

Skateparks : les nouveaux parcs de jeu pour enfants. Une analyse sociospatiale des sports de rue à partir du cas de la métropole Montpellier

Thomas Riffaud, Christophe Gibout, Robin Recours

Résumé

L'analyse des sports de rue montre que l'espace public des centres-villes est progressivement délaissé par les plus jeunes au profit des skateparks qui accueillent également ces pratiques ludiques urbaines. Les discours des enfants pratiquants et de leurs parents font ressortir que ces lieux sont le théâtre d'une cohabitation complexe qui engendre une sociabilité intergénérationnelle. En tant que révélateur microsociologique, cette claustration des sports de rue dans un espace consacré révèle une normalisation sportive et spatiale qui répond aux représentations et aux besoins des enfants (< 12 ans) et de leurs parents fréquentant ces lieux.

Abstract

Based on a street sports study conducted in skateparks and dealing with children participants and their parents, the authors show that streets and city centers as play spaces are progressively deserted at this age. Nowadays the young populations practice above all for the joy of playing and almost exclusively in skateparks. The interviews about the use of skateparks have also highlighted complex intergenerational cohabitations that create sociability in a closed in on itself community. As a micro-sociological identifier, the confinement of street sports shows a sporting and space normalization that fit with the representations and needs of children and parents.

Citer ce document / Cite this document :

Riffaud Thomas, Gibout Christophe, Recours Robin. Skateparks : les nouveaux parcs de jeu pour enfants. Une analyse sociospatiale des sports de rue à partir du cas de la métropole Montpellier. In: Les Annales de la recherche urbaine, N°111, 2016. La ville des enfants et des adolescents. pp. 30-41;

doi : <https://doi.org/10.3406/aru.2016.3221>;

https://www.persee.fr/doc/aru_0180-930x_2016_num_111_1_3221;

Fichier pdf généré le 22/02/2024



Skateparks : de nouveaux parcs de jeu pour enfants

Une analyse sociospatiale des sports de rue à partir du cas de la métropole Montpellier

Thomas Riffaud, Christophe Gibout, Robin Recours

Aujourd'hui, les pratiquants de roller, skateboard et BMX¹ évoluent beaucoup dans des skateparks qui sont des lieux cloisonnés, normés et réservés à une pratique (Cresswell, 1996). Le sport est un objet intéressant pour interroger la ville en tant qu'organisateur – désorganisateur et réorganisateur – des territorialités urbaines (Lefebvre *et al.*, 2013) et de l'ordre des territoires. Les activités des citoyens impliquent de proposer des espaces de pratique, avec l'incertitude accrue d'une confrontation aléatoire avec l'altérité propre aux espaces publics (Jaillet, 1997). En ce qui concerne le skatepark, il s'agit souvent d'un aménagement qui correspond aux « espaces par adaptation » de François Vigneau (1998), c'est-à-dire qui répondent à une demande qui n'a pas été anticipée. L'organisation d'un territoire et les activités physiques fonctionnent dans une relation dialectique. Les travaux de recherche sur les sports de rue se sont attachés à l'expression renouvelée d'un « droit à la ville » (Lefebvre, 1968) par l'appropriation de l'espace public et la réaffirmation de la combinatoire de son caractère politique et de son caractère ludique. Tantôt objet sociologique, ethnologique ou géographique, ces activités participent à la compréhension des appropriations humaines du milieu urbain.

Les skateparks sont les témoins, comme les *city stades*² et les parcs pour enfants, de l'âge de la ville sécuritaire, mercantile et fonctionnaliste où les activités ludiques et sportives des jeunes sont tolérées dans des espaces qui se rétrécissent. Le sport est cantonné dans des gymnases ou, au mieux, sur de maigres pistes cyclables, tandis

que le jeu est cloisonné dans des parcs où les toboggans arborent des pictogrammes pour rendre les règles d'usage accessibles au plus grand nombre. Le ludique est expulsé des rues (Lefebvre, 1968) par l'*homo œconomicus* parce que l'utilisation polysémique des espaces crée du désordre dans une ville qui se doit d'être bien rangée.

Les articles parus jusqu'ici sur les sports de rue (Adamkiewicz, 1998 ; Pegard, 1999 ; Laurent, 2012) s'attachent surtout à répondre aux interrogations liées à l'appropriation de l'espace public par des adolescents et les jeunes adultes. Puisque selon nos observations, le nombre d'enfants – ici définis comme âgés de moins de douze ans – et de parents au bord des skateparks est en augmentation, il semble également important de s'intéresser à ceux qui constituent désormais des figures ordinaires de l'urbanité ludique (Lebreton, 2010) dans les skateparks. Le choix d'enquêter dans ces lieux est d'abord motivé par la multiplication des skateparks ces dernières années en France, et notamment aux alentours de Montpellier. Dans les années 1990, ils se comptaient sur les doigts d'une main, aujourd'hui la métropole en comporte vingt-cinq. Cette multiplication d'équipements provoque un changement de comportement : les enfants ne commencent plus leur expérience ludosportive comme leurs aînés dans la rue en bas de chez eux, mais dans les skateparks. Ces politiques publiques, qui représentent des investissements conséquents (Anonyme, 2015), ne traduisent-elles pas la place que l'on accorde aux enfants dans la ville ? L'injonction « *take a walk on the wild side*³ », chère à Lou Reed, et qui sied tellement aux sports de rue, serait-elle de plus en plus difficile à tenir pour les enfants ? Pour répondre à ces questions, mais aussi pour comprendre les

1. BMX : de l'anglais *bicycle moto cross*, correspond une activité qui se pratique dans un skatepark ou sur piste, avec un vélo dont la taille et les caractéristiques permettent de faire des acrobaties.

2. Un *city stade* correspond à un terrain en libre accès qui permet la pratique de plusieurs sports collectifs.

3. « S'écarter des chemins battus. »

rapports sensibles et symboliques (Escaffre, 2005) que les pratiquants et leurs parents entretiennent avec les skateparks, il semble nécessaire de dépasser la simple analyse fonctionnelle. Si les adolescents et les pratiquants expérimentés ne vivent pas toujours très bien cet enfermement, cette délimitation forcée de leurs activités (Laurent, 2010), qu'en est-il des enfants ? Se représentent-ils et pratiquent-ils ce territoire de manière différente des autres populations concernées ? Et surtout, comment les représentations des parents structurent-elles le rapport à cet espace et plus largement à la ville de leurs enfants ?

