

Espace de jeu et espace public

*Gilles Brougère
Laboratoire de Recherche sur le Jeu et le Jouet
Université Paris-Nord
F - 93430 Villetanneuse
France*

Résumé

Quelles sont les relations entre le jeu et l'espace public? Le jeu se déploie dans un espace qui en retour le conditionne en partie. Ceci est vrai de tout jeu qui crée son espace spécifique. L'article tente d'analyser les relations contemporaines entre espace et jeu dans le cadre d'une spécialisation croissante des espaces. Cela se vérifie au niveau du sport mais aussi dans l'espace privé de l'appartement avec l'avènement de la chambre d'enfants. Des pressions diverses conduisent également à une spécialisation de l'espace à travers le développement d'aires de jeu. Un exemple montre comment les contraintes sociales diverses se traduisent dans l'utilisation de cet espace. Enfants et adultes n'ont pas les mêmes images de l'espace, les mêmes attentes. Ces derniers définissent un système de contraintes dans lequel se développent des formes de jeu adapté. Mais au-delà du jeu il s'agit de l'appropriation de l'espace et à travers lui de la construction par l'enfant d'un réseau de relations sociales. Il s'agit de replacer le jeu dans une sociabilité enfantine qui s'inscrit, entre autres, dans l'espace public.

Summary

What is the relationship between play and public space? Play occupies a space and this space, in turn, influences play. Any ludic activity creates its own specific space. This article attempts to analyse the relationship between play and space within the growing specialization of spaces that is characteristic of modern society. This specialization manifests in the practice of sports, but also in the inclusion of children's rooms in the private space of flats. Various movements have led to the development of playgrounds representing a spatial specialization. An example will show how diverse social constraints are expressed in the utilization of this space. Children and grownups do not perceive space in the same manner; they do not have the same expectations. Society establishes a system of constraints, forcing play to adapt to the space it is granted. Beyond play, the problem is that of the manner in which children appropriate space and, by so doing, develop a network of social relations. Play should be reintegrated into children's social relationships, which need to be given a place, among others, within public space.

1. Evolution de l'espace et structure du jeu

Le jeu se développe dans l'espace, c'est une banalité de le dire, de même que de remarquer après Caillois (1967) que le jeu génère un espace spécifique qui est l'espace du jeu comme il génère un temps spécifique. Mais pour conférer un sens précis à ces remarques il faut les mettre en relation avec une analyse de ce qu'est le jeu. En effet ce

qui caractérise le jeu c'est sur bien des points... l'absence de caractère propre. Le jeu est un comportement non spécifique au sens où dans certaines conditions tout comportement peut devenir jeu: je peux manger et faire de cet acte un jeu, mais le comportement visé n'est en rien spécifique, c'est son sens qui change. Le jeu est une affaire de signification et non de comportement particulier. Pour qu'il y ait jeu il faut que le ou les joueurs donnent un sens de jeu à leur comportement. C'est ce qu'avait bien vu Bateson (1977):

"Ce phénomène - le jeu - n'est possible que si les organismes qui s'y livrent sont capables d'un certain degré de métacommunication, c'est-à-dire s'ils sont capables d'échanger des signaux véhiculant le message 'ceci est un jeu'".

Ce qui distingue le jeu du non jeu ce n'est pas ce qui s'y passe mais le sens de ce qui s'y fait et sur lequel les partenaires se sont accordés. Ce faisant les joueurs transforment leurs actes en leur donnant un sens autre. Ils créent un non-lieu extérieur au monde quotidien dont la logique obéit aux règles que suivent ou se donnent par négociation les joueurs. Les actions prennent leur sens dans la logique du jeu qui modifie ainsi le monde extérieur créant un espace et un temps spécifique. Les objets dont s'empare le joueur peuvent ainsi prendre place dans cet espace et se voir doter de nouvelles significations. C'est tout l'environnement qui est ainsi soumis à la logique du jeu. Un banc peut devenir selon le jeu des buts de football ou un bateau pris dans la tempête, un galet le support du jeu de hockey ou le repas d'une poupée. Qu'il s'agisse d'imaginaire ou de jeu dit à règles tous les objets prennent une nouvelle signification en fonction de la dynamique du jeu. Et cela est vrai pour tout ce qui s'inscrit dans l'espace et le temps du jeu.

Ce qui caractérise les formes de jeu les plus traditionnelles, les plus ouvertes, c'est l'absence d'espace préalablement organisé. C'est le jeu qui organise, polarise l'espace, le fait espace de jeu pour autant que le jeu perdure. Cela est vrai dans les sports traditionnels qui ne sont pas liés à un espace organisé mais à l'utilisation d'un espace qui a d'autres vocations. Tel était le cas de la soule, tel est encore souvent le cas de jeux comme la pétanque qui s'accommode d'espaces non spécialisés. Mais il est un fait que l'évolution des sports modernes s'accompagne de la création d'espaces spécialisés. D'une part les espaces obéissent à certaines contraintes précises de forme, dimensions, équipements régis par les règles, d'autre part se créent des lieux voués exclusivement à la pratique de ce sport. L'espace reste espace de jeu lors même qu'il n'est pas utilisé. Le jeu, loin de construire son espace, vient se dérouler dans un espace pré-organisé. Ce modèle bien connu au niveau du jeu sportif me semble généralisable au-delà.

