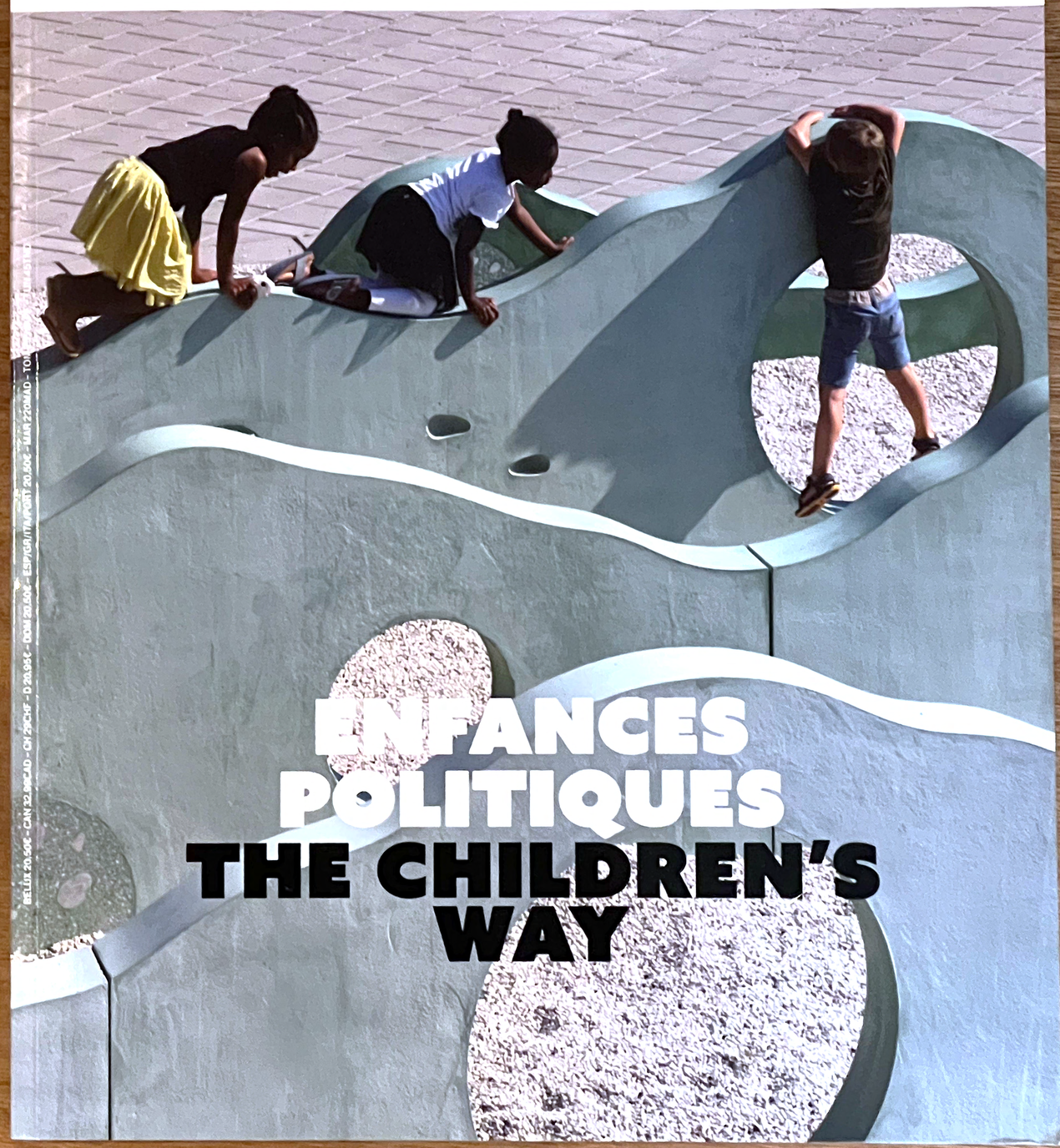
L'ARCHITECTURE D'AUJOURD'HUI

'A'A'