Dès lors, il s'agira dans une première partie de mettre en relief que les enfants se représentent le skatepark comme un espace de jeu, dont les limites correspondent à des barrières matérielles et symboliques, qui circonscrivent leur espace d'évolution et leurs interactions avec l'environnement. Ensuite, une seconde partie montrera que le skatepark est un espace de sociabilité intéressant, mais tout de même moins riche que l'espace public. Et pour finir, la troisième partie expliquera en quoi le skatepark apparaît comme le témoin d'une normalisation sportive et spatiale, qui n'est pas contestée par les parents et les enfants car elle correspond à leurs représentations et leurs besoins.

Méthodologie et lieux enquêtés

Les matériaux recueillis sont de différentes natures. Le premier auteur (Thomas Riffaud) a pu profiter de son double statut de chercheur et pratiquant pour réaliser de très nombreuses observations participantes au cours des deux dernières années de l'enquête. Il a pu ainsi passer de longues heures dans les skateparks afin de mieux comprendre leur organisation implicite et leur public. Cette étude de terrain est complétée par dix-neuf entretiens semi-directifs – et parfois collectifs – auprès de neuf parents et de dix enfants (trois filles et sept garçons, âgés de quatre à douze ans). De façon secondaire, un matériau empirique plus ancien récolté sur divers terrains d'enquête des coauteurs a été mobilisé. C'est le cas par exemple de l'ensemble des entretiens et observations menés par Christophe Gibout (carnets d'enquête couvrant la période 2000 à 2009) au sein des populations – enfants, adolescents et adultes – pratiquant

le skateboard et le roller, dans quatre skateparks et huit lieux de pratique de rue. Réalisés à Poitiers, Dunkerque et Calais, ils cherchaient à saisir les mutations techniques et les formes de sociabilité à l'œuvre, ou encore les rapports à l'urbanité (Gibout, 2004 ; 2006 ; 2009 ; 2013). Ces analyses ont permis de prendre du recul en comparant les terrains de l'enquête présentée ici avec d'autres territoires. Les années passées à arpenter des terrains d'enquête ont également contribué – en conservant la relation délicate de proximité et de distanciation – à saisir les spécificités de ces pratiques et leurs évolutions. Même si l'objet reste toujours en partie opaque, multiplier les sources de description « contribue à construire l'édifice sans jamais pouvoir l'achever » (Affergan, 1999).

Le territoire d'enquête, la métropole de Montpellier, constitue une zone intéressante pour l'analyse des sports de rue comme le roller, le skateboard et le BMX. En effet, elle est le théâtre d'événements d'envergure comme le Festival international des sports extrêmes (Fise), et réunit de nombreux pratiquants, beaucoup d'infrastructures et une vie associative dynamique. Cette démarche ethnographique a été mise en œuvre dans quatre skateparks de la métropole de Montpellier (Grammont, Castelnau-le-Lez, Saint-Jean-de-Védas, Pignan), de manière à mettre en lumière des constantes malgré les différences objectives qui caractérisent les espaces étudiés.

L'analyse de la localisation des skateparks peut aider à contextualiser les terrains d'enquête. Dans l'échantillon des espaces enquêtés, les skateparks sont, à l'exception de celui de Saint-Jean-de-Védas, situés en périphérie de la ville. Même si le prix élevé du foncier explique en partie ces choix municipaux, le fait que des infrastructures dédiées aux jeunes soient à environ quinze minutes de voiture du centre-ville et difficilement accessibles en transport en commun semble être un témoin de la décentralisation, de la dislocation et de l'institutionnalisation des territoires (Holloway et Valentine, 2000), où le jeu et les activités ludosportives sont tolérés dans la mesure où ils ne perturbent pas – ou peu – l'ordre des territoires de la centralité urbaine. Les enfants sont les principales victimes des forces politiques, économiques et sociales qui façonnent l'espace urbain (Bunge, 1973).

Caractéristiques des quatre lieux enquêtés

	Montpellier	Castelnau-le-Lez	Saint-Jean-de-Védas	Pignan
Localisation	Espace Grammont, entre le parking du Zénith et les terrains d'entraînement de l'équipe professionnelle de football de Montpellier.	Situé derrière le Palais des sports de la ville dans un quartier résidentiel éloigné du centre-ville.	Situé proche du centre-ville et des établissements scolaires. Il est inséré dans un espace vert dédié aux sports et aux loisirs.	Situé non loin des écoles et d'un gymnase, à plus de 20 kilomètres du centre-ville de Montpellier.
Public	Régional.	Local.	Local.	Local.
Spécificité	Skatepark construit en 1990 avec une forte fréquentation. Difficilement accessible sauf en voiture.	Espace récent. Interdiction de pratiquer après 20 heures sous peine d'amende.	Espace très récent et très fréquenté notamment par des enfants.	Peu de pratiquants, et équipement assez vétuste.



