

# Le futur des espaces publics

## Partie I - Activité physique

LA FABRIQUE DE LA CITÉ

AMS
AMSTERDAM INSTITUTE FOR ADVANCED METROPOLITAN SOLUTIONS

# Le futur des espaces publics

## Partie I - Activité physique



**Laurence Henriquez, Natasha Sena, Chloë Voisin-Bormuth, Hannah Wright**
*Amsterdam Institute for Advanced Metropolitan Solutions*
La Fabrique de la Cité
Arup

*Première édition*
**Mai 2018**
Contact: office@ams-institute.org



# Table des matières


6 **Résumé**

8 **Méthodologie**

10 **Chronologie**

12 **Chapitre 1**
**Introduction**

20 **Chapitre 2**
**Espaces publics, santé et inclusion sociale**

38 **Chapitre 3**
**Typologie**

42 **3.1**
(Ré-) Aménagement de l'espace public

52 **3.2**
Interventions temporaires

58 **3.3**
La ville appropriée

66 **3.4**
TIC

72 **Conclusion**

74 **Chapitre 4**
**Outils d'évaluation**

80 **Chapitre 5**
**Amsterdam une ville en mouvement**

92 **Chapitre 6**
**Perspectives**

96 **Bibliographie**

104 **Images**

107 **Colophon**

108 **Annexe**
**Workshop de Paris**
**Workshop d'Amsterdam**



# Résumé


Alors que nous vivons dans un monde de plus en plus urbanisé, l'inactivité physique et l'isolement social sont devenus des épidémies mondiales silencieuses ayant des effets négatifs sur la santé publique. Pour relever ces défis, de plus en plus de villes ont fait l'activité physique une priorité de santé publique. Une activité physique régulière par le sport, le jeu ou la mobilité peut améliorer l'état de santé et contribuer à renforcer l'inclusion sociale et le bien-être. En outre, les urbanistes, les chercheurs en sciences urbaines et les organisations communautaires appellent à renouer le lien entre l'environnement bâti et la santé publique qui a disparu au cours des trois dernières décennies.

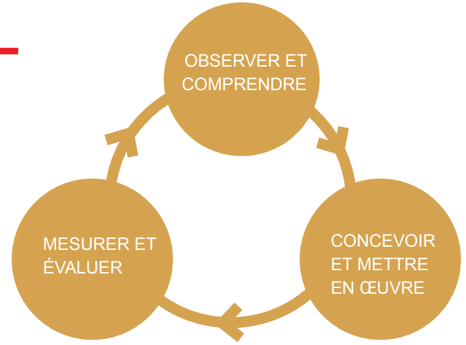
En 2016, l'*Amsterdam Institute of Advanced Metropolitan Solutions* (AMS) et La Fabrique de la Cité se sont engagés dans un partenariat de recherche triennal visant à étudier, avec le soutien d'Arup, le lien entre les espaces publics et le bien-être des citadins. Au cours de la première année, nous nous sommes concentrés sur les modalités d'aménagement des espaces publics afin d'encourager l'activité physique et l'inclusion sociale : quels en sont les opportunités et les défis ?

La base de notre travail a consisté à élaborer une typologie des interventions permettant d'encourager l'activité physique et l'inclusion sociale dans les espaces publics : les interventions permanentes, les interventions temporaires, les politiques publiques visant à encourager l'appropriation communautaire et les solutions basées sur les technologies de l'information et de la communication (TIC). Nous nous sommes également appuyés sur un benchmark d'initiatives internationales ainsi que sur l'identification de boîtes à outils expérimentées sur le terrain visant à améliorer l'aménagement des espaces publics et surtout à faciliter l'évaluation des projets. Le cas d'études d'Amsterdam, qui mène une politique ambitieuse et multiscalaire de promotion de l'activité physique et du sport dans l'espace public avec son programme « Ville en mouvement » (« *The moving city* »), nous a permis de procéder à un retour d'expériences de certaines de ses opérations d'aménagement menées à différentes échelles dans la ville.

Les deux principaux enseignements de ce rapport sont qu'il n'existe pas de solution unique qui serait réplicable en tous lieux et qu'il n'est pas nécessaire de faire des investissements majeurs pour faire de l'espace public un espace favorable à l'activité physique, et partant, à la santé et à l'inclusion sociale. Des interventions légères parviennent très bien à impulser une nouvelle dynamique. Toutefois, pour cela, il est nécessaire que les projets partent du terrain, des caractères physiques de l'espace mais surtout des dynamiques socio-culturelles à l'œuvre car l'enjeu est de faire émerger ou de faciliter une pratique libre dans un espace où se côtoient des usagers et des usages très différents. C'est pourquoi il est indispensable de faire porter l'ambition d'un espace public favorisant l'activité physique au sein d'un véritable projet partagé par les différents acteurs de l'espace public.

# Méthodologie

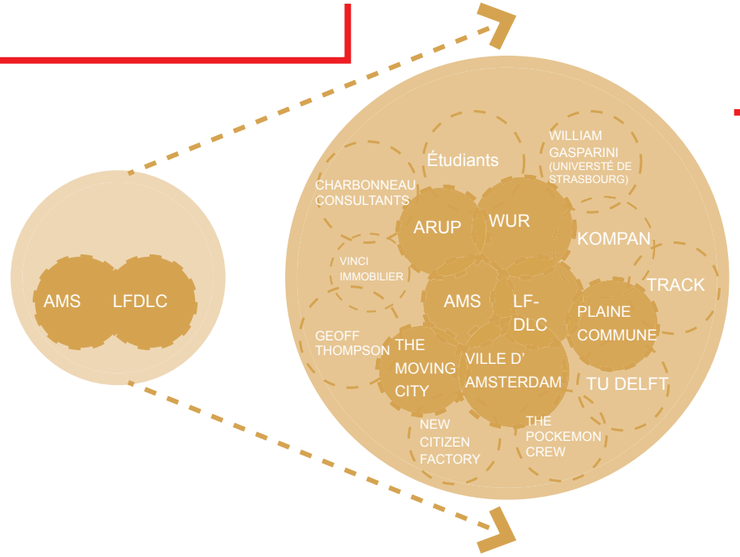
QUOI



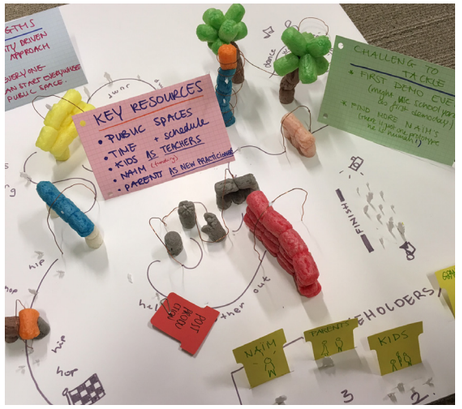

L'objectif du projet de cette année consiste à montrer les différents moyens d'aménager les espaces publics pour soutenir la pratique sportive et l'activité physique et de comprendre les types d'apports nécessaires pour réaliser les projets. En outre, nos recherches visent à explorer les solutions possibles pour évaluer les projets et les améliorer sur la base de cette évaluation.

QUI

L'*AMS Institute* et La Fabrique de la Cité mobilisent leurs réseaux de partenaires et de chercheurs reconnus internationalement pour analyser le lien entre espaces publics, santé et inclusion sociale, avec un focus sur Amsterdam et sur le territoire de Plaine Commune à proximité de Paris.




COMMENT




**L'atelier de Paris: Prototypage d'espaces publics sportifs**

Cet atelier a suivi les méthodes du *design thinking* pour aboutir à modéliser des solutions innovantes concrètes pour favoriser la pratique sportive libre dans les espaces publics en suivant et en testant la typologie développée au sein du projet: le (ré-) aménagement pérenne des espaces publics; les installations sportives temporaires et les initiatives citoyennes ; la révélation du potentiel des espaces publics par la pratique sportive ; les nouvelles technologies et l'innovation numérique pour le sport.



**L'atelier pratique à Amsterdam : élaborer des stratégies d'évaluations de projets**

Ce second atelier a eu pour but d'analyser les différentes méthodes d'évaluation des projets d'espaces publics selon les échelles d'intervention (place, quartier, ville) et de comprendre la façon dont cette évaluation et le retour d'expériences peuvent permettre d'améliorer les projets de façon itérative. L'atelier a pris Amsterdam comme modèle. Les participants ont visité à vélo deux espaces publics différents par leur problématique et leur échelle : le quartier de Banne Noord, l'un des plus défavorisés d'Amsterdam et Breedveld, une place réaménagée pour favoriser le sport, le jeu et l'activité physique libre et non prédéterminée.

Le futur des espaces publics

# Chronologie

**Déc 2016**

Premier workshop, La Fabrique de la Cité, *AMS Institute* et Arup

**Mars 2017**

Workshop à Paris : organisé au 6B à Plaine Commune et centré sur les différentes façons d'aménager l'espace public pour favoriser la pratique sportive. Définition des typologies d'intervention.

**Mai 2017**

Workshop à Amsterdam centré sur les méthodes d'évaluation des projets d'aménagement.

**Juillet 2017**

Séminaire international de La Fabrique de la Cité. Présentation des travaux dans le cadre de la session consacrée à la santé dans la ville.

**Septembre 2017**

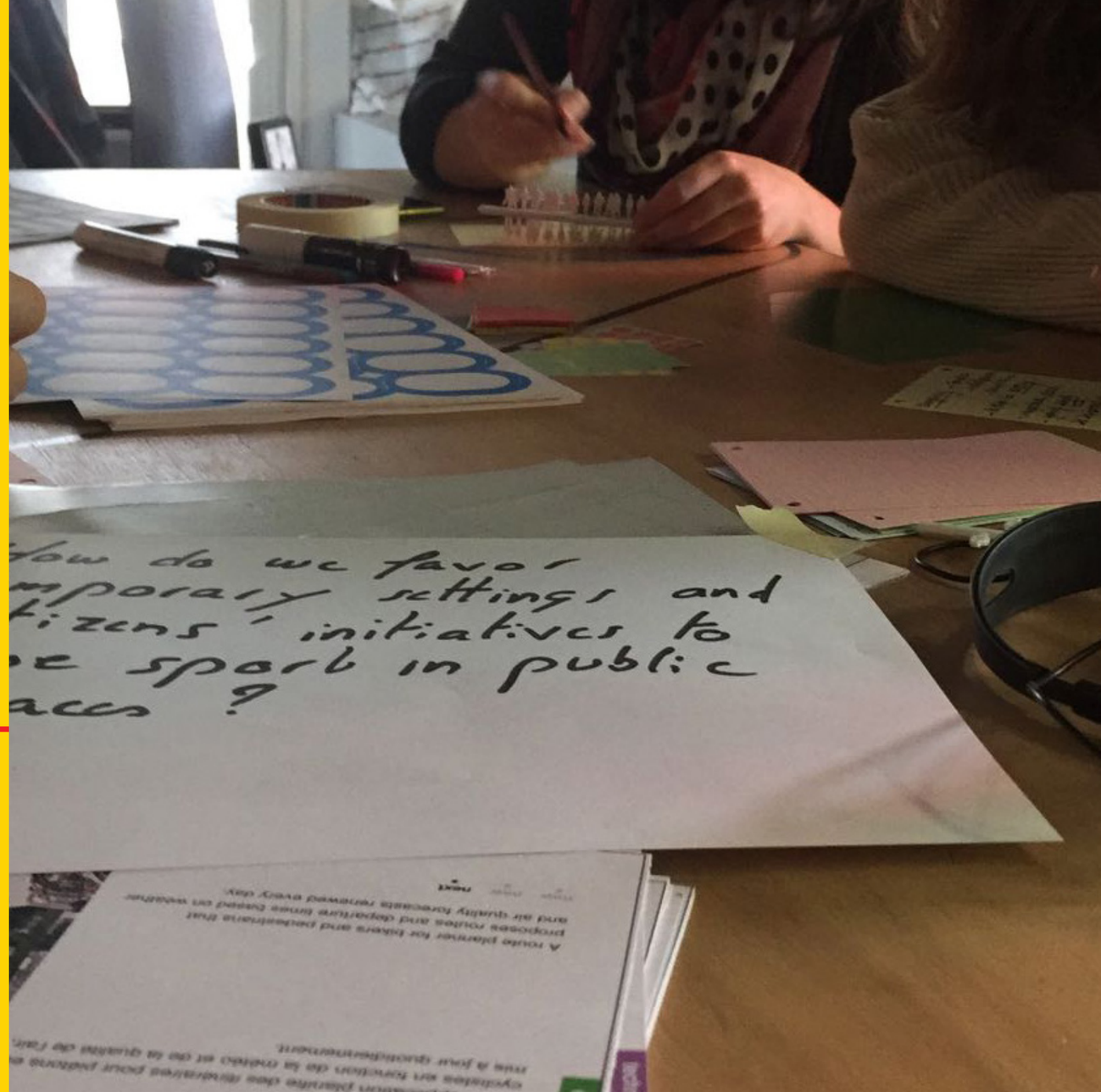
Présentation des travaux des étudiants ayant travaillé sur les terrains d'Amsterdam et de Plaine Commune depuis mai 2017.

**Mars 2018**

Publication du volume « Le futur des espaces publics : sport et activité physique »

**2018**

Anniversaire du partenariat stratégique entre La Fabrique de la Cité et l'*AMS Institute*.



Chapitre 1

# Introduction



## Santé et intégration sociale dans les villes d'aujourd'hui

Les villes sont les berceaux incontestables de la civilisation, dans lesquels converge le capital économique, créatif et culturel. Grâce à l'explosion de la productivité liée à la révolution industrielle, aux politiques de santé publique et aux innovations radicales dans les domaines agricole et médical, la plupart d'entre nous vit plus longtemps et en meilleure santé. Pour autant, en raison d'une mauvaise alimentation, d'une augmentation croissante des inégalités sociales et économiques, d'un siècle d'aménagement urbain centré sur la voiture ainsi que de l'essor croissant des réseaux sociaux virtuels, les citadins sont de plus en plus isolés, souvent physiquement inactifs et ils adoptent des modes de vie malsains.

L'inactivité physique[1,2,] et l'isolement social[3,4,5] constituent des pandémies mondiales silencieuses, responsables de 3 à 5 millions de morts par an du fait de maladies non transmissibles liées à des taux croissants d'obésité, à des maladies cardio-vasculaires, au diabète ou à des maladies psychiques (anxiété, dépression). De fait, l'inactivité physique est considérée comme le quatrième plus grand facteur de risque en termes de mortalité à l'échelle mondiale. On estime en outre que des pays comme l'Allemagne et les États-Unis dépensent environ 1,7 milliard d'euros par an pour les coûts sociaux indirects et 47 milliards d'euros par an pour les frais de santé[6].

Au cours des dernières années, des gouvernements nationaux et des villes du monde entier ont fait de la promotion de l'activité physique une priorité de santé publique[7,8,9,10]. Les bénéfices à long terme sur la santé d'une activité physique régulière *via* le sport, le jeu et des modes de transport actifs (course, vélo et marche) sont bien connus[11,12,13]. L'activité physique est définie comme « *tout mouvement du corps produit par un muscle qui entraîne une dépense d'énergie* »[14]. L'Organisation mondiale de la santé (OMS) définit la santé comme « *un état de complet bien-être physique, mental et social, et ne consiste pas seulement en une absence de maladie ou d'infirmité* »[15]. Toutefois, malgré les déclarations des municipalités et les recommandations des professionnels de santé, l'inactivité physique demeure un problème persistant dans de nombreuses communautés urbaines.



### Quels types d'instruments les villes ont-elles à leur disposition ?

Après des décennies de désintérêt, de plus en plus de professionnels de santé, d'universitaires, de décideurs politiques et d'organisations communautaires préconisent une approche plus globale de la politique publique qui renouvelle le lien entre l'aménagement urbain et la santé publique tel qu'initialement conçu au XIX$^{e}$ siècle et au début du XX$^{e}$ siècle[16,17]. Les espaces publics, ou les espaces partagés tels que les parcs, les places publiques, les esplanades et les rues, accessibles jour et nuit, gratuitement, constituent l'un des principaux atouts dont disposent les villes. Ils ont une incidence directe sur la vie quotidienne de tous leurs citoyens.

Si vous interrogiez au hasard un piéton sur sa définition de l'espace public, il évoquerait sans doute les espaces extérieurs de loisirs, tels que les parcs, aires de jeux et installations sportives, ouverts au public et gratuits. Et il aurait partiellement raison. Mais dans le milieu académique, le concept d'espaces publics fait l'objet de définitions contradictoires, souvent connotées au plan politique.

Au sens le plus basique, les espaces publics peuvent être compris comme l'exact opposé de la sphère privée du domicile, dont l'entrée est (normalement) contrôlée par le propriétaire individuel. Dans les espaces publics tels que les rues des villes, le caractère public « *n'apparaît pas seulement dans une zone de la vie sociale distincte du royaume de la famille et des amis proches, mais aussi… dans le royaume des connaissances et des étrangers* »[18]. Cela fait écho aux observations de Jane Jacobs selon qui « *les grandes métropoles ne sont pas des villes en plus grand ; elles ne sont pas non plus des*

*banlieues, en plus dense. Elles diffèrent des villes et des banlieues en raison d'éléments fondamentaux, et notamment du fait que les métropoles, par définition, regorgent d'étrangers* »[19].

Henri Lefebvre[20] introduit une distinction fondamentale entre espace conçu, vécu et perçu. Le premier est celui du pouvoir dominant qui impose par l'aménagement de l'espace une certaine conception des rapports sociaux, voire même les organise : l'espace produit légitime certains usages et usagers plus que d'autres et réprime certains usages ou usagers. L'espace produit est donc une construction sociale. L'espace vécu est celui qui se dessine sous l'effet des pratiques spatiales réelles d'une société à mesure qu'elle arrive à s'approprier l'espace. Il nourrit l'espace perçu. Ce dernier est la somme des représentations que se font les habitants de l'espace produit et de leurs interprétations qui trouvent leur meilleure forme d'expression dans le symbolisme et l'art, ou dans la lutte politique. Les espaces publics sont alors expressément associés à la notion de démocratie, comme un espace que les citoyens peuvent *s'approprier* pour exprimer leurs revendications politiques auprès d'un public plus large.

Les espaces publics ont ainsi permis aux femmes, immigrants, minorités et classes ouvrières, des groupes sociaux dont les droits ont été historiquement bafoués, de construire un sens ensemble, dans un contexte spatial partagé, et de revendiquer leur droit à être considérés comme partie intégrante de la société. En outre, les espaces publics très qualitatifs sont également associés aux notions d'inclusion sociale ou à un sentiment d'un sens de la communauté au sein de laquelle les individus peuvent librement interagir sur la base de la confiance, de l'appartenance, du respect mutuel et des normes et valeurs partagées.

En mars 2016, l'*Amsterdam Institute of Advanced Metropolitan Solutions* (*AMS Institute*), institut en recherche urbaine basé à Amsterdam, et La Fabrique de la Cité, think tank sur les innovations urbaines basé à Paris, se sont engagés dans un programme de recherche triennal appelé « Le futur des espaces publics », pour étudier le lien entre espaces publics et bien-être des citadins, avec le soutien d'Arup, cabinet de conseil en ingénierie et aménagement mondialement reconnu. Au cours de la première année, nous nous sommes concentrés sur les moyens de relever les défis urbains les plus urgents liés à l'inactivité physique et à l'isolement social, par un réaménagement des espaces publics offrant des opportunités d'activités physiques, telles que le sport, le jeu ou la mobilité.

