

## **Les enjeux politiques et les questions du droit à la ville soulevés par une initiative d'urbanisme *Do it yourself* à Hanoi, Vietnam.**

14<sup>e</sup> Colloque de la Relève VRM

LAURENT-ALLARD, Jules

Maîtrise en urbanisme, 3<sup>e</sup> année (en rédaction)

École d'urbanisme et d'architecture de paysage

Université de Montréal

Danielle Labbé

jules.laurental@gmail.com

Dans les villes des pays développés, les dernières années ont vu l'apparition de structures mobiles en matériaux recyclés, la multiplication des créations artistiques en tout genre installées çà et là, la participation à des démonstrations festives spontanées et des performances artistiques surprenantes (Pfeifer, 2013). Ces micro-interventions ont contribué à redonner aux citoyens le désir de s'approprier et de créer leur ville. Elles envoient un message concret de participation, d'inclusion et de droit à la ville. Dans la littérature, ces interventions sont désormais regroupées sous le terme de « L'urbanisme *Do It Yourself* (ou *DIY*) »; un mode d'action sur la ville où les planificateurs sont aussi les acteurs de la mise œuvre des projets.

Fondée en 2014 à Hanoi, inspirée par une activiste américaine, l'organisation non gouvernementale vietnamienne Think Playgrounds s'est engagée à construire des terrains de jeu pour les enfants du Vietnam selon une approche d'urbanisme *Do It Yourself*. Construits à partir de ressources financières et humaines très limitées, ces terrains de jeu sont faits de matériaux recyclés et assemblés principalement par des bénévoles. À ce jour, Think Playgrounds a construit près de cinquante terrains de jeu au Vietnam, dont trente-trois dans la capitale. Des partenariats stratégiques avec d'autres organisations de la société civile et des relations clés avec des fonctionnaires de l'administration municipale ont permis à cette ONG de s'établir comme un acteur incontournable de la réflexion sur l'avenir des espaces publics à Hanoi.

Spécifiquement, à Hanoi, l'urbanisme *DIY* fait le lien entre deux zones d'interactions politiques bien établies, aux caractéristiques sociales connues et documentées, mais n'entretenant habituellement pas de lien. D'une part, les zones de négociations coutumières permettent de légères transgressions légales. Elles sont ces moments d'appropriation quotidienne de l'espace. Cette zone comprend les relations entre les groupes de résidents, le leader de communauté qu'ils choisissent et l'administration du quartier dans lequel ils résident. Ce niveau de gouvernement observe régulièrement des pratiques informelles dans l'espace public, ce qui mène à une tolérance d'usages alternatifs. Ces usages demeurent toutefois mobiles et sont facilement supprimés. Les décisions politiques d'aménagement, d'autre part, se prennent à des niveaux plus élevés des gouvernements urbains. Ce sont ces paliers qui peuvent concrètement transformer l'environnement urbain. Cette zone de commande et contrôle tolère les organisations de la société civile fournissant des services sociaux, du moment qu'elles respectent le cadre politique qu'impose l'État-parti.

Ils existent donc des potentiels dans ces deux zones distinctes sur lesquels l'urbanisme *DIY* peut construire. Autrement dit, cette méthode de faire la ville doit, au Vietnam, amener les pratiques informelles des citoyens de la zone de négociations quotidiennes dans le milieu organisationnel de la zone de commande et contrôle. Si cet entre-deux est réalisé, un nouveau moment de l'urbanité à Hanoi émerge qui a le potentiel de contribuer à définir la ville selon une perspective très communautaire tout en ayant une relation directe avec les décideurs politiques.

### **La méthode**

Tel qu'expliqué, ce travail dirigé se penche sur les relations entre Think Playgrounds, les organisations de la société civile existantes et l'administration municipale de Hanoi, afin de faire ressortir les points de tensions et les opportunités résultant de ces interactions. La méthode choisie afin de collecter les données nécessaires fut l'utilisation d'entretiens semi-dirigés. Au total, dix entrevues furent menées. Cette méthodologie fut choisie comme approche valide

et réaliste pour entamer la discussion sur l'héritage de Think Playgrounds à Hanoi et sur l'avenir de l'urbanisme *DIY* dans cette ville.

L'approche par entretiens semi-dirigés a été priorisée afin de documenter l'expérience des parties prenantes dans la démarche d'évolution de l'organisation Think Playgrounds. Cette évolution est effectivement le résultat d'une succession de projets concrets, marqués eux-mêmes par des enjeux particuliers à l'initiation, durant la réalisation et lors de la réception. Les entretiens font donc ce pont constant entre la grande histoire de l'organisation et des moments précis l'ayant façonné.

