

Le développement du FooBaSKILL en Suisse

Analyse de l'institutionnalisation et des potentialités d'un sport hybride

**PLAY
DIFFERENT**



Travail de mémoire de : Camille TILLMANNNS

Directeur du mémoire : Markus LANG

Expert : Bertrand FINCOEUR

Mémoire de Maîtrise en Sciences du Sport
Orientation Gestion du Sport et des Loisirs (GSL)
Faculté des Sciences Sociales et Politiques (SSP)
Session d'automne 2020

Remerciements

En premier lieu, je tiens à remercier mon directeur de mémoire, Markus Lang, pour avoir accepté de me suivre dans mon projet.

Je souhaite ensuite remercier Bertrand Fincoeur qui a su me conseiller et me diriger tout au long de la réalisation de mon mémoire. Sa disponibilité, sa sincérité ainsi que ses judicieux conseils ont été des éléments clefs dans la production de mon travail. Je le remercie de m'avoir encadrée de la sorte et d'avoir alimenté ma réflexion.

Je tiens également à témoigner toute ma reconnaissance à Pascal Roserens, l'un des fondateurs du FooBaSKILL qui m'a non seulement accordé sa confiance, mais qui m'a aussi beaucoup appris sur les défis à relever dans le domaine sportif à travers le partage de ses expériences et de ses connaissances. Il a été d'un grand soutien dans l'élaboration mon mémoire.

Merci aussi aux joueurs et joueuses des différents clubs de football et de basketball du canton de Vaud qui ont consacré une partie de leur temps afin de répondre à mon questionnaire. Leurs points de vue, tout comme ceux d'Hansruedi Hasler, Oliver Diserens, Alan Ewing et Claude Vögele, que je remercie d'ailleurs pour avoir pris la peine de répondre à mes questions, ont contribué au succès de mon travail.

Finalement, un grand merci à Lara Dottrens ainsi que Thierry Meyer pour la relecture de mon mémoire et les corrections orthographiques, ainsi qu'à mes parents pour leur soutien constant et leurs encouragements.



*Figure 1 : Match de FooBaSKILL opposant le Lausanne-Sport au Pully Lausanne Foxes (26.05.2018)
(Source: site Internet foobaskill.fr / <http://foobaskill.fr>)*

Table des matières

Remerciements.....	1
1. Introduction	3
1.1 Revue de littérature	3
1.2 Choix du sujet.....	9
1.3 Problématique et questions de recherche	10
2. Cadre théorique et méthodologique	11
2.1 Cadre théorique, concept(s).....	11
2.2 Méthodologie	13
2.3 Évaluation de la qualité de mon travail.....	16
3. Présentation du FooBaSKILL	17
3.1 Genèse du FooBaSKILL.....	17
3.2 Description de la pratique	19
3.3 Contexte actuel	28
3.4 SWOT.....	40
3.4.1 FORCES.....	41
3.4.2 FAIBLESSES.....	50
3.4.3 MENACES → "LIMITES"	57
3.4.4 OPPORTUNITÉS	61
4. Résultats.....	66
4.1 Thématiques d'analyse.....	67
4.1.1 L'école comme cheval de Troie	67
4.1.2 La pluridisciplinarité comme argument à mettre en avant.....	70
4.1.3 Des avis univoques sur les éléments appréciés dans le football et le basketball ; un consensus pouvant rassembler.	75
4.1.4 Une opinion favorable, mais controversée, quant aux sports qui renouvellent les pratiques.....	85
5. Conclusion et discussion	92
5.1 Conclusion :.....	92
5.2 Institutionnalisation / Professionnalisation :	95
6. Bibliographie.....	105
6.1 Table des illustrations	109
7. Annexes	110
7.1 Questionnaires.....	110
7.1.1 Résultats issus du questionnaire transmis aux FOOTBALLEURS	110
7.1.2 Résultats issus du questionnaire transmis aux BASKETTEURS	127
7.2 Notes de fin.....	144

1. Introduction

Cette première partie introductive se structure autour de trois éléments essentiels d'une recherche scientifique. En premier lieu, une revue de littérature. Dans le cadre de mon mémoire, cette dernière permet de comprendre et d'analyser les mécanismes propres au développement des nouvelles pratiques sportives, notamment les activités dites "hybrides". Puis, ayant contextualisé l'essor des sports hybrides, je reviendrai dans un second temps sur le choix de mon sujet ; pourquoi ai-je choisi de traiter du FooBaSKILL ? Finalement, après en avoir exposé les raisons, j'aborderai le dernier élément en présentant ma question de recherche et les questions qu'elle sous-tend. Cette troisième sous-partie permettra de comprendre l'objectif de mon travail ainsi que sa structure.

1.1 Revue de littérature

Le sport occupe une place centrale dans nos sociétés actuelles, et ceci à tous points de vue. En effet, que ce soit sur le plan économique, politique, social, médiatique ou encore culturel, il est omniprésent et surtout prééminent. Le sport est ainsi « *une expression, ou une déclaration, par une société sur ses intérêts, son histoire et son caractère. L'économie, la politique, la technologie, la religion, les questions sociales telles que le sexe ou la race, la géographie et l'éthique peuvent être observées dans les règles et les réalités du sport* ⁱ » (McComb, 2012). Autrement dit, il s'agit d'un véritable miroir de nos sociétés.

L'histoire du sport, ou devrait-on plutôt dire du sport "moderne", démarre en Angleterre au tournant des XVIII^e et XIX^e siècles (Elias & Dunning, 1994). En cette période de révolution industrielle où émerge le capitalisme, une nette distinction est faite entre les pratiques plus anciennes, antiques ou médiévales, et les sports "modernes" (Terret, 2013).

Peu à peu, le sport s'est alors codifié autour de règles spécifiques au jeu. Ce faisant, il s'est progressivement structuré et institutionnalisé autour des grandes disciplines que nous connaissons aujourd'hui. En d'autres termes, nous sommes passés de la violence d'un combat libre à la codification de l'affrontement ; processus qu'Elias traduit à travers son concept de « *civilisation* » (Elias, 1973) et que Guttmann interprète comme le passage du « *rituel au record* ⁱⁱ » (Guttmann, 1978). Le sport moderne émerge et se répand. Son essor au fil du temps se caractérise, entre autres, par une multiplication des disciplines sportives. L'évolution du programme des Jeux olympiques modernes en est une illustration parfaite : lors de la première édition des Jeux d'été, en 1896 à Athènes, on dénombrait 43 disciplines alors que le programme en compte aujourd'hui pas moins de 321.

Comme en témoigne ce dernier paragraphe, le domaine du sport a donc subi des transformations tout au long de son histoire. Loin de s'être arrêtée, cette dynamique de mutation opère toujours aujourd'hui et se perpétuera probablement encore à l'avenir. En effet, « *alors que la société entre dans une ère postmoderne, le sport va lui aussi faire partie de la dérive, et, parfois, devenir un leader culturel. Il faut s'y attendre* ⁱⁱⁱ » (McComb, 2012). À travers ses propos, McComb insiste sur l'existence de ce lien d'interdépendance entre la société et les activités sportives et du fait que les changements dans l'une des deux sphères, la société globale et le domaine sportif, auront un impact réciproque.

Revenons à présent sur les différents événements qui ont marqué, de manière plus ou moins forte, l'histoire et l'évolution du sport au cours de ces dernières années.

À partir des années 1970-80, nous assistons à ce qui semble être un tournant pour le domaine du sport puisque, avec le foisonnement d'activités nouvelles, le marché sportif est contraint de s'adapter. En effet, le modèle est « *contesté par l'irruption d'activités liées à l'invention de techniques extra-institutionnelles et porté par de nouveaux opérateurs sportifs et économiques qui en ébranlent la légitimité* » (Augustin, 2002). En d'autres termes, cette époque marque une « *diversification importante de l'offre sportive* » avec une « *multiplication de l'offre privée en pratiques physiques et récréatives* » (Suchet, 2011). Le domaine sportif, et plus particulièrement son marché de l'offre, est alors contraint de s'adapter afin d'être en mesure d'absorber cette densification de pratiques. Selon Travaillot, ces nouvelles possibilités peuvent être répertoriées sous deux classes d'activités. Il y a d'un côté « *l'essor des pratiques d'entretien du corps* » avec l'augmentation de l'offre en espaces de fitness et autres salles de mise en forme et de l'autre côté « *le développement de pratiques alternatives, transgressives, ludiques et "en liberté". Cette deuxième catégorie regroupe les pratiques de nature ou encore les sports de rue, plus communément répertoriées sous le terme de "pratiques ou activités libres"* » (Travaillot, 2003).

En somme, nous assistons, depuis les années 1970, à une réelle transformation de l'espace sportif et de ses caractéristiques. Ce changement est d'autant plus perceptible que les différentes tendances sportives viennent « *renouveler le paysage sportif centré autour du sport moderne organisé en compétitions et en fédérations sportives* » (Suchet, 2011).

Les changements socioculturels des années 1970-2000, avec notamment les mouvements alternatifs, l'augmentation du temps libre ainsi que la modification du tissu social viennent bousculer la sphère sportive en favorisant « *l'émergence de nouvelles formes de pratiques de loisirs sportifs contribuant à reléguer la dimension fédérale du sport au rang de "pratique traditionnelle"* » (Travaillot, 2003). Dès lors, une distinction s'établit entre les pratiques "traditionnelles" et celles dites "nouvelles".

Aujourd'hui encore, le domaine du sport ne cesse de se moduler. Il est vrai que si le sport a gagné la popularité qu'il connaît aujourd'hui à l'échelle mondiale grâce au format de compétitions, souvent ultra-médiatisées, et aux records forgés par des athlètes passés au rang d'idoles et d'effigies publicitaires pour les plus grandes marques (Gems & Pfister, 2014), ces deux critères ne sont plus les seuls à jouer un rôle prépondérant. Certaines visions et aspirations changent petit à petit et contribuent à une pluralité des enjeux autour de la question sportive, et ceci même aux États-Unis, pays pourtant fortement axé sur la performance sportive. Là-bas, ce glissement est particulièrement perceptible au sein du sport scolaire. Un de mes interviewés, Alan Ewing, professeur d'éducation physique et fondateur de plusieurs divisions de Futsal aux États-Unis, me confiait justement que « *l'éducation physique commence à s'éloigner de l'aspect sportif pour se concentrer sur le mouvement. Il est plus facile de faire participer les enfants qui n'aiment pas le sport si vous faites davantage appel à des jeux d'adresse plutôt qu'à des jeux axés sur le sport* ^{iv} »¹. Ainsi, un basculement vers une pratique physique davantage basée sur le

¹ Propos tirés de l'entretien avec M. Alan Ewing, réalisé le 05.02.2020

développement des habiletés des élèves, à l'instar de la performance, semble s'instaurer dans le programme national américain en matière d'éducation physique.

