créatif en Suisse." Consulté le 11 décembre 2023. <https://maisondelacreativite.ch/aventures/rendre-au-jeu-sa-liberte/>

Malaud, David. *L'architecte joueur: ou le saisissement du monde*. Gollion: InFolio, 2023.

Marot, Sébastien. *L'art de la mémoire, le territoire et l'architecture*. Paris: Ed. de la Villette, 2010.

Nations Unies. Convention relative aux droits de l'enfant. RO 1998 2055 (20 novembre 1989)

Noschis, Kaj. "La ville, un terrain de jeu pour l'enfant." *Enfances & psy*, vol.33, no.4 (2006): 37-47.

Opie, Iona et Peter Opie. *Children's Games in Street and Playground*. Oxford: Clarendon Press, 1970.

Raveneau, Gilles. "Des terrains d'aventure du passé/pour l'avenir." *SUD volumes critiques*, no.4 (hiver 2020).

Illustrations

Fig. 1 Robin Crusoe playground near the community center Heuried-Wiedikon, Zürich, circa 1956. Photographie.

Fig. 2 Alÿs, Francis. *Untitled*, Mossoul, 2018. Crayon de couleur sur calque. © Francis Alÿs

Dessins réalisés par l'auteure à partir du court-métrage *Children's Game #20: Leapfrog* de Francis Alÿs. <https://francisalys.com/childrens-game-20-leapfrog/>

sol
système
système ouvert
perspective de l'enfant

step on a crack #23

Une petite fille se déplace à grandes enjambées dans les rues animées, sautant par-dessus les bandes jaunes des passages piétons et les joints des pavés. Elle parcourt la ville en s'imposant un défi solitaire: ne pas toucher une seule ligne du sol. "Step on a line, break the devil's spine, Step on a crack, break the devil's back, Step in a ditch, your mother's nose will itch, But if you step in between, everything will be keen !" ¹

Rythmés par la formule magique, ses pas évitent soigneusement les lignes des différents revêtements qu'elle parcourt. La joueuse partage la chaussée – son terrain de jeu le temps d'un trajet – avec une multitude d'usagers – véhicules, passants, vendeurs, chat, chariot. Sa déambulation est parfois interrompue par le trafic motorisé et les feux de circulation. Hypnotisée par son jeu, la protagoniste ne semble pas sentir les regards des passants intrigués par son périple cadencé. ²

En sautant délibérément au-dessus de chaque fissure du trottoir et de chaque ligne sur la chaussée, la fillette transforme un itinéraire ordinaire en une expérience agréable, explorant la surface résistante de la ville et mettant en lumière ses nombreuses imperfections.³ Elle utilise ses compétences corporelles et les ressources de la ville elle-même.⁴ La *rue* devient ici le support du jeu de la petite fille, qu'elle active par la cadence rythmée de ses *jambes* et *pieds* affairés à éviter des obstacles imaginaires. Le revêtement des sols joue de fait un rôle primordial dans la manière dont les enfants appréhendent l'espace urbain.

1. Fox, "Children's Game #23"

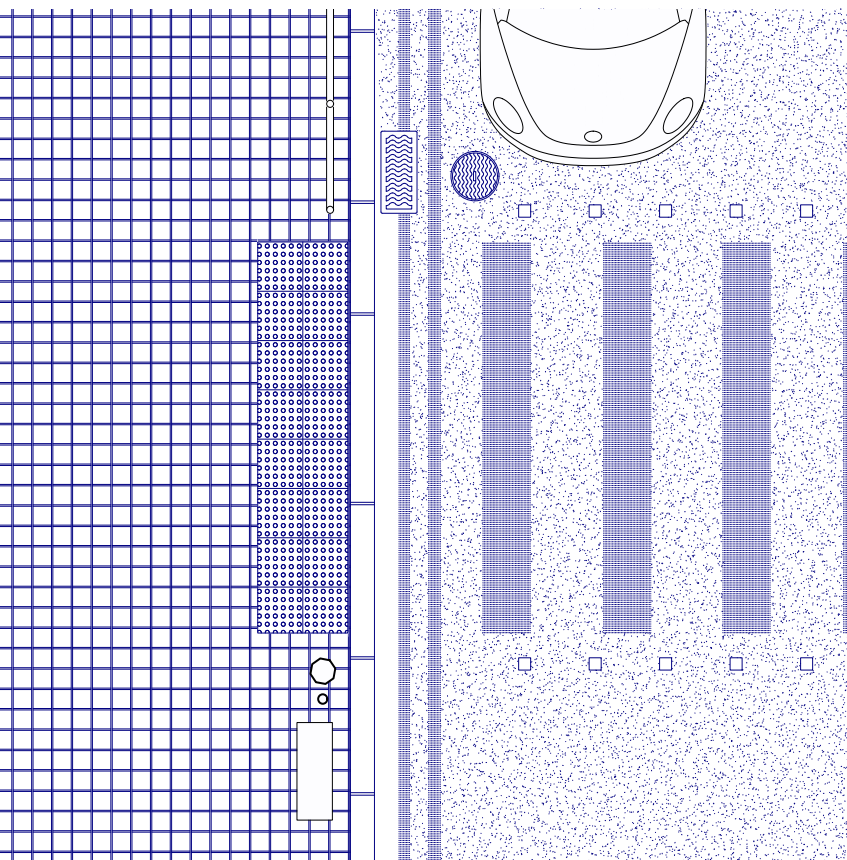
2. Voir *Children's Game #23: Step on a Crack*

3. Claes et Symons, *The Nature of the Game*, 89

4. Claes et Symons, 155

Sol

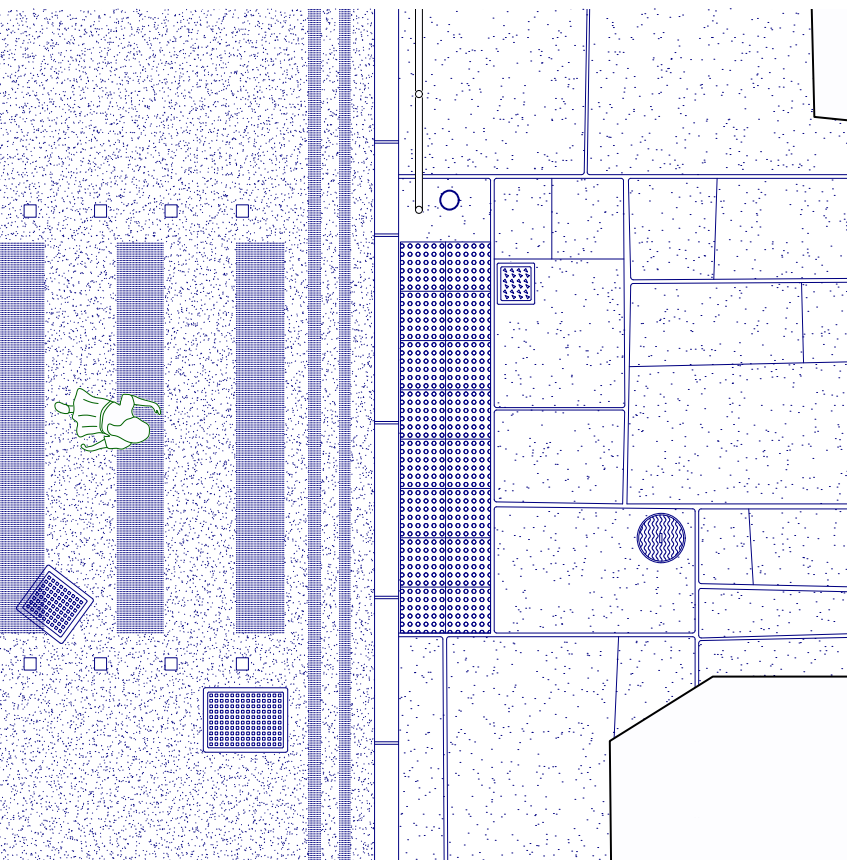
Le sol de la rue présente d'innombrables supports d'activités ludiques, permettant ainsi



5. Curnier, "The
Quality of the
Way to School,"
109

des possibilités de jeu infinies. *Step on a Crack* nous fait suivre la trajectoire ludique d'une enfant qui saute au-dessus des lignes et fissures du sol des rues traversées. Un revêtement irrégulier, un pavage ou la peinture de la signalétique routière sont autant d'opportunités qui peuvent être spontanément interprétées comme des obstacles à éviter ou incitent à marcher en ligne droite entre deux marques par exemple. Les imperfections du sol de la ville parcourue deviennent ici la source de cette activité ludique. Par ses diverses textures, le sol est une source principale de stimuli sensoriels.⁵ (>#15)

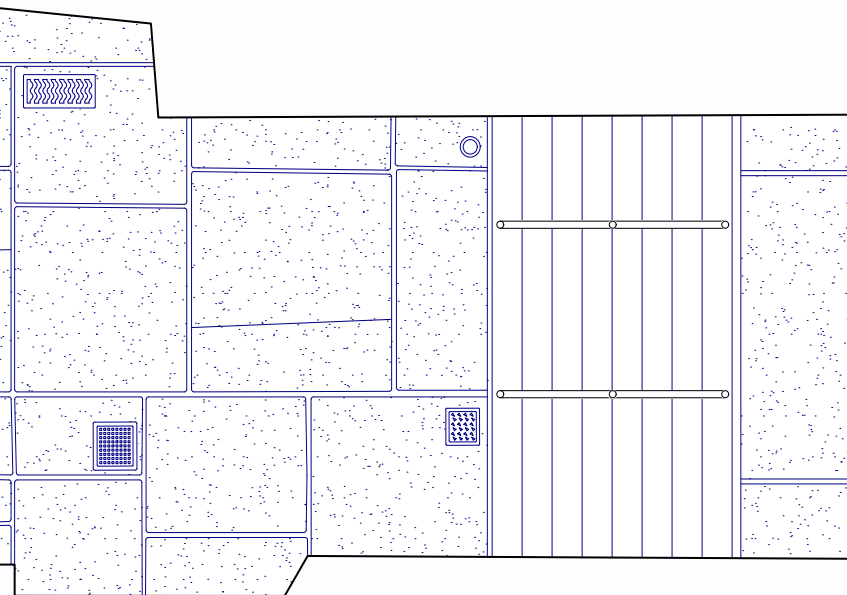
Le sol constitue la surface continue où les individus se déplacent, formant ainsi l'élément de base de l'espace public. Lors de sa conception, la première considération cruciale concerne ses dimensions. Un élargissement



de l'espace public formant un retrait le long d'un trottoir invite le passant souhaitant s'attarder ou permet à de petits groupes de se rassembler sans gêner la trajectoire des autres usagers. Un trottoir large permet ainsi davantage d'interactions sociales qu'un espace exigu, les voisins pouvant se rencontrer spontanément et discuter devant leur entrée par exemple. La cohabitation entre plusieurs modes de déplacements, de types d'usagers et de rythmes est ainsi rendue possible par un espace généreux.⁶ Jane Jacobs soutient cette perspective dans son ouvrage *Déclin et survie des grandes villes américaines*. Selon elle, des renforcements dans les façades des immeubles peuvent abriter certains jeux d'enfants tandis qu'un trottoir suffisamment large facilite la coexistence entre l'enfant qui saute à la corde, le flâneur et la foule en mouvement.⁷

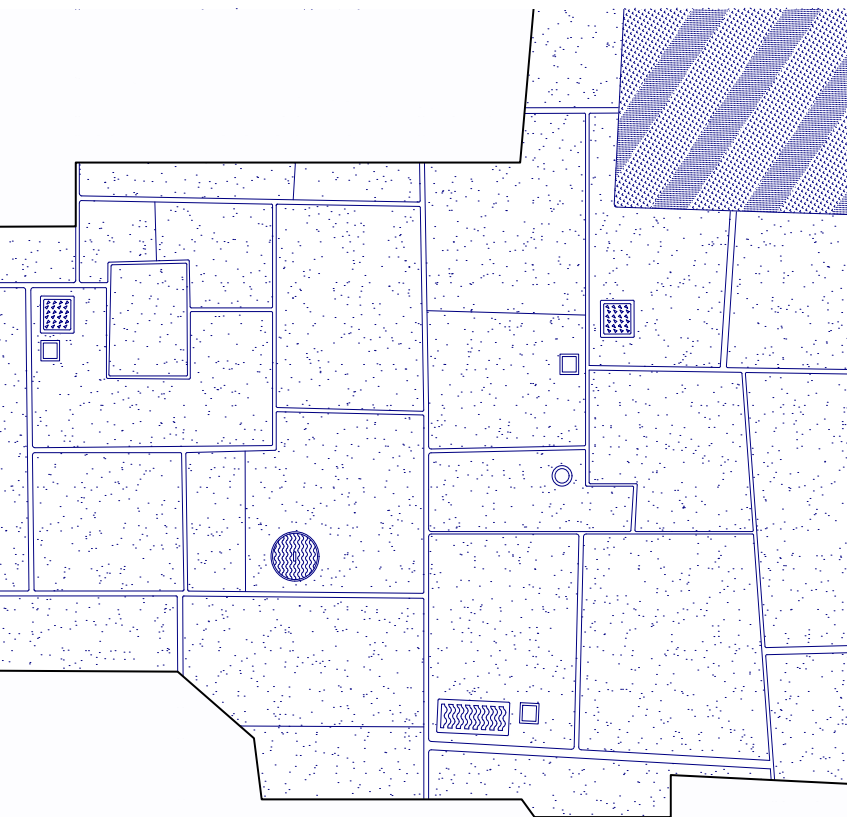
6. Curnier, 109

7. Paquot, "Les enfants dans la ville," 60



Socle

L'espace public est défini et délimité par des éléments construits – murs, bâtiments, infrastructures. En considérant l'espace public comme espace de vie, le concept de *socle* est devenu courant pour décrire la base des bâtiments, là où architecture et ville se rencontrent. Ces socles fonctionnent comme des seuils entre l'espace domestique et l'espace public, créant un environnement lié au logement tout en étant connecté à la vie publique. Les dimensions, l'aspect, la matérialité et le niveau de détails de ces socles jouent un rôle crucial dans l'activation de l'espace public, offrant ou entravant des opportunités de jeu et d'interactions sociales. Les auvents permettent une protection contre les intempéries tout en prolongeant les rencontres, les murets deviennent des supports



d'escalade ou de saut, les rampes d'entrée des occasions de dégringolade, les marches des lieux de rencontre.⁸ (>#1)

8. Curnier, "The Quality of the Way to School," 112

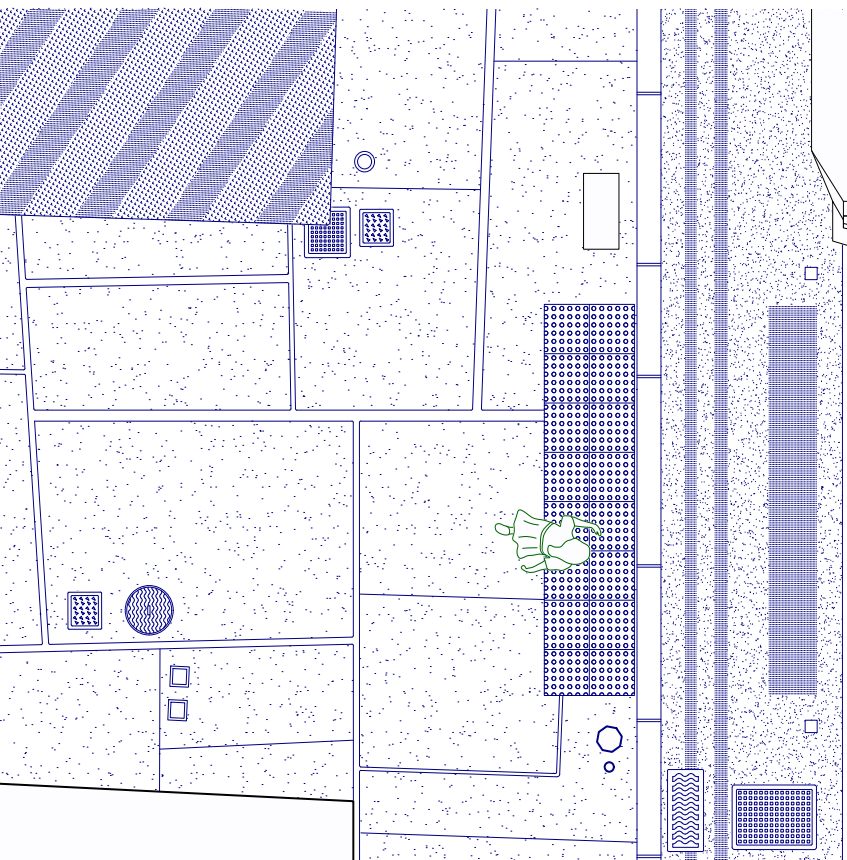
Systèmes ouverts

Des espaces ouverts urbains diversifiés présentent une gamme variée d'opportunités pour des activités corporelles, répondant à l'instinct inhérent des enfants à bouger. Cela leur permet de développer leur force physique, leur coordination ou encore leur sens de l'équilibre.⁹ On retrouve dans la ville flamande de Bruegel des formes d'appropriation ludique d'éléments urbains, utilisés comme supports pour réaliser des acrobaties. Aldo van Eyck (>#8) dessine pour la ville d'Amsterdam des équipements de jeu *ouverts*, pensés pour répondre aux mouvements spontanés de l'enfant.¹⁰ Ces installations

9. Curnier, 102

d VII

10. Romagny, *Anthologie*, 101



11. Catsaros,
“L’enfant au
cœur du projet
urbain”

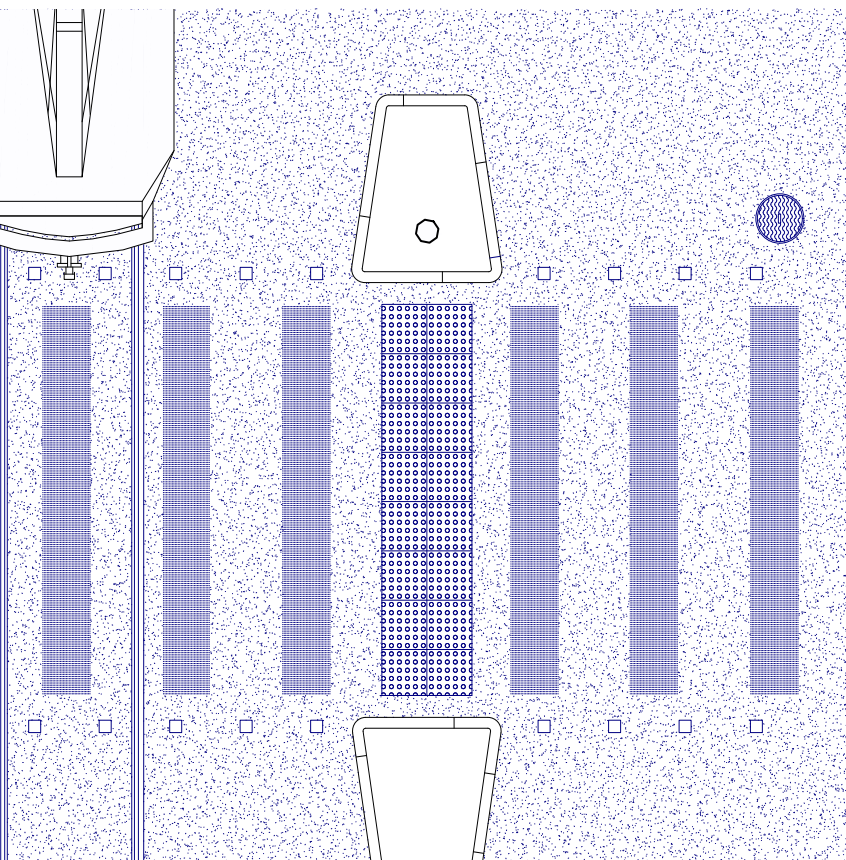
12. Bakker et
Blanc, *Architectura
Ludens*, 40

13. Romagny,
Anthologie, 101

14. Bakker et
Blanc, *Architectura
Ludens*, 34
“sauter, grimper, se
balancer, ramper,
sautiller, s’étirer,
se suspendre,
culbuter”

15. Romagny,
Anthologie, 100

sont formellement simples afin de favoriser son appropriation par les enfants.¹¹ Selon van Eyck, les équipements doivent adopter une forme élémentaire afin de permettre les libres mouvements de l’enfant et stimuler son imagination.¹² De fait, des formes simples se prêtent à toutes sortes de découvertes, encourageant ainsi l’exploration et le jeu libre. (>#20) Inversement, quand un équipement possède un imaginaire spécifique – une forme d’animal par exemple – ou préconise un mouvement défini – un toboggan pour glisser –, les possibilités de jeu spontané sont considérablement réduites.¹³ La ville doit créer pour l’enfant des occasions de jeu pour ce qu’il fait spontanément: *jump, climb, swing, creep, crawl, hop, stretch, hang and somersault*.¹⁴ L’opportunité donnée à l’enfant d’exploiter son corps en mouvement dans l’espace urbain est alors optimale.¹⁵





Perspective de l'enfant

Plus l'enfant est jeune, plus sa perspective est rapprochée du sol du fait de sa taille.¹⁶ Reconnaître la proximité des enfants avec le sol signifie concevoir des bâtiments, des rez-de-chaussée, des seuils et des éléments de mobilier urbain qui correspondent à leur échelle.¹⁷ Penser des environnements attrayants pour les enfants réside notamment dans la considération de leur échelle et de leurs proportions. L'utilisation de références anthropométriques permet de penser les espaces urbains à hauteur d'enfant. Entre l'âge de 3 et 10 ans, la hauteur moyenne des yeux d'un enfant belge passe d'environ 90 cm à 140 cm. En comparaison, la hauteur moyenne des yeux d'un adulte debout est de 160 cm.¹⁸ Il est crucial de prendre en compte cette progression de l'enfance à l'âge adulte.

Si la perception visuelle des enfants est souvent soulignée dans la littérature, leur perception corporelle du lieu est tout aussi significative. Par exemple, un enfant de petite taille peut considérer un mur bas comme une

Fig. 1 Les équipements de jeu ouverts dessinés par Aldo van Eyck pour la ville d'Amsterdam.