FRANÇAIS / ENGLISH

ART
ARCHITECTURE
SOCIÉTÉ
DESIGN
PHILOSOPHIE
JUSTICE



ENFANCES POLITIQUES
THE CHILDREN'S WAY

La rue devant soi
The Street Before Us

texte text
CLÉMENTINE ROLAND

En quelques décennies, l'autonomie des enfants urbain·es s'est brutalement restreinte : omniprésente, la voiture les a chassé·es de l'espace public, les confinant à la maison, à l'école ou dans des aires de jeux dédiées – et souvent clôturées. En restreignant ses mouvements, cette évolution a distendu le lien spontané qui unissait l'enfant à la ville. Mais, consciente de cette rupture, cette dernière cherche aujourd'hui à redevenir un territoire accessible, inclusif et vivant – dont chacun·e, quel que soit son âge, puisse librement emprunter les chemins.

Over the course of just a few decades, the autonomy of urban children has been dramatically curtailed. The dominance of the automobile has pushed them out of public spaces, confining their lives to the home, the classroom, or designated – and often fenced – playgrounds. This restriction has eroded the natural, spontaneous bond that once connected children to the fabric of the city. Yet, increasingly aware of this rupture, cities are now striving to reclaim their role as accessible, inclusive, and vibrant environments – places where people of all ages can once again move freely and engage with their surroundings.

Jusqu'à la moitié du XX[e] siècle, les rues, terrains vagues et autres aires de jeu improvisées étaient encore des lieux d'exploration et de rencontres. Mais les villes se sont peu à peu refermées sur leurs enfants. Sans tomber dans la nostalgie d'un passé peuplé de gamin·es en culotte courte jouant à la marelle, on constate que la majorité des enfants ne fréquente plus l'espace public, leurs déplacements étant souvent balisés, sous surveillance adulte. La perception de la ville par les parents, teintée de craintes liées à la densification du trafic automobile mais aussi à la médiatisation des faits divers, explique en grande partie ce recul de l'autonomie[1]. De fait, 97 % des élèves de l'élémentaire et 77 % des collégien·nes sont accompagnés lors du trajet domicile-école[2] – et le choix du mode de transport, majoritairement motorisé, limite encore davantage la possibilité d'exploration. Quant aux à la mobilité, les chiffres sont éloquents : en un siècle, la distance que les enfants parcourent seuls est passée de 10 kilomètres à 300 mètres[3].

Ces données ne sont pas à prendre à la légère : selon l'Unicef, en 2022, près de 60 % de la population mondiale d'enfants résidait en ville. Pourtant, les politiques d'aménagement prennent rarement en compte les besoins spécifiques de l'enfance. Les espaces publics sont conçus en priorité pour les usages adultes, reléguant les jeunes dans des lieux standardisés – aires de jeux, écoles, centres de loisirs – où on les contient plus qu'on ne les accueille[4]. D'ailleurs, en 2022, une étude anglaise[5] révélait que seul·es 27 % des enfants jouent régulièrement à l'extérieur, contre 71 % de leurs grands-parents au même âge ; un quart des

1 Clément Rivière, *Leurs enfants dans la ville. Enquête auprès de parents à Paris et à Milan*, Presses universitaires de Lyon, 2021

2 Sondage Harris Interactive (France), réalisé en août 2020 sur un échantillon de 536 répondant·es.

3 Chiffres avancés en 2007 par le médecin britannique William Bird lors d'une conférence pour Natural England documentant l'évolution de la santé infantile sur quatre générations.