Ce phénomène de mutation n'est pas spécifique à l'Amérique mais s'étend au contraire sur l'entièreté du globe. Le directeur du service des sports UNIL/EPFL, Pierre Pfefferlé, confiait d'ailleurs dans un article paru dans le journal *Le Temps* qu'« *il existe aujourd'hui une véritable culture du changement* »².

Les pratiques sportives tendent donc à se réinventer. Elles cherchent à s'émanciper de ce mode de vie encadré, limité, régulé. Sortir de la routine, des sentiers battus, et au contraire, oser innover, inventer, utiliser l'espace de manière différente en exploitant davantage les espaces naturels et en se (ré)appropriant les espaces urbains. En effet, sur un marché sportif avec un nombre exponentiel d'offres de pratiques, il devient nécessaire, si ce n'est vital, de pouvoir à la fois conserver et fidéliser ses adhérents tout en attirant de nouveaux publics. Pour ce faire, de plus en plus de pratiques sportives misent sur l'aspect libre de leur activité. Elles tentent de se détacher, du moins en partie, du cadre institutionnel régissant le domaine sportif, en valorisant les ressentis, l'esprit ludique. Ces activités dites "ludosportives" correspondent aux besoins d'expression et de singularisation des individus (Augustin, 2002). Considérées comme à la marge des pratiques sportives dans les années 1980, ces valeurs hédonistes s'imposent à partir des années 2000 (Loret, 2004). Ce revirement conduit alors à un morcellement du domaine du sport avec d'un côté le modèle sportif pur, dominé par l'organisation des clubs et la compétition et de l'autre un modèle émergent centré sur les sports de loisirs, qui affirme sa vitalité à l'écart des structures d'encadrement traditionnelles (Chifflet, 2000).

Dès lors, de plus en plus de pratiques avec des formes que l'on pourrait qualifier de culturellement décalées par rapport aux valeurs sportives existantes émergent. Pour illustrer ce phénomène, reprenons l'exemple des Jeux olympiques modernes, cité auparavant. Symbole du sport par excellence, les Jeux n'ont, eux aussi, pas été épargnés par les innovations ayant infiltré le monde sportif. En effet, suite aux réformes adoptées dans le cadre de l'agenda 2020, il est désormais possible pour le comité d'organisation des Jeux olympiques (COJO) de proposer au CIO l'instauration de nouveaux sports au programme de l'édition des Jeux qu'il accueille. Ainsi, lors des Jeux de Tokyo (qui devaient originellement se tenir en 2020), cinq sports additionnels feront leur apparition : le surf, le karaté, l'escalade, le skateboard ainsi que le baseball-softball. L'édition suivante, Paris 2024, ajoutera également le breakdance au programme, en plus du surf, de l'escalade et du skateboard. Le patron du comité d'organisation de ces Jeux, Tony Estanguet déclarait à la presse : « *Nous avons décidé que la créativité serait au cœur de ces Jeux et qu'ils seraient innovants* »³. Il a par ailleurs souligné que ce choix répondait à un désir de « *se connecter aux sports qui cartonnent partout dans le monde pour apporter aux Jeux une dimension plus urbaine, plus sport de nature, plus artistique* »⁴. Ces propos confortent le sentiment que l'univers sportif aborde un tournant. Il semble à présent qu'une place croissante soit dévolue à l'aspect sport-spectacle, ainsi qu'au côté "fun" de

² Pittet, L. *L'école, laboratoire des sports de demain*, Le Temps, 26.11.2017

³ AFP, *Le CIO valide quatre nouveaux sports*, 24 Heures, 25.06.2019

⁴ ATS, *Jeux olympiques 2024 : breakdance, escalade, surf et skate ont été proposés comme sports invités*, Le Nouvelliste, 21.02.2019

l'activité sportive. Les normes et les codes en vigueur évoluent, sans toutefois remplacer complètement le modèle traditionnel. C'est pourquoi nous assistons aujourd'hui à un « *métissage des modes de pratiques, dont l'éventail s'étend de la forme hédoniste des sports traditionnels à la redéfinition compétitive des activités postmodernes* » (Chavaroche, 2018). La devise olympique « *plus vite, plus haut, plus fort* » se verra-t-elle prochainement greffer d'un "plus spectaculaire, plus fun" ?!

Selon Suchet (2011), ce renouvellement des dynamiques sportives ayant marqué le dernier tiers du XX^e siècle peut être décliné en trois périodes. Premièrement, la glisse des années fun (années 1960-1980), deuxièmement l'aventure des années 1990 et troisièmement les sports de nature pour les années 2000.

Cette chronologie démarre avec le côté "fun" des années 1970 voire 1980. Loret (1995) qualifie ces années comme étant la « *révolution du sport des années fun* ». Cette période correspond effectivement à « *l'émergence pionnière contre-culturelle d'une mouvance libertaire, d'inspiration californienne et soixante-huitarde vénérant la glisse* » (Lacroix & Bessy, 1994). Illustrons l'état d'esprit de cette période avec l'exemple de la planche à voile ; l'un des premiers sports à « *s'échapper de la codification forte des sports modernes* » (Chavaroche, 2018). Les premières animations en planche à voile se développent sous des formes particulières qui rompent avec les codes habituels du sport. La planche à voile est tout d'abord considérée comme un jeu de plage par les différentes institutions liées aux pratiques nautiques. « *Cette qualification par les autorités engendre plusieurs conséquences ; elle conduit à doter la planche à voile d'une identité particulière, différente de celle des autres supports nautiques, et à déconnecter l'activité et les planchistes des valeurs classiques du sport* » (Jallat, 2011). Toutefois, cette catégorisation permet à la planche à voile de devenir une pratique spécifique, dotée de sa propre culture. De plus, cette association de la pratique au domaine des loisirs sportifs et touristiques permet à la presse, aux industriels et autres acteurs sociaux de « *s'investir et investir dans l'activité en dehors de toute contrainte institutionnelle ou cadre définissant ce que doit être la planche à voile. Ils le font en prenant le contre-pied des références "habituelles" du sport à un moment, les années 1970, où l'esprit d'anticonformisme, de liberté et le refus des obligations, des institutions s'expriment dans divers milieux sociaux* » (Jallat, 2011).

Suite à cette première période ayant permis en outre l'expansion des sports de glisse arrive la seconde étape dans les années 1990. Davantage orientées sur une logique commerciale et moins dans une démarche contestataire, les nouvelles pratiques sont principalement basées sur le côté nature/aventure. En effet, à partir des années 1990, ce sont les expéditions, les raids, les compétitions motorisées qui ont la cote. Finalement arrive la troisième vague, dans les années 2000, qui se caractérise quant à elle par une massification des sports de nature. Comme lors de la seconde phase, le fond contestataire de l'émergence des nouvelles activités sportives des années 1970 n'est plus de mise. Contrairement aux pratiques de glisse qui se sont érigées à l'encontre du système prédominant, les pratiques de nature des années 2000 s'intègrent et se construisent en harmonie avec l'environnement social. Ces activités sont d'ailleurs considérées comme de véritables appuis pour le développement durable.

Si les changements socioculturels des années 1970-2000, notamment initiés par un certain mouvement anticonformiste, ont permis à de nouvelles pratiques d'émerger et de faire progressivement leur place sur le marché, de nos jours c'est la tendance à l'hyperconsommation qui dicte nos quotidiens. En effet, la rentabilité et l'efficacité sont désormais devenues des impératifs sociaux et ceci impacte et modifie l'univers sportif. Face à cette accélération de nos rythmes de vie ainsi que ces changements simultanés dans nos agissements et dans nos rapports vis-à-vis de nos pratiques, il semble qu'une nouvelle catégorie d'activités, que l'on pourrait définir comme hybrides, fournit une réponse satisfaisante au contexte de « *famine temporelle* » (Rosa, 2012) au sein duquel prévaut une « *exigence de rentabilité* » (Quidu, 2017). En conséquence à ce manque de temps qui semble si considérable dans nos quotidiens, tout un chacun essaie dorénavant d'effectuer un maximum de choses dans un laps de temps le plus réduit possible. En d'autres termes, de faire plus avec moins. Il s'agit d'être efficace, rentable. Bourdieu parle d'un « *usage intensif du temps* » (Bourdieu, 1989). Cela conduit à « *réduire les temps de pause, à accomplir plus rapidement chaque tâche ainsi qu'à les superposer. L'effectuation de tâches multiples simultanées (ou multi-tasking) constitue par exemple une stratégie spontanée de survie en contexte de pénurie temporelle* » (Quidu, 2017).

Comme l'exprime Quidu à travers sa dernière phrase, il semble qu'un nouveau type d'activités puisse se profiler comme LA solution, ou du moins l'une d'entre elles, pour faire face à cette réduction du temps dévolu aux loisirs et donc aux pratiques sportives : les activités dites "hybrides". Contrairement aux activités "combinées", fondées quant à elle sur une logique de juxtaposition, comme le triathlon ou le décathlon dans l'univers sportif, les pratiques hybrides allient les différentes disciplines et les intègrent pour n'en faire qu'une seule. Il convient donc de bien distinguer les deux types de pratiques, combinées et hybrides, notamment du fait que ces deux genres d'activités sont complètement à l'opposé l'un de l'autre en termes de durée de la pratique. Les disciplines combinées demandent beaucoup de temps tandis que les hybridations ne sont pas aussi chronophages et permettent, au contraire, de pratiquer plusieurs disciplines dans un même laps de temps. En termes de rentabilité, les pratiques hybrides semblent donc bien plus avantageuses puisqu'elles offrent un "tout en un" « *dans une époque où le présent n'a de cesse de "se comprimer", de "se rétracter"* » (Rosa, 2012). Les exemples de ces activités mixtes tendent à se multiplier. Dans le domaine du sport, nous pouvons ainsi mentionner le CrossFit, mélange d'haltérophilie, de sports d'endurance et de gymnastique ; le Piloboxing qui allie le pilate à la boxe ; ou encore le Teqball qui regroupe le football au tennis de table. Il y a également le Padel, alliant tennis et squash, ainsi que le MMA (*Mixed Martial Arts*), qui réunit en un seul sport de combat les techniques de percussion, de corps à corps, de projection et de soumission. Tous ces sports cités sont des sports hybrides en plein développement et la liste pourrait encore s'allonger davantage puisqu'« *aujourd'hui, l'hybridation semble pouvoir être considérée comme le principal moteur de l'innovation en matière d'activités sportives* » (Quidu, 2017).