### **Le droit de jouer**

La revendication du droit de jouer peut s'appuyer sur une Convention des Nations Unies et sur une littérature qui reconnaît une valeur essentielle au jeu, le qualifiant même de travail des enfants (Bond et Peck, 1993 : 733). Il s'agit alors non pas d'un passe-temps, mais bien d'une activité productive en soi qui nécessite des investissements de la part des adultes afin de la rendre possible (Ridgers *et al.*, 2007). William Arnold Corsaro (1998: 378-380) explique que la socialisation des enfants hors du contexte de la famille nucléaire passe fondamentalement par le jeu. Malone argumente en faveur de « *child-friendly cities [...] places where children and youth can socialise, observe and learn about how society functions and how they can contribute to the cultural fabric of their community* » (Malone, 2001: 11). C'est dans cette perspective d'inclusivité et de développement personnel et social que les projets de Think Playgrounds viennent s'inscrire.

Le discours du droit de jouer fut essentiel à la croissance de l'organisation, à la multiplication de ses projets dans l'espace public et à la création d'un réseau avec la société civile et l'administration municipale. Il fut mis de l'avant dès le premier projet et continue d'être revendiqué comme bon en soi et nécessitant des interventions concrètes. L'acceptation politique de ce discours permet d'avancer les idées plus subversives de l'organisation. Les projets mettent en lumière, de façon implicite et indirecte mais néanmoins consciente, l'inefficacité et la distance

de l'aménagement formel face aux réalités contemporaines de la ville et de ses citoyens. Les projets menés par Think Playground prouvent, l'un après l'autre, que de nombreux projets municipaux ont ignoré ou écarté les communautés de réception et qu'il faut ramener les expériences de celles-ci au cœur de la planification. Les fondateurs de l'organisation sont tout à fait conscients de cet effet.

### **Le réseau**

Au bout de trois ans de croissance constante de l'organisation, le réseau des parties prenantes est désormais complexe et vaste. Ce qui devient évident est l'emprise que tous ces éléments ont dans la politique urbaine. Tous les acteurs ne sont pas des décideurs politiques, mais ils ont tous une influence plus ou moins grande sur leur environnement. Ce réseau témoigne aussi du caractère incontournable de Think Playgrounds. Cette présence, pour quiconque s'intéresse à l'aménagement à Hanoi, en fait une organisation de référence. Ce réseau sera sûrement amené à croître et à se diversifier davantage avec la transition vers l'entreprise sociale et le développement d'une expertise plus large de design urbain.

### **Le caractère subversif**

Le caractère subversif de Think Playgrounds réside véritablement au sein de sa structure organisationnelle. Au travers du développement de l'organisation et de la réalisation des projets, les fondateurs et les membres permanents ont formé des jeunes à penser différemment aux enjeux urbains, avec plus d'audace et de clairvoyance. Ils leur ont fourni des outils pour tenter de les résoudre par eux-mêmes, sans attendre la solution de l'administration municipale. Les nombreux bénévoles apprennent à gérer un projet viable et à implanter des idées innovantes au sein du contexte politique existant : « *We try to inspire the volunteers to follow us, to build playgrounds. [W]e give them more experience to change the city life* » (R1). Ces changements de fond, où des réflexes sociaux se transforment, sont

peut-être la promesse d'un renouveau dans l'aménagement et la qualité de vie des villes du Vietnam.

### **La décentralisation**

Think Playgrounds s'est bâti une expertise pour la conception et la réalisation de terrain de jeu. À l'image d'autres acteurs de l'urbanisme *DIY* documentés dans la littérature, ils ont su s'imposer comme l'acteur le mieux outillé pour fournir ce type d'infrastructures municipales (Finn, 2014). L'organisation peut maintenant profiter d'un intérêt des gouvernements locaux et de support financier de ceux-ci.

Cette délégation à un tiers de la provision d'infrastructures essentielles pour la ville soulève inévitablement la question épineuse de la déresponsabilisation de l'État. Ainsi, le gouvernement réussit à fournir un service en limitant au maximum sa contribution financière, en déléguant la construction et, à ce jour, l'entretien des nouveaux espaces publics à Think Playgrounds ou à la communauté. Il devient alors très simple pour les autorités municipales d'accepter cet état de fait, avec tous les bénéfices que les nouveaux projets apportent, sans pour autant devoir réellement s'engager dans un investissement important dans le réaménagement des espaces publics.