Il existe une tendance séculaire de spécialisation des espaces qui conduit à vouer des lieux à l'activité ludique. Tel est le cas de la cour de récréation. Loin des espaces scolaires dénués de cours ou des récréations prises, sous surveillance, dans les prés environnants, l'école moderne inscrit le jeu, nécessaire re-création des forces intellectuelles, dans un espace normé, surveillé qui va générer des jeux compatibles avec la pauvreté de l'environnement. A la spécialisation de l'espace répond la spécialisation de jeux compatibles avec le lieu et ses interdits. En conséquence les autres espaces de l'école n'ont pas à se prêter au jeu. Il n'est plus besoin de sortir de l'école pour jouer même si les espaces environnants s'y prêtent mieux que la cour. Aujourd'hui encore des entretiens avec des institutrices de maternelle conduisent à penser qu'un espace équipé et entretenu mais hors de l'espace scolaire sera peu ou pas utilisé du fait même qu'il est extérieur, même s'il jouxte la cour. On évoque les problèmes de surveillance, les

risques de fuite d'enfants lors même que les clôtures ne sont plus aujourd'hui dissuasives. Le jeu à l'école se fera dans la cour ou ne se fera pas. La spécialisation des espaces restreint l'imagination des utilisateurs qui par ailleurs peuvent se plaindre de l'exiguïté de leur cour.

Mais cette spécialisation n'est pas propre à l'école. L'espace familial connaît au XIX^{ème} siècle, tout au moins en Angleterre, un mouvement similaire de spécialisation. C'est l'émergence de la chambre d'enfant, espace réservé aux enfants, assurant leur protection des adultes en les isolant. Il ne s'agit pas de constituer un espace de jeu, mais un espace de l'enfant en marge des espaces adultes. Auparavant les enfants ne disposaient pas d'espaces privés:

"En accordant cet espace personnel à l'enfant le foyer bourgeois lui reconnaît un être à part entière, des besoins spécifiques et un environnement approprié. Mais en retour il l'isole, loin des pièces de séjour, pour le loisir des parents" (Renonciat, 1989, 27-34).

La France mettra quelques temps à suivre cet exemple

" En général dans nos appartements, l'enfant n'a point de pièce à lui, ni pour jouer, ni pour dormir. Le jour et la nuit nous le laissons dans des chambres qui n'ont pas été disposées à son intention, dont l'ameublement n'est pas à sa taille, dont la décoration n'est pas à sa portée', regrette Marcel Braunschwig en 1907" (Renonciat, 1989, 27-34).

Progressivement la chambre d'enfant s'imposera, sera dotée de son mobilier, de sa décoration (des collections de papiers peints pour enfant apparaissent). Ce sera le lieu où les jouets s'accumuleront, donc un espace pour le jeu de l'enfant, espace qui valorisera le jeu intime sans spectateur, le jeu avec la fratrie le cas échéant, le jeu solitaire dans un espace limité mais dont l'environnement est conçu pour l'enfant, enrichi d'objets adaptés à son jeu. Il s'agit du même mouvement de spécialisation des espaces, qui inscrit le jeu en des lieux déterminés.

Le même mouvement apparaît dans la ville, mais sans doute sous la pression d'événements autres que la volonté de réserver un espace au jeu de l'enfant. Le développement de la circulation automobile limite l'usage des rues pour le jeu. Des squares pour les plus jeunes, des terrains de sport ou des terrains à l'abandon avant que les villes ne soient totalement construites, aujourd'hui les aires de jeu, spécialisent l'espace pour l'activité ludique.

Certes ce mouvement de grande ampleur n'est pas général: il est urbain, se développe plus lentement dans les milieux ruraux. Il reste des espaces non spécialisés où le jeu est possible, mais ils sont souvent bien loin des lieux de vie des enfants. Par ailleurs des espaces non spécialisés de la ville sont encore investis pour le jeu. Il n'en reste pas moins que le développement du jeu tend à réserver des espaces à cette activité. Sans doute l'analyse des emplois du temps des enfants conduirait à des remarques partiellement similaires au niveau du temps du jeu. Reste que cette évolution est essentielle pour la forme même du jeu aujourd'hui.

En effet l'espace participe directement à la structuration du jeu. C'est l'espace qui ouvre un espace d'action, qui rend possible la composante motrice d'un jeu, qui limite l'extension de l'activité. L'espace agit directement sur la dimension fonctionnelle du jeu. Pour se limiter à l'exemple des jeux de ballon la configuration de l'espace, sa taille, sa surface, la présence d'un mur ou muret utilisables orientent le type de jeu

compatible selon la possibilité du rebond, la place pour un nombre déterminé de joueurs, etc. Mais le jeu n'est pas qu'action, il est aussi imagination, ce qui constitue son aspect symbolique. A l'action s'ajoute une fiction, le fait d'intégrer les actes dans des significations. L'espace offre des occasions de production d'images par ce qu'il offre comme supports, événements. L'espace est marqué de valeurs liées à ce qu'il contient et à ceux qui l'utilisent.