La pratique sportive et le jeu dans les espaces publics constituent des axes de recherche riches dans la mesure où ils comportent une large gamme d'activités auxquelles peut participer tout citadin, indépendamment de son âge, de son genre ou de son statut socio-économique. La pratique d'activités sportives ou physiques dans les espaces publics peut aussi favoriser une inclusion sociale en créant des communautés de pratique qui transcendent les différences culturelles et socio-économiques. De précédentes études ont montré que l'inclusion sociale a un effet positif sur la santé publique[21]. Et si le lien entre activité physique et santé est également largement connu[22,23], ce n'est que récemment que les urbanistes et décideurs politiques ont souligné celui entre espace public et inclusion sociale.

## Les défis actuels de l'aménagement des espaces publics pour l'activité physique

### La santé est complexe

Plusieurs variables rendent l'étude du lien entre activité physique, santé et environnement bâti particulièrement stimulante. Pour commencer, la santé et le bien-être sont déterminés par un ensemble complexe de facteurs génétiques, socio-économiques,

environnementaux et liés au mode de vie. Par ailleurs, le seul exercice d'une activité physique n'a pas de conséquence directe spécifique sur l'état de santé[24].

## Accès équitable

Si les espaces publics tels que les rues, les parcs publics et les esplanades sont librement accessibles et existent dans le but d'être utilisés par le public pour divers usages, un conflit d'intérêts peut opposer ceux qui souhaitent les utiliser pour pratiquer une activité physique et ceux souhaitant leur réserver d'autres objectifs (loisir, divertissement, culture, mobilité). Les citadins peuvent montrer une certaine réticence à s'engager dans une activité physique en public en raison de son caractère non organisé ou non guidé, voire de préoccupations sécuritaires. En outre, si les utilisateurs estiment que les espaces publics sont aménagés pour un type particulier d'utilisateurs (jeunes hommes, seniors, enfants), ils peuvent ressentir un sentiment d'exclusion.

## Un aménagement favorable à l'inclusion sociale et à la santé

De nombreuses études révèlent que les caractéristiques de l'aménagement urbain telles que l'accessibilité, la densité résidentielle, la diversité d'utilisation du sol, la proximité physique avec des espaces publics de loisirs (parcs, espaces verts ouverts) et les perceptions en termes de sécurité et d'attractivité sont associées positivement à des niveaux élevés d'activité physique[25]. Mais dans de nombreuses villes, les classes ouvrières et les communautés majoritairement non-blanches ont généralement un accès plus limité aux parcs et espaces publics de loisirs que celui des communautés blanches plus aisées. Cela ne fait qu'aggraver la situation difficile des communautés les plus pauvres, notamment de couleur, qui souffrent déjà de maladies liées à l'inactivité physique telles que l'obésité ou le diabète, dans des proportions bien supérieures à celles du reste de la population.



De ce fait, les urbanistes doivent tenir compte de ces inégalités déjà existantes en termes de santé et essayer de les réduire.

L'aménagement des espaces publics dans une optique de satisfaction d'objectifs plus larges de santé publique est également problématique dans la mesure où les interventions traditionnelles d'aménagement urbain peuvent être très onéreuses. Les urbanistes et décideurs politiques manquent souvent de preuves normatives pour décider dans quels types d'interventions ils devraient investir[26] et des moyens de contrôle et d'évaluation qui permettront d'analyser l'impact sur la santé publique. D'autre part, si le domaine de la conception et de l'aménagement urbain fournit aux chercheurs des concepts et des approches permettant d'aménager l'environnement bâti[27], le domaine de la santé publique repose sur des méthodes de recherche éprouvées basées sur des données probantes qui sont de plus en plus plus utilisées par les architectes et urbanistes pour quantifier et évaluer les impacts plus larges de l'environnement bâti sur la santé[28].

Pour relever ces défis, cette publication répondra aux questions suivantes :

**Quels types d'interventions urbaines permettent de promouvoir l'activité physique, le bien-être et l'inclusion sociale au sein des espaces publics ?**

**Comment les instances municipales peuvent-elles contrôler, quantifier et comparer ces interventions ?**

Le chapitre 1 proposera une brève histoire des espaces publics et de leur lien avec la santé. Dans le chapitre 2, nous traiterons de l'enjeu que représente le développement de la pratique libre et gratuite dans l'espace public en termes d'aménagements. Dans le chapitre 3,

nous répondrons à la première question en proposant une typologie d'aménagements des espaces publics: (ré-)aménagement pérenne de l'espace public ; aménagements temporaires ; appropriation communautaire ; et solutions reposant sur les TIC (applications mobiles et outils numériques d'aménagement urbain). Dans le chapitre 4, nous répondrons à la seconde question en présentant les différentes boîtes à outils d'aménagement et d'évaluation des projets. Le chapitre 5 se concentrera sur la ville d'Amsterdam, qui prévoit non seulement des aménagements à différentes échelles mais utilise aussi des outils d'évaluation et de rétroaction. Enfin, nous conclurons sur les perspectives de recherche.



1 (Sallis et al., 2016)
2 (Ng & Popkin, 2012)
3 ("Social isolation, loneliness could be greater threat to public health than obesity," 2017)
4 (Cacioppo, Grippo, London, Goossens, & Cacioppo, 2015)
5 (Holt-Lunstad, Smith, Baker, Harris, & Stephenson, 2015)
6 (Trogdon, Finkelstein, Hylands, Dellea, & Kamal□Bahl, 2008)
7 (Beaglehole et al., 2011)
8 (OMS, 2015)
9 (Senthlingam)
10 (Trogdon et al., 2008)
11 (Janssen & LeBlanc, 2010)
12 (Penedo & Dahn, 2005)
13 (Warburton, Nicol, & Bredin, 2006)
14 (Caspersen, Powell, & Christenson, 1985).
15 (Organisation, 1948) http://www.who.int/suggestions/faq/fr/
16 (Hallal et al., 2012)
17 (Organisation mondiale du commerce, Centre OMS pour le développement sanitaire, 2011, p. 2)
18 (Sennett, 1992) [Traduction libre]
19 (Jacobs, 2016) [Traduction libre]
20 (Lefebvre, 1991)
21 (Echeverría, Diez-Roux, Shea, Borrell, & Jackson, 2008; Rios, Aiken, & Zautra, 2011)
22 (Haskell et al., 2007); (Caspersen et al., 1985); (Health & Services, 1996)
23 (Echeverría et al., 2008; Rios et al., 2011)
24 (Activity, Use, & Medicine, 2005)
25 (Barker & Gutman, 2014); (McCann, 2013); (Dahmann, Wolch, Joassart-Marcelli, Reynolds, & Jerrett, 2010)
26 (Koohsari, Badland, & Giles-Corti, 2013)
27 (Sallis, Owen, & Fisher, 2015)
28 (Heath et al., 2012), (Refshauge, Stigsdotter, Lamm, & Thorleifsdottir, 2015)

Chapitre 2

# Espaces publics, santé et inclusion sociale



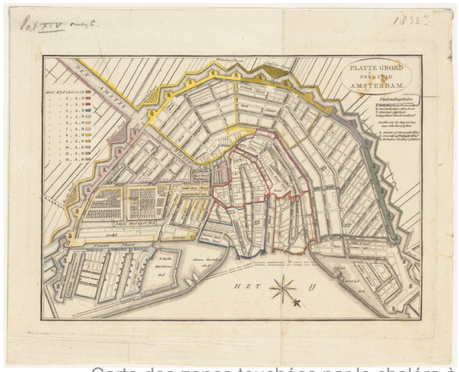


Piétons à Amsterdam.
(Stadsarchief Amsterdam, 2017).

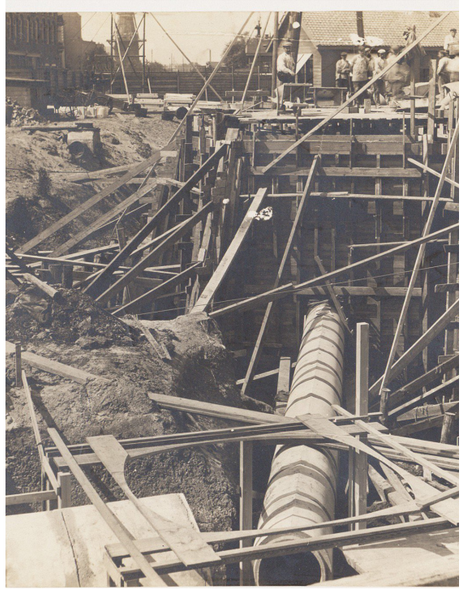
La prise de conscience que l'aménagement urbain est un outil vital pour garantir la santé publique est aussi ancienne que la ville elle-même. Elle prend une force nouvelle au XIX[e] siècle avec la révolution industrielle. Celle-ci conduit à une explosion de la croissance urbaine et à la formation de métropoles surpeuplées et fortement polluées. Avant la démonstration de la théorie microbienne, les scientifiques pensaient que les maladies ne se transmettaient pas entre individus (propagation par contact) mais étaient directement liées à l'environnement dans lequel les individus vivaient. Selon la théorie des miasmes, les maladies étaient causées par une vapeur toxique provenant de substances en décomposition viciant l'air et l'eau ainsi que les corps à leur contact. Ceci permettait d'expliquer pourquoi les populations urbaines étaient massivement confrontées à l'apparition de maladies mortelles telles que le choléra ou la fièvre typhoïde. Cette théorie avait été remise en cause au milieu du XIX[e] siècle lorsque le réformateur social Sir Edwin Chadwick avait publié son *Report on the Sanitary Condition of the Labouring Population of Great Britain* [Rapport sur les conditions sanitaires des classes ouvrières en Grande-Bretagne] (1842)[1], dans lequel il comparait la ville à un métabolisme vivant et à « *un corps social dans lequel l'eau ne doit cesser de circuler, et qui rejette donc aussi des eaux usées* ».

Quelques années plus tard, le père de l'hygiène médicale moderne et de l'épidémiologie, Dr. John Snow, publiait la première partie de sa recherche *On the Mode of Communication of Cholera* [Sur les modes de transmission du choléra] (1855)[2], qui émettait l'hypothèse d'un lien étroit entre la propagation des maladies infectieuses au Royaume-Uni et l'absence d'infrastructures d'approvisionnement en eau et d'assainissement. Ces textes sont devenus fondamentaux pour le mouvement hygiéniste en Europe et aux États-Unis, qui promouvait des logements décents, un approvisionnement en eau potable et une évacuation efficace des déchets. Ces éléments étaient considérés comme des biens publics essentiels qui devaient être financés par l'impôt sur le revenu. On observait là un véritable tournant dans les





Carte des zones touchées par le choléra à Amsterdam 1832. (Stadsarchief Amsterdam, 2017).



Nouveau système d'égout à Amsterdam
(Stadsarchief Amsterdam, 2017).

consciences politiques occidentales : la santé et le bien-être des classes ouvrières étaient considérés comme plus importants que les besoins immédiats du capital.

Au cours du siècle suivant, les villes ont lancé d'ambitieux projets de travaux publics pour construire des infrastructures urbaines désormais classiques (système intégral d'égouts, réseaux publics de distribution d'eau, rues pavées, immeubles ventilés, viaducs, châteaux d'eau, techniques de filtration des eaux usées) dont les effets sur les conditions sanitaires et la santé publique sont incontestables. Le délabrement et le surpeuplement des centres-villes ont également constitué l'un des principaux facteurs de la création d'espaces de loisirs librement accessibles, comme les parcs. Dans sa charte d'Athènes de 1933[3], le Congrès International d'Architecture Moderne avait fortement préconisé la création de parcs, considérés comme un élément essentiel de l'aménagement urbain, et appelés « *poumons de la ville* ».

Parallèlement à ces évolutions, la rationalisation et la standardisation des espaces publics se poursuivaient, reflétant les changements intervenus dans l'industrie, ce qui passait notamment par un aménagement urbain adapté au développement de l'automobile. Ainsi, les rues, qui constituent les espaces publics les plus répandus et les plus fréquentés, ont connu un développement prenant moins en compte les besoins des piétons que ceux des moyens de transports motorisés (privés)[4]. Gehl et Gemzøe (2001)[5] ont qualifié la voiture « *d'envahisseur* » des espaces publics, « *ne laissant que peu d'espace physique et ne contribuant qu'à appauvrir la vie urbaine par les poussières et la pollution sonore et visuelle qu'elle entraîne* ».

Dans de nombreuses villes qui se sont développées après l'apparition de la voiture, notamment aux États-Unis, en Australie et au Canada, la circulation pédestre est tout simplement exclue des paysages urbains. Gehl indique que « *ces villes ne sont pas conçues pour y marcher. Les trottoirs ont disparu des centres-villes et des zones résidentielles, et*

*tous les usages de la ville ont été progressivement adaptés au profit des automobilistes* ». S'il n'est pas possible d'en tirer des conclusions définitives, de plus en plus de travaux scientifiques montrent toutefois que les environnements urbains caractérisés par des espaces publics de faible qualité destiné à un usage unique ainsi que par un accès limité aux transports publics et privilégiant les automobiles contribuent à l'explosion de l'inactivité physique[6].

Parallèlement à cet âge d'or de la voiture, on a observé deux tendances plus larges au niveau politique et culturel, qui, selon de nombreux universitaires, ont contribué à l'érosion croissante des espaces publics et des communautés. Sur le plan politique, on a observé un recul de l'État au profit de formes de gouvernance et de développement économique fondées sur le marché[7]. À partir des années 1980, des municipalités en manque d'argent, notamment au Royaume-Uni et aux États-Unis, ont commencé à vendre les infrastructures urbaines et espaces publics qu'elles géraient auparavant, tels que des places, des jardins et des parcs à des entreprises privées qui les ont transformés en espaces publics privatisés[8]. S'ils conservent bon nombre des attributs physiques des espaces publics traditionnels, les environnements urbains sous contrôle privé tendent à privilégier la sécurité plutôt que l'interaction avec des étrangers et les loisirs plutôt que le débat politique[9].

La seconde tendance est la prétendue érosion de la vie publique du fait de l'augmentation de l'individualisme et la perte de confiance dans les institutions et les communautés. En se fondant sur la thèse de Sennett développée dans *Fall of Public Man* (1977), Loukaitou-Sideris (1996) estime que :

**« [Depuis les années 1960, cette] fragmentation de la sphère publique s'est accompagnée de la crainte, de la suspicion, de la tension et du conflit entre les différents groupes sociaux. Cette crainte entraîne une ségrégation spatiale selon la classe sociale, l'origine ethnique, la race ou le type d'activité professionnelle ainsi que la réservation de certains lieux à certaines populations et certains usages ».**[10]

Cette hypothèse est cohérente avec les niveaux élevés de délabrement urbain observé aux États-Unis et dans certains pays d'Europe dans les années 1970 et 1980, ainsi que les migrations massives des familles des classes moyennes pour quitter les quartiers mixtes des centres-villes et s'installer en périphérie ou banlieue[11]. Puntam (1995) indique que ce repli sur la sphère privée a été renforcé par l'omniprésence des moyens de télécommunication personnels (radio, télévision, internet) et la privatisation des activités de loisirs.

## La revitalisation des espaces publics

Worpole & Knox (2007)[12] remettent en cause l'assertion selon laquelle il y aurait de moins en moins d'espaces publics. Selon eux, on assisterait au contraire à une expansion de l'espace public, dont la définition est souvent trop réductrice : en effet pour les usagers en général, « *la valeur des espaces ne dépend pas de celui qui les possède ou de leur apparence mais plutôt des opportunités qu'ils offrent pour une utilisation et une activité partagée* ».

Dans leur analyse de 39 projets d'espaces publics dans le





monde entier, Gehl & Gemzøe (2001) ont conclu ceci :

**« Dans une société dans laquelle la vie quotidienne se passe de plus en plus dans la sphère privée – domiciles privés, ordinateurs privés, voitures privées, lieux de travail privés et dans des centres commerciaux strictement contrôlés et privatisés – des signes clairs montrent que la ville et les espaces urbains se voient attribuer un rôle nouveau et influent en tant qu'espace et forum public »**[33]

De Portland (États-Unis) à Curitiba (Brésil), les municipalités dépensent des milliards pour « reconquérir » la ville dominée par la voiture, en procédant à des interventions d'aménagement urbain qui privilégient les sports, les déplacements piétons et la vie publique, en construisant par exemple des voies cyclables, en revitalisant des espaces verts et en instaurant des zones piétonnes ou sans voiture. Pour lutter contre les conséquences négatives bien ancrées de l'urbanisme contemporain (obésité, privatisation des activités de loisirs, et problèmes de santé mentale), les professionnels de santé, les universitaires[13] et les municipalités[14] appellent à la combinaison immédiate des objectifs de santé publique et d'aménagement urbain, car « *l'aménagement urbain peut, et devrait, jouer un rôle pour rendre l'impact de l'urbanisation bénéfique sur le plan de la santé pour les citadins* »[15]. Ces hypothèses sont soutenues par des études montrant que l'environnement bâti peut constituer un facilitateur ou une barrière potentielle à l'activité physique dans les contextes urbains[16].





## Sport et espaces publics, une nouvelle relation à fort(s) potentiel(s)

**Amsterdam et son programme *Moving City*, Paris et Plaine Commune avec leur projet pour les Jeux Olympiques, Lyon et ses berges, Strasbourg et son concept de ville sportive, Mumbai et ses terrains de foot informels, Ørestad et son parc *Plug N Play*… une véritable tendance se dessine en faveur du sport et de l'activité physique dans l'espace public. Pourquoi cet engouement ? Quels avantages existe-t-il à tirer du développement de la pratique sportive dans l'espace public - quand celle-ci a déjà ses lieux dédiés au sein des villes et de leur périphérie ?**

On observe depuis plusieurs années maintenant que le sport et l'activité physique se pratiquent de plus en plus dans l'espace public avec plusieurs tendances de fond particulièrement notables :

**- D'une part, la diversification des formes de sports pratiqués :**
il ne s'agit plus seulement du traditionnel jogging, du « parcours de santé », du vélo ou des sports de rue (skate, danses urbaines…). Gymnastique suédoise, fitness, yoga, ping-pong… des sports habituellement pratiqués en salle sont également descendus dans la rue.

**- D'autre part, la diversification des lieux de pratique dans l'espace public :**
même si les lieux en contact avec la nature restent les espaces privilégiés pour la pratique sportive (parcs, jardins, berges des fleuves etc.), l'espace de la rue est lui-même de plus en plus investi par les sportifs qui y voient un potentiel propre. Cela peut concerner des lieux dédiés guidant la pratique ou des lieux dédiés pour la pratique libre… mais aussi des lieux non dédiés et détournés pour cet usage. Toits, bancs, échafaudages, rebords de trottoirs deviennent supports à la pratique au même titre que des agrès dans une salle de sport.

**Enfin la diversification des profils de ceux qui pratiquent le sport dans l'espace public :**
au-delà des pionniers (depuis des sportifs – plutôt masculins et en très bonne forme physique - jusqu'aux groupes de jeunes et de marginalisés trouvant un terrain d'expression dans la rue et dans des sports ne faisant pas l'unanimité (skate, danses de rue)) et des enfants (pour qui tout espace est prétexte au jeu et à l'activité physique), la pratique d'une activité physique dans l'espace public se généralise à tous les genres, les âges et les catégories sociales. La pratique reste toutefois encore très inégale et différenciée.

Il apparaît que **la particularité de la pratique d'une activité physique dans l'espace public tient au fait d'être libre, gratuite et auto-organisée.** Dans l'espace public, il n'est pas nécessaire de s'inscrire au préalable dans un club, de réserver un espace ou de payer un droit d'entrée. Le sport dans l'espace public peut a priori être pratiqué n'importe où, n'importe quand, par n'importe qui, spontanément ou non – dans les limites du respect de l'ordre public et du bon voisinage.