4 Francesco Tonucci, *La Ville des enfants. Pour une [r]évolution urbaine*, Parenthèses, 2019

5 Sondage OnePoll (Royaume-Uni) pour Save The Children, réalisé en août 2022 sur un échantillon de 3 000 répondant·es.

1 Clément Rivière, *Leurs enfants dans la ville. Enquête auprès de parents à Paris et à Milan*, Presses universitaires de Lyon, 2021 [in French]

2 Harris Interactive survey (France), carried out in August 2020 on a sample of 536 respondents.

3 Figures put forward in 2007 by British doctor William Bird at a conference for Natural England documenting the evolution of child health over four generations.

4 Francesco Tonucci, *City of Children*, Vernon Press, 2020

5 OnePoll survey (UK) for Save The Children, carried out in August 2022 on a sample of 3,000 respondents.

Until the mid-20th century, streets, wastelands and other improvised playgrounds were arenas for children's exploration and social interaction. Since then, however, cities have gradually turned their backs on their youngest inhabitants. Without indulging in nostalgia for a bygone era of hopscotch and short trousers, it is clear that most children today rarely occupy public space, their movements often mapped out and closely supervised by adults. Much of this decline in autonomy can be attributed to parental perceptions of the city, tinged with fears about increasing traffic density and the media coverage of crime stories.[1] Indeed, 97% of primary school children and 77% of secondary school students are accompanied on their journeys to and from school[2] – a trend that, coupled with a heavy reliance on motorised transport, significantly reduces opportunities for independent exploration. The figures related to mobility are striking: in the span of a century, the average distance children travel unaccompanied has plummeted from 10 kilometres to just 300 metres.[3]

These statistics are not to be taken lightly: by 2022, nearly 60% of the world's children were living in urban areas, according to UNICEF. Yet urban planning policies still largely overlook their specific needs. Public spaces remain predominantly designed for adults, relegating young people to standardised environments – playgrounds, schools, leisure centres – where they are more contained than genuinely welcomed.[4] In fact, a 2022 study[5] revealed a stark generational shift: only 27% of children regularly play outdoors, compared to 71% of their grandparents at the same age. One in four children reported being told to stop playing, while 30%

Jan Kattein, Londres, Royaume-Uni **London, United Kingdom**, 2023
La collaboration entre architectes et enfants fait de cette rue d'un quartier populaire un lieu d'apprentissage peuplé de plantations, de sculptures et de panneaux colorés. **The collaboration between architects and children has transformed this street in a low-income neighbourhood into a space for learning, filled with planting, sculptures and coloured signs.**

interrogé·es s'étaient déjà vu sommer d'interrompre leurs jeux, et 30 % de faire moins de bruit. Car lorsque la jeunesse (adolescent·es compris·es) investit les rues, elle gêne[6] ; une stigmatisation qui renforce sa marginalisation de l'espace urbain.

En conséquence, de nombreux enfants se replient sur l'intérieur et les écrans : le numérique devient un substitut – imparfait – à l'exploration physique du monde. Pour le philosophe Thierry Paquot, les jeunes, *« chercheurs d'hors »*[7], recherchent dans les jeux vidéo ce que la ville ne leur offre plus : l'imprévu, des stimuli, des expériences sociales. Pourtant, les méfaits de cette sédentarité sont bien connus : perte de la capacité physique, augmentation du surpoids et dégradation de la santé mentale, manifestée par des phénomènes d'anxiété ou de troubles de l'attention[8]. En contrepartie, le contact des enfants avec la nature stimule la motricité, la créativité et l'autonomie, tout en favorisant la découverte sensorielle[9]. Dès les années 1990, les psychologues américains Rachel et Stephen Kaplan introduisaient le concept de « restauration cognitive », qui désigne la capacité de certains environnements, notamment naturels, à régénérer l'attention et les capacités mentales.

Au cœur de la condition de l'enfant des villes réside donc le paradoxe d'une société qui, tout en surprotégeant ses jeunes, les prive d'expériences fondamentales à leur développement. Face à ce constat, plusieurs initiatives émergent pour réinventer des espaces urbains plus inclusifs, où l'exploration, la convivialité et la spontanéité retrouvent toute leur place.

