



Les sports, terrains de jeux du design, terrains propices à la co-crédation

NEIGE ROUX

SOUS LA DIRECTION
D'ARNAULD BLANCK

MASTÈRE SPÉCIALISÉ®
INNOVATION BY DESIGN

ENSci
LES ATELIERS

©YOSSA T. & DECATHLON, 2023.

1^{ER} TERRAIN DE ONE WALL, PARC BRONDELOIRE, ROUBAIX.



ENSCI - LES ATELIERS x L'ECLOZR

Quel ne fut pas mon plaisir d'être là à l'ouverture de la première page de l'ENSCI en région au sein de l'Eclozr, cet espace ressource qui m'a offert un si bel accueil ! Merci à l'ensemble de l'équipe. Leurs personnalités font la richesse de ce lieu incontournable.

Bravo et merci à toute l'équipe pédagogique - Nathanaël Delahaye, Emmanuel Thouan, Oriane Joucla - pour leur accompagnement, leur professionnalisme et leur audace d'avoir porté le *Mastère spécialisé® Sustainable innovation by design* hors les murs.



Ce jeu d'équilibriste en solitaire qu'est l'exercice d'écriture d'un mémoire ne peut se faire sans les autres. Alors merci à toutes celles et ceux qui ont contribué à ce savant équilibre, dans les moments de doute comme dans les moments d'euphorie : David Morin Ulmann, mes camarades de la promo IBD Rennes 2023-2024, mon directeur de mémoire Arnould Blanck, Geneviève Sengissen, Aurélie Da Paz, Christelle G., la promo IBD Paris 2023-2024 et les alumni de l'ENSCI.

Je souhaite également exprimer ma gratitude envers toutes les personnes qui ont pris le temps de répondre à mes questions et de partager leurs pratiques. J'adresse toute ma reconnaissance à Gérard Baudry pour son regard éclairé et son soutien dans mon cheminement ainsi qu'aux équipes du Pôle Ressources National Sport-Innovations et du CREPS Pays de la Loire, qui m'ont accueillie chaleureusement cette année et offert des missions d'une grande richesse.

Enfin, merci à mes proches, amis et famille, particulièrement à Clément, Edmée et Diane qui ont rendu possible l'accomplissement de cette année par leur contribution sur tous les fronts et leur grande patience.



LECTURE RAPIDE

Nous évoluons actuellement dans un environnement en perpétuelle mutation, caractérisé par une multitude d'incertitudes et de défis majeurs, qui nécessitent une réévaluation continue de nos modes de fonctionnement (CH1 | 1.A.). Ce contexte de transition(s) intensifie les tensions. Aussi, la polarisation de la société (CH1 | 1.B.) devient un frein majeur quand il s'agit de relever les défis écologiques, économiques, politiques et sociaux. Les conflictualités idéologiques encouragent les affrontements plutôt que la dynamique collective.

Tout l'enjeu face à ce contexte est d'augmenter la capacité des personnes à se mobiliser et à se regrouper pour faire face aux polycrises d'aujourd'hui et à l'incertitude de demain. Cet enchevêtrement de plusieurs crises appelle à une approche systémique (CH1) et nécessite de la cohésion sociale.

Comment mieux appréhender les situations et les changements afin d'être en mesure d'agir ?



La conception centrée utilisateur (*user-centric*) a permis de mettre l'accent sur les besoins et les attentes des utilisateurs. Toutefois, cette focalisation a aussi conduit à réduire le design à une activité de résolution de problèmes, tendant à l'enfermer dans un cadre utilitaire. Ce lieu commun peut limiter son pouvoir d'action.

« *Design is a problem-solving activity.* »

Rand P. (1985) *The Politics of Design*.

Or, nous sommes entrés dans l'ère de l'*Anthropocène*. Ce contexte vient ébranler le règne du design centré sur l'humain. Désormais chaque choix de conception a des conséquences majeures, mobilisant des filières entières. Pour répondre à cette époque et face à l'impact significatif des hommes sur les équilibres géologiques, l'univers du design doit questionner des systèmes, où l'Homme n'est qu'une partie de l'équation.

Cette prise de position critique que j'adopte, s'inscrit dans une longue tradition du design. Historiquement, chaque fois qu'il s'agit de viser l'amélioration d'une situation, le design a maintes et maintes fois su adopter une posture réflexive, en se posant cette question fondamentale : pour qui est-ce préférable ? Ce qui l'amène régulièrement à interroger le système dominant.

Aujourd'hui les problématiques auxquelles nous faisons face sont multifactorielles, cependant, il est illusoire de croire qu'appliquer des solutions les unes à côté des autres sera LA solution à cette sortie de crise(s). Dans ce contexte de transition(s), le design se distingue par sa capacité à mieux appréhender la complexité grâce à une approche systémique. Adapter ne suffit plus, il faut réinventer. Ainsi, le design se fait force de proposition et crée des nouvelles situations d'expériences.

QUE PROPOSER EN TANT QUE DESIGNER, PAR LA VOIE SYSTÉMIQUE ET COLLECTIVE ?

Après une brève étude de la posture critique du design (CH3 | 3.A.) dans l'histoire, une perspective particulièrement pertinente émerge dans cette volonté de se tourner vers la coopération : celle du co-design (CH5), une invitation à passer à l'action. Au-delà de l'indispensable nécessité de dialoguer et de débattre ensemble, le passage à l'action devient un *pari* éclairé pour la pensée complexe¹.

1. Morin E. (2024) *La complexité humaine*, Flammarion, Champs essais.

Le designer façonne des interactions, crée des dispositifs et provoque des dynamiques, en fonction de ce qu'il cherche à produire. Sous la forme d'une invitation à spéculer, « *et si ?* », m'inspirant de François Taddéi², je me suis interrogée sur ce que pourrait devenir une pratique de design coopérative enrichie d'une autre discipline (CH2). Parmi toutes celles qui se reflètent comme un miroir de la société, le sport se distingue comme un acteur clé (CH4), jouant un rôle actif dans la reproduction ou la transformation d'un ordre social existant.

L'intention est posée :

ET SI LE DESIGN S'AJDAIT DES SPORTS ?

Les activités physiques et sportives représentent un formidable espace d'apprentissage par l'action. Elles permettent un va-et-vient constant entre les choix et leurs conséquences, aidant ainsi à mieux comprendre les situations et les changements pour être en mesure d'agir à son niveau. Le sport, en tant que langage universel et moyen d'inclusion, favorise la coopération tout en valorisant les expériences et compétences de chacun : c'est précisément cet aspect que je cherche à faciliter. En intégrant les valeurs portées par le sport, dans de bonnes conditions (CH4 | 4.C.), le design pourrait mieux accompagner encore les transitions sociétales actuelles.

Mon approche consiste donc à mobiliser les atouts des activités physiques et sportives pour plonger dans l'action afin de mieux se saisir collectivement d'un enjeu et participer à sa résolution, sans en trahir sa complexité. J'ai souhaité voir dans quelle mesure les pratiques collaboratives inspirées du sport permettraient de faciliter la mise en œuvre des formes de collectivisation (CH5 | 5.B.). Après un tour d'horizon des activités physiques et sportives aujourd'hui (CH4), le cadre de réflexion et d'expérimentation de cette thèse professionnelle s'appuie sur l'étude de cas d'activités physiques et sportives différenciantes (CH6) choisies pour leur forte valeur ajoutée pour l'exploration. En mobilisant les leviers identifiés grâce à ces études de cas, un protocole expérimental sera formulé et deux formats seront développés (CH7). Ils s'inscriront dans un cadre conceptuel plus large (CH8) propice au dialogue et à l'apprentissage, permettant de pérenniser l'élan collectif.

Cette hybridation entre design et sports se propose d'aider les parties prenantes d'un projet, à renforcer leurs capacités d'expression, de négociation et de prise de décision dans l'objectif de construire une œuvre commune et tendre vers des futurs préférables.

2. Taddei F. (2022) *Et si nous ?* Calmann Levy.



QUICK READ

We are currently evolving in a constantly changing environment, characterized by a multitude of uncertainties and challenges which requires a continuous reassessment of our operating methods (*CH1 | 1.A.*). This transitional context intensifies tensions. Also, the polarization of society (*CH1 | 1.B.*) becomes a major obstacle when it comes to take on the ecological, economic, political and social challenges. Ideological conflicts encourage clashes rather than collective dynamics.

The challenge in this context is to increase the capacity of people to mobilize and regroup to face today's polycrisis and tomorrow's uncertainty.

The interweaving of several crisis calls for a systemic approach (*CH1*) and requires social cohesion.

How can we better understand situations and changes in order to be able to act?



User-centric design has allowed to focus on the needs and expectations of users, however, this focus has also led to reduce design to a problem-solving activity, tending to lock it into a utilitarian framework. This commonplace can limit its power of action.

« *Design is a problem-solving activity.* »

Rand P. (1985) *The Politics of Design*.

Now, we have entered the era of the *Anthropocene*. This context is shaking the reign of human-centered design. From now on, each design choice has major consequences, mobilizing entire sectors. To respond to this era and in face of the significant impact of humans on geological balances, the world of design must question systems where human is only part of the equation. This critical stance that I adopt is part of a long tradition of design. Historically, whenever it comes to aim at improving a situation, design has repeatedly adopted a reflexive posture, by asking itself this fundamental question: for whom is it preferable? Which regularly leads design to question the dominant system. Today the problems are multifactorial, however, it is illusory to believe that applying solutions one after the other will be THE solution to the way out of the crisis. In this transitional context, design stands out for its ability to better understand complexity through a systemic approach. Adapting is no longer enough, we must reinvent. Thus, design becomes a force for proposal and creates new situations of experiences.

WHAT COULD WE PROPOSE AS A DESIGNER, THROUGH A SYSTEMIC AND COLLECTIVE WAY?

After a brief study of the critical posture of design in history (CH3 | 3.A.), a particularly relevant perspective emerges, in this desire to turn towards cooperation: the co-design one (CH5), an invitation to take action. Beyond the essential need to dialogue and debate together, taking action becomes an informed bet for complex thought¹.

The designer shapes interactions, creates devices and provokes dynamics, depending on what he seeks to produce. In the form

of an invitation to speculate, « *what if?* », inspired by François Taddei², I wondered what a cooperative design practice enriched by another discipline could become (CH2).

Among all those that reflect themselves like a mirror of society, sport stands out as a key player (CH4), playing an active role in the reproduction or transformation of an existing social order.

The intention is set :

WHAT IF DESIGN GOT HELP FROM SPORTS?

Physical and sport activities represent a formidable space for learning through action. They allow a constant back-and-forth between choices and their consequences, thus helping to better understand situations and changes in order to be able to act at one's level. Sport, as a universal language and mean of inclusion, promotes cooperation while valuing the experiences and skills of each individual: this is precisely the aspect that I seek to facilitate. By integrating the values carried by sport, in good conditions (CH4 | 4.C.), design could better support current societal transitions.

My approach therefore consists of mobilizing the assets of physical and sport activities to dive into action in order to better collectively grasp an issue and participate in its resolution, without betraying its complexity. I wanted to investigate to what extent collaborative practices inspired by sport could promote the implementation of forms of collectivization (CH5 | 5.B.). After an overview of physical and sport activities nowadays (CH4), the framework for reflection and experimentation of this professional thesis is based on the case study of differentiating physical and sport activities (CH6) chosen for their high added value for exploration. By mobilizing the levers identified through these case studies, an experimental protocol will be formulated and two formats will be developed (CH7). They will be part of a broader conceptual framework (CH8) suitable to dialogue and learning, allowing the collective momentum to be sustained. This hybridization between design and sports aims at helping the stakeholders of a project to strengthen their capacities for expression, negotiation and decision-making with the aim of building a common work and moving towards preferable futures.

1. Morin E. (2024) *La complexité humaine*, Flammarion, Champs essais.

2. Taddei F. (2022) *Et si nous ? Comment relever ensemble les défis du XXI^e siècle*, Calmann Levy.





BONJOUR

Vous présenter aujourd'hui cette thèse professionnelle est le fruit d'un parcours fait de convictions et d'intuitions, qui m'a mené il y a un an, à rejoindre les bancs de l'ENSCI - Les Ateliers.

En 1997, mon engagement a été total dans l'apprentissage des arts-appliqués pour avoir le plaisir d'exercer, dix ans plus tard en tant que designer industriel freelance. Cinq années d'indépendance où j'ai toujours joué collectif. J'ai parfois été contribution, parfois source, d'un certain nombre de projets. Le plus mémorable d'entre-eux s'illustra dans le monde associatif, après que j'ai co-importé en 2011 le concept des soirées créatives *PechaKucha Night* à Nantes. S'en suivirent treize volumes tous autant singuliers grâce à la contribution de nombreuses forces vives.

J'ai aussi contribué, fréquemment dans le monde de l'éducation et de la formation professionnelle, longuement dans le monde politique et tout récemment dans le secteur public.

J'ai approché différents modèles et, ce qui me plait aujourd'hui, c'est de voir comment les collectifs peuvent tendre vers encore plus d'agilité et surtout, générer plus d'impact et de résonance.

Tout commence par les individus et pour ma part, j'ai décidé tardivement mais pleinement, de me mettre au(x) sport(s)...



Sommaire

©SOULABAIL N. & KANGOUROU GROUPE HÉLIOS, 2022.
FRESQUE, RUE JEANNE D'ARC, ROUEN.



1.

14 | INTRODUCTION

4 | RÉSUMÉ

17 UN CONTEXTE EXIGEANT

Une mission partagée

19 L'empreinte de l'Homme

21 Qu'en est-il de ce sentiment de polarisation ?

22 Comment ramener un niveau sain de polarisation ?

2.

24 SPORT & TRANSITIONS

Et si ?

26 Relevons ensemble les défis

27 Le sport, un vecteur puissant pour répondre à la complexité

- 27 « Passer d'une logique de l'avoir à une logique de l'être »
- « D'une logique de surconsommation à celle de la sobriété »
- « D'une logique de domination de soi, des autres et de la nature à une capacité à apprendre à prendre soin de soi, des autres et de la planète »
- « De pensées simplistes à une compréhension de la complexité »
- 28 « De la logique d'exclusion à celle d'inclusion »
- « De la compétition à la coopération »
- « Et si nous nous aidions du sport pour cela ? »

3.

29 LES MUES DU DESIGN

Réactions en chaîne

31 À quel moment le design a-t-il commencé à être réflexif ?

32 Design critique

- L'époque de la subordination du design à l'industrie
- 34 L'époque des dénonciations frontales
- 35 L'époque des produits « étranges »
- L'époque d'une « inquiétante étrangeté »
- 37 Design & engagement
- Du design industriel à un design du politique
- 38 Pourquoi le design critique est-il majeur aujourd'hui ?



4.

41 SPORT À IMPACT À l'épreuve du terrain

43 Naissance du sport moderne

Un héritage de l'époque industrielle

44 Le progrès : une quête sportive et humaine en transition

Le sport : un laboratoire d'innovation sociale

45 Le socio-sport : nouveau récit d'un sport à impact

47 Magie du sport : une vision dominante limitante

48 Tour d'horizon des AAP et AMI du domaine sportif

49 Éducation et citoyenneté

Santé publique et bien-être

50 Dimension sociale et égalité des chances

Innovation et transition écologique

54 Quelle opportunité pour le design ?

5.

55 LE CO-DESIGN Faire du design & faire ensemble

57 « On refait le match ! »

58 De la préfiguration du designer à l'action du collectif

58 Première phase : l'activité · l'individu

59 Deuxième phase : la mise en commun · le groupe

Troisième phase : le projet · le collectif

60 Dialogue entre les participants tout au long d'un projet

Décryptage des processus de décision dans la globalité d'un projet

61 Les apports du co-design au processus de création

61 Les formes de collectivisation

61 La participation

La coopération

62 La collaboration

63 Clés pour une œuvre commune réussie



6.

64 EXPLORATION & 1^{ÈRES} MÉTAPHORES Cas d'études

66 *Et si les activités physiques et sportives devenaient une porte d'entrée inédite pour le co-design ?*

67 Le Chessboxing

68 Un pas de côté audacieux

70 L'escalade

71 Entre sport & introspection : Thierry nous guide

73 Le KIN-BALL®

74 Une grande famille où chaque joueur est essentiel

76 Un espace d'opportunités illimité

76 Sports collectifs : créer ensemble en temps réel

77 Sports de nature : immersion et observation

78 Sports de précision : viser juste

79 Sports mécaniques et équestres : relations interconnectées

80 Sports de combat : la créativité dans la contrainte

81 Sports d'endurance : au service du long terme

7.

82 PROTOCOLE EXPÉRIMENTAL Les jeux sportifs en soutien au co-design

84 Protocole d'accord

85 Qu'est ce que le CrossFit® ?

86 Un entraînement croisé et fonctionnel pour toutes et tous

87 Un programme expérientiel au service d'une œuvre commune

87 Une base théorique musclée pour un programme hybride

88 Composition type d'un WOD for co-design

91 WOD for co-design « Toi & Moi : la force de la participation »

92 WOD for co-design « S'élever vers le sommet : une voie collective »

93 WOD for co-design « Esprit d'équipe en action : coopérer pour réussir »

94 Des Olympiades inspirantes

8.

97 HORS LES MURS Communautés de pratique

99 Briser les silos

101 CONCLUSION

104 BIBLIOGRAPHIE

110 ANNEXES



Introduction

LES SPORTS,
TERRAINS DE JEUX
DU DESIGN

MASTÈRE SPÉCIALISÉ®
INNOVATION BY DESIGN

TERRAINS PROPICES
À LA CO-CRÉATION

#CODESIGN #SPORTS
#COMMUNAUTÉS #TRANSITIONS

©BORY A. & LE VOYAGE À NANTES (LVAN), 2016,
REQUALIFICATION DU BOULEVARD LÉON BUREAU, NANTES.





L'entrée dans l'ère de l'Anthropocène - qui marque le paroxysme d'un monde héritier des révolutions industrielles, caractérisé par des rapports de domination, de compétition, d'exploitation des êtres humains et de la planète - nous amène toutes et tous, à relever des défis multiples.

Or, ce contexte de transition(s) intensifie les tensions. Tout l'enjeu pour faire face à cet enchevêtrement de crises est de faire appel à une approche systémique et nécessite de la cohésion de groupe. Pour ce faire, le dialogue est indispensable et chaque individu doit y prendre part, dans un savant équilibre.

En réaction, le design, discipline intrinsèquement tournée vers l'amélioration des situations, se positionne face à ces défis contemporains en les questionnant dans leur globalité.

Les designers ont les ressources pour construire le récit d'un monde préférable et désirable et un potentiel unique pour accompagner les changements nécessaires. Cependant, sont-ils suffisamment formés pour aborder les défis de manière collective ? Comment intensifier leur rôle dans la mise en mouvement de collectifs autour d'enjeux partagés, qui poseront les bases d'une meilleure « *habitabilité du monde*¹ » ?

Et si le design s'aidait du sport pour cela ? Cette invitation spéculative que je suggère ouvre une voie inédite : il s'agit d'un espace pour réinterroger les finalités de l'un et de l'autre, dans le cadre d'un engagement réciproque pour réussir à embarquer la somme des individus dans les enjeux des défis contemporains.

C'est dans cette perspective que s'inscrit ma recherche : explorer les interactions possibles entre design et activités physiques et sportives, pour faire œuvre commune.

.....
1. Findeli A. (2016) *The Myth of the Design Androgyne*.

1

Un contexte exigeant

Une mission partagée

1

L'ANTHROPOCÈNE
LA POLARISATION
LA SYSTÉMIQUE

©UGO GATTONI, 2024.

AFFICHE DES JEUX OLYMPIQUES ET PARALYMPIQUES DE PARIS 2024.



26 JUILLET - 11 AOÛT 2024
JEUX DE LA XXXIII^e OLYMPIADE DE PARIS 2024

AUGUST 28th - SEPTEMBER 8th 2024
PARIS 2024 PARALYMPIC GAMES

Illustration : Vanya Michel



« Face aux défis imposants qui nous attendent, il est temps de transformer nos inquiétudes en actions concrètes. »

Tayebaly K. (2024)

Co-fondateur du sommet international ChangeNOW¹

Nous vivons aujourd'hui dans un monde en transformation qui apporte son lot d'incertitudes et de défis. Les défis écologiques et sociétaux à relever sont de plus en plus nombreux pour nos sociétés : réchauffement climatique, biodiversité, ressources, réforme éducative, démographie, santé, lutte contre les inégalités, éthique, conflits séculaires, crises sociales et économiques, enjeux de souveraineté et de sécurité numérique, intelligence artificielle, mobilité, etc.

De plus, étant interconnectés, chaque changement de paramètre a un impact sur l'ensemble du système. Et notre société, toujours plus fragmentée, peine à sortir d'une pensée dominante en silos. Or, la transition répondant à un problème global, il est nécessaire d'y intégrer toutes les échelles et tous les acteurs de la société, en assurant une cohérence entre eux, afin d'éviter que les solutions des uns ne deviennent les problèmes des autres. Par ailleurs, la polarisation de la société devient un frein majeur quand il s'agit de relever ces défis multiples.

Les *conflictualités idéologiques* encourageant les affrontements plutôt que la dynamique collective, il nous faut transcender les perspectives individuelles pour créer une vision collective permettant de piloter les stratégies d'impact vers la perspective d'un futur plus durable et plus juste.

Cet enchevêtrement de plusieurs crises appelle à une approche systémique et nécessite de la cohésion sociale.

Ces glissements et ces ruptures nous poussent à remettre en question nos modèles de pensée et notre manière d'agir ensemble.

Comment mieux appréhender les situations et les changements afin d'être en mesure d'agir ?

1.A. L'EMPREINTE DE L'HOMME

1. ChangeNOW est le rassemblement mondial des acteurs de l'impact positif. Le dernier sommet, du 25 au 27 mars 2024 a réuni 35 000 participants proposant des solutions tangibles pour un monde durable et plus humain. *Lien

« La fin ou le but du design est d'améliorer ou au moins de maintenir l'habitabilité du monde dans toutes ses dimensions. »

Findeli A. (2016) *The Myth of the Design Androgyne*²

Quand le naturaliste et mathématicien Buffon (1707-1788) écrivait dans « *Les Époques de la nature* » en 1778 que « *La face entière de la Terre porte aujourd'hui l'empreinte de la puissance de l'homme* », sans doute ne pouvait-il imaginer que, trois siècles plus tard, les géologues allaient décider de formaliser ce constat sous la forme de la définition d'une nouvelle époque géologique. En 2000, le biologiste américain Eugene F. Stoermer et le chimiste et Prix Nobel de chimie néerlandais Paul Josef Crutzen évoquent pour la première fois le terme d'*Anthropocène*. « *Cette nouvelle phase géologique, dont la révolution industrielle du XIX^e siècle serait le déclencheur principal, est marquée par la capacité de l'homme à transformer l'ensemble du système terrestre*³ ».

L'entrée dans l'ère de l'*Anthropocène* marque le paroxysme d'un monde héritier des révolutions industrielles, caractérisé par des rapports de domination, de compétition, d'exploitation des êtres humains et de la planète. Face à l'impact significatif des hommes sur les équilibres géologiques, l'univers du design doit aujourd'hui questionner des systèmes, où l'être humain n'est qu'une partie de l'équation. Le champ du design doit s'élargir et ne plus être uniquement centré sur les utilisateurs. Par contre, les pratiques de design systémique, circulaire, résilient ou encore de design biocentré ou écocentré font écho. Elles entrent en résonance avec la citation d'Alain Findeli ci-dessus.

C'est également la fin d'une activité de résolution de problèmes au cas par cas car aujourd'hui les causes sont multifactorielles et il est illusoire de croire qu'appliquer des solutions les unes à côté des autres sera LA solution à cette sortie de crise(s). Tout l'intérêt du design dans ce contexte de transition(s), c'est sa capacité à mieux appréhender la complexité, par l'approche systémique. Ainsi pourra-t-il agir concrètement au sein des organisations et des institutions pour repenser, pour rediriger les modèles dont nous héritons néanmoins, et réaliser les arbitrages inéluctables en faveur de l'habitabilité.

2. *Design as Research. Positions, Arguments, Perspective*, 28–34.

3. Gemenne F., Denis M. (2019) *Qu'est-ce que l'anthropocène ? Vie publique*



DU CÔTÉ DES ÉTATS : LE RECOURS AUX « POLITIQUES ORIENTÉES MISSION » (POM)

Pour s'attaquer à des problèmes de plus en plus systémiques, les pays n'ont plus d'autre choix que de mettre en œuvre des politiques dotées d'une approche et de moyens holistiques. C'est ce qui explique l'appétence grandissante pour les politiques « orientées mission » (POM, mission-oriented policies) conçues pour mobiliser les activités de recherche et d'innovation nécessaires à la résolution de défis sociétaux.

Derrière cette appellation, il s'agit pour les États de se fixer un objectif précis et de fédérer tous les acteurs qui peuvent y contribuer, quels que soient leur domaine et leur mode d'action. Cette définition simple voire lapidaire cache bien sûr des niveaux de complexité plus ou moins élevés selon l'objectif à atteindre et la diversité des acteurs à associer. Ces politiques doivent en effet couvrir toutes les composantes de la chaîne d'innovation, de la recherche jusqu'à la mise sur le marché, être multidisciplinaires et multisectorielles, coordonner tous les acteurs impliqués et les mettre en cohérence et, enfin, utiliser différents instruments de soutien. Les trois points clés des POM sont ainsi l'orientation, la coordination et l'intégration.

Cet ouvrage¹ de Philippe Larrue, expert des politiques de recherche et d'innovation à l'OCDE décrypte la mise en place des POM dans différents pays, leurs points forts et leurs limites. Ce précieux travail de synthèse, reposant également sur une série d'entretiens avec des chercheurs, montre que la France détient les principes de base de cette approche dans son ADN et s'inscrit, elle aussi, dans cette trajectoire en termes de politiques d'innovation. À l'aune des exemples internationaux, il montre comment notre pays pourrait exploiter au mieux ce type de politique et en faire un véritable levier de réussite.

1. Larrue P. (2023) Répondre aux défis sociétaux : le retour en grâce des politiques « orientées mission » ? Les Docs de La Fabrique, Paris, Presses des Mines.



« Une absence totale de polarisation signifierait l'absence de débat et se traduirait par une forte inertie conservatrice. Toute évolution sociale serait alors impossible. »

Wagner M. (2021) *Affective polarization in multiparty systems*, Electoral Studies, 69.

1.B.1. QU'EN EST-IL DE CE SENTIMENT DE POLARISATION ?

La polarisation décrit simplement la séparation des opinions et des sentiments d'appartenance à un groupe. Il s'agit donc d'un phénomène entièrement normal dans une démocratie.

On distingue trois types de polarisation :

- La *polarisation idéologique* est l'écart entre les idées (gauche et droite, socialisme ou capitalisme, intervention de l'État ou libre marché, protectionnisme ou globalisation, etc.). Ce type de polarisation a diminué en Occident depuis la guerre froide.
- La *polarisation sociale* décrit la séparation entre différents groupes sociétaux définis par des notions identitaires telles que : le genre, l'orientation sexuelle, l'âge, l'origine, la langue, la religion, la classe sociale, une certaine population (les « boomers » ou la génération Z) ou une certaine civilisation (l'Occident), etc.
- La *polarisation affective* se réfère à l'aspect émotionnel. C'est le degré d'hostilité entre les différents groupes. Ce type de polarisation a particulièrement augmenté.

La population voit la société comme relativement divisée.

Faut-il s'en inquiéter ?

En France, la vision d'une société polarisée n'est pas nouvelle, comme montré dans le passé par le concept de lutte des classes mis en avant par le marxisme ou encore, par les théories du clivage politique proposées dans les années 1960.

Des thèmes très clivants ont pris récemment une grande place dans les débats médiatiques et politiques. Ils impactent cette vision d'une société fortement divisée : le Covid-19, l'essor de la *post-vérité* lié à Donald Trump ou encore les débats sur des questions d'identité (décolonialisme, minorité, genre, etc.), de migration, sur le Proche-Orient ou l'environnement. Dans ces combats idéologiques intenses, la tolérance envers celles et ceux qui tiennent des positions différentes semble s'affaiblir.

QUELQUES DATES

- Années 1990 : Désindustrialisation et délocalisations⁴. Le tissu social autour des usines - qui assurait cohésion et sentiment d'appartenance - est déstabilisé.
- 2012 : Concept de *bulles de filtre* développé par l'hacktiviste Eli Pariser⁵. Les algorithmes de recommandation sélectionnent les contenus que nous voyons et tendent à nous suggérer des informations qui nous ressemblent, socialement, politiquement, culturellement.
- 2019 : Gilets Jaunes. La polarisation augmente entre ceux qui se sentent exclus et les élites, perçues comme déconnectées.

Or, « le développement d'identités de groupe est parfaitement normal en société. Il peut créer un sentiment d'appartenance et développer les solidarités⁶ ». La *polarisation affective* augmente la participation politique de la population, notamment lors des votes, en la mobilisant « pour » ou « contre » certains partis ou certains thèmes, et favorise son engagement dans des initiatives citoyennes ou publiques.

Même si les preuves des effets potentiellement néfastes sont émergentes et par conséquent débattues, la polarisation est de plus en plus considérée comme l'une des principales menaces pour l'avenir de la démocratie⁷. Des dynamiques polarisantes pourraient remettre en question l'avenir d'une démocratie forte et résiliente. Des recherches ont établi le lien entre la polarisation et divers résultats négatifs, notamment : un déclin du soutien aux valeurs démocratiques, un traitement biaisé basé sur l'affiliation politique, un détachement social accru et une érosion des systèmes démocratiques.

4. Dufourcq N. (2022) *La Désindustrialisation de la France 1995-2015*. Odile Jacob.

5. Pariser E. (2011) *The Filter Bubble: What The Internet Is Hiding From You*, Penguin UK.

6. Wagner M. (2021) *Affective polarization in multiparty systems*, Electoral Studies, 69.

7. Caluwaerts D., Bernaerts K., Kesberg R., Smets L. and Spruyt B. (2023) *Deliberation and polarization : a multi-disciplinary review*. Frontiers in Political Science. *Lien

Illustration : Vanya Michel



Illustration : Marion Fayolle



1.B.2.COMMENT RAMENER UN NIVEAU SAIN DE POLARISATION ?

Make.org⁸ devrait bientôt lancer un programme de recherche pour revoir la manière dont sont construits les algorithmes. Travailler sur les algorithmes est une initiative intéressante pour inverser la tendance actuelle et favoriser la diversité des opinions présentées aux usagers, notamment contre la création de bulles d'opinions et la propagation de *fake news*.

Une autre possibilité est de recourir à la *démocratie délibérative*, qui met l'accent sur une discussion rationnelle entre citoyens à travers la mise en place d'espaces d'échanges d'opinions. Selon la *théorie du contact*⁹, les processus d'interactions peuvent avoir de puissants effets d'atténuation des conflits. Ils peuvent favoriser des changements d'opinion (surmontant ainsi la polarisation fondée sur les idées) et améliorer les relations entre groupes diamétralement opposés (luttant ainsi contre les formes affectives de polarisation). Avec ses 184 citoyens tirés au sort, le succès de la Convention citoyenne sur la fin de vie, organisée par le CESE¹⁰ et remis le 2 avril 2023 en est un bel exemple.

« Ce qui nous unit est plus fort que ce qui nous divise. »

Cox J.¹¹ (2015) Leitmotiv de son premier discours à la Chambre des communes (House of Commons)

Quelques jours après la fin des Jeux Olympiques, le think tank Destin Commun¹², en collaboration avec Verian (ex-Kantar Public), s'est mis à l'écoute des Français pour décrypter ce que le débat public a rapidement qualifié de « parenthèse enchantée », d'autant plus appréciée qu'elle semblait inespérée. La surprise de déjouer les pronostics et de défier l'adversité de la situation politique a contribué à l'enthousiasme.

8. Make.org (2024) Pacte 2025 de réconciliation citoyenne. *Lien

9. Allport G. W. (1954).

10. Conseil Économique, Social et Environnemental.

11. Députée travailliste britannique, Joe Cox fut poignardée en juin 2016 par un nationaliste d'extrême droite.

12. Destin Commun est un laboratoire d'idées et d'actions dont la mission est de décrypter les phénomènes de fragmentation et de polarisation qui fragilisent la démocratie et la cohésion sociale.

Les ingrédients de l'enthousiasme fédérateur : la surprise de la résilience, la beauté, l'authenticité, le collectif.

« Notre enquête¹³ montre que le sentiment de fierté nationale a été d'une puissance inédite dans tous les électors. Cette fierté est liée à la surprise d'avoir déjoué le fatalisme de l'échec, à la beauté et à la diversité de notre pays, mais aussi à l'authenticité et à l'humilité des athlètes. »

Laurence de Nervaux, directrice de Destin Commun.

Malgré un engouement quasi unanime, les Jeux Olympiques n'ont pas atténué le sentiment de division. L'étude de Destin Commun (août 2024), montre que :

- 77 % des Français pensent que la France est divisée (chez les Allemands c'est 50 %, chez les Anglais 54 %).
- 53 % des Français pensent que les différences entre eux sont trop importantes pour qu'ils puissent continuer à avancer ensemble.

Rien n'est acquis. Confronté aux réalités budgétaires de l'État, la question de l'héritage demeure. En effet, l'absence d'engagement financier public durable post-JOP soulève des inquiétudes au niveau des clubs et des associations sportives, elles qui accueillent pourtant plus de 13 millions de licenciés. Il est difficile d'envisager une « nation sportive » sans apporter de soutien significatif à ce socle du sport de proximité, sans moderniser les infrastructures, sans valoriser les bénévoles, sans augmenter le nombre d'encadrants, sans le renforcement de l'EPS à l'école. Pour éviter que les Français ne se détournent du sport en raison d'un manque de moyens, tous les regards se portent sur l'enjeu crucial du budget des sports dans le projet de loi de finances 2025. Dans une tribune commune¹⁴, Guillaume Dietsch et Régis Juanico ont demandé au Parlement de voter une Loi Héritage des JOP.