BERTRAND DEPÉREZ

Enfants et parents, une représentation positive des skateparks

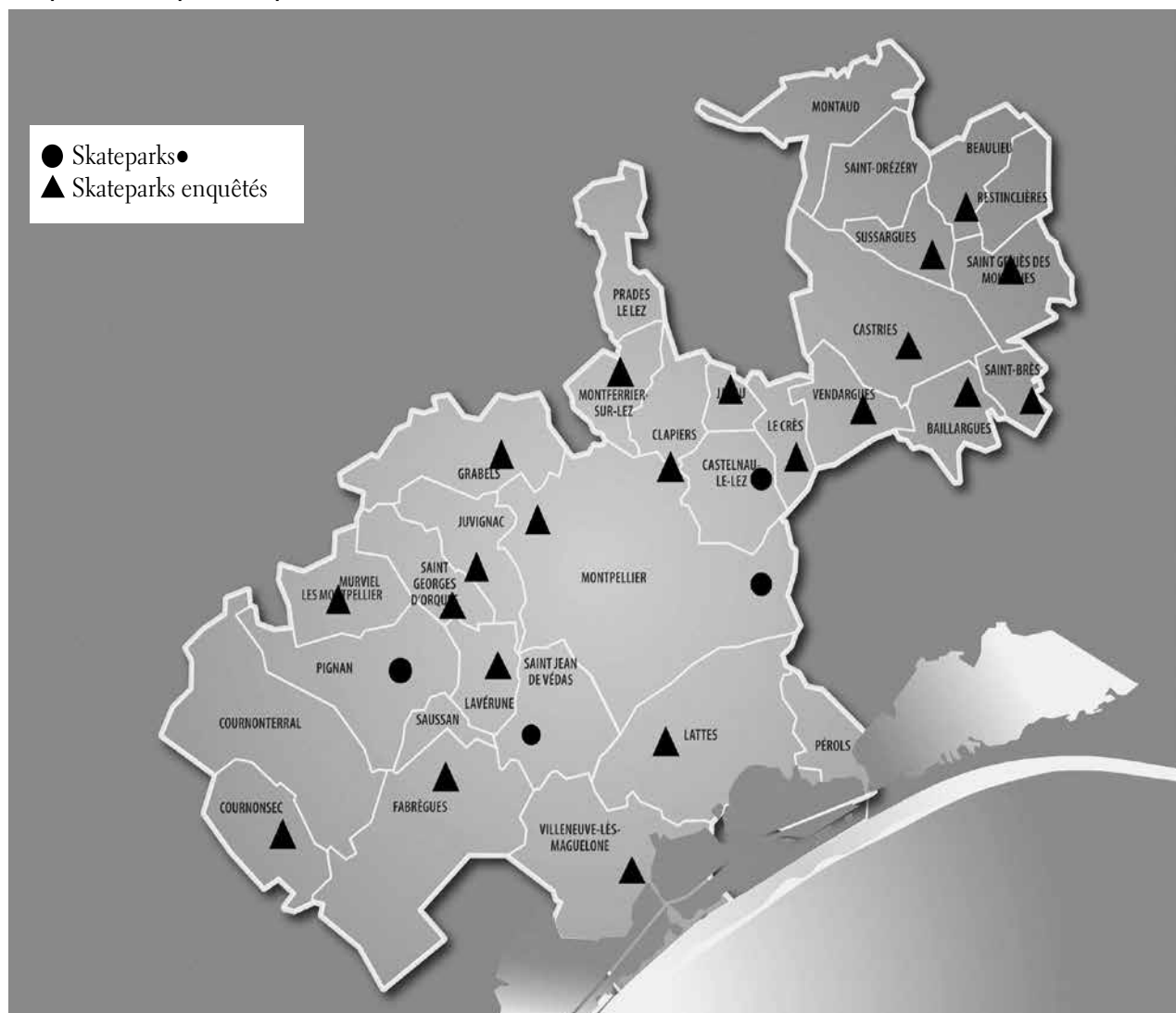
Les parents interrogés semblent considérer les skateparks comme des espaces à la fois agréables et adaptés. Des constantes dans leurs discours méritent d'être relevées parce qu'elles permettent aussi de comprendre comment se construit le rapport des enfants à cet espace. Contrairement à certains puristes qui considèrent les skateparks comme une restriction de la liberté de déplacement consubstantielle aux pratiques ludosportives qui leur sont associées, les parents ne vivent pas le cloisonnement comme négatif. Au contraire, il les rassure, tout comme la monofonctionnalité du lieu. C'est d'ailleurs pour cette raison qu'ils interdisent

souvent à leurs enfants de pratiquer dans la rue, largement considérée comme un espace dangereux et où l'activité ludosportive n'a pas sa place. Le fait que les enfants investissent moins l'espace public que les adolescents est aussi dû à la faible autonomie que leurs parents leur accordent. Dans la même idée, les adultes apprécient aussi le skatepark parce qu'il permet, grâce aux aménagements et aux normes de construction, d'apprendre et de s'entraîner en toute sécurité : « Le skatepark c'est sécurisant parce que je la vois faire » (père d'une fille de 8 ans) ; « Le problème, c'est que quand je vais faire du roller dans la rue, ma mère elle sait pas où je suis... Quand je vais au skatepark... c'est plus simple » (garçon de 12 ans) ; « Pour les premiers pas, le skatepark c'est vachement bien » (père d'un garçon de 7 ans).

« On peut plus s’amuser rapidement en skatepark qu’en *street*. Pour le *street* il faut être chaud... » (garçon de 10 ans) ; « Je fais un peu de *street*. J’aime bien ça... mais je fais ça plus en skatepark. Je préfère commencer à apprendre dans le skatepark » (garçon de 11 ans). Le parallélisme entre les discours montre à quel point les

parents et les enfants partagent l'idée que l'espace public est un espace dangereux où les plus jeunes n'ont pas leur(s) place(s). Les entretiens laissent penser que les parents structurent le rapport au skatepark et à la ville de leurs enfants, mais que cette relation est réciproque. Il y a donc une coconstruction des représentations sociales par l'interaction entre adultes et enfants (Cartron et Winnykamen, 1999), laquelle est médiée par les objets (Blandin, 2002), ici le skatepark. Ainsi, à l'origine, des parents peuvent avoir une opinion négative des skateparks, mais celle-ci peut changer à travers les expériences vécues par leurs enfants. Certains parents craintifs confient que les comportements qu'ils ont observés et ce que les enfants en racontent les ont convaincus que les skateparks sont des espaces sécurisés et qui peuvent même avoir une bonne influence sur leurs enfants : « Au début ça me faisait peur, mais en la voyant faire, cela a changé... C'est une ambiance jeune, c'est toujours cool... Je n'ai vraiment pas d'image négative de ce lieu » (père d'une fille de 8 ans) ; « Moi j'aurais cru au début, qu'il y aurait de l'alcool, de la drogue... que ça serait sale... en fait non ! C'est un espace comme un autre » (mère d'un garçon de 9 ans).

Skateparks de la métropole de Montpellier



L'enfermement des « nouvelles » pratiques ludiques

Comme nous l'avons vu auparavant, les pratiquants qui préfèrent l'espace public aux skateparks sont souvent considérés comme des éléments potentiels de désordre, qui gênent le stationnement et le déplacement des passants « ordinaires ». Le fait qu'un très grand nombre de municipalités de la région de Montpellier, mais aussi de la France entière, ont investi des sommes conséquentes dans la construction ou la rénovation de skateparks ces dernières années n'est pas anodin (figure ci-contre).