LA « HAUTEUR D'ENFANTS »

« Un urbanisme adapté aux enfants prend au sérieux leurs points de vue et expériences et vise à élargir leurs possibilités de jouer, d'explorer et de se déplacer […]. À bien des égards, l'urbanisme adapté aux enfants ressemble à un urbanisme inclusif, durable et à échelle humaine », détaille Tim Gill

6 Lire à ce sujet l'enquête de Kim Hullot-Guiot, « Enfants. L'espace public fait le mini-même », Libération, N°13261 (19 février 2024)

7 Thierry Paquot, *Pays de l'enfance*, Terre Urbaine, 2022

8 Avis de l'ANSES relatif à l'évaluation des risques liés aux niveaux d'activité physique et de sédentarité des enfants et adolescents, septembre 2020

9 Rapport du Haut conseil de la famille, de l'enfance et de l'âge : « Quelle place pour les enfants dans les espaces publics et la nature ? », octobre 2024

6 Thierry Paquot, *Pays de l'enfance*, Terre Urbaine, 2022 [in French]

7 French National Agency for Health and Safety (ANSES) notice on the assessment of the risks associated with physical activity and sedentary lifestyles in children and adolescents, September 2020 [in French]

8 Report by the French High Council for Families, Children and the Elderly: 'Quelle place pour les enfants dans les espaces publics et la nature ?' ('Is there space for children in public spaces and nature?', October 2024 [in French]

9 Tim Gill, *Urban Playground. How Child-Friendly Planning and Design Can Save Cities*, RIBA Publishing, 2021

10 French National Agency for Housing and Planning (ANAH) and Sciences Po École Urbaine, 'La ville inclusive : un nouveau modèle urbain ?' ('The inclusive city: a new urban model'), 2024 [in French]

had been asked to be quieter. For when young people, especially teenagers, occupy public space, they are often perceived as a nuisance – a stigma that only deepens their marginalisation from urban life.

As a result, many children are retreating indoors, turning to screens as a substitute – albeit an imperfect one – for real-world exploration. According to philosopher Thierry Paquot, young people now seek in video games what the urban environment no longer provides: surprise, stimulation, ans social connection.[6] Yet the consequences of this increasingly sedentary lifestyle are well documented: declining physical fitness, rising rates of obesity, and a deterioration in mental health, often marked by anxiety and attention disorders.[7] In contrast, regular contact with nature has been shown to foster motor skills, creativity, and independence, while stimulating the senses.[8] As early as the 1990s, American psychologists Rachel and Stephen Kaplan introduced the concept of 'cognitive restoration' – the idea that certain environments, particularly natural ones, can replenish attention and mental capacity.

At the heart of the urban child's experience lies a striking paradox: a society that, in seeking to protect its young, often denies them the very experiences essential to their growth. In response, a growing number of initiatives are working to reimagine cities as more inclusive spaces – environments where exploration, sociability, and spontaneity are not only possible but actively encouraged.

'AT CHILD SCALE'

'[Child-friendly urban planning] takes children's views and experiences seriously, and aims […] to expand their opportunities to play, explore and get around their neighbourhood and the wider city. […] In many respects, child-friendly urban planning looks and feels like inclusive, sustainable, human-scale urban planning', explains Tim Gill in *Urban Playground. How Child-Friendly Planning and Design Can Save Cities*. For the author, the issue extends far beyond questions of urban design; it is about restoring the place of children within society, recognising them as full citizens entitled to the same 'right to the city' as adults – a principle famously articulated by Henri Lefebvre in 1968. Placing children at the heart of urban transformation not only reclaims the street's fundamental social functions – as a space for meeting, wandering, pausing, and play – but also calls for a rethinking of urban safety. Rather than relying solely on surveillance and control, this vision is rooted in fostering trust, autonomy, and genuine freedom of movement.

