

EDITO

APRÈS LA VILLE GARANTIE, LA VILLE LUDIQUE

Pour se convaincre de l'importance du jeu dans la ville, il faut peut-être repartir de l'importance du jeu dans la construction de la civilisation. C'est l'historien néerlandais Johan Huizinga qui introduit, en 1938, après l'*Homo Sapiens* (qui sait) puis l'*Homo Faber* (qui fabrique), l'*Homo Ludens* (qui joue). Huizinga pose l'acte de jouer comme un phénomène culturel constituant de nos sociétés.

Même sans adhérer à la théorie qui place le jeu au centre des liens sociaux, on peut concevoir que le travail productif s'amenuisant, l'homme récupère progressivement du temps libre qui renforce ses besoins pour le jeu, l'aventure et la mobilité. Cette liberté dans l'espace et le temps, amène les concepteurs à (re)penser de nouveaux types d'espaces publics destinés aux jeux et aux sports urbains, mais aussi à intégrer le caractère ludique dans des lieux plus ordinaires.

Logiquement, nous aborderons la petite enfance et les plaines, mais il est évident que le sujet ne s'arrête pas là.

Au tournant du siècle dernier, les « playgrunds » ou aires de jeux sont apparues en Allemagne et aux Etats-Unis, avec l'idée qu'il fallait aérer et fortifier les enfants. Ensuite, ont émergé des expériences qui laissaient les enfants développer leur créativité et se confronter aux possibilités qu'offre la liberté. C'était l'époque des terrains d'aventure. Après, on assiste lentement mais sûrement à un glissement de valeur. L'autonomie, l'inventivité sont remplacées par la sécurité, la prévisibilité, la standardisation aseptisée. Les catalogues d'équipements sont devenus la règle à partir des années 90, avec des conséquences désastreuses sur l'épanouissement de nos enfants, et sur notre cadre de vie.

Dans ce numéro, nous avons voulu valoriser des initiatives, à Manage et à Tournai, qui font la démonstration que la sécurité, et les

réglementations ne sont pas incompatibles avec des projets plus généreux pour l'enfance à conditions d'avoir une expertise suffisante. Depuis déjà quelques années, en Flandre, Kind en Samenleving prodigue ses conseils en la matière. Ils ont aujourd'hui suivis de beaux effets : des plaines naturelles et inspirantes. Les exemples en Wallonie sont nettement plus rares, nous avons dès lors voulu mettre à l'honneur la spontanéité et la poésie introduites par les 36 oliviers proposés sur l'espace public, à Liège.

La ville est le terrain de jeu de nombreux acteurs qui l'influencent, l'animent et la façonnent. Le parkour, le skate, le roller, sont autant de pratiques urbaines qui ont comme support direct l'espace public ! Certains de ces espaces (à Barcelone, Lyon, ...) ont d'ailleurs gagné une notoriété internationale grâce à ces pratiques. Dans ce Cahier, Jean Lomba propose de s'arrêter un instant sur la situation du skate en Wallonie, et ainsi de questionner les artefacts c'est à dire les dispositifs -mobilier, traitements de sols, etc...- qui encouragent, et de fait cautionnent, des attitudes hédonistes et ludiques qui, jusqu'à peu, auraient pu être considérées comme marginales, provocantes ou irrespectueuses (voir Crunelle 2013)

Enfin, nous avons voulu mettre en évidence le jeu comme moyen puissant de réappropriation de l'espace public au travers des exemples de La Louvière et Charleroi. Toutes deux partenaires du projet européen Lively cities qui vise la réappropriation citoyenne des espaces publics, elles utilisent directement le jeu comme moyen d'action.

La ville ludique interroge ainsi notre façon de concevoir les espaces publics et le paradoxe d'une programmation dont le but est de laisser de la place à l'improvisation.