16. Ward, *L'enfant dans la ville*, 48

17. Curnier, "The Quality of the Way to School," 105

18. Curnier, "The Quality of the Way to School," 105

Il convient de noter que ces mesures anthropométriques varient selon le contexte géographique, l'ethnie et le sexe.

opportunité de s'asseoir confortablement s'il a une hauteur de 30 à 40 cm, permettant à ses pieds de toucher le sol. Cependant, pour faciliter l'escalade en toute sécurité, la hauteur du mur ne doit pas dépasser le niveau du ventre de l'enfant. Au-delà de cette hauteur, l'escalade peut devenir difficile et risquée. La perception corporelle implique donc d'être conscient non seulement de la taille des enfants, mais aussi de leur poids, de leurs proportions et de leur force dans une perspective évolutive. Concevoir des espaces où les enfants se sentent accueillis et pris en considération, en tenant compte de l'échelle par exemple, favorise le développement d'un lien significatif avec le lieu.¹⁹

19. Curnier, 106

Références bibliographiques

Bakker, Marco, et Alexandre Blanc, eds. *Architectura Ludens*. Lausanne: EPFL, 2015.

Catsaros, Christophe. "L'enfant au cœur du projet urbain." *Manuel pour habitants des villes* (blog). *Le Temps*, 15 décembre 2009. <https://blogs.letemps.ch/christophe-catsaros/2017/12/15/sticks-and-stones-lenfant-au-coeur-du-projet-urbain/>

Claes, Gerard-Jan et Stéphane Symons, eds. *Francis Alÿs. The Nature of the Game*. Leuven: Leuven University Press, 2023.

Curnier, Sonia. "The Quality of the Way to School lies in the Design Details." In *School Journey as a Third Place: Theories, Methods and Experiences around the World*. London: Anthem Press, 2023.

Fox, Lorna Scott. "Children's Game #23: Step on a Crack." Francis Alÿs. Consulté le 03 décembre 2023. <https://francisalys.com/childrens-game-23-step-on-a-crack/>

Paquot, Thierry. "Les enfants dans la ville." *Diversités*, no.141, (juin 2005): 59-63.

Romagny, Vincent, ed. *Anthologie: aires de jeux d'artistes*. Gollion: Infolio, 2010.

Ward, Colin. *L'enfant dans la ville*. Association culturelle Eterotopia France/Rhizome, 2020.

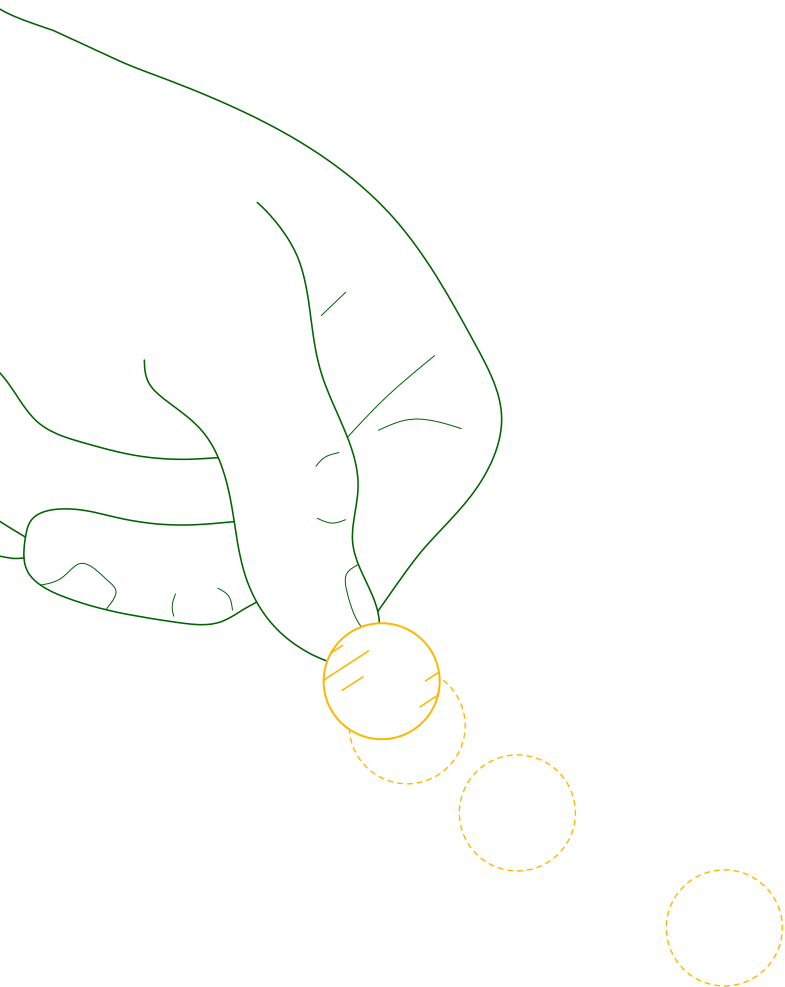
Illustrations

Fig. 1 Suister, Ed. Aldo van Eyck, Speeltuin Dijkstraat, Amsterdam-Centrum, 1965. Photographie. © Ed Suister, courtesy Amsterdam City Archives

Dessins réalisés par l'auteure à partir du court-métrage *Children's Game #23: Step on a Crack* de Francis Alÿs. <https://francisalys.com/childrens-game-23-step-on-a-crack/>

histoire des aires de jeux
enjeux et limites des aires de jeux
more permanent than snow

marbles #8



Sur un terrain vague bordé de routes fréquentées et d'une voie ferrée désaffectée, un groupe d'enfants est absorbé par une partie de billes. Les petites billes rondes dévalent sur le terrain accidenté avant d'être arrêtées par une sandale autoritaire. Chaque joueur, à l'aide de son pouce et de son index, frappe une bille pour l'amener en un minimum de coups jusqu'à un des trous du sol irrégulier, tout en essayant de renverser les billes de ses adversaires. Le joueur conserve toutes les billes qu'il réussit à faire tomber. S'il n'en fait pas tomber, il doit attendre son tour pour réessayer, espérant qu'un autre joueur ne s'empare pas de sa bille entre-temps. Les billes s'accumulent dans un trou tandis qu'un des protagonistes du jeu évince quelques obstacles au sol pour tirer son meilleur coup. Le joueur qui ramasse le plus de billes est déclaré vainqueur.¹

Ce jeu d'adresse ² requiert un entraînement minutieux et une précision remarquable. Les *billes* sont les artefacts centraux (>#7) manipulés habilement par les *doigts* des joueurs. Le *sol* irrégulier parsemé de trous (>#23) devient le support de cette variante du jeu de billes, à l'instar des protagonistes de Bruegel qui jettent des billes dans des creux préalablement creusés dans le sol. *Marbles* prend vie en plein air dans une zone intermédiaire entre bâti et voies de circulation, où les enfants peuvent se rencontrer selon leurs propres règles. C'est dans cette arène improvisée que se déploie l'adresse des joueurs, jonglant entre l'art de manier les billes et la navigation habile sur un terrain accidenté. Le jeu devient ici une manière de s'approprier et de créer un espace, investissant un terrain vacant et délaissé de la ville.³ (>#15) Pourtant, on ne trouve que très peu d'occasions similaires dans les villes occidentales, généralement planifiées de manière pragmatique et fonctionnelle. Les espaces urbains sont très souvent conçus aussi plats et droits que possible, réduisant considérablement les potentiels du jeu spontané dans l'espace public.⁴ (>#1) Le jeu des enfants dans la ville est alors circonscrit à quelques espaces spécialisés précisément délimités – les *aires de jeux*.

1. Voir *Children's Game #8: Marbles*

2. Voir la classification des jeux de Iona et Peter Opie

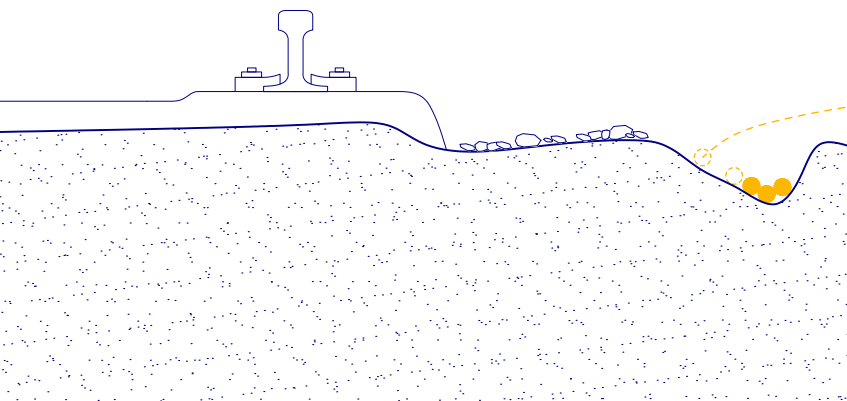
c XII

3. Claes et Symons, *The Nature of the Game*, 60-62

4. Curnier, "The Quality of the Way to School," 109

Histoire des aires de jeux

L'*aire de jeux* est un produit de la ville industrialisée du 20^{ème} siècle. Sous un même terme se regroupent des visions et conceptions très différentes de ces terrains de jeux pour



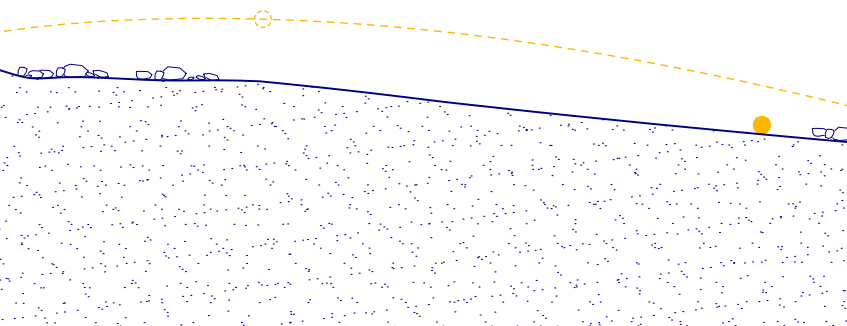
5. Burkhalter,
*The Playground
Project*, 13

enfants, influencées par des évolutions sociales, économiques et politiques. Depuis la fin du 19^{ème} siècle, date d'apparition des premières places de jeux, le développement de l'aire de jeux a rencontré quatre changements majeurs de paradigme ⁵ que l'on s'attachera à présenter dans les paragraphes suivants. Il convient de noter que les prochains passages n'entendent pas récapituler l'histoire des aires de jeux, mais plutôt présenter quelques points d'intérêt historiques.

6. Burkhalter, 14

Au début du 20^{ème} siècle, les réformateurs sociaux déplacent les enfants des rues (>#1) vers des espaces précisément délimités dédiés aux pratiques ludiques. Cette période est marquée par la prolifération des aires de jeu. Alors que le travail des enfants commence à être réglementé, la préoccupation concernant l'utilisation du temps libre des enfants devient de plus en plus pressante. De nombreux enfants issus de milieux ouvriers ne sont alors plus du tout supervisés pendant la journée.⁶ A New York, le politicien Robert Moses normalise la conception des aires de jeu et fait construire des *playgrounds* dans l'ensemble de la ville. Cette politique urbanistique ne fera toutefois pas l'unanimité et sera vivement critiquée. Selon ses détracteurs, ces aires de jeux divisées par tranche d'âge et de sexe, équipées d'installations standardisées en acier et reposant sur des fondations en asphalte sont de simples "unités d'exercice à cadre tubulaire" et s'apparentent à des structures carcérales.⁷

7. Burkhalter, 15



A partir des années 1930, l'idée que les enfants doivent jouer avec des matériaux naturels plutôt qu'avec des équipements de terrain de jeu commence à émerger. A l'opposé de la place de jeux promue par les réformateurs sociaux, le jeu libre et créatif est dès lors reconnu comme l'un des besoins fondamentaux des enfants.⁸

8. Burkhalter, 20

Les formes de jeu spontané (>#20) sont privilégiées par les concepteurs des terrains de jeux. En 1943, le premier *terrain d'aventure* voit le jour à Emdrup au Danemark, à l'initiative de Carl Theodor Sørensen. Ce dernier s'inspire notamment des travaux de l'instituteur et pédagogue Hans Dragehjelm, qui affirme que l'interaction ludique avec des éléments naturels tels que le sable, l'eau et la terre stimule l'imagination et contribue à la santé.⁹

9. Burkhalter, 21

(>#6) Les terrains d'aventure ne comportent aucun équipement préfabriqué: les enfants reçoivent matériaux et outils pour construire leurs mondes de jeu. Les enfants se voient offrir un espace vide, des outils et des débris: la configuration de l'espace de jeu dépend alors de l'activité et de l'inventivité des enfants.¹⁰

10. Romagny, *Anthologie*, 35

Dans le contexte d'après-guerre, les terrains d'aventure trouveront écho dans d'autres pays européens, notamment en Angleterre où ils seront largement plébiscités par Marjory Allen. C'est dans ce même contexte qu'Aldo van Eyck intègre des centaines d'éléments de jeux dans



11. Burkhalter,
*The Playground
Project*, 21-22

12. A ce sujet, voir
Sonia Curnier,
“The Quality of
the Way to School
lies in the Design
Details.”

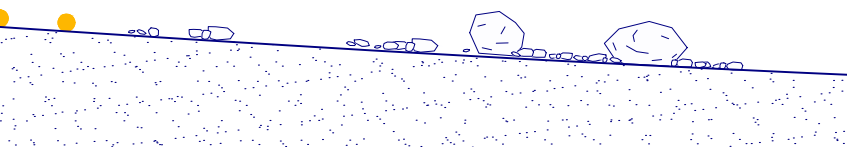
le centre-ville d'Amsterdam encore marqué par la guerre.¹¹ Communément désignées comme *playgrounds* ou *aires de jeux*, les interventions de Van Eyck se distinguent toutefois de manière évidente des places de jeux tel qu'on l'entend aujourd'hui. Les espaces de jeux de van Eyck proposent des *systèmes ouverts*, c'est-à-dire qu'ils ne prescrivent ni ne proscrirent des usages spécifiques.¹² (>#23) Ces espaces ne sont pas clôturés et entrent en relation avec l'environnement urbain immédiat, profitant aussi bien aux enfants qu'à la ville.



Fig. 1 Les *terrains d'aventure* offre une large liberté d'action à des jeunes usagers.

13. Burkhalter,
*The Playground
Project*, 216

Durant le boom économique des années 1960, concepteurs, planificateurs et politiciens sont pris d'un enthousiasme grandissant pour la conception d'aires de jeux. Il semble qu'une solution efficace ait été trouvée à l'évincement des enfants de l'espace public.¹³ Alors que la circulation automobile prend de plus en plus de place dans la rue et représente une source de danger pour le jeune citadin, les places de jeux sont revendiquées comme des espaces exempts de véhicules où les enfants peuvent



s’amuser en toute sécurité.¹⁴ Parallèlement, les événements de 1968 mènent à une révolution non seulement dans les domaines politique et social, mais également dans les perceptions de l’environnement, de l’enfance et de l’éducation.¹⁵ Des projets alternatifs aux aires de jeux “traditionnelles”, espaces clôturés peu populaires auprès des enfants voient le jour: on citera les architectes Group Ludic en France¹⁶ ou encore les terrains de jeux *Robinson Crusôé* en Suisse.¹⁷ Ces initiatives deviennent le théâtre de discussions publiques sur la question du jeu libre et sur la manière dont les enfants peuvent se frayer des temps et espaces de jeux dans des villes denses, motorisées et surréglementées.

Enfin, au cours des années 1980, la fin des utopies sociales et politiques amorce une crise de la conception des aires de jeux. Les standards de sécurité¹⁸ mais aussi les nouveaux modes de consommation et l’influence grandissante des médias sur les enfants¹⁹ mettent considérablement en danger les opportunités de jeu dans l’espace urbain.²⁰

Enjeux et limites des aires de jeux

Dès les années 70, la conception même des aires de jeux est remise en question, ses détracteurs soulignant qu’elle confine l’enfant plutôt qu’elle ne favorise son épanouissement. Qualifiées de “véritables parkings à enfants par classe d’âge” par Colin Ward, les aires de jeu sont jugées insuffisantes au regard de la place de l’enfant dans l’espace public et appelées à être remplacées par des terrains d’aventure offrant davantage de liberté créative.²¹ La critique de l’aire de jeux moderne est partagée par

14. Müller, “Another Miracle,” 19

15. Burkhalter, *The Playground Project*, 26

16. Burkhalter, 29

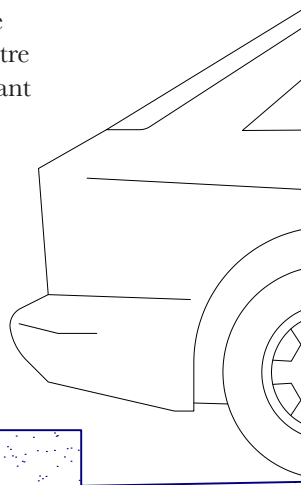
17. Burkhalter, 31

18. A valeur d’exemple, les Eurocodes DIN EN 1176 et 1177 instaurés en 1998

19. Voir Neil Postman, *The Disappearance of Childhood* (1982)

20. Burkhalter, *The Playground Project*, 31-32

21. Ward, *L’enfant dans la ville*, 12



22. Claes et Symons, *The Nature of the Game*, 99

23. Voir *Children's Game #15: Espejos*

24. Voir *Children's Game #23: Step on a Crack*

25. Voir *Children's Game #1: Caracoles*

26. Claes et Symons, *The Nature of the Game*, 99

plusieurs penseurs, dont Bernard Rudofsky, qui dénonce ces espaces comme des outils répressifs, des “cages métalliques et bunkers en béton.”²² Il rejoint d’autres intellectuels tels que Herman Hertzberger ou Henri Lefebvre, qui réclament les droits ludiques dans l’espace urbain ordinaire. C’est dans cette lignée que Francis Alÿs positionne ses fables urbaines, mettant en lumière des pratiques ludiques résistantes à la vision fonctionnaliste de la ville. Les jeunes protagonistes de *Marbles* ou de *Espejos*²³ investissent des friches urbaines comme terrains de jeu. (>#15) Dans *Step on a Crack*²⁴ ou *Caracoles*,²⁵ les jeux se déroulent sur la chaussée, contredisant ainsi l’idée selon laquelle les enfants devraient être tenus à l’écart de la rue.²⁶ (>#1)

Il devrait être possible de jouer spontanément n’importe où dans la ville, sans la nécessité de se rendre spécifiquement dans une aire de jeux. Un manque cruel d’imagination s’impose encore aujourd’hui dans ces uniques espaces urbains dédiés au jeu de l’enfant. Les places de jeux se résument bien trop souvent à quelques équipements standardisés – toboggans colorés, animaux sur ressorts – et sols compressés, le tout dans un espace restreint et clôturé.²⁷ Des normes de sécurité intransigeantes et des questions de praticité et de rentabilité économique réduisent bien souvent les aires de jeux à des espaces stricts et réglementés, laissant très peu de place à l’expression de jeux spontanés. Souvent, les places de jeux révèlent une conception de l’enfant comme quelque chose à protéger avant tout. Les impératifs de sécurité deviennent des principes organisateurs, déterminant les matériaux et les structures des jeux, limitant ainsi la créativité des enfants. Les rubans de sécurité qui condamnent régulièrement l’accès à certaines installations témoignent de la quête incessante de sécurité, parfois au détriment de l’expérience ludique.²⁸ Pourtant l’insouciance enfantine – la *paidia* de Callois (>#18) – n’a que faire des indications d’âge apposées par les concepteurs

27. Cagarra, “Le quotidien de l’enfance,” 220

28. Romagny, *Anthologie*, 147



d'équipements de l'aire de jeux. Les enfants contournent ces règles, utilisant les installations de manière non conventionnelle.

Fig.2 Jouer aux billes , n'importe où, n'importe quand.

Selon Colin Ward, les aires de jeux sont des indicateurs du degré d'inhospitalité de la ville à l'égard de l'enfant. Il écrit en 1978: "L'échec d'un environnement urbain est en proportion directe du nombre de terrain de jeu qu'il contient." ²⁹ La présence d'aires de jeux révèle une ambivalence profonde, reflétant à la fois la volonté de protéger les enfants des risques et l'incapacité de la ville à leur offrir un espace libre. Les places de jeux sont une forme de concession faite aux besoins des enfants dans une ville qui par ailleurs ne leur laisse pas de place. C'est un lieu où les enfants sont censés pouvoir être libres, en même temps qu'il manifeste précisément que leur est refusée la liberté fondamentale de ne pas être confinés à des lieux spécifiques. Alors que les adultes semblent s'accommoder de vivre dans une ville dépourvue d'espaces pour jouer, pour contempler le temps qui passe ou pour simplement laisser se déployer le hasard des rencontres, la société considère à juste titre qu'il est inconcevable de priver les enfants de telles possibilités. Éloignant les enfants non seulement des dangers de la circulation motorisée (>#1) mais aussi de la

29. Ward, *L'enfant dans la ville*, 111

vie urbaine dans son ensemble, ces places de jeux évincent l'enfant de l'espace public. Dans un univers urbain fonctionnel et soumis à des logiques spéculatives, les enfants sont désormais confinés dans des espaces spécialisés et exclus de l'espace public, abandonnant les recoins où ils pouvaient autrefois jouer librement.³⁰ Malgré ces limitations, les enfants sont intrinsèquement créatifs et joueront n'importe où, avec n'importe quoi. (>#20) La ville, pour être réellement accueillante envers l'enfant doit favoriser son accès à l'ensemble de l'environnement urbain, reconnaissant que les enfants utilisent tout l'espace qui les entoure, invités ou non.³¹

30. Ariès,
"L'enfant et la
rue," 252

31. Ward, *L'enfant
dans la ville*, 110

More permanent than snow

32. Bakker et
Blanc, *Architectura
Ludens*, 34

"Ce n'est que
lorsque la ville
est recouverte
de neige qu'elle
appartient
à nouveau à
l'enfant, pour un
court moment."

