



LE **DESIGN ACTIF** TRANSFORME L'AMÉNAGEMENT

Les Jeux de Paris 2024 sont l'occasion d'encourager des modes de vie plus actifs, contribuant à améliorer la santé et le bien-être des habitants. Pour cela, les architectes, urbanistes et autres acteurs de la fabrique de la ville doivent intégrer dans la conception des espaces des principes favorisant l'activité physique et sportive. C'est bien l'objectif du concept de « design actif ».

Teodora Nikolova, ingénieure et architecte-urbaniste
et **Lina Hawi**, architecte urbaniste, L'Institut Paris Region

Le design actif est une approche du développement urbain qui identifie des stratégies à mettre en œuvre afin d'amé-

nager et de concevoir l'espace pour développer un environnement favorable aux habitudes saines de vie¹. Cette démarche transversale

et multi-scalaire, allant du bâtiment au tracé des rues en passant par les espaces publics, s'articule autour de dix principes², qui peuvent être regroupés en trois catégories : favoriser l'accessibilité des espaces, développer les aménités, et enfin intensifier la sensibilisation pour développer des modes de vie plus actifs. La SOLIDEO et Paris 2024 se sont saisis de ces principes dans l'objectif d'asseoir le design actif dans l'héritage immatériel des Jeux de Paris 2024.

UNE VILLE ACCUEILLANTE POUR TOUS.

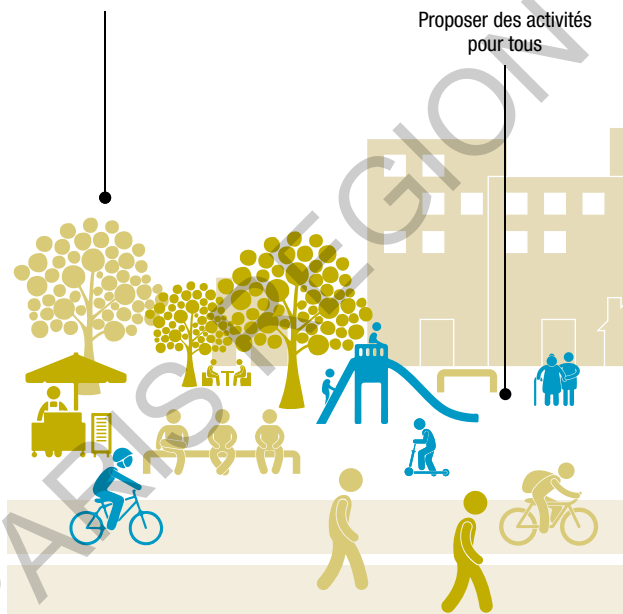
Au cœur du projet du Village Olympique, l'accessibilité pour tous, indépendamment de l'âge, du genre ou du statut social est un des principes du design actif. Bien qu'il existe des espaces favorisant l'activité physique des jeunes et des adultes dans nos villes, ils sont peu accueillants pour les personnes âgées, les personnes à mobilité réduite, les familles avec des enfants en bas âge, ou encore les femmes enceintes. Or il existe des mesures concrètes dans ce domaine qui ont prouvé leur efficacité. Elles reposent sur un travail transversal prenant en compte les différents besoins dans l'espace. Ainsi, la priorité donnée aux piétons dans les carrefours, la réduction de la largeur et du nombre de voies ou encore l'installation de bancs et de toilettes publiques vont favoriser l'usage pour les personnes les plus fragiles. De même, le travail sur la qualité des espaces publics (matériaux, éléments végétaux, mobilier urbain...), et les services et animations proposés vont contribuer à leur attractivité et à réduire le sentiment d'insécurité.

UNE VILLE MULTIFONCTIONNELLE

La programmation urbaine des villes favorisant l'activité physique et le développement des modes actifs est également nécessaire. Plusieurs leviers d'actions sont mobilisables. Il y a d'abord le travail concomitant sur la densité d'habitation et la mixité des fonctions urbaines. Un quartier à forte densité résidentielle ne favorisera pas les déplacements doux s'il n'offre pas une diversité d'activités à des distances relativement courtes. Il en va de même pour le regroupement et la diversité des équipements et des services, les citoyens