Cette particularité entraîne plusieurs conséquences. La première est que cette pratique sportive est **par essence difficilement maîtrisable** : comme elle est libre et gratuite, et comme la capacité imaginative de l'homme est quasi infinie, il est impossible de penser pouvoir prévoir et encadrer toutes les pratiques sportives possibles dans l'espace public.

La deuxième conséquence est que, du fait même que le sport dans l'espace public contraint à un nouveau partage de cet espace entre tous les usagers, les différents types de pratique sportive **ne génèrent pas tous le même potentiel de conflit** et tous ne remportent pas le



Enfants jouant au "Hygiëaplein. Sport- en spelmiddag, 1991" (Stadsarchief Amsterdam, 2017).



Enfants jouant au "Hygiëaplein. Sport- en spelmiddag, 1991" (Stadsarchief Amsterdam, 2017).

même capital sympathie. Le bruit ou la dégradation générés par la pratique sportive, la place laissée aux autres usagers, le danger que certaines pratiques peuvent présenter pour ces derniers, le moment où le sport est pratiqué mais aussi le spectacle que le sport peut constituer, la capacité à faire surgir le poétique dans la ville de l'autre - et même le type de personnes pratiquant (car le sport engage le corps et toutes les représentations qui lui sont attachées) – vont conditionner fortement l'acceptabilité du sport dans l'espace public.



La troisième conséquence est que **l'espace public n'est pas un lieu neutre. C'est un espace à enjeu.** L'espace public est celui à travers lequel on découvre et on expérimente la ville. Il ne peut être réduit à un simple espace fonctionnel et ne peut être traité seulement comme tel. Espace social, il donne à voir une certaine image de l'urbanité - à laquelle la pratique sportive peut contribuer ou au contraire nuire, en fonction de l'idée d'urbanité attachée à la ville et en fonction des sports pratiqués. En effet, comme le note Jean-Pierre Augustin[17], l'ensemble des usages ludo-sportifs sont créateurs de nouvelles spatialités qui peuvent soutenir ou au contraire contrevenir aux représentations socio-spatiales. Pensons par exemple aux danses de rue qui ont été l'expression d'une revendication d'un droit à l'espace public voire même d'un droit à la ville – avant d'obtenir une reconnaissance sociale au point d'en devenir une stratégie d'animation de l'espace public et un vecteur d'urbanité. L'exemple des Pockemon Crew présenté dans ce travail est à cet égard particulièrement éclairant.

**L'espace public se révèle donc un espace d'une complexité toute particulière car, d'un côté, il fait l'objet d'une politique publique et d'un effort de maîtrise et, de l'autre, il échappe à la puissance publique car il existe par la somme des interactions qu'il permet** : l'espace public est le résultat de la combinaison entre un espace, des usagers et des usages. La question qui se pose est la suivante : est-ce que la pratique sportive est un objet d'aménagement des espaces publics ? Qu'est-ce que l'aménagement de l'espace public a à dire sur la pratique sportive ?



## Le sport et l'activité physique dans l'espace public comme réponse aux enjeux sociétaux de l'inclusion sociale et de la santé ?



**La tendance forte à la pratique du sport dans l'espace public et le caractère protéiforme que celle-ci peut prendre dans un espace sur lequel s'exerce déjà une pression importante suffisent à eux seuls à justifier le fait que le sport doit devenir une question d'aménagement de l'espace public**. Comment accompagner et guider cette pratique pour la rendre moins conflictuelle ? Faut-il aménager des espaces dédiés – et la contenir ? Ou au contraire favoriser l'émergence d'espaces publics multi-fonctionnels qui pourraient accueillir le sport tout comme d'autres usages ? Faut-il développer une stratégie de points (qui permettent un plus haut niveau d'équipement) ou une logique linéaire (qui s'adapte mieux à la nature même du mouvement) ? Quel mobilier urbain inventer qui puisse servir à différents usagers et différents usages – dont le sport et l'activité physique ? Jean-Pierre Charbonneau montre que plusieurs réponses sont possibles et qu'elles dépendent des territoires. Elles dépendent aussi et surtout de **ce qui est recherché dans le fait de promouvoir le sport dans l'espace public.** Est-ce un enjeu d'image ? Est-ce un enjeu de politique sociale ?

**En effet, le sport et l'activité physique dans l'espace public peuvent constituer une réponse intéressante aux deux enjeux sociétaux qui nous intéressent : la santé et l'inclusion sociale.** Pour la santé, le lien avec le sport paraît (quasi) consensuel. Le bénéfice à en développer la pratique dans l'espace public plutôt qu'en salle ou en clubs tient à son caractère gratuit et auto-organisé qui le rend – parfois seulement en théorie – ouvert à tous. Parfois seulement en théorie, parce que William Gasparini montre qu'il existe des biais sociologiques forts qui freinent la pratique sportive, notamment chez

les plus défavorisés et chez les femmes. **Le sport est une pratique sociale qui**, notamment quand il est exercé dans un espace qui ne lui est pas directement dédié et qui soumet au regard d'autres usagers qui n'en font alors pas, **engage des représentations sociales et des représentations du corps**. Un accompagnement peut s'avérer nécessaire. Celui-ci peut prendre différentes formes, depuis l'accompagnement avec des coachs jusqu'à un espace ayant un effet d'entraînement selon la théorie des *nudges*.

Pour l'inclusion sociale, la réponse peut paraître moins évidente. **Quel lien peut être fait entre d'un côté une pratique qui ressort d'une stricte initiative personnelle, de l'autre, un espace aménagé par la puissance publique, et enfin, la richesse des liens sociaux et le sentiment d'appartenance à un même ensemble social ?**
Les espaces publics possèdent la capacité à « faire société ». Comme le remarque Marie-Christine Jaille :

> **« La ville est avant tout ce lieu de la densité, du côtoiement, du 'frottement' social, ce lieu également où plus qu'ailleurs, la société, dans sa diversité, se met en scène. Elle donne à chacun la possibilité de nouer des relations, d'élargir ses réseaux tout en rendant possible l'anonymat ». Toutefois « la ville se morcelle [...], organisant dans une extrême contiguïté géographique la constitution d'alvéoles socialement différenciées [...] [faisant perdre à] l'espace urbain sa capacité à ordonner les rapports sociaux, à ouvrir un espace 'partageable'[18] ».**

La mobilité est soumise au risque de perdre sa fluidité en raison de frontières symboliques qui s'élèvent et les espaces publics ne sont pas aussi utilisés qu'ils pourraient l'être : la ville, en perdant sa capacité de frottement, perd sa capacité à « faire société ». Ainsi, **dans un monde où s'affirment les clivages sociaux et la pensée des communautés, l'espace public, comme lieu de l'altérité, de l'urbanité, de l'anonymat et de la rencontre avec celui qui n'est pas soi, devient un des derniers espaces où penser un projet de société par l'espace fait sens.**



Le sport et l'activité physique dans l'espace public peuvent apporter des éléments de réponse aux questions suivantes :

### Comment donner accès à l'espace public ?

Il ne suffit pas que l'espace soit mis à disposition, notamment pour les plus exclus. Il faut pouvoir en faciliter l'usage et l'appropriation. La pratique sportive présente comme avantage considérable de donner une raison d'occuper l'espace, de donner une place.

### Comment faire se rapprocher des mondes, des gens qui s'ignorent ?

La pratique sportive peut être un vecteur de rencontre en faisant partager une pratique commune qui transcende les différences culturelles et sociales.

### Comment désenclaver des espaces ?

La création de parcours permet de développer le brassage social en incitant le mouvement.

Compte tenu de ces éléments, on comprend l'importance à la fois sociale et sanitaire de penser la possibilité de pratiquer du sport dans un espace libre et gratuit, et un sport dont la pratique est qualifiée d'auto-organisée. **Pour cela, une approche purement technique de l'aménagement de l'espace public en faveur de la pratique sportive ne suffit pas**. **Celui-ci doit devenir une brique d'une politique cherchant à créer une ville productrice de santé et à renforcer le lien social.**

Dans cette perspective les enjeux d'aménagement changent. Pour construire une ville productrice de santé, il faut accompagner les

usages sportifs existants et les favoriser, mais aussi aider les gens éloignés de la pratique sportive à s'y familiariser. Pour favoriser l'inclusion sociale, il est utile de réfléchir aux équipements et aux espaces pouvant favoriser les jeux collectifs ainsi qu'aux temps de la ville et à la sécurité permettant à tous de pratiquer dans l'espace public quel que soit son genre ou son âge ; mais il est également nécessaire de prendre les mesures adéquates pour éviter les conflits d'usage provoquant des tensions entre les habitants et les sportifs, et de développer une politique de dialogue social et de sensibilisation.

On passe d'un objet technique à une vision holistique **– ce qui rend l'objet plus complexe, mais surtout plus intéressant et ce qui exige d'adopter une démarche transversale.**



1 (Chadwick, 1842)
2 (Snow, 1855)
3 (Gold, 1998)
4 (Pesch, 2017)
5 (Gehl & Gemzøe, 2001) [traduction libre]
6 (Association, 2009);(Committee, 2010)
7 (Jones, 2014);(Harvey, 2005)
8 (Luk, 2009); (Németh, 2009); (Dewenter & Malatesta, 1997)
9 (Garreau, 2011); (Crilley, 1993)
10 (Loukaitou&Sideris, 1996)
11 (Omi & Winant, 2014); (Bolt, Van Kempen, & Van Ham, 2008); (Bråmå, 2006)
12 (Knox & Worpole, 2007) [traduction libre]
13 Boarnet & Takahashi, 2011; Frank & Kavage, 2008; Giles-Corti & Whitzman, 2012; Hoehner, Brennan, Brownson, Handy & Killingsworth, 2003; Malizia, 2006; Sloane, 2006; Vernez Moudon, 2005
14 (e.g., National Heart Foundation of Australia, 2009; The City of New York, 2010).
15 (Development, 2010) [Traduction libre]
16 (Ball et al., 2008; McGinn, Evenson, Herring, Huston, & Rodriguez



Chapitre 3

# Typologie



Lorsqu'on envisage le réaménagement des espaces publics, il est important de comprendre qu'il n'existe pas de solution unique. Nous vivons dans un monde hétérogène dans lequel aucune ville n'est identique à une autre, chacune ayant des niveaux très différents en termes de développement, de budget, de modèle de gouvernance et d'expérience des parties prenantes. Et chaque ville est composée de quartiers caractérisés par une morphologie urbaine, des problèmes sociaux, des niveaux de richesse et des normes culturelles distincts. Le coût d'une intervention urbaine peut varier fortement en fonction de l'échelle retenue (rue, îlot, quartier, ville entière). Des propositions d'aménagement urbain peuvent émaner de groupes de citoyens ou d'entreprises ; la ville peut aussi souhaiter tester temporairement de nouvelles idées d'aménagement sans engager d'investissements trop importants. Les urbanistes, les décideurs politiques, les organisations communautaires et le secteur privé doivent être conscients de chacune de ces problématiques de manière à créer des solutions d'aménagement appropriées ayant des résultats équitables. En gardant ceci à l'esprit, nos chercheurs ont identifié quatre catégories d'interventions en matière d'aménagement qui encouragent l'activité physique et l'inclusion sociale au sein des espaces publics : interventions physiques permanentes (en partant du mobilier pour aboutir à l'aménagement urbain) ; interventions physiques temporaires ; politiques publiques encourageant l'appropriation communautaire ; et les outils basés sur les TIC (applications mobiles et plateformes numériques).

# Typologie

## Interventions temporaires






## (Ré-)aménagement de l'espace public

## TIC






## La ville appropriée

Chapitre 3.1

# (Ré-)aménagement de l'espace public



Comment favoriser l'activité physique et le sport dans la ville ? L'un des principaux moyens est d'aménager ou de ré-aménager les espaces publics. On peut opter pour des options à (relativement) bas coût, telles que l'installation d'équipements sportifs ou la transformation de zones urbaines abandonnées ou sous-utilisées (entreprises, logements condamnés, décharges) en espaces (verts) ouverts, mais aussi pour des interventions d'une plus grande ampleur, telles que le réaménagement complet de quartiers pour encourager la marche et le vélo. En outre, il existe différentes configurations possibles pour l'aménagement des espaces publics : certains sont multifonctionnels et d'autres spécifiquement conçus pour le sport.

Les municipalités sont parfois réticentes à réaménager leurs espaces publics, les interventions permanentes pouvant, suivant l'ampleur du projet (ville, îlot, quartier, ville entière), être très onéreuses. Par ailleurs, les interventions permanentes sont, par nature, plus fixes et il est donc plus difficile d'y renoncer si une nouvelle vision pour les espaces publics voit le jour.

### Favoriser le sport par des aménagements à faible coût
### Montpellier et Saint-Etienne, France

Jean-Pierre Charbonneau est un urbaniste et consultant basé à Paris, qui a travaillé sur la réhabilitation de plus de 1 300 espaces publics dans une cinquantaine de villes du monde entier, de Bordeaux à Lyon en passant par Copenhague, Naples ou les métropoles d'Amérique latine. Dans sa pratique Jean-Pierre Charbonneau met l'accent sur l'importance d'une approche participative de l'aménagement centrée sur l'utilisateur : les riverains sont impliqués dans l'aménagement des installations publiques dont ils seront eux-mêmes utilisateurs. En mars 2017, il était l'un des intervenants majeurs de notre premier atelier organisé à Saint Denis, au cours duquel il a présenté cinq de ses projets d'aménagement, réalisés à faible coût et particulièrement réussis, qui permettaient de promouvoir l'activité physique et la pratique sportive.

### Créer un parc multifonctionnel
### La Masson, Montpellier

À La Masson, un quartier de classes ouvrières de Montpellier, son équipe a transformé un espace sous-utilisé en un parc multifonctionnel tout en longueur. Par le « simple » fait de nettoyer le feuillage mort et de supprimer les trottoirs inutiles, ils ont créé une étendue verte de 800 mètres, agrémentée de bancs, de tables de pique-nique, d'aires de repos et d'installations sportives d'extérieur. Les designers travaillent étroitement avec les riverains de tout âge pour la conception des installations sportives et du mobilier urbain, mais aussi pour garantir que les aménagements du parc conviennent à tous les utilisateurs.



### Aménager de petits espaces du quotidien dans toute la ville, Saint-Etienne

Saint-Etienne est une ville de taille moyenne (172 000 habitants) ayant connu son essor durant la révolution industrielle, grâce aux usines d'armement et aux mines de charbon. Après l'effondrement de l'industrie houillère en France dans les années 1980, la ville a connu un fort déclin économique. Des investissements municipaux considérables ont permis à Saint-Etienne de se rebaptiser « ville du design » et de développer un robuste secteur de la fabrication de bicyclettes. A côté de ces efforts de reconversion économique, peu d'attention avait été accordée au renouveau urbain et à la qualité de ses espaces publics, et la qualité de vie de la ville avait fortement diminué ; en moins de 10 ans, Saint-Etienne avait perdu plus de 10 % de sa population.

L'équipe-projet a donc proposé une stratégie en deux volets. Tout d'abord, comme à La Masson, elle a nettoyé et redynamisé une zone inutilisée de la ville, la transformant en un espace vert de 12 hectares comportant des installations sportives, pour un budget inférieur à 500 000 €. Ensuite, ils ont conçu ce que Jean-Pierre Charbonneau appelle des « petits espaces publics du quotidien » : 150 petits espaces ont été aménagés dans toute la ville en sept ans. L'équipe a organisé des ateliers participatifs d'aménagement dans lesquels les décideurs et citoyens travaillaient avec 15 artistes, designers et architectes locaux pour conceptualiser et réaménager de manière coopérative 20 à 30 de ces espaces chaque année[1].

1. (Charbonneau, 2017)



## Building Blocks for Child Friendly Cities [Principes pour rendre les villes plus adaptées aux enfants] Rotterdam, Pays-Bas

En 2007, la municipalité de Rotterdam a créé un groupe de recherche chargé de réfléchir à la manière de rendre la ville plus ludique et plus adaptée aux enfants, afin d'endiguer le flux des familles quittant la ville pour élever leurs enfants. De manière générale, les Pays-Bas sont un pays vieillissant mais Rotterdam est l'une des rares villes enregistrant une augmentation de sa population de moins de 27 ans. Au bout de trois années, les chercheurs ont publié *Building Blocks for Child Friendly Cities* [Principes pour rendre les villes plus adaptées aux enfants], une boîte à outils d'aménagement urbain qui permet aux urbanistes et décideurs d'analyser les quartiers et d'évaluer leur « degré d'adaptation aux enfants ». Selon un document de présentation du projet, une ville adaptée aux enfants ne consiste pas seulement à leur offrir davantage de parcs et d'aires de jeux, mais plutôt à les comprendre en tant que « partie prenante de la ville, à qui il convient d'offrir de l'espace partout pour être jeune, s'épanouir et devenir un atout pour la société ».

Cette méthode repose sur quatre paramètres pouvant être utilisés pour distinguer les avantages et inconvénients de certains quartiers donnés : des logements adaptés aux enfants, des espaces publics, des installations de proximité et des voies de circulation sécurisées. Ils soulignent l'importance des aires de jeux extérieures, des espaces verts avec jeux pour enfants ainsi que l'utilisation de l'espace entre les portes d'entrée et la rue. Depuis, la ville a utilisé cette méthode pour lancer un certain nombre d'initiatives ambitieuses ; leur succès a encouragé d'autres municipalités des Pays-Bas et de Belgique à utiliser cette méthode pour guider leur propre développement[2].

2. ("Child Friendly Cities,")





## ATAL Opportunity Areas [Zones d'opportunités accessibles par des modes de transports actifs] Londres, Royaume-Uni

Les *Active transport Accessibility Level (ATAL) Opportunity Areas* [Zones d'opportunités accessibles par des modes de transports actifs] sont un concept d'aménagement urbain primé, développé par Arup et l'équipe ATAL, et sélectionné lors du concours de 2015 intitulé « La crise du logement à Londres » organisé par le think tank New London Architecture et le maire de Londres. L'objectif consiste à faire face à la pénurie permanente de logements abordables dans la capitale britannique en « libérant » la densité de logements dans certains quartiers de la ville peu accessibles en transports en commun, et ce par des investissements « intelligents » dans des modes de transports actifs.

L'équipe ATAL estime que le plan directeur actuel de Londres restreint la densité des logements en la faisant dépendre du niveau d'accessibilité des transports publics (PTAL). Sur la base de ses recherches, en découplant l'aménagement urbain et « l'accessibilité des transports », tout en encourageant « les transports actifs » ou des infrastructures urbaines favorisant la marche et le vélo, la densité de logements pourrait être doublée dans plus de la moitié de la ville[3]. Parallèlement, des couloirs de transports plus adaptés aux modes de transport physiquement plus actifs pourraient être créés. Si cette théorie n'a pas encore été mise en pratique, les responsables municipaux et les promoteurs immobiliers qui avaient participé aux ateliers d'aménagement préliminaires organisés par la ville avaient fait preuve d'enthousiasme face à ce concept.

3. (Summaries of GLA Workshops for Winners of the New London Architecture Housing Ideas Competition 2016)

## Le sport-santé
## Strasbourg, France

Strasbourg est considérée comme la capitale mondiale du « sport-santé » : les docteurs y sont autorisés à prescrire du sport ou de l'activité physique à leurs patients pour combattre des maladies chroniques, non transmissibles, telles que le diabète, l'obésité et autres maladies cardio-vasculaires. En 2012, la municipalité a décidé plusieurs politiques radicales visant à réhabiliter les espaces publics et toutes les infrastructures publiques de manière à promouvoir activement les modes de transports actifs et l'activité sportive.