Ce processus politique insidieux d'enfermement des activités « sauvages » (Carroux, 1978) ne porte que partiellement ses fruits auprès des adolescents et des adultes expérimentés ; mais qu'en est-il des nouvelles générations ? La première constante dans le rapport des enfants à cet espace, c'est qu'il est dans la plupart des cas leur seul lieu de pratique. Contrairement aux adolescents, les enfants pratiquants investissent peu l'espace public ; en revanche, ils fréquentent souvent plusieurs skateparks, ce qui amène à s'interroger sur la pertinence de l'utilisation de l'expression « sport de rue » pour ce public. Utiliser le mobilier urbain comme support d'expression constitue la spécificité de ces pratiques et leur légitimité culturelle (Calogirou et Touché, 1995 ; Chantelat *et al.*, 1996). Sans appropriation de l'espace public, sans émergence de nouvelles territorialités urbaines dans les interstices de la ville (Lefebvre *et al.*, 2013), il semble que les différences entre les sports de rue et les sports fortement institutionnalisés qui utilisent des espaces plus conventionnels s'amenuisent – une remarque surtout valable pour les enfants. D'ailleurs, les enfants les plus âgés (11-12 ans) que nous avons interrogés déclarent avoir un intérêt grandissant pour la pratique dite *street*. Les formes de pratique de ces activités dépendent donc fortement de l'âge. À l'adolescence, partir à la conquête de la ville pour s'affranchir des normes, pour s'émanciper de la tutelle des parents, ou comme conduite ordalique, paraît davantage faire sens (Pégard, 1999 ; Le Breton, 2002) ; ce qui n'est pas obligatoirement le cas pendant l'enfance. Lorsqu'elle vieillit, la jeunesse voit ses besoins – en particulier culturels – se transformer (Clévarec et Pinet, 2013), et, dans une logique évolutive similaire, ses rapports à l'espace urbain font de même (Di Méo, 1998).

L'association de ces activités au jeu est la seconde constante que nous avons relevée dans le discours des enfants qui utilisent les skateparks. Plusieurs rapprochements ont été faits entre les toboggans du parc pour enfants et les modules⁴ du skatepark. D'ailleurs, certains enfants ne sont pas vraiment intéressés à faire



THOMAS RIFFAUD

des *tricks*⁵, ils trouvent que « monter puis descendre » est suffisamment amusant : « J'aime faire la grande descente ou la boule parce que c'est trop marrant » (garçon de 4 ans) ; « Ce que j'aime c'est faire les pentes, réussir à monter et à descendre » (fille de 10 ans) ; « Je préfère le skatepark. On peut faire jeu libre... » (garçon de 10 ans). Pour préciser, même si tous les pratiquants mettent en avant le caractère ludique de ces activités, lorsque les pratiquants sont proches de l'adolescence, l'activité est davantage considérée comme une activité ludosportive. Si nous combinons ces résultats à ceux de Julien Laurent (2010), il semblerait qu'il est plus fréquent dans ces activités d'adopter une démarche exclusivement ludique que l'on soit adulte ou enfant. La dimension sportive n'apparaît majoritairement qu'à l'adolescence.

Plusieurs auteurs ont tenté d'analyser les sports de rue à travers la notion de jeu. Ainsi, Raphaël Zarka (2007) mobilise Barthes (1957) pour expliquer que le skateboard n'est pas à l'image des jeux contemporains puisqu'il permet aux pratiquants « d'exister en créateur plutôt qu'en simple usager ». Nous partageons cette idée lorsque c'est

4. Les modules correspondent aux éléments disposés dans les skateparks qui servent de support à la pratique.

5. Les *tricks* correspondent aux figures que les pratiquants tentent de réaliser, qui portent souvent un nom pour les différencier.

la rue qui est le décor de l'activité, mais notre observation de la pratique en skatepark nous incite à la remettre en cause. Contrairement aux rues et autres places publiques, l'architecture des skateparks parle une langue autoritaire, qui conditionne et laisse peu de place à la créativité. Dans un skatepark, « l'enfant n'invente pas le monde, il l'utilise » (Zarka, 2007, pp. 36-37). Contrairement à la « pratique *street* », celle en skatepark correspond pleinement aux jeux contemporains, et c'est certainement une des raisons de son succès.

Dans ces conditions, il est difficile de ne pas considérer le skatepark comme un nouveau témoin d'une dynamique d'enfermement, de normalisation, et de régulation des activités ludiques des enfants dans un espace spécifiquement dédié. Le skatepark devient comparable à un parc de jeux. Pendant les phases d'observation, il nous est d'ailleurs arrivé plusieurs fois d'être confrontés à des enfants qui utilisaient les modules comme des toboggans, en montant à pied et en descendant ensuite sur les fesses. Pour aller plus loin, l'espace public étant un espace de sociabilité important, il est nécessaire de savoir dans quelles conditions et dans quelle mesure le skatepark peut aussi permettre la rencontre de l'autre et la structuration de liens, fussent-ils labiles.

Un espace de sociabilité intergénérationnelle

Les plus jeunes n'occupent pas les places des centres-villes comme le font les adolescents et les adultes qui pratiquent ces mêmes activités, et qui profitent souvent de ce prétexte pour discuter, plaisanter et séduire. En Europe, et en France en particulier, l'autonomie spatiale des enfants est source d'inquiétude chez les parents, ce qui explique qu'elle reste la plupart du temps assez faible, avec des variations liées à la qualité de la structure urbaine et au genre (Danic *et al.*, 2010 ; Rivière, 2012). Pourtant, la ville est un terrain de sociabilité, d'apprentissages et de transactions (Gibout, 2009). Apprendre la ville, c'est d'une certaine manière apprendre la vie. Il semble donc intéressant d'évoquer ici certaines questions : quels effets cette configuration resserrée des espaces consacrés aux activités ludosportives a-t-elle sur la sociabilité des enfants ? Dans quelle mesure le skatepark, compris comme « dispositif spatial » (Foucault, 1974), autorise-t-il une forme de « civilité tiède » (Ostrowetsky, 1988) ?