Alors que nos destins n'ont jamais été autant liés et que nous avons des défis colossaux à relever, transformons l'essai !

13. Destin Commun (août 2024) Jeux Olympiques : comment transformer l'essai ? Étude qualitative et quantitative, Verian.

14. Dietsch G. Juanico R. (16.11.24) Les Jeux de Paris 2024 : une réussite éphémère, un héritage sacrifié, La Tribune.



PANEL D'INITIATIVES QUI TISSENT DES LIENS

REDONNER LE GOÛT DE L'AUTRE : *20 questions to the world* a posé les 20 mêmes questions à 1 500 personnes de 90 nationalités. Le constat ? Dans son intimité, l'être humain se révèle soucieux du monde qui l'entoure et des autres.

FAIRE COMMUNAUTÉ : la newsletter *(Re)Faire Tribu*. Hugo Paul s'est lancé, à seulement 25 ans, dans une exploration qui l'a plongé durant un an en immersion dans onze communautés (d'une abbaye au dernier peuple autochtone d'Europe entre autres).

VOYAGER ENSEMBLE : *CoolRool*, une application de covoiturage pour clubs de sport amateurs : « *Décarbonons le sport amateur avec des partenaires et institutionnels qui offrent l'application à des milliers de parents et d'enfants qui rencontrent des difficultés tous les week-ends !* »

CRÉER DE LA CONVIVIALITÉ : le collectif d'habitants *La République des Hyper Voisins*. Situé dans le 14^e à Paris, il fédère 15 000 habitants de tous horizons pour renforcer le lien, la convivialité et la solidarité entre voisins : « *Nous transformons des voisins qui disent bonjour 5 fois par jour en hyper voisins qui disent bonjour 50 fois par jour.* »

RÉAPPRENDRE À DIALOGUER : *Faut qu'on parle*, une expérience unique pour faire se rencontrer en tête-à-tête des gens aux opinions opposées grâce à un algorithme qui « *matche* » des personnes ayant répondu différemment à des questions clivantes. Ce projet innovant et fédérateur vient d'être lancé pour la première fois en France (octobre 2024) par les médias Brut et La Croix.

CRÉER DU LIEN EN AIDANT : *WWOOF France* met en relation des bénévoles avec des fermes bio et paysannes plusieurs jours/semaines pour participer aux travaux. Un acte de solidarité et de découverte, sans obligation de productivité.

RELIER LES GÉNÉRATIONS : *Tom & Josette* est le premier réseau de micro crèches intergénérationnelles hébergées dans des établissements pour personnes âgées.

PARTAGER SON LIEU DE VIE : *Fratrises* : « *Bien chez soi, mieux ensemble* ». Colivings d'une douzaine de personnes qui mixent des jeunes actifs avec et sans handicap. Le but ? Faire grandir tout le monde de ses différences. *Home Exchange* donne la possibilité aux utilisateurs d'échanger leur maison ou appartement. Accueillir des inconnus chez soi n'est pas anodin, et pourtant, cela devient un moyen de rentrer en contact.

PARTAGER UNE ACTIVITÉ : *Entourage* est une Association qui combat l'isolement social en créant des réseaux de soutien pour ceux qui n'en ont plus. Avec notamment leur initiative *combat via le sport* comme levier de remobilisation pour les plus fragiles.

Weezem, une application qui permet de fédérer des personnes qui veulent se rencontrer pour faire du sport, participer à des événements, etc.

Smatchy, une autre application pour trouver des sportifs à proximité de chez soi et créer du lien.

2

Sport & transitions

Et si ?

2

FUTURS PRÉFÉRABLES
ACTEUR DU CHANGEMENT
COOPÉRATION

LIVRAISONS

©ROMAIN FROQUET, 2017,
FRESQUE, PLAYGROUND DES HALLES, PARIS 1^{ER}.





RELEVONS ENSEMBLE LES DÉFIS

Dans son ouvrage *Et si nous ?*¹, François Taddéi nous invite à relever ensemble les défis du XXI^e siècle :

« *Et si nous passions d'une logique de l'avoir à une logique de l'être ? D'une logique de la surconsommation à celle de la sobriété ? D'une logique de domination de soi, des autres et de la nature à une capacité à apprendre à prendre soin de soi, des autres et de la planète ? De pensées simplistes à une compréhension de la complexité ? D'une logique d'exclusion à une logique d'inclusion ? D'une logique de compétition à une logique de coopération ?* »

À Michel Bisson² d'ajouter :

« *Et si nous nous aidions du sport pour cela ?* »

1. Taddéi F. (2022) *Et si nous ? Comment relever ensemble les défis du XXI^e siècle*. Calmann-Lévy. pp.247-248.

2. Bisson M. (avril 2023) *Pour une nouvelle politique sportive*. Fondation Jean Jaurès ^{*Lien}

« ET SI ? » : LA SPÉCULATION AU SERVICE DE L'INNOVATION

En quoi est-ce intéressant de formuler des questions débutant par « *Et si ?* » ?

Elles invitent à explorer des scénarios hypothétiques, en dépassant les limites de la réalité actuelle pour imaginer des alternatives possibles. Cette approche stimule la créativité et l'innovation, en encourageant à envisager des solutions nouvelles ou des paradigmes différents face à des problématiques complexes. Elle permet de sortir des schémas de pensée traditionnels et de remettre en question les présupposés portés par notre environnement sociétal. Par cette démarche, spéculer avec « *Et si ?* » facilite la réflexion sur le changement, l'adaptation et les évolutions possibles, en ouvrant la voie à des perspectives novatrices et à des stratégies inédites.

En somme, rien de tel pour ouvrir un espace où imaginer des futurs préférables et amorcer des transitions vers des modèles plus adaptés aux enjeux de notre époque.

2.A. LE SPORT, UN VECTEUR PUISSANT POUR RÉPONDRE À LA COMPLEXITÉ

Ainsi, pour reprendre la question amorcée par Michel Bisson « *Et si nous nous aidions du sport pour cela ?* », le sport, dans ses grands principes, pourrait vraisemblablement offrir des réponses judicieuses aux grandes questions soulevées par François Taddéi, jouer un rôle clé face aux défis contemporains et contribuer à la société de manière positive.

2.A.1. « PASSER D'UNE LOGIQUE DE L'AVOIR À UNE LOGIQUE DE L'ÊTRE »

Le sport offre un terrain privilégié pour réinventer la notion de succès. Là où la société valorise souvent l'accumulation matérielle, le sport met l'accent sur l'accomplissement personnel, la progression et le bien-être. En cultivant des valeurs comme l'effort, l'endurance, le dépassement de soi et le plaisir de l'action,

le sport peut devenir un terrain privilégié pour redéfinir notre identité, non pas autour de ce que nous possédons, mais de ce que nous vivons.

2.A.2. « D'UNE LOGIQUE DE SURCONSOMMATION À CELLE DE LA SOBRIÉTÉ »

En tant que pratique physique, le sport incite à une forme de simplicité et de tempérance. En soulignant l'importance d'un mode de vie équilibré, tant dans l'alimentation que dans leurs choix de consommation et leur rapport au corps, les pratiquants (qu'ils soient amateurs ou professionnels) peuvent nous aider à adopter une approche plus sobre de nos propres vies. Le sport nous invite à une approche centrée sur l'essentiel et le long terme.

2.A.3. « D'UNE LOGIQUE DE DOMINATION DE SOI, DES AUTRES ET DE LA NATURE À UNE CAPACITÉ À APPRENDRE À PRENDRE SOIN DE SOI, DES AUTRES ET DE LA PLANÈTE »

Les valeurs fondamentales du sport, telles que le respect de l'autre, la sportivité et le *fair-play*, offrent des modèles pour prendre soin de soi et des autres. « *Les comportements respectueux incluent le respect de soi, de son corps, d'autrui, des règles, des autorités et de l'environnement¹* ». À travers des pratiques sportives et des événements plus durables, le sport incite aussi concrètement à un respect de la nature. Il est reconnu comme un élément important pour atteindre les objectifs de développement durable des Nations Unies.

2.A.4. « DE PENSÉES SIMPLISTES À UNE COMPRÉHENSION DE LA COMPLEXITÉ »

Le sport, notamment à travers ses règles et ses stratégies élaborées, nous incite à réfléchir à des solutions variées et à envisager des situations sous différents angles. En particulier, des sports comme le football, le rugby ou le basket-ball, qui demandent stratégie, coordination complexe et anticipation

1. CIO (2012) *Olympisme et Mouvement olympique*, Le Musée Olympique.

constante, nous enseignent la manière de composer avec la complexité et de travailler en équipe pour résoudre des problèmes. Le sport devient ainsi une métaphore pour comprendre les défis de notre société, en encourageant à penser de manière plus nuancée et collective.

2.A.5. « DE LA LOGIQUE D'EXCLUSION À CELLE D'INCLUSION »

Le sport a ce pouvoir unique d'unifier, de rassembler des individus de toutes origines et de toutes conditions sociales. En intégrant des pratiques sportives accessibles à tous, il offre un cadre unique pour favoriser l'intégration et la solidarité dans le respect et le partage d'expériences communes. *« L'équité sportive concerne la justice dans le sport, l'égalité d'accès, la reconnaissance des inégalités et la prise de mesures pour y remédier. Il s'agit de changer la culture et la structure du sport pour qu'il devienne également accessible à tous les membres de la société, quels que soient leur âge, leurs capacités, leur sexe, leur race, leur origine ethnique, leur orientation sexuelle ou leur statut socio-économique.² »* Par des initiatives sportives d'insertion par le sport par exemple, il permet de construire des ponts entre les différents groupes sociaux et d'inclure ceux qui sont souvent marginalisés. Il devient un outil d'inclusion, de cohésion sociale. C'était d'ailleurs l'objet de la première édition des Conférences Citoyennes du Sport le 18 décembre dernier, où le Think tank Sport et Citoyenneté³ (actif depuis 17 ans sur l'impact sociétal du sport), organisait un débat portant sur *« le sport générateur de cohésion sociale »* dans le cadre de l'héritage sociétal des Jeux.

2.A.6. « DE LA COMPÉTITION À LA COOPÉRATION »

Enfin, le sport, loin d'être uniquement un champ de compétition, est aussi un espace de coopération et de partage. Dans de nombreuses disciplines collectives, la réussite dépend autant de l'entente d'une équipe que de la performance individuelle. Cet esprit d'équipe peut inspirer une transition vers une logique

coopérative dans nos sociétés. En établissant des situations équitables et par le biais d'opportunités (jeux coopératifs, initiatives collaboratives, etc.) où chacun peut réaliser son plein potentiel, le sport peut devenir un modèle pour encourager la coopération dans d'autres domaines de la société.

2.A.7. « ET SI NOUS NOUS AIDIONS DU SPORT POUR CELA ? »

En résumé, le sport, en concrétisant les valeurs d'inclusion, de coopération, de sobriété et de respect de soi et des autres, peut être un puissant levier pour réorienter notre société à travers une transition positive, inclusive et durable. Il représente une réponse concrète et inspirante aux défis du XXI^e siècle, en offrant à la fois un espace de transformation individuelle et collective.

Pour autant, le simple fait de pousser la porte d'un club sportif ne suffit pas à produire un effet bénéfique. Nous y reviendrons (CH4 | 4.C.). Le potentiel du sport ne peut se concrétiser que dans certaines conditions. Tout comme l'incitation à bouger plus : *« Bouge 30 minutes chaque jour !⁴ »* est vaine, si les structures sportives ne s'adaptent pas aux spécificités des publics.

Pour l'heure, tournons-nous vers l'histoire moderne du sport, nous permettant de situer des éléments de contexte utiles à la compréhension du mouvement sportif contemporain.

2. Northumberland Sport (2019) Equity in Sport.

3. Site web Sport & Citoyenneté. Le sport au service de la société. *Lien

4. En 2024, le Gouvernement a fait de l'activité physique et sportive la « Grande Cause Nationale ».

3

Les mues du design

Réactions en chaîne

3

ENRICHIR LA RÉFLEXION
ÉCLAIRER LA DÉCISION
INSPIRER L'ACTION



« *Design is any practice that devises courses of action aimed at changing existing situations into preferred ones.* »

Simon H., The Sciences of the Artificial.

À QUEL MOMENT LE DESIGN A-T-IL COMMENCÉ À ÊTRE RÉFLEXIF ?

La réflexivité, dans ce cas de figure, c'est observer avec un regard critique ses propres choix de conception et de production et leurs effets. De fait, à quel moment le design a-t-il commencé à analyser sa pratique avec ses propres outils ?

L'entrée chronologique et linéaire des pages qui suivent propose de passer en revue - sans pour autant parcourir les deux derniers siècles de manière exhaustive - quelques épisodes, quelques époques où le design a réagi face aux impératifs des systèmes en place. Il s'agit des *design(s) critique(s)*.

En effet, comme l'illustre le titre de cette rubrique « *les mues du design* », si le design se présente comme une activité visant une quête du meilleur, l'amélioration d'une situation. Il questionnera toujours cette situation donnée : pour qui cette situation s'améliore-t-elle ? Et par là même : qui définit le préférable ? Une posture qui mènera les designers - dès lors que la vision du préférable dessert l'Homme - à se poser cette question majeure : comment s'y opposer ?

3.A. DESIGN CRITIQUE

Le design critique prend racine dans la révolution industrielle et entretient une relation historique avec le monde économique.

3.A.1. L'ÉPOQUE DE LA SUBORDINATION DU DESIGN À L'INDUSTRIE

Dernièrement, un livre a contrebalancé la « bible¹ » du design qui trônait dans ma bibliothèque depuis mes années d'études en BTS Assistant en Création Industrielle (2001-2003). Ce livre c'est « *Design : introduction à l'histoire d'une discipline*² », d'Alexandra Midal, historienne et théoricienne du design. Il retrace non pas l'histoire mais les histoires du design.

« C'est avec la rationalisation de l'organisation de la cuisine³, pensée en 1841 aux États-Unis, que le design trouve son origine : l'agencement de la maison et des tâches à y accomplir doit être modifié rationnellement pour non seulement soulager le travail des femmes mais aussi démontrer le bien-fondé de l'abolition de l'esclavage. Dès sa naissance, le design affirme une vision politique du monde. Pourtant c'est l'Exposition universelle de Londres qui lance le design en tant que discipline à part entière [...]. »

La première utilisation du mot *design* est attribuée à l'Anglais Sir Henry Cole, en 1849. Inspecteur des écoles des arts décoratifs, créateur du *Journal of Design and Manufactures*, il entend établir les principes d'une production industrielle. Il définit le design comme « *une harmonie entre fonction, décoration et intelligence* » pour qualifier une typologie de production. Il s'engage pour l'utilitarisme⁴ et souhaite ouvrir une école de dessin

industriel capable de fournir des modèles à l'industrie. Cette conception s'illustre à travers des formes fonctionnelles et simples adaptées à la fabrication en série.

À la demande du Prince Albert qui cherchait à dynamiser le commerce international, il œuvre en 1851, à organiser la première Exposition universelle dans l'Angleterre victorienne. Cette foire est la première grande célébration de l'industrialisation, exposant des réalisations de toutes les nations. Les espérances utopiques issues des idéaux industriels se matérialisent dans le lieu et l'utopie se concrétise dans l'architecture du Crystal Palace de Joseph Paxton. Il fut érigé en 17 semaines, offrit un hall de 70 000m² et accueillit 6 millions de visiteurs. Le bâtiment symbolise l'emploi inédit de matériaux novateurs par des méthodes de construction standardisées. La manifestation démontre les prouesses des nouveaux moyens de l'industrie, d'une nouvelle méthode de production et d'organisation rationalisée. Elle exalte aussi les rêves de progrès social, d'accès pour tous au confort, d'allègement du travail, de redistribution des richesses.

Seulement, un premier débat s'ouvrait déjà à l'époque, celui de la qualité et de la quantité. Entre d'un côté, les ambitions initiales de Sir Henry Cole (à savoir démontrer que les meilleures choses sont celles les mieux conçues) et de l'autre, les partisans de la productivité comme Richard Redgrave (arguant que l'économie était le principal levier du changement social).

« C'est ce qui se vend le mieux qui est le mieux⁵. »

Redgrave R.

Ce débat, ainsi que la tentative d'Henry Cole de promouvoir sa croyance en les bienfaits du progrès industriel (croissance économique, partage des richesses, facilitation du travail et pacification des nations par le commerce pour plus de justice et de démocratie) ne constituent qu'une étape dans la longue discussion sur les conséquences de la subordination du design à l'industrie.

1. Guidot R. (2000) *Histoire du design de 1940 à nos jours*, Hazan, Dictionnaires Usuels.

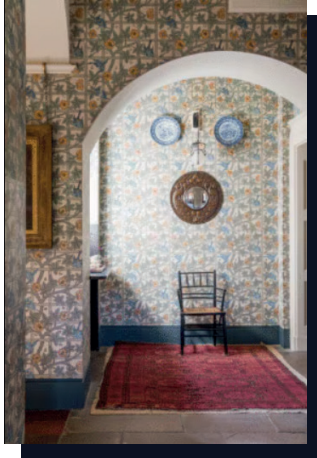
2. Midal A. (2009) *Design : introduction à l'histoire d'une discipline*, Pocket.

3. Beecher C. (1841) éducatrice connue pour son *Traité d'économie domestique* « *A Treatise on Domestic Economy* ».

4. L'utilitarisme est une doctrine qui souhaite maximiser le bien être collectif des « êtres sensibles et affectés ». Bentham le définit comme « le plus grand bonheur du plus grand nombre est la mesure du juste et de l'injuste. »

5. De Fusco R., Izquierdo M. (2005) *Historia del diseño*, Santa & Cole : « Industrialists consider good taste an impediment to sales. Their position can be summarised in the principle : « That is best what sells best », p.59.

MORRIS W. (1894)
· STANDEN HOUSE.
MORRIS & CO. PATTERNS.



À la moitié du XIX^e siècle, la révolution industrielle européenne pousse les Britanniques à s'interroger les premiers sur les conséquences du progrès technique. William Morris, élève de John Ruskin⁶, devient le théoricien phare de cette contestation. Designer textile, écrivain, peintre, poète, de la *Socialist League* au mouvement *Arts & Craft*, William Morris tente d'inventer avec l'artisanat une alternative viable au capitalisme. Midal précise que « *Morris ne conteste pas tant l'industrie, que la médiocrité de sa production, son asservissement au mauvais goût bourgeois et l'aliénation de l'ouvrier qu'elle engendre*⁷ ».

Dans sa vision, les arts décoratifs permettraient aux gens d'être plus heureux au travail ce qui, en plus de soutenir une esthétique noble, entraînerait également la réforme de la société moderne⁸.

Les risques principaux de l'industrialisation et de la production machinale sont la standardisation et l'émergence d'une personne-machine, d'un corps au service de l'industrie. D'où la nécessité de repenser totalement les liens entre les êtres humains, l'art et la machine.

Une expression résumait cette situation et le grand problème du XIX^e siècle : la question sociale.

La première révolution industrielle a inauguré une ère d'espoir. Avec les inventions de la machine à vapeur, du chemin de fer, des bateaux à vapeur et de l'industrie textile, sont venus les progrès de l'hygiène, des connaissances médicales et scientifiques et de la richesse. Et pourtant, la misère n'avait jamais été aussi grande que chez ceux qui fabriquaient de telles inventions. Les agriculteurs devenus ouvriers, attirés par la promesse de revenus fixes et réguliers, souffraient de malnutrition et de maladies, se situaient au cœur de la pollution urbaine, des déchets toxiques, des conditions de travail insupportables dans les usines insalubres de charbon ou d'acier. Pour la première fois dans l'histoire,

un grand nombre de personnes étaient devenues membres de la classe ouvrière industrielle.

Et au cœur de cette situation sociale fébrile, les pionniers du design s'engageaient déjà vers une vision d'une société préférable.

Au début du XX^e siècle, les modernistes rêvent eux aussi d'un monde meilleur qui s'appuierait sur la puissance de la technologie machinique. Dans son livre *Pioneers of the Modern Movement* publié en 1936, Nikolaus Pevsner, historien de l'art et de l'architecture, a salué avec enthousiasme la Grande Exposition qui avait eu lieu 85 ans plus tôt comme l'une des premières incursions de la discipline du design et a posé les premiers jalons du mouvement moderniste en 1920. Pour résumer très brièvement, le modernisme visait à apporter du confort à tous par la standardisation.

L'esthétique du fonctionnalisme diffusée par les designers modernistes véhiculait une idée de la technologie au service de la démocratie. En Allemagne, le Bauhaus - né en 1919 de la fusion d'une école d'art appliqué et d'une école des beaux arts conçue par Henri Van De Velde - porte un projet idéaliste inspiré du marxisme. En 1923 avec Walter Gropius et son projet de standardisation⁹, l'école devient pionnière de la modernité. Son impact sera prolongé à la Hochschule für Gestaltung¹⁰.

En réponse à cette formulation des Modernes survient une autre forme d'utopie, critique cette fois, appelée « *Utopie-Anormale* » ou « *ControDesign* » qui vise à démanteler la primauté incontestée du fonctionnalisme et de l'industrialisation (l'efficacité, la flexibilité, la modularité, la sérialité).

6. John Ruskin exprima rapidement ses inquiétudes concernant les mauvaises conditions de travail des ouvriers d'usine et la contradiction ironique entre leur extrême pauvreté et la boutique pleine de biens produits par leur travail.

7. Midal A. *Op.Cit.*, p.61.

8. Morris W. (1985) *Contre l'art d'élite*, Éditions Hermann.

9. Conférence : « art et technologie, une nouvelle unité ».

10. École Supérieure de Design établie à Ulm en 1953.

ARCHIZOOM ET SUPERSTUDIO,
SUPERARCHITETTURA (1967)
· MANIFESTE DE L'EXPOSITION
« LA SUPERARCHITECTURE EST L'ARCHI-
TECTURE DE LA SUPERPRODUCTION, DE
LA SUPERCONSOMMATION, DE LA SUPER
INDUCTION À LA CONSOMMATION, DU
SUPERMARKET, DU SUPERMAN ET DU
SUPERCARBURANT. LES MYTHES DE LA
SOCIÉTÉ PRENNENT FORME DANS LES
IMAGES QUE LA SOCIÉTÉ PRODUIT. »



PAPANEK V. & SEEGER G. (1966)
· TIN CAN RADIO.



« Notre société s'équilibre sur la consommation et
sur sa dénonciation. »

Baudrillard J., La Société de consommation.

3.A.2. L'ÉPOQUE DES DÉNONCIATIONS FRONTALES

La fin des années 1960 marque un tournant, lorsque les designers du design radical italien dénoncent les excès et contradictions du marché. C'est le cas de l'exposition *Superarchitettura* (1966) qui pose le cadre d'un design qui s'attaque aux icônes de ces excès (surproduction, surconsommation, surinvitation à l'achat), comme l'est le supermarché. À cette occasion, Adolfo Natalini publie un manifeste fondé sur l'emploi du superlatif.

Les radicaux produisent alors des objets dont les fonctions utilitaires premières sont dissimulées et les fonctions secondaires symboliques, idéologiques, connotatives exacerbées pour ré-introduire de l'altérité et de la différence face à la standardisation. Ils mettent ainsi dans le monde des objets « ouverts¹¹ », entendu selon Umberto Eco comme des objets dont le taux de transgression des codes, et des normes, et le taux d'ambiguïté formelle ouvrent sur un ensemble d'interprétations possibles. La notion de critique, du grec *krinein*, qui signifie « séparer », « distinguer », prend ici tout son sens.

Emilio Ambasz, commissaire de l'exposition *Italy : The New Domestic Landscape* au MoMA¹² en 1972, a donné un extraordinaire aperçu des directions intenses, complexes et souvent contradictoires explorées par les designers italiens. Dans le catalogue de l'exposition, il écrit :

« L'Italie est devenue un micro modèle dans lequel un large éventail de possibilités, de limites et de problèmes critiques du design contemporain sont mis en évidence. »

Ambasz E.

11. Eco U. (1962) *L'opera aperta*, trad. L'Œuvre ouverte, Seuil.

12. Ambasz E. (1972) *Italy, the New Domestic Landscape : Achievements and Problems of Italian Design*, New York, The Museum of Modern Art.

À Enzo Mari d'un côté qui confère aux objets du quotidien la mission d'orchestrer une révolution jugée indispensable par la distorsion des signes et des codes, répondent celles du contro-design de Superstudio qui prône le principe d'une existence sans objets laissant place aux actes fondamentaux de la vie. Se recentrer sur de véritables besoins, renoncer au superflu, tel fut le positionnement de Victor Papanek à la même période :

« Le design, s'il veut assumer ses responsabilités écologiques et sociales, doit être révolutionnaire et radical (au sens strictement étymologique). Il doit revendiquer pour lui-même "le principe du moindre effort" de la nature : un minimum d'inventaire pour un maximum de catalogue [...] ou encore faire le plus avec le moins¹³. »

Papanek V.

Papanek regrette que les produits de design se soient éloignés des besoins réels en revêtant une apparence et des fonctions subalternes qui ne répondent pas aux questions de départ.

En réaction, il conçoit notamment la *Tin Can Radio*, un récepteur radio à destination du tiers-monde. Réalisée à partir de matériaux récupérés, elle ne porte aucun autre signe que sa fonction. Les contre-propositions et la radicalité de conception de Papanek, ont montré que l'industrie n'était pas le design, elle n'en est qu'un outil de production.

Au Royaume-Uni, c'est le groupe d'architectes Archigram qui marque les esprits, avec des concepts de villes mobiles et de mégastuctures provocantes qui remettent en question la pérennité de l'architecture et son attachement au territoire.

13. Papanek V. (1974) *Design pour un monde réel*, trad. Mercure de France, p393.

REMY T. (1991)
· CHEST OF DRAWERS = YOU CAN'T
LAY DOWN YOUR MEMORIES
ENSEMBLE DE 20 TIROIRS
ATTACHÉS PAR UNE SANGLE.



3.A.3. L'ÉPOQUE DES PRODUITS « ÉTRANGES »

Une source m'a été précieuse pour poursuivre ce bref état de l'art du design critique, il s'agit de l'ouvrage *Strange Design : from Objects to Behaviours*¹⁴ dans lequel Jehanne Dautrey et Emanuele Quinz proposent une lecture singulière de l'histoire du design. Leur livre se concentre sur la capacité (auto-)critique du design, en utilisant des produits *étranges* pour susciter la critique.

Les auteurs détaillent les dimensions principales qui montrent la réaction des designers à la grande résilience d'une société capitaliste en mutation vers une société consumériste naissante.

Voici les trois catégories :

- Les stratégies de *re-sémantisation*, qui consistent à intégrer autant de propriétés sensorielles que possible dans un type d'objet existant pour créer un choc créatif.
- Ce qu'ils appellent les *non-objets*, où les designers ne se concentrent pas sur l'objet lui-même mais plutôt sur la génération de perceptions et de comportements déviants.
- Et les *objets banals*, où l'esthétique kitsch (qui était récemment devenue à la mode) serait poussée à son maximum, agissant comme une résistance négative, une tentative quelque peu dystopique de détruire le bon goût des maisons de la classe moyenne.

En suivant la chronologie de Quinz et Dautrey dans leur ouvrage, nous nous déplaçons aux Pays-Bas dans les années 90 avec *Droog Design*. Selon Quinz, *Droog Design* utilise une sorte d'*approche silencieuse* de l'étrangeté comme une protestation contre les valeurs d'une société consumériste, multipliant les excès et les gaspillages. Ces designers réutilisaient des rebuts, des éléments récupérés choisis pour leur inutilité et non pour leur qualité esthétique. Leurs objets pouvaient accumuler ou multiplier des éléments banals. *Droog Design* restait ancré dans le réalisme et dans la familiarité du domestique et du quotidien, contrairement à la perspective utopique et à l'esthétique excentrique de certains projets de Radical Design. Du design *super radical* nous basculons à un design *supernormal*, qui « réintroduit un sens de la moralité dans le design. »

14. Dautrey J., Quinz E. (2014) *Strange Design. Du design des objets au design des comportements*, it: éditions, trad. Les Presses du réel.

« Le propre de l'homme est de refuser le donné comme un donné. »

Feenberg A., *Transforming Technology, A Critical Theory Revisited*, p.19.

3.A.4. L'ÉPOQUE D'UNE « INQUIÉTANTE ÉTRANGETÉ »¹⁵

Depuis les années 2000, les dernières manifestations d'un rôle (auto-)critique explicite du design se retrouvent dans des pratiques contemporaines telles que le *design critique*, le *design spéculatif* et le *design fiction*.

Fiona Raby et Anthony Dunne ont développé le terme « *Critical Design* » à travers leur pratique en tant que duo nommé Dunne & Raby alors qu'ils étaient chercheurs au *Computer Related Design Research Studio* du Royal College of Art. Ces années d'enseignement ont souvent donné lieu à des expositions collectives au MoMA, fortement soutenues par Paola Antonelli¹⁶.

C'est Dunne qui utilise pour la première fois le terme lors de sa thèse de doctorat¹⁷. Le *design critique* est né de leur questionnement face à l'absence totale de sens critique concernant les progrès technologiques entrés dans nos vies et face au postulat selon lequel la technologie est toujours bonne et capable de résoudre n'importe quel problème.

Le concept a ensuite été développé dans leur ouvrage *Design Noir*, dans divers entretiens et essais en ligne, tels que la FAQ sur le *design critique*¹⁸, et plus récemment dans le livre *Speculative Everything*¹⁹.

15. « das Unheimliche », concept construit au début du 20^e siècle par le psychiatre Ernst Jentsch et le psychanalyste Sigmund Freud, relevant à la fois d'une désorientation absolue, effrayante, et d'un intime refoulé et remontant à la surface.

16. Safe : *Design Takes on Risk* (2005) *Design the Elastic Mind* (2008); *Talk to Me : Design and the Communication between People and Objects* (2011).

17. Dunne A. (2005), *Hertzian Tales*. The MIT Press.

18. Dunne, A. (2007) *Frequently Asked Questions*. In *Design Interactions Yearbook*, Royal College of Arts.

19. Dunne A., Raby F. (2013) *Speculative Everything. Design, Fiction and Social Dreaming*, Chapitre III, *Design as critic*, MIT Press.

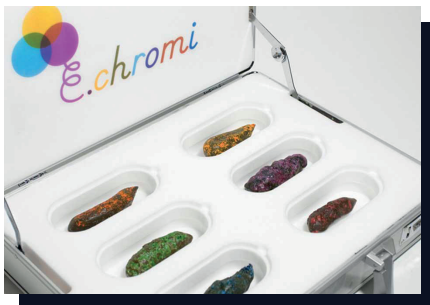
DUNNE A. & RABY F. (2009)
· TEDDY BEAR BLOOD RADIO.



AUGER J. & LOIZEAU J. (2002)
· AUDIO TOOTH IMPLANT.



KING J. & GINSBERG A. D. (2009)
· E.CHROMI.



Selon leur dernier livre, le *design critique* est une « *pensée critique* » traduite en matérialité : « *utiliser le langage du design pour engager les gens* », « *ne pas prendre les choses pour acquises* » et « *toujours remettre en question ce qui est donné* ». Le *design critique* peut se définir en opposition au *design assertif*²⁰ (un design conformiste qui renforce le statu quo). Le *design critique* vise à « *remettre en question les hypothèses, les idées reçues et les préjugés étroits sur le rôle que jouent les produits dans la vie quotidienne*²¹ ».

Andrew Feenberg, philosophe américain, ajoutant que « *la première question à adresser aux sociétés modernes consiste à savoir quelle conception de la vie humaine impliquent les dispositifs techniques dominants.* »

Au fil du temps, les sujets abordés par les projets du duo britannique ont évolué des problèmes liés aux produits électroniques²² (tels que le manque de transparence et de connaissances concernant leur fabrication, leur fonctionnement, leurs conséquences, etc.) aux implications culturelles, sociales et éthiques des nouvelles technologies en général.

20. Dunne A., Raby F., Op.Cit, pp.34-35.

21. Dunne A., *Frequently Asked Questions*. Traduit de l'anglais. *Lien

22. Dunne A. (2005), *Hertzian Tales : Electronic Products, Aesthetic Experience and Critical Design*. The MIT Press.

Puis, Dunne & Raby ont également commencé à utiliser les termes *design spéculatif* et *design fiction*²³ pour parler de leur travail. Pour Anthony Dunne les fictions en design mettent alors en scène des technologies réelles, cependant, ce sont les valeurs sociales et culturelles qui sont fictives. Ces « *fictions de valeurs* » deviennent ainsi des principes alternatifs exploitant le phénomène de différenciation et d'écart afin de nous interpeller. En somme, il s'agit de la perception d'une « *inquiétante étrangeté* » pour douter des conceptions pourtant bien ancrées dans nos moeurs.

Les projets spéculatifs s'illustrent comme plausibles et se détachent de l'objet manifeste ou muséal, pour créer en nous une sensation d'étrange familiarité. C'est le cas de l'*Audio Tooth Implant* de James Auger et Jimmy Loizeau ou encore le projet *E. Chromi* de James King et Alexandra Daisy Ginsberg. Le premier se retrouve en une du magazine *Time*, pris à tort pour un véritable produit, le second remporte le concours de biologie synthétique de la Fondation iGEM en 2009 (*E. Chromi*).

Quant au concept d'*unheimlich*, il a été réactualisé sous sa traduction anglaise dans la théorie de l'*uncanny valley* (la vallée de l'étrange) du roboticien japonais Masahiro Mori. Il a notamment souligné cet étrange sentiment ressenti face à son clone robotique humanoïde créé de ses mains.

23. « *United Micro Kingdoms : A design fiction* » (2013) Cf. site web de Dunne & Raby. Archives *Lien

« Les idées de Superstudio et d'Archigram continuent de nourrir des réflexions sur la désobéissance productive et la résistance aux normes dominantes.²⁴ »

Rossi C.