33. Romagny,
Anthologie, 14-15

34. Lefaivre,
"Puer Ludens,"
260

"Only when the city is covered in snow does it, for a short while, belong to the child again." ³²
L'image de la ville recouverte de neige devenant le terrain de jeu par excellence pour l'enfant et lui permettant de s'appropriier l'espace urbain est utilisée de manière prépondérante dans la rhétorique d'Aldo van Eyck. Cherchant à subvertir les relations de dépendance entre la ville et l'aire de jeux, l'architecte néerlandais est à l'origine de la construction de plus de sept cents espaces de jeu à Amsterdam entre 1947 et 1978. La construction d'un grand nombre d'équipements ludiques cherche à pallier cette impermanence de la neige, offrant aux enfants un terrain de jeu durable.³³ Inspiré par les idées d'Henri Lefebvre, van Eyck conçoit ces espaces comme une constellation, un schéma composé d'unités situationnelles liées au temps, aux accidents et aux circonstances.³⁴

Dans le contexte de l'Amsterdam d'après-guerre, Aldo van Eyck s'empare de terrains temporairement inutilisés pour y implanter des espaces de jeux. Adoptant une approche polycentrique et interstitielle, il identifie des endroits délaissés et de faible valeur commerciale pour concevoir des lieux appropriés pour le jeu des enfants.³⁵ Ces espaces

35. Romagny,
Anthologie, 98

de jeu se distinguent des traditionnelles *aires de jeux* par le fait qu'ils ne sont pas pensés comme exclusivement réservés aux enfants. Refusant toute forme de clôture et interagissant avec leur environnement immédiat, ces interventions ludiques investissent l'espace urbain dans son ensemble. La ville se prolonge au sein de ces lieux avec tous les risques et désagréments que cela comporte.³⁶ Considérant la ville comme un phénomène temporaire, les interventions de van Eyck sont façonnées par la ville autant qu'elles façonnent la ville en retour.³⁷

36. Romagny, 99

37. Lefaivre, "Puer Ludens," 260



Aldo van Eyck critique la vision fonctionnaliste de la ville, réticente envers l'inattendu et la spontanéité et largement défendue par la profession à cette époque. (>#1) Au sein du groupe Team X, il défend un urbanisme paramétré sur l'humain, la sociabilité et la communauté.³⁸ Il évoque dans plusieurs textes les notions de *place* et *occasion* : "Whatever *space* and *time* mean, *place* and *occasion* mean more. For space in the image of the man is place, and time in the image of the man is occasion."³⁹

Fig.3 La ville d'Amsterdam se prolonge au sein des espaces de jeux dessinés par Aldo van Eyck.

38. Catsaros, "L'enfant au cœur du projet urbain"

39. Bakker et Blanc, *Architectura Ludens*, 40

“Le lieu et l’occasion, quelle que soit leur signification, ont plus de sens que l’espace et le temps. Car l’espace occupé par l’homme est le lieu et le temps occupé par l’homme est l’occasion.”

40. Romagny, *Anthologie*, 99-100

Les terrains de jeu de van Eyck sont à la fois *place* et *occasion*, permettant l’appropriation de l’espace public et créant un sentiment subjectif d’appartenance. L’espace de jeu appartient à l’ensemble des citadins; pour justifier son existence, il doit être attrayant pour tous, y compris les adultes, et être acceptable sur le plan urbain même en l’absence d’activité enfantine. Ces endroits sont des lieux de rencontre pour les enfants mais sont aussi investis par la vie quotidienne de la rue.⁴⁰ L’enfant n’est pas évincé pour jouer: c’est la ville elle-même qui devient terrain de jeu.

Références bibliographiques

Ariès, Philippe. “L’enfant et la rue, de la ville à l’antiville.” In *Essais de mémoire*, 1943-1983. Paris: Ed. du Seuil, 1993.

Bakker, Marco, et Alexandre Blanc, eds. *Architectura Ludens*. Lausanne: EPFL, 2015.

Burkhalter, Gabriela. *The Playground Project*. Zurich: JRP/Ringier, 2018.

Catsaros, Christophe. “L’enfant au cœur du projet urbain.” *Manuel pour habitants des villes* (blog). Le Temps, 15 décembre 2009. <https://blogs.letemps.ch/christophe-catsaros/2017/12/15/sticks-and-stones-lenfant-au-coeur-du-projet-urbain/>

Cegarra, Marie. “Le quotidien de l’enfance. À propos d’un tableau de Bruegel l’Ancien.” *Ethnologie française*, vol. 30, no. 1 (2000): 119-130.

Claes, Gerard-Jan et Stéphane Symons, eds. *Francis Alÿs. The Nature of the Game*. Leuven: Leuven University Press, 2023.

Curnier, Sonia. “The Quality of the Way to School lies in the Design Details.” In *School Journey as a Third Place: Theories, Methods and Experiences around the World*. London: Anthem Press, 2023.

Lefavre, Liane. “Puer Ludens.” In *Times of Creative Destruction*. Routledge, 2017.

Müller, Jonas. “Another Miracle.” Enoncé théorique, EPFL, 2019.

Opie, Iona et Peter Opie. *Children’s Games in Street and Playground*. Oxford: Clarendon Press, 1970.

Romagny, Vincent, ed. *Anthologie: aires de jeux d’artistes*. Gollion: Infolio, 2010.

Ward, Colin. *L’enfant dans la ville*. Association culturelle Eterotopia France/Rhizome, 2020.

Illustrations

Fig. 1 Junk playground, Emdrup, Copenhagen, 1943. Photographie. © The Royal Library, Copenhagen

Fig. 2 Alÿs, Francis. *Untitled*, Sharya Refugee Camp, Iraq, 2016. Huile sur toile, 13x18cm. © Francis Alÿs

Fig. 3 Versnel, Jan. Aldo van Eyck, Saffierstraat, Amsterdam-Oud Zuid, 1950. Photographie. © Jan Versnel

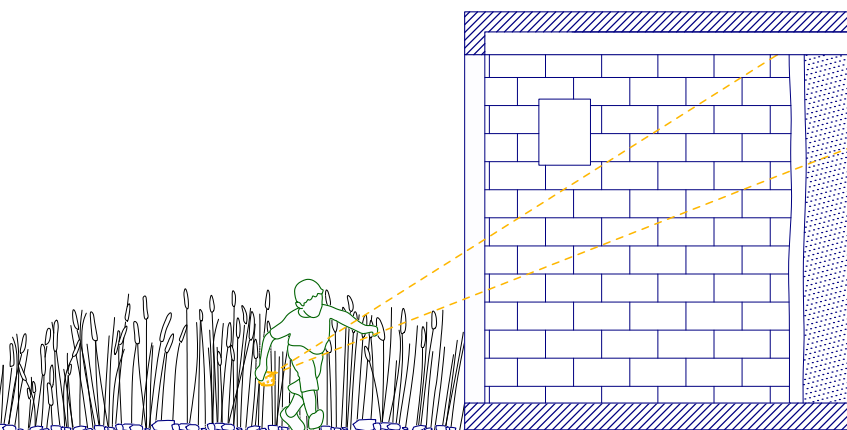
Dessins réalisés par l’auteure à partir du court-métrage *Children’s Game #8: Marbles* de Francis Alÿs. <https://francisalys.com/childrens-game-8-canicas/>

espejos #15

matérialité
vacance
improductivité



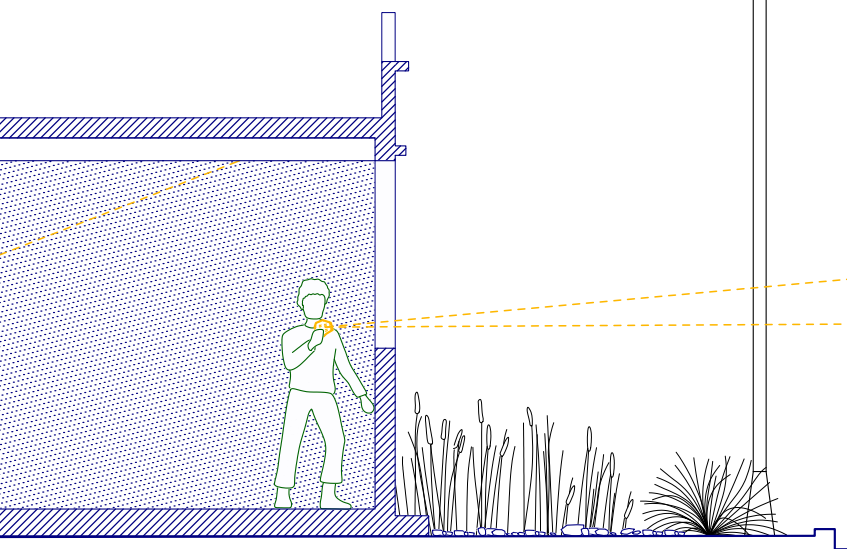
Devant la route se tiennent des lignées de petites maisons géométriques laissées à l'abandon; un bus traverse bruyamment ce décor fantôme. Sortant des hauts fourrés, les enfants envahissent les ruines. Leurs pas s'ébruitent dans les herbes sèches et résonnent bientôt dans l'enceinte des constructions abandonnées. Les protagonistes s'aplatissent derrière les murs décrépis, regardant prudemment à travers les ouvertures. Munis de morceaux de miroir, ils utilisent les réflexions du soleil pour viser l'ennemi grâce au faisceau de lumière réfractée par les bris de glace. Dans le labyrinthe désert de murs et ouvertures se font entendre les bruits des tirs imaginaires et les cris des joueurs touchés par les points lumineux. Les corps s'effondrent sur le sol tandis que les joueurs encore en lice continuent leur impétueuse bataille.¹



Les enfants ne restent pas indifférents au labyrinthe urbain constitué des ruines de constructions abandonnées. Ils utilisent les éléments architectoniques des vestiges comme terrain de jeu – *murs, emmarchements, ouvertures*. (>#1) Un petit citadin de la ville imaginaire de Bruegel utilise lui aussi l'embrasure d'une lucarne pour tirer sur l'ennemi tout en restant à l'abri. L'espace tridimensionnel de la friche urbaine offre aux protagonistes de *Espejos* une infinité de configurations pour mener à bien leurs combats. Par le jeu, les joueurs mettent en avant certaines caractéristiques inhérentes au site – l'échelle, la topographie, les sonorités, les textures, l'exposition au soleil, les ouvertures, les matérialités. L'artefact activant le jeu (>#7) est ici un *éclat de miroir* transformé par l'action ludique en véritable "arme de tir" grâce à l'astucieuse utilisation des rayons du soleil. Par cette activité,

1. Voir *Children's Game #15: Espejos*

f II



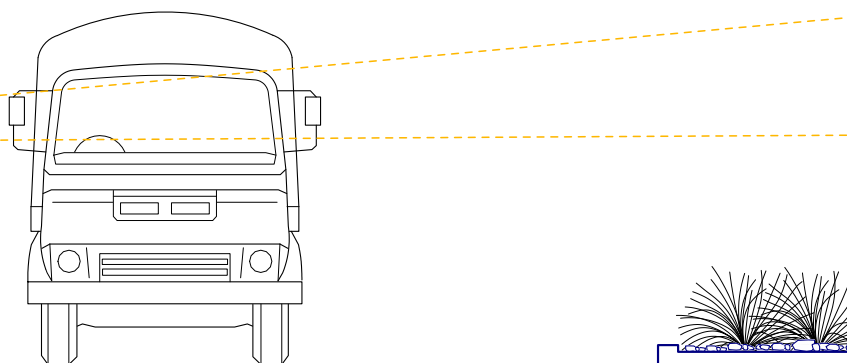
les jeunes joueurs développent en toute autonomie des connaissances uniques sur l'orientation du soleil ou encore la réfraction de la lumière.

Matérialité

2. Ward, *L'enfant dans la ville*, 49

3. Curnier, "The Quality of the Way to School," 109

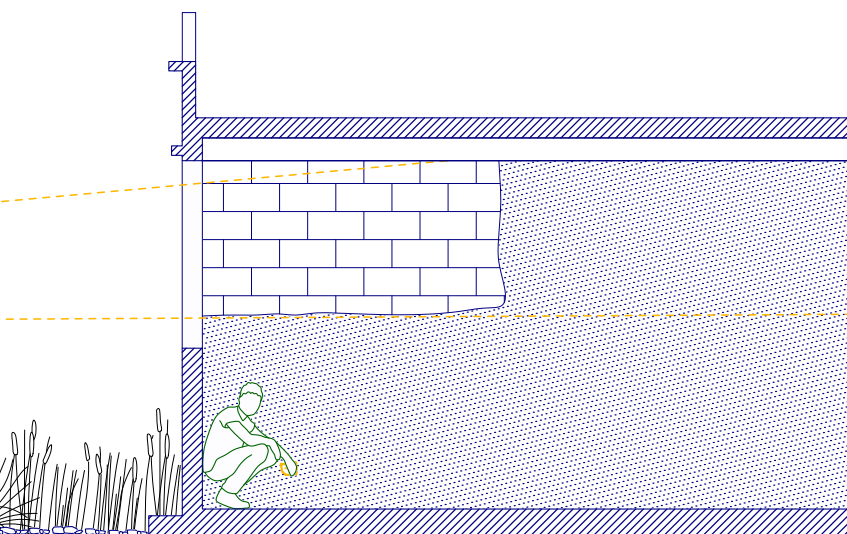
Il est important de souligner que l'enfant a une expérience sensible extrêmement variée.² En jouant librement, l'enfant interagit avec son environnement immédiat. L'aspect, la matérialité et le niveau de détail des espaces urbains représentent des sources principales de stimuli sensoriels et sont donc particulièrement significatifs dans la manière dont les enfants s'approprient l'espace par le jeu.³ Les matérialités, tout autant que les dimensions et les formes des éléments constituant l'espace urbain, stimulent l'imagination et la créativité de l'enfant et lui



offrent ainsi des opportunités de jeu spontané. Elles doivent ainsi être mises en relation avec l'échelle de l'enfant. (>#23)

Dans son ouvrage *L'enfant dans la ville*, Colin Ward relate l'expérience de petites filles qui, par le jeu, comprennent que leur balle rebondit de manière aléatoire du fait des aspérités du mur. Le jeu lui-même – les rebonds hasardeux – découle d'un élément architectural – le mur – et du fait que certaines briques aient été mal posées.⁴ Ces observations reflètent l'enseignement environnemental que l'architecte et urbaniste danois Steen Eiler Rasmussen a immortalisé en analysant comment le ballon offre à l'enfant une compréhension de la nature d'une structure, de son poids, de sa solidité et de sa texture. Il tire ses analyses de l'observation de jeunes garçons à Rome qui

4. Ward, *L'enfant dans la ville*, 125



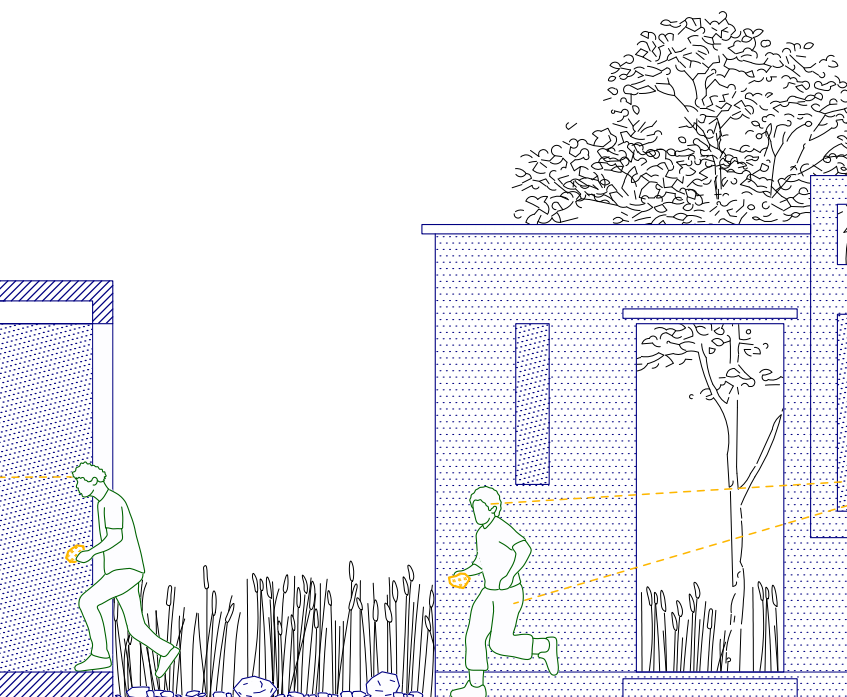
5. Ward, 125-126

jouent à faire rebondir un ballon sur un mur courbe.⁵ Steen Eiler Rasmussen explique comment l'enfant "semble se projeter profondément dans ces objets inanimés, avec ses nerfs et ses sens. Face à un mur si haut qu'il ne peut pas l'escalader et en toucher le sommet, il se fait cependant une idée de ce qu'est ce mur en y jetant une balle. De cette manière, il découvre qu'un mur est tout à fait différent d'un morceau de toile tendue ou du papier. Grâce à la balle, la dureté et la solidité du mur s'impriment en lui."⁶

6. Ward, 122

Vacance

Les enfants filmés par Alÿs dans *Espejos* s'emparent de constructions abandonnées pour en faire leur terrain de jeu. Colin Ward nous évoque également l'occupation ludique de friches urbaines: il fait le récit d'enfants qui



emmènent leur instituteur dans leur espace de jeu secret. L'adulte découvre alors un quartier de la ville abandonné où les enfants jouent librement dans les rues désertes; ici, et seulement ici, ils peuvent faire usage de leur environnement.⁷ Pourtant, dans les villes occidentales dont le développement est dicté avant tout par des logiques spéculatives, la tendance est à la disparition des formes urbaines non affectées – la *vacance*, la *friche*, le *terrain vague*. Ces lieux informels et improductifs constituent pourtant des espaces potentiels et privilégiés de l'enfance.⁸

7. Ward, 68

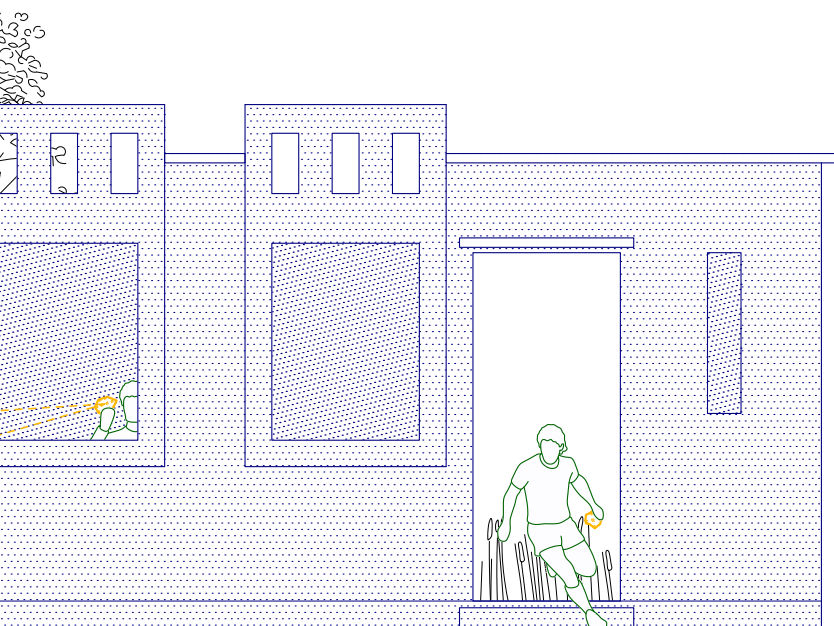
8. Vernant, "L'enfant et la ville fonctionnaliste," 155

Improductivité

Le jeu est par définition gratuit et improductif.⁹ (>#18) Il ne crée aucune richesse, aucune œuvre – se différenciant par-là de l'art ou du travail.¹⁰ Depuis la révolution

9. Caillois, *Les jeux et les hommes*, 10

10. Caillois, 35



industrielle, la société bourgeoise perdure les valeurs du capitalisme contemporain et refuse de fait la dimension ludique. Le jeu est par nature contraire au principe d'accumulation et à la valorisation du travail qui définit le système capitaliste. Il n'est autorisé que dans certaines circonstances soigneusement séparées des activités économiques qui occupent l'essentiel du temps et de l'énergie des individus.¹¹ La civilisation industrielle a ainsi fait naître une forme particulière de *ludus*: le *hobby*, activité seconde, gratuite, entreprise et continuée pour le plaisir. Cette occupation encadrée peut être entendue comme une compensation à la mutilation de la personnalité entraînée par le travail à la chaîne.¹²

11. Romagny, *Anthologie*, 222

12. Caillois, *Les jeux et les hommes*, 85

On confère toutefois à l'enfant le droit de jouer dans un cadre délimité et des temps

courts et séparés de la vie courante. Dans une société tournée vers la consommation, le jeu de l'enfant est devenu une commodité et la base d'une industrie commerciale. Le marché des jeux pour enfants repose évidemment sur la certitude que les enfants s'ennuieront rapidement, et les jeux sont élaborés en tenant compte de cette propension à l'ennui.¹³ A l'inverse, les pratiques du jeu spontané (>#20) prévalent comme formes de divertissement non pas basées sur la consommation individuelle, mais sur la production d'expériences collectives. Le jeu s'impose dans la série *Children's Games* comme une forme collective d'appropriation de l'espace urbain.

13. Claes et Symons, *The Nature of the Game*, 59-60

Fig. 1 Les détails de matérialité des façades peuvent offrir des opportunités ludiques.



