



HAL
open science

L’habiter récréatif, ou la transgression et le jeu dans les pratiques des cultures urbaines comme mode d’habiter

Robin Lesné

► **To cite this version:**

Robin Lesné. L’habiter récréatif, ou la transgression et le jeu dans les pratiques des cultures urbaines comme mode d’habiter. Géopoint 2022 “ Tous habitants? ”, Centre d’Histoire des Sociétés, des Sciences et des Conflits, Jun 2022, Amiens, France. hal-03769980

HAL Id: hal-03769980

<https://hal.science/hal-03769980v1>

Submitted on 9 May 2024

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L’archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d’enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Colloque Géopoint

Tous habitants ?

Université de Picardie Jules Verne, Amiens, 14 et 15 juin 2022

Proposition de communication

L’habiter récréatif, ou la transgression et le jeu dans les pratiques des cultures urbaines comme mode d’habiter

Robin Lesné¹, Docteur en Aménagement de l’espace et urbanisme, Chercheur associé à TVES

1 Introduction

Notre récente recherche doctorale (Lesné, 2021) s’est intéressée à l’idée de la ville récréative en étudiant comment les pratiques récréatives en ville contribuent à une urbanité récréative. Le principal résultat de notre travail nous a conduit à défendre cette notion d’urbanité récréative comme la rencontre d’un aménagement récréatif de la ville – et non des espaces de loisir en ville – et d’un habiter récréatif. Nous souhaitons ici présenter en détail cette seconde dimension de notre réflexion. Elle est le fruit d’une investigation conduite entre fin 2018 et 2020 dans l’ancienne région Nord-Pas-de-Calais et en Belgique francophone et portant sur deux pratiques récréatives issues des cultures urbaines : le parkour et l’exploration urbaine (urbex). Ces activités ont été étudiées avec pour objectif de saisir autant leur concrétude que les représentations des acteurs institutionnels qu’elles portent afin de comprendre ce qu’elles nous disent de la ville aujourd’hui en matière de récréation. Il s’avère qu’elles présentent deux caractéristiques qui participent d’un renouvellement du rapport à la ville – leurs dimensions ludique et transgressive – et sont, en cela, nécessairement constitutives d’un mode d’habiter spécifique. Nous avons ainsi développé, à partir des résultats de l’enquête et au regard de travaux précédents, l’idée que de telles pratiques de loisir participent d’un habiter récréatif. Afin d’explicitier cette notion, nous la replacerons tout d’abord dans son contexte épistémologique, à savoir la mobilisation de la notion d’habiter à travers différentes approches géographiques et dans ses liens avec les pratiques récréatives, donc de loisir et de tourisme. Ensuite, il s’agira de présenter plus en détail l’articulation de notre investigation, dans ses principes conducteurs comme dans le déploiement des méthodes et l’exposé des

¹ Univ. Littoral Côte d’Opale, Univ. Lille, ULR 4477 - TVES - Territoires Villes Environnement & Société, F-59140 Dunkerque, France

matériaux récoltés. Nous détaillerons finalement notre idée d'habiter récréatif en insistant sur ce que la transgression et le jeu dans les pratiques spatiales récréatives font à l'habiter, la cohabitation et l'appropriation spatiale de la ville.

2 État de l'art

2.1 Cadre disciplinaire : une approche géographique de l'habiter

La rencontre de l'approche par la géographie sociale et du questionnement sur la ville fait émerger, selon nous, la nécessité de mobiliser le concept d'« habiter ». En effet, cette notion joue toujours un rôle et appelle à être définie en ce qu'il s'agit d'un mot sensible de la science géographique catalysant de nombreux débats (Lazzarotti, 2006). Nous articulons sa présentation autour de trois aspects. Premièrement, l'idée de « l'habiter » revêt une dimension expérientielle et vécue ; aussi tend-t-elle à se développer en géographie sociale par considération que l'espace est nécessairement relationnel et que les individus n'y sont pas passifs du fait de leur mode d'habiter qui y sont divers. Ainsi, l'habiter constitue un espace subjectif qui « *ne peut être perçu et représenté qu'en fonction de l'expérience individuelle, mais aussi sociale que nous en acquérons par l'intersubjectivité* » (Di Méo, 2014, p. 72) et ne peut alors pas être dissocié du vécu, du sentiment d'existence et de la conscience de soi dans une perspective sensible. Pour Stock (2015), l'habiter correspond à une multiplicité de formes de faire avec l'espace – appropriation, identification ou encore investissement affectif et émotionnel – dans une multiplicité de situations. Ces éléments dessinent la deuxième perspective, à savoir que le concept d'« habiter » est de nature profondément dynamique car constructive. « *Dwelling implies the development, the realization and the accomplishment of an individual in his abiding connection with the world around him and the world he constructs.* » (Machemehl *et al.*, 2017, p. 2). Il s'agit ainsi d'un processus permettant de « *se construire en construisant le monde* » (Lazzarotti, 2006, p. 192) car, en se construisant par le monde, chacun contribue à la construction des autres à travers le monde et est construit par eux. Alors, comme le conclut Lazzarotti, « *habiter, c'est cohabiter* » (2006, p. 193). Troisièmement, comme évoqué plus haut, l'appropriation est au cœur de l'habiter. Pour Dulau (2009), habiter correspond à faire que l'extérieur devienne intérieur et à faire que l'indifférence extensive devienne une différence intensive, soit constituer le territoire en structure de sens. Ainsi, « *habiter un lieu ou un espace c'est réellement se l'approprier, s'imprégner de ses formes et de ses ambiances voire s'y attacher et éventuellement jouer un rôle dans son évolution et sa transformation* » (Roult *et al.*, 2021, p. 78). Il s'agit donc d'une action s'opérant sur les espaces de la vie quotidienne à travers une appropriation active et une réinterprétation de la structure spatiale préexistante par différenciation entre les normes et les usages de l'espace (Remy, 2015).

Par conséquent, il est nécessaire de revenir sur les deux composantes majeures de l'habiter, à savoir le cohabiter et l'appropriation. En effet, parce qu'il est une forme de spatialité impliquant des interactions sociales, habiter revient toujours à faire avec autrui qui habite également, donc co-habiter (Roult *et al.*,

2021). Comme l'explique Lazzarotti (2006), tous les habitants d'un lieu n'ont pas le même savoir de ce lieu mais ils partagent tous un savoir collectif qui les lie à travers ce lieu et dont la mobilisation permet de dépasser l'habiter le lieu pour le cohabiter. Puisque les cohabitants sont toutes les personnes ayant un intérêt et un attachement dans ou pour le lieu, les résidents n'en sont pas les seuls habitants qui le cohabitent et, par conséquent, tous les types d'habitants construisent et déconstruisent les lieux. Dans cette perspective, cohabiter relève d'une question de vivre-ensemble du fait qu'il implique une confrontation des normes d'utilisation de l'espace propres à des groupes différents ainsi qu'une variété de formes d'action permettant d'exprimer son existence (Lussault, 2009). Quant au concept d'appropriation spatiale, l'intégrer à la réflexion sur l'habiter invite à le déconstruire pour envisager de renouveler son approche. Littéralement, l'appropriation de l'espace revêt le double sens de le rendre propre à une pratique visée et d'en faire son bien propre (Lussault, 2009). Cette action correspond donc à une prise de possession d'une étendue de terrain qui constitue un acte social car, même si elle est individuelle, elle s'exprime dans un rapport aux autres, ce qui est d'autant plus vrai lorsqu'elle est collective (Brunet *et al.*, 1993). Très concrètement, l'appropriation peut être ainsi considérée comme un processus qui débute par un usage puis procède d'un marquage territorial. Pour autant, il est nécessaire de dépasser cette acception car l'appropriation spatiale n'est pas de nature exclusive (Escaffre, 2011 ; Riffaud, 2021) et ne signifie pas nécessairement le rejet ou la résistance aux usages dominants (Mould, 2015b) mais correspond plutôt à un processus autonome intégrant l'acceptation qu'autrui utilise et use du même lieu (Riffaud, 2021). Par une approche davantage constructive du concept, l'appropriation relève, d'une part, d'une action de développer une maîtrise de l'espace et, d'autre part, d'une action de production spatiale. Il s'agit d'une conduite, au même titre que d'autres, qui permet aux individus de développer un maniement à la fois concret et symbolique de l'espace qui les environne (Meunier et Choay, 2009 ; Escaffre, 2011). Par cette maîtrise de l'environnement spatial, il est alors possible de lui attribuer du sens à travers ses usages ; aussi chaque personne qui en développe une utilisation en devient-elle plus qu'un usager mais un co-constructeur (Daskalaki *et al.*, 2008) qui crée du territoire (Escaffre, 2011).

En écho à l'inscription de notre recherche dans le champ de la géographie sociale et de l'étude de l'objet « ville », nous articulons notre réflexion en considérant que le loisir constitue une forme spécifique d'habiter l'environnement urbain. En effet, « *le loisir et les activités corrélées sont fondamentalement un mode d'habiter, ponctuel peut-être mais surtout transitoire, d'un lieu ou d'un espace à un autre* » (Roult *et al.*, 2021, p. 79) et Stock (2015) considère que le touriste « habite » parce qu'il articule un « faire avec » les dimensions spatiales de la société. Dans cette perspective, il faut souligner la reconnaissance déjà établie des activités ludo-sportives comme pratiques véhiculant une potentialité d'habiter. À ce titre, il est estimé que les récréations ludo-sportives jouent un rôle dans l'exploration de nouvelles territorialités parmi les espaces de proximité, participant d'un réenchâtement des caractères de l'habitabilité (Bourdeau *et al.*, 2011) ou encore que la pratique sportive, parce qu'elle contribue à une

maîtrise de la production de l'espace d'évolution, de ses significations et des logiques de domination qui s'y trouvent, participe d'un rapport spécifique à l'espace qui le rend « habitable » (Coulom, 2014).