3.A.5. DESIGN & ENGAGEMENT

Cette brève rétrospective montre la résurgence d'une posture critique du designer en essayant de créer une société préférable. Depuis la révolution industrielle, le design aide à faire émerger des revendications, ce qui est un enjeu crucial pour se saisir des défis de chaque époque. Il semblerait que les efforts critiques du design prennent durablement corps dans la négociation de modèles industriels.

En fonction du contexte, la relation des designers avec leur propre domaine se complexifie. Dans les années 70, Emilio Ambasz dégageait déjà trois attitudes²⁵ prédominantes à l'égard du design dans son corpus : une attitude conformiste, une attitude réformiste et une attitude de contestation qui combine à la fois enquête et action.

- La 1^{ère} attitude regroupe des projets qui ne remettent pas en question le contexte socioculturel dans lequel ils sont publiés.
- La 2^e catégorie voit ses concepteurs déchirés par un dilemme. Celui d'être très préoccupés par leur rôle au sein de la société, sans pouvoir contrôler l'interprétation ou les usages de leur production et sans pouvoir apporter des changements structurels au système dont dépend leur conception. Au lieu d'inventer de nouvelles formes, cette catégorie de projets réinterprète des formes existantes ou reformule des formes connues avec des significations modifiées (re-sémantisation).
- La 3^e approche traite de ce paradoxe en allant aux « racines » (c'est-à-dire étymologiquement en étant « radical »).

La frontière entre la 2^e et la 3^e catégorie est mince. Ce que l'on peut retenir, c'est que choisir de contribuer à une société *préférable* est une posture réformiste et en cela, elle fait écho à un rapport au politique, qui peut être de l'ordre de la contestation ou de la controverse. L'approche est engagée.

24. Rossi C. (2018) *The radical design movement*, Bloomsbury Publishing. p.60.

25. Ambasz E., Op.Cit.

« Toute tentative de concevoir le design à partir de la forme nécessite d'abord de le considérer comme un système de valeurs et de représentations éminemment politiques. »

Midal A., Politique Fiction, p.179.

3.A.6. DU DESIGN INDUSTRIEL À UN DESIGN DU POLITIQUE

C'est cet *engagement* du design que la critique et historienne du design, Alexandra Midal, analyse dans l'exposition *Politique-Fiction*²⁶, présentée à la Cité du design de Saint-Etienne en 2012 sous la forme d'un dispositif triptyque composé d'un catalogue indépendant, d'un film, *le Design au combat*, et d'une exposition en forme de manège (en référence à Futurama²⁷, l'exposition universelle de New-York en 1939). Pour elle, « le design et son histoire, est un engagement interprétatif et spéculatif, dépassant l'examen sociétal ou mercantile pour imposer un débat d'idées ».

Cette exposition qui présentait des travaux de nombreuses personnalités (Enzo Mari, Noam Toran, Superstudio, l'Atelier Van Lieshout, Didier Faustino, François Roche et son Agence R&Sie, Marguerite Humeau, etc.) a offert l'opportunité à tous, de mesurer les relations qu'entretennent les designers avec les utopies sociales et économiques. Montrant quels débats d'idées inédits le design a su mettre en scène grâce à de nombreuses stratégies de conquête (diversion, disgression) et de contestation.

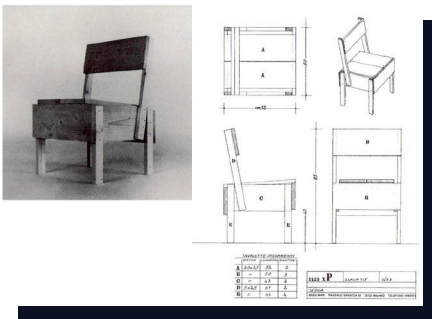
Dans la continuité, la thèse de Max Mollon ouvre à une réflexion politique à travers le *Design pour débattre*²⁸. En opposition au « *design for production* », la notion du « *design for debate* » articule une fonction critique et frictionnelle du design. À travers cette approche, il s'agit de s'adresser au citoyen plutôt qu'au consommateur, et de poser des questions plutôt que d'apporter des réponses. Le *design*

26. Midal A. (2012) *Catalogue Politique-Fiction*. *Lien

27. Bel Geddes N. (1939) *Futurama, The Carousel of Progress, General Motors*.

28. Mollon M. (2019) *Designer pour débattre. Comment fabriquer des artefacts dissonants et leurs situations de communication de manière à ouvrir des espaces de contestation mutuelle (agonisme) et d'expression de voix marginales (dissensus)*, Thèse de doctorat, EnsadLab, PSL Research University.

MARI E. (1973)
· PROPOSTA PER AUTOPROGETTAZIONE
UNE TENTATIVE DE COUPER LES LIENS AVEC
L'INDUSTRIE EN TERMES D'ÉCONOMIE,
DE PRODUCTION ET DE DISTRIBUTION.



MOLLON M. (2019)
· DESIGN FOR DEBATE.



LAPOSSE F. (2019)
· TOTOMOXTLE.



pour débattre se veut ainsi davantage centré sur les communautés et la société plutôt que sur l'individu-utilisateur. Max Mollon le définit comme « *un ensemble cohérent de pratiques de design qui contribuent à l'engagement des personnes dans des expériences politiques de contestation mutuelle et collective* ». Le *design discursif* pour débattre se situe alors au carrefour de la prospective, du design et de la facilitation de débat (public, notamment).

Le design du politique permet la confrontation d'opinions et d'affects. À ne pas associer avec le design politiquement engagé (qui illustre des valeurs à défendre).

3.A.7. POURQUOI LE DESIGN CRITIQUE EST-IL MAJEUR AUJOURD'HUI ?

En 2019, l'exposition *Broken Nature*, dirigée par Paola Antonelli pour la Triennale de Milan, illustre la manière dont le design critique contemporain répond aux crises environnementales. Antonelli décrit ce concept comme « *une exploration des relations rompues entre l'homme et la nature à travers des projets de design spéculatif et critique*²⁹ ». Ces travaux envisagent le design comme un outil de réparation sociale et écologique. La *Totomoxtle* du designer Fernando Laposse, qui relance la biodiversité vitale du maïs mexicain pour en faire de la marqueterie, tout en engageant des communautés locales, montre que le design peut être un outil de régénération qui répare et repense. « *Le design critique n'est pas qu'une contestation ; c'est aussi une pratique de soin et de réparation*³⁰ », souligne Antonelli.

Si « *le design n'est plus le cheval de Troie de la remise en cause du capitalisme* » comme le souligne Alexandra Midal, le design critique aujourd'hui est l'une des nombreuses mutations menées par le design afin d'appréhender les enjeux de complexité de ce 21^e siècle. Le design a annexé d'autres champs et inventé

peu à peu de nouvelles stratégies, grâce à la fiction, en travaillant sur les normes et les valeurs pour tenter de déconditionner le verrouillage sociotechnique³¹ (entre autres), qui freine la capacité d'une société à se transformer. Le designer conçoit des narrations fictives qui s'entremêlent au réel, et conçoit ainsi des dispositifs de *design fiction*. Pour le design, la satire, la critique, la spéculation à des futurs possibles, etc. sont autant de biais qui font de lui un catalyseur de changement et lui donnent autant de possibilités d'accentuer son implication et de s'engager socialement.

L'introduction de cette rubrique évoque la définition du design de Herbert Simon comme une quête du préférable. Avec le résumé non exhaustif de la littérature sur l'histoire du design, appuyé sur le travail d'Alexandra Midal, nous avons vu qu'il entretient cela depuis ses débuts. Une posture éminemment politique en quelque sorte car il s'agit de l'implication durable du designer dans des actions défendant la cause collective. Cette quête se révèle aujourd'hui plus essentielle que jamais. Non seulement, les designs critiques contribuent à l'émergence de moments de projection et de discussion collectifs, mais ils enrichissent la réflexion, éclairent la décision et inspirent l'action.

29. Antonelli, P. (2019) *Broken Nature : Design takes on human survival*. Catalogue de l'exposition, Triennale de Milan, p.14.

30. Antonelli, P., Op.Cit, p.87.

31. Rip A., Kemp R. (1998) *Technological change. Human choice and climate change*, pp.327-399.

« Face à la puissance de la société capitaliste, la stratégie était la multitude : Le futur n'est pas un point unique à l'horizon, mais un champ de possibles, parmi lesquels certains futurs, en fonction de là où vous êtes situés, semblent préférables. »

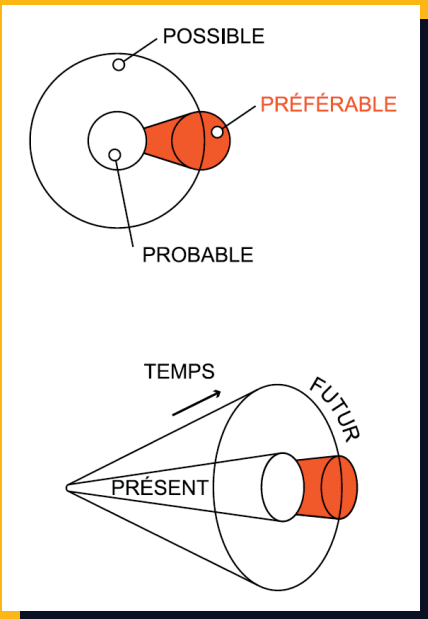
Hancock, T. & Bezold, C. (1994) *Possible futures, preferable futures*, Healthcare Forum Journal, vol. 37.

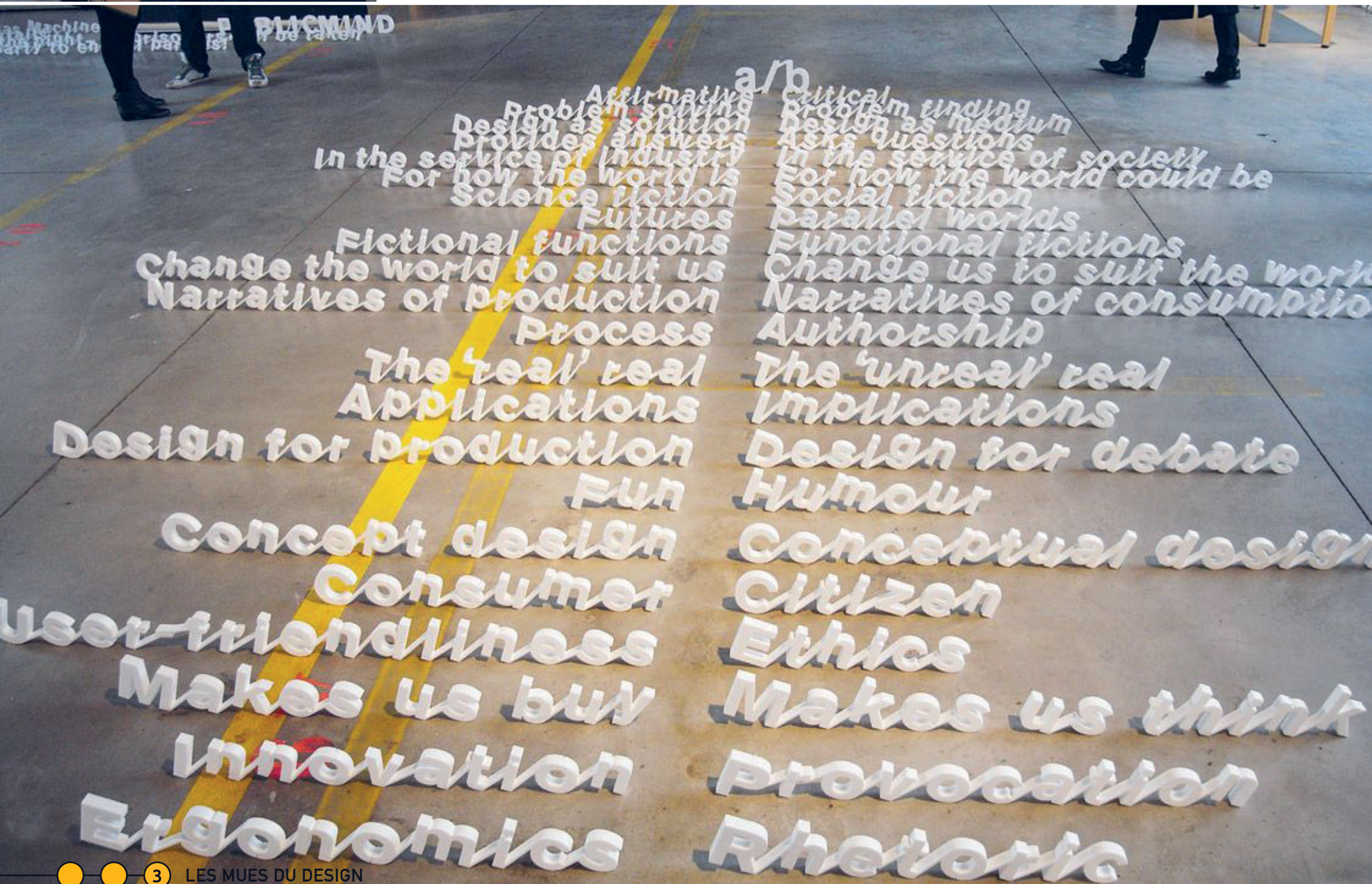
ENTRE LE PRÉSENT, LE POSSIBLE ET LE PROBABLE : LE PRÉFÉRABLE

L'une des représentations courante du futur dans la littérature de prospective stratégique est le diagramme conique du *futurologue et constructeur de mondes*¹ Stuart Candy. Si le présent est le point de départ et le possible est la circonférence externe la plus large, le probable, quant à lui, est alors le noyau dur du futur (positionné au centre). Dunne & Raby se sont particulièrement intéressés aux côtés, c'est là que se développe une sorte de malformation du cône, une protubérance que Stuart Candy appelle le « préférable » et qui rend possible l'invention.

Quel serait le rôle du designer ? Non pas de décider de ce qui est préférable mais plutôt comme Dunne & Raby le suggèrent, de percevoir un nouveau rôle dans lequel, le designer pourrait sonder les préférables, représenter des alternatives potentielles et les présenter au public. Ce rapport à la futurologie engage également l'idée que le designer porterait un regard sur le futur en tentant de dévier sa trajectoire horizontale tracée entre *le présent, le possible et le probable*².

1. Stuart Candy s'est présenté ainsi lors de la conférence donnée dans le cadre des Design Futures Series de UC (2011) Berkeley.
2. Amara, R. (1974) *The futures field : Functions, forms, and critical issues*, Futures, vol. 6





4

Sport à impact À l'épreuve du terrain

4

UN OBJET CULTUREL

"CITIUS, ALTIUS, FORTIUS – COMMUNITER"

LE SOCIO-SPORT

©OPÉRA S. & PALM (PEINT À LA MAIN), 2021.
FRESQUE, LA STATION F, PARIS 13^E.



4.B.NAISSANCE DU SPORT MODERNE

L'héritage du concept sportif et des formes de pratiques telles que nous les connaissons aujourd'hui peut être daté et situé. En effet, le sport est une invention récente qui est apparue dans une période et dans un lieu précis. C'est un objet culturel¹, fruit de l'histoire.

Pour le design comme pour le sport², il faut porter le regard outre-Manche, là où la première pierre de l'ère industrielle fut posée.

4.B.1.UN HÉRITAGE DE L'ÉPOQUE INDUSTRIELLE

Quel est le point commun entre le cricket, le hockey sur gazon, le tennis, le golf, le badminton, le football, le rugby, l'aviron ou encore le tennis de table ?

Leurs diverses formes modernes sont toutes nées en Angleterre, codifiées au cours du XIX^e siècle.

C'est au sein des écoles britanniques de la *gentry* que le sport moderne est né. Puis, il s'est diffusé dans le monde par l'intermédiaire des colonies britanniques installées dans les capitales et les grandes villes commerciales et industrielles (en Amérique du Nord et en Europe continentale) avant de connaître de nouveaux foyers de diffusion au tournant du XX^e siècle, depuis les États-Unis et l'Europe de l'Ouest.

Le sport moderne est indissociable des transformations socio-économiques et comporte de ce fait un certain nombre de particularités qui l'éloigne de ses versions antiques³ comme des diverses formes de jeux traditionnels⁴.

1. Morin Y. (1996) *Le problème de la conception de l'éducation physique et de son objet*, STAPS, n°39, p. 41-56.

2. C'est dans le *Journal des haras* du 1er avril 1828 qu'apparaît pour la première fois le mot « sport » dans la langue française. Pourtant, ce terme, emprunté à l'anglais, est français : c'est un dérivé de « desport » qui signifie « divertissement » en ancien français et est issu du verbe (se) desporter « s'amuser, se divertir ».

3. Pour Jean Le Floch'hmoan, le sport tenait son origine dans l'antiquité : *La genèse des sports*. Petite bibliothèque Payot. 1962.

4. Pour Jean-Jules Jusserand, de tout temps, les hommes auraient prati-

Cette thèse historique est récente puisqu'elle est esquissée pour la première fois en France, par le philosophe Jacques Ulmann⁵ en 1965.

Cette argumentation est également portée par Jacques Thibault⁶, Pierre Arnaud⁷, Roger Chartier et Georges Vigarello⁸. Ils s'accordent pour montrer que le sport est né de la société technico-industrielle⁹. Ainsi, son apparition répondrait à un effet de conjoncture, que les démocraties modernes sont venues conforter :

« Les sports modernes sont étroitement liés au développement des démocraties de masse. Le sport, forme organisée d'un loisir réglementé et, par la suite, d'une culture de consommation, évolue parallèlement à ces éléments majeurs de la modernisation que sont l'urbanisation, l'industrialisation, l'éducation et la participation toujours croissante d'un nombre régulièrement grandissant de citoyens à la vie politique et économique. La création et surtout la diffusion des sports modernes participent d'un mode de vie bourgeois¹⁰. »

Markovits A.

Le sport serait donc vecteur de la modernité en introduisant règles, mesures et compétitions dans les exercices physiques, ainsi qu'en se conformant aux caractéristiques du travail industriel (production, rationalité, performance, etc.). Le sport est « un fait de civilisation participant du jeu et du travail dont la dominante est la recherche de la prouesse physique dans le

qué du sport. Il assimile jeux traditionnels, jeux de divertissement, rituels, au sport et soutient la filiation entre les jeux anciens et les pratiques modernes : *Jeux et sports d'exercices dans l'ancienne France*. 1901.

5. Ulmann J. (1965) *De la gymnastique aux sports modernes*, PUF.

6. Thibault J. (1997) *Sport et éducation physique 1870-1970*, Librairie Philosophique Vrin.

7. Arnaud P., Wahl A. (1993) *Sports et relations internationales pendant l'entre-deux-guerres*, Rapport final de recherche PPSH-CNRS, chapitre 1.

8. Chartier R., Vigarello G. (1982) *Trajectoires du sport*, Le Débat, n°19, p35-58.

9. Développée chez Eisenberg C. (1990) *The middle class and competition : Some considerations of the beginnings of modern Sport in England and Germany*, *The International Journal of The History of Sport*, vol. 7, n° 2.

10. Markovits Andrei. (avril-juin 1990) *Pourquoi n'y a-t-il pas de football aux Etats-Unis ? Vingtième siècle*, Revue d'histoire, p. 23.

cadre de règlement et d'institution spécifique. » déclara Jacques Thibault en 1972.

L'originalité des pratiques modernes dites sportives réside dans le fait qu'elles comprennent des jeux de compétitions. La compétition moderne consiste à dépasser, non seulement des concurrents actuels, mais aussi, des résultats antérieurs. Avec l'apparition du sport moderne, il faut se mesurer aux autres à l'échelle du temps et de l'espace. L'idéal sportif déborde du lieu et du temps où l'activité se déroule. Il s'agit, de record en record, d'aller toujours plus vite, de monter toujours plus haut, de faire toujours plus fort, le dernier acquis étant lui-même destiné à se voir dépassé rapidement. Un esprit de compétition parfaitement rendu dans la devise des Jeux Olympiques modernes : *citius, altius, fortius*.

4.B.2. LE PROGRÈS : UNE QUÊTE SPORTIVE ET HUMAINE EN TRANSITION

Au-delà de l'individu, c'est le perfectionnement continu de l'espèce humaine elle-même qui est recherché. L'homme est pensé sur fond de progrès orienté vers un achèvement : l'idéal, pour l'humanité. Cela fait écho à ce que pouvait défendre Emmanuel Kant¹¹ en prônant l'homme comme facteur clé du développement de ses propres capacités et du genre humain dans son ensemble. Traduisant ainsi que la richesse majeure, c'est l'homme, comme base de tout progrès, de tout développement.

Le concept de progrès, profondément lié à l'histoire du sport moderne, incarne une dynamique d'amélioration continue, individuelle comme collective. Inspiré par les idéaux des Lumières et des humanistes tels qu'Emmanuel Kant, le progrès dans le sport se traduit par une recherche incessante de dépassement de soi et de ses limites physiques ou techniques. Ce dépassement ne concerne pas uniquement l'individu, mais reflète aussi les transformations de la société industrielle et de son organisation. Jacques Thibault décrit ainsi le sport comme un « *fait de civilisation* » mêlant jeu et travail, tout en se confor-

mant aux principes de rationalité et de performance qui caractérisent l'époque industrielle.

Cependant, cet idéal de progrès, célébré à travers le dépassement des records et la quête de performance, s'inscrit également dans une logique de croissance perpétuelle qui résonne avec les dynamiques capitalistes de nos sociétés modernes. À l'instar de l'économie, le sport a longtemps promu la compétition et la grandeur comme moteurs de son développement. Aujourd'hui, cette vision est remise en question face aux défis des limites planétaires, des inégalités sociales et des crises écologiques. Edgar Morin, dans *Introduction à la pensée complexe*, rappelle en 1977 que « *tout progrès entraîne des régressions* » : un progrès linéaire peut perturber d'autres dimensions du vivant, humaines ou environnementales. Cette réflexion invite à repenser le sport comme une pratique moins axée sur la performance infinie et davantage tournée vers la sobriété et la coopération.

4.B.3. LE SPORT : UN LABORATOIRE D'INNOVATION SOCIALE

C'est dans ce contexte que le sport devient, depuis quelques années déjà, un laboratoire d'innovation sociale. L'innovation, définie dans le *Manuel d'Oslo* de l'OCDE¹² comme l'introduction d'un produit, service ou processus significativement nouveau, s'étend ici à la transformation des pratiques sociales elles-mêmes. L'innovation sociale, quant à elle, se concentre sur des réponses aux besoins non satisfaits et des approches organisationnelles innovantes visant à améliorer le bien-être collectif¹³.

Dans cette optique, le sport offre un cadre pour explorer des modèles où la compétition s'enrichit de collaboration, contribuant ainsi à bâtir des pratiques inclusives et durables. En s'inscrivant dans cette dynamique, le sport invite à revaloriser l'idée de « faire mieux avec moins » et à intégrer le respect des écosystèmes humains comme non humains dans ses objectifs.

11. Philonenko Alexis. (1982) *L'idée de progrès chez Kant*, Études kantienne, Vrin, pp.52-75.

12. Organisation de Coopération et de Développement Économiques

13. Moulart et al., (2005) *The International Handbook on Social Innovation. Collective Action, Social Learning and Transdisciplinary Research*.

« XXI-LE SPORT DES SOLUTIONS »
PREMIER DOCUMENTAIRE
SUR LE SPORT À IMPACT.
DAVID BLOUGH, MAI 2024.



Dans ses écrits, Norbert Elias analyse le sport en tant que phénomène sociologique au sein du processus de civilisation. Le sport reflète les normes, les valeurs et les tensions sociales d'une époque donnée. Il agit à la fois comme un espace de contrôle des pulsions (violence maîtrisée, comme développé dans *Sport et civilisation*¹⁴ avec Éric Dunning) et comme un vecteur de socialisation et d'identité collective.

La sociologue Nathalie Heinich, en s'inspirant des théories de Norbert Elias, met en lumière le sport comme un outil qui révèle des enjeux sociaux tels que la compétition, la coopération et la maîtrise des émotions. Elle considère le sport comme un microcosme des structures sociales, où les relations de pouvoir, les distinctions de classe et les transformations culturelles sont rendues visibles.

4.B.4. LE SOCIO-SPORT : NOUVEAU RÉCIT D'UN SPORT À IMPACT

Même si la vision du sport comme outil ne date pas d'hier, que cela fait plusieurs décennies que l'on parle d'insertion sociale, d'inclusion sociale ou d'intégration par le sport, le terme socio-sport est très récent. Parler de politiques publiques visant un impact social par le sport est inédit.

Les premiers dispositifs locaux ont vu le jour sous le premier mandat de François Mitterrand. Le concept innovant de « sport pour tous » a été pensé comme une réponse stratégique visant à préserver le lien social et à pacifier les tensions. Dès 1982, les « Opérations Prévention Été¹⁵ » furent lancées, offrant aux jeunes des quartiers prioritaires des activités de loisirs, sportives, pour occuper leur temps libre et réduire le risque de violences.

Aujourd'hui, trois associations développent le projet « Impact Social par le Sport » en prenant du recul sur leurs actions socio-sportives : Breizh Insertion Sport (en Bretagne), le DAHLIR (en Auvergne-Rhône-Alpes) et Rebonds! (en Occitanie). Ce consortium a le soutien et l'appui du Ministère des Sports et des JOP via le

concours du Pôle Ressources National Sport Innovations (PRNSI) et de l'Agence nationale de la cohésion des territoires (ANCT).

Dans son premier rapport d'activité, le consortium a donné une définition du socio-sport issue de travaux en partenariat avec le laboratoire de recherche VIPS² de l'université de Rennes : « *Utilisant le sport en tant qu'outil permettant d'atteindre une diversité de finalités sociales, le socio-sport est un domaine d'activités variées qui s'adresse prioritairement aux publics présentant des vulnérabilités multiples et des difficultés spécifiques.* » Le socio-sport peut être caractérisé par le fait de mettre le sport au service de politiques sociales et éducatives. Les enjeux du socio-sport sont éminemment politiques : migration, inégalités sociales, intégration scolaire, violence de genres, éloignement de l'emploi, etc.

« *Nous croyons à la force de transformation individuelle et collective du sport et nous voulons la catalyser pour contribuer à redonner un cap à ceux qui n'en ont plus.* »

Extrait du manifeste

« Alliance pour l'inclusion par le sport » *Lien

Fin 2023, 150 décideurs et quatre ministres ont lancé « l'Alliance pour l'inclusion par le sport ». Elle est constituée de Présidents de fédérations et de clubs, d'acteurs associatifs de l'inclusion par le sport et d'élus locaux, de dirigeants d'entreprises privées et d'opérateurs publics, de ministres et de parlementaires, de responsables associatifs, d'éducateurs et de bénévoles, qui ont souhaité porter d'une seule voix la volonté de se rassembler, de mettre en commun leurs idées, leurs actions et leurs moyens. La constitution de l'Alliance a présenté une étape fondamentale et inédite pour porter dans la durée cette nouvelle dynamique en faveur du socio-sport. Avec notamment la création de 1 000 postes d'éducateurs socio-sportifs¹⁶ en renfort des dispositifs d'accompagnement existants. Cet engagement du Gouvernement en faveur de l'insertion par et dans le sport était indispensable pour valoriser un impact social et sociétal positif.

14. Elias N. & Dunning E. (1994) *Sport et civilisation. La violence maîtrisée.*

15. Lapeyronnie, D. (2003) *Quartiers en vacances. Des Opérations Prévention Été à Ville-Vie-Vacances 1982-2002*, Les éditions de la DIV.

16. *Professionnels engagés dans des parcours de professionnalisation pour l'encadrement de publics fragilisés ou éloignés de l'emploi, dans l'éducation et l'insertion par le sport et dans la lutte contre les violences et discriminations.*



Le socio-sport a la particularité d'adapter une pratique, des règles, un terrain, une approche, à un public spécifique. Dans ce domaine, le travail des professionnels se situe à mi-chemin entre le travail social et le sport. Aujourd'hui, ses représentants s'activent à construire des référentiels et à évaluer l'impact du socio-sport, pour espérer accompagner le mouvement sportif vers la construction d'une nouvelle offre, à destination des publics fragilisés.

PANEL D'INITIATIVES SOCIO-SPORTIVES

BIG BANG BALLERS FRANCE : *Citoyen·ne·s à travers le sport.* Concourir à l'inclusion sociale et participation à la société, de personnes bénéficiaires de la protection internationale (BPI) et en demande d'asile, en utilisant des activités physiques et sportives comme support d'action privilégié.

PLAY INTERNATIONAL : *PROJET EJO.* Projet international d'appui pour une éducation active et inclusive de tous les enfants au Burundi, Sénégal, Libéria et Kosovo. Renforcer l'éducation des enfants par le développement d'activités socio-sportives.

MAISON DE L'EMPLOI ET DE LA FORMATION DU COTENTIN : *GAME : GAgons le Match de l'Emploi.* Obtenir pour chaque participant une sortie positive (emploi durable, emploi de transition, stage – alternance – formation, ou contrat aidé) à l'issue de leur parcours GAME, d'une durée de 4 mois.

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE PARACHUTISME : *#WindtunnelHandifly (WH).* Atteindre le rêve d'Icare. Vols de découverte et de perfectionnement en soufflerie pour des personnes en situation de tous types de handicaps (physique, sensoriel, intellectuel) afin de favoriser l'accessibilité et de formaliser les contours d'une pratique sportive nouvelle, de loisir et de compétition.

REBONDS! : *Projet Insertion Rugby.* Proposer, via une activité physique éducative, une sensibilisation aux comportements collectifs à un grand nombre de jeunes,

principalement issus de Quartiers Prioritaires de la politique de la Ville (QPV).

BREIZH INSERTION SPORT. L'association a pour objet l'insertion sociale par les activités physiques et sportives ou tout autre support d'éducation populaire permettant d'y contribuer. Elle souhaite permettre à des personnes mineures et majeures de retrouver du pouvoir d'agir et vise à créer des dispositifs d'accompagnement vivifiants.

DAHLIR : *Dispositif d'Accompagnement de l'Humain vers des Loisirs Intégrés et Réguliers.* Le DAHLIR propose une offre sportive en cohérence avec les programmes et dispositifs du champ de l'action sociale afin que le sport devienne un support de médiation vers l'insertion sociale.

UP SPORT ! UNIS POUR LE SPORT : *FORCES.* Le centre d'information sur le droit des femmes et des familles (CIDFF) propose des programmes de reprise de confiance en soi et de réinsertion professionnelle aux femmes victime de violence.

T'CAP. Le dispositif a pour objectif principal de faciliter l'insertion des jeunes primo-arrivants et le vivre ensemble grâce au foot.

« À FORCE DE PARLER DE SPORT,
ON NÉGLIGE SA PRATIQUE.
À FORCE DE DIRE QU'IL EST FORMIDABLE,
ON OUBLIE QU'IL FAUT Y CONSACRER
DE LA MÉTHODE ET DES MOYENS.
À FORCE D'EN FAIRE UN BUSINESS,
ON N'EN FAIT QU'UN SPECTACLE.
À FORCE D'EN FAIRE UN SYMBOLE DE
RÉUSSITE, ON PRÉPARE SON ÉCHEC. »
BLOUGH D. (2020)



4.C. MAGIE DU SPORT : UNE VISION DOMINANTE LIMITANTE

« Tout comme ce n'est pas l'ennui qui crée la violence urbaine, ce n'est pas le sport qui va changer la vie. Il peut simplement participer à infléchir des situations biographiques à condition qu'il soit imbriqué dans une prise en charge globale qui passe, par l'école, par l'emploi, par tout le service public. »

Le Yondre F.

En avril 2024, lors de la table ronde sur « *Le sport au service de l'impact social* » organisé par l'Impact Tank, François Le Yondre⁵ soutient, face à la Ministre des Sports Amélie Oudéa-Castéra, que le sport est un outil à mettre dans de bonnes conditions pour atteindre les finalités sociales et éducatives souhaitées.

En effet, une vision dominante persiste aujourd'hui, selon laquelle le sport génère des externalités positives ou des effets d'entraînement, sans que l'on se penche véritablement sur les mécanismes qui les sous-tendent. Cette manière de penser selon laquelle développer le sport, organiser de grands événements ou soutenir les fédérations entraînerait des bénéfices en termes de compétences psychosociales, puis, éventuellement, d'insertion professionnelle ou de rescolarisation, n'est pas une notion nouvelle ; elle a traversé le XX^e siècle. Cependant, François Le Yondre rappelle que cette vision « a globalement été invalidée par les travaux en sciences humaines et sociales, y compris par l'économie, y compris par la sociologie. [...] Elle repose sur toute une série de croyances dont on peut faire l'histoire dans l'institutionnalisation du sport moderne. »

En face, il y a une autre manière de penser l'impact social par le sport, qui a évolué très récemment, c'est le socio-sport. En France, une trentaine d'acteurs, présents depuis une quinzaine d'années constituent une petite fraction de ce que l'on appelle le mouvement sportif.

5. François Le Yondre est Maître de conférences à l'université de Rennes 2 et directeur du laboratoire de recherche VIPSS.

Que font-ils ? Ils renversent cette vision dominante que nous avons tous intériorisée. Il s'agit d'un changement paradigmatique qui consiste, non plus à espérer des incidences heureuses ou des effets d'entraînement du sport mais plutôt, à renverser le schéma en affirmant que le sport peut être appréhendé comme un outil de l'intervention sociale. Ce qui le place alors à la croisée du mouvement sportif et du travail social.

Le Laboratoire VIPSS travaille sur cette articulation et met sa connaissance scientifique (mécanismes, effets produits sur les trajectoires, évaluation, etc.) au service de cette approche du sport.

Dans cette démarche-là, les acteurs vont aller beaucoup plus loin que la croyance générale en l'idée que le sport a forcément des effets positifs. Ils vont travailler à une articulation entre les conditions de pratiques et les problématiques qui sont singulièrement rencontrées par ces publics spécifiques (jeunes placés sous main de justice, chômeurs de longue durée, demandeurs d'asile ou des migrants, femmes ayant subi des violences sexistes, sexuelles, etc.)