Par une approche participative de l'aménagement, la municipalité souhaitait inclure le plus possible d'habitants dans le processus afin que les résultats soient conformes à leurs besoins, ce qui avait impliqué l'organisation de plusieurs enquêtes et ateliers. Cette tâche était revenue à William Gasparini, professeur de sociologie et co-directeur du Laboratoire Politiques sportives et aménagement des territoires de l'Université de Strasbourg, dont les projets de recherche se concentrent sur le développement de nouveaux modes de conception et de pratique du sport dans les espaces publics.

En étroite collaboration avec la Direction de l'Urbanisme et de l'Aménagement et le Service des Sports de la municipalité, William Gasparini a développé les « vitaboucles », un réseau de chemins et de parcours sportifs permettant aux utilisateurs de pratiquer plusieurs formes d'activités physiques : sport, course, marche, vélo et exercices de musculation. Au sein de ce réseau, il existe quatre parcours, dont la difficulté est indiquée par un code couleur, qui permettent aux utilisateurs de commencer à l'endroit souhaité et d'explorer la ville de différentes manières, en fonction de leur niveau de forme.





## Active Design Guidelines [Orientations pour un design actif]
## Ville de New York, New York, États-Unis

New York a la réputation d'être une ville dans laquelle on marche facilement; pourtant, plus de la moitié de ses 14 millions de résidents sont en surpoids ou obèses[4]. En 2010, le service Aménagement, construction, santé et hygiène mentale, transports et planification urbaine de la ville de New York ainsi que le service Gestion et budget avaient collaboré avec des universitaires chevronnés spécialistes de l'architecture et de la planification pour définir les *Active Design Guidelines* [Orientations pour un design actif], une approche primée de l'aménagement urbain visant à aider les architectes et les urbanistes à créer des bâtiments, des rues et des espaces urbains plus sains[5].

Comme son nom l'indique, le design actif est une conception des bâtiments et des espaces publics qui encourage des styles de vie plus actifs, contribuant ainsi à améliorer la santé et le bien-être des résidents. Les stratégies partent de constats d'évidence : les piétons « sont moins enclins à marcher dans les rues ou à faire du vélo s'ils ne se sentent pas en sécurité ou si les infrastructures sont inachevées », mais elles peuvent aussi reposer sur une compréhension plus profonde des qualités intrinsèques à une rue pour encourager la pratique physique, par exemple « la façon dont les rues et autres espaces publics sont visuellement définis par les bâtiments, les murs, les arbres et autres éléments verticaux ».

L'une des premières initiatives municipales de la ville visant à utiliser cette approche du design actif est l'actuel programme Plaza de la ville de New York, un projet hautement ambitieux réunissant les services municipaux, des ONG, des organisations communautaires et la société civile pour convertir des rues et enclaves sous-utilisées en espaces publics animés. Cette décision avait été prise en partant du principe que les résidents n'utilisent un parc que s'il est situé à moins de 10 minutes de marche. Cette approche du design actif a eu un succès particulier au Royaume-Uni, où elle est mise en œuvre dans des dizaines de nouveaux programmes de logements, parcs, aires de jeux et rues grâce au *Design Council* [Conseil du design], un organisme caritatif influent qui propose de guider les municipalités, les communautés et les développeurs dans leurs projets d'environnement bâti[6].

4. http://www1.nyc.gov/site/doh/health/health-topics/obesity.page
5. https://centerforactivedesign.org/guidelines/
6. http://www.designcouncil.org.uk/resources/guide/active-design-designing-places-healthy-lives

## Le plan de mobilité de Barcelone 2013-2018

La métropole catalane de Barcelone cherche à revoir son aménagement, pour passer d'une ville centrée sur la voiture à un modèle de « *super-blocs* », ce qui implique de transformer les rues, trottoirs et infrastructures afférentes existants pour les adapter à un usage plus récréatif, à des activités physiques et à des moyens alternatifs de transports partagés, qu'il s'agisse de bus, de tramways, de covoiturage, de réseaux cyclables, etc[7]. Un « *super-bloc* » est plus petit qu'un quartier mais plus grand qu'un pâté de maisons actuel, comptant en moyenne entre 5 000 et 6 000 habitants. Le « *super-bloc* » pilote, dans le quartier Eixample, est composé de neufs pâtés de maisons adjacents connectés en réseau. Les voitures et les bus ne peuvent rouler que dans le périmètre extérieur de ces pâtés de maisons. Les seuls véhicules autorisés à y pénétrer sont ceux des résidents ou des entreprises locales, et ils doivent rouler au maximum à 10 km/h (soit une réduction drastique de la vitesse habituellement autorisée en ville, à savoir 50 km/h). Outre les bénéfices environnementaux évidents liés à l'amélioration de la qualité de l'air et à la réduction des accidents de circulation, en libérant les quartiers de la tyrannie des véhicules motorisés, les rues des villes sont transformées en « *espaces citoyens*» stimulant l'activité physique, le jeu, l'inclusion sociale et les échanges humains.

À l'achèvement de ce projet de « *super-blocs* » en 2018, la ville espère une réduction drastique de 21% de l'utilisation des voitures, la création de 300 kilomètres de nouvelles pistes cyclables et l'introduction d'un système efficace orthogonal de bus publics : chaque riverain se situerait ainsi à moins de 300 mètres d'un arrêt de bus. Si tout se passe comme prévu, les urbanistes auront reconquis la moitié des près de 14 millions de mètres carrés de la ville actuellement dédiés aux véhicules privés pour les réattribuer à un usage piéton.



« *Nous souhaitons que ces espaces publics soient des lieux dans lesquels chacun peut exercer ses droits citoyens : l'échange, l'expression et la participation, la culture et le savoir, les loisirs* », indique Salvador Rueda, directeur de l'agence municipale d'écologie urbaine et l'un des principaux instigateurs du plan en « *super-blocs* »[8].

7. (LET'S FILL STREETS WITH LIFE: Establishing Superblocks in Barcelona, 2016)
8. (Bausells, 2016)

## Principales conclusions

**L'environnement bâti constitue la structure fondamentale de toute ville et l'aménagement de nouveaux espaces publics permet de multiplier les opportunités potentielles d'être physiquement actif. Les interventions permanentes peuvent constituer les symboles forts de l'engagement municipal à contribuer au bien-être des habitants vivant dans son périmètre d'action. Ces exemples nous montrent que les mesures engagées ne doivent pas être nécessairement très onéreuses pour avoir un fort impact. Les urbanistes prennent généralement plus de temps lorsqu'il s'agit de planifier des interventions permanentes, comme à Saint-Etienne ou New-York, dans lesquelles les membres de la communauté ainsi que les organisations locales ont été impliqués dans le co-aménagement des espaces publics qu'ils utiliseront eux-mêmes, renforçant ainsi le sentiment d'inclusion sociale.**

Chapitre 3.2

# Interventions temporaires




Les interventions temporaires, comme leur nom l'indique, consistent en des installations peu onéreuses, facilement installables et de court terme, qui peuvent être utilisées pour dynamiser des espaces publics sous-utilisés. En raison de leurs coûts restreints et de leur réversibilité, les interventions temporaires sont l'occasion pour les municipalités de tester de nouveaux moyens de rendre les espaces publics plus dynamiques, plus inclusifs et plus ludiques. Les interventions temporaires sont aussi une autre manière de créer de l'espace public et peuvent être conçues, financées et construites par des organisations communautaires, des ONG ou des entreprises locales. Leur caractère expérimental et temporaire n'entraîne pas de conséquences majeures à long terme si jamais le projet ne remporte pas le succès escompté.

Par ailleurs les installations temporaires peuvent être conçues comme des installations permanentes qui ne seraient disponibles qu'à certains moments de la journée (uniquement le soir) ou de la semaine (le week-end), par exemple dans le cas d'équipements sportifs rétractables. L'intérêt de cette conception est de penser l'aménagement de l'espace public en même temps que les temps des usages sociaux de la ville et ainsi d'améliorer la valeur d'usage des espaces en limitant le potentiel de conflits soulevé par des usages différents d'un espace rare.

## Dance-O-Mat
## Christchurch, Nouvelle-Zélande

La *Dance-O-Mat* est une piste de danse en plein air peu onéreuse (6 800 €)[1], accessible par l'insertion d'une pièce dans un boîtier. Située à Christchurch, en Nouvelle-Zélande, elle a été conçue par Gap Filler, une initiative de réhabilitation urbaine née en réponse aux tremblements de terre consécutifs qui avaient touché la ville en 2010 et 2011. Gap Filler se concentre sur le déploiement de projets expérimentaux, de court terme et à petite échelle, en ayant recours au réaménagement participatif et aux matériaux recyclés, dans des espaces publics vacants. La *Dance-O-Mat* est une piste de danse construite pour l'occasion, assortie d'un système sonore fonctionnant grâce à un ancien lave-linge à pièces reconverti : après avoir introduit une pièce de 2 NZD$, chacun peut brancher son lecteur MP3 ou un smartphone et lire la mélodie de son choix. Mise en place initialement en 2012 comme une mesure temporaire pour redonner de la joie de vivre à la ville décimée par les tremblements de terre, ce projet s'est révélé extrêmement populaire auprès des riverains : plus de 600 heures d'utilisation ont été comptabilisées au cours des seuls trois premiers mois. Développé avec succès à trois autres reprises, la municipalité de Christchurch a décidé en 2013 de pérenniser la *Dance-o-Mat* en lui offrant un espace en centre-ville, à proximité de la cathédrale.

1. ("Dance-O-Mat," ND) ("Piano Staircase,");(Bates, 2009)



## Pavement to parks program [Le programme Des trottoirs aux parcs]
## San Francisco, Californie, États-Unis

San Francisco est une ville connue pour son charme européen, son industrie de la technologie florissante et son marché immobilier qui en fait l'un des lieux d'habitation les plus chers du monde. Environ un quart de toute la surface de la ville est occupé par des rues pavées et des zones de servitude publique, dont bon nombre sont considérées comme particulièrement larges, ce qui entraîne une inutilisation de nombreux espaces, notamment à proximité des intersections. Le programme *Pavement to Parks* [Des trottoirs aux parcs] est une initiative municipale de 2010 visant à transformer des zones inutilisées en incubateurs pour des « *parklets*», c'est-à-dire des espaces publics éphémères construits rapidement et à peu de frais, ainsi que des « *temporary street plazas*» [places temporaires sur la rue]. Si les « *parklets* » sont plutôt financés par les entreprises locales, les riverains et les organisations communautaires (ce qui en fait des structures privées), les places temporaires sont plutôt soutenues par des organisations caritatives. On peut ainsi citer à titre d'exemple le café « *Simple pleasures* » [Plaisirs simples], un micro-musée de l'artisanat et du design mais aussi un espace événementiel multifonctionnel.

Chaque projet est testé ; étant peu onéreux, il peut facilement être retiré ou modifié. Après leur phase d'essai, les meilleures pratiques sont enregistrées et publiées dans le *San Francisco Parklet Manual*, qui en est à sa 2e édition, et qui constitue une ressource librement accessible pour quiconque souhaite créer son propre « *parklet* ».

### « L'escalier-piano », une initiative pour changer les comportements
### Stockholm, Suède

« *L'escalier-piano* » était une installation interactive temporaire, installée dans la station de métro Odenplan à Stockholm (Suède) et conçue par *The Fun Theory*[2], une initiative financée par Volkswagen pour encourager la population à « *prendre les escaliers plutôt que l'escalier mécanique ou l'ascenseur, et à se sentir mieux* ». Il s'agit d'un gigantesque clavier qui permet aux utilisateurs de jouer de la musique lorsqu'ils montent ou descendent l'escalier. Le projet avait été immédiatement plébiscité par les utilisateurs du métro. Des vidéos YouTube de personnes montrant leurs prouesses à jouer de l'escalier-piano avaient été vues par des dizaines de millions de personnes. Les chercheurs ont constaté que durant toute la durée du projet, le nombre de personnes ayant décidé de prendre l'escalier au lieu des escalators ou ascenseurs avait augmenté de 66%.

2. ("Piano Staircase,");(Bates, 2009)



### Un paysage rebondissant : le pavillon du Brésil à l'Exposition universelle de Milan en 2015

Lors de l'Exposition universelle de Milan en 2015, le pavillon du Brésil était un espace public semi-fermé permettant aux visiteurs de naviguer dans un vaste paysage élastique, composé d'un immense réseau de cordes suspendues au-dessus d'un jardin. Mais ce design devait être plus qu'un simple spectacle pour les visiteurs. Selon ses concepteurs, le Studio Arthus Casas et l'Atelier Marko Brajović, le pavillon combinait « *une architecture et une scénographie visant à offrir aux visiteurs une expérience leur transmettant les valeurs brésiliennes et les aspirations de son agriculture et de son élevage conformément au thème 'Nourrir le monde de solutions'* ». Plus qu'un simple bâtiment temporaire, l'immersion sensorielle inclut loisirs, systèmes d'information de haute technologie, interaction et apprentissage. Le projet dans son ensemble consiste en une vaste structure d'acier rouillé qui sert d'esplanade. Le nombre de visiteurs de l'installation à un moment donné est limité. Si les sauts dans la structure étaient strictement interdits, les utilisateurs étaient encouragés à déambuler ensemble et à s'aider mutuellement, soulignant ainsi les atouts de l'unité et du travail d'équipe.

## Principales conclusions

**Les interventions temporaires constituent des espaces conceptuels qui perturbent notre acceptation de ce que signifie être actif et joueur dans des espaces publics. Les interventions temporaires étant peu onéreuses, limitées dans le temps et faciles à démonter, il y a peu de risques à tester même les idées les plus excentriques. Comme le montre l'exemple de Stockholm, la durée (initialement) limitée du projet se prêtait bien au suivi scientifique. Malgré leur caractère éphémère, les bonnes idées peuvent facilement se transformer en éléments permanents de l'environnement bâti ou servir de référence à quiconque souhaite les expérimenter dans son propre quartier. Les interventions temporaires représentent également des espaces précieux de pratique et d'inclusion sociale car elles encouragent les entreprises locales, les riverains et les organisations communautaires à réaménager et à se réapproprier leurs propres quartiers.**

Chapitre 3.3

# La ville appropriée




Aussi stimulants ces exemples réussis soient-ils, le réaménagement des espaces publics ne se traduit pas automatiquement par une activité physique plus importante au sein de la population en général. Au contraire, s'ils ne font pas attention, les urbanistes peuvent, sans le faire exprès, exacerber les asymétries déjà existantes en termes de santé entre les quartiers majoritairement blancs et en bonne santé et ceux ayant une plus forte concentration de classes ouvrières, non-blanches, qui sont souvent moins actives physiquement et en moins bonne santé. Pire encore, ils peuvent involontairement devenir une force d'exclusion socio-spatiale, qui évince tout simplement les plus défavorisés de la ville.

Pour s'assurer que les communautés défavorisées soient en mesure d'utiliser les espaces publics et de bénéficier des nombreux avantages d'un mode de vie physiquement actif, les villes doivent adopter une approche plus nuancée des interventions qui dépasse les simples aménagements physiques. Cela signifie que les municipalités doivent aussi envisager des politiques créant des environnements sociaux favorables aux modes de vie actifs ainsi qu'à l'appropriation communautaire des espaces publics de loisirs existants. Les campagnes médiatiques et les efforts communautaires pour promouvoir l'activité physique (à l'échelle nationale, fédérée, régionale ou locale), via une collaboration intersectorielle des agences publiques de santé, des organisations communautaires, des écoles publiques, de la société civile et des responsables communautaires qui peuvent recruter des résidents dans des groupes volontaires afin de fournir un accompagnement et des encouragements, peuvent être extrêmement efficaces[1].

1. (Kahn et al., 2002)

## Pockemon Crew
## Lyon, France

Passer de la rue à l'opéra ? Au milieu des années 1990, Riyad Fghani et cinq de ses amis, un groupe de jeunes talentueux des banlieues de Lyon, rencontraient des difficultés pour trouver un lieu fiable et sécurisé où ils pourraient pratiquer leur danse hip-hop. Après avoir reçu des réponses négatives de toutes les institutions culturelles classiques de Lyon, ils se retrouvèrent sur la vaste esplanade de l'opéra de Lyon, rénové par Jean Nouvel, qui devint leur lieu d'entraînement. C'est ainsi qu'est née en 1999 la Pockemon Crew qui a cumulé les victoires dans des compétitions de danse, notamment la *Battle of the Year* en 2013, le plus important tournoi de breakdance au monde. Après cette reconnaissance mondiale et alors que l'opéra de Lyon avait servi de toile de fond à leur danse pendant plus d'une décennie, son directeur a fait rentrer la Pockemon Crew à l'opéra en coopérant avec elle sur plusieurs projets.

L'expérience de la Pockemon Crew montre d'une part que danser dans l'espace public est un vecteur fort de création de liens sociaux : l'esplanade de l'opéra de Lyon s'est transformée en lieu de spectacle ouvert à tous et d'intégration de nouveaux danseurs ; elle montre d'autre part que danser dans l'espace public est facteur de conflits d'usages - pour la Pockemon Crew avec la police et avec le personnel de l'opéra qui ont d'abord vu cette pratique comme une tentative d'appropriation de l'esplanade.

L'activité sportive et physique dans l'espace public peut-elle créer de l'interaction sociale ? La Fabrique de la Cité et l'*AMS* ont décidé de mener un travail de terrain sociologique pour répondre à cette question en étudiant plus précisément le breakdance. Né et communément pratiqué dans les espaces publics urbains, le hip hop est non seulement un sport mais aussi un art qui revêt une forte dimension de spectacle. Notre hypothèse de départ était que cette dimension, couplée à ses origines populaires, faisait du hip hop une intervention urbaine propice à déclencher des interactions sociales. Pour vérifier cette hypothèse, deux danseurs de la Pockemon Crew sont venus s'entraîner dans trois espaces publics différents de Saint-Denis durant plusieurs heures.

Trois grands types d'interactions se sont distingués, en ordre décroissant : des interactions faibles en grand nombre ; des interactions directes mais distantes, notamment de la part d'enfants et de personnes sans domiciles fixes ; enfin des interactions directes conduisant à rejoindre le groupe par d'autres danseurs, dont un qui a fini par danser avec les membres de la Pockemon Crew. Il est apparu que deux facteurs principaux ont influencé les types d'interactions provoquées par une même chorégraphie. Tout d'abord, l'aménagement de l'espace – la morphologie, la taille, le mobilier urbain – ont une importance capitale pour favoriser les interactions. Tandis que l'esplanade devant la gare, espace peu tenu par des murs et permettant d'observer de loin les danseurs, a favorisé les interactions faibles, la place surélevée devant la halle a permis de mettre en scène les danseurs et a favorisé l'attroupement regroupé autour des danseurs. L'espace en retrait du supermarché, plus intime, a favorisé des interactions directes mais peu d'interactions faibles. Les usages de l'espace ont ensuite influencé la nature des interactions : l'esplanade de la gare, espace de flux parcouru par des gens pressés, tout comme la place en retrait du supermarché au sein d'un ensemble commercial poussant le chaland à la consommation, limitent de fait les usages alternatifs tels que le sport ainsi que les interactions que celui-ci peut provoquer. Ils deviennent des usages concurrents, qui viennent gêner le fonctionnement « normal » de l'espace.

Cette expérimentation a permis de montrer qu'il ne faut pas tenir pour acquis que la pratique d'une activité physique dans les espaces publics se traduise par une plus grande interaction entre les étrangers. D'une certaine façon, les résultats donnent toutefois raison à Goheen qui estime que les espaces publics sont des espaces de représentation dans lesquels le public (et dans ce cas les danseurs) peut communier et créer collectivement du sens.