2.2 Cadre théorique : la récréation et l'habiter

Le domaine des loisirs et du tourisme connaît une évolution contemporaine qui n'est pas sans effet concret sur les espaces urbains. D'une part, elle entraîne l'émergence de nouvelles zones de tourisme à travers des espaces où les touristes sont co-utilisateurs avec les locaux : des « *heterogeneous tourist places* » (Edensor, 2001) où cohabitent un large spectre d'activités et de personnes. D'autre part, la demande d'altertourisme « *met au centre de ses pratiques l'habitabilité récréative et écologique. Le visiteur d'une métropole souhaite ainsi rencontrer et vivre cette forme d'habitabilité pour enrichir et répondre à ses attentes d'altérités interactionnelles et poétiques.* » (Corneloup, 2014, p. 11). Cette recherche de rencontre avec l'alter-ville, donc la ville habitée par ses habitants authentiques dans leurs pratiques alternatives, ainsi que de rencontre avec l'urbanité locale constitue alors un enjeu pour les métropoles. Elles doivent travailler à accroître et à préserver leur potentiel en matière d'habitabilité récréative et écologique afin d'améliorer leur attractivité et, par conséquent, dynamiser leur territoire (Corneloup, 2014).

Il est donc question d'habitabilité – l'ensemble des conditions de l'habiter – dans la réflexion à conduire, ce qui s'inscrit dans une démarche de dépassement de l'idée que l'habitant ne fait que résider et utiliser un territoire, mais qu'il le façonne et lui donne sens également, donc que ses pratiques produisent l'habitabilité du territoire (Corneloup *et al.*, 2014). En cela, il construit « *un espace vécu, sensible et symbolique et qui lui permet de développer une certaine valeur* » (Lesné, 2021, p. 389). Mobiliser la notion d'habitabilité vise ainsi à comprendre comment se construit le social dans un territoire de vie, soit comment les interactions géographiques entre l'individu et les autres individus d'un territoire, formant un « *ensemble de pratiques incarnées d'un lieu* » (Corneloup *et al.*, 2014, p. 50), construisent localement des formes sociales et culturelles d'espace. En effet, l'idée de l'habitabilité « *traduit la capacité des individus à s'approprier un lieu pour en faire un espace de réalisation et d'expression de soi et de ses proches* » (Corneloup *et al.*, 2014, p. 50), ce qui participe d'un processus de production et de reproduction spatiale et sociale. En laissant aux individus la possibilité d'expérimenter leur existence selon leurs propres représentations, normes, histoires et cultures (Riffaud, 2021), l'habitabilité constitue une « *modalité d'être au monde au sein d'un espace* » (Falaix et Corneloup, 2017, p. 83). En cela, le lieu se fait spatialisant car producteur d'une expérience sensible de lui-même et approprié en fonction des subjectivités et sensibilités de chacun.

Dans cette perspective, il convient de mobiliser l'idée d'une habitabilité récréative, notamment travaillée par Jean Corneloup. Celle-ci s'inscrit dans le contexte d'une récréativité croissante dans la société marquée par un changement de comportements vers un art de vivre écologique et un habiter repensé ainsi que par un engagement des individus comme acteurs de leur vie à leur image et de dynamiques sociales (Corneloup, 2010). Il s'agirait d'une « *transition en terme récréatif comme volonté d'inscrire*

l'esthétisme et la définition du bien vivre, du loisir et du tourisme comme axe prioritaire en innovation sociale » (Corneloup, 2016, p. 132), ce qui impacterait divers pans de la société tels que le travail, la nature, les biens ou encore le vivre-ensemble. Alors, « *la notion d'habitabilité récréative renvoie à cette idée que la population locale habite un lieu à partir du moment où des pratiques expérientielles sont possibles, activables et réalisées* » (Corneloup, 2016, p. 131) et s'articule autour de trois dimensions (Corneloup, 2014) : une habitabilité écologique à travers une appropriation sensible, corporelle et imaginaire de l'espace permettant de marquer un lieu et de lui donner sens, fondatrice d'une géographicit  ; une habitabilité sociale en ce que les liens sociaux dans des groupes informels correspondent   des occasions d' changes et de partage des des lieux de pratique et auteur d'eux ainsi que d'exp riences collectives renfor ant le sentiment d'appartenance ; et une habitabilit  culturelle se manifestant   travers une forme d'enculturation par la ma trise du territoire de pratique accroissant le sentiment d'appartenance territoriale. Par ailleurs, l'habitabilit  r cr ative se d marque notamment par son lien avec le r enchantement des espaces du quotidien. Elle participe   une revitalisation de l'existence confin e dans des normes et standards entra nant un r enchantement du rapport des individus   l'espace parce qu'elle op re une r appropriation territoriale dans le contexte ali nant de l'espace urbain, parce qu'elle s'inscrit en rupture avec l'utilisation du temps libre dans une perspective de rationalit  et de fragmentation du quotidien, parce qu'elle recherche la convivialit  par opposition   l'anonymat et l'agressivit  de la ville et parce qu'elle favorise une r habilitation du corps par bascule d'un outil de travail vers un vecteur de l'exp rience sensible (Falaix et Corneloup, 2017). Ainsi, pour Charlier *et al.*, il s'agit d'« *envisager d'une fa on originale l'habitabilit  r cr ative par un d tournement ludique du rapport aux espaces du quotidien qui en d passerait une lecture purement et simplement fonctionnelle* » (2018, p. 63) pour en faire des espaces investis, habit s et, par cons quent, r enchant s. Penser l'habitabilit  r cr ative se r v le, finalement, n cessaire afin de limiter le foisonnement des non-lieux (Aug , 1992) et des formes d'acosmies, c'est- -dire d'absence de monde dans une forme d'anomie qui ne serait pas seulement sociale mais aussi « *environnementale* » car marqu e par une perte de rep re et un  garement vis- -vis du lieu d' volution qui fait de l'environnement, ici de la ville (Falaix et Corneloup, 2017), un syst me ind pendant, d connect  et ext rieur   l'individu et   son existence.

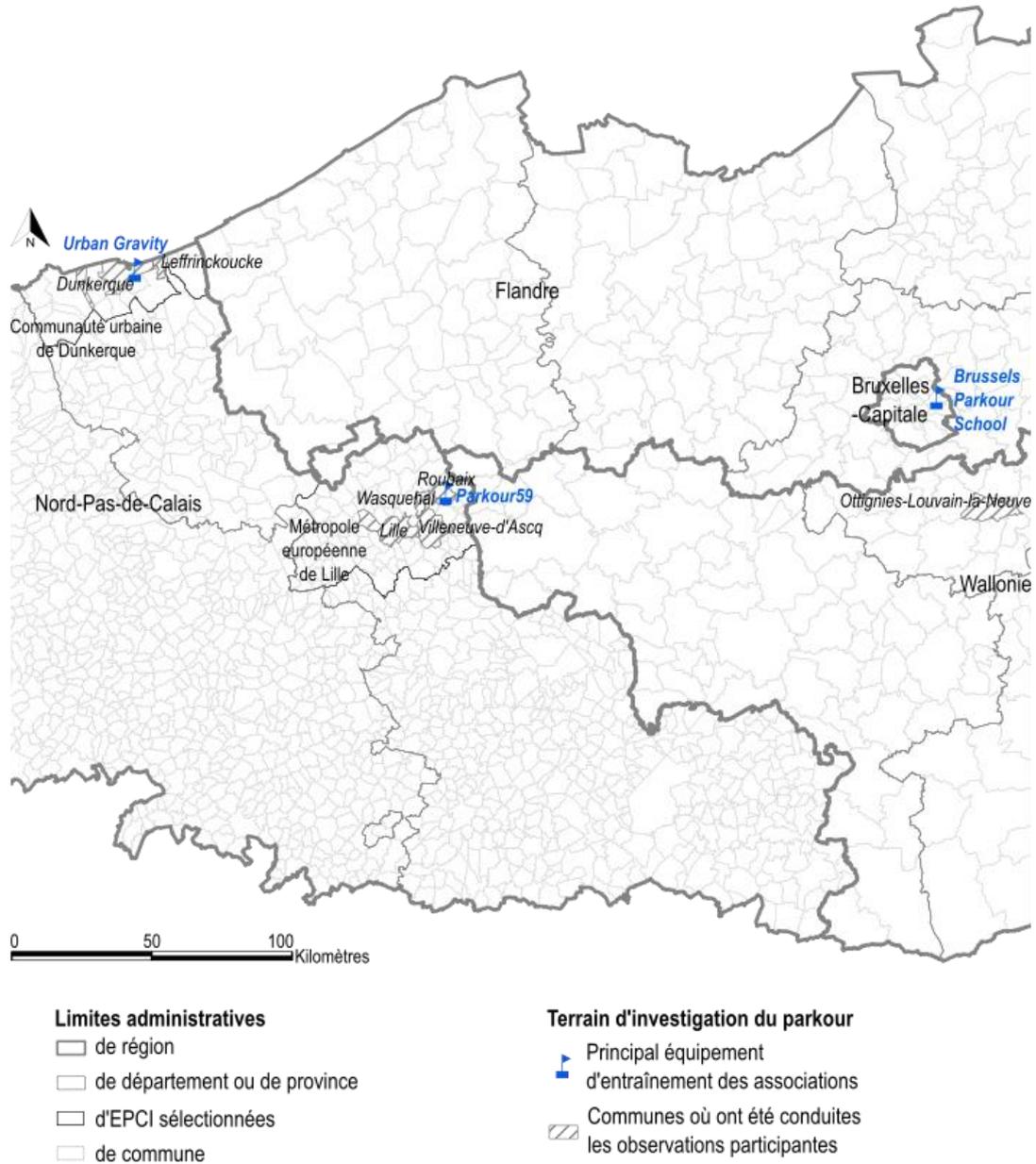
3 M thodologie

Le d ploiement de notre m thode s'est faite   partir de deux principes directeurs : la n cessit  de s'immerger et celle de saisir les repr sentations des non-pratiquants. D'une part, il s'agissait de d passer une approche qui se focalise sur ce que les sujets disent de ce qu'ils font et vivent   travers des entretiens, des questionnaires ou encore l'analyse de contenu sur les r seaux sociaux num riques car « *il est indispensable, pour comprendre le mode de fonctionnement des groupes humains, d'avoir acc s aussi de l'int rieur   l'exp rience que les hommes ont de leur propre groupe et des autres groupes* » (Elias, 1993, p. 29). Pour saisir comment se construit l'habiter dans l'urbex et le parkour et quelles sont ses

spécificités, nous avons donc choisi de nous inscrire dans le courant théorique non représentationnel qui vise à ne pas se contenter de l'étude des représentations mais à s'attacher aux phénomènes. D'autre part, nos revues systématiques de littérature ont fait émerger l'intérêt d'enquêter sur le parkour et l'urbex au-delà de leur concrétude et des discours des pratiquants pour saisir les représentations de la société à leur sujet (Bennett, 2011 ; Craggs *et al.*, 2013 ; Daskalaki et Mould, 2013 ; Anderson *et al.*, 2018 ; Cortés-Murillo *et al.*, 2019). Notre enjeu était d'éviter l'écueil d'une double méconnaissance (Becker, 1985) à laquelle contraint la seule analyse des traceurs et explorateurs : celle des intérêts des applicateurs de normes sociales qui entrent en compte dans leurs représentations sur les pratiques et celle du niveau de partage des membres de la société conventionnelle avec les perspectives des déviants. Ainsi, ce sont les pratiques et représentations des acteurs institutionnels qui ont été visées, qu'ils soient élus ou professionnels des pouvoirs publics, et l'enquête a alors procédé par entretien compréhensif car « *dans nombre de cas, il est même la meilleure (ou la seule) voie pour y parvenir* » (Pinson et Sala Pala, 2007, p. 557).