Si l'on considère le jeu comme une manipulation de la culture, celle-ci n'est pas qu'une entité abstraite. Elle a des aspects matériels, elle se spatialise, se distribue dans l'espace. C'est dans l'espace que certains aspects matériels, mais aussi imaginaires de la culture, sont rencontrés. Dans l'espace se trouve l'environnement qui oriente, conditionne, organise les jeux de l'enfant. La configuration des trottoirs, la présence d'équipements, la forme des bâtiments meublent un espace et deviennent les supports (ou les obstacles) du jeu. La présence d'escaliers, d'abris peut focaliser certaines activités ludiques, de même que des végétaux. L'enfant joue dans un espace concret organisé. Le jeu se construit en fonction de ces éléments. Ceci est vrai des espaces spécialisés que nous avons évoqués. La configuration de sa chambre, la place disponible, le mobilier offre des possibilités d'imagination, d'actions ludiques. Sur un terrain de sport l'équipement matérialise les règles du ou des jeux, et oriente l'activité des joueurs. Dans la cour de récréation, la disposition des murs, des arbres, des recoins divers, organise les différents jeux. Il y a des lieux propices aux billes ou aux petites voitures, d'autres pour les courses. Des secteurs de la cour deviennent des châteaux ou des objectifs militaires. Le jeu se fait dans et par l'espace.

Sans doute s'agit-il d'un renversement par rapport à la logique du jeu que nous avons évoquée au début. Au jeu qui crée son espace et ses objets, se substitue aujourd'hui de plus en plus un espace et des jouets qui créent, stimulent, organisent le jeu. Dans le premier cas les joueurs apportent avec eux leur culture ludique (par exemple sous forme de jeux traditionnels) qui va structurer le jeu et son espace. Aujourd'hui, sans que cette culture préalable au jeu ait totalement disparu, la culture ludique semble pour une part appréciable s'être matérialisée en provenant de l'environnement. Cela renvoie pour une part aux formes de sociabilité enfantines qui diffèrent, et de façon plus globale à l'organisation rationnelle de la communication sociale qui passe de plus en plus par des objets culturels, de moins en moins par les formes orales traditionnelles.

2. Espace de liberté, espace de contrainte: un exemple

Nous présentons quelques résultats d'une étude effectuée à la demande de la mairie de Lieusaint par le Laboratoire de Recherche sur le Jeu et le Jouet de l'Université Paris-Nord. Elle a été réalisée sous notre responsabilité et une partie de l'enquête et de l'analyse a été effectuée par Bernard Gibassier. Les données ont été recueillies à travers des observations de type ethnographique: au-delà d'une observation générale et informelle de l'ensemble de la commune, des groupes ont été observés et leurs membres soumis à des entretiens individuels. D'autres enfants ont été également interrogés en entretiens collectifs et 260 questionnaires ont été passés dans deux écoles primaires de la ville. Des entretiens collectifs ont également été organisés avec des adultes et un questionnaire distribué. Les 31 retours constituent un faible taux mais a permis d'obtenir, par la longueur des réponses, des données qualitatives. A cela s'ajoutent des entretiens individuels avec diverses personnes que leurs fonctions ou activités mettent en relation avec un aspect du jeu de l'enfant. Nous ne reprenons pas l'ensemble des résultats présentés dans le rapport de recherche et résumés dans un article de la Lettre du

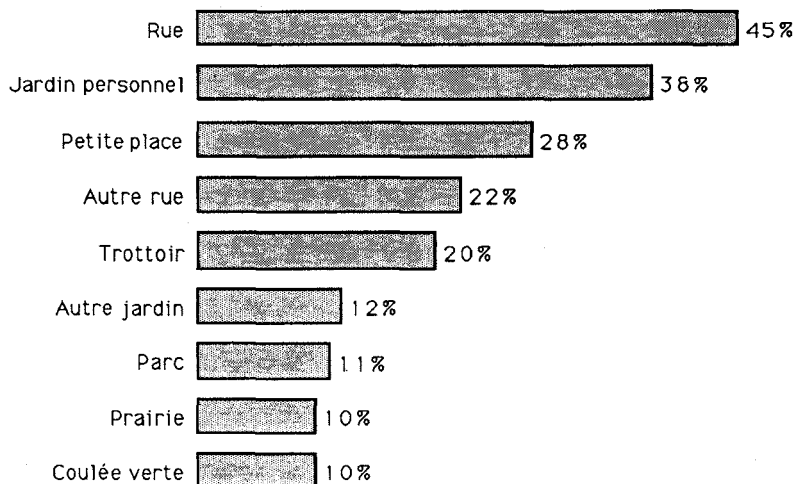
CODEJ (1990), mais uniquement ceux qui permettent d'illustrer la problématique d'ensemble de cet article.

Les résultats nous permettront de voir de façon plus précise comment l'espace public est utilisé par le jeu, comment l'espace structure les jeux. Nous présentons un espace à certains égards atypique de l'évolution actuelle puisqu'il est en grande partie non spécialisé pour le jeu, mais nous verrons la force, au niveau des représentations, d'une demande de spécialisation. Il nous faut d'abord planter le décor. Nous sommes à Lieusaint, ville de 5 210 habitants, composante de la ville nouvelle de Melun-Sénart en Seine-et-Marne, il y a dix ans simple village de 600habitants. La plupart de ces habitants sont en conséquence arrivés ces dernières années pour occuper de nouveaux logements, en grande majorité des maisons individuelles mitoyennes disposant d'un jardin de dimension réduite. Un trait important est l'importance des familles et tout particulièrement des familles de deux enfant et plus. Ainsi 53% des habitants de Lieusaint vivent dans le cadre d'une famille d'au moins trois enfants; 38% des habitants ont moins de 11 ans. On voit ainsi l'importance de la population enfantine. De multiples lieux extérieurs de jeu s'offrent aux nombreux enfants de Lieusaint; tous ne sont pas utilisés selon des principes de rationalité adulte. Il importe de découvrir la logique de ces usages.