## The Youth Charter [Charte de la jeunesse] et le Community Campus [Campus communautaire]

Geoff Thompson est quintuple champion du monde de karaté. En 1993, un jeune homme de 14 ans, nommé Benji Stanley, est tué dans sa ville natale de Manchester. Profondément affecté par ce décès, Thompson estime alors que si des jeunes défavorisés comme Stanley pouvaient participer à des activités engageantes et constructives telles que le sport, ils ne connaîtraient pas ce type de mort tragique. Il transforme sa tristesse et sa frustration en espoir en créant *The Youth Charter* [Charte de la jeunesse], une organisation caritative basée au Royaume-Uni et sous l'égide de l'ONU dont le seul objectif[4] consiste à aider les jeunes défavorisés à surmonter l'échec scolaire, les inégalités en termes de santé, les comportements anti-sociaux et les effets néfastes du crime, de la drogue, des activités liées à des gangs et du racisme en appliquant l'éthique de l'excellence sportive et artistique.

Si *The Youth Charter* ne mène pas ses activités dans les espaces publics proprement dits, elle fonctionne sur le principe des « espaces tiers », c'est-à-dire des petits espaces privés qui soutiennent et favorisent de véritables interactions sociales[5]. Compte tenu de l'évolution de nos vies publiques, dans lesquelles la sphère publique se restreint de plus en plus au profit de la sphère privée, des espaces tiers tels que les bars, les tavernes ou les terrasses de café ont repris le rôle traditionnellement joué par les espaces publics, assurant la modération des interactions entre les individus et le reste de la société. Dans sa classification des espaces publics contemporains, Carmona (2010) estime que les espaces tiers partagent quelques caractéristiques communes[6]. Ils sont :

- un terrain neutre dans lequel les individus peuvent aller et venir à leur guise ;
- hautement inclusif, accessible et sans critère formel d'appartenance ;
- discret et à l'existence tenue pour acquise ;
- ouvert durant et en dehors des heures de bureau ;
- caractérisé par une atmosphère ludique ;
- apportant un soutien psychologique et confortable ;
- un lieu de conversation et donc aussi de débat politique.

Thompson fut également impliqué dans la candidature de Londres aux Jeux olympiques d'été de 2012. Sur la base du modèle de développement communautaire réussi de *The Youth Charter*, il avait créé un *Community Campus* [campus communautaire], c'est-à-dire un ensemble de sept installations sportives multi-usages offrant un large choix d'activités de loisirs et créatives pour les jeunes défavorisés à Londres, allant de la musculation aux arts martiaux en passant par des événements culturels, des séances de coaching et des formations au numérique. Thompson estime que le modèle du *Community Campus* peut s'adapter pour répondre aux besoins des classes ouvrières du monde entier car chaque enfant a le « *droit fondamental* » de pratiquer un sport. Selon Thompson, « *le sport est un ordre de chevalerie, un code d'éthique et d'esthétisme, qui recrute ses membres au sein de toutes les classes sociales et de tous les membres de la communauté. Le sport est une culture car il encourage la vie et plus important encore, l'encourage surtout pour ceux qui ont le moins de chance d'en profiter* ».

4. (“*About Youth Charter*”)
5. (Oldenburg, 1999)
6. (Carmona, 2010)



## Healthy Streets for London [Des rues saines pour Londres] Londres, Royaume-Uni

Le projet *Healthy streets for London* [Des rues saines pour Londres] est un système de politiques et stratégies développé par l'Autorité du Grand Londres et mené par Sadiq Kahn, le premier maire musulman de Londres. Il consiste à encourager les Londoniens et les touristes à utiliser des modes de transports plus actifs (marche, vélo, transports publics, etc.) et à améliorer la qualité de vie urbaine de la ville dans son ensemble. Afin de rendre les environnements urbains plus attractifs, la municipalité souhaite augmenter les bancs publics ainsi que les espaces verts et ombragés, réduire la circulation automobile et baisser la limitation de vitesse. Elle souhaite aussi fermer temporairement certaines rues afin de les transformer en espaces tiers pour des événements ou activités culturelles pouvant inciter les résidents à quitter leur domicile pour faire des achats, jouer et discuter en public (marchés aux puces, concerts, foires, etc.). En allant plus loin dans les projets d'aménagement urbain, la municipalité souhaite renforcer la densité, la fiabilité et l'accessibilité des transports publics.

## Des interventions communautaires

Au cours des 40 dernières années, l'université de Stanford a mené des études de long terme pour comprendre les effets des campagnes intensives de santé publique via des messages d'intérêt public, des programmes de télévision, des articles dans les hebdomadaires et même des feuilletons radio et des livres de cuisine afin de promouvoir une bonne alimentation et de l'exercice dans des dizaine de villes de la baie de San Francisco. Par rapport aux groupes témoins, les résidents des villes ciblées par ces campagnes de santé publique ont modifié visiblement leurs comportements de la vie quotidienne, notamment concernant le tabac et l'alimentation, améliorant ainsi leur taux de cholestérol et leur tension[7].

Une politique[8] s'est montrée particulièrement efficace en Amérique latine : elle consistait en une série de messages informatifs motivants et adaptés (lieu de travail, institutions pour personnes âgées, zones communautaires) promouvant l'activité physique. Expérimentée initialement à Curitiba (Brésil), une ville connue depuis longtemps pour être à la pointe de l'aménagement urbain, cette méthode repose sur une politique communautaire et une stratégie de planification visant à promouvoir l'activité physique par des campagnes de sensibilisation du public à plusieurs niveaux (quartier, communauté, ville et province). En outre, divers programmes d'activité physique offraient gratuitement l'accès à de nombreuses installations de loisirs accessibles au public, notamment des gymnases, des piscines, des places et des parcs. Des programmes similaires ont depuis été institués à Sao Paulo, Bogota et même à l'échelle nationale au Chili.

7. ("History," 2017)
8. (Heath et al., 2012)





## Principales conclusions

**Dynamiser les communautés afin qu'elles s'approprient les espaces publics constitue un moyen peu onéreux et efficace de soutenir le sport et le jeu, les êtres humains étant des êtres sociaux par nature. Avec un juste niveau d'encouragement, les individus peuvent être plus enclins à s'engager vers un but précis lorsqu'ils le font dans un environnement propice et communautaire. En autorisant les communautés à créer un sens au sein d'un environnement bâti selon leurs propres souhaits, les espaces publics deviennent des espaces multifonctionnels. Comme dans le cas de la Pockemon Crew, en autorisant certains groupes à s'approprier les espaces publics, sans avoir besoin de les réaménager pour les adapter à une pratique, l'environnement bâti devient plus dynamique et animé, contribuant à l'attractivité générale d'une ville.**



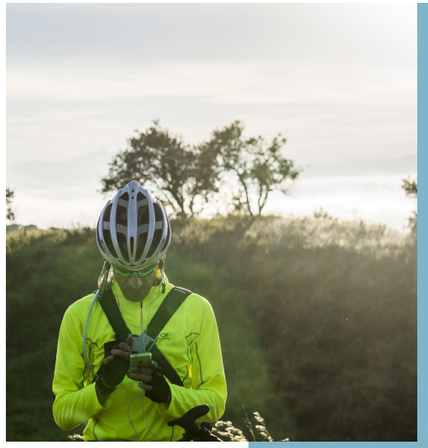
Chapitre 3.4

# TIC

Le monde de la technologie de l'information et de la communication (TIC), et plus spécialement l'omniprésence des smartphones, la popularité croissante des applications mobiles de santé et de fitness (M-health, la santé mobile) et le Big Data, offrent de nouvelles possibilités. Des chercheurs et professionnels de santé ont commencé à envisager les smartphones et les applications mobiles comme des moyens prometteurs, peu onéreux et efficaces d'analyser et d'influencer le comportement des consommateurs, et d'encourager la pratique sportive et l'activité physique. Au cours des dernières années, que ce soit dans l'industrie ou les milieux universitaires, la « *gamification* » [ludification], c'est-à-dire l'utilisation d'un large éventail d'éléments similaires à des jeux vidéo dans des contextes non-ludiques, est devenue une stratégie populaire pour créer des communautés numériques, tout en motivant et maintenant les habitudes des utilisateurs associées à un comportement souhaité sur une période donnée[1]. Les composantes de la *gamification* peuvent être globalement classées en six catégories : (1) affichage des gagnants, (2) niveaux, (3) récompenses numériques (points, badges), (4) récompenses réelles, (5), compétitions et (6) pression sociale ou du groupe. D'autre part, les urbanistes peuvent faire appel aux citoyens disposant d'un smartphone pour accéder à des données en temps réel sur l'environnement bâti et guider l'aménagement urbain.

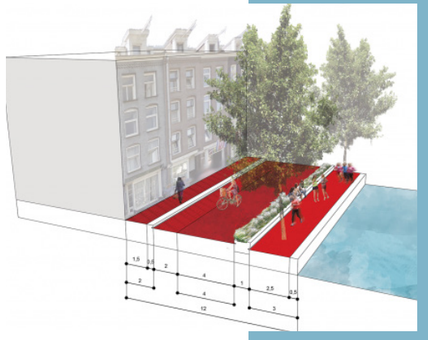
En 2016, le marché de la *gamification* était estimé à 2,4 milliards d'euros, mais très peu d'études scientifiques approfondies ont été menées pour vérifier que les techniques de *gamification* étaient véritablement efficaces. La majorité des applications mobiles sont développées par des entreprises privées, dont les objectifs ne correspondent pas nécessairement à ceux des municipalités, et qui peuvent être réticentes à partager leurs données avec des urbanistes ou chercheurs en sciences urbaines pour des raisons de propriété intellectuelle.

1. (Đukic, Marić, & Radić, 2017);(Lupton, 2012);(Miller & Tolle, 2016);(Houghton, 2010)



## BIKO : une application encourageant le vélo
## Bogota, Colombie

Biko est une application mobile qui vise à améliorer la qualité de vie urbaine en « *faisant monter les gens sur leur vélo pour réduire la circulation automobile sur la route* ». L'application Biko utilise les applications GPS et de cartographie du téléphone (par exemple Google Maps) pour permettre aux utilisateurs de définir une trajectoire à vélo tout en comptabilisant le nombre de calories qu'ils ont brûlées et de $CO_2$ qu'ils ont économisé en n'utilisant pas leur voiture. Pour chaque kilomètre parcouru à vélo, vous gagnez un « biko », une monnaie numérique qui peut être convertie chez les commerçants participants. Biko dispose actuellement de partenariats avec des entreprises de 13 villes et quatre pays, dont Bogota, Mexico, Los Angeles, San Francisco, Portland, Seattle et Vancouver. Selon le site internet, les utilisateurs de Biko ont, collectivement, réduit leurs émissions de carbone de 2 500 tonnes.



## TRACK

TRACK est un outil d'aménagement urbain fondé sur les TIC et développé par Track Landscapes, une start-up créée par Thijs Dolders et Markt Reiling[2,3]. TRACK repose sur des méthodes de recherche et de visualisation fondées sur les données et développées au cours de leur mémoire de master en architecture du paysage à l'université de Wageningue. À l'aide de données fournies « volontairement » par les résidents, ils sont en mesure de visualiser et de définir exactement comment ces résidents utilisent activement leurs espaces publics. En partenariat avec l'université de Wageningue et l'*AMS Institute*, la technologie TRACK a été utilisée pour comprendre les comportements spatiaux des coureurs dans la région Amsterdam-Noord, afin de définir les voies de jogging. Leur succès global a conduit au développement d'autres projets relatifs aux activités cyclistes et pédestres à Houten, Utrecht et Rotterdam.

2. ("Projects,")
3. (Dolders & Reiling, 2016)



## Agent secret : une application coopérative pour marcher à Oslo
## Oslo, Norvège

En 2014, Vibeke Rørholt, une spécialiste depuis 15 ans de la sécurité routière à Oslo, s'était vu confier la tâche, par l'Agence norvégienne d'environnement urbain, de trouver une solution amusante et ludique pour motiver les 44 000 enfants d'Oslo à aller davantage à pied ou à vélo à l'école[4]. Oslo a adopté un plan ambitieux, celui d'interdire complètement les voitures privées de la ville, projet qui s'inscrivait lui-même dans un plan national visant à réduire de moitié ses émissions et à interdire la vente de combustibles fossiles d'ici 2025[5]. Rørholt avait d'abord pensé qu'elle allait résoudre le problème suivant les méthodes classiques, en créant un report de la circulation, avant de réaliser qu'il serait sans doute plus efficace d'interroger les enfants eux-mêmes sur leur sentiment de sécurité lorsqu'ils arpentaient les rues. En s'inspirant des techniques de gamification, elle a eu l'idée de créer une application mobile recueillant « volontairement » les données des utilisateurs, qui jouaient le rôle « d'agents secrets » pour la municipalité. Ils pouvaient en effet envoyer leurs commentaires relatifs à leur chemin jusqu'à l'école, indiquant les lieux sensibles ou leurs difficultés pour traverser. Au cours des deux dernières années, la municipalité a utilisé les informations collectées par l'application pour réaménager les passages piétons sensibles ou rajouter des trottoirs afin de sécuriser les trajets des piétons. Si l'application avait été conçue pour une utilisation uniquement dans Oslo, il existe des projets pour la diffuser dans tout le pays, de m[illegible] de l'urbanisme coopératif.

4. (Larsson, 2016)
5. (Staufenberg, 2016)



### Camparc : un jeu fondé sur les TIC pour jouer en ville
### Eindhoven, Pays-Bas

Camparc est un nouveau jeu dans les espaces publics basé sur les TIC, qui encourage l'exploration, l'activité physique et le jeu ; il a été développé par Hubbub[6], une entreprise de design basée aux Pays-Bas, à l'occasion de la STRP, une biennale de l'art et de la technologie à Eindhoven. Considérée comme le terrain de jeu de l'avenir, Camparc consiste en une balle transparente grandeur nature au milieu de laquelle est placée une caméra panoramique à 360° qui transmet des images à un ordinateur voisin via une connexion wifi, les images étant ensuite projetées dans un casque de réalité virtuelle. La visière du casque dispose d'un gyroscope qui mesure les mouvements de la tête, ce qui permet à l'utilisateur de voir le monde de la perspective d'une balle avec laquelle jouent des personnes dans un parc, une place ou un jardin public voisin. Les versions précédentes de Camparc ne comportaient pas de casque et projetaient les images sur un grand écran anamorphique, pour la plus grande joie du public.

6. ("Camparc,") http://whatsthehubbub.nl/projects/camparc/





### Urban Mind [Esprit urbain] : mesurer les impacts des villes sur le bien-être mental
### Londres, Royaume-Uni

*Urban Mind* [Esprit urbain] est une application mobile développée pour comprendre comment la ville et son environnement urbain affectent les choix de style de vie de la population ainsi que leur santé mentale. L'application fonctionne comme une enquête sur mobile, demandant aux utilisateurs de noter leur bien-être mental, leur activité sociale ainsi que le moment et le lieu où elle se produit, et ce, sept fois par jour durant une semaine. Développé en collaboration avec le *King's College* de Londres, J&L Gibbons, *Nomad Projects*, A7E, le *Van Allen Institute* et *Sustainable Society Network+*, ce projet espère que les données générées par les utilisateurs pourront être utilisées pour nuancer la politique sociale et d'aménagement, conformément aux besoins de la communauté dans son ensemble.

## Principales conclusions

**Les outils de planification basés sur les TIC et les applications de santé mobile constituent des plateformes numériques puissantes qui peuvent créer des communautés numériques de pratiques et motiver les utilisateurs à s'engager dans une activité physique. Les systèmes informatiques et internet peuvent être utilisés de différentes manières pour rassembler des preuves et des informations sur l'environnement bâti, améliorer la manière dont les citoyens s'engagent et sont impliqués dans la co-création, ainsi que pour recourir à des moyens créatifs d'engager les citoyens dans une activité. Les smartphones eux-mêmes sont des systèmes informatiques sophistiqués intégrant des dizaines d'outils (appareil photo, gyroscopes, GPS, accès internet, microphones, etc.), qui peuvent collecter des données sur les utilisateurs et l'environnement bâti, et les transmettre aux urbanistes et décideurs afin de les guider dans leurs projets d'aménagement. Plus que tout, les TIC constituent la dernière frontière des infrastructures urbaines et rendent infinies les possibilités de rendre l'environnement bâti plus ludique et adapté aux besoins des citadins.**

# Conclusion

Il est évident que les villes du monde entier réinventent les espaces publics comme jamais auparavant afin de créer davantage d'opportunités pour les sports, le jeu, la mobilité et l'inclusion sociale, et qu'il n'existe pas de solution unique pour parvenir à ces objectifs. Pour que les architectes, les urbanistes et les décideurs puissent engager des interventions véritablement inclusives et équitables dans les espaces publics, ils doivent d'abord tenir compte des conditions spatiales et des normes culturelles de leurs communautés, ainsi que des financements, ressources et compétences des parties engagées. Ces exemples montrent d'ardentes tentatives des municipalités du monde entier de relever les défis urbains de la santé et de l'inclusion sociale, mais il reste difficile d'évaluer précisément comment et dans quelle mesure ces interventions permettent d'atteindre leurs objectifs. Et pour cela, un retour sur expérience est nécessaire.



Chapitre 4

# Outils d'évaluation



À ce jour, de nombreuses municipalités manquent de modèles globaux d'évaluation de leurs projets d'aménagement urbain en fonction de leurs objectifs de politiques publiques. Si les projets sont évalués, c'est essentiellement pour vérifier qu'ils ont été réalisés dans les temps et sans dépasser le budget alloué. Les études d'impact longitudinales évaluant les politiques en termes de santé, d'impact socio-économique et d'économies sont bien plus fréquentes dans le domaine de la santé publique. Afin de valoriser correctement les futurs projets d'aménagement urbain, il convient de combler cette lacune. Durant le second atelier *AMS*-La Fabrique de la Cité à Amsterdam, nous avons travaillé avec des responsables municipaux et notre réseau de partenaires pour répondre à cette question. Nous présentons ici trois boîtes à outils largement utilisées et publiquement disponibles concernant l'aménagement et l'évaluation.

# Gehl Institute

En travaillant avec Jan Gehl, l'un des principaux spécialistes de l'aménagement des espaces publics, Copenhague a été la première ville au monde à mener des recherches de long terme sur les modalités de déplacements et sur les moments passés dans les espaces publics dans un objectif de collecte d'informations pour l'aménagement urbain. Depuis 1968, le partenariat entre la municipalité et le *Gehl Institute* a permis de développer de nombreux outils utiles de planification[1]. Développé en 1996, le *Bicycle Account* est un rapport sur l'utilisation du vélo dans la ville ; il mesure le nombre de cyclistes en divers lieux, les infrastructures cyclistes, le nombre de kilomètres parcourus à vélo, le temps passé à vélo, etc. Il approfondit certaines questions portant notamment sur les préoccupations sécuritaires, les statistiques d'accidents, les embouteillages sur les pistes cyclables, le nombre et l'utilisation des vélos-cargo ou la motivation des citoyens à utiliser leur vélo. Grâce à cet outil, Copenhague est actuellement la ville au monde la plus adaptée aux vélos.

Dans son rapport *Towards More Physical Activity in Cities* [Vers plus d'activité physique dans les villes][2] (2017), le *Gehl Institute* s'est associé à l'OMS pour renforcer l'Outil d'évaluation économique des effets sanitaires (*HEAT*), un outil accessible librement en ligne et permettant d'évaluer l'importance des interventions de mobilité sur la réduction de la mortalité. En dépit de quelques restrictions techniques, il est considéré comme la norme reine pour la planification des transports. Les chercheurs du *Gehl Institute* ont souligné l'importance (i) d'obtenir en temps réel des données sur la marche et le vélo, (ii) de rassembler davantage de connaissances et de développer des outils sur mesure pour des groupes de population spécifiques (âge, revenus, catégorie socio-économique) afin que les interventions ciblées aboutissent à des résultats plus équitables, (iii) de collecter et d'uniformiser des données issues de divers acteurs publics, privés et communautaires dans une base de données unique, (iv) d'utiliser des projets pilotes pour tester de nouvelles solutions et de pratiquer régulièrement des sondages pour que les services d'aménagement restent informés sur les besoins des citoyens.