L'investigation repose sur la récolte, le traitement et l'analyse de plusieurs matériaux dans l'ancienne région Nord-Pas-de-Calais et la Belgique francophone. La pratique du parkour a été étudiée à travers 43 sessions d'observation participante sur les territoires de la Communauté Urbaine de Dunkerque, de la Métropole Européenne de Lille et de la Louvain-la-Neuve (Figure 1) lors desquelles nous avons pris un ensemble de notes à partir d'une grille d'observation. Toutes les informations ont été traitées par la structuration d'une base de données constituée de variables majoritairement ordinales dont l'analyse s'est faite à travers la lecture de trois axes et deux plans factoriels d'une analyse factorielle multiple. Quant à la pratique de l'urbex, nous l'avons investiguée par la participation observante à la visite de 26 sites répartis de manière diffuse à travers toute la zone d'étude (Figure 2). Notre démarche ethnographique a donné lieu à la rédaction *a posteriori* de récits d'exploration dont les relectures multiples ont permis de structurer une nouvelle base de données composée de variables majoritairement ordinales et analysée à travers l'interprétation de trois axes et d'un plan factoriels dégagés par une analyse des correspondances multiples. En complément de cette démarche immersive, nous avons passé de courts questionnaires aux pratiquants, ce qui nous a permis de récolter une centaine de retours de traceurs et une soixantaine pour les explorateurs, que nous avons doublé de 8 entretiens avec des acteurs structurants de ces pratiques et notamment de leur forme moins informelle à travers des excursions ou visites ouvertes au public avec inscription.

L'investigation sur le parkour dans la région transfrontalière franco-belge, entre associations et terrains d'observation



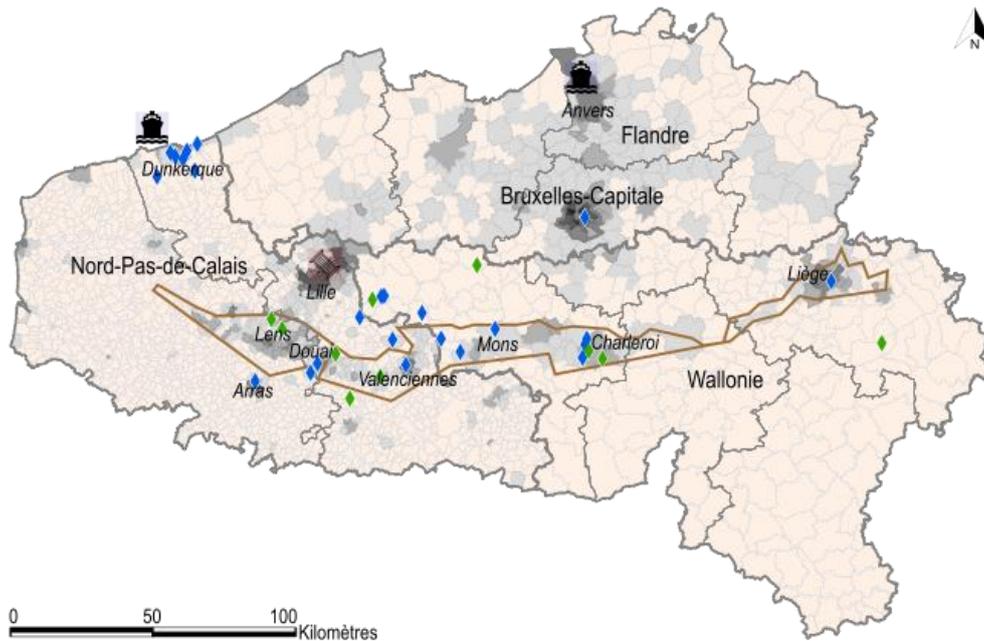
Réalisation : Robin Lesné et Marie Laboureur, 2021

Sources :

ArcMap, Projection Lambert 2008, Datum ETRS 1989
 AdminVector_L08 (Belgique), ngi.be (produit par l'IGN belge) ; ADMIN-EXPRESS_2-4 (France, 2021), data.gouv.fr (produit par l'IGN français) ;
 population_par_commune (Belgique, 2021), statbel.fgov.be (produit par le SPF Economie)

Figure 1 : Cartographie du terrain d'enquête pour le parkour.

La région transfrontalière franco-belge, un territoire de recherche riche pour l'urbex notamment du fait de son passé minier



Limites administratives

- de région
- de département ou de province

Densité par commune en 2021 (habitants/km²)

- 3,59 - 405,71
- 405,72 - 1138,87
- 1138,88 - 2516,15
- 2516,16 - 5596,31
- 5596,32 - 10368,62
- 10368,63 - 23358,56

Industrie passée et présente

- Industrie textile du triangle Lille-Roubaix-Tourcoing
- Exploitation minière du bassin houiller franco-belge
- Complexes industriels-portuaires de Dunkerque et d'Anvers, 88ème et 17ème ports mondiaux

L'urbex dans la région

- ◆ Sites explorés au cours de l'investigation de terrain en participation observante
- ◆ Sites connus dont la localisation exacte a été récoltée à travers les recherches pour le terrain

Sources :

ArcMap, Projection Lambert 2008, Datum ETRS 1989
 AdminVector_L08 (Belgique), ngi.be (produit par l'IGN belge) ; ADMIN-EXPRESS_2-4 (France, 2021), data.gouv.fr (produit par l'IGN français) ;
 population_par_commune (Belgique, 2021), statbel.fgov.be (produit par le SPF Economie)

Figure 2 : Cartographie du terrain d'enquête pour l'urbex.

Enfin, nous avons constitué un corpus de 28 entretiens semi-directifs enregistrés conduits avec des édiles des champs de la sécurité, de la culture, du patrimoine, des sports, de l'urbanisme sur cinq territoires : la commune de Dunkerque, la Communauté Urbaine de Dunkerque, la commune de Lille, la Métropole Européenne de Lille et la commune d'Ottignies-Louvain-la-Neuve. Ces entretiens ont été traités par une retranscription partielle thématisée puis par la structuration d'une dernière base de données, cette fois-ci composée de variables binaires uniquement, à partir des discours. Leur analyse s'est faite par la compréhension des huit premiers axes d'une analyse des correspondances multiples opérée sur la base de données. Dans tous les cas, nous avons adopté une approche ancrée dans l'induction pour notre recherche. D'une part, la transformation des matériaux récoltés en bases de données s'est faite par « recontextualisation » (Savoie-Zacj, 2018), c'est-à-dire en cherchant des points de convergence et de divergence entre les individus statistiques (sessions de pratique et personnes interviewés) dans une logique horizontale. D'autre part, des analyses multidimensionnelles avec *XLStat* ont été retenues pour étudier les matériaux transformés en bases de données car il s'agit d'outils statistiques qui ne fonctionnent pas par vérification d'hypothèses mais par exploration et découverte en favorisant l'émergence de résultats

4 Des modes alternatifs de s'engager, de pratiquer et d'expérimenter la ville : un habiter récréatif ?

En somme, parce qu'il fait de l'action de se déplacer en ville une activité, le parkour interroge et renouvelle l'urbanité. L'aménagement contemporain s'est saisi de la récréativité du déplacement et les villes voient fleurir les promenades urbaines cyclistes ou piétonnes valorisant les cadres naturels végétalisés, aquatiques, patrimoniaux et paysagers d'exception. Il s'agit d'une reconsidération récréative de ce qu'est « l'habiter » en ville que le parkour alimente en promouvant la réintroduction du bouger en ville comme activité en elle-même et mode d'habiter des espaces du quotidien a priori non destinés à un habiter récréatif. (Lesné, 2019b, paragr. 2)

Nécessairement, notre réflexion sur l'urbanité récréative nous conduit à interroger l'habiter récréatif car il s'agit, selon nous, de sa première composante en ce que la ville suit les tendances de ses habitants plus qu'elle n'entraîne des évolutions de la société urbaine en profondeur. Ce terrain de réflexion n'est pas vierge ; aussi faut-il revenir, pour commencer, sur les quelques postulats de départ. Pour ce qui est de l'urbex, le raisonnement de la transposition de l'habiter à la question d'un habiter récréatif a déjà connu de rares formes de concrétisation. Si Garret (2016b) considère qu'à travers la pratique se construit un rapport à l'espace assimilable à un habiter les lieux, Lebreton y voit « *une nouvelle grille de lecture dans le champ des « habiter » récréatifs, c'est-à-dire les usages inhabituels de sites et « lieux » urbanisés prenant leurs racines dans une expérience underground* » (2015a, p. 52). Quant au parkour, il est à replacer dans le champ plus large des réflexions sur l'habiter à travers les sports du « hors-piste urbain »

puisque dans de telles pratiques « *il ne s'agit pas seulement de révéler une modernité urbaine ou une forme d'échappatoire à la monotonie du réel mais bien de proposer une alternative aux manières de vivre et de penser l'urbain* » (Gibout, 2016b, paragr. 18). Lebreton (2017) considère alors divers impacts sur l'habiter, que ce soit en matière de construction d'une « créativité ordinaire » comme à travers le développement d'un habiter par le prisme du tourisme alternatif, ce qu'il compare à une forme d'après-tourisme (Bourdeau, 2012) ou de tourisme urbain, *underground* et hors des sentiers battus (Gravari-Barbas et Delaplace, 2015).