Selon nos observations, et à l'instar du public rencontré au sein d'autres espaces publics (Gibout, 2009 ; Jaillot, 1997), et dans des espaces publics sportifs (Adamkiewicz, 1998 ; Calogirou et Touché, 1995 ; Lefebvre *et al.*, 2013 ; Escaffre, 2005), celui des skateparks est relativement hétérogène. Si les enfants y vont majoritairement pour jouer, ce n'est pas toujours le cas de certains adolescents et de certains adultes qui s'entraînent parfois de manière très rationalisée. Plusieurs publics ayant un rapport au lieu différent se partagent donc le même espace. Julien



THOMAS RIFFAUD

Laurent (2010) est arrivé à une conclusion similaire en étudiant la pratique du skateboard sur la place Albert 1^{er} de Montpellier. Il explique que ces deux manières d'envisager la pratique ont pour conséquence la formation de deux groupes séparés dans l'espace et qui se côtoient peu. Dans un skatepark, cette séparation géographique est plus complexe. Sous la pression du cahier des charges de certaines municipalités, certains constructeurs conçoivent, comme à Castelnau-le-Lez, des skateparks composés de zones réservées aux enfants. Mais selon nos observations, dans la majorité des cas, tous les pratiquants vont et passent partout. Cette cohabitation imposée par la popularité de ces lieux peut parfois se révéler difficile, voire conflictuelle, mais elle est aussi la source d'une sociabilité intergénérationnelle et interculturelle peu égalée dans l'urbain.

Pour l'œil du néophyte, la pratique des sports de rue peut sembler « sauvage » (Carroux, 1978), et le skatepark peut apparaître comme un lieu inorganisé. Pourtant, l'analyse des comportements révèle des règles et des codes implicites. Ainsi, ce que les pratiquants appellent des « lignes » correspond aux trajectoires recommandées dans le skatepark, et en sortir augmente le risque de se faire percuter. Il existe aussi des sens de circulation, un ordre pour démarrer et des formes de priorités. Ces règles sont souvent à l'origine d'énervements et parfois de conflits. En

effet, si les pratiquants expérimentés les ont intériorisées, ce n'est souvent pas le cas des enfants qui jouent. Ces rivalités éphémères vont rarement plus loin qu'une invective des plus âgés agacés par l'inexpérience des plus jeunes : « Entre le type qui fait du gros, un adulte ou un ado, et un enfant en trottinette, c'est tendu des fois... Tu entends fuser "putain de trottinette", parce qu'il a eu peur, mais cela ne va jamais plus loin » (père d'un garçon de 8 ans).

D'ailleurs, une observation attentive a permis de repérer des évolutions de comportements depuis l'arrivée en masse de ces enfants. En premier lieu, tout ce passe comme si, pour certains, la conscience du danger potentiel des collisions impliquait une autorégulation des créneaux horaires de pratique. D'un côté, quand ils le peuvent, les pratiquants expérimentés désertent les skateparks le mercredi et le week-end, préférant pratiquer les autres jours ou le soir. À l'inverse, certains parents préfèrent emmener leurs enfants pendant la matinée des mercredis et samedis. En second lieu, certains adultes pratiquants font des efforts de pédagogie. Certains vont même jusqu'à faire afficher ces règles à l'entrée des skateparks, pour rompre avec leur statut implicite et ainsi en donner l'accès à tous, parents compris. Le skatepark apparaît comme un lieu de transactions sociales, dans lequel l'intégration d'un nouvel arrivant est vraiment facilitée s'il est respectueux des codes (Laurent, 2010). La plupart du temps, les pratiquants, de tout âges et de tout niveaux, tentent de favoriser un compromis d'intérêt général entre la liberté de l'individu et les contraintes du vivre ensemble. Cet équilibre est complexe et ce n'est souvent qu'après plusieurs échecs qu'apparaissent les conflits. D'ailleurs, les verbatim témoignent que tous les pratiquants, quel que soit leur âge, déclarent essayer de prendre l'autre en considération. Si ce n'était pas le cas, et au vu de la fréquentation des skateparks, il y aurait certainement beaucoup plus de percussions et d'entrechocs entre les enfants et les autres usagers de l'espace. « Les petits, ça peut être contraignant pour les grands. Ils regardent parfois pas où ils tournent... Donc souvent j'essaie de lui dire ce qu'il faut faire un peu » (père d'une fille de 8 ans) ; « Il y a une sorte de respect... je te promets : on vient un dimanche, c'est noir de monde, on fait notre tour. Les gens nous laissent faire tranquillement. Cela se passe super bien » (père d'une fille de 8 ans).

Le processus transactionnel de coopération conflictuelle évoqué pour peindre les relations dans l'espace public (Gibout, 2009) pourrait aussi permettre de déterminer celles qui s'instaurent au sein des skateparks. Ces relations ne sont effectivement pas toujours apaisées, mais toujours en mouvement. Cette transaction perpétuelle participe ainsi à transformer les skateparks – qui peuvent parfois ressembler à une société de cour (Elias, 1969) où des cercles de pouvoir organisent les régulations – en un lieu de production et d'apprentissage du vivre ensemble démocratique. D'une certaine manière, la présence massive des enfants oblige

les pratiquants les plus expérimentés et les plus âgés, qui ont tendance à jouer de leur statut pour occuper l'espace, à réadapter leurs comportements.