According to Gill, designing spaces that cater to children requires adjusting signage to their height, removing visual barriers, creating safe, green pedestrian pathways, and ensuring easy access to nature.[9] These changes would not only benefit children but also improve the urban experience for other 'vulnerable' groups, such as women, the elderly, and people with reduced mobility.[10] This inclusive approach is exemplified by TD-Atelier's Oishii Park project, initiated in a coastal Japanese town during the Covid-19 pandemic. The project transformed a field into a multifunctional public space, where local residents can gather, read books from the nearby library, play games, and learn to cultivate the land. A long

TD Atelier, Shingū, Japon **Japan**, 2022
Le parc Oishii (« délicieux », en japonais) propose une extension extérieure de la bibliothèque jeunesse Engawa en transformant un champ en parc public éducatif. **Oishii Park – 'delicious' in Japanese – serves as an outdoor extension of the Engawa children's library, transforming a former field into a public educational space.**

dans *Urban Playground. How Child-Friendly Planning and Design Can Save Cities*. Pour l'auteur, l'enjeu dépasse la simple amélioration urbaine : il s'agit de réhabiliter le statut de l'enfant dans la société, de le reconnaître comme citoyen·ne à part entière, jouissant au même titre que l'adulte du *droit à la ville* théorisé par Henri Lefebvre en 1968. Adopter l'enfant comme paramètre central de la transformation urbaine permet en outre de rendre à la rue ses fonctions sociales essentielles (lieu de rencontre, de promenade, de pause et de jeu) et présuppose une révision du concept de sécurité urbaine, qui ne reposerait plus uniquement sur la surveillance et le contrôle, mais sur la création de conditions de confiance et d'autonomie.

Ainsi, la conception d'espaces adaptés aux enfants repose, selon Gill, sur l'adaptation de la signalétique à hauteur d'enfants, la suppression des obstacles visuels, l'aménagement de cheminements piétons sécurisés et végétalisés, ou encore l'accès facilité à la nature[10]. Ces aménagements bénéficieraient à tous·tes, y compris aux publics dits sensibles (femmes, personnes âgées, personnes à mobilité réduite)[11]. Cette solidarité se retrouve dans le projet Oishii Park, de TD-Atelier. Initié dans une ville côtière du Japon pendant la pandémie de Covid-19, ce projet a transformé un champ en un espace public multifonctionnel où les riverain·es peuvent se rassembler, lire les livres de la bibliothèque voisine, jouer et apprendre à cultiver la terre. Un long banc menuisé structure l'espace, offrant des espaces variés pour se cacher, discuter ou pique-niquer. *« Au lieu de concevoir un lieu à fonction unique, les*

10 Tim Gill, *Urban Playground. How Child-Friendly Planning and Design Can Save Cities*, RIBA Publishing, 2021

11 ANAH et Sciences Po École Urbaine, « La ville inclusive : un nouveau modèle urbain ? », 2024

wooden bench structures the area, providing varied spaces for hiding, chatting, or picnicking. 'Instead of designing one place with one single function, residents of all ages discover their own ways of making it their own,' says architect Tada Masaharu. By placing children at the heart of urban planning, this approach sets a higher, more humane standard, where the needs of the most vulnerable guide collective decisions.

CO-DESIGN AND INCLUSIVITY

In addition to physical redesigns, transforming the city also requires a fundamental shift in decision-making processes. Children must be integrated into the urban fabric, not merely as protected users but as active participants, offering a unique and valuable perspective on space. 'Children and young people are often the real experts when it comes to design. Their imagination, combined with their ability to formulate ideas without self-censorship, can result in fantastically innovative, intelligent, and honest design responses,' says Jan Kattein, a London-based architect involved in urban regeneration and a strong advocate for inclusive, participatory planning. This approach is exemplified by Equal Saree, a Franco-Barcelonian architecture and urban planning agency that has pioneered support for participatory processes. In 2024, at the request of the French Environment and Energy Management Agency (ADEME), the agency led a study which sought to establish the criteria for truly child-friendly urban planning based on children's perceptions, uses, and specific needs in public spaces.[11] The participation of young people was one of the six key principles of creating inclusive spaces. 'Their involvement helps us refine our recommendations because, while the issues are often similar, priorities differ from one area or project to another,' explains Alicia Lugan, France Director of Equal Saree.