4.1 La dimension constructive de la transgression

Entreprendre une appréhension de la transgression comme quelque chose de constructif permet de reconsidérer l'habiter à travers les pratiques informelles. Pour cela, une prise de recul sur la dimension transgressive des activités doit être opérée dans un premier temps. L'immersion parmi les traceurs a mis en évidence le fait que toutes les dynamiques de légitimation, de recherche d'acceptation, d'appropriation et de réappropriation spatiale s'inscrivent dans des situations de dissonance entre les représentations du caractère approprié ou non des individus et de leurs actions. Ainsi, la transgression inhérente au parkour agit comme un révélateur des contours de la normalité puisqu'elle met en lumière la situation des limites de ce qui est socialement « normal » et de ce qui transgresse, à l'image des travaux de Cresswell (1996). Pour cette raison, le parkour fait émerger un regard qui déconstruit et reconstruit les récits de la ville (Figure 3) impactant autant la vision des pratiquants que des spectateurs (Chow, 2010). Cette idée se retrouve également dans la réflexion de Sand (2017) où l'attitude exploratoire et ce qu'elle porte de transgressif est considérée comme une dimension centrale du rapport à l'espace chez les jeunes, contribuant à leur construction de soi et à leur quête de sens passant nécessairement par une entreprise de repoussement des limites des modes d'usage de l'espace. Par conséquent, à l'instar de Cresswell (1996), force est donc de reconnaître qu'il y a une dimension constructive dans cette transgression mais que cette réalité dérange les « dominants ». En effet, la transgression est souvent perçue comme une résistance et une opposition, or « *resistance is not just a negative term, but can also be seen as a positive and creative force in society* » (Hayward et Schuilenburg, 2014, p. 34).

Déroger à la règle, c'est lutter pour la reconnaissance de sa propre référence. La transgression est ainsi le reflet d'un conflit de légitimité. Sous un autre angle, cela revient à parler de déviance comme une composante positive du fonctionnement organisationnel. (Lebreton, 2015b, p. 36)

Cette citation trouve ici alors une résonance puissante. Lebreton invite à prendre en compte que dans la pratique subversive, la dissidence est à considérer en ce qu'elle est un acte par lequel l'individu interagit avec son territoire, son identité et son environnement, et non à assimiler directement à un désir d'opposition.



Figure 3 : La sculpture, objet d'admiration et de pause, mais aussi structure de jeu. Photo : Robin Lesné, 2019.

Une fois cette acceptation de la dimension constructive et positive de la transgression opérée, il est possible, dans un deuxième temps, de comprendre plus précisément ce qu'elle contribue à « construire ». Pour les édiles dont le discours s'attache au caractère citoyen des actions des pratiquants, le détournement spatial – l'acte transgressif – se fait de manière respectueuse et participe, en cela, d'une révélation des potentiels d'usage imprévus. La transgression est ici, à l'instar de Bonnett (1996), perçue comme une action politique en ce qu'elle met à jour l'ordre spatial organisant les possibilités et interdits, s'en détache, en construit d'autres et modifie les significations des lieux. Paradoxalement, là où Cresswell (1996) voit un dérangement des « dominants » dans la transgression, Loo et Bunnell (2017) écrivent, plus de deux décennies après, qu'au contraire, la démarche non confrontationnelle du parkour et sa capacité à inciter à l'exploration de modes alternatifs d'interprétation des contraintes correspond, dans une certaine mesure, aux attentes des pouvoirs publics. Ils citent l'exemple de Singapour où la municipalité promeut la capacité des jeunes à « réinventer » leur environnement du fait qu'elle contribue à diffuser une image du jeune citoyen qui veut avancer, qui est autant discipliné que flexible dans sa démarche et qui présente une qualité créative dans sa gestion du dépassement des contraintes et obstacles.

Question : C'est quelque chose d'important ?

Interlocuteur.rice : Pour eux, oui, je crois que c'est important aussi. En même temps, moi je trouve ça sympa parce qu'ils mettent un peu d'animation, aussi, dans la ville. [...] Voilà, les gens apprécient de voir de l'animation.

Q : Ils apprécient parce que ça fait du spectacle, ils apprécient parce que... ?

I : Oui, voilà ! C'est du spectacle, c'est de l'animation, voilà. Ça met de l'ambiance, quoi. Tout le monde aime bien quand c'est un peu festif, voilà, c'est toujours gai. (Acteur.rice du champ des sports avec une mission d'animation de la vie locale et une tradition politique familiale)

En prolongement, parce que la transgression revêt une dimension politique dans un sens constructif, certains y voient l'expression d'une forme de citoyenneté de la part des pratiquants. Il en va ainsi des

traceurs puisque, « *in a less explicit way, the Parkour movement also educates participants for citizenship, however, on a different level, as the Parkour movement is attempting to foster citizenship in the sense of being an active member of an urban community* » (Andersson *et al.*, 2019, p. 15), comme des explorateurs lorsqu'ils manifestent une forme d'activisme patrimonial par participation à la construction et à l'interprétation de la mémoire des lieux, ce qui est envisageable « *comme une forme de médiation entre société civile et institutions, médiation qui contribuerait à une démocratisation des approches du patrimoine et de ses mises en valeur* » (Le Gallou, 2018a, p. 30).

Enfin, dans un troisième temps, la transgression peut être appréhendée au-delà de ce qu'elle construit par ce qu'elle fait plus généralement à la société. À ce titre, les acteurs des visites étudiées mettent en avant le fait qu'elles sont constructives en ce qu'elles apportent d'autres prismes et démontrent que des formes alternatives d'habiter sont possibles. Il s'agit, dans cette perspective, d'actions inconsciemment revendicatives dont la finalité est de quotidiennement donner du sens à la vie urbaine puisque « *ces pratiques créent des espaces hétérotopiques un peu partout. Rien ne nous oblige à attendre la « grande révolution » pour constituer de tels espaces.* » (Harvey, 2014, p. 21). Elles s'inscrivent ainsi dans un besoin de plus en plus fort de donner un sens au monde et pas seulement à un territoire ou à une histoire, constituant « *la rançon de la surabondance événementielle qui correspond à une situation que nous pourrions dire de « surmodernité » pour rendre compte de sa modalité essentielle : l'excès.* » (Augé, 1992, p. 42). Gibout (2016a) décrit cela des traceurs lorsqu'il présente la dimension esthétique et physique de leur action, la sensibilité écologique qu'ils mettent au centre de la question de la qualité de vie en ville, leur rejet du modèle consumériste ou encore leur investissement au profit de l'invention d'une ville correspondant à leurs aspirations de vie. Le témoignage suivant participe de ce mouvement de renouvellement de l'habiter par un recentrage sur le proche, le « simple » et le quotidien.

*Enfin, j'apprends toujours plein de trucs, quoi ! Et ça permet de, voilà... J'ai fait la visite *** aussi. Et ça me permet de me rendre compte qu'en fait j'habite à côté de la rue *** et que je ne m'étais jamais posé la question « Mais pourquoi la rue *** ? ». (Membre du public des visites)*

Alors, l'usage de l'espace par toutes ces activités récréatives à travers l'appropriation spatiale contribuerait, à l'instar des sports de rue (Sterchele *et al.*, 2017), à un renforcement de l'habitabilité. Le parkour est un bon exemple en ce qu'il correspond à une forme d'habiter l'espace urbain qui participe au renouvellement de la répartition des pouvoirs socio-spatiaux parallèlement au réaménagement des villes (De Martini Ugolotti et Silk, 2018). L'urbex n'est pas en reste puisqu'en s'inscrivant dans le champ du tourisme hors des sentiers battus, elle révèle qu'un « habiter en touriste » se construit à travers la transgression entre les statuts de touriste et de résident ainsi qu'entre les espaces, qu'ils soient du tourisme ou du quotidien (Gravari-Barbas et Delaplace, 2015).

4.2 Remise en perspective de l'opposition ludique-sérieux

Parce que l'habiter récréatif contient une dimension ludique, il s'agit d'interroger non pas la place qu'y a le jeu mais comment il s'articule au regard du fait que le jeu y a une place. En effet, le jeu est, *a priori* et par nature, non sérieux. La vie urbaine est le théâtre d'une séparation entre l'utilitaire et la technique d'un côté face au ludique, à la rêverie et à la fête de l'autre (Ledrut, 1977) puisque le jeu serait sans conséquence pour la vie « réelle » et opposé au sérieux du travail car non productif (Caillois, 1991 ; Woodyer, 2012). Ainsi, l'habiter récréatif serait, dans cette perspective, nécessairement non sérieux. Il s'agit donc de déconstruire cette acception.

4.2.1 Relativiser l'opposition ludique-sérieux

Le jeu, entendu comme *paidià* en grec ancien, correspond à ce qui relève de l'esprit de l'enfance tout en étant détaché d'une idée de puérilité, donc applicable à des activités de tous âges pourvu qu'elles mêlent gaieté, joie et insouciance ; aussi est-il, selon Huizinga (1951), nécessaire à la vie humaine. En effet, la technicisation implique une réponse du jeu et de l'imaginaire en ce qu'ils ont une efficacité psychologique par ébranlement des rigidités psychiques (Ledrut, 1977), ce que Yonnet (1983) met en avant au sujet de la désobéissance juvénile qui est tout à fait sérieuse selon lui, alors qu'elle paraît être une remise en cause de l'autorité. L'urbex est, à ce titre, une activité intéressante puisque les espaces des ruines constituent des terrains de jeu pour adultes et enfants qui dépassent l'acception enfantine du ludique car ils répondent à un contexte de rétrécissement de l'acceptation sociale du jeu dans la ville (Edensor *et al.*, 2011). De plus, les visites étudiées se révèlent répondre à un autre enjeu de la place nécessaire du ludique dans la ville, à savoir celui de la rencontre et de la découverte d'autres personnes et de toute la richesse de leurs différences.

