

**Alexander, Stephanie A.**

Chercheuse, Fondation d'entreprise MGEN pour la santé publique

**Frohlich, Katherine L.**

Professeure, Université de Montreal, ESPUM



# Jouer dans l'espace public : la creation et évaluation de rue ludiques au Canada et en France

# Contexte et Problématique

- Le **jeu libre** favorise le bien-être mental, physique et social (*Brown & Vaughan, 2010*).
- Urbanistes, militants du jeu, et chercheurs : **manque d'espace public** pour jouer (*Gill, 2021*).
- **Augmentation** de temps-écran, d'activités organisées, et de peur concernant les activités (*Gill, 2021*).
- **Diminution de temps passé** à jouer librement en plein air, de façon indépendante et active (*Lambert et al., 2019*).
- Covid19 à renforcé cela.

*« L'urbanisme moderne prive les enfants de ce fabuleux terrain de jeux qu'est la rue, devenue hostile » (Pacquot, T. 2020)*



# Deux études : Objectifs communs

➤ **Réappropriation de l'espace public** par des **Rues ludiques** et **Rues écoles** : fermeture de rue pendant 1-2 heures pour jouer, socialiser etc.





1. Analyser les éléments contextuels : facilitent ou empêchent le bon fonctionnement d'une rue ludique / école;
2. Mesurer les effets : jeu libre, AP, mobilité indépendante, utilisateurs de la rue, perspectives sur le jeu et l'espace public, interactions sociales;
3. Comprendre les effets : comment une rue ludique / école produit des changements (effets).







# Deux études : Rue Ludiques / Écoles

1. **Étude canadienne** (Frohlich, KL & Collins, P - 2021-2024): développement participatif de **rues ludiques** et **rues écoles** dans des quartiers avec profils socio-économiques différents dans deux villes canadiennes

## Montréal, QC

	Rue École	Rue Ludique	Rue Contrôle
Quartier SSE (favorisé)			✗
Quartier SSE (défavorisé)			✗

## Kingston, ON

	Rue École	Rue Ludique	Rue Contrôle
Quartier SSE (favorisé)			✗
Quartier SSE (défavorisé)			✗

- Considérer la faisabilité des rues avec profils différents
- Analyser les contextes et les effets des rues ludiques / rues écoles
- Comprendre comment les effets sont produits dans ces contextes

# Deux études : Rue Ludiques / Écoles

2. **Étude française** (basée sur l'étude canadienne) : a) analyse la démarche d'une **rue ludique établie en 2017** dans Paris-Centre (*Rue'golotte*), et b) suivre le développement d'une **nouvelle rue** dans Paris-Centre

## Deux rues dans Paris-Centre

a) **Rue Ludique : Rue'golotte**  
(depuis 2017)

vendredi : sept, oct + mai, juin



b) **Nouvelle Rue Ludique**  
(en développement)



- Analyser la démarche prise et les changements observés
- Comprendre les idées fondamentales liées à son bon fonctionnement depuis 2017

- Suivre la démarche de développement d'une nouvelle rue ludique
- Analyser le contexte de la rue et les changements liés à la rue



**CONGRÈS 2021**  
DE LA SOCIÉTÉ FRANÇAISE DE SANTÉ PUBLIQUE

CONGRÈS SFSP • POITIERS • 13 - 15 OCTOBRE



# Évaluation Réaliste

---

Qu'est-ce qui marche, pour qui, comment, dans quels contextes?

1. **Contexte** : caractéristiques préexistantes dans lesquels une intervention est mise en place
2. **Effets** : changements dû à l'intervention (jeu libre, AP, mobilité indépendante etc.)
3. **Mécanisme** : correspond aux raisonnements / idées des individus face à des ressources offertes par une intervention et qui peuvent susciter des changements (effets) *(Robert et Ridde, 2020)*

EX. Rue Ludique ➡ Nouvelles ressources (activités possibles)

➤ Nouvelles ressources = Raisonnements et idées = Changements de comportements (effets)

# Approches et Méthodes

## Approche participative et locale

- Travail avec municipalités, associations locales, parents et enfants, professeurs et résidents

## Méthodes mixtes avant et/ou après l'intervention

- Questionnaires (CA & FR) – Parents/tuteurs et Enfants
- Entretiens (CA & FR) – Parents/tuteurs et Informateurs clés
- Groupe de discussion (CA) & Photos-discussions (FR) - Enfants
- Observations directes de la rue (CA & FR)
- Enquêtes en ligne (CA) - Résidents



# Observations préliminaires et Conclusion

---

## France

- Importance d'un collectif local avec une vision claire sur le jeu libre et sur l'inclusivité (genre et jeux non actifs)
- Commencer petit (installation non permanente) pour acceptabilité

## Canada

- Résistance imprévue : espace de stationnement à l'école
- Importance de travailler avec les municipalités *dès les premières discussions* - soutien total

➤ Impact sur les pratiques sociales et politiques autour de l'espace public et la possibilité du jeu libre

# Merci !

---

## Pour plus d'information :

Stephanie Alexander

 [salexander@mgen.fr](mailto:salexander@mgen.fr) |  [@SAC\\_Alexander](https://twitter.com/SAC_Alexander) |  [fondationmgen.fr](http://fondationmgen.fr)