En avril dernier, François Le Yondre conclut le débat en soulignant, tout comme Arnaud Mourot (Président de Play international), que « *le sport est sous-côté en termes de moyens, principalement lorsque les mécanismes en question ne sont pas pensés. Par contre, celui-ci est surestimé lorsque l'on affirme qu'il va régler des situations d'éloignement de l'emploi, qu'il va régler des problèmes de décrochage scolaire, que le sport va, en quelque sorte, régler tous les problèmes liés à des facteurs structurels et principalement aux inégalités économiques.* »

Est-ce impossible alors ? Le socio-sport est une approche très intéressante (CH2 | 2.B.4.). Mais elle reste assez invisible, confidentielle. D'où la nécessité de passer à une autre échelle. Le microcosme du socio-sport doit se diffuser par le biais du mouvement sportif global. Ainsi, Arnaud Mourot, ajoute qu'il faut « *passer le cap de l'expérimentation. Il faut passer de la mesure de l'impact à la monétisation de l'impact. Il faut investir massivement dans cette transition par le sport en réunissant des industriels, des assureurs, des sponsors pour créer de nouveaux modèles d'investissement car le sport est déterminant pour les générations à venir.* »

15 %

des entrées en mission de service civique se font dans le domaine du sport.

ASP-ASC, 2022.

73 000

soit 9% des entreprises françaises réalisent au moins une action de mécénat sportif.

ANDES, 2022.

4.D.TOUR D'HORIZON DES AAP ET AMI DU DOMAINE SPORTIF

Tournons-nous maintenant vers les appels à projets (AAP) et appels à manifestation d'intérêt (AMI). Ces mécanismes de financement, portés par des institutions publiques et privées, traduisent une vision du domaine sportif. Quelle est-elle ? Quels sont les appels à projets (AAP) et appels à manifestation d'intérêt (AMI) autour du sport aujourd'hui ? Que nous apprennent-ils des enjeux de société ?

« Le sport est à la croisée des chemins entre pratique culturelle, enjeu économique et vecteur d'innovation sociale. Il reflète les tensions de nos sociétés contemporaines tout en offrant des solutions inédites à des problématiques aussi diverses que l'inégalité, la santé ou la protection de l'environnement¹. »

Faure J.-M.

Dans cet extrait, Jean-Michel Faure met en lumière le rôle central du sport dans nos sociétés modernes qui devient un levier pour fédérer des initiatives à toutes les échelles. Qu'il s'agisse de répondre aux besoins locaux d'un territoire, de promouvoir des solutions technologiques ou de renforcer des solidarités internationales.

1. Faure, J.-M. (2020) *Le sport au cœur de la société*. PUF. Chap. 5 : Le sport et les politiques publiques, pp.110-120.

DÉFINITIONS

UN APPEL À PROJETS (AAP) est une procédure qui permet à un organisme public ou privé de financer des initiatives répondant à des objectifs stratégiques spécifiques. Ces initiatives doivent être détaillées dans un cahier des charges qui fixe les critères d'éligibilité, les attentes et les modalités de sélection des candidats. Contrairement aux appels d'offres, les AAP offrent une plus grande souplesse dans la réalisation des projets.

UN APPEL À MANIFESTATION D'INTÉRÊT (AMI), en revanche, constitue une phase exploratoire. Il vise à identifier et à mobiliser des acteurs potentiellement intéressés par une thématique ou un domaine avant le lancement d'un appel à projets structuré.

Ces dispositifs permettent de fédérer les efforts autour d'enjeux communs, tout en encourageant l'innovation et la collaboration entre des acteurs variés, comme les associations, les collectivités territoriales, les entreprises et les laboratoires de recherche.

DIMENSIONS ET VOCATIONS

Les AAP et AMI du domaine sportif se déploient sur des axes stratégiques variés qui traduisent des finalités précises tout en mobilisant des initiatives diversifiées.

68 Md€

soit 2,6% du PIB. C'est ce que représentent les 144 000 entreprises du sport.

BPCE L'Observatoire / Sport / 2024.

0,6 %

du PIB pour la dépense sportive publique.

INJEP-MEDES, 2022.

4 %

des licences sportives sont délivrées en QPV.

INJEP-MEDES, recensement des licences réalisé auprès des fédérations sportives agréées par le ministère chargé des sports, 2019.

4.D.1.ÉDUCATION ET CITOYENNETÉ

Le sport est également utilisé comme outil éducatif et de sensibilisation citoyenne, visant à transmettre des valeurs telles que le respect, la solidarité et l'écologie.

- AAP « *Sports de nature - Éduquer par les sports de nature* » (DRAJES Hauts-de-France, 2023) met en avant des projets éducatifs qui utilisent les sports de plein air pour sensibiliser les jeunes à la préservation de l'environnement.
- L'Université du Littoral Côte d'Opale et le projet *Trail-Running* (AAP « *Les pratiques sportives en France* », 2023) explore les interactions entre sport, territoire et mobilité durable.
- Flora Artzner et son initiative *Wingfoil* (AAP « *Écoaventuriers* », MAIF, 2024) sensibilise les jeunes à la fragilité des fonds marins tout en leur proposant une initiation au Wingfoil.
- AAP « *Erasmus+ Sport* » (2021-2027) promeut la coopération européenne autour de projets éducatifs, comme des échanges pour renforcer la créativité et l'innovation dans les organisations et les politiques sportives.
- AAP « *Fresque sportive* » (2024) allie sport, art et culture pour sensibiliser aux enjeux de diversité culturelle et d'égalité des genres.

4.D.2.SANTÉ PUBLIQUE ET BIEN-ÊTRE

Une grande part des AAP/AMI cible la santé, considérant le sport comme un facteur clé de prévention des maladies et d'amélioration du bien-être. Certaines ciblent des problématiques de santé spécifiques, comme la lutte contre la sédentarité ou le développement d'activités adaptées pour des populations fragiles.

- AAP « *Sport-Santé* » (Fondation Decathlon, 2023) soutient des projets utilisant l'activité physique comme outil thérapeutique. Parmi les lauréats : *Hope Team East* à Bayonne, qui propose à des enfants atteints de cancer des défis sportifs adaptés, encadrés par des coaches spécialisés, pour améliorer leur bien-être physique et mental.
- AAP « *Sport et santé en territoires fragiles* » (Fondation de France, 2022) cible les populations rurales et celles des quartiers prioritaires.
- AAP « *Activités physiques en milieu professionnel* » (FIAC, 2023) propose des financements pour promouvoir le sport dans les administrations publiques et entreprises. Parmi les lauréats : Le *Secrétariat Général Commun Départemental de l'Aube* a créé un programme de santé à destination de ses agents pour réduire les effets de la sédentarité.

Quelques exemples de lauréats :

- L'*association salle d'armes* de Nancy, qui adapte l'escrime pour les seniors.
- Le *Centre hospitalier de Lorquin*, qui intègre des parcours de santé dans son suivi des patients.
- Le *Centre hospitalier de Mulhouse* met en œuvre des programmes pour prolonger la pratique physique des personnes en rééducation.

180 000

emplois à temps plein.
C'est le volume que représente le travail bénévole.

INSEE, enquête Situation des associations en 2018.

25 %

des associations relèvent du domaine du sport.

Les chiffres clés de la vie associative, 2023.

85 %

des associations du domaine sportif sont non-employeuses.

INSEE enquête, Situation des associations, 2018.

24 %

des Français sont aujourd'hui bénévoles en associations, comme en 2019.

Baromètre IFOP France Bénévolat Recherches Solidarités, 2024.

4.D.3.DIMENSION SOCIALE ET ÉGALITÉ DES CHANCES

Ces initiatives cherchent à réduire les inégalités d'accès à la pratique sportive, à promouvoir l'intégration des populations vulnérables et à renforcer la cohésion sociale. D'autres initiatives renforcent le lien social, en valorisant la coopération et l'appartenance collective.

- AAP « *Sport inclusif et solidaire* » (Grand Lyon, 2024-2025) soutient des projets visant à lutter contre les inégalités d'accès à la pratique sportive pour les femmes, les populations marginalisées ou les personnes victimes de discriminations raciales ou de genre.
- AAP « *Adaptons les défis* » (2023, Département de la Vienne) cible les jeunes en situation de handicap pour favoriser leur intégration dans des clubs sportifs.
- AMI « *Projets emblématiques* » (Région PACA, 2023) finance des initiatives structurantes utilisant le sport pour garantir l'accessibilité à tous, notamment dans les territoires éloignés.
- AAP « *Sport et alimentation pour une bonne santé* » (Fondations Roquette et Decathlon, 2024) combine activités sportives et ateliers nutritionnels pour les populations en précarité, avec des projets comme : le projet *Lubinus* (2024, Tarn-et-Garonne), qui accompagne des jeunes et des adultes dans un parcours d'insertion professionnelle, en mêlant activités sportives et sociales.
- AAP « *Transformation numérique des fédérations sportives* » (2024) modernise la gestion des clubs et renforce l'engagement des adhérents grâce à des solutions numériques collaboratives, créant ainsi des communautés sportives en ligne.

Quelques exemples de lauréats :

- L'association *Comme Les Autres* (2024) aide les personnes handicapées moteurs à se réintégrer socialement grâce à des activités sportives dynamiques.
- *Mulhouse Sport Santé* (2024) propose des programmes intergénérationnels d'activité physique favorisant la mixité sociale.

4.D.4.INNOVATION ET TRANSITION ÉCOLOGIQUE

La capacité du sport à innover pour répondre aux enjeux climatiques et technologiques est au cœur de nombreuses initiatives.

- AAP « *Sportech* » (2024) soutient des startups proposant des solutions pour accélérer la transition écologique du sport. Parmi les lauréats : WeWard (AAP « *Sportech* ») promeut des déplacements à pied pour réduire les émissions de CO2.
- AAP « *R&D Article de Sport et de Loisirs* » (Ecologic, 2023) finance des projets visant à développer des équipements sportifs recyclables, comme des chaussures de ski à base de plastiques réutilisés.
- AAP « *Innov'up Sport et Événementiel durable* » (Bpifrance et Région Île-de-France, 2023) encourage des solutions pour réduire l'impact environnemental des événements sportifs, notamment en matière de recyclage et de mobilité durable.
- AAP « *Industries du vélo* » (2024) promeut l'éco-conception, la réparabilité, la recyclabilité et le réemploi au sein de la filière complète du vélo.

Ce tour d'horizon des AAP et AMI traduit à la fois une vision stratégique et une volonté d'action. Leur diversité reflète un éventail impressionnant d'objectifs, d'échelles et de publics cibles. Ces exemples reflètent une stratégie globale d'impact social, sanitaire, et environnemental.

S'intéresser aux vocations des AAP et AMI dédiés au sport, permet de comprendre comment ces dispositifs structurent des réponses innovantes et efficaces et réussissent à fédérer des initiatives locales, nationales et internationales autour d'enjeux sociétaux contemporains. L'envergure de ces projets, combinée à leur diversité, révèle une approche systémique où le sport devient un levier de transformation pour de multiples enjeux. Dans ces AAP et AMI qui façonnent l'avenir, les activités physiques et sportives ont déjà toute leur place.

36 M

de pratiquants d'activités physiques et sportives.



72 %

des Français déclarent avoir pratiqué une activité physique et sportive au cours des 12 derniers mois.

Baromètre national des pratiques sportives, 2023.

-5,9 %

de licences délivrées par rapport à 2019.

INJEP, 2022.

3 français sur 10

ne pratiquent jamais d'activité physique et sportive.

INJEP - CRÉDOC, 2023.

16 242

sportifs de haut niveau.

MSJOP, Portail de suivi quotidien des sportifs (PSQS), 2023.

203 000

éducateurs sportifs déclarés.

Fichier de déclaration des éducateurs sportifs EAPS, 2022.

119

fédérations agréées par le ministère chargé des sports

MSJOP, direction des sports, 2022.

170 000

clubs sur le territoire métropolitain.

11,8 M

de consommateurs et/ou pratiquants de e-sport, soit 23% des internautes 15+.

Baromètre France E-sports, 2023.

27 099

sont licenciés handisport (handicap visuel, auditif ou moteur).

INJEP-MEDES, 2022.

15,4 M

de licences annuelles pour 2022. Soit une augmentation de 19,4% sur un an.

INJEP, 2022.

55 196

ont une licence en sport adapté (handicap mental ou psychique).

INJEP-MEDES, 2022.



48 %

des personnes en situation de handicap ne pratiquent pas une APS.

Stratégie Nationale Sport & Handicap, 2020-2024.

24

disciplines rassemblées sous la bannière de la Fédération Française de Handisport.

5,9 M %

de licences ont été délivrées à des femmes.

INJEP-MEDES, 2022.

19

présidentes de fédérations sur 119.

MSJOP, direction des sports, 2022.

1 %

des infrastructures sportives françaises portent le nom d'une femme.

Egal' Sport, 2018.

6,9 M %

de licences ont été délivrées à des enfants de moins de 15 ans.

INJEP-MEDES, 2022.

3,6 %

des retransmissions sportives dédiées exclusivement au sport féminin.

Arcom, 2022.

24 %

des DTN des fédérations sont des femmes.

INJEP, 2023.

18 560

salles multisports.

DATA ES, 2024.

38 775

courts de tennis.

DATA ES, 2024.

41 783

terrains de grands jeux.

DATA ES, 2024.

61%

des équipements
ont plus de 25 ans.

ANDES.

330 000

équipements sportifs.

DATA ES, 2024.

36 %

de pratique en plein air
(milieu naturel ou ville).

INJEP, 2023.

63 %

de pratiquants réguliers
dans les villes de plus de
100 000 habitants.

INJEP, MSJOP, CRÉDOC, Baromètre national
des pratiques sportives, 2022.

36 %

des pratiquants utilisent un instrument
de mesure de leur activité.

INJEP, MSJOP, CRÉDOC, Baromètre national des
pratiques sportives, 2022.

39 %

des télétravailleurs sportifs estiment que
le télétravail leur a permis d'augmenter
leur pratique physique et sportive.

INJEP - CRÉDOC, 2023.

22 %

de pratique à domicile.

INJEP, 2023.

61 %

de pratique hors structure.

INJEP, 2023.

39 %

des pratiquants suivent des cours
ou ont recours à un coach en ligne.

Baromètre IPSOS EPGV, 2020.

27 835

équipements sportifs dans
les établissements scolaires.

DATA ES, 2024.

LA NOUVELLE DEVISE EN LATIN DEVIENT :
« CITIUS, ALTIUS, FORTIUS – COMMUNITER »
ET EN ANGLAIS :
« FASTER, HIGHER, STRONGER – TOGETHER »



4.E. QUELLE OPPORTUNITÉ POUR LE DESIGN ?

« Le sport a le pouvoir de changer le monde. Il a le pouvoir d'inspirer. Il a le pouvoir d'unir les gens d'une manière peu commune. »

Mandela N.

Prononcée lors de la remise des Laureus World Sports Awards en 2000, cette phrase met en lumière la dimension sociale et fédératrice du sport, tout en rappelant son rôle comme levier d'innovation sociale. Elle illustre comment le sport, en transcendant les divisions et en favorisant la coopération, peut inspirer des transformations profondes et durables. En élargissant cette vision au domaine du design, cette citation souligne que les projets innovants doivent tendre à mobiliser les communautés et à adresser les défis de manière collective.

L'intention est notoire également dans le milieu sportif. En juillet 2021, la Session du Comité International Olympique a apporté un changement significatif à la devise olympique. La nouvelle devise olympique se lit désormais comme suit : « *Plus vite, plus haut, plus fort – ensemble* ». Le président du CIO, souligne ainsi l'importance de la solidarité au sein du Mouvement olympique :

« La solidarité motive notre mission qui est de rendre le monde meilleur grâce au sport. Nous ne pouvons aller plus vite, nous ne pouvons viser plus haut, nous ne pouvons devenir plus forts qu'en faisant preuve de solidarité. »

Bach T.

Les origines communes du design et du sport moderne, tous deux nés des révolutions technico-industrielles, illustrent une convergence dans leurs quêtes de progrès et de structuration. Toutefois, cette origine partagée offre aussi une opportunité de réinterroger leurs finalités. En intégrant les valeurs de solidarité, de résilience et de coopération portées par le sport, le design pourrait mieux accompagner encore, les transitions sociétales actuelles. Ensemble, ces disciplines ont le potentiel de porter des projets innovants capables de relever les défis contemporains, réconciliant ainsi progrès et durabilité.

5

Le co-design

Faire du design & faire ensemble

5

PARTICIPATION
COOPÉRATION
COLLABORATION



« ON REFAIT LE MATCH !¹ »

Pour ce travail de thèse professionnelle, j'ai choisi de m'intéresser à la pratique de design et non à la solution produite, car la pratique s'attache au temps long, qui s'actualise continuellement. Appréhender la pratique comme un ensemble signifiant, tout en se gardant de la borner selon un début et une fin, c'est le propos de la *sémiotique des pratiques*².

J'ai choisi cet axe de recherche car j'ai passé un certain temps, apporté un soin particulier, à concevoir de nombreuses activités à destination de participants aux profils multiples et variés. Ma pratique en tant que formatrice professionnelle³ n'a fait qu'accentuer cette prédisposition. Depuis 2007⁴, je me suis attelée à penser, négocier, produire, corriger, afficher, distribuer, des objets qui n'étaient pas le résultat d'un projet mais ses moyens. Créer un persona, prototyper rapidement, réaliser un parcours utilisateur, sont autant d'opérations du design qui permettent de jalonner les projets et d'en fixer les idées (que celles-ci soient définitives ou destinées à évoluer).

Dans l'action, j'ai souvent adapté mon dispositif car celui-ci n'était plus suffisamment pertinent ou pas suffisamment inclusif⁵. J'ai dû faire preuve de réflexivité sur ma pratique et changer de stratégie.

1. « On refait le match ! » est un outil de rétrospective. « Une rétrospective est l'occasion pour une équipe de réfléchir et d'apprendre du passé dans le cadre d'une réunion structurée. L'objectif principal est d'inspecter la situation et de s'adapter à la réalité. » Vonge Corry A. (2020) *Retrospectives Antipatterns*. « On refait le match ! » est aussi une émission culte sur RTL, créée par Eugène Saccomano en 2001.

2. Fontanille J. (2008) *Pratiques sémiotiques*. Presses Universitaires de France, Coll. *Formes sémiotiques*, p.320.

3. Titre de formatrice professionnelle pour adultes obtenu en 2013.

4. *Création de mon Entreprise Individuelle* (2007-2012).

5. Si tel objet n'est pas utilisable par les participants d'un terrain spécifique, il faut alors penser la manière de l'adapter pour qu'il le devienne.

SCHÉMA TYPE D'UNE
ACTIVITÉ INDIVIDUELLE
DE CO-DESIGN



Je me suis attachée aux dispositifs mis en place par le design, des activités jusqu'aux interactions, en passant par les objets en présence. Car en effet, le design est une démarche qui façonne des interactions, des dynamiques collectives et des objets porteurs de sens.

Avec la particularité d'inscrire la réflexion dans le cadre spécifique du co-design dont les deux motivations principales sont : faire du design et faire ensemble. Dans ce cas de figure, les activités proposées par le designer oscillent entre la prise en charge du projet et la prise en charge du collectif. En plaçant les participants au cœur du processus, il construit des dispositifs où les contributions individuelles dialoguent pour former une vision collective.

Dans les pages qui suivent, nous plongerons dans les méthodologies propres au co-design. Je me suis tout particulièrement appuyée sur les travaux de recherche de Camille Forthoffer¹ qui, de son côté, a abordé les stratégies d'inclusion du design collaboratif.

5.A. DE LA PRÉFIGURATION DU DESIGNER À L'ACTION DU COLLECTIF

Avant qu'un projet de co-design ne démarre, le designer va préfigurer le projet via diverses activités.

Afin que celles-ci permettent de progresser tout au long du projet, les questions du designer vont porter sur les supports de l'action : Comment les supports peuvent-ils amener à faire faire ? Comment les supports vont-ils être vecteurs d'interaction entre les participants ?

Le designer va ainsi se représenter l'activité telle qu'il l'entend (c'est l'intention) en la préfigurant par des objets supports. Puis, ces objets supports s'activeront en tant qu'objets intermédiaires (CH5 | 5.A.2.) lorsqu'ils s'inscriront dans la pratique des participants. Une mue s'effectue : de la préfiguration du designer à l'action du collectif.

1. Forthoffer C. (2023) Rendre le design aux citoyens : penser les stratégies d'inclusion du design collaboratif. Sciences de l'information et de la communication. Université Michel de Montaigne - Bordeaux III.

À cette étape, je mobiliserai certains travaux de la sociologie du travail qui portent sur les objets intermédiaires de conception considérés comme des objets porteurs d'une valeur heuristique. Je porterai mon regard sur les dynamiques internes du co-design en abordant l'analyse sémiotique par la pratique et l'utilisation des objets intermédiaires.

« L'analyse des objets intermédiaires et de leur usage permet d'établir un diagnostic quant au caractère plus ou moins séquentiel, concourant ou intégré du processus de conception et quant aux rôles plus ou moins représentatifs, actifs et prescriptifs des objets intermédiaires mobilisés² ».

Dominique Vinck

5.A.1. PREMIÈRE PHASE : L'ACTIVITÉ · L'INDIVIDU

Une phase d'activité répond à une question de design. Pour ce faire, le designer va penser et produire, dans une grammaire propre au cadre du projet et du contexte, des objets supports pour répondre à cette question. Ces objets supports, nous pouvons les qualifier d'objets facilitateurs. Dans le cadre d'une activité, ils assument deux facettes complémentaires et indissociables l'une de l'autre : celle de la facilitation de la compréhension d'une consigne et celle de la facilitation de la formulation d'une réponse. L'une informe sur les attentes, l'autre aide le participant à énoncer ses propositions. C'est par leur articulation que peut avoir lieu l'action du participant.

Pour reprendre les termes proposés par Umberto Eco³, ces deux facettes ou « interfaces » permettent de situer dans la consigne le *game* et dans l'énonciation le *play*. Dans la consigne le participant suit la même grammaire que son voisin alors que dans la réponse, il peut exprimer autre chose. Dans leur dialogue entre le même et l'autre, ils instaurent un *gameplay*⁴ commun à tous.

2. Vinck D. (2009) De l'objet intermédiaire à l'objet-frontière. Vers la prise en compte du travail d'équipement. Revue d'anthropologie des connaissances. Vol.3. pp.51-72.

3. Eco U. (1973) « Homo ludens oggi ». In J. Huizinga, Homo ludens. pp.7-27.

4. Voir schéma ci-contre.



Le designer va tenir compte de ces tensions entre le *game* (l'espace de consigne) et le *play* (l'espace de réponse) pour penser son activité. Le *game* laissera suffisamment d'espace au participant pour qu'il puisse s'exprimer et le *play* de chacun devra pouvoir être confronté et mis en regard des autres. Chaque activité possède donc une face individuelle et une autre collective.

5.A.2. DEUXIÈME PHASE : LA MISE EN COMMUN · LE GROUPE

Quelle est la stratégie du co-design dans la mise en commun ?

Entre le *singulier* et le *pluriel*, elle va d'abord appeler le groupe à s'énoncer de manière éclatée (à travers chacun des participants) pour ensuite se reformer au sein des objets intermédiaires qui consignent les contributions individuelles.

Selon Dominique Vinck, « *Les objets intermédiaires permettent de saisir et de rendre compte d'une partie importante des processus de conception*⁵ ». Les objets intermédiaires de type *médiateurs*⁶ sont à l'interface de plusieurs individus et vont générer des traces d'interaction. Ce sont des supports de l'action qui permettent de la révéler.

Les contributions individuelles auront pu être récoltées sous forme orale, illustrée, écrite, incarnée, etc. Puis manipulées : un participant écrit, l'autre rectifie, il reprend, dessine, annote, etc. Une fois utilisés, les objets intermédiaires consignent les traces de ce qui s'est dit, de ce qu'il s'est produit. Ils multiplient les points de vue, favorisent leur mise en résonance, les donnent à voir aux autres afin qu'ils puissent contempler l'ensemble des données, etc. Ils peuvent être considérés comme des objets *factitifs* selon la définition qu'en donne Algirdas Julien Greimas : leur *faire-savoir* revient à « *faire en sorte que l'autre apprenne quelque chose*⁷. » Ainsi, les objets supports utiles au co-design font *faire faire* puis

5. Vinck D. Op.Cit.

6. Je reviendrai sur ce terme dans le paragraphe 5.A.3.

7. Greimas A.J. (1976) Pour une théorie des modalités. Modalités : logique, linguistique, sémiotique, Langages. 10^e année. n°43. pp.90-107.

faire savoir. En effet, ils sont d'abord facilitateurs et permettent de générer l'expression des parties prenantes du projet, puis, par le partage et la manipulation, ils deviennent objets intermédiaires et permettent de rendre compte des discussions et des choix opérés.

C'est grâce à cette étape que les contributions collectées deviennent pertinentes au sein du projet et plus uniquement au sein de l'activité.

Cependant, cette phase de mise en partage n'est pas pour autant la phase du collectif. C'est davantage une étape de collection. Ici, l'activité de mise en commun ne fait qu'additionner (ou confronter) les contributions individuelles. Elle met en présence la pluralité des réponses mais ne favorise pas encore l'émergence d'une réponse collective. Chacune des contributions appartient à un participant et non au groupe.

Comment le groupe s'approprie-t-il les données individuelles pour faire une proposition collective dans le cadre d'un projet ?

5.A.3. TROISIÈME PHASE : LE PROJET · LE COLLECTIF

Cette étape est celle du projet dans son ensemble, c'est la plus vaste. Le collectif émerge d'une forme primaire qui est le groupe. Pour parvenir à cette étape, il est donc nécessaire que le groupe se mue en collectif.

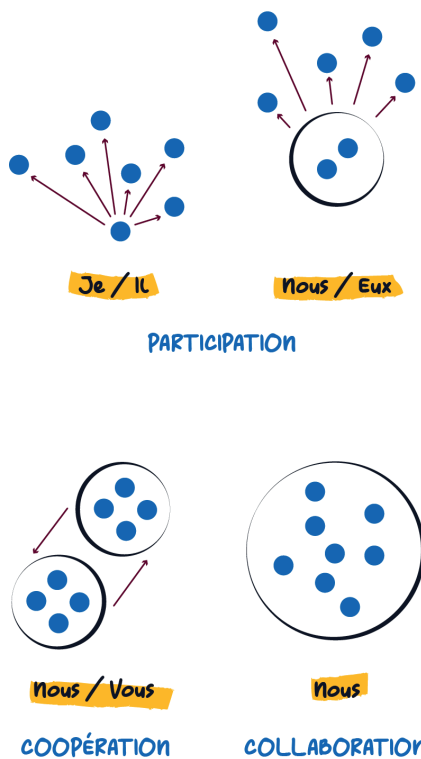
Comment le collectif peut-il réussir à s'extraire de la multiplicité pour créer de l'unité ?

Utilisons l'échelle de représentation des objets intermédiaires⁸ de Stéphane Mer pour connaître la marge de manœuvre possible.

Stéphane Mer a proposé d'étudier, dès 1995, les représentations intermédiaires selon deux axes complémentaires liés au dialogue collaboratif lors d'un projet de conception / design :



8. Mer S., Jeantet A. et Tichkiewitch S. (1995) Les objets intermédiaires de la conception : modélisation et communication. Le communicationnel pour concevoir. Europa. Ed. Caelen Jean et Zreik Khaldoun.

SCHÉMA DES INTÉRACTIONS
AU COURS D'UN PROJET

Le premier axe nous est utile. Il concerne la réception de l'objet intermédiaire au cours du projet : Un objet est dit *commissionnaire* lorsqu'il représente fidèlement l'idée sous-jacente à sa production. Un objet intermédiaire est dit *médiateur* lorsqu'il peut être interprété plus librement. Prenons l'exemple d'une théière : son prototype sera plus commissionnaire que le croquis de celle-ci. Là où l'objet est médiateur, il indique ; là où l'objet est commissionnaire, il prescrit.

Qu'apportent les objets intermédiaires ?

Les objets intermédiaires commissionnaires portent les confrontations et les choix opérés par le collectif. Ils ont fait l'objet de débats, de dissensus, de compromis et d'une stabilisation collective. C'est là que la vision collective s'exprime, par sa capacité d'action. En articulant le « je » et le « nous » (mise en commun, débat, négociation, prise de décisions, etc.) le groupe a fait sien les objets intermédiaires en se les appropriant.

5.A.4. DIALOGUE ENTRE LES PARTICIPANTS TOUT AU LONG D'UN PROJET

Le groupe dialogue par la circulation d'objets qui passent d'une appropriation individuelle à une appropriation collective. C'est pourquoi l'articulation entre les phases d'activités et le projet sont les lieux de jeux relationnels au sein du collectif, pour faire ensemble. Les temps d'interaction définissent le collectif.

Notons qu'en co-design, il est important de mobiliser les participants tout au long du questionnement ou du (re)questionnement (lorsque celui-ci est itératif) pour les constituer en collectif. L'implication doit être active dans les processus de décision, tout au long du projet.

Ainsi, à travers le dispositif global, les activités choisies ont un rapport programmatique avec les participants. Elles les amènent à différentes interactions (Je/IL, Nous/Eux, Nous/Vous) jusqu'à former un collectif (Nous). Les entités réfléchissent tantôt à ce qui les sépare, tantôt à ce qui les rassemble dans une dynamique de phases qui convergent toujours vers la collaboration.

Le dispositif mis en place distribue les statuts de chaque entité selon les trois phases que nous venons de décrire. Le sujet varie ainsi d'une phase à l'autre : c'est le participant qui détient ce statut dans

la phase d'activité, le groupe le remplace lors de la phase de mise en commun et le collectif prend le relais lors de la phase du projet⁹.

Comment faire des choix pour le projet ?

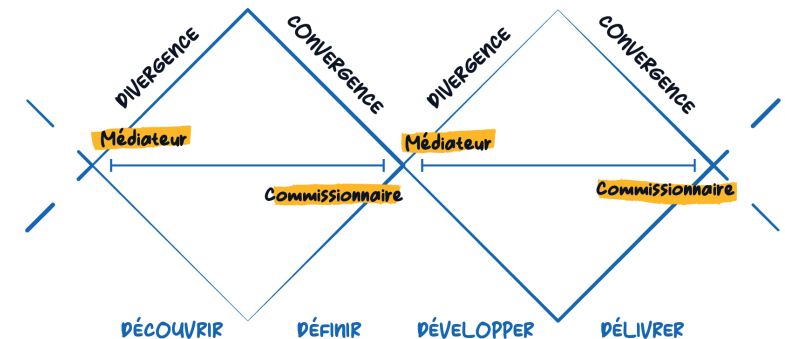
5.A.5. DÉCRYPTAGE DES PROCESSUS DE DÉCISION DANS LA GLOBALITÉ D'UN PROJET

Un certain nombre de designers ou de chercheurs ont tenté de traduire le processus de design dans une forme schématique :

- Tim Brown¹⁰ (IDEO), en 2014, séquence trois phases essentielles qu'il nomme « *inspire* », « *ideate* », « *implement* ».
- Nielsen Norman Group distingue trois phases : « *understand* », « *explore* », « *materialize* ».
- Le Design Council (UK), en 2005, traduit le processus de design sous la forme d'un double diamant représentant quatre phases : « *discover* », « *define* », « *develop* », « *deliver* ».

Sans vouloir chercher à borner la pratique de design dans un modèle théorique, le *double diamant* est intéressant car il donne à voir une dynamique interne à la pratique de design. Il distingue des phases de divergence et de convergence dans le projet.

Les phases divergentes sont exploratoires alors que les phases convergentes sont celles où les décisions sont prises. La modélisation s'ouvre sur des données et se referme sur des choix. Ce sont autant de moments du projet où les objets intermédiaires tiennent leur rôle. Le schéma ci-dessous situe le statut des objets intermédiaires selon les phases d'un projet.



9. Voir schéma ci-contre. Selon Forthoffer C. Op.Cit. figure 46. p.323.

10. Brown T. (2014) L'Esprit design. Pearson.

En repartant du premier axe de la classification proposée par Stéphane Mer :

- Plus l'objet est médiateur, plus il permettra d'explorer de nouveaux possibles. La phase est divergente. Les informations sont démultipliées, les objets permettent de faire dialoguer les informations, de les contraster et de faire émerger d'autres points de vue.
- À l'inverse, plus l'objet est commissionnaire, plus il permettra d'élaborer un compromis. La phase est convergente. Le groupe doit pouvoir choisir les informations les plus importantes et concevoir les objets qui rendront compte des décisions prises.

5.A.6. LES APPORTS DU CO-DESIGN AU PROCESSUS DE CRÉATION

Le co-design démontre que la création collective repose sur une alchimie subtile entre participation, collaboration et convergence. Grâce aux objets intermédiaires, il assure une transition fluide entre l'individu, le groupe et le collectif, tout en préservant la richesse des contributions singulières.

Cette méthodologie met en lumière les tensions fécondes entre divergence et convergence, ou entre exploration et décision, offrant un cadre rigoureux mais flexible pour aborder des projets complexes.

En plaçant le « *faire ensemble* » au cœur de sa démarche, le co-design ne se limite pas à résoudre des problématiques : il agit comme un révélateur d'interactions, un catalyseur de dialogue et un moteur d'innovation. Il illustre que la force d'un projet réside autant dans la qualité des processus collaboratifs que dans les résultats finaux.

5.B. LES FORMES DE COLLECTIVISATION

Dans le cadre du co-design et des pratiques collaboratives, la collectivisation se distingue par son approche constructive du « *faire avec* ». Elle s'oppose à la confrontation, qui repose sur une dynamique conflictuelle du « *faire contre* ». Ce processus repose sur des relations entre individus visant à concilier des singularités pour aboutir à des objectifs communs.

Tout est imbriqué. C'est parce qu'il y a eu participation, qu'il y a coopération, qu'il peut y avoir collaboration. Ces formes de collectivisation (participation, coopération et collaboration) traduisent des degrés d'implication croissants et illustrent une trajectoire allant du « *Je* » individuel vers le « *Nous* » collectif, chaque étape modulant différemment la répartition des tâches, du pouvoir et de la prise de décision.