Et dans les collections, voilà, il y avait différentes choses et il y avait une collection « Rencontre ». Ça surfait, à l'époque, sur ce côté « Tourisme authentique, alternatif, rencontre des vraies gens », presque même, limite, « Tourisme durable », en fait. Ça collait parfaitement à la tendance à l'époque. Et dedans, on y mettait des rencontres avec, par exemple, une cuisinière spécialisée dans la cuisine chinoise. Et du coup, on pouvait avoir l'expérience de cuisiner son repas avec cette cuisinière. Ou bien, alors, rencontrer un graffeur. (Acteur.rice institutionnel.le en lien avec les visites)

Ainsi, le jeu, s'il n'est pas sérieux, semble correspondre, du moins, à un besoin des citadins et être, en cela, nécessaire. Les données sociodémographiques recueillies par les questionnaires le confirment puisque, loin d'une scission générationnelle entre les jeunes et le monde adulte, le parkour et l'urbex présentent une multiplicité de profils parmi leurs adeptes. Il s'y retrouve notamment un certain nombre de femmes et de personnes de plus de 40 ans, surtout dans l'urbex, ce qui déconstruit l'image de loisirs ludiques de jeunes hommes. Par ailleurs, la prégnance de la classe moyenne-supérieure met en branle la représentation de pratiques de « marginaux » qui ne participeraient généralement pas ou peu à la

productivité de la société. Ces résultats corroborent les observations de Raymen (2019a) sur le parkour qui constate un style vestimentaire et une attitude chez les traceurs qui peut, *a priori*, faire penser à des jeunes qui traînent dans la rue et qui sont la source de nombreuses préoccupations contemporaines alors que, dans les faits, au contraire, il rencontre des jeunes qu'il décrit comme très polis, respectueux des autres usagers de l'espace public, ouverts à l'échange et à la discussion, sains d'esprit et de corps et hors d'une démarche conflictuelle avec les autorités. En plus d'intéresser un public bien plus large que le veulent les représentations les plus répandues, ces loisirs ludiques et récréatifs sont, concrètement, loin de susciter des rencontres problématiques avec les autres personnes aux usages davantage « sérieux » qui leurs sont communément reprochées. L'immersion parmi les traceurs a mis en avant le fait que le parkour se trouve le plus souvent face au désintérêt ainsi qu'à l'ignorance (Figure 4) et que, lorsque des interactions ont lieu, il est fréquent qu'elles soient plus « positives » que « négatives ». Ces résultats confirment des éléments avancés par d'autres travaux, notamment à Toulouse où les pratiques ludosportives étudiées sur les espaces publics s'inscrivent dans de bons rapports avec les autres usagers (Escaffre, 2011) ou encore à Lyon dont les skateurs sur deux places publiques suscitent un intérêt mineur des passants qui regardent furtivement et des personnes stagnantes qui profitent du spectacle, le tout sans que des interactions n'aient lieu la plupart du temps (Brunel *et al.*, 2019). Le jeu comme présence de personnes distrayantes dans le passage entraîne ainsi le plus souvent une réaction d'inattention civile (Goffman, 1973) : les passants « *give the man a smile and then have a discreet word to each other once they have passed* » (Stevens, 2007, p. 172).



Figure 4 : Ignorance des passants envers les traceurs.
Photos et réalisation : Robin Lesné, 2019.

4.2.2 Vers la coprésence récréative : construction de l'inter-tolérance

Parce qu'il touche les urbains d'une manière générale du fait de son caractère nécessaire à la vie en ville et parce qu'il suscite le plus souvent le désintérêt de ceux qui n'y participent pas mais en sont témoins, le jeu semble donc tout à fait compatible avec le sérieux. Pour reprendre Ledrut, « *une vie urbaine réalisant la synthèse du technique et du ludique ne les abolirait ni dans l'indivis ni sans le syncrétique : elle réaliserait une polyphonie où se composeraient, au-delà d'une simple compensation, la technique et le rêve* » (1977, p. 317). Leur conciliation est ainsi envisageable dans une synthèse réduisant le

caractère contraignant de la technique et exacerbant le caractère évasif du ludique. Et Woodyer (2012) d'aller plus loin en considérant que le jeu peut finalement s'immiscer dans presque toute activité, y compris le travail, puisqu'il est, selon lui, un processus fluide et polymorphe correspondant à un ensemble d'actions à finalité ludique. Les visites mobilisant le parkour et l'urbex semblent contribuer à la rencontre du ludique et du sérieux en ce qu'elles favorisent, selon leurs acteurs, une hausse de la compréhension et de l'acceptation d'autrui par apprentissage et renforcement de la tolérance et du vivre-ensemble. En effet, parce que ces pratiques accroissent la publicité de chaque espace, elles en font d'autant plus un « *lieu institué d'un vivre-ensemble qui lie la pluralité des communautés particulières, qui fait accéder les mondes vécus à une visibilité politique* » (Tassin, 1992, p. 37), opérant par là un travail de familiarisation du public dans une perspective éducative (Becker, 1988). Plus encore, le jeu dans l'espace public favorise les interactions selon Stevens (2007) ; aussi contribue-t-il au renforcement des sentiments de connexion et du vivre-ensemble dans l'hétérogénéité, comme en fait état un des acteurs interrogés.

Ça peut créer des liens, un petit peu. Bon, ce n'est pas facile, mais pourquoi pas. Faire des activités pour que les gens se connaissent un petit peu, se présentent et créer des liens entre les gens. [...] Et puis c'est lutter contre le communautarisme, aussi, faire en sorte que les gens se croisent. (Membre du public des visites)

Par ailleurs, l'analyse des données de terrain du parkour portant sur la place de la différence en ville met en exergue que la coprésence du ludique et du sérieux sur un même espace est possible lorsque les pratiquants s'inscrivent dans une perspective d'intégration (Figure 5) dépassant leur affirmation. Cette coprésence, si elle peut être pacifique, n'en est pas moins transactionnelle (Gibout, 2016c). Comme dans le cas de l'hospitalité urbaine, il est question d'appropriation et d'habiter ainsi que de capacité à « encaisser » l'étranger et son occupation de l'espace dans un exercice d'ajustements réciproques (Carlier, 2018). Mould (2015b) s'attache notamment à ce principe, considérant que la ville créative ne cherche pas à atteindre un consensus sur la coprésence de différents usages de l'espace puisque la nature de l'espace public est, justement, d'être le terrain de confrontation de points de vue irréconciliables.



Figure 5 : Session typique du stade « Intégration de la différence », entre interactions avec les riverains et acceptation du parkour. Photos et réalisation : Robin Lesné, 2019.

Ainsi se pose finalement la question de l'habiter récréatif comme convergence du ludique et du sérieux dans l'habiter. Le jeu n'est pas si séparé de la quotidienneté mais plutôt profondément ancré en elle (Stevens, 2007) ; aussi ne s'agit-il pas tant d'une convergence que d'une reconnaissance de la dimension également ludique propre à l'habiter et qui lui est inhérente. Parce que l'habitabilité correspond à une « *capacité géographique des habitants à transformer un espace urbain délaissé en un espace habité* » (Bessy *et al.*, 2017, p. 32), la pratique récréative constitue un mode privilégié d'habiter en ce qu'elle est source d'appropriation corporelle, sensible et symbolique. Autrement dit, l'habiter récréatif est cette façon de s'approprier et de cohabiter l'espace en considérant que la récréation n'en est pas seulement une manière de l'exploiter mais bien de le construire et de se construire par la même occasion à travers une expérience spatiale partagée récréative et recreative.

4.3 Vers une expérience alternative de la ville

Rather than thinking of play as discrete forms of experience which have specific characteristics and which the built environment can support, or perhaps even cause, a more useful insight is to think of playfulness as an ingredient of people's general experience of urban space, as one of the aspects and moods of all life in cities; an ever-present potential within the way places are and the way people feel and act. (Stevens, 2007, p. 216)

La récréativité est, en effet, une composante incontournable de l'expérience urbaine qu'il est nécessaire de replacer en son centre. À ce titre, Riffaud *et al.* (2015) considèrent que l'entraînement, les regroupements et l'amusement des pratiquants des sports urbains participent d'une réintroduction du sensible et de l'esthétique dans le rapport à l'espace, de l'émergence de nouveaux lieux de vie en ville interrogeant le vivre la ville et son habiter, ainsi que du processus d'« *alternativisation* », de ludification et de libération de la ville.

4.3.1 *Se reconstruire pour être capable d'expérimenter la ville autrement*

Les visites étudiées sont assimilées à un médium de la découverte et de l'appropriation de nouveaux prismes pour appréhender la ville et, par conséquent, son expérience. Elles permettent d'ouvrir les yeux dans la mesure où,

*en fait, les gens se posent plus de questions sur l'endroit où ils vivent et la genèse de leur quartier, etc. Et donc ça, c'est des choses que j'ai déjà entendues. Tu vois, moi je pense que ça les rend curieux et ça les outille aussi sur des questions et des décisions à prendre actuellement sur ***. Ça, c'est carrément mon rêve, en fait !* (Guide de visites de type urbex)

Le spectacle offert par de telles pratiques dans l'espace public impacte nécessairement ceux qui en sont témoins, régénérant leurs sens et leur permettant de prendre conscience de ce qu'ils négligent dans leur environnement quotidien d'après Riffaud (2021). En cela, elles participent à encourager d'autres formes d'usage de l'espace afin de divertir, voire de subvertir, son caractère routinier (Pinder, 2005) à travers la récréation. Alors, en ouvrant les yeux, les citoyens peuvent changer leur façon de voir, de percevoir et d'appréhender la ville et ses pratiques. Le traceur ou l'explorateur comme géo-artiste « *nous invite à changer de regard sur nos villes et sur nos vies quotidiennes et nous pousse à sortir des trajets quotidiens ou des figures touristiques imposées pour retrouver le goût de la ville et des autres* » (Gwiazdzinski, 2016, p. 35).

Revoir la ville, d'un autre œil, d'un œil différent. [...] Tu vois, dans mon expérience personnelle, quand je présentais le parkour à quelqu'un et que je faisais du parkour et que je le montrais, et bah ça... [...] Deux : tu comprends que la ville ce n'est pas juste un lieu de passage. D'accord, c'est aussi, ça peut être aussi un terrain, un terrain de jeu. Ça tu l'as vite compris. Trois : c'est ta vision de l'architecture, ta vision, ta sensibilité, aux murs et aux choses. (Guide de visites de type parkour)

Il en va de même pour l'urbex en ce qu'elle propose une opportunité de se connecter à l'espace visité à travers une expérience émotionnelle et sentimentale ; aussi se distingue-t-elle du tourisme qui regarde car elle permet de s'engager (Robinson, 2015). De plus, cette pratique procède fortement par développement de l'imaginaire dans l'expérience spatiale, notamment cristallisé à la lisière et au seuil des interstices urbains avec l'inconnu, permettant d'accéder à de nouveaux points de vue surprenants sur la ville (Gal, 2015).