### **Recommandations**

Suite à cette étude de cas, six recommandations peuvent être émises. Elles visent l'administration municipale et la société civile de la Hanoi afin que les initiatives d'urbanisme *DIY* se multiplient et réussissent à façonner une ville plus au fait des besoins de ses communautés.

1. Que la ville continue de tenir des conférences entre les acteurs de la société civile et les responsables de l'aménagement et que les décisions politiques prises suite à ces consultations soient publiques.
2. Que la ville crée une politique de consultation publique et que celle-ci s'applique à tous les paliers municipaux selon l'enjeu.
3. Que le district débloque un budget pour des projets pilotes sur les espaces publics et résiduels.

4. Que le quartier, en partenariat avec les ONG existantes, établisse un recensement des espaces résiduels inutilisés ainsi que des espaces publics sous-utilisés, privatisés sans autorisation ou sans concept ou design évident pour les utilisateurs.
5. Que la société civile propose des projets adaptés spécifiquement pour le contexte politique local.
6. Que la société civile utilise des projets pilotes précis et de petites envergures pour tester et publiciser leur idée.

## **Conclusion**

En bref, par la construction de terrains de jeu, le manque d'attention des planificateurs de Hanoi est mis en lumière et l'analyse du citoyen est validée. Par une méthode jusqu'alors absente dans la capitale, Think Playgrounds fait le pont entre la négociation coutumière et la décision politique. Ainsi s'ouvre un canal de communication bilatéral auparavant inexistant. Dans les mots d'un architecte local: « *Bottom up, it is the most important* » (R6). Dans ce cas-ci, la base s'organise, agit et publicise ses actions, en étant alerte de la portée politique de ses gestes. Ce cas d'étude a permis de découvrir cette place particulière qu'occupe Think Playgrounds comme figure de proue de l'urbanisme *DIY* à Hanoi, et au Vietnam.

Cette forme d'urbanisme est un mouvement international certes, mais elle demande une adaptation particulièrement clairvoyante dans un système non-démocratique. L'attention portée au discours, la création patiente de relations personnelles au sein des structures gouvernementales, la présence active sur les réseaux sociaux ou l'inclusion d'étudiants bénévoles sont autant de tactiques qui permettent de naviguer un contexte aux contraintes fortes. Ce succès de l'organisation laisse maintenant espérer que la formule sera reprise, qu'elle permettra d'ouvrir une discussion publique et franche sur d'autres enjeux urbains.

## Bibliographie

Batley, R. (1993). Political control of urban planning and management. Managing fast growing cities. New approaches to urban planning and management in the developing world, edited by Nick Devas and Carole Rakodi. Harlow, England, Longman Scientific and Technical, 176-206

Corsaro, W.A. (1998). Play and Games in the Peer Cultures of Preschool and Preadolescent Children An Interpretative Approach. *Childhood*. 377-402 DOI: 10.1177/0907568298005004003

Finn, D. (2014) DIY urbanism: implications for cities. *Journal of Urbanism: International Research on Placemaking and Urban Sustainability*. 7(4) 381-398

Geertman, S. Labbé, D. Boudreau, J.-A. and Olivier Jacques (2016). Youth-Driven Tactics of Public Space Appropriation in Hanoi: The Case of Skateboarding and Parkour. *Pacific Affairs*. 89(3) 591-611

Iveson, K. (2013). Cities within the City: Do-It-Yourself Urbanism and the Right to the City. *International Journal of Urban and Regional Research*. 37(3) 941-56. DOI:10.1111/1468-2427.12053

Jutras, S. (2003). Allez jouer dehors! Contributions de l'environnement urbain au développement et au bien-être des enfants. *Canadian Psychology/Psychologie canadienne*. 44(3) 257-266

Koh, D.W.H. (2006). *Wards of Hanoi*. Institute of South East Asian Studies : Singapore. 316p.

Kurfüst, S. (2011). Redefining Public Space in Hanoi: Places, Practices and Meaning. Dissertation for attaining a doctorate in Southeast Asian Studies - submitted to the Faculty of Arts and Humanities University of Passau. 184p.

Mould, O. (2014). Tactical Urbanism: The New Vernacular of the Creative City. *Geography Compass* 8(8) 529–539, DOI 10.1111/gec3.12146

Savoie-Zajc, L. (2009). L'entrevue semi-dirigée. Dans B. Gauthier (Dir.) : *Recherche sociale : de la problématique à la collecte de données* (5<sup>e</sup> édition). Québec, Québec : Presses de l'Université du Québec.