5.B.1. LA PARTICIPATION

La participation désigne une situation où un ou plusieurs individus sont en co-présence. Elle reflète un engagement minimal où chaque acteur conserve une grande autonomie décisionnelle.

Le mot « *participation* » dérive du latin *participatio*, qui signifie « *prendre une part* ». Cette notion met en lumière l'idée d'une contribution individuelle dans un cadre partagé.

« *La participation, dans ses formes les plus rudimentaires, n'engage pas l'individu à dépasser ses propres intérêts immédiats. Elle constitue cependant une condition préalable à toute forme de coopération ou de collaboration*¹¹. »

Díaz-Kommonen L.

5.B.2. LA COOPÉRATION

La coopération repose sur une répartition explicite des tâches entre les parties prenantes. Chaque acteur contribue à un objectif commun mais garde une autonomie dans l'exécution de ses tâches.

11. Díaz-Kommonen, L. (2020) *Participation and Design for Social Innovation*. Design Studies Press, p.45.

Le terme « *coopération* » provient du latin *cooperatio*, formé de *co-* (« *avec* ») et *operari* (« *travailler* »), traduisant l'idée de « *travailler ensemble* ».

« *La coopération peut être décrite comme une articulation entre l'individuel et le collectif, où les participants coordonnent leurs efforts sans nécessairement fusionner leurs intentions ou leurs responsabilités*¹². »

Binder T., Brandt E., & Sanders E.

5.B.3. LA COLLABORATION

La collaboration implique un degré d'interdépendance élevé où les décisions, responsabilités et actions sont prises collectivement. Elle repose sur une confiance et un partage intégral entre les membres.

Le mot « *collaboration* » vient du latin *collaborare* (« *travailler ensemble intensément* »), insistant sur la synergie et l'effort collectif.

« *Dans la collaboration, chaque voix contribue à l'émergence d'une vision collective qui transcende les limites des perspectives individuelles*¹³. »

Manzini E.

TABEAU COMPARATIF SYNTHÉTIQUE
DES FORMES DE COLLECTIVISATION

Aspect	PARTICIPATION	COOPÉRATION	COLLABORATION
Répartition des tâches	Individuelle	Répartition explicite entre Les acteurs	Partage collectif et dynamique
Pouvoir	Individuel	Centralisé ou réparti	Collectif
Prise de décision	Individuelle	Par Les responsables des tâches	collective
Place dans Le continuum	point de départ	intermédiaire	niveau Le plus abouti
Lien avec Le « faire avec »	Partage limité, co-présence	contribution coordonnée	création et co-décision totale

12. Binder, T., Brandt, E., & Sanders, E. (2018) Co-Design Processes : Exploring Collaboration in Creative Practice. Design Inquiry Publishers, p.112.

13. Manzini, E. (2019) Politics of Everyday Collaboration. MIT Press, p.78.

5.C. CLÉS POUR UNE ŒUVRE COMMUNE RÉUSSIE

La collaboration, entendue comme une dynamique de collectivisation des efforts, constitue un enjeu central pour l'accomplissement d'œuvres communes. Quels sont les mécanismes qui permettent aux parties prenantes de conjuguer leurs forces pour atteindre des objectifs communs ?

Explorons les facteurs déterminants qui favorisent la réussite de telles dynamiques, en nous appuyant sur des travaux de recherche clés. Cette analyse permettra de mieux préciser le format nécessaire dans lequel s'inscrira mon hypothèse de travail.

Patel, Pettitt et Wilson identifient plusieurs fondamentaux pour réussir une collaboration : le contexte, les supports, les processus d'interaction et les caractéristiques des acteurs en présence. Parmi ces facteurs, le contexte joue un rôle prépondérant. Comme ils l'expliquent, « *dans un environnement compétitif ou individualiste, la collaboration peut être inhibée, car la confiance et la coopération entre les parties prenantes diminuent.* ¹⁴ » À l'inverse, un cadre favorisant les dynamiques collectives stimule les échanges et encourage la créativité collective.

Les supports collaboratifs ne constituent pas une solution suffisante en eux-mêmes. Casali et al. notent que « *les méthodologies collaboratives doivent être adaptées aux objectifs communs, en tenant compte des niveaux d'innovation et des exigences des tâches* ¹⁵ ». Par exemple, les tâches exploratoires nécessitent une participation collective soutenue, tandis que les tâches plus routinières peuvent être assumées de manière plus individualisée.

Les processus interactifs, tels que la communication et la coordination, jouent un rôle tout aussi central dans l'atteinte d'ob-

jectifs collectifs. Selon Borden et Perkins, « *des règles explicites de communication et de prise de décision participative sont essentielles pour garantir des résultats optimaux et un apprentissage collectif efficace* ¹⁶ ». Une vision partagée, soutenue par un dialogue constant et respectueux, amplifie les bénéfices d'une collectivisation bien orchestrée. De plus, « *des mécanismes réguliers de feedback permettent non seulement d'ajuster les pratiques, mais aussi de renforcer la cohésion entre les parties prenantes* ¹⁷ ».

Enfin, les caractéristiques des acteurs en présence influencent profondément le succès d'un projet collaboratif. Patel et al. notent que « *des groupes homogènes et de taille réduite favorisent une meilleure cohésion, une répartition claire des rôles et une dynamique collective plus efficace* ¹⁸ ». Par ailleurs, les individus impliqués doivent partager une vision commune et être motivés pour l'accomplissement des objectifs fixés.

Alors que les dynamiques de collectivisation continuent d'évoluer dans des contextes de plus en plus interconnectés, ces facteurs offrent des repères précieux pour structurer des environnements propices à la réalisation d'œuvres communes. Ces constats incitent à reconsidérer les méthodologies existantes et à explorer des pratiques innovantes en tenant compte des besoins spécifiques des acteurs en présence et des objectifs collectifs.

VERS DE NOUVELLES SOURCES D'INSPIRATION

Ces formes de collectivisation par le principe de progression collective ne sont pas exclusives au domaine du design. Elles trouvent des parallèles dans d'autres champs d'expérience humaine, où agir ensemble, s'adapter et apprendre sont tout aussi essentiels. C'est dans cet esprit que nous allons explorer une nouvelle perspective : celle des activités physiques et sportives, véritables laboratoires d'apprentissage où la collaboration, l'itération et la mobilisation de l'humain dans sa globalité sont centrales.

14. Patel, H., Pettitt, M., & Wilson, J. R. (2012) *Factors of collaborative working : A framework for a collaboration model*. *Applied Ergonomics*, 43, pp.1–26.

15. Casali, A., Silva Sprock, A., Alves, C.H., Deco, C., Silveira, I.F., Muñoz-Arteaga, J., Santos, J.G., Broisin, J., Morales, R., Bieliuskas, Y.C., & Ochoa, X. (2012) *Collaborative Methodologies for Writing Open Educational Textbooks : A State-of-art Review*.

16. Borden, L. M., & Perkins, D. F. (1999). *Assessing your collaboration : A self-evaluation tool*. *Journal of Extension*, 37.

17. Borden, L. M., & Perkins, D. F. *Op.Cit.*

18. Patel, H., Pettitt, M., & Wilson, J. R. *Op.Cit.*

6

Exploration & 1^{ères} métaphores Cas d'études

6

CHESSBOXING
ESCALADE
KIN-BALL

©BARROME FORGUES N. & ASSOCIATION SACRE BLEU, 2023.
FRESQUE, TERRAIN DE BASKET DU QUARTIER DES BLOSSIÈRES, ORLÉANS.



ET SI LES ACTIVITÉS PHYSIQUES ET SPORTIVES (APS) DEVENAIENT UNE PORTE D'ENTRÉE INÉDITE POUR LE CO-DESIGN ?

66

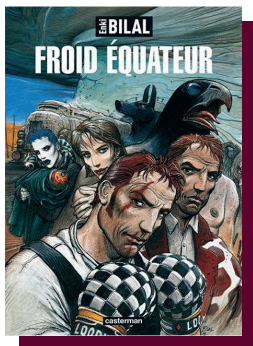
Pour ce terrain d'exploration, j'ai souhaité observer dans quelle mesure les APS permettraient de faciliter la mise en œuvre du co-design.
Oui, les APS mobilisent corps, tête et cœur.
Oui, les APS sont autant d'espaces d'expérimentation inspirants.
Oui, les APS articulent dimensions individuelles et collectives ...
Pour autant, la transposition est-elle si évidente ?

Le cadre d'expérimentation de cette thèse professionnelle a pour point de départ l'étude de cas de trois activités physiques et sportives différenciantes, choisies pour leur forte valeur ajoutée pour l'exploration : le chessboxing, l'escalade et le KIN-BALL®. Je suis allée à la rencontre de Manuel, Thierry et Benjamin qui ont eu la gentillesse de répondre à mes questions. Je les remercie pour leur contribution.

Les questions posées - via le guide d'entretien¹ - traitent de : l'histoire de la discipline, de ses règles et de l'organisation de l'activité, des espaces de pratique et de la logistique, de sa singularité, de l'entraînement, de l'accompagnement, de la dynamique collective, de la motivation, de la créativité, de l'engagement, des valeurs et de l'innovation sociale, des perspectives et des défis futurs. *Alors, prêt à me suivre ?*

.....
1. À consulter en annexe. ^{*Lien}

ENKI BILAL, 1992.



©INTELLECTUAL FIGHT CLUB, 2003.



LARA ARMAS DEVIENT DOUBLE CHAMPIONNE DU MONDE À ANTALYA, TURQUIE, LE 16 NOVEMBRE 2022.



6.A. LE CHESSBOXING

Le chessboxing est une discipline hybride née de l'imagination du dessinateur français Enki Bilal dans sa bande dessinée *Froid équilibreur*¹ (1992). Seulement, ce n'est qu'en 2003 à Berlin que l'artiste néerlandais Iepe Rubingh s'empare de cette discipline fictive, en codifie les règles et organise le premier combat de chessboxing, donnant ainsi naissance à un sport unique qui combine jeu d'échecs et boxe anglaise. Pour lui, le ring était une scène et mélanger les arts était son objectif. Le chessboxing est né de cela, associé à la ligue « *Intellectual Fight Club* » qui fut créée simultanément. Elle transforme chaque événement en une véritable expérience immersive pour le public, avec un maître de cérémonie, de la musique live et des shows à mi-temps. Les premiers combats ont donc été organisés dans un cadre artistique, mais rapidement, le sport a gagné en popularité et des compétitions officielles ont été mises en place dans plus de quarante pays. Le film documentaire *Mental Combat*² retrace la naissance de ce sport.

L'essor de ce sport, bien que récent, connaît une croissance rapide à l'international et en France où le chessboxing connaît une progression remarquable depuis cinq ans avec une douzaine de clubs sur l'ensemble du territoire. En 2019, la Fédération française voit le jour et, lors des Mondiaux en 2023, les français remportent neuf médailles. L'été dernier, dans le cadre de l'Olympiade culturelle³ de Paris 2024, la discipline a été mise à l'honneur lors d'une soirée spéciale à l'Olympia. La France accueillera les championnats du monde de chessboxing en 2025.

UN DUEL DE L'ESPRIT ET DU CORPS

Le chessboxing se distingue des autres sports par la combinaison d'efforts intellectuels et physiques intenses. Chaque combat se déroule en une alternance de 11 rounds de trois minutes : 6 rounds d'échecs en blitz (partie rapide), et 5 rounds de boxe. Le gagnant

peut l'emporter soit par KO (knock-out) ou par échec et mat, mais également si l'adversaire dépasse le temps imparti pour ses réflexions ou si l'arbitre juge l'un des joueurs inapte à poursuivre. Deux chessboxers s'affrontent sur le ring, d'abord aux échecs, puis à la boxe. « *Il faut imaginer l'échiquier sur le ring, et on alterne les échecs et la boxe toutes les trois minutes. L'idée c'est de rester au maximum lucide, que ce soit aux échecs ou en boxant* », explique Thomas Cazeneuve (champion du monde 2017 et 2019). Les joueurs portent un casque de protection et des gants pour la boxe, et ils portent un casque anti-bruits pour être isolés des commentaires du maître de cérémonie durant les parties d'échec.

En somme, le chessboxing représente un défi unique où l'esprit et le corps doivent fonctionner en parfaite harmonie. Les joueurs enchaînent des stratégies complexes sur un échiquier tout en ayant une condition physique irréprochable pour le ring. Ce format exige de chaque joueur une gestion optimale de ses ressources physiques et mentales ainsi qu'une capacité de concentration et de récupération rapide entre les deux disciplines. Ce sport demande des qualités aiguës telles que la résilience, la concentration extrême, la réactivité et la capacité à garder son calme sous pression. Les compétences développées sont multiples : motrices (endurance, force, agilité), cognitives (anticipation, stratégie, gestion du temps et de l'énergie), et humaines (esprit de combat, respect, résilience et humilité).

Au-delà de son aspect compétitif et favorisant la rencontre entre personnes qui ne se seraient jamais croisées, le chessboxing agit pour l'égalité des chances grâce à la coopération, notamment à l'école et dans la réinsertion sociale, en offrant des opportunités aux jeunes issus de milieux défavorisés ou ayant connu des parcours difficiles. La discipline peut aussi être un levier de réinsertion professionnelle grâce à des initiatives dans les établissements pénitentiaires.

Fin 2019, l'Organisation des Nations Unies a décrété le 20 juillet comme journée mondiale du jeu d'échecs car il permet le « *renforcement de l'éducation, de l'égalité des genres et de l'avancement des femmes et des filles, ainsi que de l'inclusion, la tolérance, la compréhension mutuelle et le respect* ».

1. 3^e album de la série *La Trilogie Nikopol*, Castermann
2. Cebrian B. et Casino S., *Mental Combat : La naissance d'un sport* (2023) Création Documentaire disponible sur CANAL+ ¹Lien
3. L'Olympiade culturelle est une programmation culturelle qui explore le lien entre l'art, le sport et les valeurs olympiques.



ENTRAÎNEMENT AU CLUB DE CHESSBOXING DE ST-HERBLAIN (44).



6.A.1 UN PAS DE CÔTÉ AUDACIEUX

Manuel, alias « *La Bestia* », nous reçoit au Gymnase Sensitive de Saint-Herblain. Depuis 2022, Manuel s'est immergé dans le monde fascinant du chessboxing au sein de l'Atlantique Herbli-nois Chessboxing Club (AHCC). Il nous dévoile les coulisses de ce sport hybride captivant, le temps d'un entraînement.

« *Le chessboxing, c'est un équilibre subtil entre l'esprit et le corps,* » entame Manuel. « *Chaque round débute avec le son précis du chrono, marquant l'alternance entre l'échiquier et le ring.* » Cette alternance demande aux chessboxeurs une concentration intense et une capacité d'adaptation hors du commun alors qu'ils passent de la réflexion stratégique des échecs à l'engagement physique de la boxe.

Manuel insiste sur l'importance de rester lucide dans les deux disciplines, car chacune influence l'autre. « *Un coup compliqué placé en fin de round d'échecs peut perturber l'adversaire lors de la reprise,* » précise-t-il. Cet aspect tactique est au cœur du chessboxing, où la victoire peut être obtenue par échec et mat ou par KO.

L'entraînement au chessboxing est structuré et exigeant. « *Nous commençons par un échauffement général, suivi d'une résolution de problèmes sur l'échiquier, puis alternons entre échecs et boxe,* » décrit Manuel. Un renforcement musculaire et des étirements viennent clore chaque séance de deux heures. Le coach Antoine Lalos, professionnel des deux disciplines et fondateur de l'AHCC, encadre avec passion ces entraînements.

L'esprit d'équipe est également essentiel. « *Il y a un fort encouragement entre les membres, chacun souhaite la réussite de ses partenaires,* » note Manuel. Ce soutien mutuel se traduit

par une communauté soudée. « *C'est un sport qui intéresse de plus en plus de gens,* » observe Manuel, « *avec ses catégories et ses niveaux, il est accessible à tous.* » Les valeurs de respect et d'inclusivité sont au cœur de cette discipline, avec une charte stipulant des principes clairs.

Le chessboxing s'adapte à tous, « *nous avons même des projets pour intervenir en EHPAD,* » ajoute-t-il, illustrant le potentiel inclusif de la discipline.

Le chessboxing, bien que récent, connaît une croissance prometteuse. Depuis 2019, une équipe de France a été créée, et les premiers championnats nationaux sont prévus pour 2025. L'un des attraits majeurs du chessboxing est son côté spectaculaire. « *Tout commence par l'entrée sur le ring, qui est un art en soi. Musique, surnom, parfois même un salto – tout est pensé pour captiver le public. C'est un peu comme monter sur scène dans un théâtre d'improvisation* », sourit Manuel.

En conclusion, Manuel affirme que le chessboxing n'est pas simplement un sport, mais une école d'adaptation, de créativité et de résilience. « *Rien n'est jamais acquis, tout peut changer en un instant. Personne n'est invincible* » dit-il avec conviction. Ces enseignements vont au-delà de la discipline elle-même, nourrissant une confiance en soi transposable dans tous les domaines.

À l'issue de cet entretien, la profondeur et la complexité de ce sport nous inspirent. La synergie des deux pratiques est étonnante et je ressens l'attrait de ce sport hybride, où chaque match est une aventure, chaque coup une décision stratégique et chaque victoire un triomphe de l'esprit aussi bien que du corps.



« La combinaison d'activités contradictoires crée un espace propice à la créativité, où les oppositions stimulent l'innovation. »

Hatchuel, A. (2009)

L'ALLIANCE DES OPPOSÉS

Le **chessboxing** est un sport hybride unique qui combine des rounds d'échecs et de boxe, exigeant des athlètes une alternance entre concentration mentale et engagement physique. Cette dualité en fait une discipline qui repose sur l'équilibre entre stratégie et action immédiate.

POINT SPÉCIFIQUE ISSU DE L'ENTRETIEN : UNE ÉCOLE D'ADAPTATION, DE CRÉATIVITÉ ET DE RÉSILIENCE

Les chessboxeurs doivent alterner rapidement entre des états cognitifs très différents : la réflexion stratégique et l'analyse froide des échecs, et l'intensité physique et émotionnelle de la boxe. L'un influence constamment l'autre. Un coup bien placé sur l'échiquier peut déstabiliser l'adversaire au round suivant, tandis qu'un effort physique intense peut nuire à la clarté de la réflexion.

PARALLÈLE AVEC LE DESIGN : GÉRER DES TRANSITIONS MULTIPLES

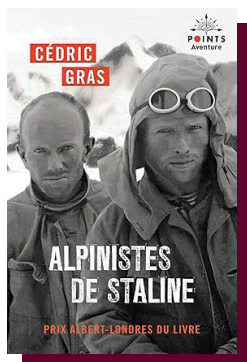
Cette alternance entre logique froide et action intense illustre ce que Donald Schön appelle « *le dialogue réflexif avec les matériaux de la situation*¹. » Dans un projet de design, les moments de réflexion stratégique (analyse, recherche) et d'action immédiate (création, prototypage) coexistent et s'enrichissent mutuellement. De même que le chessboxeur maîtrise des transitions rapides entre deux disciplines, le designer doit naviguer entre des phases conceptuelles et pratiques.

De plus, les valeurs d'inclusivité et de soutien mutuel, soulignées par Manuel dans l'entretien, sont comparables à l'importance de la collaboration dans les projets de design multidisciplinaires. Cette capacité à tirer parti des singularités et à renforcer les contributions individuelles évoque les principes de Hatchuel sur la valorisation des singularités² en design.

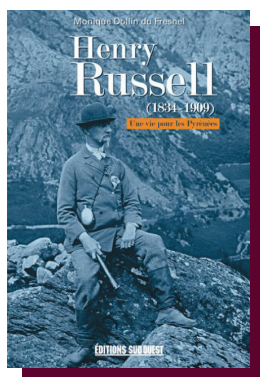
1. Schön, D. A. (1983) *The Reflective Practitioner : How Professionals Think in Action*. Basic Books. p.102.

2. Hatchuel, A. (2015) *Les singularités en design : une approche renouvelée des solutions créatives*. Design, innovation et création, PUF, p. 59.

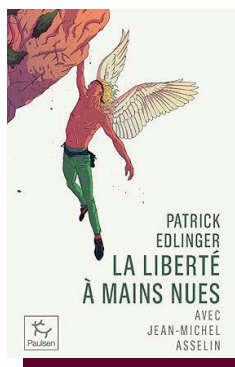
LES FRÈRES ABALAKOV
· LE COMMUNISME STALINIEN



HENRY RUSSELL
· LE PYRÉNÉISME



PATRICK EDLINGER
· L'ESCALADE LIBRE



6.B. L'ESCALADE

En 1492, alors que Christophe Colomb accoste en Amérique, le roi Charles VIII envoie le capitaine Antoine de Ville se mesurer au mont dit « inaccessible », qui fut appelé ensuite le Mont-Aiguille (2087 m, Vercors). Les hommes de l'expédition utiliseront une quarantaine d'échelles pour fabriquer un cheminement pas à pas sur la montagne. C'est la première ascension d'une montagne pour un défi, qui préfigure l'alpinisme moderne. À partir du milieu du XIX^e siècle, les raisons scientifiques qui poussent les hommes vers les montagnes s'effacent pour laisser place à des objectifs centrés sur la conquête des sommets. L'alpinisme sportif prend son essor sous l'action de fortunés aristocrates britanniques. Pratiquée par les alpinistes comme moyen d'entraînement, l'escalade trouve ses origines à la fin du XIX^e siècle. Elle s'en émancipera vers 1877, avec l'apparition des premières écoles, des premiers clubs. La fédération française des clubs alpins de montagne est la plus ancienne (150 ans). L'escalade est historiquement un sport dit « de nature », lié à la pratique sportive en montagne. L'escalade est une discipline qui a toujours progressé avec l'amélioration du matériel¹ et la création de systèmes de cotation². Les premières compétitions voient le jour en 1947. Les décennies suivantes sont marquées par une grande phase de développement. Les années 1980 marquent l'explosion des niveaux de difficulté. Les années 1990 quant à elles, marquent une pause dans l'augmentation de la cotation, avec l'émergence du bloc³. Aujourd'hui, l'escalade propose une grande variété de disciplines, de la falaise à la salle de bloc, en passant par le traditionnel, la compétition ou les grandes voies. Cette diversité est attractive et permet aux grimpeurs réguliers (environ 2 millions), en fonction de leur âge et de leur vécu, de choisir la forme d'escalade qui leur correspond le mieux.

L'ESCALADE EST UN JEU DE (DÉ)PLACEMENTS ET D'ÉQUILIBRE
Le grimpeur déplace constamment son centre de gravité dans

1. Les chaussures cloutées ou la semelle crantées et rigides des chaussures de montagne créée par Vitale Bramani étaient un frein à la performance. En 1935, Pierre Allain fabrique un chausson d'escalade souple (le P.A.), avec semelle de gomme intégrée.
2. C'est le terme qui désigne le niveau d'une voie.
3. C'est une pratique sans corde et sans baudrier. Hauteur maximale 5m.

un environnement vertical. Limiter l'effort des bras est crucial, en favorisant l'utilisation des jambes, plus puissantes et endurantes. Chaque nouvelle prise permet de récupérer. Les mouvements peuvent être statiques (au moins une prise maintenue durant la progression) ou dynamiques (les jetés).

L'escalade implique une composante psychologique, c'est une excellente école pour apprendre à se connaître et à appréhender ses limites. Le grimpeur doit surmonter sa peur du vide et de la chute, ce qui se fait par une pratique progressive. La « lecture de voie » permet de visualiser les mouvements et les prises, tandis que la concentration et la prise de décision sont essentielles. La confiance en soi, en son assureur⁴, en son matériel et en son environnement, ainsi qu'une stratégie bien pensée sont les clés pour progresser.

L'escalade favorise la notion de responsabilité et de rythme de jeu (un moment pour grimper et un moment pour assurer son partenaire). Cette discipline est aussi un lieu de retour d'expérience, d'échange de compétences techniques ou de sécurité, d'émulation, de partage entre générations, de partage d'un paysage ou de sensations une fois de retour au sol. Ici, nous voyons l'importance du partage à deux, d'autant plus intense que les sensations sont décuplées à travers la dimension « engagée » de l'activité. L'aspect communautaire, le « désir de reliance » et le désir de « créer des liens affectuels » participent à l'élaboration d'un « être ensemble⁵ », qui fonderait les nouvelles formes de sociabilité dans lesquelles s'inscrivent les pratiques contemporaines de l'escalade.

L'ESCALADE EN MILIEU NATUREL offre aux grimpeurs l'opportunité d'accéder à des emplacements privilégiés, avec une faune et une flore spécifiques, ainsi que des points de vue uniques. Les sites sont équipés de points d'ancrage pour assurer le grimpeur, installés par des bénévoles après obtention d'autorisations. L'équipement d'une longueur de voie nécessite plusieurs jours de travail (créer des sentiers d'approche, retirer les blocs et pierres instables, tailler la végétation, etc.). Les voies d'un secteur et leur particularité sont répertoriées dans des *topos*.

4. L'assureur sécurise la personne qui grimpe, avec des cordes.
5. De Léséleuc E. & Raufast L. (2004) Jeux de vertiges : l'escalade et l'alpinisme. *Revue française de psychanalyse*, 68, pp.233-246.



6.B.1 L'ESCALADE, ENTRE SPORT & INTROSPECTION : THIERRY NOUS GUIDE

Administrateur au Comité Régional Olympique et Sportif Pays de la Loire et ancien membre du C.A. de la Fédération Française de la Montagne et de l'Escalade, Thierry nous plonge dans l'univers captivant de l'escalade, un sport qu'il chérit depuis son inscription au Club Alpin en 1983.

« *Au sommet,* » commence-t-il, « *on ne contemple pas, ou très peu. On redescend. Ce n'est que la moitié du chemin parcouru.* » Cette réflexion résume l'essence même de l'escalade, où le parcours compte autant que la destination. Pour Thierry, l'alpinisme, dont l'escalade est une composante, représente un tout, un ensemble harmonieux d'efforts physiques et de stratégie mentale.

L'escalade, explique-t-il, est un sport exigeant qui demande une concentration intense. « *Il faut être focalisé sur ce qu'on fait. Progresser avec lucidité.* » Dans un sport où la sécurité est primordiale, il est important de ne pas se disperser « *c'est une discipline où tu te mesures à toi-même* » ajoute-t-il. Il est tout aussi crucial de bien communiquer entre grimpeur et assureur. « *Les partenaires occupent des fonctions aux missions bien distinctes mais totalement liées,* » souligne-t-il, insistant sur l'importance de la responsabilité partagée. « *Le fait de s'encorder n'est pas un geste anodin !* »

Thierry évoque aussi la dynamique unique des compétitions. « *Les concurrents ne donnent pas l'impression d'être concurrents,* » partage-t-il, évoquant la camaraderie, le partage d'astuces et de stratégies lors de la lecture de la voie. En effet, en compétition, le terrain est inconnu et les athlètes découvrent la voie pour la première fois. « *C'est très différent d'une voie déjà pratiquée. La notion d'engagement est totalement différente,* » précise Thierry.

L'escalade, poursuit-il, est un sport véritablement égalitaire. « *Peu importe que vous soyez un homme ou une femme, tout le monde est égal devant le rocher.* » Il mentionne Lynn Hill, pionnière de l'escalade libre, dont la performance sur le Nose a bousculé les perceptions de genre dans le sport.

Regardant vers l'avenir, Thierry estime que l'escalade a encore beaucoup à offrir, notamment en matière d'innovation et d'inclusion. « *Pourquoi ne pas imaginer des compétitions mixtes, à l'image du double en tennis ?* » propose-t-il. L'un des défis actuels est également d'améliorer l'accès aux infrastructures partout sur le territoire avec la formation spécialisée d'encadrants pour accueillir tous les publics.

Enfin, Thierry évoque l'innovation constante qui caractérise l'escalade. Des équipements évoluent et des méthodes d'entraînement se diversifient, rendant le sport plus accessible et sécuritaire. Les structures artificielles d'escalade, qui regroupent désormais 70 % des pratiquants, ont démocratisé l'accès au sport. « *À chacun son Everest,* » conclut-il, soulignant que l'escalade est avant tout une aventure personnelle, une quête de dépassement de soi.

Peu après l'échange, Thierry me montre une photo de son dernier voyage au Népal, au sommet du Pikey Peak avec une vue panoramique sur plus de 350 km d'Himalaya avec six (des huit) mythiques sommets de plus de 8000 m. Oui, à l'image de son ascension, l'empreinte humaine peut s'accompagner de respect et de modération. Bien loin du business des Everest summitter's.

En quittant Thierry, je ne peux m'empêcher de ressentir cette passion contagieuse pour la montagne, un univers où chaque ascension est une nouvelle page d'une histoire sans fin.



« Le terrain inconnu oblige à une synchronisation des efforts et des prises de décision, où chaque membre du collectif est à la fois acteur et soutien, créant une progression commune. »

Hatchuel, A. (2015)

S'ADAPTER À LA VERTICALITÉ

L'escalade, qu'elle soit sportive, en salle ou pratiquée en milieu naturel, est un sport où chaque mouvement est une décision critique. Elle mobilise un équilibre unique entre engagement physique, stratégie mentale et collaboration étroite entre grimpeur et assureur.

POINT SPÉCIFIQUE ISSU DE L'ENTRETIEN : L'ASCENSION COMME INTROSPECTION ET COLLABORATION ESSENTIELLE

Comme le souligne Thierry lors de l'entretien, « *l'ascension n'est que la moitié du chemin* ». Cette réflexion met en lumière le fait que l'escalade est autant une quête personnelle qu'un effort collectif. La communication entre le grimpeur et l'assureur, qui partagent des responsabilités distinctes mais interdépendantes, est primordiale. Le geste symbolique de « s'encorder » reflète un pacte de confiance et de responsabilité partagée.

Thierry évoque également l'égalité devant le rocher, soulignant que les différences de genre ou de capacité s'effacent face aux défis universels du terrain. Cela confère à l'escalade une portée inclusive et égalitaire, tout en valorisant l'innovation constante dans les équipements et infrastructures, rendant le sport plus accessible à tous¹.

.....
1. L'initiative FootingVertical propose l'escalade comme moyen thérapeutique à destination d'un public fragilisé comme les personnes en situation de handicap, en rééducation, âgées ou simplement sédentaires. ¹Lien

PARALLÈLE AVEC LE DESIGN : INTROSPECTION, RESPONSABILITÉ PARTAGÉE ET INNOVATION COLLABORATIVE

L'escalade illustre parfaitement les concepts de design participatif et collaboratif : chaque ascension repose sur une interaction constante entre les compétences individuelles et la coordination collective. Le grimpeur et l'assureur, avec leurs rôles complémentaires, symbolisent les équipes de design multidisciplinaires où chaque membre a une responsabilité spécifique mais interdépendante comme le démontre Hatchuel².

En compétition, l'exploration de voies inconnues et la camaraderie entre concurrents qui partagent des astuces pour surmonter le défi, reflètent les dynamiques d'intelligence collective. L'escalade illustre ce que Tim Ingold décrit comme « *être dans le monde* ». Elle reflète une approche de design située³ où l'expérimentation et l'adaptation sont guidées par une lecture intuitive des contraintes environnementales.

.....
2. Hatchuel, A. (2015), *Op.Cit*, p.72.
3. Ingold, T. (2011) *Being Alive : Essays on Movement, Knowledge, and Description*, Routledge, p.134.

CELLULE OFFENSIVE (POSTURE DE L'ATLAS) ET FRAPPE.



DISCUSSION STRATÉGIQUE AUTOUR DU BALLON.



6.C.LE KIN-BALL®

Le KIN-BALL® est un sport collectif créé en 1986 par Mario Demers, visant à promouvoir la coopération au sein des équipes. Cet enseignant en éducation physique a imaginé un sport qui renverse tous les codes habituels des sports collectifs : plus de face-à-face, plus de stratégie individuelle, plus de mise à l'écart, plus d'antijeu. C'est entre 2006 et 2010 que le KIN-BALL® prend véritablement son essor en France. La Fédération KIN-BALL France (FKBF) recense aujourd'hui plus de 700 licenciés et une trentaine de clubs affiliés.

LA COOPÉRATION, LE FAIR-PLAY ET L'ESPRIT D'ÉQUIPE sont les trois valeurs essentielles véhiculées par le KIN-BALL®. Les règles du jeu permettent de garantir le respect de ces valeurs.

Le KIN-BALL® se joue autour d'un ballon de 1,22 mètre de diamètre et oppose trois équipes de 4 joueurs, soit 12 joueurs sur le terrain qui se dispersent en carré autour du ballon afin de couvrir tout l'espace (terrain de jeu de 20 x 20 mètres). L'équipe en possession du ballon doit désigner l'une des équipes adverses en criant « Omnikin¹ » suivi de la couleur de l'équipe ciblée (noir, gris ou bleu). Le ballon doit parcourir une distance minimale de 1,80 mètre, vers une zone libre. L'objectif étant de faire tomber le ballon au sol avant que l'équipe désignée ne le rattrape.

Afin de former une cellule offensive, 3 joueurs d'une même équipe doivent être en contact avec le ballon pour que le 4^e puisse effectuer la frappe. La frappe doit intervenir dans les 5 secondes qui suivent le coup de sifflet de l'arbitre. Dans le cas d'une récupération de la balle, l'équipe dispose de 10 secondes pour frapper le ballon une fois qu'un contact a été effectué.

Le KIN-BALL® se distingue par son aspect simple, inclusif et adaptable, permettant à chacun de trouver sa place. Une rencontre se joue en 4 périodes de 11 points. Pendant la période, lorsqu'une équipe atteint 9 points, l'équipe ayant le moins de points est éliminée, mais cette durée reste adaptable en fonction de l'âge des

joueurs, de l'aménagement pédagogique, du contexte, etc². Les règles sont suffisamment flexibles pour permettre une pratique sûre et agréable pour des publics variés. Le Kin-Ball s'adapte à tous, valorisant tant les joueurs qui rencontrent des difficultés dans les sports d'équipe que ceux qui se sentent déjà habiles. Lorsqu'une équipe commet une faute, les deux autres marquent chacune un point. Pour plus de détails, n'hésitez pas à consulter le règlement officiel francophone³.