Le jeu est doté d'une puissance poétique mais improductive.¹⁴ Dans *Step on a Crack*¹⁵ (>#23), la jeune fille arrache brièvement l'espace public aux valeurs commerciales de la ville

14. Romagny, *Anthologie*, 121

15. Voir *Children's Game* #23: *Step on a Crack*

16. Simay, “Une autre ville pour une autre vie,” 21

17. Simay, 22

Dans *Théorie de la dérive* (1958), Guy Debord définit la dérive comme une “technique du passage hâtif à travers des ambiances variées.”

en donnant un sens ludique à son parcours urbain. Le jeu libre peut être une forme d’échappatoire aux logiques productives et spéculatives de la ville capitaliste. C’est d’ailleurs dans l’*homo ludens* de Huizinga (>#18), par-delà le laborieux *homo faber*, que Guy Debord et Henri Lefebvre vont chacun trouver une réponse à leur critique de l’urbanisme moderne.¹⁶ En réponse à une culture de masse de plus en plus oppressante et à un environnement altéré par des logiques productives et matérialistes, les situationnistes – dont Guy Debord est l’un des chefs de file – entendent entreprendre une véritable révolution urbaine. Afin de remettre en question la structure rationaliste des villes, les situationnistes encouragent diverses stratégies ludiques, parmi lesquelles la plus subversive est incontestablement la *dérive*.¹⁷

Références bibliographiques

Caillois, Roger. *Les jeux et les hommes: le masque et le vertige*. Paris: Gallimard, 2009.

Claes, Gerard-Jan et Stéphane Symons, eds. *Francis Alÿs. The Nature of the Game*. Leuven: Leuven University Press, 2023.

Curnier, Sonia. “The Quality of the Way to School lies in the Design Details.” In *School Journey as a Third Place: Theories, Methods and Experiences around the World*. London: Anthem Press, 2023.

Romagny, Vincent, ed. *Anthologie: aires de jeux d’artistes*. Gollion: Infolio, 2010.

Simay, Philippe. “Une autre ville pour une autre vie. Henri Lefebvre et les situationnistes.” *Métropoles*, no. 4 (2008). <https://doi.org/10.4000/metropoles.2902>

Vernant, Aurélien. “L’enfant et la ville fonctionnaliste: le jeu comme espace de résistance ?” *New journal of childhood and adolescence*, Hors-série no. 2 (2022): 155-158.

Ward, Colin. *L’enfant dans la ville*. Association culturelle Eterotopia France/Rhizome, 2020.

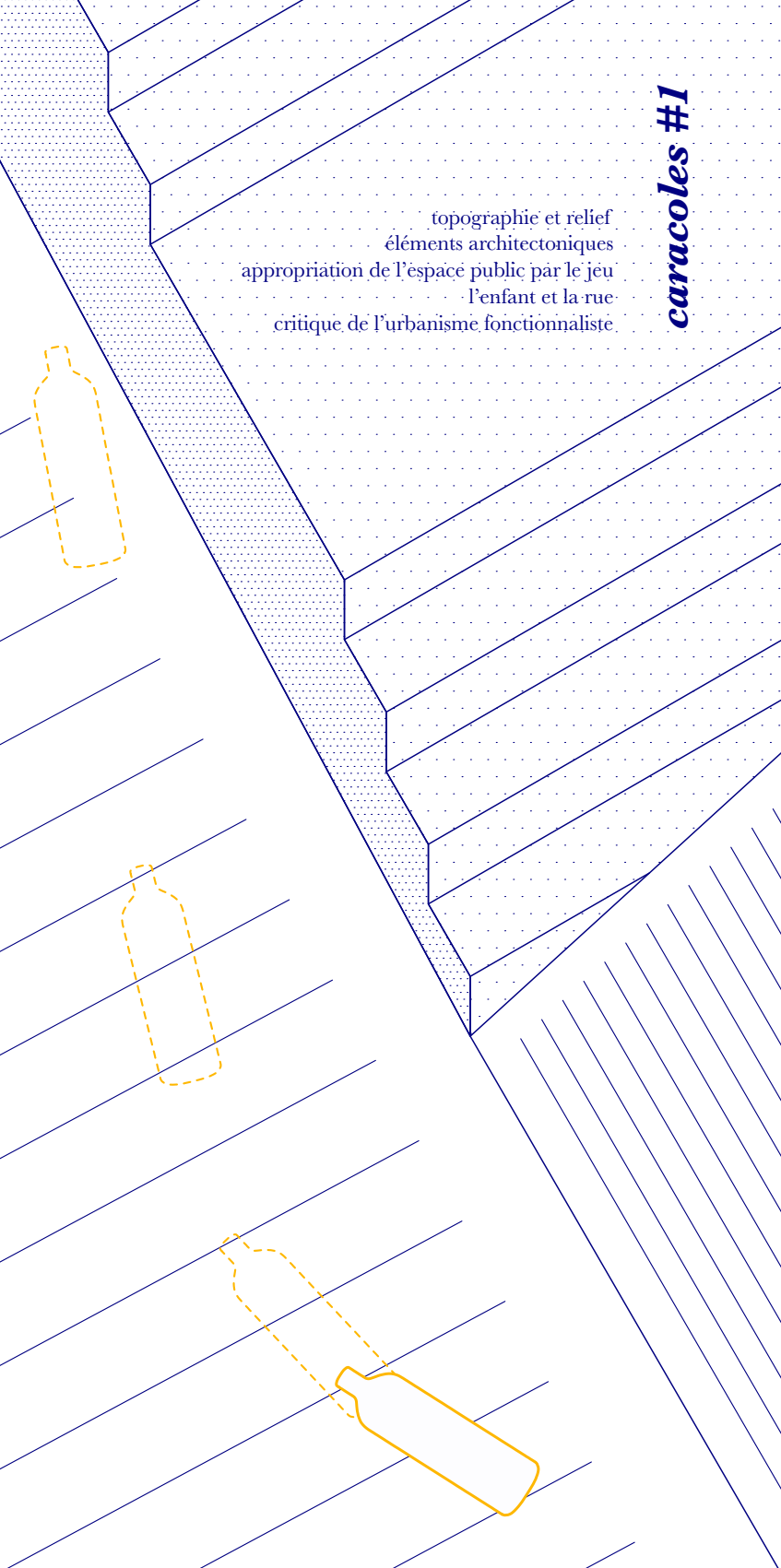
Illustrations

Fig. 1 Reveaux, Anthony. Garden Street Tot Lot, New Haven. Photographie. © Anthony Reveaux

Dessins réalisés par l’auteure à partir du court-métrage *Children’s Game #15: Espejos* de Francis Alÿs. <https://francisalys.com/childrens-game-15-espejos/>

caracoles #1

topographie et relief
éléments architectoniques
appropriation de l'espace public par le jeu
l'enfant et la rue
critique de l'urbanisme fonctionnaliste

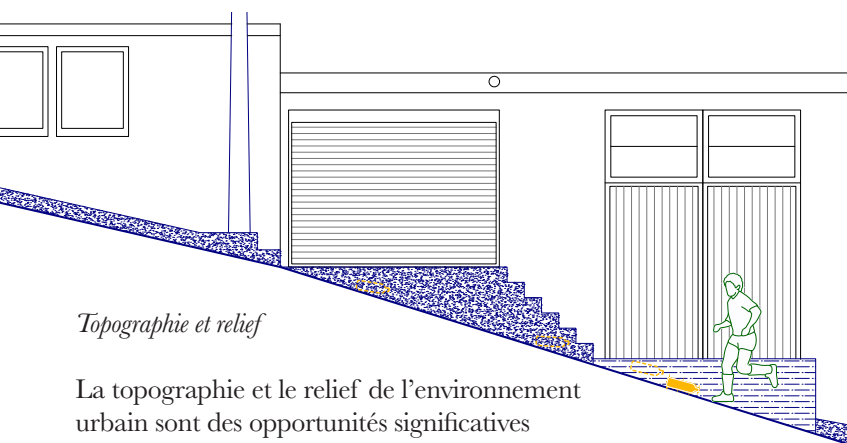


Une voiture rouge monte une rue escarpée. Le soleil projette une ombre nette sur l'asphalte irrégulier de la chaussée. De l'autre côté de la rue, sur le trottoir, on distingue un homme adossé à une fenêtre. Une bouteille en plastique partiellement remplie dévale le long de la chaussée abrupte, heurte le bord du trottoir, puis continue sa descente vers les pieds attentifs d'un jeune garçon. Le protagoniste donne un coup de pied à la bouteille afin de lui faire remonter la rue, puis attend qu'elle redescende à nouveau pour recommencer ce même mouvement. Au sommet de la ville, les coups de pied du joueur se succèdent de manière régulière, interceptant la bouteille dès que celle-ci redescend la pente. Les aspérités du sol guident la trajectoire de la bouteille qui dérive, esquive, zigzague à travers la chaussée. Véhicules, vélos, adultes, enfants et chiens kidnappeurs de bouteille partagent ce terrain de jeu avec le jeune joueur, qui jette quelques coups d'œil furtifs aux mouvements autour de lui.¹

La première fable urbaine de Francis Alj's met en scène un garçon jouant à donner des coups de pied dans une bouteille sur une route pentue. On y entrevoit les plaisirs sans but d'un enfant jouant dans la ville, où chaque nouvelle aventure est guidée par les aléas du terrain.² Le protagoniste joue avec et contre la gravité, utilisant un objet du quotidien (>#7) – une *bouteille* – et prenant pour support de jeu la *topographie* escarpée de la chaussée. Le relief artificiel, les aspérités de la route, les irrégularités des bordures de la chaussée rythment et déterminent la trajectoire imprévisible de l'objet en mouvement. *Jambes* et *pieds* lui permettent de renvoyer inlassablement la bouteille. (>#24)

1. Voir *Children's Game #1: Caracoles*

2. Bloemheuvel et Guldemon, *Children's Games*, 29



Topographie et relief

La topographie et le relief de l'environnement urbain sont des opportunités significatives dans le jeu libre de l'enfant. Dans *Caracoles*, la forte inclinaison de la rue offre un terrain de jeu dynamique et stimulant. Le jeune garçon utilise le dénivelé pour créer un défi solitaire. Les pentes sont génératrices de mouvement, activant aussi bien des objets – ici la *bouteille* – que les corps des joueurs. Lorsqu'il neige (>#6), l'enfant est irrésistiblement invité par une pente enneigée à dévaler, comme le met en scène Alj's dans *Schneespiele*.³ Les variations topographiques de l'espace urbain créent un lien essentiel entre paysage et corps de l'enfant, stimulant son imagination et son désir d'exploration.

3. Voir *Children's Game #33: Schneespiele*

Les enfants de *Marbles* ⁴ (>#8) s'approprient un terrain vague dont les variations du sol en terre forment précisément le support de jeu

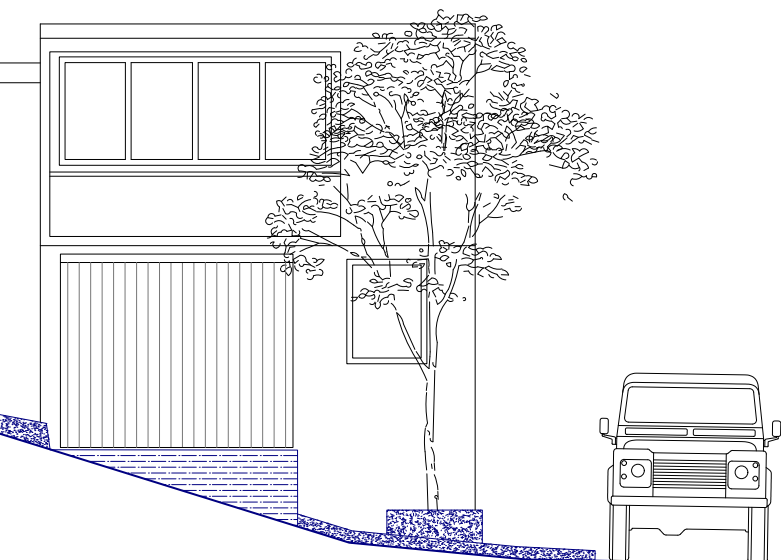
4. Voir *Children's Game #8: Marbles*

5. Voir *Children's Game #7: Stick and Wheels*

tandis que les prouesses des jeunes joueurs de *Stick and Wheels* ⁵ (>#7) prennent vie sur une chaussée caillouteuse. Les inégalités du sol peuvent intégrer des détails stimulants: les enfants perçoivent les dépressions du sol comme d'excellentes opportunités pour sauter dans une flaque d'eau par temps de pluie par exemple. (>#6) Les aspérités du sol sont autant d'occasions physiques créatives, ludiques et génératrices d'interaction entre l'enfant et son environnement.

Éléments architectoniques

Les formes de jeu libre nécessitent par définition un équipement minimal. (>#20) *Children's Games*



met en scène des jeux faits à partir de *rien*, des jeux qui se déploient à partir d'éléments environnementaux et non pas d'objets manufacturés ou d'équipements spécifiques. Il s'agit d'inventer et d'adapter le contexte du jeu. Sautant au-dessus des lignes et fissures des sols qu'elle parcourt, la fillette de l'extrait *Step on a Crack* ⁶ (>#23) utilise les imperfections de la rue comme support de jeu. Parfois, les enfants partagent l'action avec un ou plusieurs objets (>#7), à l'instar des trois garçons de *Coins* ⁷ qui lancent des pièces contre un mur avant de

6. Voir *Children's Game #23: Step on a Crack*

7. Voir *Children's Game #3: Coins*

les récupérer sur le trottoir pavé – jeu que l’on retrouve dans les rues de la ville imaginée par Bruegel.

Les jeux les plus simples ne nécessitent pratiquement pas de matériel et peuvent être librement pratiqués dans la rue.⁸ Certains jeux élémentaires tels que *chat perché*⁹ mobilisent de nombreux objets sur lesquels grimper. Les environnements urbains regorgent d’opportunités pour s’engager dans ces formes de jeu libre.¹⁰ (>#20) Les enfants exploitent spontanément tout ce que le paysage urbain leur offre: murs, emmarchements, irrégularités du sol, dénivelés plus ou moins importants, différences de hauteur.¹¹ En conséquence, les éléments architectoniques de l’espace urbain orientent, structurent et conditionnent les phénomènes de jeu libre. Ils rendent possible la composante motrice d’un jeu, et/ou en entravent les possibilités fonctionnelles. La configuration des trottoirs, les caractéristiques architecturales des bâtiments, la présence ou l’absence d’installation ou de mobilier urbain

c XII

8. Jacobs, *Déclin et survie des grandes villes américaines*, 80

9. Il s’agit d’éviter d’être touché par le joueur désigné comme le “chat” en se perchait sur des objets ou des surfaces élevées.

10. Müller, “Another Miracle,” 155

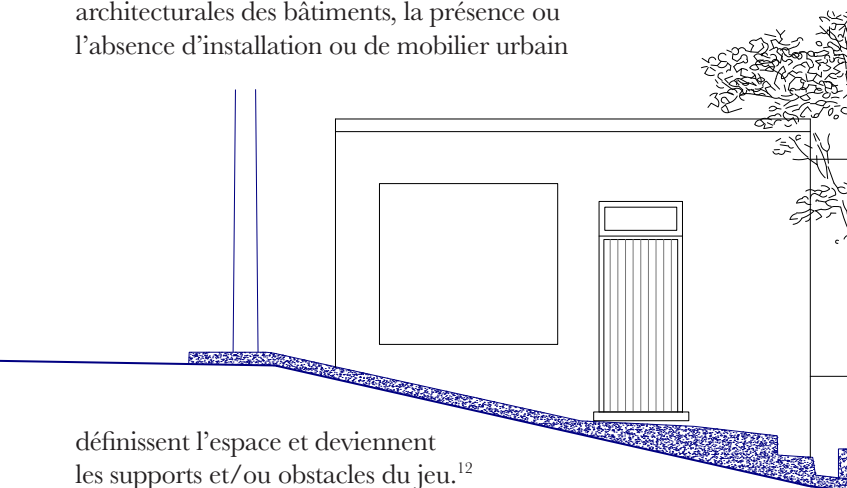
11. Ward, *L’enfant dans la ville*, 113

définissent l’espace et deviennent les supports et/ou obstacles du jeu.¹²

Appropriation de l’espace public par le jeu

Souvent, le discours des adultes reflète une vision fonctionnaliste de l’espace, préconisant la création d’aires de jeux dédiées et suggérant de libérer la rue de la présence des enfants. (>#8) Pourtant, c’est la combinaison d’un environnement propice aux imaginaires et aux

12. Brougère, “Espace de jeu et espace public,” 168

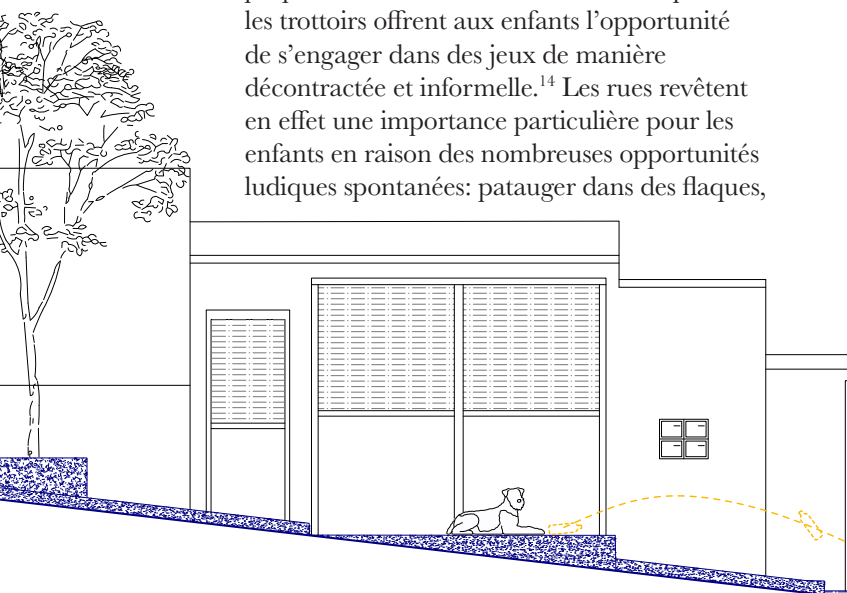


13. Ward, *L'enfant dans la ville*, 122

rencontres qui crée des opportunités de jeu. Le jeu est associé au plaisir et à l'excitation suscités par l'activité ludique elle-même, à la découverte de sa propre capacité physique et à l'exploration des qualités inhérentes aux structures et aux matériaux. C'est lorsque l'enfant a la liberté d'utiliser les constructions, les surfaces et les variations de niveaux à sa guise, qu'il peut démontrer son habileté.¹³ Les pratiques du jeu spontané (>#20) suggèrent une alternative à l'aménagement de l'espace urbain.

14. Jacobs, *Déclin et survie des grandes villes américaines*, 80

Au début des années 1960, Jane Jacobs fait le constat que les villes n'offrent pas suffisamment d'espaces aux enfants – constat qui, sept décennies plus tard, est toujours d'actualité. Selon elle, l'espace urbain doit inviter l'enfant dans divers lieux en plein air leur permettant de jouer, de s'exercer physiquement, de développer leurs compétences, de forger leur propre vision du monde. Elle soutient que les trottoirs offrent aux enfants l'opportunité de s'engager dans des jeux de manière décontractée et informelle.¹⁴ Les rues revêtent en effet une importance particulière pour les enfants en raison des nombreuses opportunités ludiques spontanées: patauger dans des flaques,



grimper sur quelques rebords ou murets, sauter les marches des seuils d'immeubles, dérapier sur un revêtement glissant, se suspendre à une rambarde... L'attrait de ces activités spontanées réside en grande partie dans le sentiment de liberté que les enfants éprouvent

en explorant les rues, plutôt que d'être confinés dans un espace qui leur est strictement réservé. Ces formes de jeu libre ne nécessitent aucun lieu spécifique ou organisation formelle, mais simplement suffisamment d'espace disponible dans un endroit animé.¹⁵ A la même époque, les architectes français de Group Ludic affirment : "Chaque fois qu'ils le peuvent, les enfants ménagent des seuils, refusant le passage immédiat d'un espace à l'autre. Fascinés par les portes, par les changements de niveaux (marches, pentes, gradins), ils rejettent les lieux trop éclairés, disciplinaires, et aspirent à se cacher, à sortir des cadres imposés."¹⁶

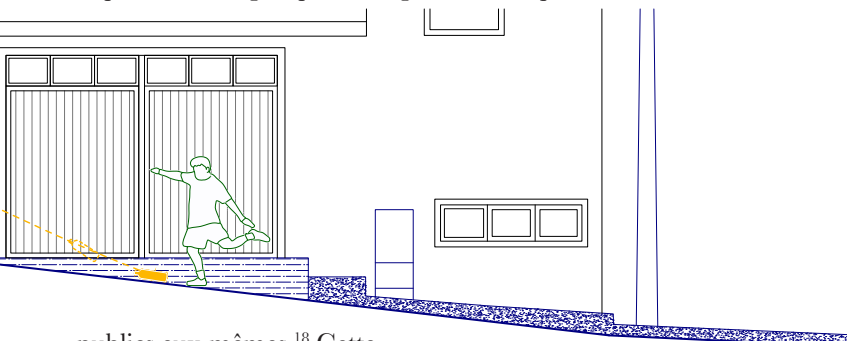
15. Jacobs, 84-85

16. Vernant, "L'enfant et la ville fonctionnaliste," 166

L'enfant et la rue

Les jeux filmés par Alÿs mettent en scène des pratiques de jeu libre dans l'espace public – dans *la rue*. Pourtant, l'intégration des enfants au sein de l'espace public reste très limitée dans les villes occidentales. Dans ces environnements urbains asphaltés, la ville comme terrain de jeu est interdite aux enfants.¹⁷ (>#8) Pourtant, on voit à travers la série *Children's Games* que la rue représente un réel espace potentiel de jeu pour l'enfant. Dans les grandes villes du sud de l'Europe comme dans celles d'Asie, d'Amérique du Sud et d'Afrique, l'enfant est (encore) constamment dans la rue. En Europe du Nord, on assiste à une ségrégation de plus en plus importante des groupes d'utilisateurs et des espaces

17. Legué, "Des villes pour les enfants," 50



publics eux-mêmes.¹⁸ Cette séparation spatiale des villes occidentales découle de composantes culturelles, climatiques, socio-économiques et politiques

18. Noschis, "La ville, un terrain de jeu," 43

que nous tâcherons de détailler par des points d'intérêts historiques dans les prochains paragraphes.



Fig. 1 Sauter dans des flaques d'eau par temps de pluie.