Créer un réseau
d'espaces ouverts
multifonctionnels

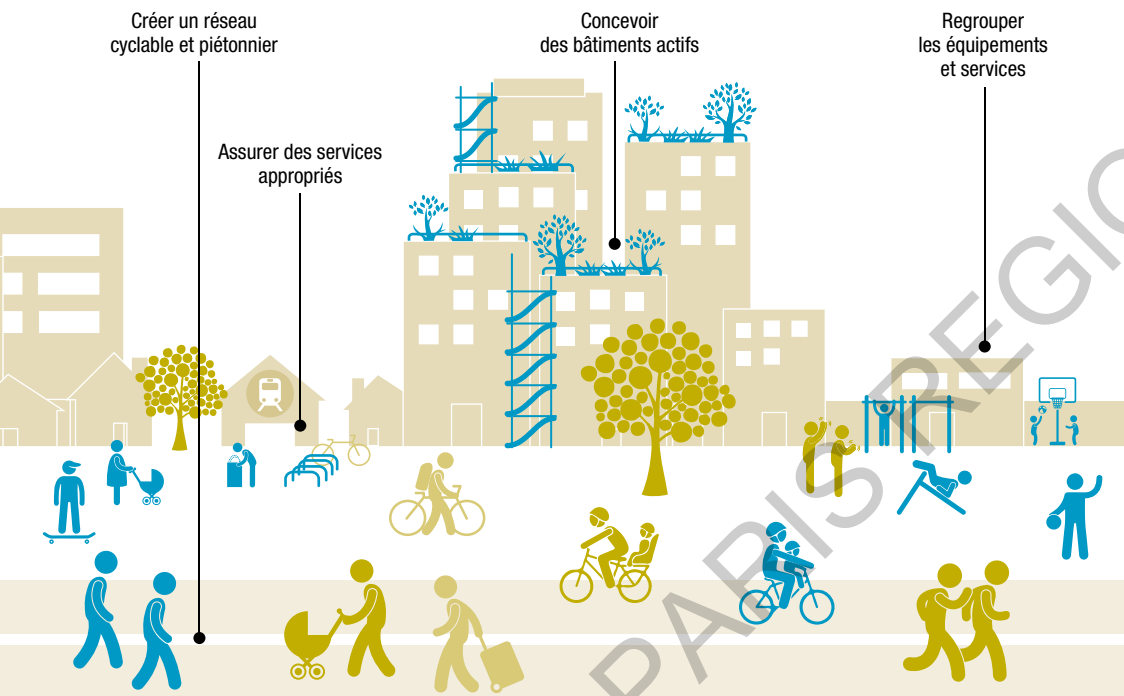
Proposer des activités
pour tous



étant plus motivés à se déplacer en mode actif s'ils combinent plusieurs destinations à la fois. Il y a également le travail sur la connectivité et la perméabilité des voies, c'est-à-dire des rues dont la qualité est de permettre des trajets directs, sûrs et agréables pour les piétons et les cyclistes. De plus, la compacité d'une zone urbaine (îlots urbains d'une longueur optimale entre 60 et 120 m) assure une meilleure porosité du tissu bâti et favorise les déplacements en mode doux. Enfin, il faut agir pour la création d'un réseau d'espaces ouverts multifonctionnels. Dans les grandes villes modernes denses, les espaces ouverts sont de plus en plus rares et précieux. Il est donc souhaitable d'y permettre des usages diversifiés : loisirs, sport, restauration, relaxation, commerces...

DES BÂTIMENTS ACTIFS

Le troisième niveau d'intervention est celui des bâtiments. Les gens y passent la majeure partie de leur temps. Il est donc nécessaire de conce-



Pictogrammes © 123rf / Jeremy,
© L'INSTITUT PARIS REGION, IRDS 2020
Source : L'Institut Paris Region



voir des bâtiments pour les inciter à être actifs. Pour promouvoir l'activité physique, il faut agir sur deux types de déterminants : les motivations individuelles, où il s'agit de faire adopter de nouveaux comportements, et les facteurs liés à l'environnement, à travers des aménagements incitatifs. Pour cela, de nombreux concepteurs ont recours au *nudge*, une incitation douce à adopter ou modifier un comportement, qui préserve le libre choix de l'individu, tout en l'orientant plus ou moins consciemment vers un choix souhaité. Des expérimentations ont été menées pour étudier l'effet positif qu'un *nudge* pourrait avoir sur l'activité physique. À Stockholm, par exemple, un escalier, très peu emprunté puisque situé à côté d'un escalator dans le métro, a été rendu sonore et repeint en noir et blanc en imitant le clavier d'un piano. Une augmentation de 66 % de l'utilisation de l'escalier au lieu de l'escalator a été notée à la suite. Mais en réalité, au-delà du *nudge*, c'est

la conception en amont des bâtiments qui est en jeu. C'est le cas du bâtiment universitaire Cooper Union (New York), où l'escalier central est pensé et transformé en vrai espace public, un lieu de rencontre et de communication entre les étudiants et les enseignants.

VERS LA DIFFUSION

Le concept du design actif nécessite une approche à la fois globale et transversale, intégrant une évaluation permanente des actions mises en place pour juger de leur efficacité et les adapter. La réussite du design actif comme un des héritages des Jeux repose à la fois sur cette itération, sur la combinaison des actions à différentes échelles, et surtout sur la capacité à diffuser la démarche largement, pour qu'elle perdure au-delà des Jeux. ■

1. Highlights from the Center for Active Design, NYC, 2013.
2. *Active Design*, Sport England, octobre 2015.