Mais comment expliquer la prolifération de ces sports hybrides ? Pourquoi ce genre d'activités émergent-elles tous azimuts ? Après tout, elles ne font que reprendre des sports préexistants. L'une des raisons de cette expansion est probablement à rechercher dans le contexte actuel de l'offre d'activités sportives. En effet, le fait que le marché sportif regorge d'offres plus diverses

et variées les unes que les autres est susceptible de faire naître une certaine angoisse du choix chez les acteurs sociaux. Face à une abondance d'options, Salecl (2012) démontre que s'y conjuguent la frustration d'avoir à renoncer à certaines options et la culpabilité d'avoir opté pour la mauvaise orientation. L'hybride apparaît alors comme une source d'allègement de cette expérience décisionnelle inconfortable en conférant au sujet la conviction de « *pouvoir tout faire en même temps* » (Quidu, 2017).

De plus, toujours sur cette thématique de l'importance du contexte environnant, les valeurs sociales jouent un rôle prépondérant dans la prolifération de ces activités hybrides. La polyvalence, la flexibilité et l'adaptabilité constituent des "grandeurs" valorisables sur un marché du travail caractérisé par l'incertitude et l'instabilité (Boltanski & Chiapello, 1999) et les activités mixtes développent justement cette polyvalence et cette flexibilité. L'hybridation, qui travaille à la fois les qualités mentales et physiques des pratiquants, apparaît alors comme un outil idéal puisqu'elle symbolise d'une part une certaine polyvalence interdisciplinaire et de l'autre une capacité d'agilité.

En résumé, dans une période où « *la gestion de la famine temporelle est devenue une préoccupation centrale des acteurs sociaux, y compris dans leurs pratiques des loisirs, les activités sportives hybrides sont apparues comme des solutions créatives particulièrement pertinentes. (...) Le champ du loisir est de plus en plus normé autour des exigences d'efficacité, d'efficacité et de rentabilité. Il s'agit de pouvoir y vivre, en un laps de temps restreint, un maximum d'expériences variées en évitant ce qui pourrait constituer "le plus mortel des péchés", à savoir la "perte de temps"* » (Quidu, 2017). Dit autrement, les pratiques hybrides semblent convenir particulièrement bien au contexte actuel, dans le sens où elles sont à la fois temporellement rentables et valorisantes par rapport aux attentes sociales. Qui plus est, dans une époque où l'on se lasse aussi soudainement que l'on se passionne, elles permettent, avec leurs caractéristiques de pluridisciplinarité, de s'opposer, ou du moins de retarder, l'apparition d'un sentiment de lassitude lié à la répétition des mêmes gestes, séquences de jeu, etc. De surcroît, elles apparaissent, aux yeux d'un nombre croissant de personnes, comme un moyen idéal de prendre du plaisir sans avoir à opérer un choix et de passer un bon moment tout en rentabilisant son temps. Dans la mesure où les occasions auxquelles nous avons accès augmentent sans cesse de par cette offre toujours plus dense d'activités, notamment sportives, alors que nos capacités concrètes de réalisation diminuent progressivement, « *nous tendons à compenser le déficit d'appropriation (laquelle appropriation demanderait trop de temps), par une "consommation effrénée"* ». De ce fait « *la prolifération des activités hybrides dans le domaine des loisirs sportifs ne relèverait-elle pas d'un tel mécanisme compensatoire ?* » (Quidu, 2017).

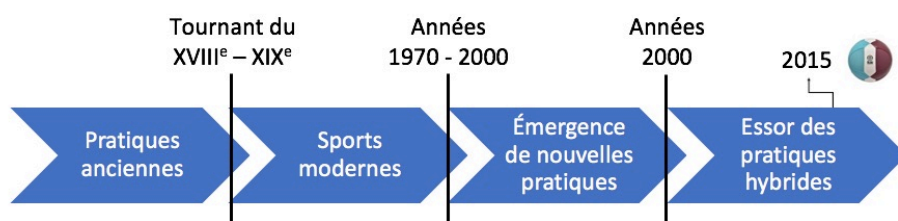


Figure 2 : Frise chronologique résumant les grandes évolutions du domaine sportif

Penchons-nous à présent sur le cas d'une de ces pratiques hybrides : le FooBaSKILL. Cette nouvelle pratique sportive qui regroupe le football et le basketball dans un seul et unique sport, comme son nom le laisse à penser, fait partie de ces nouvelles hybridations.

La pratique ayant été créée en 2015, donc relativement récemment, la littérature touchant directement à celle-ci est pratiquement inexistante. En effet, malgré quelques articles parus ici et là dans certains quotidiens, aucune source "scientifique" à proprement parler n'a jusqu'à présent été produite sur le sujet. De ce fait, j'ai dû élargir mon champ de recherche et mobiliser des sources plus globales, donc moins ciblées spécifiquement sur le FooBaSKILL. Même si mes lectures m'ont permis de comprendre et d'identifier les principaux mécanismes relevant de la thématique de l'innovation dans le domaine sportif ainsi que l'essor et le développement des sports hybrides, le manque de travaux scientifiques touchant spécifiquement au FooBaSKILL m'a laissé sur ma faim. D'où ma volonté de creuser davantage le sujet et de fournir, grâce à ce travail de mémoire, les premières pistes qui pourraient permettre de mettre en avant les possibilités de développement du FooBaSKILL en Suisse.

Pour ce faire, après une sous-partie relative au choix de mon sujet et une autre dédiée à la conception de mon mémoire (cadre théorique, méthodes de récoltes de données), je consacrerai un chapitre entier à cette nouvelle pratique. J'y détaillerai à la fois son émergence, mais également ses caractéristiques intrinsèques, c'est-à-dire ses règles, ses différentes variantes, ainsi que son expansion progressive en faisant un point sur l'état actuel de son "internationalisation". Dans cette même partie, je tâcherai ensuite de définir ses forces ainsi que ses faiblesses, tout comme je mettrai également en avant les potentielles limites ou opportunités qui s'offrent au développement de ce nouveau sport. Puis, dans le chapitre suivant, je confronterai les aspects relevés dans mon analyse stratégique (*SWOT*) aux résultats obtenus suite aux démarches de récoltes de données entreprises à travers quatre grandes thématiques. Après cette partie intitulée "résultats", je reviendrai sur mes sous-questions initiales dans le dernier chapitre, où je synthétiserai à la fois les opportunités et les limites au développement du FooBaSKILL et traiterai aussi de la potentielle professionnalisation, voire même institutionnalisation de la pratique.

1.2 Choix du sujet

Le choix du sujet est une étape cruciale du mémoire. Au vu de l'ampleur du travail, il est important de choisir un thème qui nous parle et nous intéresse. Pour ma part, je souhaitais traiter d'un sujet qui pourrait m'ouvrir des portes pour mon avenir professionnel. Faisant partie de l'équipe du *National Sports Camp* depuis quelques années, ce projet me tient particulièrement à cœur et j'entretiens une excellente relation avec l'un de ses fondateurs, Pascal Roserens. Ce dernier m'a proposé, suite à la semaine de camp que j'avais dirigée durant l'été 2019, de travailler à ses côtés une fois mes études universitaires terminées. Acceptant avec plaisir l'opportunité qu'il m'offrait, je tenais le thème de mon travail de Master, c'est-à-dire le FooBaSKILL. Dès lors, il ne me restait "plus qu'à" recentrer mon sujet et trouver ma question de recherche. Je savais que je souhaitais étudier le développement du FooBaSKILL car cette nouvelle pratique a, selon moi, un énorme potentiel étant donné qu'elle allie deux des sports les plus populaires autour du globe. Selon les dires de l'historien du sport Patrick Clastres, le

football est « *le sport le plus pratiqué dans le monde* », c'est le « *sport roi* »⁵ et de son côté le basketball jouit lui aussi d'une renommée planétaire.

Afin de se rendre très rapidement compte de la popularité de ces deux sports, voici quelques chiffres à leur propos tirés d'un article paru sur Sportsshow.net⁶. Cet article utilise 15 critères qui répertorient les 10 sports les plus populaires à travers le monde. Ils ne sont pas uniquement classés sur un seul et unique critère, tel que le taux d'audience, le nombre de pratiquants ou encore les retombées financières. Il en ressort que le football est le sport le plus populaire, devant le cricket (en deuxième position) et le basketball (qui occupe la troisième place). Selon ce classement, qui reste toutefois à interpréter avec prudence, le football, avec ses 3,3 à 3,5 milliards de fans, est non seulement le sport le plus populaire à travers le monde, mais également l'un des plus regardés. Qui plus est, il est pratiqué par 250 millions de joueurs dans plus de 200 pays et détient de ce fait à la fois le record du nombre de pratiquants amateurs, mais également celui du nombre de joueurs professionnels. Enfin, il regroupe le plus grand nombre de ligues professionnelles au monde. En d'autres termes, il est devenu « *une religion universelle, regardée et pratiquée dans les sociétés les plus industrialisées comme dans les coins les plus reculés du Tiers Monde* » (Terret, 2013).