19. Ariès, "L'enfant et la rue," 233

Avant la révolution industrielle, l'enfant fait partie intégrante de l'environnement urbain, en présence d'adultes ou non. Au sein d'un monde constitué de petits métiers et de petites aventures, l'enfant incarne une figure familière de la rue.¹⁹ A l'instar de la peinture de Bruegel, les rues sont occupées par des enfants de divers âges et conditions sociales. Dès le 19^{ème} siècle, la liberté dont bénéficient les enfants commence à se restreindre. Des préoccupations hygiénistes et morales incitent la bourgeoisie à éloigner les enfants de l'espace public, tandis que des dynamiques économiques transforment radicalement la ville. Une partie des enfants est progressivement déplacée de l'extérieur vers l'intérieur – de l'espace public ouvert à l'espace domestique clos. L'enfant est confiné à la maison ou à l'école, adoptant progressivement les normes familiales bourgeoises. Ce retrait graduel des enfants de la rue s'accompagne d'une "prolifération cancéreuse de l'espace privé" selon Philippe Ariès.²⁰ On assiste alors à une ségrégation spatiale de la société enfantine: tandis que pour les enfants de la bourgeoisie, la rue cesse d'être un espace approprié, elle demeure un lieu de vie privilégié pour les enfants des classes ouvrières. En raison des conditions de vie difficiles, les familles

20. Legué, "Des villes pour les enfants," 47

défavorisées résident fréquemment dans une seule pièce, incitant les enfants à passer une grande partie de leur temps dans la rue, ne revenant chez eux que pour dormir.²¹ L'enfant bourgeois reçoit l'interdiction de jouer dans les terrains vagues ou dans les places publiques, espaces de jeu des enfants populaires perçus comme des lieux de perdution par la classe bourgeoise.²²

21. Müller,
"Another
Miracle," 17

22. Ward, *L'enfant
dans la ville*, 140

L'avènement de la circulation motorisée et de la voiture individuelle participe aussi largement à l'évincement de l'enfant de la rue. Au cours du 20^{ème} siècle, un mouvement de privatisation écarte progressivement les utilisations informelles de la rue, où frontières entre privé et public étaient floues et accueillaien toutes sortes d'usage. La rue est transformée en un espace de circulation régi par des logiques d'efficacité et de sécurité.²³ Les voitures occupent alors de plus en plus d'espace dans la ville – surfaces asphaltées, routes et parkings se multiplient. La circulation motorisée supprime graduellement les lieux qui faisaient de la ville un environnement excitant et praticable pour les enfants. Les zones auparavant à disposition de l'explorateur à pied sont désormais destinées à la circulation motorisée.²⁴ Dès lors, la voiture occupe une grande partie de l'espace de jeu possible. Le développement de la circulation automobile entraîne des enjeux de sécurité pour les piétons – en particulier les enfants ²⁵ – et limite l'usage des rues pour le jeu du fait de l'augmentation du risque d'accident.²⁶

23. Ariès,
"L'enfant et la
rue," 233

24. Ward, *L'enfant
dans la ville*, 142

25. Lefavre et de
Roode, *Aldo van
Eyck*, 123

26. Brougère,
"Espace de jeu et
espace public,"
167

Dès le milieu du 20^{ème} siècle, dans la lignée du mouvement de *child empowerment*, les enfants de toutes catégories sociales sont peu à peu évincés des espaces publics. La société juge que la ville, quelle que soit sa forme, n'est pas conçue pour les enfants et les invitent alors à vivre dans des univers protégés – logements, écoles, aires de jeux – leur interdisant d'investir seuls l'espace public.²⁷ Comme on peut le voir à travers ces quelques éclaircissements historiques, l'investissement de la rue par l'enfant est

27. Legué, "Des
villes pour les
enfants," 47

corrélé à des dynamiques socio-économiques. Il convient de préciser qu'il ne s'agit pas d'idéaliser ces villes du passé, où l'enfant avait une reconnaissance extrêmement faible et où les taux de pauvreté et de mortalité étaient particulièrement élevés.

Critique de l'urbanisme fonctionnaliste

28. Manifeste urbanistique élaboré en 1933 lors du 6^{ème} CIAM et promouvant les principes du fonctionnalisme.

29. Catsaros, "L'enfant au cœur du projet urbain"

30. Lefaivre et de Roode, *Aldo van Eyck*, 25-27

31. Catsaros, "L'enfant au cœur du projet urbain"

32. Claes et Symons, *The Nature of the Game*, 98

33. Congrès international d'architecture moderne

34. Catsaros, "L'enfant au cœur du projet urbain"

35. Présentée en 1953 au 9^{ème} CIAM par Alison et Peter Smithson.

Parallèlement, à la fin des années 50, des critiques déplorent le caractère stérile des quartiers modernes conçus à travers l'Europe selon la stricte application de la *Charte d'Athènes*.²⁸ La superposition fonctionnelle et hygiéniste des logements crée un paysage urbain monotone et austère tandis que les urbanistes affirment une foi inébranlable envers le principe du zonage, dictant une stricte séparation entre les différentes activités urbaines.²⁹ Un climat de défiance est partagé par plusieurs opposants à l'urbanisme fonctionnaliste – on pense aux regrets nostalgiques de Guy Debord et de la file situationniste (>#15) face à la disparition du vieux Paris. C'est dans ce contexte de préoccupations liées aux carences des nouveaux quartiers émergeant des ruines de la guerre que se forme Team X. Composé de jeunes architectes dont Aldo van Eyck (>#8) et Alison et Peter Smithson, le groupe entend renégocier certains aspects de l'urbanisme moderne défendu par la profession.³⁰ Ils revendiquent l'abandon de certains principes tels que le zonage, l'orthogonalité et la *tabula rasa*. Team X entend configurer la fabrique de la ville sur la sociabilité, l'échange et la vie collective.³¹

La figure espiègle d'un enfant la tête à l'envers, en équilibre sur les garde-corps d'un escalier d'une rue de l'East End de Londres, incarne un renversement majeur dans l'histoire de l'urbanisme moderne.³² L'image du photographe Nigel Henderson sera au premier plan d'un débat qui conduira, quelques années plus tard, à la dissolution du CIAM.^{33 34} On doit la postérité de la série de photographies d'Henderson à la grille de réidentification urbaine³⁵

d'Alison et Peter Smithson. Ces derniers utilisent ces images pour remettre en question les principes fonctionnels du CIAM³⁶ et proposer une nouvelle structuration de l'espace urbain. Face aux quatre catégories de la grille corbuséenne – *habiter, travailler, se déplacer et se divertir* –, les Smithson proposent une interprétation anthropologique de la perception de la ville: l'enfant a une maison, qui se trouve dans une rue, elle-même située dans un quartier, et faisant partie intégrante d'une ville. Le concept de *maison - rue - quartier - ville* met l'accent sur des échelles et qualités négligées par les théories fonctionnalistes.³⁷

36. Claes et Symons, *The Nature of the Game*, 98

37. Catsaros, "L'enfant au cœur du projet urbain"



Dans cette quête d'une ville plus organique, plus chaotique et prônant l'espace partagé, l'enfant devient un indicateur d'échelle, un aspect clairement établi dans la grille des Smithson. Dans ces images, la rue est immortalisée comme une arène vivante où le jeu est l'expression de l'ordinaire et du quotidien.³⁸ Les enfants et l'espace urbain de la rue interagissent de manière souple, soulignant une relation entre site et action. En 1967, les Smithson affirment "in the uninhibited organization of the children's games we are seeing a valid pattern, and this is an indication

Fig. 2 Le jeune garçon prend appui sur des garde-corps au profilé incliné pour réaliser son acrobatie.

38. Claes et Symons, *The Nature of the Game*, 98

39. Claes et Symons, 98

“Dans l’organisation désinhibée des jeux d’enfants, nous voyons un modèle valable, et c’est une indication d’une forme d’organisation plus libre.”

40. Catsaros, “L’enfant au cœur du projet urbain”

of a freer form of organization.”³⁹ Soulignant leur intérêt pour le thème du jeu, leur grille saisit des chorégraphies ludiques éphémères qui contribuent à renforcer leur contexte urbain spécifique. La réintroduction de l’enfant au cœur du projet urbain marque le début d’une tentative d’humaniser l’urbanisme moderne. Les espaces de jeux d’Aldo van Eyck à Amsterdam (>#8) constituent d’ailleurs une des premières véritables alternatives à l’urbanisme de type CIAM.⁴⁰ La communauté joyeuse d’enfants jouant dans les rues néerlandaises incarne la critique de l’urbanisme fonctionnaliste.

Références bibliographiques

Ariès, Philippe. “L’enfant et la rue, de la ville à l’antiville.” In *Essais de mémoire, 1943-1983*. Paris: Ed. du Seuil, 1993.

Bloemheuveld, Marente et Jaap Guldemon, eds. *Francis Aljys - Children’s Games*. Rotterdam: nai010 publishers, 2019.

Brogère, Gilles. “Espace de jeu et espace public.” *Architecture & Comportement*, vol. 7 (1991): 165-176.

Catsaros, Christophe. “L’enfant au cœur du projet urbain.” *Manuel pour habitants des villes* (blog). Le Temps, 15 décembre 2009. <https://blogs.letemps.ch/christophe-catsaros/2017/12/15/sticks-and-stones-lenfant-au-coeur-du-projet-urbain/>

Claes, Gerard-Jan et Stéphane Symons, eds. *Francis Aljys. The Nature of the Game*. Leuven: Leuven University Press, 2023.

Jacobs, Jane. *Déclin et survie des grandes villes américaines*. Marseille: Parenthèses, 2012.

Lefavre, Liane et Ingeborg de Roo, eds. *Aldo van Eyck: the playgrounds and the city*. Rotterdam: Stedelijk Museum, 2002.

Leguè, Pascale. “Des villes pour les enfants.” In *La ville récréative: enfants joueurs et écoles buissonnières*. Gollion: Infolio, 2015.

Müller, Jonas. “Another Miracle.” Enoncé théorique, EPFL, 2019.

Noschis, Kaj. “La ville, un terrain de jeu pour l’enfant.” *Enfances & psy*, vol.33, no.4 (2006): 37-47.

Vernant, Aurélien. “L’enfant et la ville fonctionnaliste: le jeu comme espace de résistance ?” *New journal of childhood and adolescence*, Hors-série no. 2 (2022): 155-158.

Ward, Colin. *L’enfant dans la ville*. Association culturelle Eterotopia France/Rhizome, 2020.

Illustrations

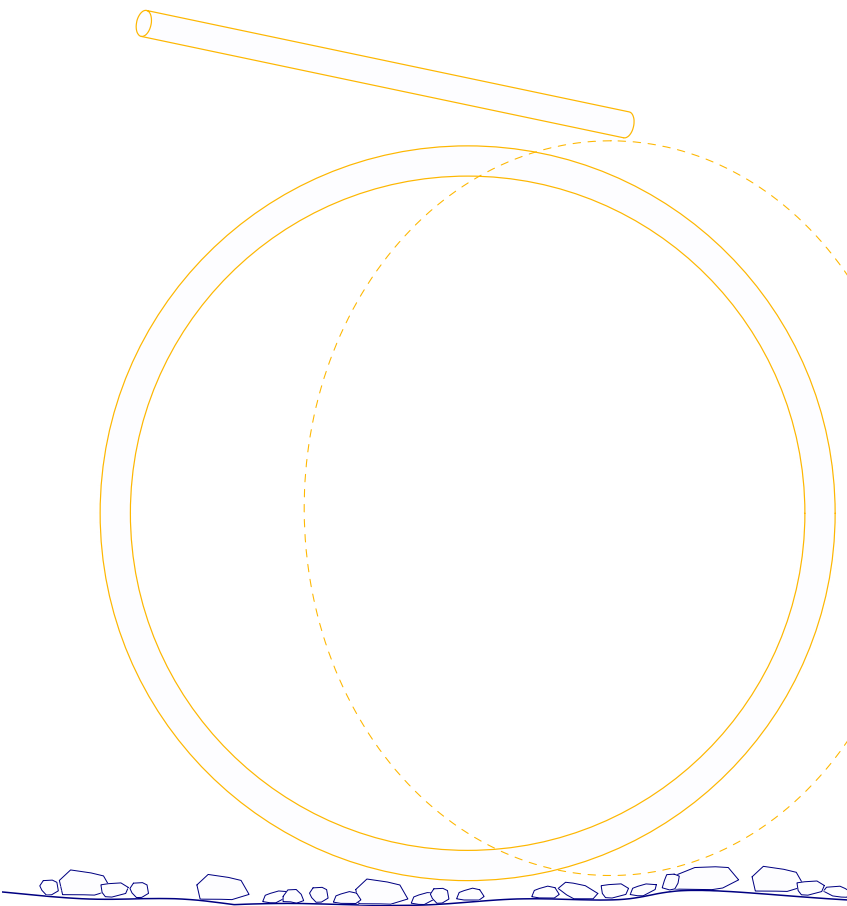
Fig. 1 Aljys, Francis. *Untitled*, Montréal, Canada, 2015. Huile et crayon de couleur sur papier et calque. © Francis Aljys

Fig. 2 Henderson, Nigel. Boy on Chisenhale Road, East End, London, circa 1949-1953. © Nigel Henderson

Dessins réalisés par l’auteure à partir du court-métrage *Children’s Game #1: Caracoles* de Francis Aljys. <https://francisaljys.com/childrens-game-1-caracoles/>

objets et artefacts
théorie des éléments indéterminés
détournements

stick and wheels #7



Le long d'une route caillouteuse, un jeune garçon court derrière un pneu. Il esquive une moto avant d'opérer un demi-tour sur toute la largeur de la route, poursuivant sa course effrénée avec la roue. Deux autres compagnons de jeu s'élancent sur la piste, frappant deux pneus d'épaisseurs et diamètres différents avec un bâton de bois. Alors qu'il manque d'entrer en collision avec un âne traversant la route, un des protagonistes perd le contrôle de la trajectoire de son arceau, qui finit inévitablement dans une flaque d'eau. Son camarade fait fièrement demi-tour avant d'être klaxonné par un véhicule impatient. Un coup de pied dans le pneu finit de faire avancer celui-ci jusqu'à la ligne d'arrivée.¹

L'irrégularité du terrain détermine le parcours incertain du pneu guidé par le joueur. La *chaussée irrégulière* est ici le support du jeu des jeunes enfants. Ils usent d'artefacts – *bâtons* et *pneus* – pour s'adonner avec agilité à un jeu que l'on retrouve déjà chez les petits citadins de Bruegel. Le joueur se bat contre les aspérités du sol caillouteux qui tendent à faire dériver la trajectoire de la roue. (>#1) Il est particulièrement délicat de maintenir en position verticale les pneus fins et souples des bicyclettes, surtout lorsqu'il faut négocier des virages. Pour faire demi-tour, les jeunes joueurs habiles inclinent l'arceau en caoutchouc sans perdre d'élan, puis repartent en direction de la ligne de départ sous les encouragements de leurs camarades.

Objets et artefacts

A l'instar des enfants de *Coins*,² *Knucklebones*,³ ou *Caracoles*,⁴ les jeunes joueurs de *Stick and Wheels* s'emparent d'objets ordinaires pour en faire des outils de jeu. Pour les protagonistes de la série *Children's Games*, tout élément peut être utilisé comme outil de jeu⁵ – *bouteille*, *cailloux*, *bâton*, *pneu*. Les enfants sont des "brocanteurs de l'humanité, jouent avec toute antiquaille qui leur tombe sous la main."⁶ Ces objets, outils et artefacts utilisés comme jouets, acquièrent alors de nouvelles significations résultant de l'invention et de la création enfantines.⁷ Ils sont éphémères, souvent conçus pour de courts

1. Voir *Children's Game #7: Stick and Wheels*

i VII

2. Voir *Children's Game #3: Coins*

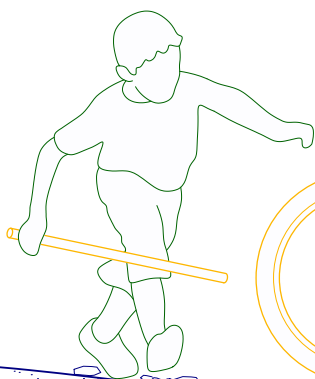
3. Voir *Children's Game #18: Knucklebones*

4. Voir *Children's Game #1: Caracoles*

5. Claes et Symons, *The Nature of the Game*, 23

6. Malaud, *L'architecte joueur*, 138

7. Brougère, "Espace de jeu et espace public," 166



moments de jeux. Le bâton devenu arme et le caillou devenu osselet perdent leur sens nouveau dès lors que le jeu s'arrête.

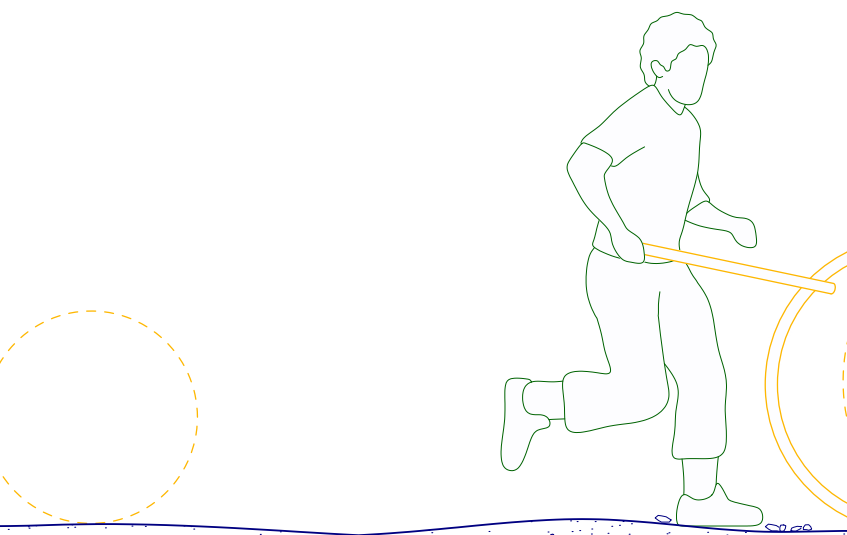
8. Château,
L'enfant et le jeu,
126

9. Château, 101

10. Château, 114

11. Château, 101

Selon Jean Château, le meilleur jouet pour l'enfant est celui qui ne représente rien; l'imprécision de l'objet qui n'a pas de signification permet à l'enfant de voir en lui ce qu'il veut.⁸ Quand un enfant utilise des outils pour jouer, il doit souvent se conformer à leurs règles. Or souvent, l'objet n'est qu'un support pour l'imagination.⁹ Certains objets sont naturellement polyvalents et ont le pouvoir de symboliser une infinité de choses: un bâton peut revêtir une multitude de significations – arme, cheval, baguette magique, canne à pêche; une corde peut être utilisée comme rênes pour animal, corde à sauter ou bien pour figurer une ligne, un obstacle. Le corps peut aussi revêtir une infinité de symboles: en utilisant son corps, un enfant peut représenter aussi bien des êtres humains ou des animaux que des objets inanimés tels qu'un lit ou un arbre.¹⁰ L'enfant use aussi parfois d'objets moins flexibles – pelle, chaise par exemple – dont la nature est alors naturellement prise en compte dans le jeu.¹¹



Certains jouets sont également empruntés aux outils des adultes, détournés de leur fonction première. Comme l'a souligné Benjamin, les enfants utilisent ces objets non pour imiter les œuvres des adultes, mais davantage pour réunir des matériaux de natures très différentes dans des relations nouvelles et intuitives.¹²

12. Claes et Symons, *The Nature of the Game*, 23

Les enfants interagissent avec des variables telles que les matériaux, les formes, les odeurs; ainsi que d'autres phénomènes physiques tels que l'électricité, le magnétisme et la gravité, sans oublier les fluides, les sons, la musique, le mouvement; et les autres entités telles que les êtres humains, les animaux, les insectes, les plantes.¹³ (>#6) Jeux et jouets représentent une reproduction décalée et ponctuelle du symbolique, façonnés à partir de la matière que l'enfant peut s'approprier, modeler et travailler.¹⁴ Les enfants recomposent ainsi un monde d'objets au sein du grand monde qui les entoure, définissant leur propre univers, où chaque objet possède son statut.¹⁵

13. Romagny, *Anthologie*, 83

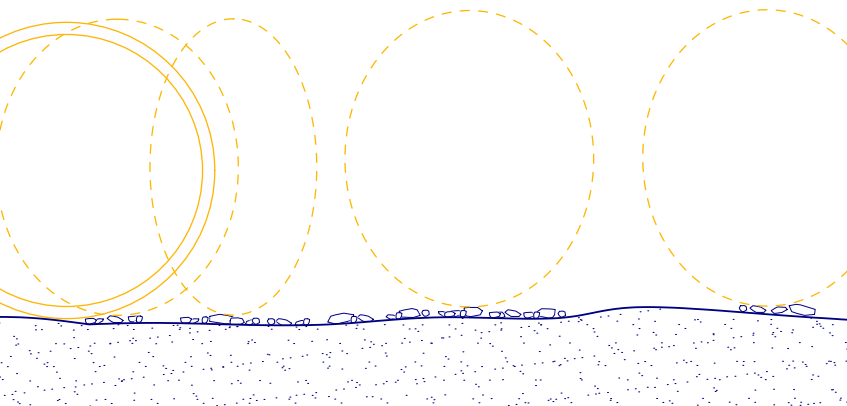
14. Cegarra, "Le quotidien de l'enfance," 124

15. Cegarra, 123

Théorie des éléments indéterminés

Aldo van Eyck (>#8) souligne l'importance d'objets qui ne sont "rien en soi" mais qui possèdent une fonction ouverte.¹⁶ En effet, des objets qui peuvent être utilisés de différentes manières stimulent la créativité et

16. Lefaivre et de Roode, *Aldo van Eyck*, 7



17. Lefaivre et de
Roode, 122

l'imagination de l'enfant.¹⁷ De fait, lorsqu'un équipement présente une forme simple, l'enfant a la possibilité de l'utiliser de multiples façons. En revanche, si un équipement dicte un mouvement spécifique, il tend à limiter la créativité, la spontanéité et la richesse du jeu.¹⁸ (>#23)

18. Romagny,
Anthologie, 101

19. Romagny, 83

La théorie des éléments indéterminés – *loose parts* – stipule que dans un environnement donné, le degré d'inventivité, de créativité et les possibilités de découverte sont directement proportionnels au nombre et aux formes de variables présentes.¹⁹ Or les *aires de jeux* notamment, avec des équipements à usage spécifique, manquent cruellement d'éléments indéterminés. (>#8) Ces *places de jeux* sont caractérisées par leur propreté, leur statisme, et ne laissent que très peu de place aux formes de jeu spontané. (>#20) Il en est de même pour les jouets manufacturés, dont les paramètres sont prédéfinis et limités. A contrario, les pneus, les cailloux ou les cordes ne sont accompagnés d'aucune instruction. Ces objets ne disent pas au joueur ce qu'il doit en faire. Ils prennent tout leur sens seulement lorsqu'ils deviennent supports et outils de jeux.

