

PROJET

ESPACES

BULLETIN
D'INFORMATION

Numéro 5 • Septembre

Sommaire : Le point sur le projet ➤ L'accessibilité ➤ Prochaines étapes

LE POINT SUR LE PROJET

Cela fait maintenant un peu plus d'une année que le projet Espaces¹ a été mis en route. L'équipe du projet Espaces travaille avec huit milieux pilotes afin de valider les besoins, la démarche de conception d'outils et de formation de ressources. Chaque milieu pilote a constitué un comité de travail, ce qui a permis d'organiser une tournée de formation dans chacun des milieux. D'une durée de deux jours, la formation comprend trois volets : une partie s'adresse aux élus (3 heures), une autre aux responsables de la sécurité et de l'entretien (6 heures), la troisième enfin est réservée au comité de travail (6 heures). Les séances de formation ont débuté à la fin mai pour se poursuivre durant une partie de l'été et à l'automne. En parallèle, l'équipe continue sa tournée de congrès à l'automne. Des ateliers terrain permettent aux participants d'observer un parc sous différents angles propres aux espaces de jeu. Une attention particulière est portée à l'accessibilité, à la sécurité et à l'aspect ludique.

Dans ce bulletin, nous nous attarderons à la notion d'accessibilité, qui est fondamentale dans les objectifs du projet Espaces. Mais de quoi parle-t-on au juste? Comment doit-on considérer l'accessibilité?

¹ Le projet Espace vise à produire des outils et des formations pour faciliter la planification, la conception, l'aménagement, l'entretien et l'animation des espaces publics de jeu libre dans les parcs afin de favoriser le développement moteur des enfants.

L'ACCESSIBILITÉ

L'accessibilité est de nouveau à l'ordre du jour, constituant le thème de la 15^e Conférence annuelle du loisir municipal à Victoriaville au début d'octobre. En fait, c'est une préoccupation constante des services de loisir municipaux, et depuis fort longtemps. Cette question ne cesse d'être présente puisqu'il y a des obstacles à l'accessibilité qui persistent toujours et d'autres qui apparaissent sans cesse.

Il sera ici question d'accessibilité des parcs et des espaces de jeu, mais qu'il soit permis de rappeler quelques généralités. On a beaucoup réfléchi à la question ces dernières années, notamment pour mieux cerner le concept d'accessibilité lui-même. En 2007, le Conseil québécois du loisir publiait un cadre de référence pour l'accessibilité au loisir, dans lequel on définissait ainsi l'accessibilité :

« **Rendre accessible le loisir suppose, entre autres :**

- la possibilité d'accéder à une activité, à un lieu de pratique, à un équipement;
- la capacité de comprendre et de pratiquer;
- la qualité de la mise en relation et de l'échange.

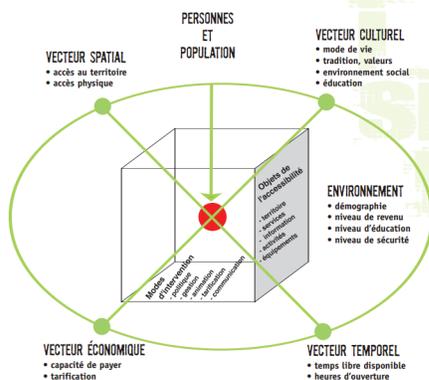
« L'accessibilité renvoie aussi à l'égalité des chances, à la notion du droit défini comme la faculté d'accomplir ou non quelque chose ou de l'exiger d'autrui, en vertu de règles reconnues. Elle se mesure par le maillon le plus faible; elle est qualifiée d'universelle lorsqu'il est possible pour n'importe quelle personne d'accéder, de pratiquer, d'échanger de façon équivalente mais, dans les faits, elle exige souvent des mesures spécifiques pour répondre aux besoins et aux attentes d'une partie de la population². »

² Conseil québécois du loisir, *Le loisir accessible : un droit pour tous*, 2007; <http://www.loisir.qc.ca/101/Docs/Cadreaccessibilité1.pdf> (consulté le 25 août 2014).