Quant au basketball, il compte entre 2 et 3 milliards de fans, ce qui fait de lui le troisième sport le plus populaire au monde. Cependant, contrairement au football, la majorité des fans sont concentrés entre les États-Unis, le Canada, la Chine, le Japon et les Philippines. De ce fait, le basketball n'est donc pas considéré comme un sport majeur dans tous les pays. Le plus grand nombre de joueurs amateurs se retrouve logiquement dans les pays qui abritent de grandes ligues de basketball ainsi que dans les centres urbains qui en compte un pourcentage élevé. Néanmoins, le basketball reste largement suivi et pratiqué dans beaucoup de régions.

En définitive, je percevais, et perçois toujours, un réel potentiel pour cette nouvelle pratique sportive. Je souhaitais réellement pouvoir produire un travail sur le sujet ce qui a débouché sur ma question de recherche.

1.3 Problématique et questions de recherche

Comme mentionné dans la partie précédente, j'ai su immédiatement que je voulais traiter du développement du FooBaSKILL. Puis, au fur et à mesure de mes recherches, de mes lectures ainsi que des divers échanges menés, j'ai pu (re)formuler ma question de recherche pour finalement arriver à la proposition suivante : **Quelles sont les possibilités de développement du FooBaSKILL en Suisse ?** Pour répondre à cette question et ordonner la structure de mon travail, j'ai dégagé trois thèmes principaux : les opportunités, les limites et l'institutionnalisation du FooBaSKILL. De ces thématiques, j'en ai formulé trois sous-questions qui s'articulent de la sorte : Quelles sont les opportunités pour le développement du FooBaSKILL ; et, au contraire, quelles en sont les limites ? Ainsi qu'une sous-question relative à la potentielle institutionnalisation du FooBaSKILL.

Afin d'y répondre, j'ai entrepris plusieurs démarches, détaillées dans le chapitre suivant.

⁵ Courrège, B. *Pourquoi le football est-il si populaire ?*, 1jour1actu, 16.08.2011

<http://21.gjgt.over-blog.com/article-pourquoi-le-football-est-il-si-populaire-90897471.html>

⁶ Das, S. *Top 10 Most Popular Sports in The World*, Sports Show, [Updated 2020]

<https://sportsshow.net/top-10-most-popular-sports-in-the-world/>

2. Cadre théorique et méthodologique

Cette deuxième partie, composée de trois sous-chapitres, a pour objectif d'exposer le processus de construction de mon mémoire.

2.1 Cadre théorique, concept(s)

De par mon orientation de master, mon travail s'articule autour d'une approche organisée autour d'éléments théoriques issus à la fois de la sociologie et du management. En l'espèce, mon mémoire repose sur le concept de sportivisation^{vi}, tel que défini par Norbert Elias en 1986. À travers ce concept, le sociologue désigne la « *transformation des jeux en sport au XVIII^e en Angleterre* » (Suchet, 2011).

De plus, je me suis également servie de repères théoriques issus de l'interactionnisme symbolique, que l'on rattache aussi aux travaux de la deuxième École de Chicago, un courant sociologique né dans les années 1950-1960 aux États-Unis et qui étudie principalement les interactions sociales ainsi que le sens que les acteurs donnent à leurs activités. En effet, pour traiter ma question de recherche et déceler les opportunités et les limites au développement du FooBaSKILL, il était nécessaire que je m'intéresse à la perception et l'acceptation de cette pratique par les individus. De ce fait, je me rapproche là de l'interactionnisme symbolique. Je me suis servie d'outils issus de cette école de pensée, rattachée au paradigme interprétativiste, dans le but de comprendre les sens que les personnes interrogées donnent à la pratique. Ainsi j'ai pu cerner la manière dont ils perçoivent le FooBaSKILL, leurs expériences vécues à travers ce sport, ou encore leurs attentes.

Toutefois, puisque le paradigme interprétativiste part du principe que la réalité est construite par les acteurs, chacun en donnant sa propre signification, l'accès à une réalité objectivée est contesté. À partir de ce postulat, il faut considérer le fait que je ne suis moi-même, en tant que "chercheuse", pas une observatrice neutre. En effet, j'ai également ma propre interprétation de la réalité, ma propre vision du monde ainsi que certains a priori qui pourraient alors se ressentir dans mon travail. Toutefois, mon rôle de chercheuse m'oblige à prendre de la distance et le recul nécessaire afin d'éviter d'adopter des postures normatives ou évaluatives sur ce qui doit valoir ; ce que Max Weber traduit à travers son concept de « *neutralité axiologique* » (Weber, 1917).

Pour revenir au concept de sportivisation, il peut être défini comme étant le « *processus social, notamment institutionnel, et par extension le résultat de ce processus, par lequel une activité ludomotrice (...) acquiert le statut de sport* » (Parlebas, 1999). Suite à cette première définition, il est essentiel de préciser ce qui est sous-tendu par le terme de "sport". Toujours selon Parlebas, le sport est défini comme « *l'ensemble des situations cumulant quatre composantes, à savoir : une situation motrice, une institutionnalisation, une codification et une compétition* » (Parlebas, 1999). Par ailleurs, en fonction des auteurs interrogés, cette notion de sportivisation peut être affinée encore davantage. On parlera alors de sportivisation "primaire", c'est-à-dire l'invention du sport, et de sportivisations "secondaires" qui ont lieu dans des activités déjà développées en dehors du cadre institutionnel, réglementaire et compétitif (Suchet, 2011).

Le fait d'utiliser ce concept de sportivisation comme cadre théorique de mon mémoire va me permettre d'exposer comment est-ce qu'une activité devient une pratique sportive, de comprendre son évolution, les obstacles ou les réticences auxquels elle doit faire face, les leviers à actionner, mais également sa conformité aux règles en vigueur dans le domaine sportif, les enjeux, le principe d'autonomisation et de démarcation, etc.

Revenons à présent sur les quatre critères du sport tels que définis par Parlebas afin de faire le point sur la situation actuelle du FooBaSKILL dans son processus de sportivisation. Pour ce faire, prenons-les point par point.

Tout d'abord, le fait qu'il soit nécessaire qu'il y ait une situation motrice. Sur ce premier élément, nul doute, le FooBaSKILL satisfait entièrement le critère.

Deuxième critère pour être considéré en tant que sport : l'institutionnalisation. Un sport se doit de manière générale d'être accompagné du modèle fédéral associatif (Suchet, 2011). Dans le cas du FooBaSKILL, cette composante ne peut être validée car le FooBaSKILL ne possède ni club(s), ni fédération(s). Cependant, en dépit de ne posséder ce genre d'institutions, le FooBaSKILL bénéficie tout de même, dans une certaine mesure, d'une structure institutionnalisée avec le *National Sports Camp* ou encore les brevets internationaux sur le matériel. Il n'est donc tout de même pas totalement non-structuré.

Passons à présent au troisième critère, soit la codification, et regardons ce qu'il en est au niveau du FooBaSKILL. Cette composante est bel et bien présente dans la pratique puisque celle-ci est régie par un ensemble de règles (même si ces dernières sont encore sujettes à modifications). Finalement, au sujet du dernier aspect que Parlebas attribue à la définition du sport, c'est-à-dire la compétition, il semble que cette caractéristique soit actuellement manquante dans le FooBaSKILL. Toutefois, il faut relever le fait que cette facette compétitive de la pratique est en voie de développement avec la mise en place progressive de tournois.

En résumé, au vu des quatre critères de Parlebas, parler du FooBaSKILL en tant que "sport" serait en quelque sorte un abus de langage quant à la situation actuelle. En effet, même si tous les critères sont perceptibles (de manière plus ou moins marquée) ou du moins sont en voie de le devenir, il conviendrait mieux de parler du FooBaSKILL en tant que "pratique sportive" plutôt que de sport. Il faut relever cependant que, pour des raisons de commodité linguistique (éviter les répétitions, questions de syntaxe, etc.), le terme de sport est utilisé à certaines reprises dans ce travail.

Cet aparté sur la légitimité du FooBaSKILL à être considéré ou non comme un véritable sport me permet de faire la liaison avec l'objectif de mon mémoire ; ou devrai-je plutôt employer le mot au pluriel, car la visée de ce travail est en réalité double. Il est vrai qu'à travers mon mémoire je souhaite d'une part mettre en exergue ce qui a déjà été fait, mais également ce qu'il reste encore à entreprendre pour faire du FooBaSKILL un sport à part entière.

Pour traiter de la première finalité énoncée (ce qu'il en est actuellement du FooBaSKILL), j'ai procédé à une analyse de la médiatisation et de la diffusion de la pratique. Qui plus est, cette démarche m'a permis d'aborder la question de l'institutionnalisation du FooBaSKILL, un aspect inhérent au concept de sportivisation. Il est impératif pour l'établissement d'un phénomène émergent, que ce soit un sport ou toute autre chose, de passer par la reconnaissance, la présence ainsi que la légitimité de ce dernier dans les différents médias (presse écrite, réseaux

sociaux, etc.). Cette thématique de l'institutionnalisation du FooBaSKILL est d'ailleurs un aspect important du second objectif, puisque, comme nous le verrons plus tard, la pratique doit à présent davantage se structurer et se construire une image.

En définitive, tout l'enjeu de mon mémoire est de produire un écrit capable de synthétiser la situation actuelle du FooBaSKILL tout en formulant des pistes de développement à exploiter ainsi que des idées de stratégies, notamment managériales, à mettre en place pour le futur.

2.2 Méthodologie

Afin de comprendre et d'analyser les différentes dynamiques autour de cette nouvelle pratique, étoffer mes recherches et consolider le développement, voire l'éventuelle institutionnalisation du FooBaSKILL, j'ai voulu recueillir l'opinion de personnes qui pourraient être en relation de près comme de loin à cette activité sportive émergente. Celle-ci mêlant le football et le basketball, le choix de ma population cible s'est logiquement tourné vers les adhérents de ces deux sports. Ces personnes sont, selon moi, les plus à même de connaître et d'apprécier le FooBaSKILL. Pour sonder leur opinion, j'ai donc choisi de mobiliser la collecte de données de manière quantitative et qualitative. Premièrement en faisant passer un questionnaire à une large population de joueur(se)s des clubs de football et de basketball vaudois (méthode quantitative). Deuxièmement par la méthode qualitative sous forme d'entretiens avec des personnes se rattachant davantage à l'aspect managérial de ces deux sports.