Le plaisir du Kin-Ball réside dans la mise en œuvre de diverses stratégies pour réussir à déjouer l'adversaire. La nécessité d'une coopération étroite entre les joueurs fait de chaque match un véritable exercice de travail d'équipe et de respect mutuel. En effet, chaque joueur doit toucher le ballon, ce qui encourage la collaboration et rend chacun essentiel. Le jeu se distingue aussi par son absence de recherche de performance individuelle. Ce sport implique activement tous les joueurs d'une équipe et ceux-ci ne sont jamais inactifs : à l'offensive, les quatre joueurs doivent être en contact avec le ballon pour éviter la faute, tandis qu'en défense, ils couvrent l'espace pour récupérer le ballon. Aucune stratégie n'est possible sans communication dans l'équipe. Non seulement le KIN-BALL® est une activité physique accessible mais il renforce aussi les interactions et l'esprit d'équipe.

Le KIN-BALL® vise à développer plusieurs compétences sur différents plans. Sur le plan moteur, il permet d'apprendre à contrôler et manipuler le ballon, seul ou à plusieurs, à s'équilibrer et à coordonner des actions multiples comme se déplacer, frapper et moduler sa frappe. Cognitivement, le KIN-BALL® favorise la gestion de l'espace et du temps, l'anticipation des déplacements et la prise de décision rapide. Le joueur apprend à apprécier la trajectoire du ballon, à adapter son placement, être à l'écoute des joueurs de son équipe pour rééquilibrer constamment l'occupation du terrain et à élaborer des stratégies d'attaque et de défense. Enfin, sur le plan relationnel, les règles induisent l'action en coopération, la réactivité et l'implication de tous.

1. « Omnikin » signifie en latin : « Tous en mouvement ».

2. Moreira V., Ségarra A. (2002) Kin-ball Revue EP&S 1 n°107.

3. Règlement officiel francophone. ^{*Lien}



6.C.1.LE KIN-BALL® : UNE GRANDE FAMILLE OÙ CHAQUE JOUEUR EST ESSENTIEL

Membre fondateur et acteur clé du Nantes Atlantique Kinball Club¹ de 2010 à 2018, Benjamin me partage sa vision passionnée de ce sport encore confidentiel. « *Le KIN-BALL® est un rêve accessible,* » affirme-t-il, soulignant que même les jeunes joueurs peuvent rapidement atteindre des niveaux compétitifs élevés. Son engagement a atteint son apogée en 2011, lorsqu'il co-organisa la Coupe du Monde de KIN-BALL® à Nantes en un temps record suite à l'annulation de celle-ci au Japon après les catastrophes naturelles de Tohoku.

Le KIN-BALL® se distingue par ses règles et sa structure : trois équipes de quatre joueurs s'affrontent simultanément sur un terrain unique. « *Ce format à trois équipes est à la fois innovant et complexe. Il impose une stratégie où chaque joueur est indispensable à l'autre* », explique Benjamin. La coordination est essentielle, tout comme l'anticipation et l'élaboration de plans tactiques. L'entraînement en KIN-BALL® est un mélange de technique et de plaisir. Les gestes techniques, comme la frappe ou la réception du ballon, sont travaillés minutieusement. « *La progression peut être très rapide grâce à l'aspect ludique du jeu,* » nous indique-t-il. Les séances incluent échauffements, entraînements spécifiques et jeux, avec un accent sur la stratégie. L'échange rapide entre les joueurs nécessite un langage court et précis, pour que chacun sache exactement ce qu'il doit faire. L'improvisation est rare sur le terrain.

En compétition internationale, le *Most Valuable Player*, désigne le joueur le plus utile d'une partie. « *Ce n'est pas forcément le meilleur. Il n'est rien sans les trois autres,* » illustrant l'aspect interdépendant de la discipline.

Pour Benjamin, le KIN-BALL® va bien au-delà du sport : c'est une aventure collective. « *Ce qui me marque le plus, c'est cette grande famille que le KIN-BALL® a créée. Tout le monde est abordable, des joueurs aux organisateurs,* » confie-t-il. Les

événements comme les championnats ou les soirées du club renforcent ce sentiment d'appartenance, tout en mobilisant des bénévoles passionnés.

Le KIN-BALL® brille par ses valeurs d'inclusion et d'accessibilité. Les entraînements accueillent des joueurs de tous niveaux et se déroulent sous l'encadrement bienveillant de coaches diplômés. « *Tout le monde est accepté, le respect est primordial* », insiste Benjamin, en référence à la charte que chaque joueur s'engage à respecter. La ville de Nantes a également été un acteur clé dans la diffusion de la pratique, en organisant des sessions d'initiation ou de démonstration et en formant des éducateurs sportifs à la discipline pour amener le KIN-BALL® dans les centres de loisirs. Il faut savoir que Nantes est la ville comprenant le plus de pratiquants dans le monde.

L'avantage du KIN-BALL® c'est qu'il se suffit à lui-même en termes d'exigence physique et mentale : « *C'est un sport complet, qui nécessite endurance, dynamisme, capacité d'écoute et empathie.* »

Cependant, le KIN-BALL® fait face à des défis. « *Le principal frein réside dans la structure commerciale de la discipline. L'appellation déposée « Omnikin » bloque son développement, notamment auprès des écoles* », explique Benjamin. Un autre obstacle est que « *le KIN-BALL® est fait pour les joueurs, pas pour les spectateurs,* » note-t-il expliquant que la compréhension du jeu nécessiterait une initiation au préalable.

De cet entretien, je retiens que cette discipline récente, avec ses nuances stratégiques et son esprit d'équipe, offre une aventure unique à ceux qui choisissent de s'y engager, promettant bien plus qu'un simple jeu, mais une véritable expérience humaine.

1. Chaîne YouTube du NACK. ^{*Lien}



« Dans des systèmes ouverts, la performance collective dépend de la capacité des membres à anticiper les actions des autres et à aligner leurs contributions. »

Jones, P.H. (2013)

UNE STRATÉGIE COOPÉRATIVE HORS NORME

Le KIN-BALL®, discipline innovante où trois équipes de quatre joueurs jouent simultanément avec un ballon géant, repose sur des règles favorisant la coopération et l'interdépendance. Chaque joueur est indispensable aux autres, rendant la coordination et l'anticipation essentielles pour réussir.

POINT SPÉCIFIQUE ISSU DE L'ENTRETIEN : UN SPORT INCLUSIF ET COLLECTIF

Le KIN-BALL® se distingue par ses valeurs d'inclusion et son accessibilité. Comme l'a souligné Benjamin lors de l'entretien, « tout le monde est accepté, et le respect est primordial. » Cette discipline met un point d'honneur à permettre à des participants de tous niveaux de progresser rapidement, grâce à une combinaison unique de technicité et de plaisir. Les équipes doivent fonctionner comme une unité : un joueur isolé ne peut rien accomplir sans le soutien actif des autres. Cette interdépendance se traduit par la désignation du « *Most Valuable Player* » en compétition internationale, non pas pour ses performances individuelles, mais pour son utilité collective.

PARALLÈLE AVEC LE DESIGN : INTERCONNEXION ET CO-DÉPENDANCE DANS DES SYSTÈMES OUVERTS

Le KIN-BALL® reflète parfaitement les principes d'interconnexion décrits par Jones¹. Dans des contextes où plusieurs parties prenantes doivent collaborer pour atteindre un objectif commun, la capacité d'aligner des contributions diverses est cruciale.

Cette discipline illustre également l'importance du design inclusif, où chaque participant, quelle que soit sa différence, apporte une valeur essentielle au collectif.

La communication rapide et précise entre les joueurs du KIN-BALL® est un modèle de collaboration efficace qui trouve un parallèle direct dans les projets de co-design.

.....
1. Jones, P. H. (2013) *Designing for Emergence*, Rosenfeld Media, p.46.

6.D.UN ESPACE D'OPPORTUNITÉS ILLIMITÉ

Après l'étude de cas très encourageante de ces trois premières activités physiques et sportives, je choisis de poursuivre cette exploration fructueuse un cran plus loin. Du football au yoga, en passant par la voile, les sports mécaniques et même les arts martiaux traditionnels, il semblerait que chaque discipline sportive regorge de métaphores, de pratiques et d'apprentissages directement applicables au design collaboratif. Voici comment le mouvement peut enrichir la réflexion.

6.D.1.SPORTS COLLECTIFS CRÉER ENSEMBLE EN TEMPS RÉEL

Les sports collectifs, où chaque participant agit dans un système dynamique, illustrent parfaitement les idées de co-conception et d'adaptation en temps réel. Comme l'explique Dorst¹, le design repose sur des « *frames* », ou cadres conceptuels, qui évoluent en fonction de la situation et des interactions humaines.

LE FOOTBALL : L'ART DE LA STRATÉGIE DYNAMIQUE

La construction d'une attaque, où chaque joueur ajuste sa position et son rôle en temps réel, rappelle un atelier de co-création où chaque membre s'aligne sur l'objectif collectif. La technique du « *one-touch football* » montre comment la fluidité et la simplicité peuvent maximiser l'impact collectif.

Dans *Designing for emergence*, Jones explore comment des systèmes complexes comme le football inspirent des modèles d'innovation. Les exercices de « jeu réduit » (3v3, 4v4 ou « *jeu à la nantaise* ») servent à accentuer les interactions en milieu restreint, permettant de comprendre comment les designers peuvent optimiser la collaboration dans des contextes limités.

« Les systèmes comme le football représentent des environnements émergents, où les interactions entre les agents conduisent à des résultats souvent imprévisibles mais riches en opportunités². »

1. Dorst, K. (2011) *Frame creation and design thinking*. Design studies, 32(6), pp. 521-533.

2. Jones, P. H., Op.Cit, p.43.

LE VOLLEYBALL : L'INTERCONNEXION DES RÔLES

Le passeur, le réceptionneur et l'attaquant agissent comme les maillons d'une chaîne. Les exercices de défense mettent en avant l'importance de la coordination pour atteindre un but commun, une leçon clé pour le co-design.

La gestion des interactions dans une équipe de volley reflète les principes décrits par Cross dans *Designerly ways of knowing*, où l'équilibre entre expertise individuelle et contribution collective est essentiel.

« Les projets collaboratifs prospèrent lorsque les rôles individuels sont clairement définis, mais intégrés dans une structure collective flexible, comme on le voit dans les dynamiques d'équipes sportives³. »

LE RUGBY : APPRENDRE À TIRER PARTI DES SINGULARITÉS

Le rugby repose sur la valorisation des singularités de chaque joueur (force, vitesse, stratégie). Chaque poste (pilier, demi d'ouverture, ailier) a ses compétences spécifiques mais le succès repose sur leur synergie.

Le rugby illustre une approche collaborative et empathique. Chaque projet de design nécessite une répartition des rôles et une reconnaissance des talents individuels pour atteindre des résultats optimaux.

« Valoriser les singularités permet de construire des solutions qui dépassent la somme de leurs parties⁴. »

3. Cross, N. (2006) *Designerly ways of knowing*. Springer, p. 17.

4. Hatchuel, A., Op.Cit, p.66.

6.D.2.SPORTS DE NATURE IMMERSION ET OBSERVATION

Les sports de nature confrontent les participants à des environnements changeants et imprévisibles. L'immersion dans un environnement naturel reflète les principes de *design ethnography*, une méthodologie détaillée par Koskinen et al. dans *Design research through practice*.⁵

LE SURF : LIRE LES VAGUES

Un surfeur doit analyser en temps réel les mouvements de l'eau pour choisir le bon moment et la bonne vague, un parallèle avec la veille stratégique en design. Le processus d'observation et d'anticipation dans le surf illustre les principes du *design contextuel* décrits par Beyer et Holtzblatt dans *Contextual design*.

« Le designer, comme le surfeur, doit apprendre à observer, interpréter et s'adapter à des flux complexes pour exploiter au mieux les conditions changeantes.⁶ »

5. Koskinen, I., Zimmerman, J., Binder, T., Redström, J., Wensveen, S. (2012) *Design research through practice : From the lab, field, and showroom*.

6. Beyer, H., & Holtzblatt, K. (1997) *Contextual design : Defining customer-Centered systems*, San Francisco : Morgan Kaufmann, pp.103-105.

LE TRIATHLON POUR MALVOYANTS : PARTENARIAT AVEC L'ANIMAL

Dans le triathlon pour athlètes malvoyants, le chien-guide joue un rôle fondamental lors de la course à pied, agissant comme un partenaire indispensable pour maintenir la trajectoire et éviter les obstacles. Ce partenariat exige une synchronisation absolue entre l'athlète et l'animal, basée sur la confiance et la communication. Le triathlon malvoyant reflète une approche systémique du design, où chaque acteur – humain, animal ou dispositif – joue un rôle complémentaire. Cette interaction offre un modèle pour des systèmes inclusifs et adaptables, où la collaboration inter-espèce est sollicitée pour des performances plus fluides.

« La relation homme-animal dans les pratiques sportives comme le triathlon démontre une forme d'intelligence collaborative où chaque partie maximise le potentiel de l'autre.⁷ »

LA PLONGÉE SOUS-MARINE : IMMERSION TOTALE

La plongée sous-marine engage le corps et l'esprit dans un environnement totalement étranger à l'humain, où chaque mouvement est conditionné par la résistance de l'eau et les impératifs liés à la sécurité. Ce sport symbolise une *approche immersive et contextuelle* du design. Le plongeur doit s'adapter aux contraintes de pression, de flottabilité et de communication limitée, comme le designer immergé dans un contexte d'utilisateurs spécifique.

« L'immersion est la clé pour comprendre des environnements complexes, car elle pousse à repenser nos schémas mentaux habituels.⁸ »

7. Haraway, D. (2008) *When species meet*. University of Minnesota Press, p. 71.

8. Brown, T. (2009) *Change by Design: How Design Thinking creates new alternatives for business and society*. Harper Business, p.84.

6.D.3.SPORTS DE PRÉCISION VISER JUSTE

Les sports de précision illustrent l'importance de la concentration et de l'optimisation. Ils rappellent les aspects itératifs du design et l'importance portée aux détails. Comme l'expliquent Löwgren et Stolterman⁹ dans *Thoughtful interaction design*, la répétition méthodique est la clé pour affiner un produit ou une idée.

LE CURLING : STRATÉGIE ET COLLABORATION

Les coéquipiers balayent la glace pour diriger une pierre de granit vers une cible. Ce jeu montre comment les petits ajustements (les coups de balai) peuvent avoir un impact énorme, une leçon pour peaufiner les détails en design.

Le travail collaboratif pour diriger une pierre sur une cible est exploré dans *Design Games*, où les jeux de rôle dans les équipes de design servent à simuler des stratégies collaboratives.

« Les ajustements collaboratifs permettent d'atteindre des cibles précises, démontrant comment une équipe peut s'aligner pour maximiser l'impact.¹⁰ »

9. Löwgren, J., & Stolterman, E. (2016) *Thoughtful interaction design*. MIT Press.

10. Brandt, E., Binder, T., & Sanders, E. B.-N. (2008) *Design games*. In *CoDesign journal*, pp.65-67.

LA PÉTANQUE : ANTICIPATION ET ADAPTATION

En s'inspirant des observations ethnographiques de Suchman (1987) dans *Plans and Situated Actions*, la pétanque montre comment l'improvisation s'inscrit dans une stratégie globale. Sport de précision, la pétanque repose sur la capacité à ajuster la force, l'angle et la trajectoire des tirs en fonction de l'environnement.

Cette discipline met en avant le concept de *design adaptatif*, où chaque action dépend d'une lecture attentive de la situation. La pétanque démontre aussi l'importance de l'itération : chaque tir est une tentative de prototypage visant à maximiser l'efficacité.

« Les processus adaptatifs combinent analyse instantanée et ajustement créatif, éléments fondamentaux pour des solutions pérennes.¹¹ »

LE TIR À L'ARC : LA DISCIPLINE DE L'ITÉRATION

Le tir à l'arc est une discipline exigeant une combinaison unique de concentration mentale, de contrôle physique et de précision technique. Chaque flèche tirée devient une opportunité d'apprentissage, où l'archer affine constamment sa posture, sa visée et sa respiration. Le tir à l'arc illustre les processus de prototypage dans le design. Cette démarche s'apparente au *design réflexif*, où le designer s'engage dans un dialogue constant avec son activité. La manière dont l'archer ajuste ses actions en réponse aux retours immédiats de ses flèches peut être comparée à la construction progressive de solutions en design, basées sur des tests répétés et l'amélioration continue.

« Chaque action génère une rétroaction immédiate, permettant au praticien de réévaluer ses choix et d'améliorer progressivement sa technique, dans une boucle d'apprentissage continue.¹² »

11. Manzini, E., *Op.Cit*, p.45.

12. Schön, D. A., *Op.Cit*, p.79.

6.D.4.SPORTS MÉCANIQUES ET ÉQUESTRES RELATIONS INTERCONNECTÉES

Ces disciplines mettent en avant le travail avec des machines ou des animaux. La collaboration entre humain et machine, ou humain et animal, dans ces sports met en lumière les relations interconnectées décrites dans les systèmes de *design systémique*, comme dans *Designing for the Circular Economy*.¹³

L'ÉQUITATION : DIALOGUE AVEC L'ANIMAL

Un cavalier doit « écouter » son cheval pour ajuster ses commandes, un parallèle évident avec le travail en design d'interfaces homme-machine.

Le concept de « co-agency » décrit dans *Designing together* est visible dans la communication subtile entre un cavalier et son cheval.

« Le travail conjoint entre un cavalier et son cheval illustre comment le design peut s'inspirer d'une communication subtile et d'une compréhension mutuelle.¹⁴ »

Dans le **PARA-DRESSAGE**, cavaliers et chevaux travaillent en totale harmonie pour exécuter des chorégraphies précises, souvent adaptées aux spécificités physiques des cavaliers.

Cette discipline illustre une collaboration parfaite entre deux entités biologiques aux capacités différentes, un modèle pour le design centré sur l'humain qui valorise la diversité et l'adaptation.

« La collaboration inter-espèce dans le para-dressage est une forme de design empathique, où chaque partie ajuste son comportement à l'autre.¹⁵ »

13. Charter, M. (2019) *Design for the Circular Economy*. Routledge.

14. Obrenovic, Z. (2011) *Design-Based Research : Using the design of artifacts to guide theory development*, pp.73-74.

15. Mancini, C. (2018) *The Age of Co-Design : When humans and animals collaborate*. Interactions Magazine, ACM Press, pp.48-53.

LA FORMULE 1 : L'INTERDISCIPLINARITÉ EN ACTION

Chaque course est le résultat d'un travail entre ingénieurs, designers, pilotes et stratèges, démontrant l'importance de la collaboration dans des écosystèmes complexes.

Les travaux de Bucciarelli dans *Designing Engineers* montrent que la Formule 1 illustre parfaitement les processus interdisciplinaires.

« Les processus de design complexes nécessitent une interconnexion entre des spécialités, comme en Formule 1, où pilotes, ingénieurs et designers collaborent étroitement.¹⁶ »

L'ESCRIME EN FAUTEUIL ROULANT : L'EXTENSION DU CORPS

L'escrime paralympique repose sur des fauteuils fixes qui exigent une maîtrise parfaite des gestes, une anticipation et une précision chirurgicale. Ce sport illustre l'intégration harmonieuse d'un dispositif matériel (le fauteuil) dans les interactions corporelles. Il reflète le *design augmenté*, où la technologie devient une extension de l'humain pour renforcer ses capacités.

« La technologie, lorsqu'elle est bien intégrée, agit comme un prolongement du corps humain, permettant une fluidité d'interaction.¹⁷ »

16. Bucciarelli, L. L. (1994) *Designing Engineers*. MIT Press, pp.117-119.

17. Oxman, N. (2016) *Age of Entanglement*. Journal of design studies. MIT press, p.89.

6.D.5.SPORTS DE COMBAT

LA CRÉATIVITÉ DANS LA CONTRAINTE

Dans les sports de combat, chaque duel est une danse stratégique. Ces sports montrent l'importance de s'adapter à un cadre tout en explorant des marges de liberté créative. Hatchuel et Weil appellent cela l'expansion de l'espace des concepts « *C-K Theory*.¹⁸ »

LE JUDO : UTILISER LES FORCES OPPOSÉES

Dans un mouvement comme l'« *ippon seoi nage* » (projection par-dessus l'épaule), le judoka transforme la résistance de son adversaire en opportunité. Cela illustre parfaitement le design face aux contraintes : transformer un obstacle en levier d'innovation.

L'adaptabilité du judoka évoque les principes décrits par Schön dans *The reflective practitioner*, où le designer *dialogue* avec la situation. Par exemple, le kata « *nage-no-kata* » illustre un processus méthodique proche de la conception itérative.

« Dans le design comme dans le judo, les contraintes externes ne sont pas des obstacles mais des leviers pour explorer des solutions innovantes¹⁹. »

L'ESCRIME : AGIR VITE AVEC PRÉCISION

Les assauts enseignent à identifier les failles d'un système (ici, la garde de l'adversaire) et à adapter son plan en une fraction de seconde, une compétence clé pour réagir rapidement à des défis dans un projet.

Comme l'explique Manzini dans *Design, When everybody designs*, la capacité à agir dans des délais courts tout en maintenant la qualité est cruciale pour créer des solutions durables.

« Les délais courts poussent à un processus créatif rapide, un défi que les designers peuvent relever en s'inspirant des sports nécessitant réactivité et précision²⁰. »

18. Hatchuel, A., & Weil, B. (2009) *C-K Theory : Managing innovation in Design*.

19. Schön, D. A., *Op.Cit*, p.79.

20. Manzini, E. (2015) *Design, When everybody designs : An introduction to design for social Innovation*. MIT Press, pp.91-92.

6.D.6.SPORTS D'ENDURANCE AU SERVICE DU LONG TERME

Les sports d'endurance mettent en avant des principes au service du long terme.

LE CYCLISME : ADAPTER LA STRATÉGIE À L'ENVIRONNEMENT

Lors d'une étape de montagne, un coureur doit gérer son énergie, tenir compte des conditions météorologiques et réagir aux mouvements du peloton. C'est une parfaite métaphore pour la gestion de projet, où il faut équilibrer vision macro et micro. Les notions de stratégie dynamique décrites par Lawson dans *How designers think* trouvent un parallèle dans les ajustements constants des coureurs cyclistes lors d'une étape.

« Dans des environnements dynamiques, l'adaptation progressive et continue constitue un processus clé, illustré par la gestion d'énergie des cyclistes.²¹ »

LE TRIATHLON : GÉRER LA TRANSITION

Passer de la nage au vélo, puis à la course à pied, demande une capacité d'adaptation rapide, tout comme un designer doit jongler entre différentes phases d'un projet : recherche, conception, prototypage, test. La réflexion sur les transitions multiples dans le design est évoquée dans le catalogue de l'exposition *Making & Unmaking*, où l'idée d'un flux constant entre conception et production est explorée.

« Le design est une succession de transitions et d'itérations, à l'image des enchaînements des disciplines dans le triathlon.²² »

LE TRAIL-RUNNING : EXPÉRIMENTER AVEC L'INCONNU

Le trail-running, souvent pratiqué en milieu naturel et sur des terrains imprévisibles (boue, rochers, forêts), est une discipline d'endurance où chaque course est une exploration de l'inconnu. Ce sport illustre le design exploratoire, où l'incertitude du parcours pousse à une réévaluation constante des stratégies. Le trail incarne aussi la résilience, essentielle pour concevoir des systèmes durables dans des environnements instables.

« L'exploration des terrains inconnus génère de nouvelles opportunités, transformant les contraintes en moteurs d'innovation.²³ »

Les activités physiques et sportives, dans toute leur diversité, offrent des leçons pratiques et métaphoriques qui enrichissent les processus de design. Que vous soyez sur un terrain de football, au sommet d'une montagne ou derrière un volant de kart, chaque situation est une opportunité pour explorer les dynamiques humaines, affiner les stratégies et inspirer la créativité. Le design est une aventure collective, et le sport, un guide précieux qui mobilise des principes essentiels : la collaboration au sens large, l'itération, l'observation et l'adaptabilité, la durabilité, l'immersion, l'interface, etc.

21. Lawson, B. (2005) *How designers think*. Routledge, pp.126-128.

22. *Making & Unmaking* (2017) Design Museum, pp.34-36.

23. Hatchuel, A., & Weil, B. (2009) *C-K Theory : Logic and design*. *Research in engineering design*, 19(4), p.132.

7

Protocole expérimental

Les jeux sportifs en soutien au co-design

7

GAMEPLAY

WOD FOR CO-DESIGN

OMNISPORT LEARNING EXPEDITION

©PLAYGONES, 2019.

ARTIPLAY, FRESQUE DE 100M² AU CENTRE D'UN PUMPTRACK MODULAIRE, IVRY-SUR-SEINE.



PROTOCOLE D'ACCORD

Dans le cadre d'une œuvre commune, je propose d'expérimenter un nouveau concept « *WOD for co-design* » inspiré du CrossFit®.

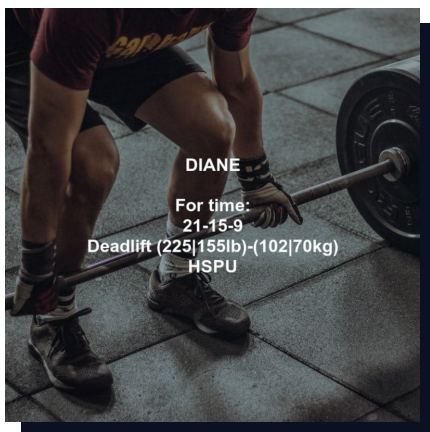
Il s'agit d'entraînements croisés, pour le co-design, en mobilisant l'activité physique et sportive.

Ces *WOD for co-design* sont conçus pour développer des facultés essentielles à la participation, la coopération et la collaboration. Avec comme finalité de générer des impacts positifs.

L'objectif étant de devenir un participant (designer et toute autre partie prenante) entraîné, qui présente les habilités nécessaires (de participation, de coopération, de collaboration) pour réaliser de nombreuses actions (explorer, énoncer, expérimenter, interagir, mutualiser, rebondir, prendre des décisions), tout cela en cultivant des qualités indispensables (curiosité, singularité, empathie, adhésion, confiance, coordination, etc.).

Dans le but de se préparer à relever des défis communs.

Les pages qui vont suivre s'attachent à présenter ce format spécifique, sa transposition au co-design et des exemples de *WOD for co-design* prêts à être expérimentés. Une ouverture sera proposée vers un format de type *Omnisport learning expedition* s'inspirant des Olympiades.

CROSSFIT HUMAN PROJECT. S^{TE}-LUCE (44)

7.A. QU'EST-CE QUE LE CROSSFIT® ?

7.A.1 UN ENTRAÎNEMENT CROISÉ ET FONCTIONNEL POUR TOUTES ET TOUS

Le CrossFit® est une méthode d'entraînement physique, créée par Greg et Lauren Glassman dans les années 1970 à Santa Cruz. L'activité s'implante en France par Reebok en 2012. Attirant environ 1,3 million d'adeptes en 2020, soit 2,3 % des Français âgés de 15 ans et plus, il s'agit d'une des activités de la forme (gym/fitness/wellness) les plus sportivisées¹.

En effet, elle combine différentes activités préexistantes telles que l'haltérophilie, la gymnastique, la force athlétique et les sports d'endurance. Le terme *CrossFit* provient de *cross fitness* (entraînement croisé), en raison de la diversité des disciplines qu'il intègre. Cette polyvalence le démarque des activités de fitness. Cette approche pluridisciplinaire implique des exercices variés tels que la course, l'haltérophilie, les exercices au poids du corps et l'utilisation de divers équipements (haltères, barres, anneaux, sacs de sable, etc.).

Le CrossFit® privilégie une approche globale et inclusive (Crossfit Adaptive pour les personnes à mobilité réduite, les seniors, les retours de blessure) qui s'adresse à tout le monde peu importe l'âge (Crossfit Kids, Teens), le sexe et le niveau de condition physique. L'objectif est d'améliorer la santé au sens large de ses pratiquants et de les préparer au mieux à n'importe quel effort du quotidien.

« Ne vous dites pas qu'il faut être en forme pour faire du CrossFit chez nous, c'est en venant chez nous que vous serez en forme. »

Human Blossom Crossfit.

Cela passe par un entraînement fonctionnel (exercices transposables dans la vie de tous les jours) visant à développer l'ensemble de la compétence physique autour de dix habiletés

physiques générales : endurance cardiovasculaire et respiratoire, force, souplesse, puissance, vitesse, agilité, équilibre, précision et psychomotricité. Fondée en 2000, l'entreprise CrossFit, inc. connaît un essor grâce à la diffusion via son site web, d'entraînements quotidiens, de vidéos éducatives et d'un forum en ligne.

Il y a aujourd'hui plus de 800 *box* en France, qui fait partie des pays où la discipline est la plus représentée. Une *box* de CrossFit® est le terme utilisé pour décrire le lieu dédié à la pratique du CrossFit®. Ce lieu est caractérisé par un espace ouvert avec de très hauts plafonds, les équipements sont visibles, l'espace est brut, spartiate, sans miroir.

Un entraînement dure une heure, en petit groupe, encadré par un coach. Il se déroule en six temps : *briefing* (explication de la séance), *warm up* (échauffement), *skill* (technique et posture), *strength* (renforcement), *metcon* (circuit training), *cool down* (retour au calme).

Les séances d'entraînement multiplient les combinaisons d'exercices et ne sont jamais les mêmes. C'est pourquoi elles prennent forme dans des WOD (*Work Of the Day*) car les séances varient d'un jour à l'autre. La constante variation des mouvements et des formats apporte un aspect ludique et non routinier. L'intérêt est d'amener le pratiquant à être le plus polyvalent possible, à ne surtout pas se spécialiser.

Dans le CrossFit®, une tradition consiste à attribuer des prénoms féminins à certains WOD de référence (*Angie, Barbara, Chelsea, Diane, Elizabeth, Fran, ...*), à l'image des services météorologiques qui baptisent les tempêtes. Cette pratique symbolise le tumulte et reflète l'intensité et le défi inhérents à ces entraînements.

L'une des forces du CrossFit® ? L'émulation générée par la dynamique de groupe. Les pratiquants développent des liens forts grâce à la camaraderie et à l'entraide qui caractérisent les entraînements. De nombreuses salles organisent également des événements et des compétitions locales, renforçant davantage encore le sentiment d'appartenance à une communauté soudée et solidaire. Les athlètes les plus performants se retrouvent chaque année lors de la prestigieuse compétition mondiale CrossFit® Games, l'une des plus exigeantes du monde du Cross-Training.

1. INJEP-MEDES / Ministère en charge des Sports (2020) Enquête nationale sur les pratiques physiques et sportives.

7.B.LE WOD FOR CO-DESIGN

7.B.1 UN PROGRAMME EXPÉRIENTIEL AU SERVICE D'UNE ŒUVRE COMMUNE

Le *WOD for co-design* propose une approche unique et innovante, inspirée par la méthode propre au CrossFit®. Ce programme expérientiel, inclusif et modulable s'adresse à toutes celles et ceux qui souhaitent renforcer leurs facultés collaboratives, tout en générant des impacts positifs à titre individuel et collectif.

Les sessions se déroulent au sein de communautés collaboratives ouvertes, en intérieur ou en extérieur, et s'adressent à des groupes de 12 personnes. Ce format favorise la cohésion et la camaraderie. C'est par ces événements communs qui rassemblent, qu'un collectif se soude dans une dynamique sociale puissante, où chacun progresse à son rythme, quels que soient son niveau ou son expérience. Les entraînements sont adaptés à la diversité des participants, permettant aux novices comme aux plus expérimentés, d'apprendre et d'évoluer ensemble.

Chaque session s'articule autour des trois modalités fondamentales : participation, coopération et collaboration. Ces modalités sont combinées de manière unique et variée, rendant chaque entraînement différent et stimulant. Pendant une heure, les participants alternent entre échauffement, exploration, mise en pratique d'exercices et moments de débriefing. Ce format équilibré favorise à la fois l'apprentissage par l'expérimentation, l'interaction au sein du groupe, le passage par plusieurs rôles ou postures, et le repos nécessaire à une progression durable.

Ce programme va bien au-delà d'un simple entraînement physique. Il active trois dimensions fondamentales de l'apprentissage : le savoir (connaissances), le savoir-faire (compétences pratiques) et le savoir-être (attitudes collaboratives). Grâce à cette méthode inductive, les participants acquièrent des compétences essentielles comme explorer, énoncer, expérimenter, interagir, mutualiser, rebondir et prendre des décisions. Ils développent également des qualités précieuses telles que la cu-

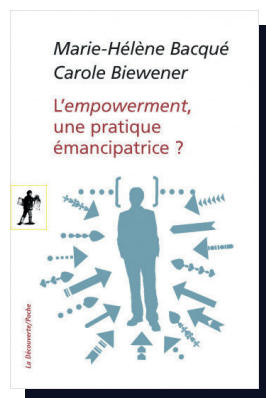
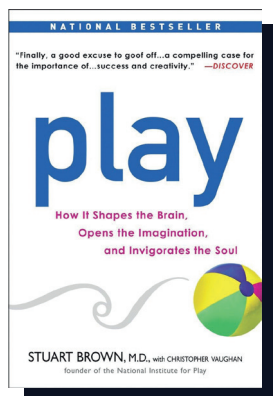
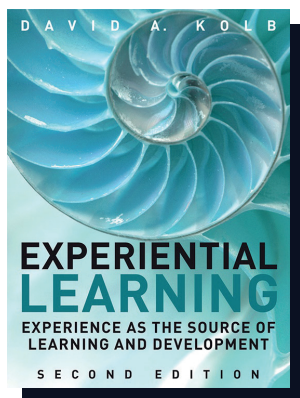
riosité, l'empathie, la confiance, la coordination et l'adaptabilité. Autant d'atouts pour relever des défis communs.