Le lieu semble faire lien (Lebreton, 2010) sans barrières liées à l'âge. Comme l'explique Fabrice Escaffre (2005), ces relations sont dues au caractère surfacique des espaces utilisés qui, avec leur forme polygonale et leur étendue relativement importante, provoquent des échanges verbaux et des relations interindividuelles. Elles peuvent être intergénérationnelles et interculturelles, aussi éphémères soient-elles, et reviennent beaucoup dans les discours des enfants et des parents interrogés. Le système d'interdépendance, où l'émulation et l'imitation prennent une place prépondérante pour les progrès de chacun, est très souvent perçu de manière positive : « Une fois je suis tombé, c'est les grands qui sont venus me voir et qui m'ont aidé » (garçon de 8 ans) ; « Au niveau de certaines figures, il y a des adolescents qui l'ont pris sous leurs ailes... C'est d'ailleurs très sympathique. Ça, c'est très positif » (père d'un garçon de 8 ans). Cette entraide, associée à l'esprit de liberté et de plaisir, la *coolness* chère à Jack Kerouac (1960), explique que la majorité des parents rencontrés considèrent le roller, le skateboard et le BMX comme des activités aux vertus éducatives et socialisantes. Cette opinion favorable est tout de même parfois nuancée par la présence, vérifiée ou supposée, de comportements « déviants », allant du graffiti à la consommation de cannabis, auxquels certains parents redoutent d'exposer leurs enfants. Nous retrouvons ici des schèmes classiques de représentation de la déviance et le rôle de la rumeur et des fantasmes culturels dans la stigmatisation de populations marginales ou ayant cette réputation sociétale (Becker, 1963).

Les skateparks ont toujours été des espaces où plusieurs générations se côtoient, mais l'arrivée massive d'un public plus jeune a modifié l'organisation de ces lieux et multiplié les relations intergénérationnelles, conflictuelles ou bienveillantes. Même s'il ne semble pas que ces relations se prolongent dans le temps et dans d'autres lieux, ou qu'elles soient le support d'amitiés intergénérationnelles, elles peuvent être vectrices d'un « apprentissage artisanal de la citoyenneté » (Storrie, 1996). En revanche, nos observations des skateparks depuis de nombreuses années incitent à dire que la mixité sociale du public n'est pas garantie. Les caractéristiques des activités, les représentations qui leur sont associées, additionnées à l'installation des sites de pratique en périphérie des villes obligeant les parents à emmener leurs enfants, inclinent à une certaine distinction sociale. Sans remettre en cause les vertus sociabilisantes de ces activités, les pratiquants qui se retrouvent dans les skateparks partagent finalement souvent les mêmes *habitus* de classe, ce qui appauvrit nécessairement les relations ainsi construites.

S'il est certain que pour les enfants une sociabilité entre pairs peut être une première étape dans l'apprentissage

du lien social et de l'altérité (Cartron et Winnykamen, 1999), la véritable force socialisatrice de ces pratiques vient de leur capacité à être pratiquées dans des espaces variés. En grandissant, investir différents skateparks, mais aussi un espace public urbain moins dédié exclusivement à la pratique, apparaît comme une condition *sine qua non* à la rencontre de l'autre (Gibout, 2009 ; Jaillet, 1997). Pratiquer dans un seul skatepark sans jamais sortir de son enceinte peut aboutir à des situations où l'on ne rencontre finalement plus qu'un autre soi.

Une normalisation de l'urbanité contemporaine à l'œuvre

Les observations de terrain le samedi matin lors des cours dispensés par des éducateurs sportifs diplômés mènent à la conclusion qu'il y a peu de différences entre le fonctionnement des parents et des enfants au stade de football ou au skatepark. Le fait que ces deux espaces soient souvent situés côte à côte est d'ailleurs révélateur de cette double logique de sportivisation et de normalisation des lieux, des objets et des modes d'agir de la pratique. Le skatepark, en tant qu'espace repérable et contrôlable, dans lequel il est possible d'organiser des compétitions et de donner des cours, joue alors un rôle majeur de banalisation de la pratique, et participe de la logique de massification de son public. Un certain nombre de parents nous ont fait comprendre que sans skatepark, leurs enfants n'auraient pas commencé leur pratique. Si certains puristes voient avec les skateparks une transformation progressive de la logique interne et des valeurs de ces activités, d'autres y voient une occasion de développement et de reconnaissance à l'extérieur du cercle de pratiquants (Laurent, 2012). Dans le monde des parents et des enfants, ce débat n'existe pas ; les représentations associées aux skateparks sont souvent positives.

Au-delà de cette normalisation sportive, le skatepark permet aussi de se conformer à l'organisation spatiale des activités ludosportives en ville. Lorsque les sports de rue se pratiquent dans l'espace public, ils modifient l'usage du mobilier urbain. Ils utilisent, par exemple, les bancs initialement conçus pour le repos en les transformant en support de leurs activités. Ils déconstruisent son caractère monofonctionnel et symbolique (Zarka, 2007). Le « hors-piste urbain » d'Yves Pedrazzini (2001) construit des étrangers au sens de Simmel (1908), hors de la normalité urbaine. Au contraire, les skateparks participent selon nous à l'exclusion du jeu et des activités ludosportives de l'urbain. Il est manifeste, et certains élus ne s'en cachent pas, que la construction d'un skatepark contribue aux multiples opérations de contrôle de l'espace public. Il permet d'éviter les aléas liés aux enfants et à leurs jeux dans une ville qui se veut et se pense comme rationalisée, sécurisée, voire sécuritaire.

Cette enquête montre que cette normalisation sportive et spatiale est vue de manière positive par le public enquêté. Les demandes des parents et des enfants qui pratiquent et celles des municipalités vont de pair. Pour les uns comme pour les autres, délimiter physiquement l'espace de jeu est vecteur de sécurité. Si l'espace peut certes représenter un lieu de résistance à certaines normes (Lebreton, 2010) – par exemple quand l'espace public est investi par des enfants, des adolescents ou des adultes à l'esprit dionysiaque –, l'espace du skatepark semble en revanche bien éloigné de la définition d'un espace de contre-pouvoir (Foucault, 1974). Au su des entretiens et de l'observation menés dans cette enquête, il apparaît même plutôt comme un espace de consensus, voire de subordination à la logique des édiles. Il est d'ailleurs étonnant qu'il satisfasse tant les adolescents qui ont une tendance plus marquée à la contestation que les enfants. Cet espace représente un de ces micropouvoirs qui participent à la normalisation des corps et des techniques, et qui, par le biais de pédagogies et de règles de dressage des individus, impose des normes sociales de l'intérieur. Cette normalisation sportive et spatiale n'est pas contestée, et la vision positive du cloisonnement des espaces ludiques ou ludosportifs est globalement partagée. L'incorporation de cette norme semble par ailleurs puissante, puisque certains parents aimeraient que l'espace du skatepark soit plus séparé encore de son environnement, par des artifices techniques (barrières, bancs, grilles, espaces circulatoires, bosquets, etc.) : « Il y a trop de mélange, il faudrait des zones attribuées, ou des créneaux horaires... » (mère d'un garçon de 9 ans).