En utilisant la méthode quantitative, j'ai pu récolter une base de données rapidement exploitable d'une population large, et donc tendre vers une certaine représentativité me permettant d'émettre de potentielles généralisations (tout en sachant que subsiste incontestablement une marge d'erreur). Pour reprendre les propos de Jean-Claude Combessie « *le questionnaire a pour fonction principale de donner à l'enquête une extension plus grande et de vérifier statistiquement jusqu'à quel point sont généralisables les informations et hypothèses préalablement constituées* » (Combessie, 2007). Tandis que la méthode qualitative m'a permis de recueillir des données plus subjectives et détaillées. Au final, les questionnaires et les entretiens m'ont permis de produire un corpus de données dense et varié.

Revenons à présent sur les raisons du choix de mon public cible. Mon intention, en ciblant spécifiquement les joueurs de football et de basketball, était double. D'un côté, en interrogeant les personnes potentiellement les plus susceptibles de connaître la pratique, je souhaitais sonder sa popularité, la manière dont elle est perçue et son acceptation afin de pouvoir tirer un bilan de "l'état actuel du développement du FooBaSKILL". D'un autre côté, à travers les opinions de ce public en particulier, je souhaitais pouvoir déceler les opportunités qui pourraient émerger et potentiellement se mettre en place dans les prochaines années. Outre ces deux visées principales et pour lesquelles mes questionnaires ont été élaborés, je voulais également observer si des différences majeures dans l'appréhension du FooBaSKILL ressortiraient ou non en fonction du sport pratiqué, c'est-à-dire selon la pratique du football ou du basketball.

Quelles ont été les différentes phases de ma collecte de données ?

La première étape a consisté à créer le questionnaire, ou plutôt les questionnaires. En effet, pour m'adresser plus directement à mon public cible, j'ai reformulé une partie des questions en fonction du sport pratiqué par le répondant. De cette manière, j'ai créé un questionnaire s'adressant aux joueurs de football et un autre, très similaire, destiné aux adeptes du ballon orange. Comme mentionné ci-dessus, les deux questionnaires sont néanmoins construits en majeure partie sur une base commune. Les deux ont été créés à l'aide du logiciel *GoogleForms* et se structurent de la manière suivante :

- une courte introduction
- une première partie portant sur le thème de l'enfance et du sport
- une section avec des questions au sujet de la pratique sportive actuelle des répondants
- une troisième partie au sujet du FooBaSKILL
- une dernière partie pour récolter les données personnelles des personnes interrogées.

Ce faisant, je respectais le canevas habituel partant des comportements vers les opinions avant de finalement aborder les questions de type sociodémographique.

La seconde étape a consisté en la vérification des questionnaires. Il était crucial de pouvoir vérifier leur compréhension, le bon fonctionnement du lien et déceler tout souci logistique avant de les diffuser à plus large échelle. C'est pourquoi je les ai fait tester par trois joueuses de basketball et trois autres jouant au football. Cette phase test m'a permis par exemple de me rendre compte de la difficulté pour une personne complètement novice en matière de Padel à répondre aux questions abordant la thématique, malgré les explications fournies. Grâce à ces remarques, j'ai pu détailler davantage ce qu'était le Padel en introduisant notamment un lien vidéo à ma question permettant aux répondants qui le souhaitaient de visionner un court extrait d'une partie de Padel soigneusement sélectionnée sur *YouTube*.

Dans un troisième temps, j'ai répertorié tous les clubs de basketball du canton de Vaud, tous niveaux et tous genres confondus. J'ai fait de même pour les clubs de football. Cela représente une trentaine de clubs de basketball et quelque quarante clubs de football. Une fois munie de ma liste, j'ai contacté toutes ces institutions par e-mail (le 13 janvier 2020) en leur demandant si elles accepteraient de diffuser le lien de mon questionnaire à leurs membres. Ce faisant, j'ai opté pour une modalité d'administration directe puisque les joueurs et joueuses remplissaient ainsi le questionnaire par eux-mêmes. Afin d'éviter aux répondants des questions qui ne les concernaient pas, ils étaient redirigés en fonction des réponses qu'ils fournissaient au fur et à mesure du questionnaire. Finalement, après une quinzaine de relances, j'ai fini par recueillir les réponses de 119 joueur(se)s de basketball et 82 joueur(se)s de football, soit un panel de 201 répondants. La collecte de ces données s'est déroulée sur une période d'un mois, du 13 janvier 2020 au 13 février 2020.

La dernière étape relative à la récolte des données via mes questionnaires a été de répertorier les différentes réponses. Afin de faciliter l'analyse et la lecture des données, j'ai dupliqué chaque réponse, automatiquement analysée et synthétisée sous forme de graphique par le logiciel *GoogleForms*, sur deux documents *Word* distincts. Ainsi j'avais à ma disposition un dossier avec les données relatives aux réponses des footballeurs et un autre avec celles des basketteurs, que j'ai pu mobiliser par la suite lors de ma partie analytique.

Penchons-nous à présent sur la méthode qualitative de récolte de données exploitée dans la production de mon mémoire. Celle-ci laisse une plus grande liberté de parole aux interlocuteurs et permet d'obtenir des réponses plus détaillées et subjectives ; je parle ici de l'entretien. Dans le cadre de mon travail, j'ai pu recueillir l'opinion de cinq hommes ayant tous, à des degrés différents, un lien avec le FooBaSKILL. Parmi eux, Pascal Roserens, l'un des créateurs du FooBaSKILL ; Hansruedi Hasler, ancien joueur de football suisse, entraîneur, formateur et directeur technique de l'Association Suisse de Football (*ASF*) de 1995 à 2010. Depuis 2013, il effectue d'ailleurs des mandats de consultant à la FIFA et à l'UEFA pour les programmes de développement. J'ai également recueilli l'opinion du directeur du Green Club, Oliver Diserens. Son avis me semblait intéressant, car ce centre sportif propose la pratique d'un sport hybride, le Padel, et il me paraissait important d'interroger une personne liée à la gestion d'un sport hybride. Finalement, Alan Ewing, professeur d'éducation physique et fondateur de plusieurs divisions de Futsal aux États-Unis ainsi que Claude Vögele, entraîneur professionnel pour les jeunes au FC Biel-Bienne, qui utilisent tous deux le FooBaSKILL lors de leurs entraînements ont aussi été interrogés. J'ai également contacté Giancarlo Sergi, président de Swiss Basketball, mais je n'ai malheureusement pas eu de réponse de sa part.

L'échange que j'ai mené avec Pascal Roserens était un entretien que je qualifierai de "semi-directif", c'est-à-dire qu'il était guidé, mais laissait tout de même une part de liberté à mon interlocuteur afin qu'il puisse exprimer ses expériences et ses ressentis. Les quatre autres entretiens se rapprochent quant à eux plus du modèle dit "directif". En effet, au vu de la pandémie du COVID-19 et des mesures sanitaires qui ont été instaurées (mise en quarantaine, fermeture des lieux publics et autres recommandations émises par le Conseil fédéral) c'est par un échange d'e-mails que j'ai questionné mes différents interlocuteurs. Je leur ai transmis un document regroupant mes différentes questions et ils l'ont complété en y écrivant leurs réponses avant de me le renvoyer. Il est important de souligner que ces entretiens n'ont pas été menés sous forme d'un face-à-face avec un échange verbal, car il est possible que cela ait pu engendrer des biais, notamment au sujet de la spontanéité des réponses.

Néanmoins, en dépit du fait que la récolte de données ait été un point important de mon travail, ce n'est pas la seule démarche que j'ai entreprise. En effet, afin d'avoir une idée plus précise de la visibilité et de la diffusion du FooBaSKILL et de pouvoir ainsi, dans un second temps, faire le lien entre la reconnaissance théorique dont devrait jouir la pratique et celle issue de la récolte de données, j'ai également procédé à une analyse de la présence du FooBaSKILL dans les différents médias et réseaux sociaux. Cette partie de ma recherche constitue le sous-chapitre 3.3 intitulé "Contexte actuel".

2.3 Évaluation de la qualité de mon travail

Dans toute étude scientifique, il est important, en plus d'être totalement transparent sur les méthodes de production du travail, d'adopter un regard critique quant à la validité et la fiabilité du document produit.

Dans le cadre de mon mémoire, ayant à disposition les résultats obtenus suite à la distribution de mes questionnaires, les réponses écrites des personnes auxquelles j'ai envoyé mes questions (faute de pouvoir les interviewer de par la pandémie de COVID-19) ainsi que l'enregistrement audio de l'entretien mené avec Pascal Roserens le 11 janvier dernier, la fiabilité interne de mon travail peut être considérée comme "respectée" puisqu'il est possible de contrôler ou de vérifier les résultats atteints. Cependant, il n'en est pas de même au sujet de la fiabilité externe, soit la capacité d'obtenir les mêmes résultats avec de nouvelles données collectées dans un nouveau contexte. En effet, le caractère idiosyncrasique de la méthode de l'entretien, tout comme le fait que mes questionnaires aient été soumis uniquement aux joueurs et joueuses des clubs du canton de Vaud, ne permet pas de valider pleinement cet aspect.

Quant à la validité interne et externe, concepts permettant de juger du degré de confiance possible envers les résultats produits, il me semble avoir mis en place les éléments nécessaires pour assurer, autant que possible, le respect de ces deux critères. En effet, afin de certifier l'ancrage des résultats et de limiter les biais pouvant subvenir lors de la collecte ou le traitement des données, j'ai formulé mes questions de manière la plus neutre possible évitant d'induire un a priori ou une prise de position. De plus, dans les possibilités de réponses à choix, une catégorie "autre" était disponible pour les personnes ne souhaitant pas prendre position. De telle sorte, je confortais la validité interne de mon travail. Pour sa part, la validité externe est elle aussi respectée. Premièrement grâce au fait que mon panel de répondants soit représentatif de la population et deuxièmement parce que le principe de saturation a été respecté. Cela me permet de pouvoir valider mes conclusions et également formuler des généralités.