Comme son homologue (CrossFit®), ce concept rejette toute spécialisation excessive en faveur d'une approche holistique et variée. Les exercices préparent les participants à l'imprévu et à l'improbable, en stimulant leur créativité et leur résilience face aux défis. Avec l'accompagnement d'un designer et d'un coach sportif (Maîtres du jeu), les séances sont soigneusement planifiées pour offrir un apprentissage structuré, motivant et efficace. Cette complémentarité garantit des entraînements à la fois engageants et pédagogiques, où l'énergie du groupe devient une véritable source de progrès.

La singularité de ce programme réside dans son approche immersive et inclusive. Tout en étant adapté aux besoins spécifiques des participants, il reste universel dans ses principes, prônant l'apprentissage collectif et l'entraide. En six mois d'entraînements réguliers, les participants sont amenés à acquérir des outils concrets pour les transposer dans le cadre de la construction de leur œuvre commune.

Ce projet vise aussi à générer un impact durable, tant sur les individus que sur les groupes. Les participants sortent enrichis de cette expérience, mieux préparés à collaborer efficacement et à construire ensemble des solutions innovantes à impact positif. Ces entraînements deviennent ainsi un véritable laboratoire de pratiques collaboratives, où chaque session est une occasion d'expérimenter, d'apprendre et de grandir.

Ces entraînements croisés sont une nouvelle façon de penser collectif, où chacun trouve sa place et où chaque effort compte. Une aventure qui réunit mouvement, créativité et apprentissage. *Ensemble, faisons de la participation, de la coopération et de la collaboration, des moteurs de transformation positive !*



7.B.2 UNE BASE THÉORIQUE MUSCLÉE POUR UN PROGRAMME HYBRIDE

Au delà des activités physiques et sportives, ce programme *WOD for co-design* puise son inspiration dans plusieurs travaux de recherche qui ont marqué les champs de la collaboration, de l'apprentissage expérientiel et de la préparation à l'imprévisible.

LES DYNAMIQUES COLLABORATIVES

Dans leur ouvrage *Cultivating Communities of Practice*, les auteurs expliquent que « les communautés de pratiques sont des groupes de personnes qui partagent une préoccupation ou une passion pour quelque chose qu'elles font et qui apprennent à mieux le faire en interagissant régulièrement¹. » Cette définition a inspiré la conception de ce programme, qui favorise l'apprentissage collectif à travers des interactions structurées et motivantes.

L'IMPRÉVISIBILITÉ COMME FORCE

Fondateur du CrossFit®, Glassman affirme dans *Foundations* que « l'imprévisibilité est au cœur de toute performance fonctionnelle réelle. En nous préparant à l'inconnu et à l'inattendu, nous développons une résilience et une adaptabilité inégalées². » Ce principe est directement intégré dans les entraînements croisés, qui encouragent des stimulations variées et imprévues.

L'APPRENTISSAGE EXPÉRIENTIEL

Dans son modèle d'apprentissage expérientiel, Kolb souligne que « l'apprentissage est le processus par lequel le savoir est créé à travers la transformation de l'expérience³. » Cette approche favorise un apprentissage actif et inductif, où les participants progressent par essais et erreurs, renforçant ainsi la rétention des savoirs et des compétences.

-
1. Wenger, E., McDermott, R., & Snyder, W. M. (2002) *Cultivating communities of practice*, Harvard Business Review Press, p.4.
 2. Glassman, G. (2007) *Foundations*, CrossFit Journal, p.7.
 3. Kolb, D. A. (1984) *Experiential learning : Experience as the source of learning and development*, Prentice Hall, p.38.

LE JEU COMME OUTIL COLLABORATIF

Dans *Play : How it Shapes the Brain, Opens the Imagination, and Invigorates the Soul*, Stuart Brown écrit : « Le jeu, bien qu'il semble frivole, est essentiel à l'apprentissage social. Il renforce les connexions interpersonnelles et favorise la créativité collective⁴. » David Gauntlett, dans *Making is Connecting*, met en avant que « les activités ludiques et créatives permettent de créer des liens sociaux significatifs en facilitant la co-crédation et l'expérimentation partagée⁵. » L'intégration du jeu contribue à stimuler l'engagement et la motivation.

L'ENCAPACITATION ET LE POUVOIR D'AGIR

Paulo Freire, dans *Pedagogy of the Oppressed*, définit l'encapacitation comme « le processus par lequel les individus acquièrent la capacité d'agir sur leur propre réalité, transformant ainsi leur environnement⁶. » Bacqué et Biewener, dans *L'Empowerment, une pratique émancipatrice ?* ajoutent que « l'encapacitation collective repose sur la participation active des individus dans des processus où ils redéfinissent leurs rapports au pouvoir et à l'action⁷. » Ce concept inspire la dimension transformative du programme, où les participants deviennent non seulement collaboratifs, mais aussi acteurs du changement.

L'APPRENTISSAGE PAR LE MOUVEMENT

Dans *The Primacy of Movement*, Maxine Sheets-Johnstone affirme que « le mouvement est une connaissance incarnée ; il est à la fois un moyen d'interagir avec le monde et de le comprendre⁸. » Ce principe sous-tend l'idée que l'activité physique, combinée à des exercices cognitifs, amplifie les capacités d'apprentissage et de collaboration.

-
4. Brown, S. (2009) *Play : How it shapes the brain, Opens the imagination, and Invigorates the soul*. Avery Publishing Group. p.25.
 5. Gauntlett, D. (2011). *Making is connecting*, Polity Press. p.45.
 6. Freire, P. (1970) *Pedagogy of the Oppressed*, p.85.
 7. Bacqué, M. H., & Biewener, C. (2013) *L'Empowerment, une pratique émancipatrice ?* La Découverte, p.72.
 8. Sheets-Johnstone, M. (1999) *The Primacy of movement*, John Benjamins Publishing, p.136.

7.C.COMPOSITION TYPE D'UN WOD (WORKOUT OF THE DAY) FOR CO-DESIGN

1. BRIEFING

CONSIGNES (6 MINUTES)

Présentation de la séance : Le(s) maître(s) du jeu commence par expliquer le contenu de la séance en la replaçant dans le contexte global de l'œuvre commune. Cela permet aux participants de comprendre les objectifs de l'entraînement du jour et leur lien avec les dynamiques de participation, de coopération et/ou de collaboration.

Mise en avant du challenge du jour : Chaque séance repose sur un défi spécifique.

Déroulé de la séance : Les étapes de la session sont brièvement présentées avec un découpage clair en une, deux ou trois composantes principales.

Supports visuels : Ces éléments sont affichés sur un tableau ou un écran pour garantir la clarté et rester sous les yeux de tous tout au long de la session. Ensemble, faisons de la participation, de la coopération et de la collaboration, des moteurs de transformation positive !

2. WARM-UP

ÉCHAUFFEMENT GÉNÉRAL (8 MINUTES)

Mise en mouvement : Cette phase vise à activer le corps et à oxygéner le cerveau pour créer une bonne dynamique.

Travail individuel et collectif : Les participants alternent entre des exercices individuels et des activités collectives simples, favorisant l'engagement de l'équipe dès le départ.

Adaptation à la séance : L'échauffement peut être général ou spécifiquement lié à l'activité physique ou au thème du jour.

LISTE NON EXHAUSTIVE
D'ACTIONS À SOLLICITER
LORS D'UN WOD FOR CO-DESIGN

COMBINER	S'APPROPRIER	PARTAGER
EMBARQUER	DÉMONTRER	ÉVALUER
INTERAGIR	PENSER	IMAGINER
ANALYSER	PROPOSER	EXPLORER
DÉCIDER	REPRÉSENTER	CONTRIBUER
SE PROJETER	CONFRONTER	...

Actions

3. SKILL & STRENGTH

TECHNIQUE ET POSTURE & RENFORCEMENT (15 MINUTES)

Apprentissage de qualités clés : Cette étape consiste à travailler des qualités essentielles en lien avec le défi de la session, que ce soit technique ou stratégique.

Exercices spécifiques : Un, deux ou trois exercices sont proposés, en alternant entre individuel et collectif.

Focus technique : Le(s) maître(s) du jeu veille à ajuster les postures ou stratégies des participants pour maximiser l'efficacité des exercices.

4. PAUSE LOGISTIQUE : 3 MINUTES

Adaptation des consignes : Cette pause permet aux maître(s) du jeu de revenir vers les participants pour clarifier les consignes ou adapter les exercices au cas par cas en fonction des capacités et besoins spécifiques.

Vérification du matériel : Le(s) maître(s) du jeu s'assure que tout le matériel nécessaire à l'entraînement (METCON) est prêt et accessible.

5. METCON

ENTRAÎNEMENT PRINCIPAL (20 MINUTES)

Mise en action : Cette phase constitue le cœur de l'entraînement. Les participants sont confrontés à une mise en situation réelle ou simulée en lien avec le challenge du jour (participation et/ou coopération et/ou collaboration).

Travail en sous-groupes ou en groupe : Selon l'objectif, les participants alternent entre des tâches en équipe réduite ou des activités en groupe pour maximiser les interactions.

Mesure des progrès : Le(s) maître(s) du jeu peut introduire des indicateurs simples pour suivre les progrès réalisés sur le défi du jour.

LISTE NON EXHAUSTIVE
DE QUALITÉS À PROVOQUER
LORS D'UN WOD FOR CO-DESIGN

EMPATHIE	SINGULARITÉ	ESPRIT CRITIQUE
CURIOSITÉ	AGILITÉ	RÉSISTANCE
ENDURANCE	IMPLICATION	CONFIANCE
ADHÉSION	FORCE	ÉCOUTE ACTIVE
COORDINATION	DÉTERMINATION	RÉACTIVITÉ
DIALOGUE	PATIENCE	...

Habiletés

6. FINISHER

EXERCICE SURPRISE (3 MINUTES)

Clôture avec intensité : Cette activité finale, gardée secrète jusqu’à la fin, est conçue pour surprendre et mobiliser les participants à la fois physiquement et mentalement.

Exemple : Un maximum de répétitions d’un exercice (individuel ou collectif) ou une tâche collective imprévue.

Objectif : Renforcer la résilience et la capacité des participants à gérer l’imprévu.

7. COOL DOWN

RÉCUPÉRATION (8 MINUTES)

Étirements et détente : Retour au calme pour permettre au corps de récupérer et de relâcher les tensions accumulées.

Réflexion individuelle, capitalisation et transposition : Chaque participant est invité à noter ses apprentissages dans la fiche détaillée de la session qui lui est remise. Les apprentissages peuvent concerner des savoirs (informations acquises), des savoir-faire (compétences techniques) ou des savoir-être (attitudes). Chaque participant est également invité à noter comment ses apprentissages du jour peuvent l’aider dans cette œuvre collective en cours.

Feedback et reconnaissance : Le(s) maître(s) du jeu partage un retour constructif rattaché aux objectifs pédagogiques de la séance et encourage les participants à se féliciter mutuellement pour leur engagement dans la session.

8. TIME’S UP

ÉCHANGE INFORMEL

Prolonger les discussions : Les participants disponibles, qui souhaitent approfondir leurs réflexions ou partager leurs impressions, peuvent poursuivre avec un échange informel. Cet espace de discussion favorise le renforcement des liens au sein du collectif.

Amélioration : Les participants sont invités à partager aux maîtres du jeu les points d’amélioration possibles de l’expérience.

WOD DE RÉFÉRENCE

POUR CERTAINS METCON

Chaque WOD de référence est un défi unique que le(s) maître(s) du jeu peut convoquer à chaque fois qu’il est nécessaire d’évaluer le progrès des participants. Il permet ainsi de donner des repères sur telle ou telle action individuelle ou collective et de comparer sa réalisation actuelle avec sa réalisation passée.

La captation vidéo peut être utilisée à cette fin et permet également de revivre la situation avec distanciation.

Le WOD de référence porte un prénom : *Carmen, Ciarán, Diane, Éleanor, Klaus, Miguel...* Avec une double symbolique derrière ce nommage : à la fois personnifier la diversité des acteurs pouvant se mobiliser pour ce défi et à la fois représenter la nature engageante des exercices pour les participants, à l’image des transitions à mener ensemble dans l’œuvre commune. En fonction de l’expérience, le cœur de la session pourra être vécu comme un remue-ménage, un tourbillon, une agitation, une frénésie, un bouillonnement...

EXEMPLE DE RÉPARTITION DES QUALITÉS
PARMI LES TROIS MODÈLES À CHALLENGER
DURANT LES WODs FOR DESIGN

PARTICIPER	COOPÉRER	COLLABORER
curiosité	empathie	confiance
singularité	dialogue	force
engagement	adhésion	inclusion
rapport au corps	négociation	échec
esprit critique	écoute active	coordination
implication	incertitude	rebond
...	...	...

7.C.1 WOD FOR CO-DESIGN

« TOI & MOI :

LA FORCE DE LA PARTICIPATION »

Faculté travaillée : La participation.**Discipline convoquée :** Le chessboxing.**Qualités recherchées :** Curiosité / Engagement / Singularité.

0:00-0:06

BRIEFING (6 MINUTES)

Maître(s) du jeu: *Bienvenue à cette séance unique de Chessboxing, où nous allons travailler ensemble sur la faculté essentielle de la participation. Dans le cadre de notre œuvre commune, cette session vous permettra d'explorer comment la participation active et consciente peut renforcer votre implication personnelle et collective. Préparez-vous à vivre une expérience enrichissante, tant sur le plan physique que mental.*

0:06-0:14

WARM-UP (8 MINUTES)

- Échauffement dynamique pour réveiller le corps et l'esprit.
- Individuel : Rotations douces des bras, des poignets et des chevilles pour préparer vos articulations (2 minutes).
- Faire un morpion sur le sol (à l'aide d'une craie) avec son voisin de droite (3 minutes).
- Série de jumping jack ou de corde à sauter (3 minutes).

Maître(s) du jeu: *N'oubliez pas de sourire et de respirer profondément, car l'énergie positive est contagieuse.*

0:14-0:29

SKILL & STRENGTH (15 MINUTES)

Individuel et en sous-groupe.

- **Curiosité** (2 équipes de 2 joueurs)
« JAB-CROSS » (5 minutes) : Travailler les combinaisons de base (jab-cross) avec votre partenaire, en vous concentrant sur la découverte de nouvelles variations.
- **Engagement** (2 équipes de 2 joueurs)
« CHANGEMENT DE CAP » (5 minutes) : Se mettre au défi avec une partie d'échecs (de dames ou de puissance 4) rapide où chaque coup doit être joué en 10 secondes (timer). Ce défi encourage la concentration et la rapidité.
- **Singularité** (4 participants les uns à côté des autres)
« POSTURE DE GARDE » (5 minutes) : Tel un catcheur, identifiez votre qualité unique. Face au miroir, adoptez une posture en vous mettant dans la peau de votre personnage, la tenir et choisir un nom pour votre avatar.

0:29-0:32

PAUSE LOGISTIQUE (3 MINUTES)

0:32-0:52

METCON (20 MINUTES)

Entraînement en duo, alternant toutes les 3 minutes entre cardio et jeu de stratégie (s'accorder sur le jeu avec son partenaire) :

- **Round 1** (3 minutes) : Casque sur les oreilles et en silence. Début de la partie d'échecs, de dames ou de puissance 4.
Récupération 1 minute.
- **Round 2** (3 minutes) : Squats. Maximum de répétitions. Encourager et soutenir son par-

tenaire tout au long de l'exercice.

Récupération 1 minute.

- **Round 3** (3 minutes) : Casque sur les oreilles et en silence. Suite de la partie d'échecs, de dames ou de puissance 4.
Récupération 1 minute.
- **Round 4** (3 minutes) : Fentes alternées. Maximum de répétitions. Encourager et soutenir son partenaire tout au long de l'exercice.
Récupération 1 minute.
- **Round 5** (3 minutes) : Casque sur les oreilles et en silence. Suite de la partie d'échecs, de dames ou de puissance 4.
Récupération 1 minute.

FINISHER (3 MINUTES)

Option possible entre le metcon et le cool down.

« LA VISUALISATION DE LA VICTOIRE »

Maître(s) du jeu: *Surprise ! Fermez les yeux et imaginez-vous en train de triompher dans notre projet collectif. Ressentez la satisfaction, le succès, et la fierté.*

0:52-0:60

COOL DOWN (8 MINUTES)

- Étirements classiques pour détendre le corps.
- Respiration profonde pour calmer l'esprit.
- Partagez ensuite, en une phrase, votre vision de la victoire avec le groupe.

Maître(s) du jeu: *Clôturez la séance avec un « high-five ». Félicitations pour votre engagement et votre participation active !*

Les participants repartent avec la fiche détaillée de la séance, qu'ils complètent de leurs apprentissages multiples.

TIME'S UP ÉCHANGE INFORMEL

7.C.2 WOD FOR CO-DESIGN

« **S'ÉLEVER VERS LE SOMMET :**
UNE VOIE COLLECTIVE »**Faculté travaillée :** La collaboration.**Discipline convoquée :** L'escalade.**Qualités recherchées :** Confiance / Prise de décision & capacité de rebond / Coordination.**0:00-0:06****BRIEFING (6 MINUTES)**

Maître(s) du jeu : Bienvenue à tous dans cette séance dédiée à la collaboration dans ce lieu propice qu'est le bloc. En tant que membres d'un collectif, chaque mouvement que nous faisons ensemble nous rapproche de notre objectif commun. Aujourd'hui, nous allons découvrir comment l'escalade peut nous aider à développer notre confiance, notre coordination, notre prise de décision et capacité de rebond, des compétences essentielles à notre collectif.

0:06-0:14**WARM-UP (8 MINUTES)**

- Mobilité (4 minutes) : Poignets, chevilles, rotation épaules.
- Échauffement dynamique en cercle (4 minutes) : Chacun propose un mouvement d'échauffement, les autres se synchronisent en miroir. 5 répétitions de chaque. Richesse de l'apport de chacun.

0:14-0:29**SKILL & STRENGTH (15 MINUTES)**

En sous-groupe de 4 équipes de 3 joueurs.

- **Confiance** (1 équipe de 3 joueurs)
« À L'AVEUGLE » (5 minutes) : En binôme, un partenaire guide l'autre (debout ou quadrupédie) les yeux bandés sur une voie tracée au sol avec du ruban adhésif. Le 3e participant reproduit le parcours effectué sur une feuille.
- **Prise de décision & capacité de rebond** (2 équipes de 3 joueurs)
« LECTURE DE LA VOIE » (5 minutes) : Chaque sous-groupe doit résoudre un "problème" d'escalade, choisir les meilleures prises pour atteindre la cible, en fonction des capacités des uns et des autres, sans toucher le sol. Gestion des premières chutes.
- **Détermination** (1 équipe de 3 joueurs)
« FAIRE BLOC » (5 minutes) : 2 participants forment un barrage en se tenant l'un à côté de l'autre. Le 3e se tient à 5 mètres devant. Celui-ci doit alors courir aussi vite que possible en direction du « mur » et s'arrêter à temps pour en être le plus près possible, sans toucher ses camarades. Le mur a interdiction de reculer.

0:29-0:32**PAUSE LOGISTIQUE (3 MINUTES)****0:32-0:52****METCON (20 MINUTES)**

Par groupe de 4, choisissez une voie qui vous semble accessible mais stimulante. Votre mission : chaque membre doit atteindre le sommet et l'équipe doit collaborer pour partager les meilleures stratégies, s'encourager et assurer la sécurité de tous.

Maître(s) du jeu : La clé est la communication et le soutien mutuel !

FINISHER (3 MINUTES)

Option possible entre le metcon et le cool down.

« PLUS HAUT VERS NOTRE SOMMET »

Maître(s) du jeu : Surprise ! En cercle, pieds nus et en se donnant la main : chacun maintient une position statique sur la pointe des pieds (en V Pilates), en se concentrant sur une respiration synchronisée guidée par le coach. L'idée est de rester unis en silence, en ressentant la force collective.

0:52-0:60**COOL DOWN (8 MINUTES)**

- Étirements classiques et automassage avec rouleaux.

Maître(s) du jeu : Chaque sommet que nous atteignons ensemble nous rend plus forts. Félicitons-nous mutuellement pour notre engagement et notre esprit d'équipe en partageant un aspect de la séance que vous avez apprécié avec votre voisin de gauche. Merci à tous pour votre énergie et votre enthousiasme !

Les participants repartent avec la fiche détaillée de la séance, qu'ils complètent de leurs apprentissages multiples.

TIME'S UP ÉCHANGE INFORMEL

7.C.3 WOD FOR CO-DESIGN

« **ESPRIT D'ÉQUIPE EN ACTION :
COOPÉRER POUR RÉUSSIR** »**Faculté travaillée :** La coopération.**Discipline convoquée :** Le KIN-BALL®.**Qualités recherchées :** Empathie / Adaptation / Écoute active.**0:00-0:06****BRIEFING (6 MINUTES)**

Maître(s) du jeu : *Aujourd'hui, nous allons explorer la coopération à travers une nouvelle discipline, le KIN-BALL®. Ce moment s'inscrit dans notre œuvre commune qui vise à renforcer notre capacité à faire collectif efficacement. Imaginez que chaque mouvement, chaque interaction dans cette séance contribue à la symphonie de notre travail commun.*

0:06-0:14**WARM-UP (8 MINUTES)**

- Mobilité (4 minutes) : Poignets, chevilles, rotation épaules.
- Collectif (4 minutes) : « SOUS LE PONT ». Placer 6 binômes en face-à-face. Lever les bras pour former un pont avec son coéquipier et passer sous le pont voisin. Se redresser pour reformer son pont. Se déplacer ainsi dans l'espace. Stimule les bras, la coordination et la cohésion.

0:14-0:29**SKILL & STRENGTH (15 MINUTES)**

En sous-groupe de 4 équipes de 3 joueurs.

- **Négociation & Empathie** (2 équipes en face-à-face)
« COMPROMIS EXPRESS & MIROIR » (5 minutes) : Soutenir le ballon au-dessus de la tête. Décider ensemble, en chuchotant, du prochain déplacement à faire avec le ballon (gauche, droite, devant ou derrière). Au coup de sifflet, sans hésitation, se déplacer de 5 pas dans la direction choisie. Le groupe qui est en face, sans avoir entendu le choix de l'équipe voisine, doit imiter le déplacement.
- **Adaptation (1 équipe)**
« CHANGEMENT DE CAP » (5 minutes) : Ballon porté au-dessus de la tête, l'équipe doit changer de direction (indiquée par le coach) à chaque signal sonore.
- **Écoute (1 équipe)**
« ÉCHO » (5 minutes) : L'un des coéquipiers annonce une couleur (correspondant à la chasuble de l'un des autres joueurs), il énonce une phrase de son choix au joueur concerné, le joueur concerné récupère la balle, annonce une autre couleur et répète la même phrase au dernier joueur. Poursuivre les appellations, les phrases et les récupérations de balles durant 5 minutes. .

0:29-0:32**PAUSE LOGISTIQUE (3 MINUTES)****0:32-0:52****METCON (20 MINUTES)**

En sous-groupe de 3 équipes de 4 joueurs.
Initiation au Kin-ball® : lancer, attraper, se déplacer en synchronisation avec le ballon.

Maître(s) du jeu : Rappelez-vous, l'objectif est de travailler ensemble, de se soutenir et de res-

ter en communication constante. Laissez la coopération guider vos pas !

FINISHER (3 MINUTES)

Option possible entre le metcon et le cool down.

« MUR DE RÉSISTANCE »

En groupe, tenir la position de la planche en cercle, pieds vers l'extérieur.

Maître(s) du jeu : *Surprise ! Regardez vos coéquipiers dans les yeux, encouragez-vous et tenez bon ensemble. C'est un défi mental autant que physique.*

0:52-0:60**COOL DOWN (8 MINUTES)**

- Étirements classiques.
- Terminer en formant un cercle, joindre les mains et à tour de rôle, partager un mot d'encouragement ou de fierté pour le groupe.

Maître(s) du jeu : *Clôturez la séance avec un applaudissement collectif pour célébrer la réussite collective. Merci à toutes et tous pour votre participation. Vous êtes des piliers de notre œuvre commune !* Les participants repartent avec la fiche détaillée de la séance, qu'ils complètent de leurs apprentissages multiples.

TIME'S UP ÉCHANGE INFORMEL

GAY OLYMPICS
· LES 1ERS GAY GAMES,
EN 1982, À SAN FRANCISCO.



GAY GAMES 10
· LA DERNIÈRE ÉDITION,
EN 2018, À PARIS.



7.D.DES OLYMPIADES INSPIRANTES

7.D.1.GAY GAMES : LES MONDIAUX DE LA DIVERSITÉ

Les *Gay Games*, fondés en 1982 par l'ancien décathlonien olympique Tom Waddell, sont nés d'un désir profond de créer un événement sportif inclusif et émancipateur pour les personnes LGBTQ+, souvent exclues ou marginalisées dans les compétitions traditionnelles. Tom Waddell a voulu offrir une alternative, un espace sûr et accueillant pour cette communauté à une époque où l'homosexualité était largement stigmatisée. Ces jeux ont été fondés sur l'idée que le sport devait être un terrain d'égalité, sans discrimination d'orientation sexuelle ou d'identité de genre. En ce sens, les *Gay Games* se positionnent en rupture avec les rencontres sportives internationales de l'époque, notamment les Jeux Olympiques.

Il exprime nettement sa critique dans le livre blanc *Pourquoi les Gay Games ?* Publié après la première édition des Jeux, en 1982 à San Francisco qui avait rassemblé 1500 sportifs : « *Les Gay Games ne sont pas communautaristes, ils ne sont pas exclusifs, ils ne sont pas dédiés à la victoire et ils ne sont pas faits pour le profit* ». Que sont-ils alors ? Tom Waddell répond : « *Ils sont destinés à rassembler une communauté mondiale dans l'amitié, à expérimenter la participation, à élever la conscience et le respect de soi et à réaliser une forme de synergie culturelle et intellectuelle* ».

L'essor des *Gay Games* fut rapide et marquant. Dès leur première édition à San Francisco en 1982, ces jeux ont attiré plus de 1 300 participants venant de 12 pays. Depuis, chaque édition a vu un nombre croissant de participants venant du monde entier, dépassant les 10 000 athlètes lors des dernières éditions. Cet essor témoigne de l'adhésion croissante à une vision du sport fondée sur l'inclusivité¹ et l'acceptation. Les *Gay Games* sont un catalyseur de changement social, mettant en lumière des questions de droits humains, d'égalité et de diversité. Ces jeux permettent ainsi à des individus souvent marginalisés de se réapproprier l'espace sportif et de revendiquer une émanci-

pation collective par le biais du sport. On peut voir dans le phénomène des *Gay Games* une action collective visant la transformation des rapports sociaux et de l'ordre social dominant.

Les valeurs des *Gay Games* reposent sur l'inclusion, la participation, donner le meilleur de soi-même et la célébration de la diversité. Ce sont des valeurs humanistes. Chacun peut concourir sans être soumis à des critères de performance, d'orientation sexuelle ou de genre. Ces principes permettent de déconstruire les stéréotypes et les préjugés. Les règles des *Gay Games* favorisent une participation ouverte et égalitaire, il n'y a pas de qualifications. Chacun participe selon ses capacités, l'égalité d'accès au sport devient une réalité. Le seul et unique volet sur lequel les participants doivent s'accorder, c'est sur la charte de respect d'autrui. Les *Gay Games* se concentrent avant tout sur l'émancipation individuelle et collective à travers le sport. L'objectif n'est pas de créer une compétition purement élitiste, mais plutôt de fournir une plateforme où chacun peut participer et se sentir accepté indépendamment de ses particularités. En cela, les *Gay Games* incarnent un modèle d'innovation sociale.

Les *Gay Games* ne négocient pas avec la *loi du sport*, ils l'interprètent². Ces jeux questionnent les règles existantes en adaptant les règlements, sans les remettre en cause, pour intégrer celles et ceux exclus des jeux traditionnels.

Les délégations s'organisent non pas par pays mais par ville. Il n'y a aucune référence patriotique et il n'y a jamais de drapeaux hissés pour célébrer une victoire.

Outre la compétition sportive, les *Gay Games* offrent aussi une riche programmation culturelle et sociale, comprenant des conférences, des projections de films, des concerts et des événements communautaires. Ce sont « *de véritables Olympiades au sens le plus propre du mot : un festival sportif et culturel* ». Ce mélange de sport, de culture et d'engagement politique distingue les *Gay Games* des autres événements mondiaux. Leur dimension collaborative permet de tisser des liens forts au sein de la communauté, renforçant ainsi l'impact social des jeux.

1. *Sport & citoyenneté* (2018) Héritage des Gay Games : 18 recommandations pour un sport plus inclusif. ^{*Lien}

2. Le Pogam Y. & all. (2004) *Homophobie et structuration des jeux sportifs homosexuels*, p.59.



« Les projets de design transnationaux doivent s'inspirer de ces dynamiques où la diversité culturelle devient une force, permettant l'émergence d'innovations inédites. »

Manzini, E. (2015) *Design, When Everybody Design*. MIT Press. p. 91.

POINT SPÉCIFIQUE AUX OLYMPIADES : UNE SOURCE D'INSPIRATION

En quoi les GAY GAMES viennent-ils nourrir notre exploration ?

Tout d'abord, il s'agit d'un événement sans frontières, un moment préparé et attendu rassemblant des milliers de participants à travers la planète. Chaque édition témoigne d'un succès croissant. Cet événement repose sur une vision du sport comme terrain d'égalité sans discrimination et ouvert à tous sans qualification, selon les capacités de chacun. Il n'y a aucune recherche du profit ou de la victoire. C'est la participation, l'amitié et l'émancipation

collective qui sont valorisées. Les Gay Games questionnent et adaptent les règles sportives pour une meilleure inclusivité. Aucun drapeau, aucun symbole patriotique ne sont utilisés. En plus des jeux, les Gay Games proposent une riche programmation culturelle et sociale, mêlant sport, culture et engagement politique.

OMNISPORT LEARNING EXPEDITION

Le concept de *learning expedition* est une approche *hors les murs* qui repose sur l'idée de quitter son environnement habituel pour découvrir d'autres pratiques, cultures et perspectives. En favorisant l'ouverture, la diversité et l'exploration active, les *learning expeditions* permettent d'élargir les horizons, d'inspirer des équipes et de favoriser un changement durable.

TRANSPOSITION VERS LE CO-DESIGN :

Structurer une *learning expedition* autour de formats inspirés du sport offre un parallèle direct avec le design. En temps réel, les olympiades génèrent intensité et immersion, tout comme « les ateliers intensifs et collaboratifs permettent de prototyper des solutions en temps limité, tout en renforçant la dynamique collective¹ ».

1. Manzini, E. Op.Cit.

L'*Omnisport learning expedition* valorise la diversité des participants et des pratiques comme moteurs d'innovation. Dans une expédition, cette richesse de points de vue est amplifiée par les interactions physiques et collaboratives, qui renforcent les liens et ouvrent de nouvelles perspectives.

Dans le cadre du co-design, l'immersion est essentielle. Sanders et Stappers décrivent le co-design comme « une pratique centrée sur la collaboration, où les participants s'immergent dans les besoins, les idées et les contextes des utilisateurs pour co-crée des solutions adaptées² ». De la même manière, les activités multisports immersives favorisent une compréhension approfondie des dynamiques collectives et des défis à relever, stimulant ainsi l'apprentissage et la co-construction.

Brown explique que « le design thinking cherche à explorer des territoires inconnus pour inspirer la créativité et identifier des opportunités inattendues³ ». Dans l'*Omnisport learning expedition*, les activités physiques et les environnements variés servent de catalyseurs pour déclencher ces moments d'inspiration, en combinant réflexion collective et exploration active.

2. Sanders, E. B.-N., & Stappers, P. J. (2008) *Co-creation and the new landscapes of design*. *Codesign*, 4(1). p.6.

3. Brown, T., Op.Cit, p.17.

DEUX FORMATS POUR GÉNÉRER UNE ÉMULATION COLLECTIVE EN ACCÉLÉRÉ

96

L'hypothèse de générer une dynamique de groupe et des liens forts prend forme dans ces deux catégories proposées : le « *WOD for co-design* » et l'« *Omnisport learning expedition* ». Selon un processus précis, ces formats vont permettre de réaliser l'expérimentation envisagée.

Une routine : le « *WOD for co-design* », inspiré du CrossFit®, pour accélérer la dynamique de groupe et vivre les différentes formes de collectivisation en faisant appel aux disciplines sportives inspirantes dans les sessions.

Un événement : l'« *Omnisport learning expedition* », inspirée des Gay Games, pour s'inscrire plus largement dans une action collective transformatrice.

La mobilisation de ces deux formats permet de renforcer le sentiment d'appartenance à une communauté soudée et solidaire. Pour pérenniser cet élan, ces formats s'inscrivent dans un cadre conceptuel plus large, celui d'une communauté de pratique hors les murs : la communauté apprenante.

8

8

ÉCOSYSTÈMES INNOVANTS
APPRENTISSAGE SITUÉ
APPRENTISSAGE COLLECTIF

Hors les murs

Communautés de pratique



BRISER LES SILOS

Nous avons vu que chaque session de *WOD for co-design* ou de *learning expedition* est une occasion d'explorer, d'expérimenter et d'apprendre pour soi-même, et avec les autres.

Quels sont les espaces aujourd'hui où l'expérimentation s'exprime de façon collective et hors les murs ?

Hackaton, bootcamp, coworking, fablab, demo days,... c'est dans des communautés apprenantes qu'ils ont pris corps. Elles reposent sur des principes d'apprentissage informel et collaboratif et réunissent des communautés hétérogènes autour de préoccupations communes et de valeurs partagées. Leurs structures agiles sont particulièrement appropriées dans le cadre d'un projet collectif car elles offrent de la flexibilité et une grande réactivité. Ces lieux de convivialité encouragent une interaction fluide entre des individus par la rencontre et le dialogue. L'ensemble de ces traits distinctifs et attrayants provoque actuellement un intérêt croissant pour ces communautés.