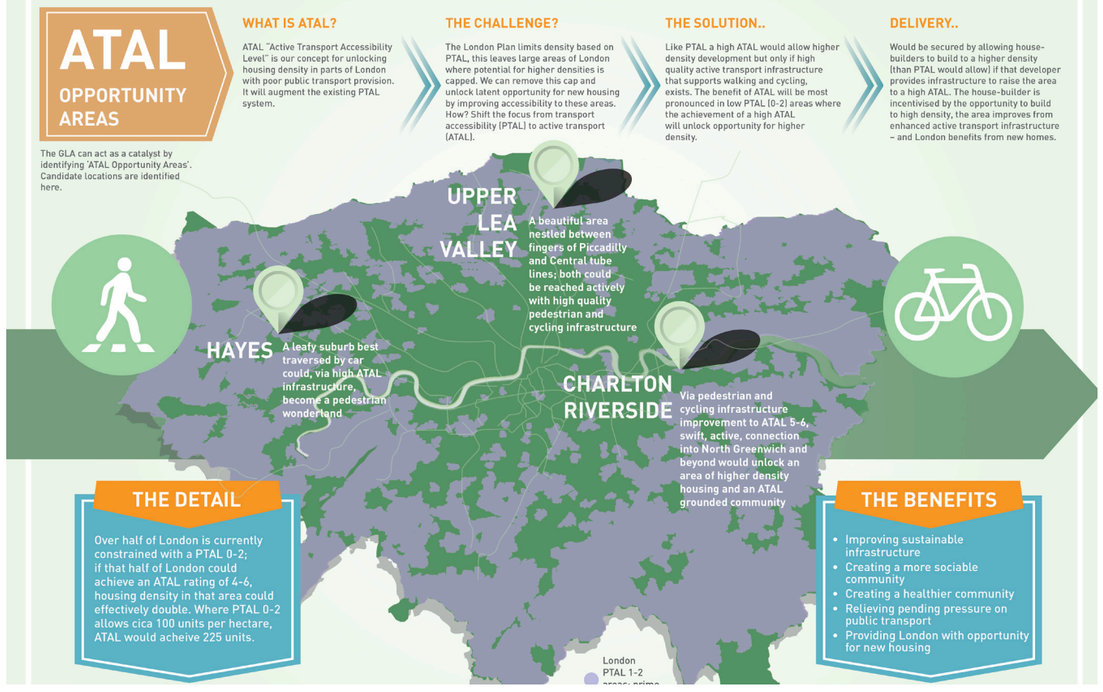
1. (Gehl & Gemzoe, 1996)
2. (WHO, Gehl, & EU, 2017)





## Arup Health and Mobility Framework and Design protocol [Le cadre Santé et mobilité et le Protocole d'aménagement développés par Arup]

En 2015, Arup participait à un consortium (UCL, BRE, Perkins + Will)[3] qui avait développé *Health + Mobility* [Santé et mobilité], un protocole d'aménagement consistant à réunir des données urbaines pour guider les décisions d'aménagement urbain. *Health + Mobility* est devenu un cadre conceptuel intégrant des paramètres de santé : environnement, style de vie et comportement, et prédispositions génétiques aux maladies. Il souligne ensuite les impacts sanitaires potentiels directs et indirects de l'environnement bâti et des choix de styles de vie sur la santé, ainsi que les conséquences sanitaires à long terme.






## L'aménagement basé sur les preuves

Initialement popularisé par Ulrich (1984) dans sa grande étude montrant que l'aménagement d'un hôpital avait un impact significatif sur le stress des patients, leur sécurité et celle du personnel, l'efficacité de celui-ci et la qualité des soins, l'aménagement basé sur les preuves est défini comme « *un processus consistant en une utilisation consciencieuse, explicite et judicieuse des meilleures pratiques actuelles relevées par la recherche ou les faits lorsqu'il s'agit de prendre, conjointement avec un client informé, les décisions les plus cruciales sur l'aménagement de chaque projet individuel et unique* »[4].

Lors d'aménagements destinés à des groupes ou sites spécifiques, il est important de créer une triangulation entre les meilleures pratiques d'aménagement, l'expérience de l'utilisateur et une analyse systématique de la littérature et des interviews de spécialistes dans les domaines pertinents. Le *Center for Health Design* [Centre d'aménagement pour la santé] a classifié l'aménagement basé sur les preuves en 8 étapes distinctes[5] :

- **Définir des objectifs basés sur les preuves.**
- **Trouver des sources de preuves pertinentes.**
- **Interpréter les preuves pertinentes de manière critique.**
- **Créer et innover en matière de concepts d'aménagement basés sur les preuves.**
- **Développer une hypothèse.**
- **Collecter des mesures de performance de base.**
- **Contrôler la mise en œuvre de l'aménagement et de la construction.**
- **Mesurer a posteriori les résultats de performance.**

Longuement utilisé dans le domaine des soins, l'aménagement basé sur les preuves est désormais également utilisé dans les domaines de l'aménagement paysager, de l'architecture et de l'aménagement urbain.

3. (TAIT et al., 2016)
4. (Hamilton & Watkins, 2009)
5. ("About,")

Chapitre 5

# Amsterdam
# une ville en mouvement



La réputation d'Amsterdam la précède. Amsterdam n'est pas seulement la capitale politique, économique et culturelle des Pays-Bas, la Venise du nord est aussi considérée comme l'une des villes les plus agréables à habiter au monde. Les Pays-Bas sont également régulièrement considérés comme l'un des pays les plus riches du monde, avec l'un des plus hauts niveaux d'activité physique mais aussi l'un des plus faibles taux d'obésité de l'UE. Si 64% de la population d'Amsterdam est considérée comme suffisamment active, les niveaux d'activité physique varient en fonction des classes d'âge et des groupes socio-économiques. Près de la moitié des élèves de l'école primaire ne sont pas actifs plus d'une heure par jour, comme cela est recommandé par les professionnels de santé. Cette tendance à l'inactivité et ces médiocres résultats en termes d'état de santé concernent aussi les catégories à faibles revenus et les communautés d'immigrants. Pour contrer cet état de fait, la municipalité met en œuvre différentes mesures destinées à favoriser l'activité physique et le sport dans un but d'inclusion sociale et de santé. Parmi les mesures prises, nous retrouvons la typologie d'interventions dans l'espace public que nous avons développée ainsi que différentes échelles d'intervention, ce qui rend le cas d'Amsterdam particulièrement intéressant à étudier et à évaluer.

# La Ville en mouvement

## Catégories: Permanente, Appropriation, TIC

En 2016, la municipalité d'Amsterdam a publié son programme *Bewegende Stad* [Ville en mouvement][1], une initiative ambitieuse de réaménagement urbain afin que les espaces soient plus adaptés, plus inclusifs et plus équitables et qu'ils encouragent l'exercice, le jeu et le bien-être pour les décennies à venir. Le programme Ville en mouvement repose sur quatre éléments :

1. La Ville en mouvement propose des voies cyclistes et piétonnes clairement identifiées
2. Les sports peuvent se pratiquer au coin de la rue
3. La Ville en mouvement constitue un terrain de jeux
4. Pas de repos dans la Ville en mouvement

La municipalité souhaite que le plus grand nombre possible de citoyens parvienne à faire au moins 30 minutes d'activité physique par jour (1 heure pour les enfants). En s'inspirant des *Active Design Guidelines* [Orientations pour un design actif], elle estime que l'élément clé pour faire sortir les gens de chez eux et les inciter à utiliser des modes de transports actifs (marche, vélo, etc.) consiste à concevoir des quartiers dynamiques, esthétiques et à forte densité, dans lesquels les déplacements s'effectuent en toute sécurité et qui allient un bon équilibre de services publics et d'entreprises locales.

La municipalité a déjà publié une liste indicative de près de 50 interventions en matière d'aménagements permanents et de politiques publiques encourageant l'appropriation des espaces publics par la population. Ainsi, pour encourager des modes de transport actifs, la ville augmentera les tarifs de stationnement des voitures et construira



des voies cyclables et des trottoirs. Pour renforcer le niveau d'exercices et d'activités sportives, elle souhaite augmenter l'offre et la diversité des parcs sportifs et terrains de jeux accessibles au public, dont l'aménagement et la répartition se baseront sur des consultations auprès des riverains.

La ville travaille avec des décideurs, des architectes, des urbanistes, la société civile et le public au sens large pour créer des solutions d'aménagement sur mesure adaptées aux besoins de chaque quartier. Les besoins des différents quartiers sont initialement radicalement différents, qu'il s'agisse des quartiers situés dans les boucles de l'autoroute A10, dans la vieille ville ou dans les nouvelles banlieues en périphérie. La forte densité d'habitation observée dans le cœur de la ville est corrélée positivement à l'activité physique des adultes, mais pas des enfants. En revanche, alors que les banlieues en périphérie comptent davantage d'espaces verts et d'espaces publics, ceux-ci ne sont pas adaptés à la pratique physique et sportive.

Michelle Müller, l'une des principales collaboratrice du programme Ville en mouvement, indiquait que son équipe avait développé un *Beweegatlas* [Atlas d'activité], un outil numérique qui utilise les données collectées en termes d'activité physique, de mobilité et d'infrastructures physiques pour visualiser où et quand les personnes se déplacent dans la ville, à différentes échelles, afin d'aider les urbanistes à déterminer quels types d'interventions et de politiques seraient adaptés à chaque quartier. La municipalité est également en contact avec New York et Copenhague pour échanger sur les meilleures pratiques.

1. (Plan Amsterdam, 2016)





## Le parc de parkour I Amsterdam (1)

### Catégorie: Permanente, basé sur la communauté

En longeant les berges du lac Sloterpas dans le quartier Nieuw West d'Amsterdam, vous observerez un ensemble de lettres massives rouges et blanches, de police sans serif, correspondant à l'emblématique signe « *I Amsterdam* », et situées dans ce qui est considéré comme le plus grand parc de free-running et de parkour aux Pays-Bas[2]. Conçues par les Owner Studios et gérées par la communauté de free-running d'Amsterdam, ces immenses lettres sont éparpillées et entourées par divers blocs, des cordes, des barres et des surfaces absorbant les chocs, ce qui en fait un lieu parfait pour que les adeptes de ce sport s'y réunissent et montrent leurs talents de ninjas urbains. Ce parkour s'inscrit dans le cadre de l'initiative Ville en mouvement, qui souhaitait augmenter la visibilité du Sloterpark, le plus grand parc d'Amsterdam, pour espérer en faire l'un des principaux espaces de loisirs pour les habitants d'Amsterdam mais aussi pour les touristes.

2.(Les lettres '*I Amsterdam*' [illegible])



# Le parc Kompan d'équipements extérieurs de fitness à Banne Noord (2)

## Catégories: TIC, Temporaire

Niché dans les environs boisés d'Amsterdam Noord, Banne Noord est un quartier traditionnellement ouvrier qui, au cours des dernières années, a fait l'objet de toutes les attentions de la municipalité en raison de sa forte concentration de problèmes sociaux et la dégradation générale de sa qualité de vie par rapport au reste de la ville. De ce fait, le quartier a fait partie de la première vague de quartiers à connaître une restructuration durable et équitable sous la bannière des *Active Design Guidelines* [Orientations pour un design actif][3]. Les chercheurs d'*AMS* étaient curieux des conséquences que pourraient avoir l'installation temporaire d'un parc d'équipements sportifs d'extérieurs sur l'activité physique de la population.

Pendant deux semaines, en juin 2017, le parc Parlevinkerplien a été le théâtre d'un parc éphémère d'équipements extérieurs de fitness ouvert gratuitement aux résidents de 12 ans et plus et conçu par Kompan, une entreprise de design danoise considérée comme le principal fournisseur mondial d'équipements pour terrains de jeux. Afin d'informer la population, la municipalité avait publié des articles dans divers journaux et le Je Kunt Meer[4], une plateforme de développement communautaire en ligne. Pour les utilisateurs novices, ayant peu voire pas d'expérience de l'exercice physique, des ateliers d'entraînement personnel étaient proposés une heure par jour les lundi, mercredi et vendredi. Le parc de fitness comportait trois parcours distincts de fitness, chacun disposant de son propre QR code, ce qui permettait aux utilisateurs de contrôler leurs progrès via une application mobile.

Les chercheurs de l'*AMS* étaient présents[5] durant toute la durée du projet, afin d'évaluer son fonctionnement au quotidien et d'interviewer les utilisateurs et passants une semaine avant l'intervention, pendant qu'elle était en cours et une semaine après. D'après les résultats préliminaires, les utilisateurs venaient par vagues, certaines périodes connaissant une activité intense au sein d'un groupe d'âge particulier, telles les femmes mûres et les enfants, tandis que les installations restaient inoccupées pendant de longues périodes. De manière générale, le public a réagi de manière mitigée à cette intervention.

De nombreux utilisateurs hommes avaient fait preuve d'enthousiasme et indiqué que si le parc de fitness avait vocation à devenir permanent, ils y retourneraient sans doute et y inviteraient des amis. D'autres estimaient que le parc était plus adapté aux enfants et n'étaient pas très motivés pour s'entraîner seuls ou en public. De nombreux utilisateurs ne savaient même pas comment utiliser les équipements. D'autres avaient le sentiment d'être exclus quand l'espace était dominé, à un moment donné, par certains groupes particuliers. Très peu de personnes interrogées avaient installé l'application Kompan ou utilisé les QR codes, et bon nombre d'entre elles estimaient qu'elles seraient plus motivées à utiliser l'espace s'il était mieux organisé et si elles pouvaient être davantage guidées. Ces constats renforcent l'idée selon laquelle les espaces publics de loisirs, pour fonctionner efficacement, doivent être accompagnés d'environnements sociaux inclusifs et propices.

3. (KANSEN EN VERBINDINGENKAART BANNE NOORD, 2016)
4. ("twee weken gratis fitness in de banne,")
5. (Yu, 2017)







## Les projets de l'AMS Institute pour faciliter l'accessibilité piétonne

### Catégories: TIC, Permanente

La municipalité d'Amsterdam a mené durant plusieurs années des études relatives à l'aménagement des trottoirs et aux mouvements piétons, mais jusqu'à présent, les informations restent fragmentées et la ville manque encore d'orientations intégrées pour aménager les trottoirs et voies piétonnes. En outre, il existe une réelle absence de données sur le nombre d'utilisateurs des rues à un moment donné et sur l'espace nécessaire aux piétons pour des déplacements « confortables ». Un étudiant à l'*AMS Institute* a récemment développé une méthodologie[6] permettant de visualiser et d'analyser la facilité à marcher dans Amsterdam pour le service *Verkeer en Openbare Ruimte* (V&OR). À l'aide des seuls programmes classiques de systèmes d'informations géographiques et des données disponibles auprès de la municipalité, il a pu créer une simulation fonctionnelle du réseau de trottoirs d'Amsterdam et mesurer l'espace disponible total, la qualité des infrastructures publiques et la demande en trottoirs des piétons.

6. (Briones-Ubeda, 2017)





## Santé, société et communautés de pratique (3, 4)

### Catégories: TIC, Permanente

Un groupe d'étudiants du département Santé et société[7,8,9] ,a récemment mené un projet de recherche transdisciplinaire en collaboration avec l'*AMS Institute* et le programme municipal Ville en mouvement. Ils étaient chargés d'enquêter sur la santé publique dans les quartiers Slotermeer, Bijlmer, Breedveld et Dapperbuurt, qui comptent parmi les plus pauvres et les moins actifs physiquement à Amsterdam, puis de conseiller la municipalité sur les modalités de (ré-)aménagement des espaces publics dans ces zones pour promouvoir l'activité physique, le sport et le bien-être. Huit groupes d'étudiants travaillaient sur quatre catégories de recherche (deux groupes par catégorie).

- **Les espaces publics comme terrains de jeux pour enfants (Groupe A ; Slotermeer, Bijlmer)**
- **Les espaces publics offrant le plus d'espace possibles aux piétons et cyclistes (Groupe B ; Bijlmer)**
- **Les espaces publics offrant des opportunités de pratique sportive (Groupe C ; Dapperbuurt, Breedveld)**
- **Les espaces publics apportant un soutien aux personnes âgées (Groupe D)**

Ce projet était mené par Annemarrie Wagemaker, professeur associée du département Santé et société à l'université de Wageningue, dont les travaux de recherche se concentrent sur les conséquences sanitaires du style de vie et des environnements sociaux et physiques, notamment chez les personnes âgées et les groupes sociaux les plus vulnérables. Les chercheurs ont utilisé des modèles socio-écologiques, soutenus par Annemarrie Wagemaker dans ses propres

travaux de recherche : ils servent de cadre théorique pour comprendre comment les facteurs sociaux et environnementaux affectent la prise de décision individuelle.

D'un point de vue pratique, cela implique une recherche rigoureuse sur le terrain, des entretiens approfondis avec un large éventail de résidents pour évaluer les objectifs des parties (analyses des parties) et l'utilisation de divers outils d'audit (*Walking Route Audit Tool for Seniors* [Outil d'audit des voies pédestres pour les seniors] (WRATS), *Active Neighborhood Checklist* [Liste des quartiers actifs] (ANC), *Physical Activity Resource Instrument* [Instrument des ressources en activité physique] (PARA), *Systemic pedestrian cycling environment scan* [Évaluation systémique de l'environnement pédestre et cycliste] (SPACES)). Nous présenterons ici une liste restreinte des interventions d'aménagement et des politiques recommandées :

Groupe A

- Augmenter la présence d'officiers de police, le nombre de lampadaires et de caméras de surveillance.
- Créer des partenariats entre la société civile et les organisations communautaires pour encourager un environnement social favorable à l'activité physique.
- Investir davantage dans la maintenance des nombreux espaces verts et équipements de jeux insuffisamment entretenus. De nombreuses personnes interrogées se plaignaient en effet de la présence permanente de déjections canines, de sacs poubelles et d'équipements endommagés.

Groupe C

- Concernant le parc Breeveld Square, impliquer des citoyens de tout âge, de tout groupe ethnique et de toute origine socio-économique lors des décisions relatives à la planification et à l'aménagement en créant des groupes de discussion et des ateliers de design participatif.
- Rénover les espaces verts ouverts dégradés.
- Installer une signalétique pour faciliter l'utilisation des équipements des terrains de jeux.

7. (Bos et al., 2017)
8. (Blijleven et al., 2017)
9. (Brunekreeft, Harmsen, Verkroost, Rinaldi, & de Winkel, 2017)



# Project ALLEGRO

## Typologies: TIC, Permanente



Les transports actifs étant de plus en plus plébiscités par les villes, des modèles et outils précis de simulation deviennent cruciaux pour que les urbanistes et décideurs évaluent les futures interventions dans les espaces publics. Toute la difficulté tient au fait que les mouvements des piétons et des cyclistes sont bien plus complexes à modéliser par ordinateur que les mouvements des voitures car les hommes sont bien plus libres de la direction dans laquelle ils souhaitent aller. L'*AMS Institute*, l'université TU de Delft et *PI Mobility*[10] sont actuellement engagés dans un projet de recherche de 5 ans mené par Serge Hoogdoorn appelé *UnrAvelLing sLow modE TravelinG and tRaffic – with InnOvative Data* (ou ALLEGRO) [Décrypter les modes de déplacement lents], visant à créer une modélisation par ordinateur capable d'analyser et de visualiser les comportements pédestres et cyclistes dans la ville (transports actifs).