Par ailleurs, en raison de la pandémie du COVID-19 et des mesures sanitaires instaurées, l'accès aux sources a été rendu plus difficile. Outre l'impossibilité de se rendre physiquement dans les lieux publics disposant d'écrits scientifiques, comme les différentes bibliothèques par exemple, une partie des ouvrages disponibles sur Internet ne peuvent être consultés sans un accès spécifique ou en contrepartie d'un investissement financier. Si une partie de ces textes scientifiques sont parfois rendus accessibles lors d'une connexion via le réseau universitaire, la fermeture des bâtiments du campus induite par la propagation de la pandémie réduisait à néant cette possibilité. Ainsi, l'écriture de mon mémoire a tout de même été quelque peu impactée par la situation anormale liée à cette crise sanitaire.

3. Présentation du FooBaSKILL

Après deux premières parties plus "générales", ce troisième chapitre est dédié spécifiquement au FooBaSKILL. Divisé en trois sous-parties, il vise à la fois à expliquer l'émergence de la pratique et ses caractéristiques intrinsèques (règles, variantes, etc.) ainsi qu'à faire le point sur son développement et son expansion géographique.

3.1 Genèse du FooBaSKILL

Le FooBaSKILL est le fruit de l'imagination de trois enseignants d'éducation physique, Pascal Roserens, Piero Quaceci et Michal Lato qui, face aux déficits de coordination qu'ils observaient au quotidien chez leurs élèves, eurent l'envie de trouver un moyen d'y remédier. La solution, ils la trouvèrent en ayant l'idée d'organiser une semaine de camp de sport qui permettrait de développer les cinq capacités de coordination des jeunes à travers la pratique de différents sports. En 2015, leur concept se concrétisa avec la naissance du *National Sports Camp*.



Figure 3 : Logo du National Sports Camp Switzerland (NSC)
(Source: site Internet [nationalsportscamp.ch](http://www.nationalsportscamp.ch) / <http://www.nationalsportscamp.ch>)

Destiné aux enfants de huit à douze ans, soit la tranche d'âge reconnue comme étant "l'âge d'or de la coordination", ce camp se voulait à la fois innovant et éducatif ; d'où le choix de privilégier le développement des capacités de coordination plutôt que la performance sportive. Pour concrétiser leur projet et le rendre plus tangible ainsi qu'attractif, il leur fallait un produit à mettre en avant. Ils ont donc inventé le FooBaSKILL, un sport novateur et dynamique qui permet surtout de travailler les qualités de coordination des enfants. Selon Pascal Roserens, le FooBaSKILL a été créé, car « on a eu besoin d'un fil rouge durant le camp ; un jeu qui permette aux enfants de jouer surtout. On sait très bien qu'à travers le jeu on apprend beaucoup plus, donc on a développé le FooBaSKILL qui travaille le haut du corps et le bas du corps »⁷. En effet, mêlant simultanément le football, un jeu principalement aux pieds, et le basketball, principalement aux mains, il permet non seulement aux joueurs de développer des aptitudes physiques et mentales propres à ces deux sports, mais offre également un large champ pour le développement et l'amélioration de la coordination.

⁷ Propos tirés de l'entretien avec M. Pascal Roserens, réalisé le 11.01.2020

D'ailleurs, le nom de la pratique, FooBaSKILL, en témoigne. Le "Foo" fait référence au football, le "Ba" pour le basketball et enfin le mot anglais "SKILL" se rapporte aux habiletés motrices.



Figure 4 : Illustration de l'origine du mot "FooBaSKILL"
(Source: page Instagram foobaskillpassion)

Ce nouveau sport est donc né comme réponse à la nécessité de mettre en place un outil, une pratique, capable de développer la coordination des jeunes. En ce sens, le FooBaSKILL est un parfait exemple des propos de Lionel Pittet qui avançait dans son article que « *l'invention de chaque nouveau jeu relève d'une ingénierie sportive en deux temps. D'abord, constater un problème dans la palette d'activités existantes. Ensuite, en imaginer une qui permette de résoudre le souci* »⁸. Du fait de la sollicitation simultanée du haut et du bas du corps en fonction de sa position sur le terrain par rapport à la ligne médiane, le FooBaSKILL implique de la flexibilité et de l'adaptabilité. C'est un excellent outil pour travailler, qui plus est de manière ludique, sur le développement à la fois moteur et psychologique d'un sportif et faire de ce dernier un athlète complet.

Devenu la pratique emblématique du *National Sports Camp*, où il est depuis joué lors de chaque édition de ce camp, le FooBaSKILL est également pratiqué dans les établissements scolaires en Suisse et à l'étranger. Face à ce constat, on peut alors se poser la question de savoir pourquoi, alors que ce nouveau sport semble convenir si particulièrement bien au domaine scolaire puisqu'il y est joué au sein d'un nombre grandissant d'établissements, il ne s'étend pas au-delà de cette sphère. Il y a, selon moi, deux explications possibles. Premièrement, il est important de rappeler que l'école est reconnue comme étant un « *laboratoire des sports de demain* »⁹. Il est vrai que le cadre scolaire apparaît comme un terreau idéal pour faire germer une idée, en l'occurrence un nouveau sport, et l'expérimenter. De plus, l'apprentissage de nouvelles disciplines est un point central dans la plupart des plans d'études du pays. Qui plus est, dans le cas de figure en question, il ne faut pas oublier que les fondateurs du FooBaSKILL sont tous les trois maîtres d'éducation physique et qu'ils connaissent donc particulièrement bien le domaine scolaire. Deuxièmement, « *pour exister au-delà du cadre scolaire, le sport doit ensuite*

⁸ Pittet, L. *L'école, laboratoire des sports de demain*, Le Temps, 26.11.2017

⁹ Ibid

présenter des opportunités de développement »¹⁰. Ces occasions de développement qu'évoque Lionel Pittet sont justement ce sur quoi le FooBaSKILL doit actuellement se pencher davantage. Malgré la pratique bien présente, ces opportunités n'ont jusqu'à présent pas réellement été saisies ni exploitées. C'est d'ailleurs ce à quoi tend mon travail de mémoire : tâcher de mettre en exergue les opportunités de développement afin de permettre au FooBaSKILL de croître encore davantage. Tâcher de faire évoluer ce sport, dont l'objectif actuel est purement pédagogique, vers un sport davantage tourné vers le côté compétitif, sport-spectacle.

3.2 Description de la pratique

Jouer en même temps au football et au basketball ? C'est maintenant possible grâce au FooBaSKILL, qui, comme expliqué précédemment, réunit ces deux sports dans un seul et unique jeu. Les joueurs doivent alterner le jeu au pied (football) et le jeu à la main (basketball) en fonction de la moitié de terrain où ils se trouvent. Attention toutefois à ne pas réduire le football à un jeu au sol et le basketball à un jeu plus aérien. Dans les deux sports, le haut et le bas du corps sont mobilisés simultanément et doivent donc être coordonnés. Au basketball par exemple, malgré le fait que le ballon soit joué avec les mains, le jeu de jambes avec les appuis est indispensable.



Figure 5 : Concept du FooBaSKILL, allier le football et le basketball dans un seul et unique jeu
(Source: page Facebook FooBaSKILL / <https://www.facebook.com/foobaskill/>)

Afin de pouvoir répondre aux exigences des deux sports, un ballon spécial a été imaginé et créé. Il s'agit du *SKILLTheBall*. Cette balle, totalement inédite, regroupe les textures d'un ballon de football (lisse) et celle du ballon de basketball (rugueuse). En plus de ses matériaux, sa taille ainsi que son poids ont été scrupuleusement pensés afin de permettre une pratique optimale de ces deux sports, et ceci aussi bien en intérieur comme en extérieur. Ainsi, avec ce ballon spécifique, les joueurs peuvent à la fois tirer, mais également bénéficier d'un rebond de qualité (pour le côté basketball). Pour les plus jeunes pratiquants (enfants de six à onze ans) un *SKILLTheBall KIDS*, légèrement moins lourd que sa version originale, a été mis au point.

¹⁰ Pittet, L. *L'école, laboratoire des sports de demain*, Le Temps, 26.11.2017

Enfin, même les couleurs de ce ballon n'ont pas été choisies au hasard. Au contraire, elles ont une signification bien précise qui se réfère à la pratique en elle-même. Le mauve représente le sol et donc le jeu à terre du football, tandis que le turquoise symbolise le ciel, faisant ainsi référence au basketball. Les deux couleurs sont séparées par une bande blanche, rappelant la ligne médiane d'un terrain de sport.



Figure 6 : SKILLTheBall KIDS ((340-360gr.) & SKILLTheBall Original (420-430gr.)
 (Source: site Internet foobaskill.com / matériel / <https://foobaskill.com/material/?lang=fr>)

La création de la balle semble être une réussite. Selon les résultats issus d'un questionnaire ^{vii} produit en septembre 2017 et distribué à 92 enseignants du canton de Vaud afin d'évaluer le FooBaSKILL et pouvoir ainsi améliorer la pratique, il en ressort que le ballon est très largement apprécié par les élèves l'ayant touché. On constate que 91% des élèves ont une réaction positive vis-à-vis de la balle.

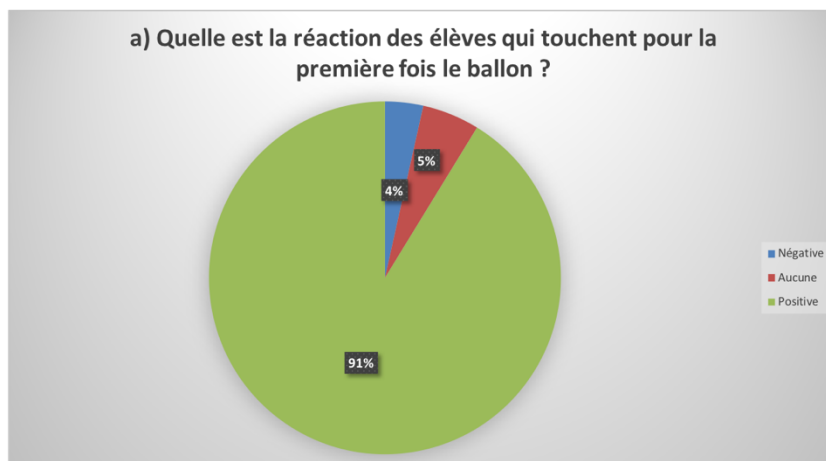


Figure 7 : Réaction des élèves vis-à-vis du SKILLTheBall
 (Source: questionnaire à propos de l'utilisation du FooBaSKILL dans le cadre scolaire)

Toutefois, ce SKILLTheBall n'est pas la seule invention développée pour rendre la pratique encore meilleure, puisque ses fondateurs ont également créé le SKILLGoal.