Cette expérience alternative de l'espace environnant, au-delà d'être rendue possible par le parkour et l'urbex, se manifeste comme une demande explicite témoignée par les répondants aux questionnaires à travers quatre dimensions. Il s'agit d'une volonté (1) d'expérimenter la liberté et de vivre une expérience libératrice : « *J'ai mieux découvert la discipline dehors en observant d'autres pratiquants, ce qui m'a motivé est la liberté de ce sport, [...] un traceur voit et observe la vie différemment.* » (Traceur, UG,

22 ans, 6 années d'ancienneté). De plus, cette demande reflète (2) un besoin de vivre une expérience basée davantage qu'il n'est couramment accepté sur les ressentis. Cela traduit la nécessité que le corps fasse plus qu'occuper l'espace mais qu'il l'habite à travers une unité entre les cinq sens, la kinesthésie, la sensori-motricité et la parole (Barthe-Deloizy, 2011), c'est-à-dire une expérience « *creating a situation where we can feel places, unregulated by sensory filters and mediating social conditioning* » (Garrett, 2014, p. 6) constitutive de l'activation des libertés, de l'imagination et de la subjectivité. Plus intensément, il s'agit même d'une volonté de (3) vivre une expérience vertigineuse qui « *prend par les tripes* » et « *devient presque une addiction* » (Exploratrice belge, 27 ans, 5 années d'ancienneté). En effet, celle-ci est source d'un égarement permettant de mieux se retrouver et s'appropriier le monde (Boutroy, 2002) parce qu'elle renforce l'estime de soi et le lien aux autres ainsi qu'elle permet de se sentir plus vivant. Enfin, les pratiquants font état d'une demande (4) d'expérimenter le hors-quotidien, donc de vivre l'aventure par opposition au sérieux et routinier du quotidien, telle « *une conduite ludique de corps fuyant, momentanément, le quotidien urbain* » (Lebreton, 2010a, p. 144). Cette expérience aventureuse du délaissement d'un quotidien fait de stabilité au profit d'un univers inhabituel dominé par le désordre (Fraser, 2012) leur permet, en effet, d'accéder à un monde mobilisant fortement l'imaginaire, marqué par la différence et proposant un renouvellement de l'habiter.

L'urbex se distingue particulièrement dans cette perspective de récréation de soi pour faire l'expérience récréative de la ville en ce qu'elle invite à la flânerie dans le rapport à l'espace et y réintroduit une dimension sensible. Ici, la flânerie est entendue, à l'instar de Bonnett (1992), au-delà de la dimension hasardeuse de la dérive proposée par les surréalistes (Figure 6) pour être envisagée plutôt comme une grille de lecture d'un mode de vie de l'espace urbain vecteur de renouvellement et appréhensible par tous. L'urbex participe, dans cette mesure, au dépassement de la sphère privée de la connaissance du et par le sensible pour envisager une « *politique du sensible* » où « *il n'y a pas d'un côté le sensible et de l'autre le social et le politique, mais une solidarité de ces derniers* » (Laplantine, 2005, p. 175). Il est également possible de rapprocher le parkour de cette assimilation en considérant les travaux de Potter (2019) qui appréhendent cette activité comme une forme de conscientisation des événements environnants permettant la redécouverte du monde par une méthode passive mais attentive, méditative mais créative ainsi que visuelle mais aussi tactile et kinesthésique.



Figure 6 : D'un spot à l'autre, flânerie hasardeuse au cours d'un après-midi d'urbex. Photos : Robin Lesné, 2019.

4.3.2 Ralentissement, esthétisation et ludification : une expérience davantage récréative de l'urbain

Au regard de l'ensemble des éléments émergeant de l'investigation, il s'avère finalement que cet habiter récréatif se distingue à travers trois aspects qui en singularisent l'expérience urbaine : un rapport plus *slow* à la ville, son esthétisation et sa ludification. En somme, un « vivre slow » (Lebreton et Gibout, 2020). En effet, il ressort des discours des acteurs des visites étudiées, premièrement, que le renouvellement des formes d'habiter qu'elles diffusent s'inscrivent dans une démarche de ralentissement à l'échelle de la vie plus généralement. L'idée est, d'une part, de mettre en avant les vertus d'une prise de distance avec le mode de vie « sérieux » marqué par le capitalisme et la vitesse (Rosa, 2010). Par leur animation spontanée et ludique de l'espace public, les acteurs de pratiques récréatives deviennent « *des citoyens vivant la ville dans toutes ses dimensions* » (Adamkiewicz, 2001, p. 59). Lebreton (2010a) y voit ainsi une forme de contournement de l'ordre apollinien en faveur de l'adoption d'un esprit dionysiaque du fait que le ludique y présente des médiations entre le corps et l'espace permettant des ivresses corporelles renforçant les sensations d'habiter, que ce soit le monde en général comme plus spécifiquement la ville, voire sa ville.

Déjà, tu animes la ville, ça veut dire que tu forces même un peu les choses. Tu forces à ce que, tu vois, justement, ta ville continue d'être en mouvement. Tu fais habiter le paysage, tu veux que ce soit visible, que ça se voit, que ce soit vivant. Et du coup, tu acceptes aussi qu'on peut détourner des choses et que tout n'est pas forcément pris au sérieux. (Guide de visites de type parkour)

D'autre part, en se détachant du mode de vie « sérieux » pour explorer la richesse d'un habiter alternatif, une expérience plus *slow* de la ville se construit. Celle-ci s'articule notamment autour d'usages du monde urbain tendant vers « *une harmonie sensorielle du corps et de l'esprit avec les éléments qui font la ville* » (Lebreton et Andrieu, 2011, p. 105), prenant le contre-pied de la performativité des corporéités dans les scènes sociales, ludiques, sportives et professionnelles en investissant l'option d'une écologie corporelle douce dans le respect du système (Corneloup, 2017).

Donc, désormais, on se déplace en bagnole et donc il y a tout plein de choses qu'on ne voit plus, tu vois. [...] Notre œil n'a plus le temps de voir tout ça ! Et donc parfois, bêtement, une rue qui a l'air complètement désagréable où tu passes tout le temps en bagnole, le fait d'être semi-forcé de traverser à pied, tu sais t'attarder sur deux, trois détails, tu vois. (Guide de visites de type urbex)

Deuxièmement, l'immersion parmi les explorateurs et les traceurs a permis de confirmer et de mieux comprendre la dimension esthétique de leurs pratiques. Par la promotion d'un rapport à la ville intégrant une forme de flânerie, elles procèdent à une esthétisation de l'espace qu'il est possible de distinguer lorsqu'une chorégraphie est construite afin de préparer une ligne de figures de parkour ou lorsqu'une exploration donne lieu à des formes d'extase de la contemplation par prise de conscience de la beauté de certains détails « banals » (Figure 7). À ce titre, Blanc (2010) décrit l'appréciation de l'habitabilité d'un lieu comme le fait de profiter les dimensions sensibles, sensorielles, imaginatives et significatives qui forment le rapport esthétique à l'environnement.



Figure 8 : S'émerveiller de scènes banales telles que les portes. Photos : Robin Lesné, 2019.

Le développement d'un rapport d'usage récréatif à l'ensemble de la ville dessine, troisièmement, la ludification de l'habiter à travers le parkour et l'urbex. Cela est particulièrement vrai de la première des deux pratiques puisque l'analyse a révélé qu'elle agit autant par diversification des usages ludiques des espaces récréatifs que par introduction du ludique (Figure 8) et, de fait, du récréatif dans les espaces qui ne sont pas pensés *a priori* pour les loisirs (Figure 9). Par-là, les traceurs participent à une déroutinisation du quotidien à travers ce que Lebreton (2010a) appelle un « agir ludique », c'est-à-dire une quête hédoniste des espaces urbains menant à une requalification de la ville. À l'instar de cet auteur, il ne s'agit pas de considérer qu'une telle pratique est hors du quotidien mais, au contraire, qu'elle y est si profondément ancrée qu'elle peut se saisir des potentialités récréatives de l'espace urbain pour se distancier de la quotidienneté de la ville. Ainsi, jouer dans la ville et ses espaces « ordonnés » en dépassant leurs limites correspond à une « *attempt to reanimate the everyday* » (Mould, 2015b, p. 104) par diversification plutôt qu'homogénéisation de l'expérience de la ville, à l'image du skateboard (Laurent et Gibout, 2010). En somme, il s'agit de jouer dans la ville en jouant avec la ville. Par conséquent, l'expérience ludique se trouve au cœur de l'habiter récréatif, voire en est la motivation

puisque, dans le cas de l'urbex, « l'exploration peut être pour certains un moyen d'éprouver la solitude, un moyen de se faire peur, ou tout simplement un moyen d'habiter temporairement et de manière ludique certains sites abandonnés de toute activité sociale » (Lebreton, 2015a, p. 47). Finalement, pour reprendre Corneloup (2016), une habitabilité récréative basée sur des expériences alternatives de la vie en société émerge pour la ville et forge, en cela, l'habiter récréatif.



Figure 9 : Le canal de Wasquehal, lieu de promenade et de street art désormais lieu de vertige. Photo : Robin Lesné, 2019.



Figure 10 : Une sortie de parking souterrain, défi d'un quart d'heure. Photos et réalisation : Robin Lesné, 2019.