La plupart des enfants bénéficient d'un jardin privatif attenant à leur maison. La rumeur veut qu'ils ne soient pas utilisés. Les équipements présents (portiques) et les réponses aux questionnaires que nous avons fait passer montrent qu'il n'en est rien.

Voici les résultats essentiels de ce questionnaire portant sur les lieux de jeu des enfants (260 réponses) :

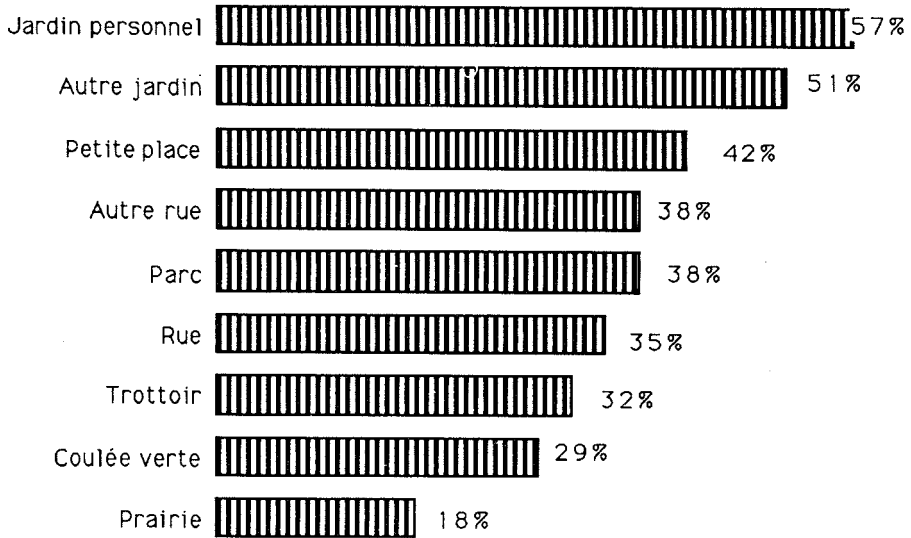
Quand tu joues dehors où joues-tu le plus souvent ?



Le total est supérieur à 100% dans la mesure où les enfants pouvaient apporter chaque fois plusieurs réponses. 14 enfants ont indiqué le "stade" qui ne se trouvait pas dans la liste. Chaque ligne se lit de la façon suivante: pour 45 % des enfants la rue est le lieu extérieur où ils estiment jouer le plus souvent. On voit donc l'importance de la rue à laquelle il faut ajouter "autre rue" (22%) et "trottoir" (20%) sans pouvoir cumuler ces réponses. Les jardins sont importants également et de façon massive les espaces de proximité dénominateur commun des espaces le plus souvent choisis.

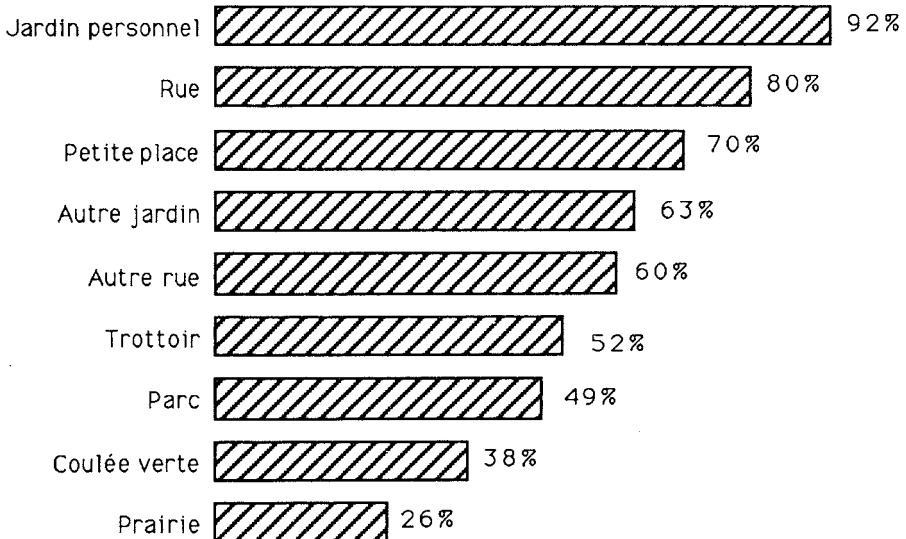
La deuxième question permet de nuancer les résultats sans les remettre en cause:

Où joues-tu un peu moins souvent mais de temps en temps ?