En intérieur comme en extérieur, c'est cet espace que j'envisage d'investir pour expérimenter ce format hybride d'activités sportives et physiques et de co-design car, quand il s'agit de relever des défis communs, le choix du cadre a son importance pour créer un climat propice à l'exploration collective.



« Les communautés apprenantes sont un formidable levier de transformation personnelle et sociétale. Leurs impulsions peuvent mettre en mouvement des milliers de citoyens et de citoyennes tout en métamorphosant profondément et durablement ces personnes. »

Into the tribes^{*Lien}

LABORATOIRES DE PRATIQUES COLLABORATIVES

L'ECLOZR (Rennes-35), tiers-lieu multi-dimensionnel dédié à l'innovation accueille depuis 2023, l'ENSCI hors les murs avec une équipe pédagogique toute dédiée au Master spécialisé[®] Sustainable innovation by design. Merci à eux pour cet accueil extraordinaire durant cette année d'études.

L'INSTITUT DES FUTURS SOUHAITABLES est une association à but non lucratif qui a pour objet de promouvoir une approche prospective qui donne les moyens à toutes

« Les communautés de pratique sont des groupes d'individus qui partagent un enjeu ou une passion pour quelque chose qu'ils font et apprennent à mieux faire en interagissant régulièrement. Elles se reconnaissent par trois dimensions : engagement mutuel, entreprise conjointe, répertoire commun. Pour devenir un membre même périphérique, il s'agit de réaliser des apprentissages à propos de chacune de ces dimensions. La participation est un processus fondamental de la constitution d'une communauté et de sa dynamique »

Lave, J. & Wenger, E. (1991) *Situated Learning : Legitimate Peripheral Participation*, Cambridge University Press.

et à tous de construire des futurs souhaitables. Sa force est sa communauté qui comporte 1800 « conspiratrices et conspirateurs positifs. »

Créée en 2018 et reconnue d'intérêt général, le CAMPUS DE LA TRANSITION (Forges-77) a pour vocation d'accompagner la transformation de l'enseignement supérieur ainsi que la formation de ses responsables actuels et futurs, afin de promouvoir une transition écologique et solidaire.

Les FRANCAS et les CÉMÉA (Centres d'Entraînement aux Méthodes d'Education Active) s'associent pour mutualiser les pratiques et poursuivre leur engagement autour des valeurs et des principes de « l'Éducation Nouvelle, de l'Éducation populaire et des méthodes d'éducation active, pour transformer les milieux et les institutions par la mise en action des individus. »

Une multitude de projets s'articulent autour de la BIO VALLÉE (Drôme-26) avec une philosophie de vie portée par le territoire et sa rivière, patrimoine à protéger qui devient le fil conducteur et le lien entre les acteurs.

L'association PING (Nantes-44) explore les sentiers numériques et invite les citoyens et les professionnels à « des temps de découverte, de pratique et d'échange pour se ré-appropriier ensemble les technologies qui nous entourent. »

L'association LEARNING PLANET INSTITUTE favorise la collaboration, le partage et l'essaimage en s'appuyant sur l'intelligence collective pour réinventer l'apprentissage à tous les âges de la vie afin de construire des sociétés apprenantes, durables et inclusives, aptes à relever des défis complexes. Leur communauté : les *Learning Planetizens*.



Conclusion

LES SPORTS,
TERRAINS DE JEUX
DU DESIGN

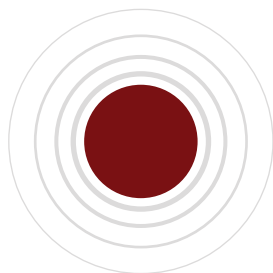
MASTÈRE SPÉCIALISÉ®
INNOVATION BY DESIGN

TERRAINS PROPICES
À LA CO-CRÉATION

#CODESIGN #SPORTS
#COMMUNAUTÉS #TRANSITIONS

©VICTOR SALOMON, 2020.
KINTSUGI COURT, TERRAIN DE BASKET RÉPARÉ, LOS ANGELES.





L'Anthropocène exige de sortir des silos disciplinaires pour embrasser une créativité transversale. Les sports, en tant que laboratoires vivants de collaboration, d'effort collectif et d'apprentissage expérientiel, sont une ressource encore sous-explorée dans les pratiques de design. C'est là qu'intervient, avec beaucoup d'humilité, la contribution de ma recherche. Mon immersion professionnelle cette année au Pôle Ressources National Sport-Innovations¹ combinée à l'observation d'un large panel d'activités physiques et sportives, m'a confortée dans le fait que le sport, au service du design, constitue un puissant levier de transformation collective.

Cette hypothèse trouve son ancrage dans le cadre du co-design, qui a servi de socle à la construction de mon protocole expérimental, selon les différentes formes de collectivisation. Les pratiques physiques et sportives permettent de créer des situations d'expérience nouvelles, enrichissant les interactions. L'objectif est de plonger dans l'action afin de mieux se saisir collectivement d'un enjeu et de participer à sa résolution. Ce dialogue entre design et sport invite à une démarche profondément humaine pour inspirer une innovation durable et sensible.

Les individus portent un engagement qui, au-delà de l'œuvre commune visée, se concrétise dans le lien créé et le sentiment d'appartenance à une communauté. Ainsi, le cadre d'application envisagé est celui des communautés de pratiques collaboratives et ouvertes, ces espaces hors les murs, propices au dialogue et à l'apprentissage, chemin faisant. Pour mettre en œuvre ce protocole dans ce cadre et attirer l'attention, il me semble judicieux de passer par un appel à projet afin que cette proposition, soit approfondie avec des partenaires et des professionnels du domaine sportif.

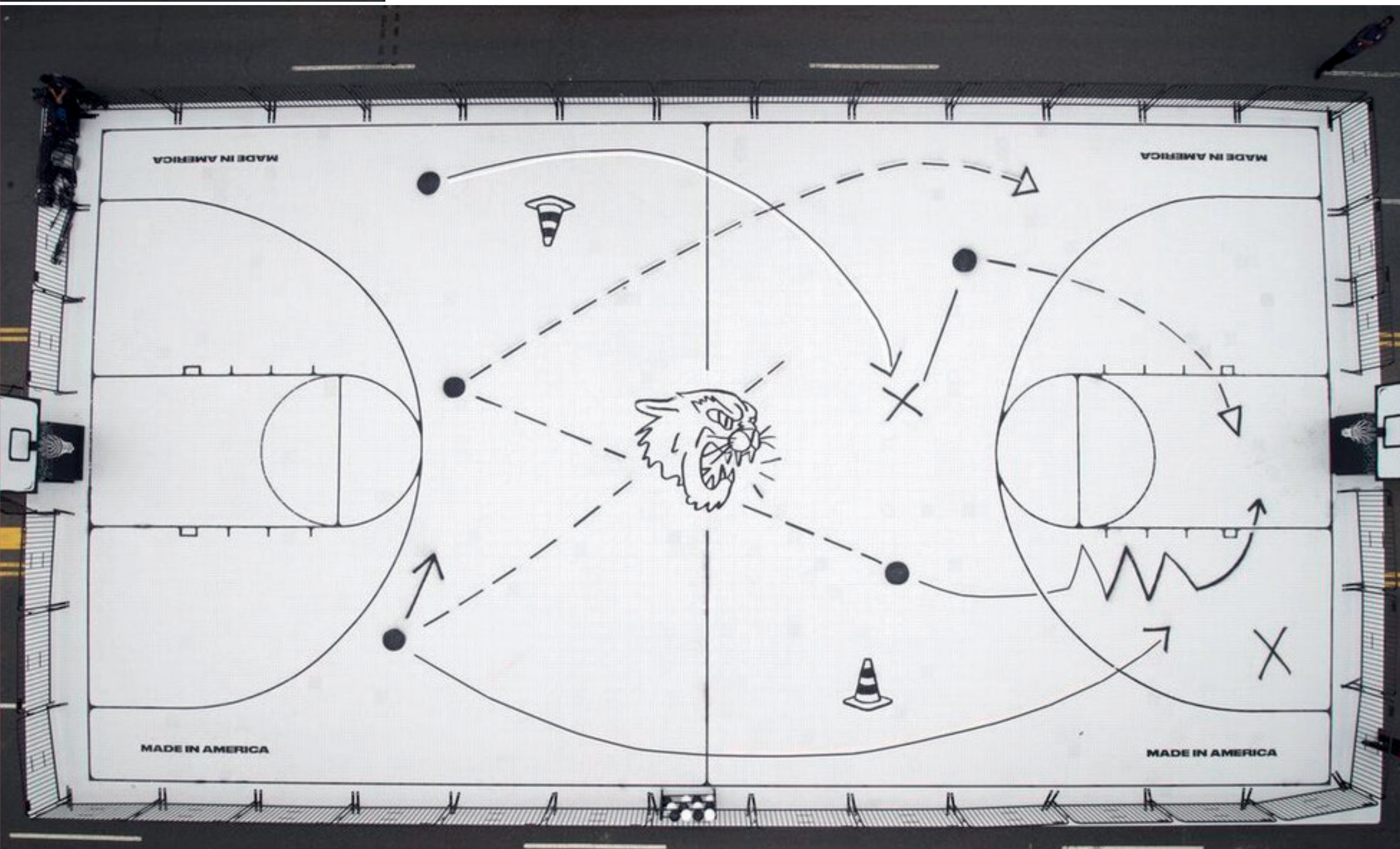
Pour finir, et si nous spéculions un cran plus loin ? Cette approche pourrait-elle nourrir les transformations des organisations, y compris celles des grandes entreprises ? Reconnecter leurs forces vives : ne serait-ce pas la clé ?

.....
1. PRN SI | Ministère des Sports, de la Jeunesse et de la Vie associative. ^{*Lien}





Bibliographie



Albarelo, L., Barbier, J.-M., Bourgeois, É. et Durand, M. (2013) *Expérience, activité, apprentissage*. PUF.

Amara, R. (1974) *The futures field : Functions, forms, and critical issues*, *Futures*, vol. 6.

Ambasz E. (1972) *Italy, the New Domestic Landscape : Achievements and Problems of Italian Design*, New York, *The Museum of Modern Art*.

Andrieu, B. (2018) *Le corps capacitaire : Une performativité du vivant*. PUPN.

Antonelli, P. (2019) *Broken Nature : Design takes on human survival*. Catalogue de l'exposition, Triennale de Milan.

Arnaud P., Wahl A. (1993) *Sports et relations internationales pendant l'entre-deux-guerres, Rapport final de recherche PPSH-CNRS*.

Bacqué, M. H., & Biewener, C. (2013) *L'Empowerment, une pratique émancipatrice ? La Découverte*.

Besnier, J.-M. (2021) *Le sport, trop vite, trop haut, trop fort*. Homo Ludens.

Beyer, H., & Holtzblatt, K. (1997) *Contextual design : Defining customer-Centered systems*, San Francisco : Morgan Kaufmann.

Binder, T., Brandt, E., & Sanders, E. (2018) *Co-Design Processes : Exploring Collaboration in Creative Practice*. Design Inquiry Publishers.

Blough, D. (2020) *Sportwashing, Rue de l'échiquier*.

Borden, L. M., & Perkins, D. F. (1999). *Assessing your collaboration: A self-evaluation tool*. *Journal of Extension*.

Bourdieu, P. (1979) *La distinction. Critique sociale du jugement*. Les Éditions de Minuit.

Brandt, E., Binder, T., & Sanders, E. B.-N. (2008) *Design games*. In *CoDesign journal*.

Brown T. (2014) *L'Esprit design*. Pearson.

Brown, S. (2009) *Play : How it shapes the brain, Opens the imagination, and Invigorates the soul*. Avery Publishing Group.

Brown, T. (2009) *Change by Design : How Design Thinking creates new alternatives for business and society*. Harper Business.

Bucciarelli, L. L. (1994) *Designing Engineers*. MIT Press.

Burney, D.; Farley, T.; Sadik-Khan, J. & Burden, A. (2013) *Active Design Guidelines : Promoting physical activity and health in design*. Center for active design, NYC.

Caluwaerts D., Bernaerts K., Kesberg R., Smets L. and Spruyt B. (2023) *Deliberation and polarization : a multi-disciplinary review*. *Frontiers in Political Science*.

Casali, A., Silva Sprock, A., Alves, C.H., Deco, C., Silveira, I.F., Muñoz-Arteaga, J., Santos, J.G., Broisin, J., Morales, R., Bieliuskas, Y.C., & Ochoa, X. (2012) *Collaborative Methodologies for Writing Open Educational Textbooks : A State-of-art Review*.

Charter, M. (2019) *Design for the Circular Economy*. Routledge.

Chartier R., Vigarello G. (1982) *Trajectoires du sport*, *Le Débat*, n°19.

Claverie, É., Loudcher, J.-F., & Vaucelle, S. (2024) *Histoire de l'entraînement sportif*.

Comte-Sponville, A. (2021) *Que le meilleur gagne ! Homo Ludens*.

Corneloup, J. (2022) *La transition récréative, une utopie transmoderne*. PURH.

Cross, N. (2006) *Designerly ways of knowing*. Springer.

Dautrey J., Quinz E. (2014) *Strange Design. Du design des objets au design des comportements*, it: éditions, trad. Les Presses du réel.

De Fusco R., Izquierdo M. (2005) *Historia del diseño*, Santa & Cole.

Defrance J. (2011) *Sociologie du sport. La Découverte*.

De Léséleuc E. & Raufast L. (2004) *Jeux de vertiges : l'escalade et l'alpinisme*. *Revue française de psychanalyse*.

Descola, P. (2022) *Le sport est-il un jeu ? Homo Ludens*.

Destin Commun (août 2024) *Jeux Olympiques : comment transformer l'essai ? Étude qualitative et quantitative*, Verian.

Díaz-Kommonen, L. (2020) *Participation and Design for Social Innovation*. Design Studies Press.

Dorst, K. (2011) *Frame creation and design thinking*. *Design studies*, 32(6).

Dufourcq N. (2022) *La Désindustrialisation de la France 1995-2015*. Odile Jacob.

Dunne A. (2005), *Hertzian Tales : Electronic Products, Aesthetic Experience and Critical Design*. The MIT Press.

Dunne A., Raby F. (2013) *Speculative Everything. Design, Fiction and Social Dreaming*, Chapitre III, « Design as critic », MIT Press.

Dunne, A. (2007) *Frequently Asked Questions*. In *Design Interactions Yearbook*, Royal College of Arts.

Eco U. (1962) *L'opera operata*, trad. *L'Œuvre ouverte*, Seuil.

Eco U. (1973) « Homo ludens oggi ». In J. Huizinga, *Homo ludens*. p.7-27.

Eisenberg C. (1990) *The middle class and competition : Some considerations of the beginnings of modern Sport in England and Germany*, *The International Journal of The History of Sport*.

Elias, N. et Dunning, E. (1986) *Sport et civilisation. La violence maîtrisée*.

Falcoz, M. et Koebel, M. (2005) *Intégration par le sport : représentations et réalités*. L'Harmattan.

Faure, J.-M. (2020) *Le sport au cœur de la société*. PUF.

Faure, J.-M. ; Suaud, C. (2016) *La raison des sports. Sociologie d'une pratique universelle et singulière. Raison d'agir*.

Findeli A. (2016) *The Myth of the Design Androgyne. Design as Research. Positions, Arguments, Perspective*.

Fontanille J. (2008) *Pratiques sémiotiques*. Presses Universitaires de France, Coll. *Formes sémiotiques*.

Forthoffer C. (2023) *Rendre le design aux citoyens : penser les stratégies d'inclusion du design collaboratif*. Sciences de l'information et de la communication. Université Michel de Montaigne - Bordeaux III.

Freire, P. (1970) *Pedagogy of the Oppressed*.

Frechin J.-L. (2023) *Le design des choses*. FYP éditions

Gauntlett, D. (2011). *Making is connecting*, Polity Press.
Génolini, J. & Clément, J. (2010) *Lutter contre la sédentarité : L'incorporation d'une nouvelle morale de l'effort*. Sciences sociales et sport.

Geel, C., & Brunet, C. (2022) *Le design. Histoire, concepts, combats*. Folio essais.

Glassman, G. (2007) *Foundations*, CrossFit Journal.

Greimas A.J. (1976) *Pour une théorie des modalités. Modalités : logique, linguistique, sémiotique*, *Langages*. 10^e année. n°43.

Guidot R. (2000) *Histoire du design de 1940 à nos jours*, Hazan, *Dictionnaires Usuels*.

Haraway, D. (2008) *When species meet*. University of Minnesota Press.

Hatchuel, A. (2015) *Les singularités en design : une approche renouvelée des solutions créatives*. Design, innovation et création, PUF.

Hatchuel, A., & Weil, B. (2009) *C-K Theory. Research in engineering design*.

Huitorel, J.-M. (2017) *Une Forme olympique – sur l'art, le sport, le lieu*. Les Presses du Réel.

Ingold, T. (2011) *Being Alive : Essays on Movement, Knowledge, and Description*, Routledge.

Jones, P. H. (2013) *Designing for Emergence*, Rosenfeld Media.

Kolb, D. A. (1984) *Experiential learning : Experience as the source of learning and development*, Prentice Hall.

Koskinen, I., Zimmerman, J., Binder, T., Redström, J., Wensveen, S. (2012) *Design research through practice : From the lab, field, and showroom*.

Lapeyronnie, D. (2003) *Quartiers en vacances. Des Opérations Prévention Été à Ville-Vie-Vacances 1982-2002*, Les éditions de la DIV.

Larrue P. (2023) *Répondre aux défis sociétaux : le retour en grâce des politiques « orientées mission » ?* Les Docs de La Fabrique, Paris, Presses des Mines.

Lawson, B. (2005) *How designers think*. Routledge.

Le Pogam Y. (2004) *Homophobie et structuration des jeux sportifs homosexuels*.

Lebreton, F. ; Gibout, C. et Andrieu, B., (2020) *Vivre slow, enjeux et perspectives pour une transition corporelle, créative et touristique*. PUN.

Löwgren, J., & Stolterman, E. (2016) *Thoughtful interaction design*. MIT Press.

Making & Unmaking (2017) Design Museum.

Mancini, C. (2018) *The Age of Co-Design : When humans and animals collaborate*. Interactions Magazine, ACM Press.

Manzini, E. (2015) *Design, When everybody designs : An introduction to design for social Innovation*. MIT Press.

Manzini, E. (2019) *Politics of Everyday Collaboration*. MIT Press.

Markovits Andrei. (avril-juin 1990) *Pourquoi n'y a-t-il pas de football aux Etats-Unis ? Vingtième siècle*, Revue d'histoire.

Maruani, M. (2005) *Femmes, genre et sociétés. L'état des savoirs*. La Découverte.

Mer S., Jeantet A. et Tichkiewitch S. (1995) *Les objets intermédiaires de la conception : modélisation et communication. Le communicationnel pour concevoir*. Europa. Ed. Caelen Jean et Zreik Khaldoun.

Midal A. (2009) *Design : introduction à l'histoire d'une discipline*, Pocket.

Mollon M. (2019) *Designer pour débattre. Comment fabriquer des artefacts dissonants et leurs situations de communication de manière à ouvrir des espaces de contestation mutuelle (agonisme) et d'expression de voix marginales (dissensus)*, Thèse de doctorat, EnsadLab, PSL Research University.

Moreira V., Ségarra A. (2002) *Kin-ball* Revue EP&S 1 n°107.

Morin E. (2024) *La complexité humaine*, Flammarion, Champs essais.

Morin Y. (1996) *Le problème de la conception de l'éducation physique et de son objet*, STAPS, n°39.

Morin, E. (2020) *Le sport porte en lui le tout de la société*. Homo Ludens.

Morris W. (1985) *Contre l'art d'élite*, Éditions Hermann.

Moulaert et al., (2005) *The International Handbook on Social Innovation. Collective Action, Social Learning and Transdisciplinary Research*.

Northumberland Sport (2019) *Equity in Sport*.

Nova N. (2023) *Exercices d'observation*. Carnets parallèles.

Obrenovic, Z. (2011) *Design-Based Research : Using the design of artifacts to guide theory development*.

Oxman, N. (2016) *Age of Entanglement*. Journal of design studies. MIT press.

Papanek V. (1974) *Design pour un monde réel*, trad. Mercure de France.

Pariser E. (2011) *The Filter Bubble: What The Internet Is Hiding From You*, Penguin UK.

Patel, H., Pettitt, M., & Wilson, J. R. (2012) *Factors of collaborative working : A framework for a collaboration model*. Applied Ergonomics, 43.

Philonenko Alexis. (1982) *L'idée de progrès chez Kant*, Études kantienne, Vrin.

Pociello, C. (1981) *Sport et société. Approche socio-culturelle du sport*. Vigot.

Rip A., Kemp R. (1998) *Technological change. Human choice and climate change*.

Rossi C. (2018) *The radical design movement*, Bloomsbury Publishing.

Sanders, E. B.-N., & Stappers, P. J. (2008) *Co-creation and the new landscapes of design*. Codesign.

Schön, D. A. (1983) *The Reflective Practitioner : How Professionals Think in Action*. Basic Books.

Sheets-Johnstone, M. (1999) *The Primacy of movement*, John Benjamins Publishing.

Taddei F. (2022) *Et si nous ? Comment relever ensemble les défis du XXIe siècle*, Calmann Levy.

Thibault J. (1997) *Sport et éducation physique 1870-1970*, Librairie Philosophique Vrin.

Ulmann J. (1965) *De la gymnastique aux sports modernes*, PUF.

Vial S. (2021) *Le design. Que sais-je ?*

Vinck D. (2009) *De l'objet intermédiaire à l'objet-frontière. Vers la prise en compte du travail d'équipement*. Revue d'anthropologie des connaissances. Vol.3.

Virilio, P. (2022) *Le sport est la propagande du progrès*. Homo Ludens.

Wagner M. (2021) *Affective polarization in multiparty systems*, Electoral Studies.

Wenger, E., McDermott, R., & Snyder, W. M. (2002) *Cultivating communities of practice*, Harvard Business Review Press.

ANDES - Association Nationale Des Elus en charge du Sport, *Oui ! Le sport peut mieux financer durablement le sport*, 2022.

Association France Esports et Médiamétrie, *Baromètre France E-sports*, 2023.

Baromètre IFOP France Bénévolat Recherches Solidarités, enquête triennale de 2010 à 2022 et enquête annuelle R&S en 2023 et en 2024.

BPCE L'Observatoire, *Une filière sport diversifiée et dynamique*, 15 juillet 2024.

CREDOC, *Baromètre national des pratiques sportives*, 2023.

France Stratégie, *Activité physique et pratique sportive pour toutes et tous*, 2018.

INJEP Notes & rapports, *Baromètre national des pratiques sportives*, 2023.

INJEP, *fiches repères, Les licences annuelles des fédérations sportives en 2022*.

INJEP, *Les chiffres clés de la vie associative*, 2023.

INJEP, *Les pratiques sportives en France*, 2023.

INJEP, ministère des sports, **CRÉDOC**, *Baromètre de la pratique sportive*, 2018, 2020, 2022, 2023.

INJEP, **MSJOP**, **CRÉDOC**, *Baromètre national des pratiques sportives*, 2022.

INJEP-MEDES, *Poids économique du sport*, Édition 2022.

INJEP-MEDES, *recensement des licences réalisé auprès des fédérations sportives agréées par le ministère chargé des sports*, 2019.

INSEE, *enquête sur la situation des associations en 2018*, 2021.

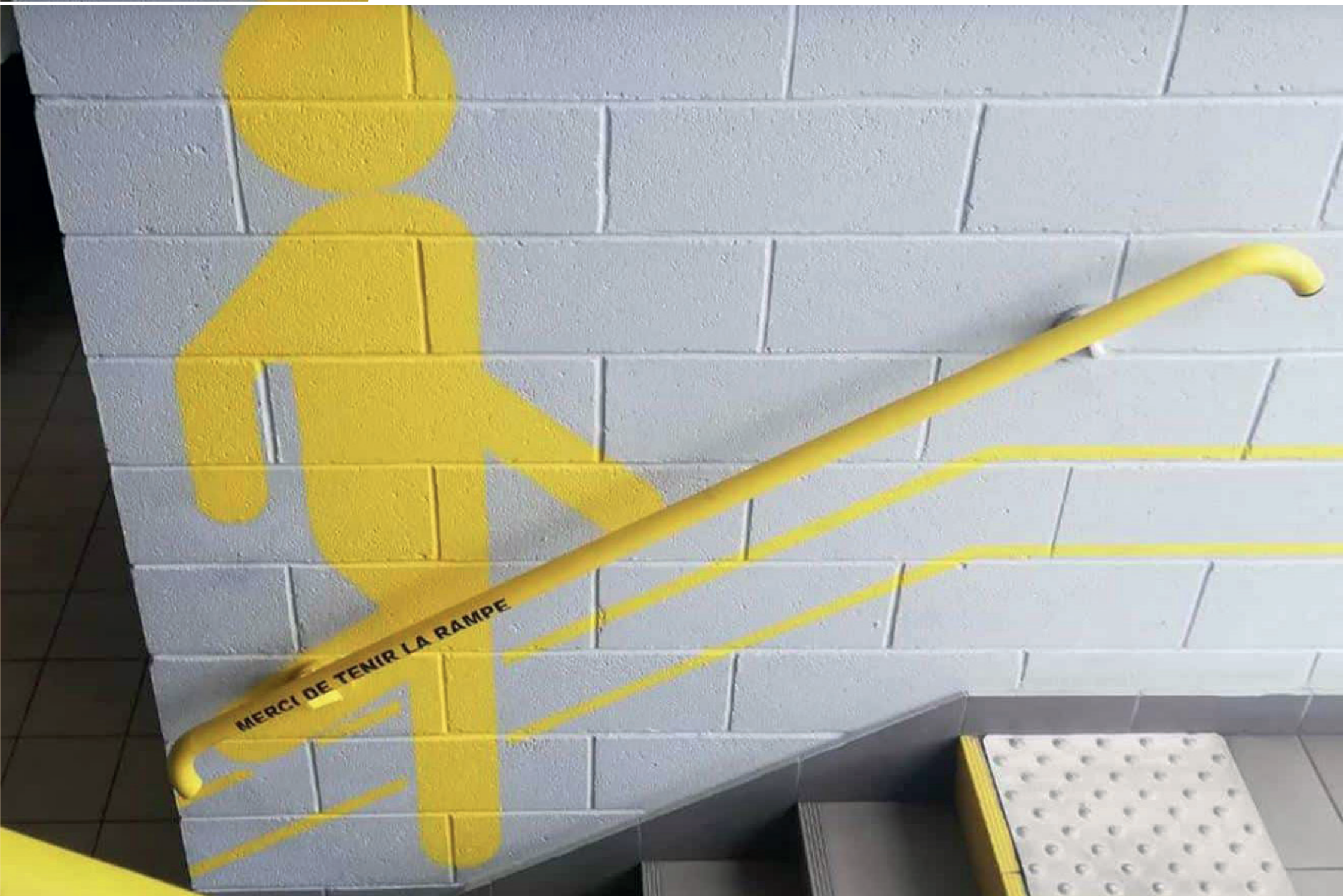
Ministère chargé des sports, *Stratégie Nationale Sport & Handicap*, 2020-2024.

MSJOP, *Portail de suivi quotidien des sportifs*, 2023.

Observatoire prospectif du commerce, *Les entreprises de la filière sports-loisirs de demain*, 2020.



Annexes



GUIDE D'ENTRETIEN SEMI-DIRECTIF

DESTINÉ AUX DISCIPLINES CHOISIES POUR L'ÉTUDE : L'ESCALADE, LE KINBALL ET LE CHESSBOXING.

1. ORIGINE ET HISTOIRE DU SPORT

Origine du jeu :

- Parlez-nous de la naissance de votre discipline ? Qui l'a inventée et dans quel contexte ?
- Quels ont été les facteurs clés qui ont permis à ce sport de se développer et de se populariser ?
- Quels étaient les premiers enjeux autour de ce sport à ses débuts (inclusion, etc.) ?

Évolution du sport :

- Comment ce sport a-t-il évolué au fil du temps ?
- Quelles grandes étapes ont marqué son développement ?

2. RÈGLES ET ORGANISATION DE L'ACTIVITÉ

Quelles sont les règles du jeu ?

- Pouvez-vous décrire les règles fondamentales de votre discipline ?
- Y a-t-il des variantes dans les règles ?
- Comment sont gérés les phases de jeu et les temps morts (par exemple, pauses, transitions, etc.) ?

Structure de l'activité et des équipes :

- Combien de joueurs sont impliqués ?
- Quels sont les rôles attribués à chacun ? Quel vocabulaire utilisé ?
- Y a-t-il des rôles stratégiques ou des responsabilités spécifiques ? Ou aucune hiérarchie ?

Sécurité et équipements :

- Des mesures de sécurité sont-elles nécessaires autour de la pratique de ce sport ?
- Quels équipements sont essentiels pour jouer (matériel spécifique, tenues, protections, etc.) ?
- Comment gérez-vous la maintenance des équipements ?

3. ESPACES DE PRATIQUE ET GESTION LOGISTIQUE

Quel type d'espace est nécessaire pour pratiquer votre discipline ?

- Pouvez-vous décrire l'espace de jeu, les aires de récupération/pause et l'espace de stockage du matériel ?
- Avez-vous des défis spécifiques concernant la gestion des espaces (par exemple, en salle ou en extérieur, pour l'escalade) ?

4. COMPARAISON AVEC D'AUTRES SPORTS ET CARACTÉRISTIQUES PARTICULIÈRES

Spécificités de votre discipline par rapport à d'autres :

- Quels éléments vous semblent être les plus distinctifs de votre discipline ?
- Quels bénéfices spécifiques votre discipline apporte-t-elle aux pratiquants par rapport à d'autres disciplines sportives ?

Les différences entre compétition et entraînement :

- En quoi l'atmosphère et les objectifs sont-ils différents en compétition par rapport aux sessions d'entraînement ? Quelle est la principale différence ?

5. L'ENTRAÎNEUR ET L'ACCOM- PAGNEMENT DES JOUEURS

Qui est l'entraîneur et quel est son rôle ?

- Quelles sont ses qualifications et son approche pédagogique ? Peut-il être bénévole ?
- Est-il entouré d'autres professionnels (métiers connexes) ?
- Comment débiter ?
- Pouvez-vous décrire une séance d'initiation type ?

6. DYNAMIQUE COLLECTIVE, GESTION DES INDIVIDUS ET ASPECTS SOCIAUX

- Comment gérez-vous la dynamique collective au sein de votre discipline ?
- De quelle manière les joueurs sont-ils amenés à collaborer pendant l'activité ?
- Y a-t-il un impact sur la cohésion d'équipe ?
- Quelles sont les valeurs ou compétences clés que les joueurs développent grâce à ce sport (ex. : solidarité, respect, écoute active, développement de l'autonomie) ?
- Comment gérez-vous les blocages ou difficultés individuels au sein du groupe ?
- Y a-t-il des stratégies spécifiques (encourager la communication, autres) pour aider un joueur en difficulté ou un joueur qui joue un rôle clé dans l'équipe ?

7. INNOVATION ET CRÉATIVITÉ DANS LA DISCIPLINE

Pratiques novatrices et expérimentation :

- Y a-t-il des éléments nouveaux dans la manière de jouer ou dans l'organisation du sport (techniques, équipements, méthodes d'entraînement, règles, compétition) ?
- Comment les joueurs sont-ils encouragés à développer leur créativité pendant l'activité ou l'entraînement (format, règles alternatives, etc.) ?
- Avez-vous des exemples de situations où la créativité a été nécessaire pour résoudre des défis pendant une activité ?
- Quelle place accordez-vous à l'expérimentation ?
- Quelle place accordez-vous à l'improvisation ?
- Quelle place accordez-vous à l'entraînement croisé avec d'autres disciplines ou activités pour enrichir la pratique ?

8. INSPIRATIONS, ENGAGEMENT ET MOTIVATION DES PARTICIPANTS

Faites-vous venir des personnes inspirantes pour motiver les joueurs ?

- Avez-vous des exemples de personnes (athlètes, experts, anciens joueurs) qui viennent partager leurs expériences ? Certaines sont-elles extérieures à votre sport ?
- Quelle est l'importance de ces figures inspirantes dans la dynamique du club ?

Y a-t-il un contrat d'engagement avec les joueurs ?

- S'il y en a un, quel type d'engagement est demandé (en termes de présence, de comportement, d'objectifs) ?

Retour d'expérience et regard critique :

- Prenez-vous le temps de revivre la situation (vidéo time-lapse ou autre), d'analyser la pratique, en collectif. Si oui, à quel moment ?

9. INNOVATION SOCIALE ET VALEURS

En quoi votre discipline contribue-t-elle à l'innovation sociale à travers sa pratique ?

- Favorise-t-elle la mixité sociale, l'intégration de diverses communautés ou la lutte contre des formes d'exclusion (par exemple, âge, sexe, classe sociale) ?
- Des projets spécifiques ou des collaborations ont-ils été menés pour développer une dimension sociale autour de votre discipline ?

Inclusion et diversité :

- Comment cette discipline accueille-t-elle différents publics (handicap, âge, genre, niveau) ?
- Y a-t-il des adaptations à faire ?

Dimension communautaire :

- Ce sport participe-t-il à la construction de la communauté / vie locale ?
- Est-ce que vous encouragez la participation des familles ou des proches dans la vie du club ?

10. PERSPECTIVES ET DÉFIS FUTURS

Défis actuels :

- Quels sont les défis que votre discipline rencontre en termes de développement de la pratique ? Y a-t-il des obstacles à sa croissance ou à sa visibilité ?

Évolutions et aspirations :

- Comment voyez-vous l'évolution future de cette discipline ?
- Comment envisagez-vous l'avenir de ce sport à la fois au niveau local et global ?
- Quels projets souhaitez-vous mettre en place pour améliorer l'offre ou l'expérience des pratiquants ?

NEIGE ROUX



ENSci
LES ATELIERS