4.3.3 Redécouvrir la quotidienneté de la ville et ce qu'elle a de ludique

Finalement, à travers le développement de cet habiter récréatif, le territoire urbain dans son intégralité connaît un processus de ludification. Au regard des résultats émanant de l'analyse des entretiens avec les acteurs des offres de visite, il s'en dégage deux caractéristiques majeures. La première est que la ludification de la ville débute là où chacun a l'occasion de découvrir comment l'autre développe son habiter récréatif : « D'habitude, quand on va dans une ville, on fait toujours un concert sur place parce que ça fait partie de notre truc de faire un truc culturel sur place et de se retrouver entouré.e.s de berlinois, en l'occurrence, là. » (Membre du public des visites). Ici, il est témoigné l'attachement à vivre l'expérience des habitants « authentiques » et de la quotidienneté. Il s'agit, pour chacun, d'avoir accès aux transformations que les traceurs et les explorateurs locaux opèrent sur leur ville pour profiter du renforcement de son caractère récréatif. Cela s'inscrit plus généralement dans la tendance contemporaine où « on parle beaucoup de tourisme expérientiel. Ça, c'est rabâché à toutes les sauces. » (Acteur.rice institutionnel.le en lien avec les visites). Les édiles sont donc bien conscients de cette évolution des orientations de la société en matière de loisir et de tourisme ; aussi tendent-ils vers « la fabrique d'expériences urbanistiques, proposées aux habitants, afin d'opérer chez eux un « glissement » du regard sur les impensés et les routines du quotidien. » (Corneloup, 2016, p. 134). En somme, les professionnels qui conçoivent la ville exploitent le quotidien des habitants et s'en inspirent pour favoriser l'accès de tout un chacun à l'habiter récréatif d'autrui. Alors, en découvrant ce dernier, chaque citoyen se trouve en mesure de ludifier son quotidien en vivant sur le moment une expérience récréative, voire en s'imprégnant de cet habiter pour le transposer vers le sien. Il s'agit là de la seconde caractéristique de la ludification identifiée. D'une part, le désir d'exclusivité du vécu – Alastair Bonnett

livre, par exemple, que « *it is about going into places that other people haven't ventured* » (Garret, 2010, p. 1451) – n'est pas propre aux explorateurs puisque « *c'est vrai que les gens aiment bien, aussi... On aime tous bien cette dimension un petit peu exclusive qu'il peut y avoir. Ce côté « envers du décor », comme ça, ou les choses inaccessibles.* » (Guide de visites de type urbex). D'autre part, la promotion du format de rencontre dans les visites traduit une tendance à rechercher le témoignage et la subjectivité de l'habitant avec son expérience « authentique » pour y avoir accès. En effet, le jeu ne doit pas être réduit aux conditions physique de sa potentialité d'après Stevens (2007) car il se déroule dès que les individus peuvent exploiter leur environnement pour explorer leurs désirs et satisfaire leurs objectifs. Découvrir comment autrui joue constitue donc la première étape de la construction de sa propre façon de jouer pour chaque citoyen. En transformant l'environnement urbain du travail, de la consommation et du capitalisme en terrain de jeu, d'expérimentations et d'improvisations de la relation corps-architecture, « *parkour is [...] fuelling the ludicity of the city. Traceurs deliberately use the urban environment as their playground, both public and private spaces* » (Mould, 2015a, p. 320). Leur mobilisation d'une capacité imaginative peut alors se répandre chez toutes les personnes qui sont témoins de leur ludification de la ville, que ce soit par une simple sensibilisation comme par un processus de transmission, voire d'incorporation et d'intégration.

Et là, il y a carrément une sorte d'intimité qui est présentée, à dire : « Voilà, moi je fais ça pour ça. Je saute là parce que ça me fait peur, ça me fait des sensations. ». Donc il y a... Ouais, il y a un partage. (Guide de visites de type parkour)

5 Conclusion

L'habiter récréatif s'inscrit dans un besoin de donner du sens quotidiennement à sa vie ainsi qu'à son rapport à son environnement. Cela se traduit par un recentrage sur les activités et espaces proches et immédiats, donc sur la quotidienneté. Autrement dit, cet habiter récréatif résulte d'une prise de conscience que d'autres modes d'habiter sont possibles, notamment par la rencontre du sérieux et du ludique. Certains ont pu écrire que le jeu relève du hors-quotidien. Pourtant, habiter revêt au quotidien une dimension ludique et récréative inhérente. Plus encore, les pratiques récréatives constituent un mode privilégié d'habiter car elles sont source d'appropriation corporelle, sensible et symbolique des espaces. L'habiter récréatif constitue ainsi une façon de s'approprier l'espace à travers une expérience spatiale récréative qui la rend récréative. Elle est récréative parce qu'elle participe autant à la construction et à la reconstruction des individus que des espaces qu'ils habitent.

Références

- Adamkiewicz, E. (2001). Usages récréatifs de la cité et aménagements. *Agora débats/jeunesses*, 24, 57-62.
- Anderson, S., Hamilton, K. et Tonner, A. (2018). "They Were Built to Last": Anticonsumption and the Materiality of Waste in Obsolete Buildings. *Journal of Public Policy & Marketing*, 37(2), 195-212.
- Andersson, B., Mengilli, Y., Pohl, A. et Reutlinger, C. (2019). "You can't be up there" – youth cultural participation and appropriation of space. *Diskurs Kindheits- und Jugendforschung*, 14(1), 5-18.
- Augé, M. (1992). *Non-lieux, introduction à une anthropologie de la surmodernité*. Le Seuil.
- Barthe-Deloizy, F. (2011). Le corps peut-il être « un objet » du savoir géographique ? *Géographie et cultures*, 80. <https://doi.org/10.4000/gc.544>
- Becker, H. (1985). *Outsiders : études de sociologie de la déviance* (traduit par J-P. Briand et J-M. Chapoulié). Éditions Métailié.
- Becker, H. (1988). *Les mondes de l'art* (traduit par J. Bouniort). Flammarion.
- Bennett, L. (2011). Bunkerology – a case study in the theory and practice of urban exploration. *Environment and Planning D: Society and Space*, 29, 421-434.
- Bessy, O., Deletraz, G. et Corneloup, J. (2017). L'habitabilité récréative dans le parc naturel urbain palois. *Nature et récréation*, 3, 31-43.
- Blanc, N. (2010). L'habitabilité urbaine. Dans O. Coutard et J-P. Lévy (dir.), *Ecologies urbaines* (p. 169-183). Economica Anthropos.
- Bonnett, A. (1992). Art, ideology and everyday space: Subversive tendencies from Dada to postmodernism. *Environment and Planning D: Society and Space*, 10, 69-86.
- Bonnett, A. (1996). The transgressive geographies of daily life. *Transgressions*, 2, 20-37.
- Bourdeau, P. (2012). Le tourisme réinventé par ses périphéries ? Dans F. Bourlon, M. Osorio, P. Mao et T. Gale (dir.), *Explorando las nuevas fronteras del turismo. Perspectivas de la investigación en turismo* (p. 31-48). Nire Negro.
- Bourdeau, P., Mao, P. et Corneloup, J. (2011). Les sports de nature comme médiateurs du « pas de deux » ville-montagne. Une habitabilité en devenir ? *Annales de géographie*, 680, 449-460.
- Boutroy, E. (2002). Une technique du vertige ? Les usages du corps dans une pratique ascensionniste : la via ferrata. *Techniques & culture*, 39. <https://doi.org/10.4000/tc.167>
- Brunel, M., Toussaint, J-Y. et Vareilles, S. (2019). Les pratiques de skateboard dans la ville. Éléments de discussion sur les modes d'appropriation des espaces publics urbains. *Loisir et société*, 42(3), 353-377.

- Brunet, R., Ferras, R. et Théry, H. (1993). Appropriation. Dans R. Brunet, R. Ferras et H. Théry (dir.), *Les mots de la géographie, dictionnaire critique* (3^e éd., p. 40). RECLUS - La Documentation Française.
- Caillois, R. (1991). *Les jeux et les hommes* (éd. revue et augmentée). Gallimard.
- Carlier, L. (2018). L'hospitalité urbaine : une lecture croisée des approches de Park et Joseph. *SociologieS*. <http://journals.openedition.org/sociologies/6840>
- Charlier, B., Douence, H., Laplace-Treytore, D. et Miaux, S. (2018). Marche et démarche : quels apports de l'hodologie récréative à l'habitabilité des espaces ordinaires ? Retour sur une expérience menée avec l'artiste « marcheur-sculpteur d'espace » Hendrick Sturm. *Nature et récréation*, 5, 53-67.
- Chow, B. D. V. (2010). Parkour and the critique of ideology: Turn-vaulting the fortresses of the city. *Journal of Dance & Somatic Practices*, 2(2), 143-154.
- Corneloup, J. (2010). Innover par la forme transmoderne. Dans J. Corneloup et P. Mao (dir.), *Créativité et innovation dans les loisirs sportifs de nature : un autre monde en émergence* (p. 72-98). Éditions du Fournel.
- Corneloup, J. (2014). L'habitabilité récréative et écologique des métropoles contemporaines, une ressource territoriale majeure. Dans B. Kadri (dir.), *Dynamiques métropolitaines et développement touristique* (p. 11-36). Presses de l'Université du Québec.
- Corneloup, J. (2016). Les laboratoires récréatifs, activateurs du développement territorial en milieu rural. Dans J-L. Klein, B. Pecqueur, K. Koop et S. A. Soussi (dir.), *L'innovation locale à l'épreuve du global : Un défi pour les acteurs* (p. 128-139). Presses de l'Université du Québec.
- Corneloup, J. (2017). Transition récréative et écologie corporelle. *Les carnets du LabEx ITEM*. <http://labexitem.hypotheses.org/271>
- Corneloup, J., Bourdeau, P., Bachimon, P. et Bessy, O. (2014). L'habitabilité récréative périurbaine. *Sociétés*, 125, 47-58.
- Cortés-Murillo, J. C., Perea-Baena, I. D. P. et Sarmiento-Rojas, J. (2019). Parkour y movimiento humano. Sentidos y significados de su práctica en Bogotá. *Convergencia*, 26(79). <https://doi.org/10.29101/crcs.v0i79.9302>
- Coulom, J-C. (2014). *La dynamique structurante des sports de nature pour les territoires urbains. Le cas Palois* [Thèse de doctorat inédite]. Université de Pau et des pays de l'Adour.
- Craggs, R., Geoghegan, H., et Neate, H. (2013). Architectural enthusiasm: visiting buildings with The Twentieth Century Society. *Environment and Planning D: Society and Space*, 31(5), 879-896.
- Cresswell, T. (1996). *In Place/out of Place: Geography, Ideology and Transgression*. University of Minnesota Press.