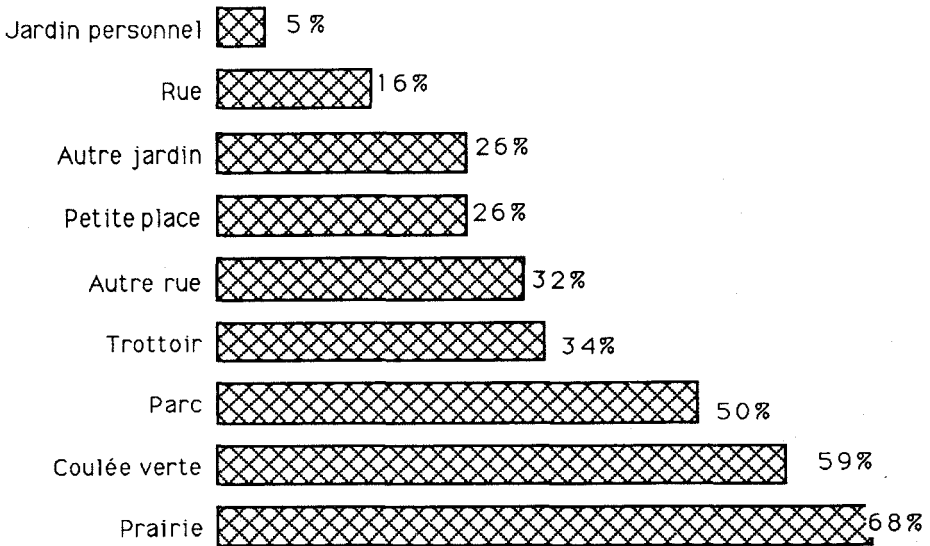
En intégrant les lieux de jeu occasionnel le jardin prend de l'importance. Il ne s'agirait pas du lieu de jeu toujours le plus fréquent mais c'est un espace important de la vie ludique de l'enfant.

Pour avoir une idée globale des choix, ajoutons 1 et 2 :



Cela signifie que 92% des enfants ayant répondu au questionnaire estiment jouer au moins de temps en temps dans leur jardin et 80% dans la rue. S'il faut prendre avec une certaine précaution ces données elles donnent cependant un ordre de grandeur intéressant.

En corrélation la troisième question nous permet de confirmer ces chiffres en demandant aux enfants *où ils ne jouent jamais*.



Très peu d'enfants disent ne pas jouer dans leur jardin, et guère plus ne pas jouer dans la rue. Nous retrouvons la logique des espaces qui caractérise bien Lieusaint.

Le jardin privatif est donc partiellement voué au jeu ou du moins à certains jeux compatibles avec sa taille, son caractère privé et le partage avec les adultes. Cependant lieu privé il ne permet pas la rencontre d'autres enfants comme dans un espace public. De petite taille il ne permet pas la réunion d'un nombre important d'enfants ainsi que certains jeux de ballon qui nécessitent de l'espace, ni bien sûr l'utilisation d'objets roulants fort prisés à Lieusaint. Enfin les contraintes d'usage édictées par les parents et leurs interventions en peuvent limiter l'attrait auprès des enfants. Il apparaît ainsi qu'un espace extérieur privé reste un espace privé, obéit à la logique de l'invitation et ne peut être comparé à l'espace de rencontre que constitue l'espace public.

La voirie publique paraît largement utilisée pour les jeux, en particulier ceux qui supposent des objets roulants mais également bien d'autres types d'activités (cité par 80% des enfants au même questionnaire). Il s'agit dans la plupart des cas de rues utilisées exclusivement par les résidents. Au-delà des rues les interstices (places, zones tampons entre les constructions) et les cheminements piétonniers sont également utilisés. Par contre les espaces verts semblent peu utilisés eu égard à leur taille. Les plateaux sportifs sont l'objet d'une utilisation illicite importante malgré les interdits, enfin de rares espaces "naturels" ont été appropriés pour certaines pratiques. Cependant le jeu extérieur ne constitue qu'une partie limitée du temps libre de l'enfant. Jamais nous n'avons l'impression que les enfants se trouvent massivement, voire même majoritairement à l'extérieur. L'espace public est un espace parmi d'autres qu'utilise l'enfant. Activités à l'intérieur, activités organisées, devoirs, sont des concurrents importants au jeu dans l'espace public. Il faut également évoquer la faible utilisation des espaces verts au profit des espaces de proximité. Ces espaces verts ne fonctionnent en fait pas comme lieux de rassemblement de groupes importants mais comme lieux de jeu pour le voisinage immédiat.

Il importe de comprendre la logique de cet usage de l'espace à partir des observations réalisées: en ce qui concerne le type de jeux les jeux roulants arrivent très largement en tête mais ont pour certains tout autant un caractère de véhicule (vélos et rollers) et d'outil de déplacement ou de relations sociales. Bien d'autres jeux sont cependant pratiqués dans l'espace public et tout particulièrement des jeux individuels, du type petites voitures ou poupées, que l'on tendrait à considérer comme des jeux propres à l'espace privé. Le type de jeu n'est donc pas le seul paramètre pour comprendre l'image de l'espace. Il faut également s'intéresser aux regroupements suscités par cet espace public.

En effet, les rassemblements d'enfants relèvent plus d'une dynamique sociale (même appartenance familiale, scolaire, proximité spatiale, liens affinitaires,...) que d'une dynamique ludique. Il s'agit d'enfants qui se rassemblent d'abord à proximité de chez eux ou devant le logement de l'un d'entre eux et ensuite jouent ensemble et non d'enfants qui se réuniraient dans le but de participer à un jeu commun. Nous avons souvent affaire à des enfants qui jouent ensemble et en un même lieu à des jeux individuels (jeux de balle et ballon, corde à sauter, scoubidou et jeux roulants) auxquels ils pourraient jouer isolément. Nous n'avons rencontré que peu de jeux collectifs organisés (type foot ou base-ball) et toujours dans les mêmes lieux. On trouve également des jeux de cabane et d'imitation (dînettes, inspiration des séries télévisées,...). Les jeux informels l'emportent donc très largement. Il est à noter que la plupart des jeux supposent l'apport de matériels (jouets, objets roulants, ballons, etc.) qui structurent le jeu dans un environnement non spécialisé. Par contre très rares sont les jeux qui s'appuient sur la connaissance d'un patrimoine ludique qui rendrait inutile la disposition d'objets manufacturés dans l'espace.

