

LA CONCEPTION UNIVERSELLE PEUT-ELLE S'APPLIQUER AUX JEUX EN PLEIN AIR, À LA PARTICIPATION SOCIALE ET À L'INCLUSION DANS LES TERRAINS DE JEU PUBLICS?

Marie Camille Lavoie, étudiante au baccalauréat en loisir, culture et tourisme à l'Université du Québec à Trois-Rivières et assistante de recherche à l'Observatoire québécois du loisir

Marie-Eve St-Pierre, M. Sc., professionnelle de recherche à l'Observatoire québécois du loisir

L'article faisant l'objet de cette fiche synthèse s'intitule *Can universal design support outdoor play, social participation, and inclusion in public playgrounds? A scoping review*.

Dans un contexte où la participation des enfants à des jeux extérieurs est problématique, l'offre de terrains de jeu inclusifs apparaît indispensable. Ces lieux sont essentiels, permettant aux jeunes de jouer, d'entrer en contact un environnement physique et social, d'expérimenter, de mettre à l'épreuve leurs aptitudes, de développer leurs capacités physiques et sociales, et d'accroître leurs compétences motrices.

De nombreuses études ont exploré les manières de planifier et de concevoir des espaces de jeu équitables, mettant l'accent sur des aspects tels que l'accessibilité, la convivialité, l'inclusion et l'absence d'obstacles pour tous les utilisateurs. De nombreux chercheurs font spécifiquement référence à la « conception universelle » (Universal Design ou UD), une approche qui vise à éliminer les obstacles et à créer un environnement favorable à l'inclusion sociale.

L'objectif de la recension des écrits de Moore, Lynch et Boyle, B. (2022) était d'analyser les recherches existantes afin de déterminer dans quelle mesure la conception universelle peut favoriser le jeu en plein air, la participation sociale et l'inclusion dans les aires de jeu communautaires.

Résultats

Les résultats montrent que le discours sur la conception universelle (UD) est principalement axé sur la description et la discussion plutôt que sur des approches empiriques. En d'autres termes, cette analyse révèle que les recherches, jusqu'à présent, ont principalement cherché à comprendre les perspectives des utilisateurs, accordant moins d'attention aux pratiques basées sur des preuves.

L'analyse des articles a permis toutefois de mettre en lumière les éléments tangibles et intangibles qui facilitent ou freinent le jeu en plein air, la participation sociale et l'inclusion et qui peuvent servir de référence pour la conception des aires de jeu. De plus, elle a permis de formuler des recommandations de conception et d'examiner certaines idées actuelles sur la conception des espaces de jeu à l'extérieur.



Éléments facilitateurs non physiques	Barrières non physiques
<p>Importance accordée à la participation aux jeux en plein air par les planificateurs, les gestionnaires, les décideurs, etc.</p>	<p>L'offre en faveur de parcs inclusifs n'est pas une priorité ou trop coûteuse pour les détenteurs de fonds et les décideurs politiques</p>
<p>Soutien de la communauté en matière d'inclusion et d'acceptation</p>	<p>Connaissances insuffisantes en matière de conception pour l'inclusion des enfants handicapés chez ceux qui planifient, conçoivent et fournissent des terrains de jeu publics</p>
<p>Expérience et formation du personnel</p>	<p>Manque de politiques et de lois ou mauvaise application des politiques</p>
<p>Participation des planificateurs, des concepteurs et des fournisseurs à des campagnes éducatives sur la sensibilisation au handicap et la réduction de la stigmatisation</p>	<p>Normes de sécurité limitant le jeu dans la nature et mise à disposition d'environnements futiles ou sans intérêt</p>
<p>Consultation de la communauté pour connaître ses besoins et ses préférences</p>	<p>Stigmatisation sociale</p>
<p>Interaction sociale dans l'aire de jeu afin de soutenir le sentiment d'acceptation et d'inclusion</p>	<p>Systèmes de gestion mal administrés en raison de la dispersion de la responsabilité au niveau gouvernemental (responsabilité interministérielle)</p>
<p>Conscience des planificateurs, des concepteurs et des fournisseurs de leurs limites en matière d'offre d'aires de jeu inclusives et souhait de développer leurs connaissances à ce sujet</p>	