Participation is also central to the projects of Matt+Fiona, a British social enterprise founded by an architect and an educator. The organisation places children at the core of urban transformation efforts, involving them from the design phase through to construction. '[Children] represent one of the most disenfranchised groups in modern society. By inviting them to contribute to the conversation about the future of public spaces in their area and, when possible, asking them to design them themselves, these spaces will become more representative of their needs,' explain the founders, Matthew Springett and Fiona MacDonald. For them, involving children in the process is a key step toward fostering civic engagement. '[Young people] make for very altruistic designers, who emphasise the needs of others as much as their own,' they add.

SERIOUS GAMES

Rethinking the role of children as co-creators of the city brings another essential dimension to light: that of play, not as mere entertainment, but as a vital tool for learning and social cohesion. Play, recognised as a fundamental right,[12] is far more than just fun; it imparts educational skills, teaching children to manage their emotions, cooperate, resolve conflicts, and understand social norms.[13] Moving beyond standardised playgrounds, many 20th-century designers – including Aldo Van Eyck,

11 Equal Saree, 'Faire la taille. Pour des territoires à hauteur d'enfants' ('Making the size. For territories at children's scale'), French Environment and Energy Management Agency (ADEME), 2024 [in French]

12 Principle 7 of the United Nations Declaration of the Rights of the Child (1959).

13 Ludovic Gaussot, 'Le jeu de l'enfant et la construction sociale de la réalité' ('Children's play and the social construction of reality'), *Spirale*, 2016, No.80 [in French]

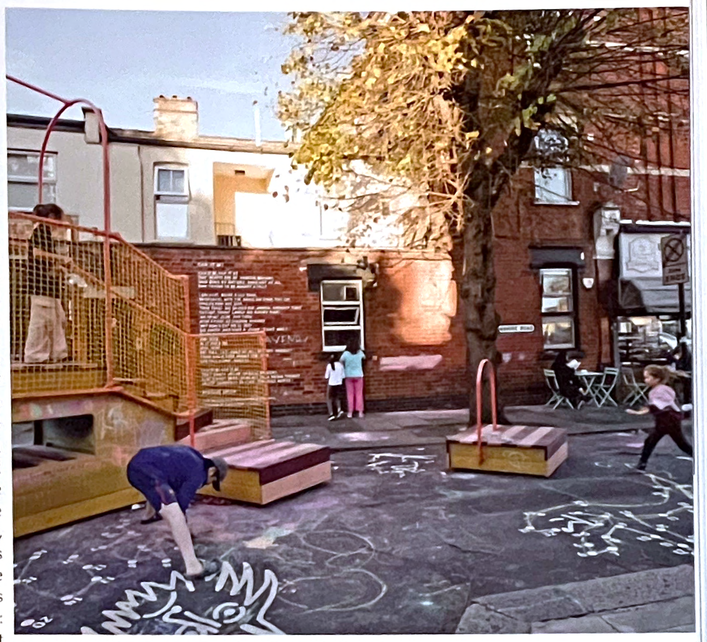
habitant·es de toutes générations découvrent leurs propres façons de s'approprier le lieu », note l'architecte Tada Masaharu. Car faire de l'enfant un critère central de l'aménagement urbain revient à adopter une norme plus exigeante et plus humaine, où les besoins publics, y compris ceux des plus vulnérables, orientent les choix collectifs.