La proximité d'habitat est prédominante même si se trouvent souvent au sein du groupe des enfants d'autres quartiers venus "voir leurs copains". En fait les enfants se réunissent presque toujours, sinon dans un espace qui leur est communément proche, du moins à proximité du domicile de l'un d'entre eux, plus rarement dans un espace autre où ils ne se sentent pas chez eux parce que "c'est chez personne" ce qui veut dire que ce n'est pas devant la maison de l'un d'entre eux et quelques fois qu'ils y sont mal tolérés. Ceci est lié à la personnalisation et à l'appropriation symbolique de l'espace public proche de l'habitat qui devient en fait un espace semi-privé. Mis à part ceux qui ne se trouvent pas à proximité de chez eux (les "visiteurs") et dont il arrive qu'ils habitent assez loin de là, la plupart des enfants rencontrés habitaient dans un rayon de moins de cent mètres (le plus souvent de l'ordre d'une vingtaine de mètres) de l'endroit où ils jouaient.

Pour expliquer cette proximité du jeu il faut conjuguer plusieurs raisons. Il y a la contrainte parentale qui peut imposer la nécessité d'être à portée du regard, de la voix ou au moins pas trop loin: "mes parents ne veulent pas qu'on aille plus loin", "mes parents veulent nous voir". Mais il y a pour les enfants la présence de copains et l'appropriation d'un espace proche, devenu semi-privé. Les enfants affirment que les parents sont d'accord quant à l'utilisation de ce lieu pour leur jeu. Les raisons données sont presque exclusivement d'ordre sécuritaire: "c'est près", "ils peuvent nous surveiller", "ce n'est pas dangereux", "il y a moins de voiture". Peu nombreuses et réservées aux plus âgés, sont les réponses évoquant une liberté d'agir de l'enfant ou une absence d'intérêt de la part des parents.

Il résulte de ceci une confirmation de la logique de la proximité, variable selon les espaces proches disponibles: rues, places, etc. Cette proximité s'enracine dans une

autonomie limitée et un contrôle des parents plus fort que certaines opinions le laissent entendre. En particulier le jeu dans la rue est plus dû à un contrôle parental qui peut s'exercer effectivement qu'à une démission ou un laisser-faire. Mais c'est aussi une logique de rencontre, de copinage, de voisinage, d'appropriation de lieux proches. Ces jeux spontanés occupent des temps non organisés, livrés aux hasards plus qu'aux projets préalables. Ils ont toute chance de se dérouler au plus près du domicile, de demander le moins d'investissement possible. Ce lieu doit être public pour permettre la rencontre, ce qui n'est pas le cas du jardin, mais il doit être proche et protégé des rencontres "étrangères", se situant dans un espace approprié et donc pas tout à fait public. Enfin notons qu'il doit permettre l'usage au plus près des vélos et autres objets roulants qui ne peuvent être abandonnés sans surveillance et qui sont des éléments essentiels aux activités ludiques.

A contrario parmi les raisons que les enfants donnent à la non utilisation des espaces verts on trouve l'éloignement et l'interdiction parentale, mais aussi l'absence d'habitude, le fait que les copains n'y soient pas. On joue là où les copains se trouvent. La dimension réciproque et circulaire de cette affirmation conduit à rester dans un espace limité.

L'usage de l'espace public et les jeux qui s'y déroulent articulent un système de contrainte (contrôle parental, organisation de l'espace lié à l'habitat individuel) et un système de choix volontaire (être là où se trouvent les copains, faire de l'espace public un lieu marqué par une convivialité enfantine et les jeux qu'elle génère). Le jeu qui en découle avec l'importance des jeux informels et des jouets roulants renvoie aux contraintes de l'espace assumées par des enfants qui sur cette base s'approprient l'espace. Enfin cet espace non voué au jeu est enrichi par les multiples objets ludiques que les enfants apportent avec eux.

Il est intéressant sur la base de ce constat des pratiques de confronter les représentations des enfants et des adultes en ce qui concerne l'image de l'espace et de son utilisation. La vision des enfants (du moins jusqu'à la fin de l'école primaire) est positive. Pour eux Lieusaint ou tout au moins leur quartier est un lieu adapté à leur capacité de maîtrise du monde. Ils y trouvent réseau de relations et espace de jeu. Des équipements de jeu enrichiraient cet espace sans modifier profondément leur relation à celui-ci. En effet cet espace est déjà, pour eux, riche d'occasions et de découvertes.