- Daskalaki, M. et Mould, O. (2013). Beyond urban subcultures: urban subversions as rhizomic social formations. *International Journal of Urban and Regional Research*, 37(1), 1-18.
- Daskalaki, M., Stara, A. et Imas, M. (2008). The “Parkour Organisation”: inhabitation of corporate spaces. *Culture and Organization*, 14(1), 49-64.
- De Martini Ugolotti, N. et Silk, M. (2018). Parkour, Counter-Conducts and the Government of Difference in Post-industrial Turin. *City*, 22(5-6), 763-781.
- Di Méo, G. (2014). *Introduction à la géographie sociale*. Armand Colin.
- Dulau, P. (2009). Martin Heidegger, la parole et la terre. Dans T. Paquot et C. Younès. (dir.). *Le territoire des philosophes* (p. 177-200). La Découverte.
- Edensor, T. (2001). Performing Tourism, Staging Tourism. (Re)producing Tourist Space and Practice. *Tourist Studies*, 1(1), 59-81.
- Edensor, T., Evans, B., Holloway, J., Millington, S. et Binnie, J. (2011). Playing in industrial ruins: Interrogating teleological understandings of play in spaces of material alterity and low surveillance. Dans A. Jorgensen et R. Keenan (dir.), *Urban Wildscapes* (p. 65-79). Routledge.
- Elias, N. (1993). *Engagement et distanciation : contributions à la sociologie de la connaissance* (traduit par M. Hulin). Fayard.
- Escaffre, F. (2011). Espaces publics et pratiques ludo-sportives : l’expression d’une urbanité sportive. *Annales de géographie*, 680, 405-424.
- Falaix, L. et Corneloup, J. (2017). Habitabilité et nouveau paradigmatique de l’action territoriale : l’exemple des laboratoires récréatifs. *L’Information géographique*, 81(4), 78-102.
- Fraser, E. (2012). Urban exploration as adventure tourism: Journeying beyond the everyday. Dans H. Andrews et L. Roberts (dir.), *Liminal Landscapes: Travel, Experience, and Spaces In-between* (p. 136-151). Routledge.
- Gal, N. (2015). Sauvage de nos vi(II)es, une quête de la nature dans les interstices urbains. *Téoros*, 34(1-2). <http://journals.openedition.org/teoros/2745>
- Garrett, B. L. (2010). Urban Explorers: Quests for Myth, Mystery and Meaning. *Geography Compass*, 4(10), 1448-1461.
- Garrett, B. L. (2014). Undertaking recreational trespass: urban exploration and infiltration. *Transactions of the Institute of British Geographers*, 39(1), 1-13.
- Garrett, B. L. (2016b). Urban Exploration as Heritage Placemaking. Dans H. Orange (dir.), *Reanimating Industrial Spaces: Conducting Memory Work in Post-industrial Societies* (p. 72-91). Routledge.
- Gibout, C. (2016a). Le parkour... Faire trace dans la ville. *Cahiers européens de l’imaginaire*, 8, 244-247.
- Gibout, C. (2016b). Skateboard & Espace Public. Quelques éléments de compréhension et d’explication. *Influxus*. <http://www.influxus.eu/article1047.html>

- Gibout, C. (2016c). Transactions dans la ville récréative contemporaine. Les espaces publics comme médiateurs sociaux. *SociologieS*. <http://sociologies.revues.org/5390>
- Goffman, E. (1973). *La mise en scène de la vie quotidienne* (traduit par A. Accardo, vol. 1). Les Éditions de Minuit.
- Gravari-Barbas, M. et Delaplace, M. (2015). Le tourisme urbain « hors des sentiers battus ». Coulisses, interstices et nouveaux territoires touristiques urbains. *Téoros*, 34(1-2). <https://journals-openedition-org.ezproxy.univ-littoral.fr/teoros/2790>
- Gwiazdzinski, L. (2016). Petite fabrique géo-artistique des espaces publics et des territoires. *L'Observatoire*, 48, 32-38.
- Harvey, D. (2014). *Villes rebelles. Du droit à la ville à la révolution urbaine* (traduit par O. Demange). Buchet Chastel.
- Hayward, K. et Schuilenburg, M. (2014). To resist = to create? Some thoughts on the concept of resistance in cultural criminology. *Tijdschrift over Cultuur & Criminaliteit*, 4(1), 22-36.
- Huizinga, J. (1951). *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu* (traduit par C. Seresia). Gallimard.
- Laplantine, F. (2005). *Le social et le sensible : introduction à une anthropologie modale*. Téraèdre.
- Laurent, J. et Gibout, C. (2010). Ces décors urbains qui invitent aux voyages. *Les Annales de la recherche urbaine*, 106, 110-120.
- Lazarrotti, O. (2006). *Habiter, la condition géographique*. Belin.
- Le Gallou, A. (2018a). De l'urbex au tourisme de ruines. Enjeux touristiques et patrimoniaux des espaces urbains abandonnés. *Espaces*, 340, 26-31.
- Lebreton, F. (2010a). *Cultures urbaines et sportives « alternatives »*. *Socio-anthropologie de l'urbanité ludique*. L'Harmattan.
- Lebreton, F. (2015a). L'urbex, une dissidence récréative en « nature » urbaine. *Nature et récréation*, 2, 44-53.
- Lebreton, F. (2015b). Les sports urbains au service de la médiation éducative. Activités éduco-sportives et cultures urbaines. *Les cahiers dynamiques*, 65, 30-39.
- Lebreton, F. (2017). La ville en quête de sensations ! *Espaces*, 339, 17-20.
- Lebreton, F. et Andrieu, B. (2011). Quand le sport fait corps avec l'espace urbain. Introduction à l'écologie corporelle de la ville. *Loisir et société*, 34(1), 99-120.
- Lebreton, F. et Gibout, C. (2020). Vivre Slow : Introduction à une pratique interdisciplinaire. Dans F. Lebreton, C. Gibout et B. Andrieu (dir.), *Vivre Slow. Enjeux et perspectives pour une transition corporelle, récréative et touristique* (p. 5-12). Presses Universitaires de Nancy - Éditions Universitaires de Lorraine.
- Ledrut, R. (1977). *L'espace en question ou le Nouveau monde urbain*. Anthropos.

- Lesné, R. (2019b). Quand le déplacement devient une fin en soi. La pratique du parkour, une mobilité qui fait bouger l'urbanité. *Urbanités, 11*. <https://www.revue-urbanites.fr/11-lesne/>
- Lesné, R. (2021). Les pratiques ludo-sportives, des ressources territoriales innovantes pour le tourisme : le parkour à Roubaix. Dans V. Herbert (dir.), *Tourisme et Territoires. Espaces d'innovations* (p. 385-403). Peter Lang.
- Lesné R. (2021). *La ville récréative. Ce que la récréativité fait à l'urbanité : réflexion à partir des pratiques du parkour et de l'urbex* [Thèse de doctorat, Université du Littoral Côte d'Opale]. tel-03545164. <https://hal.archives-ouvertes.fr/tel-03545164v1>
- Loo, W. B. et Bunnell, T. (2017). Landscaping Selves through Parkour: Reinterpreting the Urban Environment in Singapore. *Space and Culture, 21*(2), 145-158.
- Lussault, M. (2009). *De la lutte des classes à la lutte des places*. Grasset.
- Machemehl, C., Sirost, O. et Roult, R. (2017). The concept of 'dwelling' through leisure sport / L'habiter par les loisirs sportifs. *Leisure/Loisir, 41*(1), 1-9.
- Meunier, L. et Choay, F. (2009). Appropriation. Dans P. Merlin et F. Choay (dir.), *Dictionnaire de l'urbanisme et de l'aménagement* (2^e éd., p. 59-60). Presses Universitaires de France.
- Mould, O. (2015a). Parkour, activism and young people. Dans K. Nairn, P. Krafft et T. Skelton (dir.), *Space, Place and Environment* (p. 311-329). Springer.
- Mould, O. (2015b). *Urban Subversion and the Creative City*. Routledge.
- Pinder, D. (2005). Arts of urban exploration. *Cultural Geographies, 12*, 383-411.
- Pinson, G. et Sala Pala, V. (2007). Peut-on vraiment se passer de l'entretien en sociologie de l'action publique ? *Revue française de science politique, 57*(5), 555-597.
- Potter, B. D. (2019). Tracing the Landscape: Re-Enchantment, Play, and Spirituality in Parkour. *Religions, 10*(9). <https://doi.org/10.3390/rel10090505>
- Raymen, T. (2019a). The 'Paradox' of Parkour. Dans T. Raymen, *Parkour, deviance and leisure in the late-capitalist city: an ethnography* (p. 1-19). Emerald Publishing Limited.
- Remy, J. (2015). *L'espace, un objet central de la sociologie*. ERES.
- Riffaud, T. (2021). *L'espace public artisanal*. Elya Editions.
- Riffaud, T., Recours, R. et Gibout, C. (2015). Sports et arts de rue : être citoyens autrement ! *Loisir et société, 38*(3), 423-435.
- Robinson, P. (2015). Conceptualizing urban exploration as beyond tourism and as anti-tourism. *Advances in Hospitality and Tourism Research, 3*(2), 141-164.
- Rosa, H. (2010). *Accélération. Une critique sociale du temps* (traduit par D. Renault). La Découverte.
- Roult, R., Lapointe, M-C. et Prévost, A-S. (2021). Habiter la sphère du loisir : Réflexions conceptuelles et perspectives empiriques. *Leisure/Loisir, 45*(1), 75-93.

- Sand, A-L. (2017). Jamming with Urban Rhythms: Improvisatorial Place-making among Danish Youth. *Young*, 25(3), 286-304.
- Savoie-Zacj, L. (2018). La recherche qualitative/interprétative. Dans T. Karsenti et L. Savoie-Zacj (dir.), *La recherche en éducation : étapes et approches* (4^e éd., p. 191-217). Les Presses de l'Université de Montréal.
- Sterchele, D., Ferrero Camoletto, R., Digennaro, S. et Borgogni, A. (2017). Undisciplined spaces: lifestyle sports and sport-for-all policies in Italy. Dans D. Turner et S. Carnicelli (dir.), *Lifestyle sports and public policy* (p. 43-60). Routledge.
- Stevens, Q. (2007). *The Ludic City: Exploring the Potential of Urban Spaces*. Routledge.
- Stock, M. (2015). Habiter comme « faire avec l'espace ». Réflexions à partir des théories de la pratique. *Annales de géographie*, 704, 424-441.
- Tassin, E. (1992). Espace commun ou espace public ? L'antagonisme de la communauté et de la publicité. *Hermès, la revue*, 10, 23-37.
- Woodyer, T. (2012). Ludic geographies: Not merely child's play. *Geography Compass*, 6(6), 313-326.
- Yonnet, P. (1983). Rock, pop, punk. Masques et vertiges du peuple adolescent. *Le Débat*, 25, 133-156.