ALLEGRO se concentre sur trois thèmes de recherche principaux : (1) la compréhension des modes de fonctionnement, des prévisions et des déplacements des piétons et cyclistes ; (2) la création d'un laboratoire vivant et d'une boîte à outils basée sur les TIC pour la collecte de données, leur traitement, leur modélisation et la simulation ; et (3) l'application des théories et modèles développés. D'ici la fin du projet en 2020, l'*AMS Institute* devrait avoir créé des innovations majeures en matière de collecte et d'expérimentation de big data, de techniques d'analyse et de fusion, y compris concernant l'analyse des données relatives aux médias sociaux, la réalité augmentée et le crowdsensing (la collecte de données via la population).

10. (AMS, 2016)

Chapitre 6

# Perspectives



Cette publication reflète les premières étapes d'un partenariat de recherche de long terme entre l'*AMS Institute* et La Fabrique de la Cité afin de découvrir comment l'aménagement des espaces publics peut contribuer au bien-être des résidents urbains. Au cours de l'année passée, nous avons imbriqué nos vastes réseaux de partenaires, de la ville d'Amsterdam à la collectivité Plaine Commune en passant par les chercheurs universitaires et les urbanistes, ou encore les organisations communautaires, les entrepreneurs et les étudiants, afin de comprendre comment leurs recherches et pratiques de pointe permettent de promouvoir l'activité physique et l'inclusion sociale au sein de l'espace public.

## Quels sont les types d'aménagements urbains permettant de promouvoir l'activité physique, le bien-être et l'inclusion sociale au sein des espaces publics ?

Sur la base de nos ateliers sur l'innovation urbaine et de notre travail de terrain, nous avons découvert que les municipalités peuvent promouvoir avec succès l'activité physique et l'inclusion sociale par le biais de quatre types d'interventions dans l'environnement bâti : (1) interventions permanentes ; (2) interventions temporaires ; (3) absence d'aménagement/appropriation communautaire ; et (4) TIC. Dans cette publication, nous avons illustré ceci en étudiant des dizaines d'exemples dans le monde entier. Bien que chaque type d'intervention ait ses avantages et ses inconvénients en fonction de l'échelle urbaine, du budget du projet et des compétences de chaque partie, chacune a le mérite de s'adapter facilement aux besoins de chaque ville.

## Comment les autorités municipales peuvent-elles contrôler, quantifier et évaluer ces interventions ?

En matière d'évaluation, les villes peuvent avoir recours à des boîtes à outils librement accessibles et testées sur le terrain, comme celles développées par le *Gehl Institute* et Arup, qui sont actuellement utilisées dans des villes comme Londres et Copenhague, afin d'évaluer les résultats des projets d'aménagement urbain en termes de santé publique, d'économies et d'impact socio-économique. Comme l'a montré l'exemple d'Amsterdam, les villes cherchent comment utiliser des techniques de contrôle pour affiner les aménagements urbains et atteindre des objectifs plus larges de politiques publiques. Mais, comme toujours, il n'existe pas de solution unique en matière d'aménagement urbain. Pour que les urbanistes, les architectes et les décideurs puissent créer des espaces publics réellement inclusifs et équitables qui encouragent l'activité physique, il faut partir du terrain et des usagers et tenir compte des modes de financement disponibles.

Dans les années à venir, nous continuerons à mobiliser nos connaissances partagées ainsi que nos réseaux grandissants de partenaires afin de poursuivre nos recherches sur les défis urbains que représente l'aménagement de l'espace public. Que vous soyez chercheur, entrepreneur, urbaniste, décideur, membre d'une organisation communautaire, étudiant ou citoyen concerné, si vous souhaitez contribuer à notre communauté de recherche, n'hésitez pas à nous contacter.

# Bibliographie


About. Sur Internet: https://www.healthdesign.org/certification-outreach/edac/about

About Youth Charter. Sur Internet: http://www.youthcharter.co.uk/agency-information.html

Activity, N. R. C. C. o. P., Use, L., & Medicine, I. o. (2005). Does the built environment influence physical activity?: examining the evidence: Transportation Research Board.

AMS. (2016). Allegro. Sur Internet: http://www.ams-institute.org/solution/allegro/

Association, A. L. G. (2009). Healthy Spaces and Places: A National Guide to Designing Places for Healthy Living.

Ball, K., Jeffery, R. W., Crawford, D. A., Roberts, R. J., Salmon, J., & Timperio, A. F. (2008). Mismatch between perceived and objective measures of physical activity environments. Preventive medicine, 47(3), 294-298.

Barker, D. C., & Gutman, M. A. (2014). Evaluation of Active Living Research: ten years of progress in building a new field. American journal of preventive medicine, 46(2), 208-215.

Bates, C. (2009). Scaling new heights: Piano stairway encourages commuters to ditch the escalators. Retrieved from http://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-1218944/Scaling-new-heights-Piano-stairway-encourages-commuters-ditch-escalators.html

Bausells, M. (2016). Superblocks to the rescue: Barcelona's plan to give streets back to residents. The Gaurdian. Retrieved from https://www.theguardian.com/cities/2016/may/17/superblocks-rescue-barcelona-spain-plan-give-streets-back-residents

Beaglehole, R., Bonita, R., Horton, R., Adams, C., Alleyne, G., Asaria, P., . . . Casswell, S. (2011). Priority actions for the non-communicable disease crisis. The Lancet, 377(9775), 1438-1447.

Blijleven, G., Cornfield, L., Jansen, A., van der Leij, M., Tijhuis, Y., & Wesselink, B. (2017). The moving city: A research about green spaces and teenagers playing outside in Amsterdam Geuzenveld-Slotermeer.

Bolt, G., Van Kempen, R., & Van Ham, M. (2008). Minority ethnic groups in the Dutch housing market: Spatial segregation, relocation dynamics and housing policy. Urban studies, 45(7), 1359-1384.

Bos, N., Veltman, L., van Duinkerken, A., Moorman, R., van Kessel, I., & Wilson, A. (2017). Creating a safe and healthy public environment for cyclists and pedestrians in Amsterdam Bijlmer-Oost. AMS Institute Student thesis.

Bråmå, Å. (2006). 'White flight'? The production and reproduction of immigrant concentration areas in Swedish cities, 1990-2000. Urban studies, 43(7), 1127-1146.

Briones-Ubeda, J. (2017). Visualizing and analysing walkability in Amsterdam. AMS Institute Student thesis.

Brunekreeft, R., Harmsen, A., Verkroost, D., Rinaldi, C., & de Winkel, Y. (2017). Breedveld Square: Playground of the future?. AMS Institute Student thesis.

Cacioppo, S., Grippo, A. J., London, S., Goossens, L., & Cacioppo, J. T. (2015). Loneliness: Clinical import and interventions. Perspectives on Psychological Science, 10(2), 238-249.

Carmona, M. (2010). Contemporary public space: Critique and classification, part one: Critique. Journal of Urban Design, 15(1), 123-148.

Caspersen, C. J., Powell, K. E., & Christenson, G. M. (1985). Physical activity, exercise, and physical fitness: definitions and distinctions for health-related research. Public health reports, 100(2), 126.

Chadwick, E. (1842). Report on the sanitary condition of the labouring population og Great: Britain: supplementary report on the results of special inquiry into the practice of interment in towns (Vol. 1): HM Stationery Office.

Charbonneau, J.-P. (2017). Stratégies au service des espaces publics: Lyon, Copenhague, Bordeaux, Montpellier... Retrieved from https://blogs.mediapart.fr/jean-pierre-charbonneau/blog/030417/strategies-au-service-des-espaces-publics-lyon-copenhague-bordeaux-montpellier

Child Friendly Cities. Sur Internet: https://vng.nl/onderwerpenindex/jeugd/child-friendly-cities

Committee, P. H. A. (2010). Healthy places, healthy lives: urban environments and wellbeing. Wellington: Ministry of Health.

Crilley, D. (1993). Megastructures and urban change: aesthetics, ideology and design. The restless urban landscape, 127-164.

Dahmann, N., Wolch, J., Joassart-Marcelli, P., Reynolds, K., & Jerrett, M. (2010). The active city? Disparities in provision of urban public recreation resources. Health & place, 16(3), 431-445.

Dance-O-Mat. (ND). Sur Internet: http://gapfiller.org.nz/project/dance-o-mat/Dance-O-Mat

Development, W. H. O. C. f. H. (2010). Hidden Cities: unmasking and overcoming health inequities in urban settings: World Health Organization.
Dewenter, K. L., & Malatesta, P. H. (1997). Public offerings of state□owned and privately&owned enterprises: an international comparison. The Journal of Finance, 52(4), 1659-1679.

Dolders, T., & Reiling, M. (2016). Running Amsterdam. Sur Internet: http://www.toposonline.nl/2016/running-amsterdam/

Doucet, B. (2013). Variations of the Entrepreneurial City: Goals, roles and visions in Rotterdam's Kop van Zuid and the Glasgow Harbour Megaprojects. International Journal of Urban and Regional Research, 37(6), 2035-2051.

Đukic, A., Marić, J., & Radić, T. (2017). EFFECT OF MOBILE HEALTH APPLICATIONS ON PHYSICAL ACTIVITY IN OUTDOOR SPACES. Paper presented at the 7th International Conference on Information Society and Technology ICIST 2017, Serbia. Sur Internet: http://www.eventiotic.com/eventiotic/files/Papers/URL/b2915994-a0b7-4673-ba22-0918276964bb.pdf

Echeverría, S., Diez-Roux, A. V., Shea, S., Borrell, L. N., & Jackson, S. (2008). Associations of neighborhood problems and neighborhood social cohesion with mental health and health behaviors: the Multi-Ethnic Study of Atherosclerosis. Health & place, 14(4), 853-865.

Garreau, J. (2011). Edge city: Life on the new frontier: Anchor.

Gehl, J., & Gemzoe, L. (1996). Public spaces-public life.

Gehl, J., & Gemzøe, L. (2001). New city spaces.

Gold, J. R. (1998). Creating the Charter of Athens: CIAM and the functional city, 1933-43. Town Planning Review, 69(3), 225.

Hallal, P. C., Andersen, L. B., Bull, F. C., Guthold, R., Haskell, W., Ekelund, U., & Group, L. P. A. S. W. (2012). Global physical activity levels: surveillance progress, pitfalls, and prospects. The lancet, 380(9838), 247-257.

Hamilton, D. K., & Watkins, D. H. (2009). Evidence-based design for multiple building types: John Wiley & Sons.

Harvey, D. (2005). NeoLiberalism: A brief history. In: Oxford: Oxford University Press.

Haskell, W. L., Lee, I.-M., Pate, R. R., Powell, K. E., Blair, S. N., Franklin, B. A., . . . Bauman, A. (2007). Physical activity and public health: updated recommendation for adults from the American College of Sports Medicine and the American Heart Association. Circulation, 116(9), 1081.

Health, U. D. o., & Services, H. (1996). Physical activity and health: A report of the Surgeon General. Sur Internet: http://www/. cdc. gov/nccdphp/sgr/pdf/execsumm. pdf.

Heath, G. W., Parra, D. C., Sarmiento, O. L., Andersen, L. B., Owen, N., Goenka, S., . . . Group, L. P. A. S. W. (2012). Evidence-based intervention in physical activity: lessons from around the world. The lancet, 380(9838), 272-281.

History. (2017). Sur Internet: https://prevention.stanford.edu/about/SPRC_history.html

Holt-Lunstad, J., Smith, T. B., Baker, M., Harris, T., & Stephenson, D. (2015). Loneliness and social isolation as risk factors for mortality: a meta-analytic review. Perspectives on Psychological Science, 10(2), 227-237.

Houghton, K. (2010). Augmenting public urban spaces: the impact of the digital future on the design of public urban spaces. Queensland Planner, 50(4), 19-23.
'I amsterdam' letters upcycled for the Netherlands' biggest outdoor free-running and parkour track. (2016). In: City of Amsterdam.

Jacobs, J. (2016). The death and life of great American cities: Vintage.

Janssen, I., & LeBlanc, A. G. (2010). Systematic review of the health benefits of physical activity and fitness in school-aged children and youth. International journal of behavioral nutrition and physical activity, 7(1), 40.

Jones, D. S. (2014). Masters of the universe: Hayek, Friedman, and the birth of neoliberal politics: Princeton University Press.

Kahn, E. B., Ramsey, L. T., Brownson, R. C., Heath, G. W., Howze, E. H., Powell, K. E., . . . Corso, P. (2002). The effectiveness of interventions to increase physical activity: A systematic review1, 2 1The names and affiliations of the Task Force members are listed in the front of this supplement and at www. thecommunityguide. org. 2Address correspondence and reprint requests to: Peter A. Briss, MD, Community Guide Branch, Centers for Disease Control and Prevention, 4770 Buford Highway, MS-K73, Atlanta, GA 30341. E-mail: PBriss@ cdc. gov. American journal of preventive medicine, 22(4), 73-107.

KANSEN EN VERBINDINGENKAART BANNE NOORD. (2016). Sur Internet:
Knox, K., & Worpole, K. (2007). The social value of public spaces. York: Joseph Rowntree Foundation.

Koohsari, M. J., Badland, H., & Giles-Corti, B. (2013). (Re) Designing the built environment to support physical activity: bringing public health back into urban

design and planning. Cities, 35, 294-298.

Larsson, N. (2016). The app that gives Oslo's children a direct say over their own road safety. The Gaurdian. Retrieved from https://www.theguardian.com/public-leaders-network/2016/sep/02/app-oslo-children-traffic-road-safety

Lefebvre, H. (1991). The production of space (Vol. 142): Oxford Blackwell.

LET'S FILL STREETS WITH LIFE: Establishing Superblocks in Barcelona. (2016). Retrieved from http://www.sustainablecities.eu/fileadmin/templates/esc/lib/transformative_actions//_utility/tools/push_resource_file.php?uid=dd9bf772.

Loukaitou&Sideris, A. (1996). Cracks in the city: Addressing the constraints and potentials of urban design. Journal of Urban Design, 1(1), 91-103.

Luk, W. (2009). Privately owned public space in Hong Kong and New York: the urban and spatial influence of the policy. Paper presented at the The 4th International Conference of the International Forum on Urbanism (IFoU).

Lupton, D. (2012). M-health and health promotion: The digital cyborg and surveillance society. Social Theory & Health, 10(3), 229-244.

McCann, B. (2013). Completing our streets: The transition to safe and inclusive transportation networks: Island Press.

McGinn, A. P., Evenson, K. R., Herring, A. H., Huston, S. L., & Rodriguez, D. A. (2007). Exploring associations between physical activity and perceived and objective measures of the built environment. Journal of Urban Health, 84(2), 162-184.

Miller, H. J., & Tolle, K. (2016). Big data for healthy cities: Using location-aware technologies, open data and 3D urban models to design healthier built environments. Built Environment, 42(3), 441-456.

Németh, J. (2009). Defining a public: The management of privately owned public space. Urban Studies, 46(11), 2463-2490.

Ng, S. W., & Popkin, B. (2012). Time use and physical activity: a shift away from movement across the globe. Obesity Reviews, 13(8), 659-680.

Oldenburg, R. (1999). The great good place: Cafes, coffee shops, bookstores, bars, hair salons, and other hangouts at the heart of a community: Da Capo Press.

Omi, M., & Winant, H. (2014). Racial formation in the United States: Routledge.
Organization, W. H. (1948). Definition of health. http://www/. who. int/suggestions/faq/zh/index. html.



Organization, W. H. (2015). Global recommendations on physical activity for health. 2010. In.
Penedo, F. J., & Dahn, J. R. (2005). Exercise and well-being: a review of mental and physical health benefits associated with physical activity. Current opinion in psychiatry, 18(2), 189-193.

Pesch, U. (2017). From Liberalism to Experimentation: Reconstructing the Dimensions of Public Space. Porto, Portugal.

Plan Amsterdam. (2016). Sur Internet: https://issuu.com/gemeenteamsterdam/docs/plan_amsterdam_een_stad_die_uitnodi?e=19262377%2F48505864

Projects. Retrieved from http://www.track-landscapes.com/impressions
Putnam, R. D. (1995). Bowling alone: America's declining social capital. Journal of democracy, 6(1), 65-78.

Refshauge, A. D., Stigsdotter, U. K., Lamm, B., & Thorleifsdottir, K. (2015). Evidence-based playground design: lessons learned from theory to practice. Landscape Research, 40(2), 226-246.

Rios, R., Aiken, L. S., & Zautra, A. J. (2011). Neighborhood contexts and the mediating role of neighborhood social cohesion on health and psychological distress among Hispanic and non-Hispanic residents. Annals of Behavioral Medicine, 43(1), 50-61.

Sallis, J. F., Cerin, E., Conway, T. L., Adams, M. A., Frank, L. D., Pratt, M., . . . Cain, K. L. (2016). Physical activity in relation to urban environments in 14 cities worldwide: a cross-sectional study. The Lancet, 387(10034), 2207-2217.

Sallis, J. F., & Glanz, K. (2006). The role of built environments in physical activity, eating, and obesity in childhood. The future of children, 89-108.
Sallis, J. F., Owen, N., & Fisher, E. (2015). Ecological models of health behavior. Health behavior: theory, research, and practice. 5th ed. San Francisco: Jossey-Bass, 43-64.

Sennett, R. (1992). The conscience of the eye: The design and social life of cities: WW Norton & Company.

Senthlingam, M. Designing an Active, Healthier City. Retrieved from https://www.nytimes.com/2016/07/12/opinion/designing-an-active-healthier-city.html
Snow, J. (1855). On the mode of communication of cholera: John Churchill.
Social isolation, loneliness could be greater threat to public health than obesity. (2017). Retrieved from https://www.sciencedaily.com/releases/2017/08/170805165319.htm

Staufenberg, J. (2016). Norway to 'completely ban petrol powered cars by 2025'. Retrieved from http://www.independent.co.uk/environment/climate-change/norway-to-ban-the-sale-of-all-fossil-fuel-based-cars-by-2025-and-

replace-with-electric-vehicles-a7065616.html
Summaries of GLA Workshops for Winners of the New London Architecture Housing Ideas Competition (2016). Retrieved from https://www.london.gov.uk/moderngovmb/documents/s54001/07 NLA Housing Ideas Competition.rtf?CT=2.

Swyngedouw, E. (2015). Insurgent urbanity and the political city. Ethics of the Urban: The City and the Spaces of the Political, edited by Moshsen Mostafavi. Zurich: Lars Müller Publishers, forthcoming.

TAIT, L., Nakanishi, I., Grover, P., Paul, T., Cooper, K., Pineo, H., . . . COLLIS, L. (2016). Health+ mobility: a design protocol for mobilising healthy living.
Trogdon, J., Finkelstein, E., Hylands, T., Dellea, P., & Kamal□Bahl, S. (2008). Indirect costs of obesity: a review of the current literature. Obesity Reviews, 9(5), 489-500.

Twee weken gratis fitness in de banne. Retrieved from https://amsterdam.jekuntmeer.nl/actueel/2017/twee-weken-gratis-fitness-in-de-banne-3000
Warburton, D. E., Nicol, C. W., & Bredin, S. S. (2006). Health benefits of physical activity: the evidence. Canadian medical association journal, 174(6), 801-809.

WHO, Gehl, & EU. (2017). Towards More Physical Activity in Cities. Retrieved from https://gehlinstitute.org/wp-content/uploads/2017/11/2017_WHO_Report_FINAL_WEB.pdf

Yu, J. (2017). First Impressions. AMS Institute Student thesis.