Difficile dans ce contexte de « cultiver son étrangeté légitime » (Foucault, 1974), et les rares parents et enfants qui continuent à utiliser l'espace public sont bien embarrassés quand il s'agit de répondre à la question « il y a un espace pour ça, pourquoi vous n'allez pas là-bas ? ». Cette question est peut-être le meilleur signe des représentations qui circulent et qui ont un poids important dans les politiques publiques. La délimitation des espaces ludosportifs, dont le skatepark n'est qu'un exemple, doit interroger la ville, et plus largement la société, sur la place qu'elle fait aux enfants et aux jeunes. Si certains rares enfants territorialisent encore leur(s) lieu(x) de vie grâce au ludique (Lefebvre *et al.*, 2013), qu'en est-il des autres ?

Skateboard, roller et BMX sont considérés comme des sports de rue car ils y puisent leur légitimité culturelle (Calogirou et Touché, 1995 ; Chantelat *et al.*, 1996). L'analyse des entretiens menés auprès des enfants pratiquants et de leurs parents semble indiquer que cette légitimité vacille. En effet, en construisant des skateparks, les collectivités ont en partie réussi à faire sortir les sports de rue des centres-villes. Certains passionnés adolescents et adultes pratiquent à la fois dans les skateparks et dans la



THOMAS RIFFAUD

rue, c'est-à-dire, à la fois dans des spatialités uniformisantes et dans des territorialités singularisantes. Mais ce n'est pas le cas des enfants. L'espace public est délaissé au profit d'une forte centralisation autour d'un skatepark principal et d'une organisation réticulaire qui englobe plusieurs annexes. Ces lieux sont majoritairement considérés par les plus jeunes comme des espaces de jeu, mais cette prédominance diminue en se rapprochant de l'adolescence, avec l'apparition complémentaire d'une dimension plus sportive. Ils sont aussi le théâtre d'une cohabitation intergénérationnelle et/ou interculturelle complexe qui peut déboucher sur de rares conflits formateurs et sur des relations fréquemment bienveillantes aboutissant à la construction d'une sociabilité positive, dans le sens où elle est socialement valorisante.

Les sports de rue sont un révélateur microsociologique du fait social total⁶ (Mauss, 1950) qu'est l'urbanité, et leur organisation spatiale nous interroge donc sur la place réservée aux jeux pour les enfants dans la ville. Tout indique que la futilité de l'action ludique dans la ville sécuritaire et rationalisée pose problème aux édiles, qui ne trouvent pas d'autre solution que la décentralisation et la délimitation des lieux de pratique pour y répondre.

6. « Dans ces phénomènes sociaux "totaux", comme nous proposons de les appeler, s'expriment à la fois et d'un coup toutes sortes d'institutions : religieuses, juridiques et morales – et celles-ci politiques et familiales en même temps ; économiques et celles-ci supposent des formes particulières de la production et de la consommation, ou plutôt de la prestation et de la distribution ; sans compter les phénomènes esthétiques auxquels aboutissent ces faits et les phénomènes morphologiques que manifestent ces institutions » (Mauss, 1950, p. 147).

Le skatepark se présente souvent comme le meilleur compromis : il correspond aux attentes, aux besoins et aux représentations de son public potentiel. Les pétitions qui circulent dans les communes non équipées et les discours recueillis auprès de parents et d'enfants en témoignent. L'idée que la rue n'est pas faite pour jouer est une représentation qui semble largement partagée et puissamment intégrée. Dans ces conditions, sans skatepark, ces enfants auraient certainement pratiqué une autre activité. Est-ce un mal pour un bien ? Les adultes investis dans ces pratiques n'ont pas fini d'en débattre.

Dans tous les cas, d'un point de vue sociologique, pratiquer exclusivement les sports de rue dans les skateparks indique la prolongation de deux évolutions sensibles : d'abord des activités de moins en moins auto-organisées, et une réduction draconienne de l'espace de jeu des enfants en ville. La multiplication et le succès des skateparks peuvent laisser penser que les sports de rue sont en train de passer d'une forme d'activité dissidente à une forme d'activité intégrée (Lefebvre *et al.*, 2013), mais ne signifie pas pour autant l'éradication totale des « acrobates de la surmodernité » (Laurent, 2010) qui arpentent les rues à la recherche d'espaces ludiques et sensibles où s'exprimer. Que ce soit dans les sports de rue ou dans d'autres activités plus ou moins discrètes (Lebreton, 2010), il reste toujours quelques enfants irréductibles qui continuent à investir l'espace public de manière ludique. Les permanentes reconstructions à l'œuvre de l'espace public par ses usagers soulignent l'équilibre fragile entre les tenants d'une normalisation sociale et d'une officialisation sportive de la pratique, et les partisans d'une pratique moins instituée et cultivant ses racines contre-culturelles.