Ce but, qui se veut polyvalent, a comme spécificité le fait qu'il permet aux joueurs de FooBaSKILL, ou d'autres sports qui l'utiliseraient, de marquer depuis les deux côtés grâce à son filet flottant.

Notons qu'un brevet international a par ailleurs été déposé pour ces deux créations.



Figure 8 : SKILLGoal

(Source: site Internet foobaskill.fr / boutique / <https://foobaskill.fr/boutique-fr/>)

Toujours lié à cette thématique du matériel dédié au FooBaSKILL, il est important de préciser qu'en fonction de l'équipement à disposition et/ou du niveau de jeu des joueurs, plusieurs variantes de jeu sont possibles. Cette malléabilité est d'ailleurs l'une des grandes forces de ce nouveau sport. Avec des règles qui peuvent être modulées et adaptées, selon le matériel à disposition et les capacités techniques des joueurs, le FooBaSKILL est ainsi rendu accessible à tout un chacun. En gardant toutefois une base commune, chaque niveau possède ses propres spécificités, notamment dans la manière de marquer les points. Il existe aujourd'hui quatre variantes de FooBaSKILL. On distingue premièrement le niveau débutant du niveau avancé puis, à l'intérieur de chaque catégorie, la version avec ou sans caissons. Toutes ces versions sont détaillées ci-dessous.

Tout d'abord le niveau débutant avec caissons.

Dans cette variante, il y a d'un côté du terrain deux SKILLGoals disposés chacun sur deux éléments de caisson placés à 45° de la "zone de la raquette", et de l'autre un panier de basketball. Dans le cas de figure où il n'y a pas de SKILLGoals, ces derniers peuvent être remplacés par des cônes.

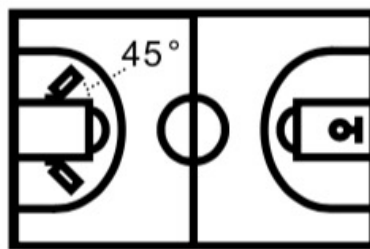


Figure 9 : Terrain avec disposition des caissons (niveau débutant avec caissons)
(Source: site Internet foobaskill.com / règles / <https://foobaskill.com/rules/?lang=fr>)

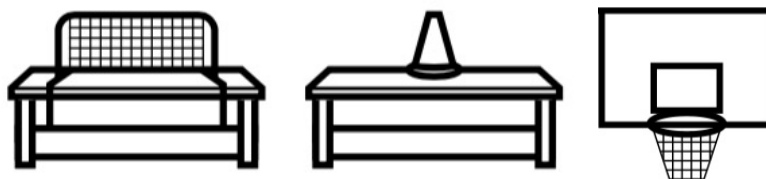


Figure 10 : SKILLGoal ou cône sur caisson / Panier de basketball
(Source: site Internet foobaskill.com / règles / <https://foobaskill.com/rules/?lang=fr>)

Le match se déroule en deux périodes de cinq minutes. Lors de la première mi-temps, une équipe, composée de quatre à cinq joueurs, attaque le panier du côté basketball et défend les deux *SKILLGoals* de l'autre côté du terrain. L'autre équipe essaie quant à elle d'empêcher ses adversaires de marquer des points côté basketball en défendant le panier tout en cherchant à scorer sur l'un des deux *SKILLGoals* côté football. Lors de la seconde mi-temps, les rôles sont inversés. Le fait de diviser le match en deux périodes de cinq minutes est préconisé dans le milieu scolaire ; ceci aussi bien pour le niveau débutant qu'avancé. Dans le cadre de compétitions, le match se déroule cette fois-ci en quatre périodes de dix minutes. Dans cette configuration, une équipe attaque alors du côté *BaSKILL* durant le premier et le troisième quart-temps et du côté *FooSKILL* lors du deuxième et quatrième quart et inversement.

La durée du jeu ayant été expliquée, passons à présent à la présentation du règlement.

De manière générale, les règles de bases propres aux deux sports traditionnels, comme le marché ou le double dribble au basketball, restent en vigueur. Quelques aspects diffèrent cependant durant un match de FooBaSKILL. Parmi ces spécificités, l'une d'entre elles est que les joueurs sont autorisés à utiliser les murs pour faire rebondir la balle. En revanche, l'utilisation du plafond, de la structure métallique, du rebord ou encore de l'arrière de la planche du panier de basketball n'est pas tolérée. En ce qui concerne l'engagement, au début du match et après la mi-temps, on procède à un entre-deux au milieu du terrain (le placement des joueurs sur le terrain n'est pas réglementé). Le tacle, geste lors duquel le joueur se lance au sol pied en avant afin de déposséder son adversaire du ballon, ou tout autre contact physique inapproprié sont formellement interdits et sanctionnés par un pénalty ou un lancer franc (en fonction du côté qu'attaque à ce moment de la partie le joueur sur lequel la faute a été commise). Au niveau des points, le joueur doit impérativement se trouver dans la zone offensive de son équipe pour pouvoir marquer et cette règle s'applique indifféremment aux deux moitiés de terrain (que ce soit du côté *FooSKILL* comme du côté *BaSKILL*). Ainsi, si le joueur tente par exemple de marquer en tirant sur la planche du panier de basketball depuis la moitié de terrain dédiée au football, une faute sera immédiatement sifflée. À ce sujet, lorsqu'une faute est commise, un joueur de l'équipe adverse s'empare alors du ballon, le pose au sol avec la main à l'endroit même où cette faute a été commise et effectue une passe pour redémarrer le jeu. Par ailleurs, l'engagement s'effectue de la même manière lorsqu'un point est marqué, à la différence près que la première passe est alors libre (pour autant qu'elle se fasse avant la ligne médiane). Ceci me permet d'introduire la manière de marquer des points.

Cet aspect du jeu a été réfléchi de façon à ce que tous les participants, peu importe leurs aptitudes physiques, puissent marquer des points, car au final, comme l'a très justement dit Piero Quaceci « *ce qui ressort le plus c'est le plaisir de marquer côté foot, côté basket, c'est vraiment cette histoire où j'arrive à participer à l'action* »¹¹. Ainsi, grâce à ses différentes manières de marquer des points, le FooBaSKILL facilite et multiplie les chances de réussite, ce qui rend le jeu plaisant. Le fait que l'attribution des points diffère en fonction de la variante jouée permet d'adapter le jeu selon le niveau des joueurs et de maintenir ainsi l'engouement.

¹¹ Extrait de l'entretien de Piero Quaceci interrogé par Thibaud Lambelin dans le cadre de son mémoire « *Le FooBaSKILL, quelles perspectives en milieu scolaire ?* », interview réalisé le 11 octobre 2017

La figure ci-dessous détaille le mode d'attribution des points de la version débutante avec caissons.



	 FooSKILL	 BaSKILL
1 PT.	Le ballon touche n'importe quelle face latérale du caisson (360°).	Le ballon rebondit sur la planche et tombe au sol, sans avoir touché l'anneau de basketball.
2 PTS.	Le ballon touche le caisson et est stoppé (amorti) avec la semelle par un coéquipier ou par soi-même avant qu'il touche une paroi ou franchisse la ligne médiane (deuxième intention offensive). REMARQUE: Seul un point est attribué si un défenseur stoppe (amortit) le ballon avec la semelle avant l'attaquant.	Le ballon rebondit sur la planche, sans avoir touché l'anneau du panier et il est saisi et bloqué à deux mains par un coéquipier avant qu'il tombe au sol (rebond offensif basketball).
3 PTS.	Le ballon traverse le SKILLGoal (ou renverse le cône).	Le ballon pénètre dans le panier.
0 PT.	<ul style="list-style-type: none"> Le ballon touche la partie supérieure du couvercle du caisson. Le ballon touche l'angle du caisson et suit une trajectoire ascendante. Dans les deux cas, le jeu se poursuit alors sans interruption. REMARQUE: Tout autogoal offre un point à l'adversaire.	<ul style="list-style-type: none"> Le ballon touche l'anneau de basketball. Le ballon est saisi à deux mains par l'adversaire avant qu'il touche le sol (rebond défensif). Le ballon est rattrapé par le joueur ayant tiré sur la planche. Le ballon rebondit uniquement sur le rebord de la partie supérieure de la planche avec une trajectoire ascendante. Dans tous les cas le jeu continue.

Figure 11 : Attribution des points au niveau débutant avec caissons
(Source: site Internet foobaskill.com / règles / <https://foobaskill.com/rules/?lang=fr>)

Il est important de préciser que du côté *FooSKILL*, le ballon peut traverser le *SKILLGoal* dans les deux sens, c'est-à-dire par l'avant ou l'arrière. Lorsqu'il s'agit d'un cône placé sur le caisson, celui-ci peut également être renversé depuis n'importe quelle direction.

Dans le cas de figure où aucun caisson n'est disponible, il existe la version débutante sans caissons. Par ailleurs, cette variante peut également être privilégiée afin de ne pas perdre de temps avec la mise en place des éléments.

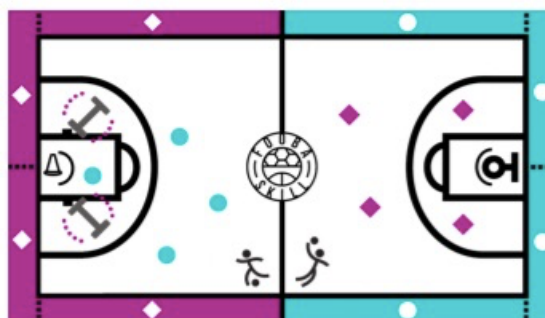


Figure 12 : Terrain avec disposition des éléments (SKILLGoal et cône) et leur zone (niveau débutant sans caissons)
(Option avec les joueurs d'appuis)
(Source: site Internet foobaskill.com / règles / <https://foobaskill.com/rules/?lang=fr>)

Dans cette version-ci, les deux *SKILLGoals* et le cône sont alors directement posés au sol. Ceci implique alors la délimitation, à l'aide de petites pastilles de couleur, d'un périmètre autour de chaque *SKILLGoal*. De cette façon, tous les joueurs, attaquants comme défenseurs, ne peuvent entrer dans cette zone afin de marquer ou d'empêcher un goal.