Des chercheurs universitaires ont élaboré des modèles conceptuels. Par exemple, Ariane L. Bedimo-Rung, Andrew J. Mowen et Deborah A. Cohen posent quatre conditions à l'accessibilité : la disponibilité, l'équité, l'accès individuel (trajet du domicile à l'équipement) et l'accès direct à l'installation (alentours de l'équipement)³.

Au Québec, en 2005, Louis Jolin, professeur au Département d'études urbaines et touristiques de l'Université du Québec à Montréal, présentait, à l'occasion du 4^e Forum sur le loisir, une grille d'analyse de l'accessibilité au loisir dans laquelle l'accessibilité était définie selon quatre grands vecteurs : temporel, spatial (ou physique), économique, culturel⁴. On parle aussi des quatre dimensions de l'accessibilité pour désigner ces vecteurs. Il est à noter que, dans leur étude sur l'accessibilité au loisir⁵, Lucie Fréchette et ses collaborateurs ont ajouté un vecteur social distinct du vecteur culturel.



L'accessibilité au loisir selon quatre vecteurs⁶

Aux fins du projet Espaces, il apparaît important de prendre en compte ces quatre vecteurs, plus le vecteur social ainsi que la condition de « disponibilité », qu'on pourrait qualifier de préalable. Si l'on veut en effet attirer des jeunes dans les parcs pour qu'ils y jouent et y bougent, il faut offrir des lieux, des voies d'accès et des équipements. Et une plus grande disponibilité est associée à une plus grande utilisation. La disponibilité peut aussi influencer les comportements : l'abondance d'un produit transmet le message que celui-ci fait partie de la norme,

qu'il est acceptable et sécuritaire, et que la population en a besoin.

Plus spécifiquement, on peut affirmer qu'une « présence importante d'infrastructures récréatives et sportives comme les parcs, les piscines, les terrains de jeux et les clubs sportifs dans les quartiers résidentiels est associée à une plus grande pratique d'activité physique des résidents tant adultes que jeunes » (Bergeron, P. et Reyburn, S., 2010).

LES CINQ VECTEURS DE L'ACCESSIBILITÉ

Examinons maintenant les cinq vecteurs.

Le **vecteur temporel** renvoie au temps disponible qu'a le citoyen pour effectuer des activités de loisir. Il englobe aussi les périodes de temps, les plages horaires pendant lesquelles les activités, les espaces et les équipements sont accessibles aux publics cibles.

Le **vecteur spatial** englobe à la fois la répartition de l'offre du loisir sur le territoire et l'accès physique aux sites, aux équipements et aux activités. On peut l'associer à l'accessibilité universelle, cette dernière s'entendant comme la possibilité pour les personnes ayant des limitations fonctionnelles ou des capacités physiques restreintes d'avoir accès comme les autres aux sites, aux équipements et aux activités.

La facilité d'accès influence la pratique de l'activité physique⁷. Une étude de Poortinga (2006) montre que l'environnement contextuel permettant d'adopter un mode de vie plus actif est relié à la facilité d'accès à des infrastructures de loisir. D'autres résultats d'études, par exemple l'étude de Tucker et col. (2009), ont montré que l'accessibilité spatiale est un élément essentiel de l'environnement bâti pour accroître le niveau d'activité physique chez les jeunes.

Le **vecteur économique** correspond à la part du revenu consacré par les gens ou les organisations au loisir ainsi qu'aux tarifs fixés pour la pratique d'activités récréatives.

Le **vecteur culturel** fait référence aux connaissances, croyances, coutumes, valeurs, traditions, rites, rythmes, ainsi qu'à l'environnement social et à l'éducation qui influencent l'individu sur ses choix en matière de loisir.

Le **vecteur social** renvoie à la capacité de générer du lien social et un sentiment d'identité collective.

² Bedimo-Rung et col. (2005), "The Significance of Parks to Physical Activity and Public Health" in *American Journal of Preventive Medicine*.

³ Ces vecteurs ont été repris et approfondis par Lucie Fréchette, Pierre Vigeant et Carole Pelletier dans *L'accessibilité au loisir mesurée par la lorgnette des centres communautaires de loisir*, Centre d'étude et de recherche en intervention sociale (CÉRIS), Université du Québec en Outaouais, 2007 (consulté le 25 août 2014).