Détournements

Aucun des enfants des fables urbaines de Alÿs ne jouent dans ce qu'on appelle communément une *aire de jeux*. Les protagonistes se saisissent d'espaces urbains ouverts, les transformant en terrains de jeu animés. Leurs exploits ne laissent pas de traces matérielles significatives, mais seulement des souvenirs personnels et collectifs attachants. Ce renversement volontaire de la réalité à des fins de pur amusement fait écho à la notion de *détournement* établi par les situationnistes. (>#15) Cette subversion de l'expérience ordinaire était une pratique courante de l'enfance avant l'avènement de l'aire de jeu moderne.²⁰

20. Claes et
Symons, *The
Nature of the Game*,
85

Le détournement intervient de manière quasi systématique dans les pratiques du jeu spontané au sein de l'espace urbain. Ces détournements sont presque toujours associés à une aliénation ou à une transformation d'un objet existant à un endroit spécifique: par exemple, un banc transformé en cage de foot ou en forteresse lors d'une bataille de boules de neige.²¹ Une telle transformation ne survient que dans un contexte précis – quand l'environnement urbain permet aux scénarios ludiques de l'enfant de se dérouler. Prônant une éducation urbaine qui rende l'enfant maître de son environnement, l'écrivain américain Paul Goodman soutient que “pour éviter d'être avalé ou étiqueté par la ville, un enfant doit apprendre à la contourner et à la saboter chaque fois que l'occasion s'en présente.”²²

21. Müller, “Another Miracle,” 154

22. Ward, *L'enfant dans la ville*, 201



Les espaces urbains sont dotés d'une variété d'artefacts fonctionnels et parfois indispensables tels que des bornes, des bancs, des poteaux et des arrêts de bus. On trouve aussi d'autres types d'équipements ajoutés pour enrichir l'expérience urbaine, comme des interventions artistiques ou des fontaines ludiques. Le mobilier urbain n'a pas à être explicitement ludique pour être perçu ainsi par les enfants: au contraire, la liberté permise

Fig. 1 Un banc détourné en cage de foot.

par ces objets du quotidien est le support intrinsèque du jeu spontané de l'enfant. Ces installations sont ainsi souvent détournées de leur usage initial: les fontaines deviennent des piscines, les statues se transforment en montagnes d'escalade, la végétation urbaine se métamorphose en jungles et labyrinthes, les pelouses sont creusées et les racines déterrées par des mains agiles, toutes orientées vers un objectif commun et pressant teinté d'imaginaire.²³ Ces infrastructures sont également considérées comme des points d'attraction, favorisant les rencontres et les interactions sociales: on prend encore pour exemple les fontaines qui deviennent des espaces autour desquels les enfants aiment se rassembler, créant des moments de convivialité et d'amusement.²⁴

23. Romagny,
Anthologie, 149

24. Curnier, "The
Quality of the
Way to School,"
110

Références bibliographiques

Brougère, Gilles. "Espace de jeu et espace public." *Architecture & Comportement*, vol. 7 (1991): 165-176.

Cegarra, Marie. "Le quotidien de l'enfance. À propos d'un tableau de Bruegel l'Ancien." *Ethnologie française*, vol. 30, no. 1 (2000): 119-130.

Château, Jean. *L'enfant et le jeu*. Paris: Ed. du scarabée, 1969.

Claes, Gerard-Jan et Stéphane Symons, eds. *Francis Alj's. The Nature of the Game*. Leuven: Leuven University Press, 2023.

Curnier, Sonia. "The Quality of the Way to School lies in the Design Details." In *School Journey as a Third Place: Theories, Methods and Experiences around the World*. London: Anthem Press, 2023.

Malaud, David. *L'architecte joueur: ou le saisissement du monde*. Gollion: InFolio, 2023.

Müller, Jonas. "Another Miracle." Enoncé théorique, EPFL, 2019.

Romagny, Vincent, ed. *Anthologie: aires de jeux d'artistes*. Gollion: InFolio, 2010.

Lefavre, Liane et Ingeborg de Roode, eds. *Aldo van Eyck: the playgrounds and the city*. Rotterdam: Stedelijk Museum, 2002.

Ward, Colin. *L'enfant dans la ville*. Association culturelle Eterotopia France/Rhizome, 2020.

Illustrations

Fig. 1 Golzen, Ann. Children playing football. Photographie. © Ann Golzen

Dessins réalisés par l'auteure à partir du court-métrage *Children's Game #7: Stick and Wheels* de Francis Alj's. <https://francisalys.com/childrens-game-7-hoop-and-stick/>

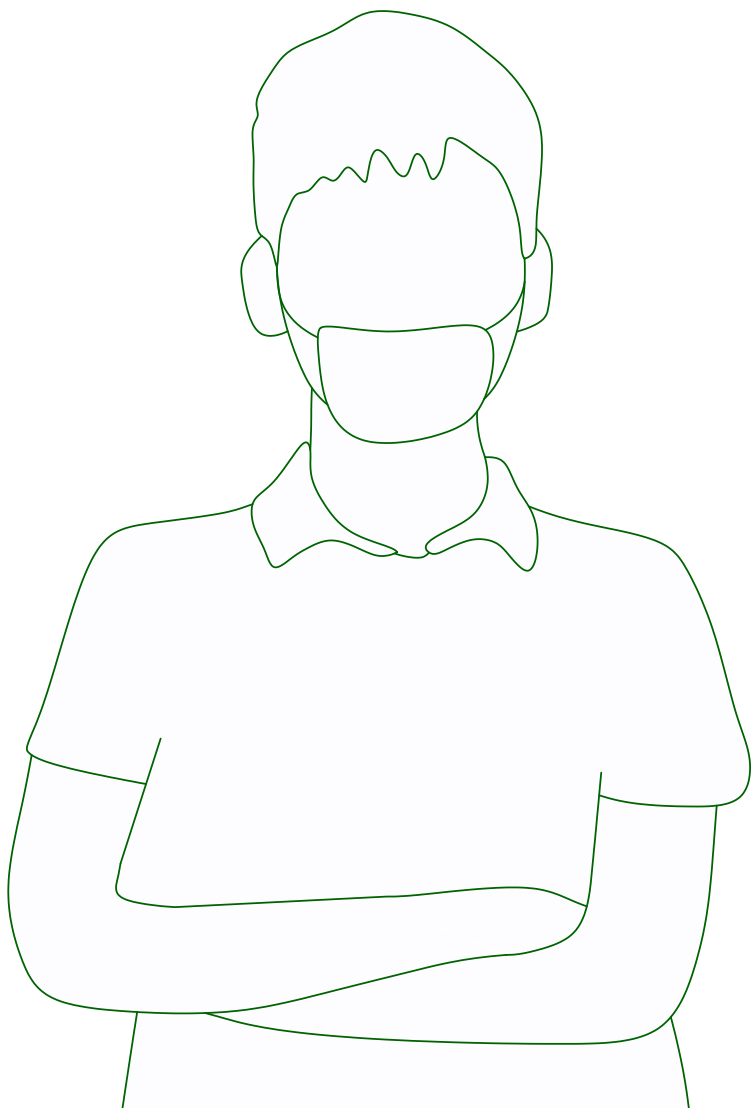
covid-19

corps

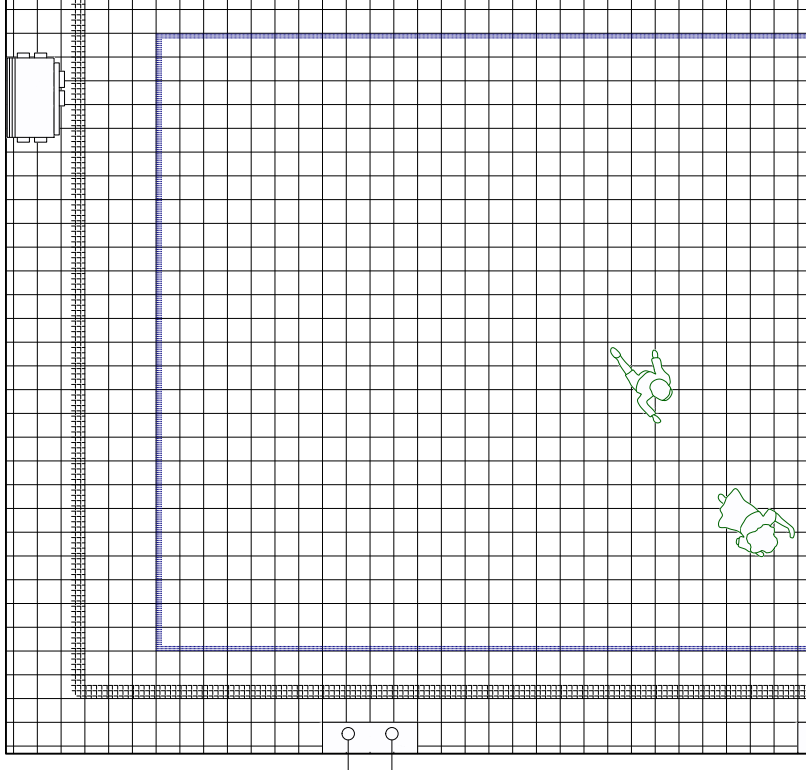
protagonistes du jeu et sociabilités

espaces semi-publics

pandemic games #24



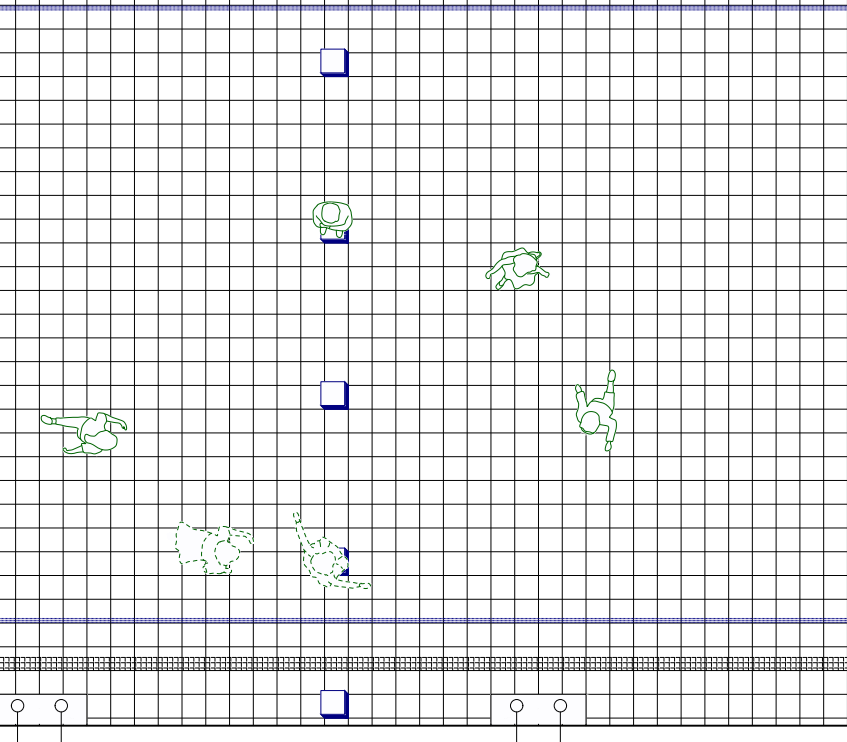
Visage contre le mur, un petit garçon énonce à voix haute – “One, two, three, four, five, six, seven, eight, nine” –, il se retourne brusquement – “TEN !” – pour s’élancer à la poursuite de ses compagnons de jeu. Sur le toit de l’immeuble, les rires et exclamations des jeunes habitants résonnent. Les dalles de la toiture, les lignes de peinture et quelques plots carrés forment leur terrain de jeu. Les marques blanches au sol sont utilisées pour délimiter le périmètre réglementaire du jeu. Une fois perchés sur l’un des plots, les bras croisés, ils sont saufs. Si le compteur arrive à toucher un des protagonistes, il s’exclame “Covid !” et le joueur touché chasse à son tour les autres enfants.¹



Le jeu prend vie sur la toiture d’un immeuble, les joueurs surplombant le paysage urbain. Les joueurs réinterprètent quelques éléments architectoniques de cet espace – *lignes, plots* – pour en faire leur support du jeu. (>#1) On reconnaît familièrement l’universel *jeu du loup* ou *jeu du chat*, un jeu de poursuite ² où un joueur désigné comme le loup doit courir après les autres participants jusqu’à ce qu’il réussisse à en toucher un autre, qui devient alors le loup. Cette règle de base présente de nombreuses variantes. Ici, quand un joueur se perche sur l’un des plots carrés, il ne peut être attrapé par le loup. Aussi, le loup s’écrie “Covid !” lorsqu’il touche sa proie. Les protagonistes interagissent de manière corporelle les uns avec les autres, le processus de jeu impliquant inévitablement la rencontre des corps : le loup touche une partie du corps de sa victime – *dos, bras, torse* – avec sa *main* ou son *bras* dans le but de les toucher physiquement.

1. Voir *Children’s Game #24: Pandemic Games*

2. Voir la classification des jeux de Iona et Peter Opie



Covid-19

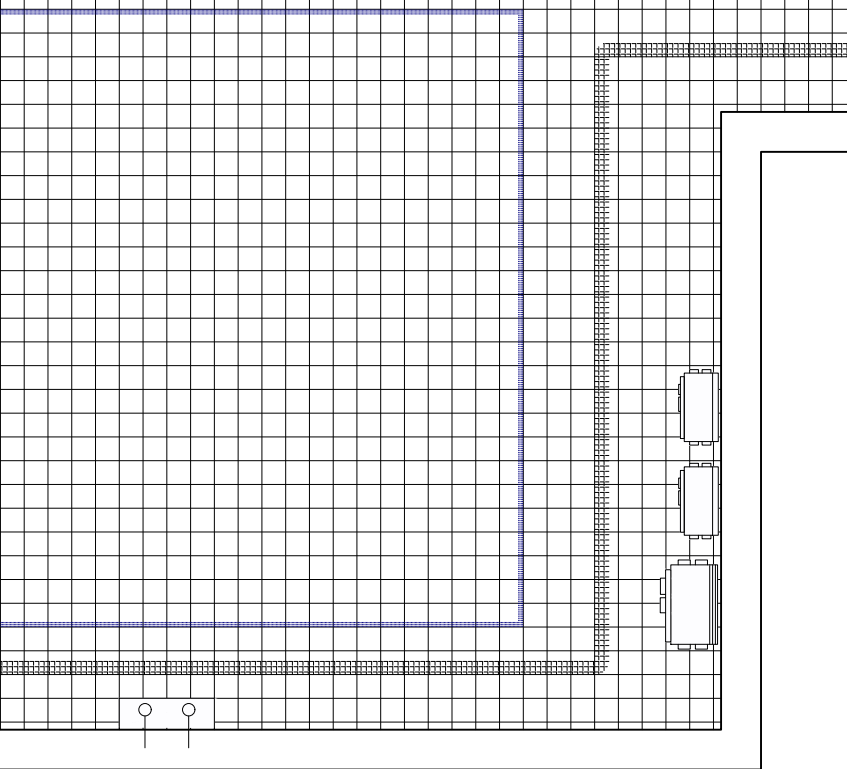
Pendant la pandémie mondiale du Covid-19 et alors que l'ensemble de la population mondiale était maintenu dans un état d'isolement, les enfants ont réinterprété ce contexte pandémique à travers le jeu. Alors que des adaptations de l'universel jeu du loup apparaissent en écho à la pandémie, l'activité ludique s'impose comme un moyen de se réunir dans un contexte où les contacts sociaux sont limités.³

3. Claes et Symons, *The Nature of the Game*, 169

Au plus fort de la propagation du virus, une nouvelle variante est apparue, où le poursuivant incarne non pas le loup mais le virus lui-même. Dans *Pandemic Games*,⁴ le traditionnel "touché !" est substitué par "Covid !", le joueur attrapé étant alors fictivement contaminé par la maladie. Pour se débarrasser de la maladie, le virus tente de toucher les autres joueurs, les contaminant lorsqu'ils sont touchés. Dans la même idée, les enfants de *Contagio*⁵ s'amuse

4. Voir *Children's Game #24: Pandemic Games*

5. Voir *Children's Game #25: Contagio*



avec leur propre version de la pandémie: contaminé par une maladie fictive, l'un des participants doit poursuivre les autres et les toucher pour leur transmettre la maladie. La différence ici est que l'on ne peut pas se débarrasser de la maladie, le virus fictif se propageant alors de manière exponentielle. Les protagonistes dissimulent leurs visages avec des masques de couleurs autres que rouge, le rouge étant porté par le premier poursuivant, puis par les joueurs qu'il contamine. Lorsqu'il touche un participant, le virus proclame "Contagio !" et la victime répond "Contagiado !" tout en revêtant un masque rouge et s'empressant de poursuivre les joueurs non contaminés. Le dernier enfant restant s'écrie "Survivor !" ⁶

6. Fox,
"Children's Game
#25"

Dans une étude sur les jeux en temps de pandémie, Julia Bishop a identifié et catalogué les différentes variantes du *jeu du loup* apparues durant cette période. Dans le contexte pandémique mondial, ces jeux de poursuite comportaient le risque de multiplier

les contacts et d'attraper le virus. Certaines versions ont été interdites aux enfants par crainte d'infection par le Covid-19. Avec leur ingéniosité habituelle, les enfants ont continué à jouer, en touchant leurs ombres par exemple. Ces exemples témoignent du jeu enfantin en tant que tissage complexe d'influences contemporaines et d'éléments tirés de traditions plus anciennes.⁷ Des variations pandémiques du *jeu du loup* ont été observées dans une cinquantaine de pays,⁸ démontrant la puissance des phénomènes de jeu chez l'enfant et questionnant la dimension universelle du jeu. (>#18)

Corps

La série *Children's Games* rassemble différents jeux qui mettent l'accent sur les gestes et la présence corporelle.⁹ Plusieurs scènes montrent des enfants qui interagissent entre eux et avec le corps ou parties du corps des autres joueurs – l'exemple le plus évident étant le jeu de saute-mouton dans *Leapfrog*.¹⁰ (>#20) Dans de nombreux courts-métrages – dont *Pandemic Games*, le jeu s'articule autour de rencontres spécifiques entre les corps. Le point central de l'action se déplace alors des individus vers l'interaction de leur corps, et/ou des différentes parties de leur corps.¹¹

Il est intéressant de se pencher sur les écrits de l'anthropologue français Marcel Mauss, qui introduit en 1934 la notion de *techniques du corps*. Selon Mauss, le corps constitue "le premier et le plus naturel instrument de l'homme"; il faut entendre par là que le corps est simultanément objet technique et moyen technique de l'homme.¹² La notion de technique du corps englobe l'ensemble des gestes et des mouvements acquis par un individu au sein de sa société. Ces pratiques sociales et culturelles régissent la manière dont les individus utilisent et mobilisent leur corps dans des contextes spécifiques.¹³ Les gestes, postures et

7. Claes et Symons, *The Nature of the Game*, 153

8. Claes et Symons, 41

9. Claes et Symons, 116

10. Voir *Children's Game #20: Leapfrog*

11. Claes et Symons, *The Nature of the Game*, 17

12. Mauss, *Les techniques du corps*

13. Parlebas, "Le destin des jeux," 3

mouvements du corps ne sont pas simplement des actions individuelles, mais plutôt des manifestations de la culture et de la société dans lesquelles ils s'inscrivent. Les techniques du corps sont transmises de génération en génération, contribuant ainsi à la perpétuation des normes culturelles au fil du temps.¹⁴ Tout comme le jeu – voir Huizinga (>#18), le corps humain devient alors un médium à travers lequel la culture s'exprime et se perpétue.