Références bibliographiques

- Adamkiewicz E., (1998), « Les performances sportives de rue : pratiques sportives autonomes spectacularisables à Lyon », *Annales de la recherche urbaine*, vol. 79, pp. 50-57.
- Affergan F., (1999), *Construire le savoir anthropologique*, Paris, Puf.
- Anonyme, (2015), « Tout roule pour les skateparks », *Horticulture et Paysage*, 163, pp. 30-34.
- Barthes R., (1957), *Mythologies*, Paris, Seuil.
- Becker H., (1963), *Outsiders*, Free Press of Glencoe.
- Blandin B., (2002), *La construction du social par les objets*, Paris, Puf.
- Bunge W., (1973), « The Geography », *The Professional Geographer*, 25-4, pp. 331-337.
- Carroux J., (1978), « Figures urbaines du quotidien : le skate sauvage », *Esprit*, vol. 10, pp. 26-35.
- Cartron A., Winnykamen F., (1999), *Les relations sociales chez l'enfant : genèse, développement, fonctions*, Paris, Armand Colin.
- Calogirou C., Touché M., (1995), « Sport-passion dans la ville : le skateboard », *Terrain*, n° 25, pp. 37-48.
- Chantelat P., Fodimbi M., Camy J., (1996), *Sports de la cité : anthropologie de la jeunesse sportive*, Paris, L'Harmattan.
- Cléverec H., Pinet M., (2013) « Principes de structuration des pratiques culturelles : stratification et âge », *Revue européenne des sciences sociales*, n° 51-1, /1, pp. 121-152.
- Corneloup J., (2013), Les territorialités sportives transmodernes en émergences, in Lefebvre S., Roult R., Augustin J.-P. (dir.), *Les nouvelles territorialités du sport dans la ville*, Québec, Puq.
- Cresswell T., (1996), *In Place/Out of Place: Geography, Ideology and Transgression*, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- Danic I., David O., Depeau S. (dir.), (2010), *Enfants et jeunes dans les espaces du quotidien*, Rennes, Pur.
- Di Meo G., (1998), *Géographie sociale et territoires*, Paris, Nathan.
- Elias N., (1969), *La société de cour*, Paris, Flammarion.
- Escaffre F., (2005), « Les lectures sportives de la ville : formes urbaines et pratiques ludosportives », *Espaces et sociétés*, vol. 4, pp. 137-156.
- Foucault M., (1974), *Surveiller et punir*, Paris, Gallimard.
- Gibout C., (2004), « Derrière le fun ou l'idéologie rampante des sports de glisse urbaine », in Loudcher J.-F. et al. (dir.), *Sport et idéologie. Actes du VII^e Congrès international du CESH*, t. 2, Besançon, Presses universitaires franc-comtoises, pp. 319-328.
- Gibout C., (2006), « Techniques libératrices et techniques contraignantes : derrière le miroir des apparences... » in Robène L. et Léziart Y. (dir.), *L'Homme en mouvement. Histoire et anthropologie des techniques sportives*, Paris, Chiron, pp. 349-371.
- Gibout C., (2009), « L'espace public comme lieu de transactions sociales. Une lecture à partir des pratiques de loisirs urbains », *Pensée plurielle*, vol. 20, pp. 153-165.
- Holloway S., Valentine G., (2000), *Children's Geographies: Playing, Living, Learning*, Londres, Routledge.
- Jaillet M.-C., (1997), « Vivre en ville et être-ensemble », *Empan*, n° 28, pp. 9-15.
- Kerouac J., (1960), *Sur la route*, Paris, Gallimard.
- Laurent J., (2010), « En flat ou sur les curbs, l'influence de l'espace sur les interactions sociales chez les skaters montpelliérains », *Staps*, vol. 2, pp. 61-77.
- Laurent J., (2012), *Le skateboard : analyse sociologique d'une pratique physique urbaine*. Paris, L'Harmattan.
- Lebreton F., (2010), « Des lieux ouverts aux lieux cachés : une analyse sociospatiale des déambulations sportives à Paris », *Annales de la recherche urbaine*, vol. 106, pp. 101-109.
- Le Breton D., (2002), *L'adolescence à risque*, Paris, Autrement.
- Lefebvre H., (1968), *Le droit à la ville*, Paris, Anthropos.
- Lefebvre S., Roult R., Augustin J.-P. (dir.), (2013), *Les nouvelles territorialités du sport dans la ville*, Québec, Puq.
- Mauss M., (1950), *Sociologie et anthropologie*, Paris, Puf.
- Ostrowsky S., (1988), *La civilité tiède : recherche sur les valeurs urbaines dans les nouveaux centres*, Aix-en-Provence, Edress/Cercles.
- Pedrazzini Y., (2001), *Rollers et skateurs : sociologie du hors-piste urbain*, Paris, L'Harmattan.
- Pégard O., (1999), « Insolence des pratiques ludiques adolescentes et réponses institutionnelles. Un affrontement ritualisé », *Corps et culture*, vol. 4.
- Rivière C., (2012), « Les enfants : révélateurs de nos rapports aux espaces publics », *Métropolitiques*, [en ligne] <http://www.metropolitiques.eu/Les-enfants-revelateurs-de-nos.html>, (mis en ligne le 18 juin).
- Simmel G., (1908), « Digression sur l'étranger », in Grafmeyer Y. et Joseph I., (2004), *L'école de Chicago : naissance de l'écologie urbaine*, Paris, Aubier-Montaigne, pp. 53-59.
- Storrie T., (1996), « Vers un apprentissage artisanal de la citoyenneté », in Blanc M. et al., *Immigrés en Europe, le défi citoyen*, Paris, L'Harmattan.
- Vigneau F., (1998), *Les espaces du sport*, Paris, Puf.
- Zarka R., (2007), *La conjonction interdite : notes sur le skateboard, suivi de La question est de savoir qui sera le maître*, Paris, F7.

Biographies

THOMAS RIFFAUD est doctorant à l'université du Littoral-Côte d'Opale (Ulco) dans le laboratoire Territoires, Villes, Environnement & Société (TVES, EA4477, Comue Lille-Nord de France). Il pratique les sports de rue depuis quinze ans et participe à des compétitions nationales et internationales. Désormais, il étudie ces activités à travers leurs différents publics et dans leur(s) rapport(s) à l'espace, en les comparant notamment aux autres activités artistiques qui investissent la ville.

thomasriffaud@orange.fr

CHRISTOPHE GIBOUT est sociologue au laboratoire TVES (EA 4477), professeur des universités en aménagement et urbanisme à l'Ulco, où il dirige le pôle recherche en sciences humaines et sociales. Il est également un responsable des comités de recherche « transactions sociales » et « sociologie du sport » au sein de l'Association internationale des sociologues de langue française (AISLF). Ses recherches les plus récentes s'organisent autour de deux pôles, les pratiques sportives et l'environnement, interrogés en particulier au prisme de leur gouvernance et de leur *praxis*.

christophe.gibout@univ-littoral.fr

ROBIN RECOURS est sociologue au laboratoire SantéSih (EA 4614) et maître de conférences à l'université Montpellier. Il travaille sur les motifs et motivations des pratiques culturelles et de loisir des adolescents en vue 1) de cerner les transformations de la société actuelle ; 2) d'appréhender les spécificités régionales et nationales dans le cadre de comparaisons interculturelles ; 3) de comprendre les dynamiques d'intégration et d'exclusion engendrées par ces activités.

robin.recours@univ-montp1.fr