Il y a par contre un hiatus entre la situation des enfants et l'image qui en est donnée par les parents. Cette image est sans doute un symptôme d'un mal à vivre qui a sa source ailleurs. Il apparaît qu'entre l'idéal rêvé avant l'installation à Lieusaint et la réalité un certain désenchantement apparaisse: longueur des trajets, réalité qui n'est ni ville ni campagne,... On peut noter à cet égard les difficultés de voisinage souvent signalées, l'absence de convivialité, la fermeture sur soi, le manque de tolérance voire de respect vis-à-vis des autres. La vie sociale n'est pas dénuée de tension. La conformation des logements individuels et mitoyens fait que les voisins et les mouvements de l'espace public sont très fortement perçus. Cette situation se cristallise souvent autour des enfants, de deux façons: l'intolérance à leur jeu et la représentation de ceux-ci comme porteurs de nuisances; l'insécurité multiforme (circulation, délinquance) qui conduit à une protection, une limitation de l'autonomie. Les solutions préconisées par les parents impliquent sécurité, surveillance, encadrement, lors même que les enfants sont à la recherche d'autonomie relative. La conséquence en est l'image d'une ville inadaptée à l'enfant, où rien ne semble fait pour son jeu, et d'une demande d'équipement sur le modèle de l'aire de jeu en pied d'immeuble, incompatible avec l'urbanisme de

Lieusaint. C'est sur le fait que les enfants jouent dans la rue que se focalise le discours sur l'inadaptation de la ville à l'enfant. Si les enfants s'accommodent de l'appropriation dynamique d'un espace ouvert, les parents souhaitent l'existence d'un espace spécialisé qui intégrerait la fonction jeu dans l'espace public.

Cette opposition entre enfants et parents renvoie à deux expériences différentes: d'une part les enfants vivent dans le présent une situation qui, par la présence de camarades et d'espace, permet une réelle expression ludique; d'autre part, les parents évaluent ce qu'ils voient (des enfants dans la rue) par rapport à leur image d'un espace adapté aux enfants, lié à une spécialisation garant de sécurité pour ne pas dire de tranquillité.

Il apparaît sur cet exemple que les possibilités de l'espace déterminent le jeu. Il faudrait y ajouter des points de détail comme la présence d'un étang qui oriente certains jeux, ou un terrain vague transformé en piste de bicross. L'espace offre des occasions que les enfants utilisent pour organiser leurs jeux. Mais cet espace est marqué par le système adulte qui propose à l'enfant des limites précises à sa libre exploration. Cette contrainte rencontre facilement l'intérêt qu'a l'enfant à rester dans l'espace où il a la plus forte probabilité de rencontrer ses camarades de jeu. Il n'y a donc pas opposition entre souhaits adultes et désirs de l'enfant. Les limites imposées ne sont pas ressenties (et sans doute ne sont pas) des limitations au jeu. Elles marquent et délimitent un espace de jeu conçu comme suffisant. Ce qui caractérise la plupart des espaces utilisés ici par les enfants c'est qu'ils ne sont pas spécialisés. Ils sont même conçus par certains comme incompatibles avec le jeu. On voit tout l'intérêt d'un espace de proximité banalisé où le jeu peut se dérouler à côté d'autres activités, y compris celle des adultes. Des espaces spécialisés sont tout à fait possibles, sans doute souhaitables, mais dans cette configuration d'habitat individuel se pose le problème de l'accès par les enfants autres que ceux qui en sont les voisins. Un tel espace risque d'être peu fréquenté à cause des réticences parentales à voir leurs enfants s'éloigner, mais aussi parce que la probabilité d'y retrouver ses camarades de jeu diminue à mesure que cet espace s'éloigne. L'espace est ici valorisé en fonction de ceux que l'on y rencontre. Enfin face à un espace non spécialisé les enfants réagissent en transportant avec eux un environnement ludique qui finit par marquer l'espace.

3. Quelques remarques en guise de conclusion

Que nous apporte l'exemple de Lieusaint? Il nous montre, dans un cas particulier, comment l'espace est travaillé par des représentations, des interdits, des valorisations. L'espace de proximité est valorisé pour des raisons diverses alors que d'autres espaces supportent des représentations négatives lors même qu'ils seraient, en théorie au moins, mieux adaptés au jeu. L'enfant circule dans un espace qui implique un imaginaire social.

L'espace public apparaît avant tout comme un espace de rencontre et de convivialité. Il n'est pas propriété de l'un des enfants ou de ses parents, donc il permet la rencontre informelle, aléatoire. Il devient de ce fait espace semi-privé sans perdre son caractère public, approprié par un groupe d'enfants qui s'y reconnaît.

Enfin l'espace structure le jeu en favorisant tel ou tel type d'activité. L'importance de la rue comme espace de jeu à proximité valorise les objets roulants, mais aussi la simple extériorisation de certains jeux d'intérieur (petites voitures, poupées). L'espace est ici réceptacle d'objets variés qui finissent par constituer un environnement ludique

cohérent, adéquat même s'il n'est pas de l'ordre de l'équipement. Si nous nous trouvons dans un espace non-spécialisé nous ne sommes pas pour autant plongés dans le cas de figure du jeu traditionnel.