# Images

| | |
|---|---|
| Couverture | Copyright Shutterstock.com |
| Page 4 | Copyright Shutterstock.com |
| Page 6 | Copyright Marte Hofsteenge, 2016. Image Brandportal of Wageningen UR. |
| Page 9 | Copyright AMS Institute and La Fabrique de la Cité. 2017. |
| Page 11 | Copyright AMS Institute and La Fabrique de la Cité. 2017. |
| Page 12-13 | Copyright Marte Hofsteenge, 2016. Image Brandportal of Wageningen UR. |
| Page 17 | Copyright Shutterstock.com |
| Page 20-21 | Copyright Stadsarchief Amsterdam |
| Page 22 | Copyright Stadsarchief Amsterdam (http://archief.amsterdam/archief/10009 - 10009A004323) |
| Page 23 | Copyright Stadsarchief Amsterdam (http://archief.amsterdam/archief/10035/1404) KAVA00115000001 |
| Page 23 | Copyright Stadsarchief Amsterdam (http://archief.amsterdam/archief/10003) OSIM00004005372 |
| Page 25 | Copyright Stadsarchief Amsterdam (http://archief.amsterdam/archief/10009) 10009A004309 |
| Page 27 | Copyright Stadsarchief Amsterdam (http://archief.amsterdam/archief/10009) 010009000503 |
| Page 28 | Copyright Stadsarchief Amsterdam (http://archief.amsterdam/archief/30370) B00000004143 |
| Page 29 | Copyright Stadsarchief Amsterdam (http://archief.amsterdam/archief/10003) OSIM00007003099 |
| Page 30 | Copyright Emily Mills/ Flickr |
| Page 31 | Copyright Seika/ Flickr |
| Page 33 | Copyright Stadsarchief Amsterdam (http://archief.amsterdam/archief/10009) 010009004882 |
| Page 34-35 | Copyright Acca-67/ Flickr |
| Page 38-39 | Copyright Gustave Deghilage/ Flickt |
| Page 42 | Copyright Fred Ernst, Hannah Antonysz, Jan van der Ploeg - City of Rotterdam and VIV Communicatie Rotterdam |
| Page 43 | Copyright Martti Tulenheimo/ Flickr |
| Page 44 | Copyright Sébastien Launay/ Flickr |
| Page 47 | Copyright Adrianna Calvo. Barcelona City Hall Department of Mobility. |
| Page 48-49 | Copyright Roman Boed/ Flickr |
| Page 51 | Copyright Mark Hogan. San Francisco Planning Department. Arup Benchmark. |
| Page 52 | Copyright Samuel Williams. Transport for London. Arup Benchmark. |
| Page 54-55 | Copyright Wendy Harman. Arup Benchmark. |
| Page 59 | Copyright Samuel Williams. Arup Benchmark. |
| Page 61 | Copyright Piechotka/ Flickr |
| Page 62-63 | Copyright Track Landscapes. |
| Page 64 | Copyright fgmsp. Arup Benchmark. |
| Page 64 | Copyright Track Landscapes. |
| Page 65 | Copyright Unsplash. Rørholt. Arup Benchmark. |
| Page 66 | Copyright Kars Alfrink/Flickr |
| Page 68 | Copyright Shutterstock.com/ Image Brandportal of Wageningen UR. |
| Page 69-70 | Copyright Mauricia Alves. Daily Tous les Jours design studio. Arup Benchmark. |
| Page 72 | Copyright Kristoffer Trolle/ Flickr |
| Page 74` | Copyright Arup. |
| Page 76-77 | Copyright Gabriel Rodríguez/Flickr |
| Page 80 | Copyright Bill Geneczko/ Flickr |
| Page 81 | Copyright Sportservice Amsterdam, OWNERstudios and Griekspoor. |
| Page 83 | Copyright AMS Institute. |
| Page 84 | Copyright amslerPIX/ Flickr |
| Page 85 | Copyright Students Group C - Interdisciplinary Approaches in Communication, Health and Life Sciences, Supervisor: Annemarie Wagemakers. 2018. |
| Page 87 | Copyright Mikael Colville-Andersen/ Flickr |
| Page 88-89 | Copyright Photo Max../ Flickr |

*Toutes les images sont utilisées avec la permission de leurs auteurs.*

# Colophon

***Le futur des espaces publics***
***Partie I - Activité physique***
***Rapport de recherche La Fabrique de la Cité /*** **AMS Institute**

***Date de publication :***
**Juin 2018**
Première édition

***Texte*** **: Laurence Henriquez, Natasha Sena,**
**Chloë Voisin-Bormuth et Hannah Wright**

***Traduction*** **: Mathilde Durand**

***Design :*** **Natasha Sena**

***Contact :*** **office@ams-institute.org et contact@lafabriquedelacite.com**
***Copyright : AMS Institute*** **et La Fabrique de la Cité**
**www.ams-institute.org**
**www.lafabriquedelacite.com**

Annexe 1

# Workshop de Paris

## Programme

**Mots d'accueil, Arjan van Timmeren (AMS Institute) & Cécile Maisonneuve (La Fabrique de la Cité)**

**Introduction – Les espaces publics et le sport, un enjeu pour la santé et l'inclusion sociale, Ebru Isguzarer-Onder (AMS Institute) & Chloë Voisin-Bormuth (La Fabrique de la Cité)**

**Sport et usages dans l'espace public, conditions d'une cohabitation, Jean-Pierre Charbonneau (Charbonneau Consultants)**

**Qu'est-ce qu'une ville sportive ? William Gasparini (Université de Strasbourg)**

**The Youth Charter et the Community Campus, Geoff Thompson**

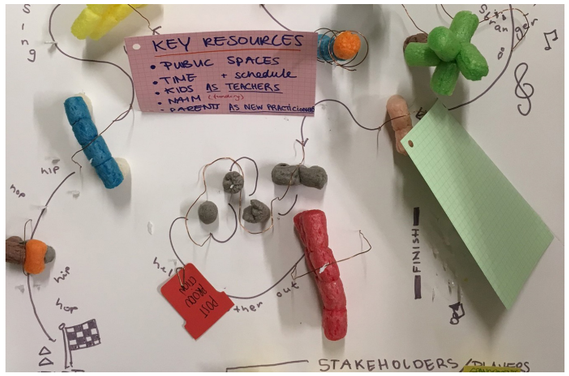
**The Moving City, Michele Müller (Ville d'Amsterdam)**

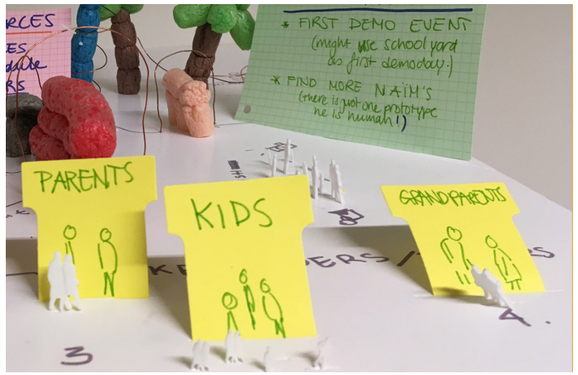
**Regards sur le futur des espaces publics, Hannah Wright (Arup)**

La Fabrique de la Cité et l'AMS Institute tiennent à remercier la Ville d'Amsterdam, Plaine












# Workshop de Paris

## Résultats de l'atelier de design thinking organisé au 6B à Saint Denis en mars 2017

### Groupe 1 : Intégration du sport dans l'aménagement des espaces publics avec Frédéric d'Incau

**Prototype du sous-groupe A: Inside Out [Dedans dehors]**

Derrière *Inside Out* se trouve l'intention de créer un dialogue entre les professionnels de différents secteurs sur la base des tendances actuelles et les évolutions possibles de la pratique du sport, avec l'objectif de mieux intégrer les sports dans les projets d'aménagement urbain et de construction. Pour y parvenir, le groupe estime qu'il est crucial de mettre en place un cycle d'action : étudier les usages actuels, sur les plans qualitatifs et quantitatifs, collecter un nombre suffisant de données dans un contexte local, à l'aide d'universitaires, et rassembler toutes ces informations dans une grande base de données qui serait ensuite fournie aux habitants et sportifs. Ces acteurs pourraient alors examiner le projet et se l'approprier, y ajoutant éventuellement certains éléments. L'étape suivante du cycle impliquerait la participation de professionnels de la construction : ce sont eux qui travaillent avec tous les acteurs mentionnés précédemment pour déterminer ce qui est faisable ou non. Ce cycle permet de garantir que les souhaits des habitants locaux soient entendus, tout en s'assurant qu'ils comprennent dès le début les possibilités de réalisation de leurs idées et projets, ce qui leur permet, ensemble, de co-construire l'aménagement des espaces publics pour la pratique sportive.

**Prototype du sous-groupe B : The Social Park [Le parc social]**

Le *Social Park* est un parc public consacré aux sports et à l'activité physique dans lequel des personnes de toutes origines sociales, de tout âge et de toute condition physique peuvent venir pratiquer ensemble une activité physique afin d'améliorer leur état de santé. Géré par une association de citoyens locaux, il propose différents espaces conçus pour des sports et activités de tout type, y compris un mur d'escalade, un amphithéâtre avec un sol en marbre lisse idéal pour le breakdance, un petit lac pour la natation, des slacklines tendues entre des arbres ainsi qu'un terrain multisports et un terrain de beach volley. Toutefois, selon les souhaits et ressources de l'association, ces espaces peuvent évoluer afin que de nombreux types de sports ou activités physiques puissent être proposés. Les jours de pluie, un lieu couvert offre un espace de relaxation. En outre, le parc compte plusieurs voies pédestres, cyclistes ou de course, offrant différents niveaux d'activité physique. Par ailleurs, un pavillon abritant les responsables de l'association, un restaurant, un bar ainsi que des toilettes et sanitaires offre un confort maximum à tous. La philosophie inhérente à ce *Social Park* consiste véritablement à permettre aux citoyens de se retrouver, d'interagir, d'échanger les bonnes pratiques, de découvrir de nouveaux sports et de s'amuser.

### Groupe 2 : Installations temporaires et initiatives citoyennes pour le sport avec Nicolas Le Berre

**Prototype du sous-groupe A : Draw Me Closer [Rapproche moi]**

**Prototype du sous-groupe B : La maîtrise d'activité urbaine**

Le principal défi que ce groupe avait décidé de relever était celui de l'institutionnalisation du temporaire. À cet effet, il avait cherché à développer des outils destinés aux municipalités pour qu'elles comprennent le potentiel des projets temporaires et cessent de les considérer comme incompatibles avec leur rôle de gardien des normes de sécurité et de la ville. La maîtrise d'activité urbaine est

une méthodologie destinée aux municipalités consistant à gérer diverses activités urbaines temporaires dans une communauté locale afin de minimiser les conflits d'usages entre les acteurs et d'exploiter pleinement tous les espaces pour qu'aucun ne soit sous-utilisé. Tout d'abord, une consultation publique rassemblant les membres de l'équipe municipale et les citoyens doit être organisée pour déterminer quels espaces peuvent être dévolus à des activités urbaines temporaires. Ensuite, un appel à projet est lancé. À la fin, la municipalité décide si le projet peut avoir lieu ou non. En procédant ainsi, elle peut identifier plusieurs espaces temporels afin que dans un même lieu, un projet puisse se tenir le matin et un autre l'après-midi. L'idée de buts de football rétractables est ainsi intéressante. Il en résulte une situation gagnant-gagnant pour toutes les parties prenantes, dans laquelle les citoyens et municipalités assument ensemble la responsabilité de ces projets, ce qui peut constituer une réelle valeur ajoutée pour la ville dans son ensemble.

**Groupe 3 : Révéler le potentiel des espaces publics par le sport avec Annabelle Puget**
**Change your mind [Changez d'esprit]**

Le projet *Change your mind* vise à renouer le lien entre les personnes de tout âge et les espaces publics de leur ville par le biais de plateformes d'apprentissage basées sur la pratique du parkour. Selon la conception du projet, les enfants reçoivent une formation au parkour et deviennent les principaux ambassadeurs de la diffusion de leurs apprentissages auprès de leurs familles et amis. Le parkour étant l'incarnation du mouvement dans un espace donné, il est considéré comme un facteur de promotion de la pensée créative et de la prise de conscience spatiale. Le parkour apparaît donc comme une activité simple mais efficace qui pourrait ouvrir d'autres possibilités d'utilisation et d'aménagement des espaces publics, mais aussi de stimulation d'interactions sociales supplémentaires. Afin d'obtenir une masse critique de grands changements pour l'avenir des espaces publics, le projet *Change your mind* reposera aussi sur une plateforme en ligne, dans laquelle les utilisateurs pourront partager leurs expériences et concevoir leurs propres « parktours » thématiques dans la ville, adaptés à différents niveaux. Les « parktours » sont d'abord envisagés comme une activité d'apprentissage de groupe, organisée en famille, entre amis ou avec d'autres adeptes du parkour.

**Groupe 4 : L'innovation numérique pour promouvoir le sport dans les espaces publics avec Mathias Salanon**
**Prototype du sous-groupe A : Equip Smart [Le smart équipement]**
**Prototype du sous-groupe B : You[r] Move [À vous de jouer !]**

Le projet *YOU[R]MOVE* vise à reconvertir des espaces inutilisés dans la ville en lieux d'activités physiques. Après un repérage préliminaire des espaces adaptés, des projecteurs sont installés à proximité des futurs espaces de jeux ou terrains de sport (sur les lampadaires, les feux tricolores, etc.). Des terminaux permettent ensuite aux résidents de sélectionner l'éclairage à projeter sur le sol ou les murs, et donc l'usage qu'ils souhaitent faire de cet espace spécifique. D'un court de tennis à une marelle pour enfant, en passant par un circuit de course pour les patineurs, les options sont variées et offrent diverses possibilités d'utilisation de l'espace grâce à des projections lumineuses. Tous les résidents peuvent participer à *YOU[R]MOVE* et imaginer de nouveaux aménagements qui seront alors intégrés aux terminaux, encourageant ainsi la population à s'approprier les espaces urbains. Le faible coût d'installation et de maintenance du système permet de le généraliser partout dans la ville, éventuellement de façon temporaire, contribuant ainsi à dynamiser toute la ville à la demande.

Annexe 2

# Workshop d'Amsterdam

## Programme

**The Moving City – Le futur des espaces publics, Nelleke Penninx, (Urbaniste conseil, Ville d'Amsterdam)**

**La promotion de l'activité physique dans les espaces publics : perspective socio-écologique et participation des parties prenantes, Annemarie Wagemakers (Professeur associée à l'université de Wageningue)**

**Track : l'aménagement basé sur la donnée. Thijs Dolders & Mart Reiling (Startup Track Landscapes)**

**Kompan. Jaap de Wit (Kompan, équipements pour le sport et le jeu)**

## Visites de terrain

**Banne Noord**
**Breedveld**


























Annexe 3

# Liste des participants aux Workshops

Janice ARGYLE-THOMPSON (Administrateur, *The Youth Charter*), Sally ARMOUR (Architecte paysagiste chez Arup), Bally BAGAYOKO (3ème adjoint au maire de Saint-Denis en charge du sport, des grands événements, de la formation et de l'emploi), Iulian BARBA LATA (Chercheur post-doctorant, université de Wageningue), Maud BEAU (UFO), Julien BELLER (Architecte et fondateur de l'association Le 6b), Naïm BORNAZ (Spécialiste Parkour), Alessandro BOZZON (Assistant professeur, TU Delft, *AMS Institute*), Bas BREMAN (Concepteur de programme à l'*AMS Institute*), Marleen BUIZER (Maître de conférence à l'université de Wageningue), Jean-Pierre CHARBONNEAU (urbaniste et consultant chez Charbonneau Consultants), Frédéric d'INCAU (*design thinker*), Alice DANG (Assistante de recherche, La Fabrique de la Cité), Céline DAVIET (Directrice de cabinet du président de Plaine Commune), Jaap DE WIT (Kompan), Thijs DOLDERS et Mart REILING (Track Landscapes), Fanny DONNAREL (Chargée de projet Impact et Héritage, Paris 2024), Riyad FGHANI (Directeur artistique, POCKEMON CREW), Marina GAGET (Directrice de projets, Une Fabrique de la Ville), Salome GALJAARD (concepteur senior chez Arup), William GASPARINI (professeur, université de Strasbourg), Léa GEERTS (*design thinker*), Alexandre GRASSIGNY (Chargé de mission à La Fabrique de la Cité), Olivier GRÉHANT (Plaine Commune), Paolo GUIDI (Mairie de Paris), Femke HACCOÛ (Chef de projet Innovation urbaine à la ville d'Amsterdam), Laura HAKVOORT (Ville d'Amsterdam), Ebru ISGUZARER-ONDER (Concepteur de programme à l'*AMS Institute*), Paul JANSEN (responsable villes chez Arup, co-fondateur du *Innovation Area Development Partnership* [Partenariat pour le développement des zones d'innovation]), Tom KUIPERS (Concepteur de programme à l'*AMS Institute*), Armelle LANGLOIS (Directrice adjointe construction durable, VINCI Construction France), Nicolas LE BERRE (Co-fondateur et directeur, New CITYzens), Antoine LE BLANC (Professeur, Université du Littoral – Côte d'Opale), Cécile MAISONNEUVE (Présidente, La Fabrique de la Cité), David MANGIN (Agence Seura), Anne MEIJER (Ville d'Amsterdam), Mehand MEZIANI (architecte urbaniste chez Atelier Parisien d'Urbanisme), Michèle MÜLLER (urbaniste, Ville d'Amsterdam), Lily MUNSON (chef de projet pour Jean-Louis MISSIKA, adjoint au Maire en charge de l'urbanisme, des projets du Grand Paris, du développement économique et de l'attractivité), Maud OBELS (Plaine Commune), Leontien PETERS (*Bernard van Leer Foundation*), Claire PEUVERGNE (directrice de l'Institut régional de développement du sport), Michaëlle POLICARD (co-fondatrice du Collectif DECLIC), Joannette POLO (conseillère innovation et technologie, Ambassade des Pays-Bas en France), Mathilde POUJADE (urbaniste, Une Fabrique de la Ville), Achilleas PSYLLIDIS (chercheur post-doctorant, TU Delft), Annabelle PUGET (*design thinker*), Alain RENK (président fondateur, UFO), Thomas RIFFAUD (doctorant, Université du Littoral – Côte d'Opale), Sophie RIGARD (conseillère de Bernard JOMIER, adjoint à la Maire chargée de la santé, du handicap et des relations avec l'AP-HP), Frédéric ROUSSEAU (directeur adjoint gestion des programmes, VINCI Concessions), Mathias SALANON (*design thinker*), Margaux SALMON-GENEL (urbaniste – Smart City, NUMA), Catherine SAVART (directeur de projets au sein du pôle Innovation de Veolia 2ei), Kees SLINGERLAND (*AMS Institute*), Joséphine THOMAZO (responsable adjointe de programme, VINCI Immobilier), Geoff THOMPSON (fondateur et président exécutif, *The Youth Charter*), Arjan VAN TIMMEREN (directeur scientifique à l'*AMS Institute*), Bas VAN ROSSUM (expert Amsterdam Noord - Banne Noord, Ville d'Amsterdam), Marcel VAN HEST (Alliander), Boris VASSAUX (conseiller de Jean-François MARTINS, adjoint à la Maire en charge du sport et du tourisme), Yann-Fanch VAULEON (APUR - Atelier parisien d'urbanisme), Laurent VIGNEAU (directeur de l'innovation ville & transport chez Artelia), Ingrid VISKIL (experte Amsterdam Noord - Banne Noord, Ville d'Amsterdam), Chloë VOISIN-BORMUTH (responsable des études et de la recherche, La Fabrique de la Cité), Annemarie WAGEMAKERS (professeur associée à l'université de Wageningue), Hannah WRIGHT (urbaniste et consultante chez Arup).