CO-CONCEPTION ET INCLUSIVITÉ

Au-delà de l'aménagement physique, la transformation de la ville passe aussi par une refonte des processus décisionnels. Intégrer les enfants dans cette fabrique urbaine, non comme des usager·ères à protéger mais comme des acteurs·ices doté·es d'une vision unique et précieuse de l'espace, s'impose. *« Les enfants et les jeunes sont souvent de véritables experts en matière de conception. Leur imagination, combinée à leur capacité de formuler des idées sans autocensure, peut donner lieu à des réponses fantastiquement innovantes, intelligentes et honnêtes »*, constate Jan Kattein, architecte londonien engagé dans la régénération urbaine et grand défenseur d'un urbanisme inclusif et participatif. Cette approche est incarnée par l'agence d'architecture et d'urbanisme franco-barcelonaise Equal Saree, pionnière en accompagnement de processus participatifs. En 2024, elle a piloté, à la demande de l'ADEME, l'étude « Faire la taille : pour des territoires à hauteur d'enfants ». L'objectif de cette recherche : définir les critères d'un aménagement véritablement favorable aux enfants, fondé sur leurs perceptions, leurs usages et leurs besoins spécifiques dans l'espace urbain. La participation des jeunes figurait parmi les six principes-clés d'un espace inclusif : « [Elle] *nous permet de préciser notre conseil, car bien que les problématiques se ressemblent, les priorités, elles, diffèrent d'un territoire ou d'un projet à l'autre* », précise Alicia Lugan, directrice France d'Equal Saree.

La participation figure également au cœur des projets de Matt+Fiona. Cette entreprise sociale britannique, fondée par un architecte et une éducatrice, place l'enfant au cœur de ses projets de transformation urbaine en l'impliquant dans le projet depuis la

Jan Kattein, Londres, Royaume-Uni **London, United Kingdom**, 2019
Une vitrine de Hoxton, quartier londonien en mutation, est devenue un espace de concertation publique, rendant l'urbanisme local et accessible aux enfants et voisin·es. **A shop window in Hoxton, a London district undergoing transformation, has become a space for public consultation, making urban planning both local and accessible to children and residents.**



Jan Kattein, Enfield Town, Royaume-Uni **United Kingdom**, 2022
Une série d'interventions temporaires (mobilier urbain, scènes modulaires et œuvres interactives) a transformé plusieurs rues de cette ville du nord de Londres. **A series of temporary interventions – including urban furniture, modular stages, and interactive artworks – has transformed several streets in this northern London neighbourhood.**

Group Ludic, and Isamu Noguchi – explored the concept of urban play, creating spaces that children could not only occupy but also 'divert' and make their own.[14]

This process of playfulness, incorporating sensory, natural, and interactive elements, fosters the appropriation of spaces by all. 'Playgrounds are dominated by standardised, pre-certified play elements. Yet these spaces – where we learn to invent, to make or break rules, to relate with others or to overcome obstacles – should be the most experimental, and lend themselves to invention before, and, especially after, they are designed,' argue Alessandra Covini and Giovanni Bellotti, founders of Studio Ossidiana, a Dutch architecture, design, and landscape firm. The Earth Sea Pavilion, presented at the 2024 Bruges Triennial, serves as a perfect example of this approach. Originally not designed for play, this cylindrical pavilion, with its façade woven with organic and mineral strata, has become a space for exploration and collective transformation. 'Every time we would visit, we would see children and adults spending hours inside the structure, discovering seeds germinating, worms, insects, and collecting shells from the ground,' the designers note. Jan Kattein emphasises that play, which has the power to unite families and communities across age and social barriers, 'is not exclusive to children.' This sentiment is echoed by Mexican architect Rozana Montiel, who reflects, 'I was recently deeply moved by Francis Alÿs' *Children's Games*,[15] which reminded me that with just one line and a bit of imagination, anything is possible. That sense of wonder is what we need to reclaim.'

14 On this subject, see the book *Time to Play*, edited by SCAU, Archipress Éditions, Paris, 2024

15 On this subject, see our article dedicated to the work of Francis Alÿs, presented on p.84 of this issue.