Éléments physiques facilitateurs	Barrières physiques
Emplacement à distance de marche raisonnable	Manque de stationnements accessibles à proximité
Éléments facilitant un accès équitable (sentiers donnant accès à tous à tout le parc)	Entrées difficiles d'accès (escaliers)
Éléments de soutien (stationnement accessible)	Surfaces de sol inaccessibles ou irrégulières (sable)
Système de sécurité (clôture)	Revêtements qui ralentissent les enfants
Éléments de jeux inclusifs (balançoire avec support complet)	Sentiers inaccessibles ou chemins trop étroits
Jeu avec symbole reconnaissable (maison)	Bordures hautes ou en forme de rondins enterrés à moitié
Objets stimulant tous les sens	Pentes escarpées
Inclusion de pièces détachées	Éclairage inadéquat ou absent
Point d'observation	Manque de sentiers menant aux jeux
Espaces d'interaction sociale	Clôture avec entrées étroites
Espaces verts	Accès restreint aux jeux en hauteur
Espace de jeu répétitif simple	Manque de sécurité (absence de clôture, terrain ombragé)
Conception facile à comprendre	Discrimination de disponibilité en fonction du statut socioéconomique et du lieu de résidence
Effort physique pas trop important	Jeux inadaptés pour les enfants en situation de handicap (balançoires incapables de soutenir pleinement l'utilisateur)
Styles de jeux variés (cognitif, sensoriel, moteur, social)	Jeux inadaptés de façon générale (trop petits, trop hauts, trop compliqués)
Espace offrant des défis et comportant des risques appropriés	Absence d'espaces spécifiques facilitant l'inclusion sociale ou physique (zone moins stimulante)
	Absence d'objets de jeux simples (jouets mobiles) ou d'objets de jeu permettant de stimuler tous les sens
	Jeux qui ne correspondent pas aux intérêts des enfants
	Retrait d'éléments de jeux sans consulter les enfants
	Jeux accessibles et inclusifs isolés des autres jeux
	Jeux peu ludiques et peu attirants
	Terrain de jeu incapable de répondre aux besoins des enfants plus jeunes ou plus âgés



Recommandations

La recension des écrits de Moore, Lynch et Boyle (2022), éclairée par la perspective de l'UD, a permis d'émettre des recommandations en matière de conception. Les sept principes de l'UD ont servi d'instrument analytique pour systématiser les recommandations.

Principe 1 *Utilisation équitable*

Planifier des espaces de stationnement, des points d'entrée, des sentiers et des structures de jeu accessibles

Principe 2 *Flexibilité d'utilisation*

Créer des espaces multijoueurs (équipements ou activités qui nécessitent plus d'un enfant pour jouer), des points d'observation, des lieux confortables, des espaces pour interagir et des espaces verts

Principe 3 *Éléments de jeu supplémentaires*

Intégrer des objets de jeu sensoriels, qui seront symboliquement reconnaissables par les enfants, et des équipements simples

Principe 4 *Informations perceptibles*

Intégrer une signalisation adaptée à divers modes d'apprentissage

Principe 5 *Risques et défis*

Offrir des possibilités d'aventures et d'excitation tout en prenant en considération la notion de tolérance et l'éventualité d'erreurs

Principe 6 *Effort physique*

Intégrer des équipements et des installations qui ne nécessitent pas un trop grand effort physique

Principe 7 *Proximité et utilisation de l'espace*

Prévoir un espace adéquat pour les déplacements entre et sur les équipements, assurer un équilibre entre les éléments en hauteur et ceux au niveau du sol, installer des rampes ou des systèmes de transfert pour atteindre les éléments en hauteur, et mettre en place des méthodes variées pour accéder à ces éléments



Référence complète de l'article

Moore, A., Lynch, H., & Boyle, B. (2022). "Can universal design support outdoor play, social participation, and inclusion in public playgrounds? A scoping review". *Disability and rehabilitation*, 44(13), 3304-3325.