C'est cette conjonction d'un environnement appropriable, de représentations et de probabilités fortes de rencontres qui offre des occasions de jeu dans un espace non aménagé pour cela. Si l'aménagement permet d'enrichir le jeu en offrant des occasions nouvelles, il apparaît difficilement conciliable avec la logique de la proximité que nous avons mise en évidence. Le discours adulte renvoie à une image fonctionnaliste de l'espace: il faudrait des espaces de jeu et libérer la rue des enfants. Proposer que les enfants jouent dans les rues ou que les cours de récréation une fois aménagées deviennent espaces de jeu brouille trop la spécialisation usuelle des espaces. Ne faut-il pas déspecialiser certains espaces pour rendre leur appropriation ludique possible? Si la spécialisation s'impose dans certains domaines tel le sport faut-il pour autant généraliser ce modèle à tous les espaces? Faut-il isoler le jeu ou rendre possible le partage des espaces entre les joueurs et les autres usagers? De plus cette formulation pêche en ce qu'elle ne définit l'enfant que par son activité de jeu. L'enfant est un usager de l'espace public où il discute, rencontre, circule même si le jeu peut se greffer sur chacune de ces activités.

Pour comprendre l'espace et son usage il faut revenir à la logique du jeu, tout au moins à cette part du jeu de l'enfant la moins formalisée, celle qui naît du hasard des rencontres et des occasions. Il faut situer ce jeu dans le cadre de la sociabilité enfantine. On ne peut traiter le jeu comme une activité séparée mais il faut le relier aux multiples actes relationnels de l'enfant. A une conception qui propose un espace de jeu en supposant que la sociabilité en découlera, on peut opposer l'idée qu'il faut rendre possible une sociabilité d'où le jeu naîtra. Ce qui ne veut pas dire que le premier terme de l'alternative soit absent de la vie de l'enfant. A défaut de sociabilité spontanée, l'aire de jeu peut générer des rencontres difficiles par ailleurs. Cependant l'espace public en tant que tel n'a pas à être un espace de jeu, mais un espace où le jeu est possible à côté d'autres modalités de communication. Cet espace doit permettre à l'enfant de passer du jeu à d'autres relations et vice-versa. *Mutas mutendis* il s'agit de la même chose que la chambre d'enfant: elle n'est pas exclusivement salle de jeu, mais le lieu de l'intimité de l'enfant ou de la fratrie qui permet entre autres activités certains jeux. On pourrait tenir le même raisonnement à propos de la cour de récréation qui au delà du jeu est un important lieu de socialisation pour les enfants: on y raconte ses secrets à l'abri des oreilles adultes indiscrettes. Les relations entre enfants s'y structurent, et le jeu contribue à cette structuration.

Le jeu n'est pas le sport, ce n'est pas une activité institutionnalisée, mais une activité qui naît à l'initiative de l'enfant et de ses rencontres. Les règles n'y sont vérifiées par aucune institution externe aux joueurs, ceux-ci détenant la possibilité d'interrompre ou transformer le jeu en fonction des circonstances ou de leur simple envie. De la spécialisation de l'espace on risque de passer à l'organisation de l'activité ludique. On ne peut gérer le jeu comme en gère le sport. Il s'agit plutôt d'enrichir l'espace d'événements qui offrent un intérêt ludique, que de délimiter un espace qui serait voué au jeu au risque de le supprimer de tout autre espace.

Enfin il ne faut pas oublier que l'enfant est un être en mutation qui progressivement va quitter cette enfance. Ce faisant il va prendre de la distance avec ses jeux, symboles de cette époque de son existence. Il doit donc trouver dans l'espace public d'autres intérêts que ceux liés à un moment limité de sa vie. L'espace public doit pou-

voir assurer la continuité d'une socialisation et de découvertes qui ne peuvent se limiter au jeu, aussi important celui-ci soit-il.

Ceci dit il faut éviter l'illusion qui consiste à croire que les enfants n'ont besoin de rien et qu'il trouveraient tout en eux-mêmes. Cela n'a jamais été le cas. Les jeux traditionnels, légués par les générations antérieures et insensiblement transformés par les nouvelles permettaient aux enfants de trouver des structures ludiques "prêtes à l'emploi". Aujourd'hui le jeu traditionnel sans disparaître ne meuble plus la vie de l'enfant. Il est, nous l'avons vu, peu présent à Lieusaint. Environnement et objets de jeu fournissent les stimulations et les structures indispensables au jeu. Il importe donc d'offrir à l'enfant ce qui lui permet de jouer. Cela passe par des équipements, mais aussi par la disposition d'objets qui peuvent s'utiliser dans divers espaces. Mais ces objets et équipements ne seront efficaces que si l'espace est accessible et appropriable et s'il existe une sociabilité enfantine qui est le soubassement de l'activité ludique.¹

BIBLIOGRAPHIE

- BATESON, G. (1977), Une théorie du jeu et du fantasme, *Vers une écologie de l'esprit*, T.1 (tr. fr. Paris, Le Seuil).
- BROUGERE, G. (1990), Pratiques et besoins des enfants en matière de jeux extérieurs : l'exemple de Lieusaint (77), *La Lettre du CODEJ* (1990) No. 7, (1990) 5-8.
- CAILLOIS, R. (1967), Les jeux et les hommes, (Paris, Gallimard, 1ère édition 1958).
- RENONCIAT, A. (1989) "Quatre murs à la page: le livre et la chambre d'enfants" Livres d'enfants, livres d'images - Les dossiers du Musée d'Orsay, n°35, (1989) 27-34.
- ROUANET, M. (1990), "Nous les filles", (Paris, Payot).

¹ Pour percevoir sur un exemple précis comment le jeu s'articule à une société enfantine qui elle-même s'exprime dans un espace donné on se référera à Marie Rouanet (1990).