14. Mauss, *Les techniques du corps*

Protagonistes du jeu et sociabilités

A de très rares exceptions, *Children's Games* met en scène des jeux qui se pratiquent à plusieurs. Les enfants ont besoin les uns des autres pour s'engager dans les jeux filmés par Francis Alÿs. Par définition, le jeu suppose non pas la solitude mais la compagnie, souvent en cercle restreint.¹⁵ Selon Jean Château, les enfants n'aiment pas jouer seuls et préfèrent jouer en présence d'autres compagnons de jeu. Même lorsqu'ils ne jouent pas à proprement parler ensemble, ils s'amuse à côté les uns des autres, se faisant part de leurs expériences.¹⁶ L'activité ludique semble incomplète lorsqu'elle se limite à un simple exercice solitaire, les jeux atteignant généralement leur plein épanouissement lorsqu'ils engendrent une résonance complice.¹⁷

15. Caillois, *Les jeux et les hommes*, 98

16. Château, *L'enfant et le jeu*, 58

17. Caillois, *Les jeux et les hommes*, 97

Les pratiques de jeu spontané dans l'espace urbain sont avant tout collectives. L'espace public constitue un espace de rencontres et de sociabilités pour le jeune citoyen¹⁸ et résonne aux fonctions du jeu explicitées par le psychothérapeute Kaj Noschis : le jeu comme occasion de sociabilité et le jeu comme occasion d'appropriation du monde des adultes.¹⁹ (>#20) Par le jeu, l'enfant opère de nombreuses interactions sociales avec ses pairs tout en appréhendant le monde des adultes et en s'intégrant à la société en tant que citoyen. En rejoignant le groupe de jeu, l'enfant adhère à un certain code ludique, semblable à un contrat social implicite. Le jeu

18. Brougère, "Espace de jeu et espace public," 171

19. Noschis, "La ville, un terrain de jeu," 41

20. Château,
L'enfant et le jeu,
181

21. Curnier, "The
Quality of the
Way to School,"
103

22. Brougère,
"Espace de jeu et
espace public,"
173

Fig. 1 En réponse
au contexte
pandémique, les
protagonistes
inventent leur
propre jeu.

représente un engagement envers soi-même et envers les autres, qui implique le respect de consignes et de règles spécifiques.²⁰ Interagir avec ses pairs permet à l'enfant de développer des compétences sociales tout en affirmant des sentiments d'appartenance et de collectivité. Les rencontres sociales lui permettent d'apprendre à communiquer, à gérer des conflits mais aussi à faire preuve d'autonomie et à affirmer son identité.²¹

Tim Gill relève trois éléments fondamentaux – l'espace, le temps et l'attitude des adultes – à prendre en compte pour permettre aux enfants de jouer librement dans l'espace urbain. Les deux premiers facteurs – espace et temps – peuvent sembler évidents, les pratiques du jeu spontanés occupant des espace-temps non organisés.²² Le troisième facteur – l'attitude des adultes – joue également un rôle crucial. Même si les enfants bénéficient d'un espace physique adapté et du temps nécessaire, la présence d'adultes hostiles ou peu encourageants peut



annihiler voire éliminer la possibilité de jeu dans l'espace public. Il existe toutefois un quatrième élément à considérer: la présence d'autres enfants. Le jeu des enfants est très souvent collectif, ce qui reflète la nature sociale intrinsèque de l'espèce humaine. Bien que la présence d'autres enfants ne soit pas incontournable – les enfants jouent parfois seuls –, l'interaction avec d'autres enfants est tellement intégrée au jeu qu'elle doit être envisagée comme une condition préalable à l'épanouissement complet du jeu libre.²³

23. Gill, *Urban Playground*, 27-28

Espaces semi-publics

Certains courts-métrages d'Alÿs tournés dans le contexte pandémique mondial, tels que *Pandemic Games* et *Jump Rope*,²⁴ prennent vie sur des toitures d'immeuble. Ces jeux investissent non pas des espaces publics, mais des lieux semi-publics, toujours en plein air. Les images mettent néanmoins en relation les activités ludiques des enfants et le paysage urbain. Ces deux courts-métrages soulignent comment les lignes de démarcation et les tensions entre l'espace privé et l'espace public deviennent encore plus explicites dans un contexte de pandémie.²⁵ Afin de pouvoir jouer ensemble, les enfants exploitent les derniers espaces en plein air encore accessibles, alors que les interactions sociales sont quasiment éradiquées de leur quotidien. Les trois protagonistes de *Jump Rope* s'adonnent à des pratiques ludiques ensemble, mais sans interactions physiques. Elles exercent des mouvements individuels avec leur *corde à sauter*, avant de passer à des séquences coordonnées collectives. Alors qu'être ensemble est une question d'ordre politique, l'espace de jeu que ces jeunes filles créent malgré les contraintes sanitaires devient un espace de liberté.²⁶

24. Voir *Children's Game #22: Jump Rope*

25. Claes et Symons, *The Nature of the Game*, 109

26. Claes et Symons, 110

Les fables urbaines d'Alÿs font ainsi émerger des espaces intermédiaires, tels que les toitures ou les cours d'immeubles, en tant que lieux de

27. Claes et Symons, 107

28. Voir *Children's Game #4: Elastic*

rencontre pour le jeu libre.²⁷ Dans *Elastic*,²⁸ deux filles jouent à l'élastique dans une cour d'immeuble. L'élastique est tendu en rectangle autour de quatre points – les *jambes* d'une fille et d'une *chaise*. Leurs chorégraphies périlleuses prennent vie dans l'écrin protégé de la cour, en dehors de l'espace domestique mais à l'abri de tout conflit d'usage avec d'autres protagonistes de l'espace public. Aucun lien visuel n'est fait avec la ville, seuls les bruits de la circulation animée relie la scène de jeu à la vie de la rue. Les espaces intermédiaires – semi-publics et collectifs – représentent des opportunités non négligeables pour les pratiques de jeu spontané de l'enfant dans la ville.

Références bibliographiques

Brougère, Gilles. "Espace de jeu et espace public." *Architecture & Comportement*, vol. 7 (1991): 165-176.

Caillois, Roger. *Les jeux et les hommes: le masque et le vertige*. Paris: Gallimard, 2009.

Château, Jean. *L'enfant et le jeu*. Paris: Ed. du scarabée, 1969.

Claes, Gerard-Jan et Stéphane Symons, eds. *Francis Alÿs. The Nature of the Game*. Leuven: Leuven University Press, 2023.

Curnier, Sonia. "The Quality of the Way to School lies in the Design Details." In *School Journey as a Third Place: Theories, Methods and Experiences around the World*. London: Anthem Press, 2023.

Fox, Lorna Scott. "Children's Game #25: Contagio." Francis Alÿs. Consulté le 14 décembre 2023. <https://francisalys.com/childrens-game-25-contagio/>

Gill, Tim. *Urban Playground: How Child-Friendly Planning and Design can save Cities*. London: RIBA Publishing, 2021.

Mauss, Marcel. *Les techniques du corps*. Paris: Flammarion, 2023.

Noschis, Kaj. "La ville, un terrain de jeu pour l'enfant." *Enfances & psy*, vol.33, no.4 (2006): 37-47.

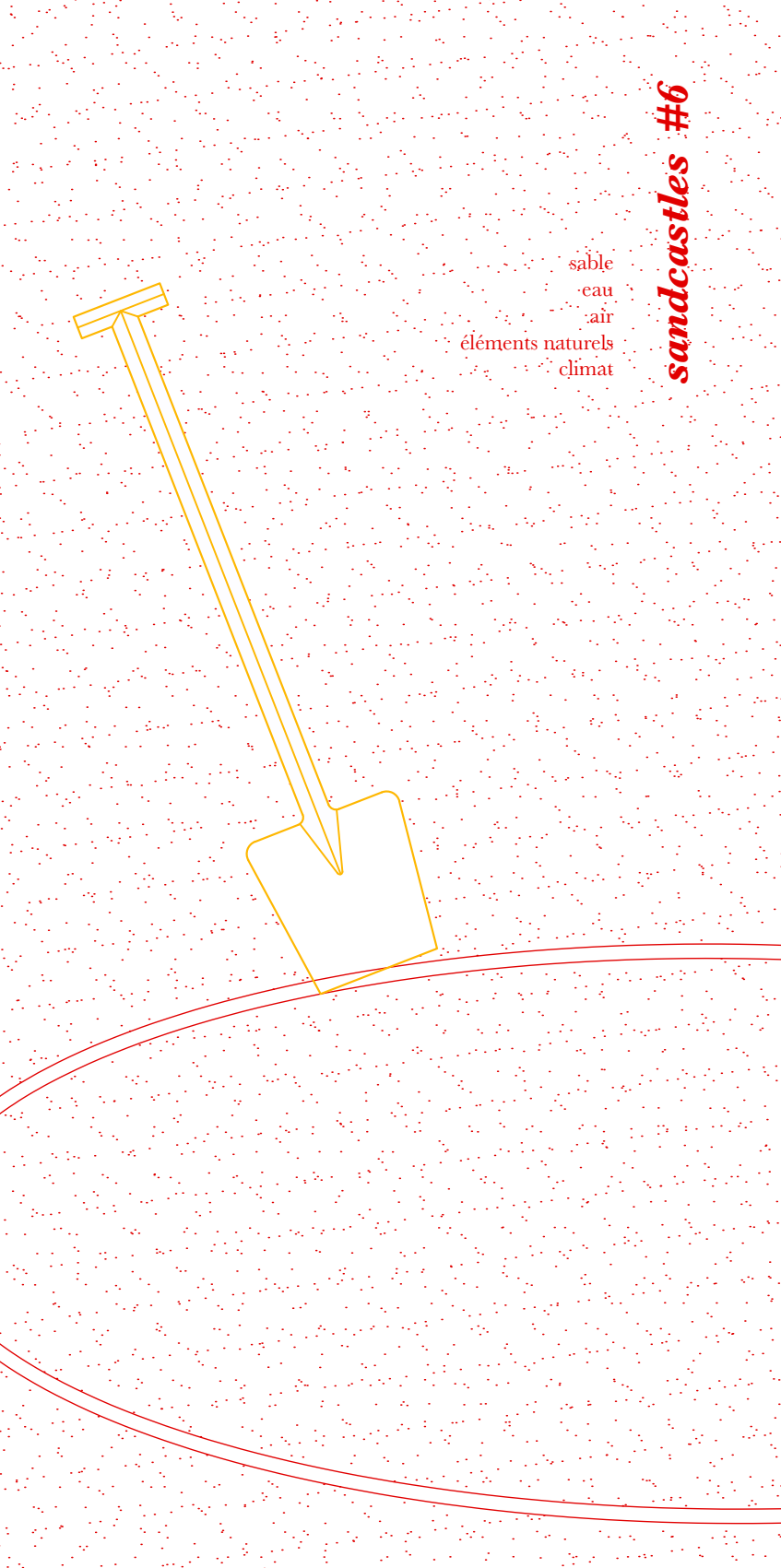
Opie, Iona et Peter Opie. *Children's Games in Street and Playground*. Oxford: Clarendon Press, 1970.

Parlebas, Pierre. "Le destin des jeux : Héritage et filiation." *Socio-anthropologie*, no.13 (2003) <https://doi.org/10.4000/socio-anthropologie.173>

Illustrations

Fig. 1 Alÿs, Francis. *Study for Children's Game #24: Pandemic Games*, Hong-Kong, 2020. Crayon de couleur sur papier. © Francis Alÿs

Dessins réalisés par l'auteure à partir du court-métrage *Children's Game #24: Pandemic Games* de Francis Alÿs. <https://francisalys.com/childrens-game-24-pandemic-games/>



sable
eau
air
éléments naturels
climat

sandcastles #6

La pointe de la pelle trace un cercle sur le sable humide. En inscrivant un cercle sur le sol, les trois enfants délimitent leur espace et temps de jeu. Inlassablement, les pelles s'agitent pour creuser des douves. La cadence rythmée des bêches s'affairant à déplacer le sable vers l'intérieur du cercle donne le tempo de la construction du tas central. A mesure que les fossés sont creusés, le monticule de sable devient de plus en plus important. Le château doit être achevé avant la montée de la marée: il est placé de façon à laisser aux trois bêcheurs le temps de finir leur réalisation avant que le sol humide ne soit envahi par l'eau. L'eau de mer atteint alors les premiers remparts de sable, les enfants creusent de plus en plus rapidement afin de fortifier leur construction. Dès lors que les douves sont inondées, ils façonnent le château avec leurs pieds et leurs mains.¹

Le château de sable est un des archétypes du jeu enfantin. Ce jeu prend support *sur* et *par* un élément naturel – le *sable*. Les enfants du court-métrage de Francis Alÿs usent à la fois d'un artefact – la *pelle*, la *bêche* – et de leur corps – *pieds* et *mains* – pour façonner le sable. Matière, sol, élément, le sable est le terrain du jeu libre par excellence. Sur des plages entières, le sol sableux devient un support du jeu perpétuel, que l'on peut façonner facilement, à l'aide de quelques outils (>#7), ou simplement de ses mains et pieds. (>#24) L'enfant peut créer sans cesse de nouvelles constructions, de nouvelles topographies, de nouveaux tracés pour le jeu. Ils transforment leur environnement, façonnant un monde à leur image.

Sable

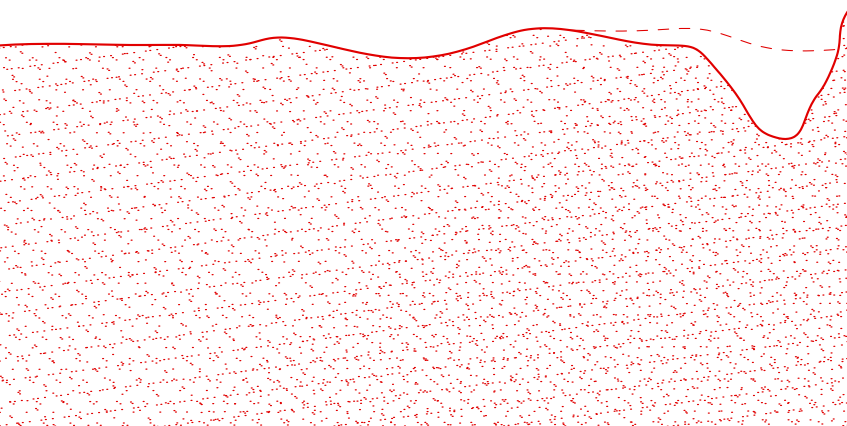
Le sable est un élément historiquement très utilisé au sein des espaces de jeu pour enfants, notamment à travers la figure du bac à sable. Dès la fin du 19^{ème} siècle, de nombreux scientifiques, pédagogues et urbanistes encouragent le jeu libre (>#20) dont les jeux de sable en extérieur.² Hans Dragehjelm, instituteur et pédagogue danois, écrit en 1909: “There is no greater childhood joy than a patch of sunlight and a large pile of sand with which to dig, build, and create.”³

1. Voir *Children's Game #6: Sandcastles*

2. Burkhalter, *The Playground Project*, 213

3. Burkhalter, 214

“Il n'y a pas de plus grande joie d'enfance qu'un rayon de soleil et un gros tas de sable pour creuser, construire et créer.”



4. Burkhalter, 21

“Le sable, le plus grand professeur (...) incite l'enfant qui joue à générer idée après idée.”

5. Burkhalter, 213

6. Lefaiivre et de Roode, *Aldo van Eyck*, 61

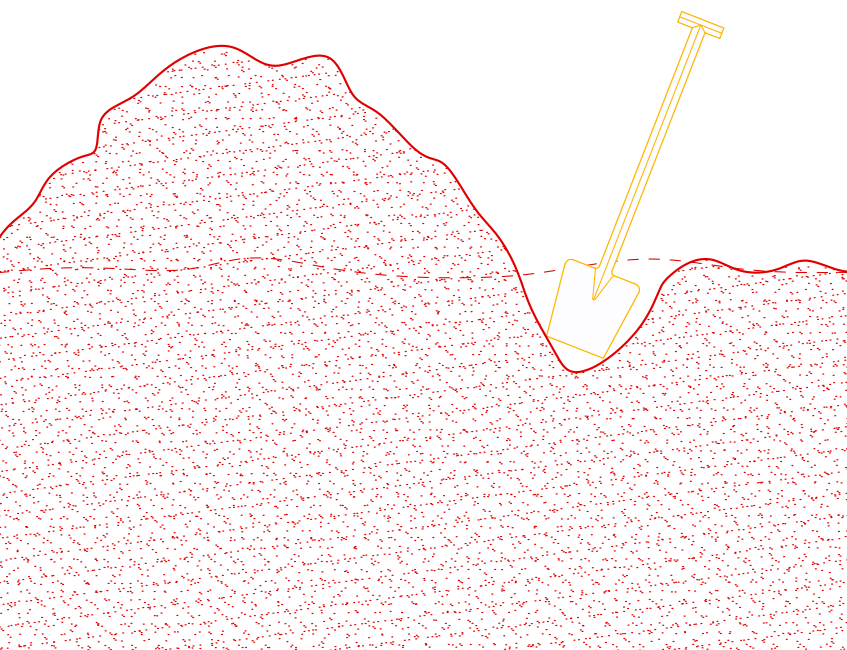
“La Spinozastraat n'est pas très fréquentée et cette rue offre donc la possibilité de jouer à l'extérieur.

Mais l'une des formes les plus populaires de jeux en plein air est de creuser et de jouer dans le sable.”

Selon lui, les jeux avec des éléments naturels tels que le sable, l'eau et la terre encouragent l'imagination et favorisent la santé. Il souligne “sand, the greatest teacher (...), stimulates the playing child with a surabondance of ideas.”⁴ Friedrich Fröbel, considéré comme l'initiateur du *jardin d'enfants* et un des précurseurs du jeu libre, développe le modèle allemand du *kindergarten*, des jardins de sable où les enfants peuvent jouer dans d'immenses bacs à sable.⁵ On rappelle aussi les interventions d'Aldo van Eyck, où le bac à sable tient une place prépondérante dans les espaces de jeux. (>#8) Dans des lettres à la municipalité d'Amsterdam, de nombreux résidents évoquent le jeu avec le sable des enfants dans des lieux informels, en particulier dans la rue.

“The Spinozastraat does not have much traffic, and this street therefore affords the opportunity to play outside. But one of the most popular forms of outdoor play is digging and playing in sand.”

*Letter from a resident of the Spinozastraat, 27 January 1949*⁶



“All that time, our children have played in the sand in this street. By covering it with soil, you have deprived the children of their only, far from ideal play area.”

*Letter from a resident of the Theo van Doesburgstraat, 29 July 1958*⁷

7. Lefaiivre et de Roode, 64

“Pendant tout ce temps, nos enfants ont joué dans le sable de cette rue. En la recouvrant de terre, vous avez privé les enfants de leur seul espace de jeu, loin d’être idéal.”

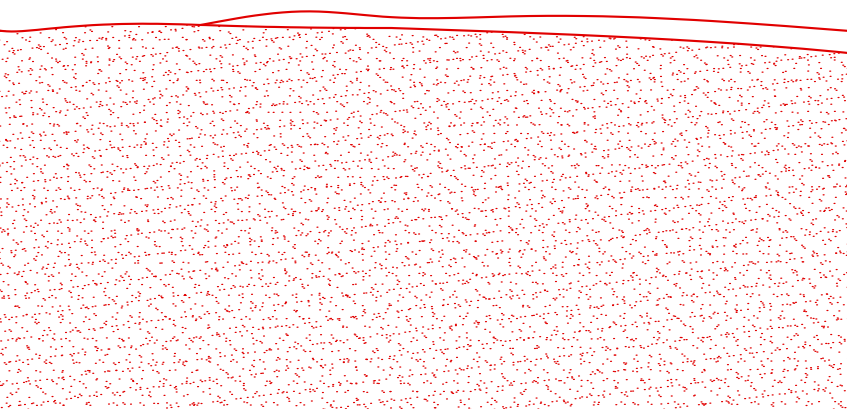
Si l’on questionne les adultes au sujet de leurs souvenirs les plus heureux ou les plus marquants de leur enfance en ville, ils mentionnent rarement des parcs ou des terrains de jeux. Ils se remémorent plutôt des terrains vagues, des endroits dissimulés derrière des panneaux d’affichage ou des palissades. (>#15) Ils décrivent ainsi les joies du sable en ville, non pas dans les bacs à sable, mais au sein de tas de sable informels – dans la rue, sur les chantiers de construction.⁸ Les jeunes citadins de Bruegel exploitent eux aussi un tas de sable pour leurs expériences ludiques. Les enfants ont besoin de toucher, d’éprouver physiquement et de transformer la matière. (>#20)

8. Ward, *L’enfant dans la ville*, 111

d II

Toutefois, cela devient généralement impossible lorsque des préoccupations liées à l’hygiène ou à la sécurité entraînent la disparition du sable, de la terre ou de l’eau des espaces publics toujours plus asphaltés.⁹ De fait, la présence de sable dans l’espace urbain entraîne de nombreux enjeux aussi bien en

9. Cegarra, “Le quotidien de l’enfance,” 148



10. Lefaiivre et de
Roode, *Aldo van
Eyck*, 59-65

Voir “Letters to
the Department
of Public Works,
1947-1958”

terme hygiénique qu’en terme de confort des habitants, ainsi que d’éventuels conflits d’usage. Pour en revenir aux interventions d’Aldo van Eyck (>#8), la municipalité d’Amsterdam a reçu de nombreuses plaintes liées à l’entretien et à l’hygiène des bacs à sable mais aussi à l’intrusion de sable dans les habitations notamment en raison du vent.¹⁰

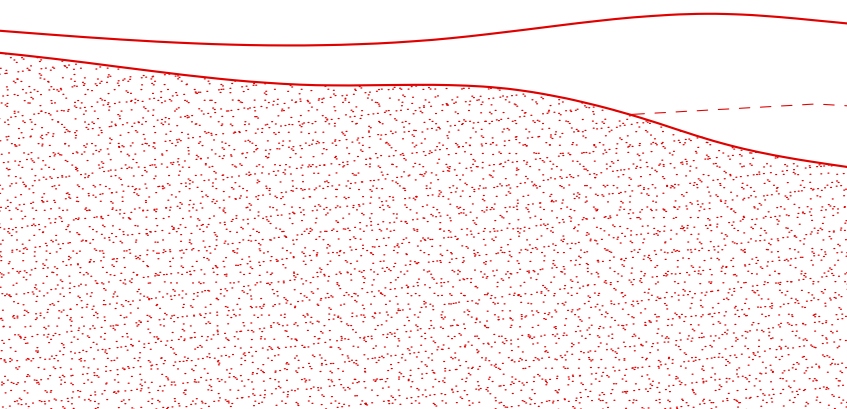
Eau

11. Ward, *L’enfant
dans la ville*, 118

Il est largement reconnu et admis que les enfants ont une inclinaison naturelle à jouer avec l’eau.¹¹ Pourtant les opportunités aquatiques ludiques restent très limitées dans les espaces urbains actuels. Les villes côtières, situées à proximité des littoraux et des plages, sont généralement très appréciées des enfants.¹² Bruegel nous fait notamment entrevoir les plaisirs de la baignade dans sa peinture. De nombreuses villes sont historiquement situées à proximité de cours d’eau – rivières ou fleuves, alors utilisés comme terrain de jeu par les enfants de manière informelle – voire illicite dans certains cas. Un cours d’eau peut, par exemple, remplir une fonction ludique lorsque son niveau d’eau est bas, permettant de patauger sur les marches des berges. Un plan d’eau et quelques cailloux plats deviennent le terrain de jeu par excellence des amateurs de ricochets, comme Alÿs l’illustre dans

c II

12. Ward, 117



Ricochets.¹³ Par ailleurs, fontaines et bassins de l'espace urbain sont souvent plébiscités par temps de canicule comme lieu de rafraîchissement récréatif pour enfants – et adultes ! – bien qu'aucun aménagement ne soit généralement prévu à cet effet. Il est même souvent d'usage que la baignade dans les bassins et fontaines publics soit interdite par des directives municipales.¹⁴

13. Voir *Children's Game #2: Ricochets*

14. Ward, *L'enfant dans la ville*, 117

Fig. 1 Ces garçons dirigent le puissant jet d'eau de la bouche à incendie à l'aide d'une boîte de conserve.