⁴ Ouvrage cité à la note précédente.

⁵ Ouvrage cité à la note précédente.

⁶ Figure extrait de <http://www.loisir.qc.ca/101/Docs/Cadreaccessibilite1.pdf>.

⁷ Institut national de santé publique du Québec, Indicateurs géographiques de l'environnement bâti et de l'environnement des services influant sur l'activité physique – fiche 5 : Indicateurs reliés aux infrastructures de loisirs

POUR FAVORISER L'ACCESSIBILITÉ DES ESPACES DE JEU DANS LES PARCS MUNICIPAUX

Il est important d'avoir une approche multiforme qui englobe la disponibilité et les cinq vecteurs ou dimensions. Voici quelques suggestions d'initiatives en ce sens :

- **Disponibilité** : Offrir des parcs à toutes la population; la répartition reposera notamment sur les densités de population (nombre de jeunes) et sur les caractéristiques des groupes de population.
- **Vecteur temporel** : ouvrir les espaces de jeu selon des horaires qui accommodent les divers groupes d'utilisateurs, et autant que possible offrir des lieux et des équipements toute l'année, ceux-ci pouvant varier selon la saison.
- **Vecteur spatial** : s'assurer que les parcs sont accessibles par transport actif selon des trajets sécuritaires et avec un minimum d'obstacles; faciliter la circulation dans les zones de jeu et entre les zones de jeu, de même qu'entre les équipements. En matière d'accessibilité universelle, on peut se référer à l'Annexe H de la norme CSA Z614⁸.
- **Vecteur économique** : permettre à tous les citoyens de disposer d'un espace de jeu extérieur gratuit et facile d'accès; s'assurer que les populations vivant dans des logements multifamiliaux aient un espace de jeu à proximité.
- **Vecteur culturel** : bien connaître les groupes de population pour offrir des espaces de jeu correspondant à leurs besoins, aux goûts et intérêts de chacun d'eux.
- **Vecteur social** : le parc est un lieu de rencontres et d'échanges qui doit favoriser les activités familiales et intergénérationnelles.



⁸ En 2007, l'Association canadienne de normalisation (CSA) a ajouté une annexe à la norme CAN/CSA Z614 Aires et équipements de jeu pour introduire des lignes directrices relatives à l'accessibilité universelle. C'est l'Annexe H, intitulée Aires et équipements de jeu accessibles aux personnes ayant un handicap, dont on peut avoir une bonne idée à <http://www.allabilitieswelcome.ca/Playspaces/files/Fact%20sheet%20French%20v3.pdf>. Voir aussi « Accessibilité universelle et espaces de jeu », un article de Sylvie Melsbach à paraître dans *Agora Forum*, automne 2014 (disponible au début d'octobre).

PROCHAINES ÉTAPES

L'an 2 du projet Espaces s'annonce aussi chargé que l'an 1, sinon davantage. Le portrait de la situation sera complété (avec l'inventaire de toute la documentation existante), les projets-pilotes prendront leur vitesse de croisière, les documents de référence (*Introduction aux concepts de base* et *Cadre de référence*) seront publiés, des ressources spécialisées s'ajouteront à l'équipe, le réseautage s'intensifiera (de pair avec la multiplication des communications et des formations), différents outils seront mis à contribution (le logiciel GeoClip par exemple), un processus d'évaluation sera mis en place, une conférence-type sera mise au point et une plate-forme Web sera ouverte, pour ne citer que quelques éléments du plan d'action.

Par ailleurs, l'équipe du projet Espaces va continuer à animer diverses présentations dans une série d'événements. Elle sera notamment présente :

- au colloque du Réseau québécois des Villes et Villages en santé à Montmagny les 18 et 19 septembre 2014;
- au congrès annuel de la Fédération québécoise des municipalités à Québec le 26 septembre 2014 (présentation de l'atelier « Loisir : créer des espaces pour tous! »);
- à la 15^e Conférence annuelle du loisir municipal à Victoriaville du 8 au 10 octobre 2014.

N'hésitez pas à consulter le calendrier du projet Espaces sur le site de l'AQLP : <http://www.loisirpublic.qc.ca>.