Un exemple archétypal de cet usage informel et illicite de l'eau est la *bouche à incendie* dans les villes américaines, qui témoigne de la manière dont les enfants s'approprient le mobilier urbain malgré les interdictions.¹⁵

15. Ward, 115-117

16. Dattner,
Design for play, 55

Dans son livre *Design for Play* paru en 1969, Richard Dattner relève toutes les activités ludiques qui entourent la bouche d'incendie.¹⁶ Par ailleurs, l'architecte américain Lawrence Halprin plébiscite l'usage informel de l'eau dans l'espace urbain, thématique qui a occupé ses réflexions lors de la conception de bassins et fontaines à Portland dans les années 60: "Nous avons énormément réfléchi aux sentiments que les gens associent à l'eau. Les gens semblent avoir besoin de se lier à l'eau. Nous avons donc travaillé avec l'idée d'autoriser les gens de ce lieu – particulièrement les jeunes – à participer activement à l'utilisation des fontaines. Et cette idée influença le processus de création. Cela signifiait, par exemple, qu'il n'y avait pas de rambarde ou d'autre élément de mobilier urbain qui disaient implicitement, « ne pas entrer ». Les formes et les bords de la fontaine devaient sous-entendre « venez, participez, impliquez-vous, utilisez-moi s'il-vous-plait ». Le design devait être permissif et indéterminé, au point que nous ne savions pas nous-même ce que cela donnerait."¹⁷

17. Ward, *L'enfant dans la ville*, 118

Un autre exemple autour des jeux d'eau est la ville de Düsseldorf en Allemagne, connue dans les années 50 pour ses aires de jeux aquatiques extrêmement populaires. Créés afin de pallier le manque de piscines municipales, ces espaces sont constitués de structures en acier qui projettent de l'eau dans toutes les directions. Ces aménagements offrent une expérience de jeu et de baignade divertissante et rafraichissante pour les enfants de tous âges.¹⁸

18. Burkhalter,
The Playground Project, 215

Air

L'air – le vent – est aussi un élément propice à l'exercice d'activités ludiques. On pense en premier lieu au cerf-volant, que l'on retrouve dans un des courts-métrages de Francis Alÿs, *Papalote*.¹⁹ Le jeune garçon se bat contre les forces puissantes mais invisibles du vent, dans

19. Voir *Children's Game #10: Papalote*

une chorégraphie corporelle hypnotisante. Le vent permet d'activer certains artefacts adulés des enfants, tels que les moulins à vent que l'on retrouve par ailleurs dans la peinture de Bruegel. Enfin, les courants d'air offrent à l'enfant l'opportunité de découvrir la sensation du vent sur leur peau, éveillant ainsi leurs sens à une expérience multisensorielle en plein air.

d III



L'un des précurseurs artistiques des *Children's Games*, Helen Levitt parcourt les rues d'East Harlem à New York pour tourner le film *In the Street*. Sa caméra capture des scènes où des enfants jouent avec des matériaux et objets trouvés dans la rue.²⁰ Une photographie montre des petites filles jouant avec des rubans. L'espace aérien devient une toile virtuelle où les enfants peuvent faire voler toutes sortes de choses – *cerfs-volants*, *rubans*, *ficelles*, *bulles de savon* – favorisant ainsi leur créativité et leur coordination motrice.

Fig. 2 Un ruban, un garde-corps et quelques marches font la joie de deux petites new-yorkaises.

20. Claes et Symons, *The Nature of the Game*, 18

21. Ward, *L'enfant dans la ville*, 53

22. Cegarra, "Le quotidien de l'enfance," 148

23. Curnier, "The Quality of the Way to School," 112

24. Voir *Children's Game #9: Saltamontes*

e XII

L'enfant perçoit son environnement d'abord en termes humains et naturels.²¹ On comprend facilement le plaisir et l'intérêt de l'enfant à observer, à collectionner, à empiler et à manipuler de la terre, des cailloux, des châtaignes, des feuilles ou des bâtons de bois en observant leurs jeux dans des espaces où, justement, rien n'a été spécifiquement prévu pour eux.²² Les enfants aiment remplir leurs poches de ces précieuses trouvailles, qui deviennent alors des éléments de jeu aux possibilités infinies.²³ (>#7) Les insectes peuvent à leur tour devenir de véritables outils de jeu, comme en témoigne l'extrait *Saltamontes*²⁴ où des sauterelles soigneusement amputées de leurs pattes sont jetées dans les airs par un groupe de jeunes enfants. Chez Bruegel, un jeune enfant chasse une nuée d'insectes.

25. Burkhalter, *The Playground Project*, 32

Dans l'ouvrage *Last Child in the Wood* publié en 2008, l'auteur Richard Louv introduit le terme *nature deficit disorder* qui développe l'idée que les enfants grandissant loin de la nature et des risques peinent à développer une confiance en soi saine.²⁵ De fait, les enfants doivent avoir la possibilité d'expérimenter. (>#20) On suppose fréquemment que les enfants résidant en milieu urbain ont un accès limité aux éléments naturels. Bien que les espaces urbains n'offrent généralement pas de vastes étendues de nature, on trouve en ville de multiples occasions d'entrer en contact avec des éléments naturels et des espèces non humaines tels que l'eau, la flore et la faune. La végétation ou la présence d'eau sont des sources d'expériences multisensorielles, de fait de leurs couleurs changeantes, de leurs sons, de leurs odeurs, de leurs mouvements. Ces éléments naturels intégrés à l'espace urbain sont de véritables stimuli qui favorisent le développement cognitif, affectif et évaluatif des enfants. Ils leur permettent d'observer

des phénomènes vivants tout en soutenant les écosystèmes locaux.²⁶ La faune et la flore évoluent au fil du temps et deviennent des supports de réflexion et d'apprentissage sur le climat, la météorologie et les saisons. De même, l'observation du ciel et des nuages peut être une activité inspirante et stimulante; or, l'occultation de ces vues par des éléments de la ville empêche souvent de profiter d'une telle activité.²⁷

26. Curnier, "The Quality of the Way to School," 110-111

27. Curnier, 112

Fig. 3 La ville enneigée devient le terrain de jeu par excellence des jeunes citadins.



Climat

Par praticité, il est communément admis “par beau temps, on joue dehors; par mauvais temps, on joue dedans.” Pourtant, vue de la perspective psychologique de l'enfant, une telle rhétorique est limitée. Si, par mauvais temps, un enfant doit rester à l'intérieur bien qu'il n'en a pas envie, alors pour lui le temps reste maussade; en revanche, s'il trouve du plaisir

28. Romagny,
Anthologie, 104-105

à jouer dehors même sous la pluie, alors la pluie n'est pas du mauvais temps. Nous qualifions la pluie de mauvais temps car les villes ne sont pas conçues pour la pluie; or flâner sous des arcades par temps pluvieux reste agréable.²⁸ De même, un espace de jeu peut être tout autant voire plus attrayant s'il permet à l'enfant de jouer tout en étant abrité de la pluie ou si sa conception offre à l'enfant la possibilité de tirer parti des intempéries en tant qu'élément de jeu. Concernant la neige, elle est pour l'enfant synonyme de beau temps – voir Aldo van Eyck (>#8). Si la neige transforme la ville en véritable terrain de jeu pour l'enfant, elle est aussi un outil de jeu – on songe aux impétueuses batailles de boules de neige.

Références bibliographiques

Burkhalter, Gabriela. *The Playground Project*. Zurich: JRP/Ringier, 2018.

Cegarra, Marie. “Le quotidien de l'enfance. À propos d'un tableau de Bruegel l'Ancien.” *Ethnologie française*, vol. 30, no. 1 (2000): 119-130.

Claes, Gerard-Jan et Stéphane Symons, eds. *Francis Alÿs. The Nature of the Game*. Leuven: Leuven University Press, 2023.

Curnier, Sonia. “The Quality of the Way to School lies in the Design Details.” In *School Journey as a Third Place: Theories, Methods and Experiences around the World*. London: Anthem Press, 2023.

Dattner, Richard. *Design for Play*. New York: Van Nostrand Reinhold, 1969.

Lefavre, Liane et Ingeborg de Roode, eds. *Aldo van Eyck: the playgrounds and the city*. Rotterdam: Stedelijk Museum, 2002.

Romagny, Vincent, ed. *Anthologie: aires de jeux d'artistes*. Gollion: Infolio, 2010.

Ward, Colin. *L'enfant dans la ville*. Association culturelle Eterotopia France/Rhizome, 2020.

Illustrations

Fig. 1 Dattner, Richard. Children playing with fire hydrant, New York. Photographie. © Richard Dattner

Fig. 2 Levitt, Helen. Girls and ribbons, New York, circa 1945. Photographie. © Film Documents LLC, courtesy Galerie Thomas Zander, Cologne

Fig. 3 Oorthuys, Cas. *Snow over Amsterdam*, Amsterdam, 1952.

Dessins réalisés par l'auteure à partir du court-métrage *Children's Game #6: Sandcastles* de Francis Alÿs. <https://francisalys.com/childrens-game-6-sandcastles/>

supports et outils du jeu
place au jeu
concevoir la ville
setting for action

épilogue

En naviguant à travers les jeux d'enfants de Francis Alÿs et de Peter Bruegel, la recherche s'est attachée à mettre en avant les pratiques et spatialités du jeu libre de l'enfant dans une perspective visant à explorer les potentiels du paysage urbain au regard du jeu spontané. Partant du constat que l'enfant et ses pratiques de jeu libre sont évincés de l'espace public (>#1), cette déambulation entend mettre en lumière les opportunités dont disposent les concepteurs de la ville pour favoriser une appropriation ludique de l'espace public par les jeunes citoyens.

Supports et outils du jeu

Les formes de jeu libre se matérialisent à travers des supports et des outils de jeu. Les *supports* se réfèrent à l'environnement physique, aux structures ou aux éléments sur lesquels le jeu et les protagonistes du jeu prennent appui. Les *outils* font référence à des objets ou instruments utilisés activement par les joueurs dans le cadre de l'activité ludique. Les supports et outils du jeu rencontrés dans les *Children's Games* de Francis Alÿs peuvent être qualifiés en quatre catégories – *éléments architectoniques*, *éléments naturels*, *artefacts*, *corps*. Chacun de ces éléments ont été développé dans les différents leporelli. Ces

catégories sont identifiées/identifiables à l'aide d'un code couleur appliqué dans les dessins et dans l'identité visuelle de chaque leporello – bleu pour les *éléments architectoniques*, rouge pour les *éléments naturels*, jaune pour les *artefacts*, vert pour les *corps*. Il convient de noter que cette légende n'est pas nécessaire à la lecture des dessins. Cette clé de lecture est consciemment dévoilée tardivement au lecteur car elle se pense davantage comme une couche d'interprétation globale de ces neuf courts-métrages plutôt que comme une analyse approfondie de chaque jeu.

Les *éléments architectoniques* comprennent les composantes architecturales et environnementales artificielles formant le ou les supports du jeu – *sol, dénivelé, murs, garde-corps, trottoirs, emmarchements, renforcements*. Les espaces publics regorgent de possibilités pour s'adonner à toute forme de jeu libre, les enfants exploitant spontanément les opportunités offertes par le paysage urbain pour créer des jeux simples et dynamiques.¹ (>#23) Les éléments architectoniques de la ville orientent et conditionnent les pratiques du jeu spontané, offrant à la fois des supports et des obstacles à l'imagination ludique des enfants.² (>#1)

Les *éléments naturels* se réfèrent aux éléments appartenant à la nature – *terre, sable, eau, air, pluie, neige, soleil, insectes*. Parfois supports du jeu, pour la réalisation de châteaux de sable, de ricochets ou pour s’engager dans une séance de glissade dans la neige; parfois outils du jeu, rayons du soleil utilisés pour toucher son adversaire ou boules de neiges pour s’engager dans la bataille. Malgré la perception commune d’un accès limité à la nature en milieu urbain, la ville offre de nombreuses occasions d’entrer en contact avec des éléments naturels, comme l’eau, la végétation urbaine ou les insectes, stimulant le développement des enfants et les engageant dans des expériences multisensorielles riches.³ (>#6)

Les *artefacts* se rapportent aux objets utilisés comme outils du jeu – *billes, pièces, bouteille, pneu, pelle, corde, bâton*. Les enfants transforment ces objets ordinaires en outils de jeu, leur attribuant de nouvelles significations.⁴ L’enfant privilégie alors des éléments indéfinis, auxquels il peut donner le sens qu’il veut.⁵ (>#7) Ces objets deviennent des artefacts précisément par le phénomène de jeu, perdant leur signification nouvelle sitôt que le jeu cesse.

Les *corps* correspondent à l'ensemble des éléments du corps humain – *dos, bras, jambes, mains, pieds, doigts*. De nombreux jeux enfantins sont centrés sur les gestes et la présence corporelle, où les enfants interagissent entre eux et avec différentes parties de leur corps.⁶ Des jeux comme *saute-mouton* (>#20) ou le *jeu du loup* (>#24) se concentrent souvent sur des rencontres spécifiques entre les corps, déplaçant le point central de l'action de l'individu vers l'interaction corporelle.⁷ Le corps est à la fois support et outil du jeu: dans *saute-mouton* par exemple, le corps de l'autre sert de support tandis que son propre corps sert d'outil.

Place au jeu

Le jeu libre prend essentiellement vie dans des espace-temps informels. La Convention relative aux droits de l'enfant des Nations Unies souligne: “En règle générale, lorsque des investissements sont faits, ils ne concernent que l'organisation d'activités structurées et organisées, alors qu'il est tout aussi important de ménager du temps et des espaces pour que les enfants puissent, spontanément, jouer et pratiquer des activités récréatives et créatives, tout en encourageant la société à favoriser et appuyer ces activités.”⁸ D'une part, l'espace est

une condition nécessaire au déroulement du jeu.⁹ (>#18) Dans la ville, le jeu spontané de l'enfant est rendu possible ou, à l'inverse, entravé par des critères environnementaux qui découlent en grande partie de la conception même de l'espace public. D'autre part, il s'agit d'offrir à l'enfant des temps libres, non organisés et non définis, pour laisser libre cours à des activités informelles. (>#20)

L'enfant et ses pratiques de jeu spontané sont bien souvent négligés dans l'urbanisme.¹⁰ Les intérêts économiquement faibles des jeunes citoyens qui veulent jouer librement dans l'espace urbain sont subordonnés à des fonctions économiquement plus fortes. (>#15) L'aménagement urbain réduit considérablement la liberté de l'enfant. Pourtant, du fait de l'augmentation démographique des villes, l'environnement urbain est souvent l'habitat naturel et l'unique milieu de croissance de l'enfant.¹¹ Le psychothérapeute Kaj Noschis s'oppose fermement à la ségrégation des groupes d'utilisateurs dans l'espace public, particulièrement en ce qui concerne les enfants. En effet, l'enfant ne cherche pas un endroit protégé pour jouer, il aime au contraire se retrouver au milieu de la vie urbaine.¹² (>#8) Cela suppose qu'il puisse circuler, observer, imiter, jouer librement,

affirmant par là son rôle d'acteur urbain.¹³ Chercher avant tout à protéger les enfants des dangers urbains limite le potentiel de développement et d'équilibre que la ville pourrait offrir à chacun – enfants et adultes. Plutôt que de se contenter de réserver des zones spécifiques pour les activités enfantines, l'accent doit être mis sur le partage de la ville. Il s'agit alors d'imaginer une ville où les *aires de jeux* ne sont pas nécessaires et où les espaces publics sont investis aussi bien par les enfants que par les adultes, favorisant la convivialité et la diversité des activités.¹⁴ L'enfant jouant *n'importe quand et n'importe où*, la simple désignation d'une zone comme aire de jeux ne garantit pas son utilisation en tant que telle, ni que d'autres zones ne deviendront pas des lieux de jeu.¹⁵

(>#8)

Concevoir la ville

Il est nécessaire d'évaluer les impacts des choix de conception, notamment en termes de forme, de matérialité et de configuration spatiale, sur la diversité des utilisations récréatives de l'espace public par les futurs usagers.¹⁶ La conception urbaine doit donc répondre aux besoins des enfants, plutôt que de les confiner à des aires de jeux spécifiques. Il est

indispensable de considérer l'enfant comme un des usagers de l'espace urbain, et toute la ville comme un espace potentiel de jeu pour les enfants. (>#8)
La mise en place de politiques environnementales favorables aux enfants dans les villes a par ailleurs des avantages étendus pour l'ensemble de la population. Par exemple, la réduction de la prédominance des véhicules motorisés contribue à rendre la ville plus accessible aux enfants tout en améliorant la qualité de vie pour tous les citoyens.¹⁷

Dans le cadre de la conception de l'espace urbain, la chercheuse Sonia Curnier identifie un spectre de différentes configurations spatiales variant dans leur capacité à accueillir des usages divers, allant de la *proscription* à la *prescription*. Les conceptions les plus restrictives visent à *proscrire* certains usages. D'autres espaces, conçus pour des pratiques spécifiques, *autorisent* toutefois des appropriations ou des détournements inattendus. Un autre type d'interventions *encourage* ouvertement certaines activités ludiques. Enfin, des configurations spatiales *prescrivent* des occupations spécifiques.¹⁸ Il convient de noter que certaines conceptions favorisent une pluralité d'usages, tandis que d'autres figent les pratiques. La prescription d'un usage évacue

toute notion de latitude quant aux autres types de pratiques qui pourraient naître. A l'inverse, des dispositifs polyvalents et incitatifs encouragent la liberté et l'improvisation, laissant place à un large éventail d'appropriations possibles.¹⁹ De même, des éléments ordinaires et fonctionnels de l'espace urbain peuvent accueillir une multitude d'usages si leur conception laisse suffisamment de liberté à l'utilisateur. Les scénarios de conception ludique négligent fréquemment la faculté des enfants à métamorphoser les environnements urbains. Pourtant le jeu spontané et la capacité des enfants à influencer sur le monde revêtent une importance cruciale pour le développement de leur autonomie et de leur personnalité.²⁰ (>#20)

Setting for action

Afin de rendre possible le jeu spontané de l'enfant au sein de l'espace public, il s'agit alors de considérer l'environnement urbain comme *setting for action*.²¹ La qualité d'un espace découle de l'interaction entre l'individu qui l'exploite et le lieu en lui-même; c'est cette connexion dynamique entre espace et action, plutôt que des normes formelles, qui détermine le potentiel d'appropriation d'un lieu.²²

Les enfants filmés par Aliys activent l'espace par le jeu, interprétant des éléments physiques ordinaires comme supports de leurs actions. Le jeu libre prend vie dans un environnement que l'enfant peut utiliser de manière active, l'espace urbain devenant alors le support de l'action ludique. Une ville accueillante au regard du jeu spontané signifie l'accroissement des possibilités d'appropriation ludique dans chaque agencement. Un espace urbain propice au jeu libre ne requiert pas d'équipements spécifiques, mais au contraire des configurations et des composantes qui accueillent les activités spontanées de l'enfant. Affirmer la place des enfants dans la ville, c'est avant tout reconnaître leur pouvoir de métamorphose des lieux ordinaires en scènes de jeu inspirées et créatives.

Notes

1. Ward, *L'enfant dans la ville*, 113
2. Brougère, "Espace de jeu et espace public," 168
3. Curnier, "The Quality of the Way to School," 110-111
4. Brougère, "Espace de jeu et espace public," 166
5. Château, *L'enfant et le jeu*, 126
6. Claes et Symons, *The Nature of the Game*, 20
7. Claes et Symons, 17
8. Nations Unies, Convention relative aux droits de l'enfant, Observation générale n°17 (article 31)
9. Lefaiivre et de Roode, *Aldo van Eyck*, 126
10. Müller, "Another Miracle," 161
11. Noschis, "La ville, un terrain de jeu," 46
12. Müller, "Another Miracle," 20
13. Noschis, "La ville, un terrain de jeu," 42
14. Romagny, *Anthologie*, 146
15. Ward, *L'enfant dans la ville*, 225
16. Curnier, "The Quality of the Way to School," 108
17. Ward, *L'enfant dans la ville*, 224-225
18. Curnier, "The Quality of the Way to School," 113-114
19. Curnier, 115
20. Curnier, 116-117
21. Lynch, "The Spatial Word of the Child," 105
22. Lynch, 102-105

Références bibliographiques

Brougère, Gilles. "Espace de jeu et espace public." *Architecture & Comportement*, vol. 7 (1991): 165-176.

Château, Jean. *L'enfant et le jeu*. Paris: Ed. du scarabée, 1969.

Claes, Gerard-Jan et Stéphane Symons, eds. *Francis Alÿs. The Nature of the Game*. Leuven: Leuven University Press, 2023.

Curnier, Sonia. "The Quality of the Way to School lies in the Design Details." In *School Journey as a Third Place: Theories, Methods and Experiences around the World*. London: Anthem Press, 2023.

Lefaivre, Liane et Ingeborg de Roode, eds. *Aldo van Eyck: the playgrounds and the city*. Rotterdam: Stedelijk Museum, 2002.

Lynch, Kevin. "The Spatial Word of the Child." In *The Child and the City*, vol.2, Canada: University of Toronto Press, 1979.

Müller, Jonas. "Another Miracle." Enoncé théorique, EPFL, 2019.

Nations Unies. Convention relative aux droits de l'enfant, Observation générale no.17 (article 31), CRC/C/GC/17 (17 avril 2013)

Noschis, Kaj. "La ville, un terrain de jeu pour l'enfant." *Enfances & psy*, vol.33, no.4 (2006): 37-47.

Romagny, Vincent, ed. *Anthologie: aires de jeux d'artistes*. Gollion: Infolio, 2010.

Ward, Colin. *L'enfant dans la ville*. Association culturelle Eterotopia France/Rhizome, 2020.



VII

VIII

IX

X

XI

XII