Dans cette variante, deux options de jeu sont possibles. Le choix dépend en grande partie du nombre de participants. La première se jouant sans joueurs d'appuis implique que l'intégralité du terrain, murs de fond et latéraux compris, est à disposition des deux équipes de quatre ou cinq joueurs qui s'affrontent. La deuxième option intègre quant à elle des joueurs d'appuis, qui se placent sur les côtés du terrain. Les équipes sont alors composées de huit joueurs, quatre sur le terrain et quatre sur les couloirs extérieurs du côté offensif. Ces joueurs peuvent se déplacer librement dans leur couloir et aucun autre joueur qu'eux-mêmes n'est habilité à pénétrer dans cette zone. Les appuis, véritables aides pour leurs coéquipiers présents sur le terrain, sont à la fois passeurs et tireurs. Attention, ces derniers ne peuvent toutefois disposer du ballon que durant trois secondes au maximum.

Voici les différentes manières de marquer des points dans cette version sans caissons du niveau débutant.



	 FooSKILL	 BaSKILL
1 PT.	Le ballon renverse le cône.	Le ballon rebondit sur la planche et tombe au sol, sans avoir touché l'anneau de basketball.
2 PTS.	But par l'avant ou par l'arrière d'un SKILLGoal.	Le ballon rebondit sur la planche, sans avoir touché l'anneau du panier et il est saisi et bloqué à deux mains par un coéquipier avant qu'il ne tombe au sol (rebond offensif basketball).
3 PTS.	But par l'avant ou par l'arrière d'un SKILLGoal et réception par un coéquipier qui arrête le ballon de la semelle avant que le ballon touche une paroi ou franchisse la ligne de médiane. Si un défenseur stoppe le ballon de la semelle avant l'attaquant, seuls 2 points sont attribués.	Le ballon pénètre dans le panier.
0 PT.	<ul style="list-style-type: none"> Le ballon fait bouger ou tomber le SKILLGoal. Dans ce cas, le jeu s'arrête, on replace le goal et il s'agit d'une faute, l'adversaire engage. REMARQUE : Tout autogoal offre un point à l'adversaire.	<ul style="list-style-type: none"> Le ballon touche l'anneau de basketball. Le ballon est saisi à deux mains par l'adversaire avant qu'il ne touche le sol (rebond défensif). Le ballon est rattrapé par le joueur ayant tiré sur la planche. Dans tous les cas le jeu continue.

Figure 13 : Attribution des points au niveau débutant sans caissons
 (Source: site Internet foobaskill.com / règles / <https://foobaskill.com/rules/?lang=fr>)

Passons à présent à la deuxième catégorie de jeu, soit le niveau avancé. Ce dernier, comme vu précédemment avec les versions débutantes, se décline également en deux modalités ; le niveau avancé avec caissons, et celui sans caissons.

Regardons tout d'abord ce qu'il en est du niveau avancé avec caissons.

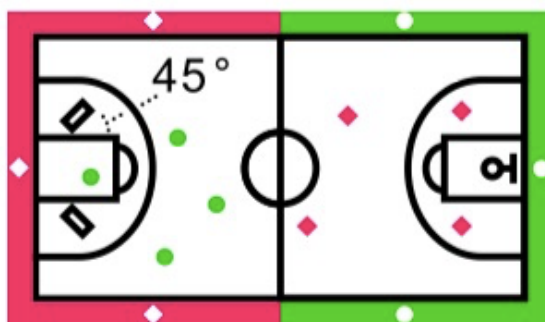


Figure 14 : Terrain avec disposition des caissons et joueurs d'appuis (niveau avancé avec caissons)
(Source: site Internet foobaskill.com / règles / <https://foobaskill.com/rules/?lang=fr>)

La grande différence avec cette variante de jeu par rapport à celles décrites auparavant est que les équipes ne sont plus composées de quatre, mais de sept joueurs. La version avancée instaure trois appuis sur les côtés en zone offensive en plus des joueurs de champ ; alors que la variante débutante le propose en option. Outre cette différence quant au nombre de joueurs par équipe, le déroulement du jeu reste le même. À nouveau, les joueurs d'appui, avec leur rôle de passeurs et/ou de tireurs, peuvent se déplacer librement dans leur couloir et, tout comme dans le niveau débutant, ils ne disposent que de trois secondes de possession du ballon aux pieds ou dans les mains.

Cependant, les niveaux avancés se démarquent clairement des niveaux débutants sur la manière de pouvoir marquer des points. Plus le niveau de jeu s'élève, plus il sera attendu des joueurs une certaine qualité technique et en conséquence il sera plus difficile de marquer des points.

La figure suivante illustre les différentes possibilités de scorer dans la version avec caissons du niveau avancé.






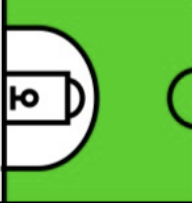
	FooSKILL		BaSKILL	
1 PT.		<ul style="list-style-type: none"> Le ballon touche n'importe quelle face latérale du caisson (360°). 		<ul style="list-style-type: none"> Le panier est marqué depuis l'intérieur de la raquette.
2 PTS.		<ul style="list-style-type: none"> Le ballon touche les deux caissons sur le même tir. Le ballon est transmis du pied au joueur d'appui qui tire directement sur le caisson. 		<ul style="list-style-type: none"> Le panier est marqué entre la zone extérieure de la raquette et la ligne des trois points (zone intermédiaire). Un dunk (à une ou deux mains) est effectué.
3 PTS.		<ul style="list-style-type: none"> Le ballon traverse le SKILL-Goal. 		<ul style="list-style-type: none"> Le panier est réalisé derrière la ligne des trois points.

Figure 15 : Attribution des points au niveau avancé avec caissons
 (Source: site Internet foobaskill.com / règles / <https://foobaskill.com/rules/?lang=fr>)

Dans ce mode de jeu avancé, il existe aussi une variante de jeu sans caissons où les règles de base restent les mêmes que dans le niveau débutant sans caissons et seule la manière de compter les points diffère.

Voici les illustrations du terrain et du décompte des points pour le niveau avancé version sans caissons.

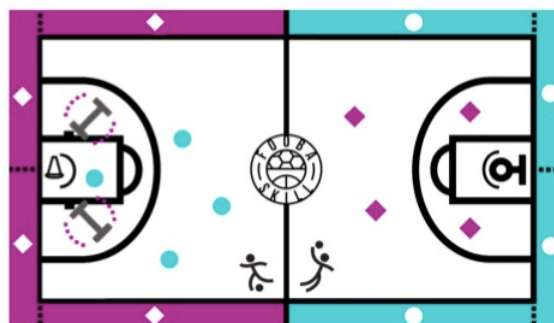


Figure 16 : Terrain avec disposition des éléments (SKILLGoal et cône), leur zone, et les joueurs d'appuis (niveau avancé sans caissons)

(Source: site Internet foobaskill.com / règles / <https://foobaskill.com/rules/?lang=fr>)






	 FooSKILL	 BaSKILL	
1 PT.	Le joueur réceptionne le ballon, le contrôle, et marque dans le SKILLGoal ou renverse le cône depuis l'intérieur de la zone des trois points (2 touches de balle ou plus).		Le panier est marqué depuis l'intérieur de la raquette.
2 PTS.	<ul style="list-style-type: none"> Le joueur tire directement et marque dans le SKILLGoal ou renverse le cône depuis l'intérieur de la zone des trois points (en 1 touche de balle). Le joueur réceptionne le ballon, le contrôle, et marque dans le SKILLGoal ou renverse le cône depuis l'extérieur de la zone des trois points (2 touches de balle ou plus). Le ballon est transmis du pied au joueur d'appui qui tire directement dans le but ou renverse le cône.		<ul style="list-style-type: none"> Le panier est marqué entre la zone extérieure de la raquette et la ligne des trois points (zone intermédiaire). Un dunk (à une ou deux mains) est effectué.
3 PTS.	Le joueur tire directement et marque dans le SKILLGoal ou fait tomber le cône depuis l'extérieur de la zone des trois points (en une touche de balle).		Le panier est réalisé derrière la ligne des trois points.
	INFO : La balle fait bouger ou tomber le goal. Dans ce cas, le jeu s'arrête, on remplace le goal et le ballon va à l'adversaire.		

Figure 17 : Attribution des points au niveau avancé sans caissons
 (Source: site Internet foobaskill.com / règles / <https://foobaskill.com/rules/?lang=fr>)

Avant de conclure ce sous-chapitre dédié à la description du FooBaSKILL, je voudrais encore évoquer qu'il est également possible de jouer uniquement au *FooSKILL* ou au *BaSKILL* sur l'entièreté du terrain. Cette option permet, entre autres, une première familiarisation avec les règles de chacune de ces disciplines avant de jouer au FooBaSKILL à proprement parler. Dans le cadre scolaire, cette possibilité est même fortement conseillée, car elle permet un apprivoisement et un apprentissage progressif. Ce choix de ne pratiquer que l'une des deux parties du jeu permet également aux joueurs de pouvoir développer des habiletés et des automatismes dans cette dernière et ainsi progresser davantage. Qui plus est, d'autres alternatives sont envisageables, comme le fait de pouvoir combiner les variantes entre elles. Par exemple, selon les capacités des joueurs, l'objectif recherché par l'enseignant/l'entraîneur ou pour toute autre raison, il est également possible de choisir de jouer avec le niveau avancé du côté *BaSKILL* et le niveau débutant au *FooSKILL*. De plus, si l'objectif de la leçon est de développer un aspect en particulier, comme le rebond offensif par exemple, il est tout à fait possible de jouer en instaurant que seule la possibilité de marquer des points liée à cet aspect spécifique est admise ; toutes les autres ne sont alors pas prises en compte afin d'inciter les joueurs à se concentrer sur l'action en question.

Ayant défini les caractéristiques inhérentes à ces quatre différentes modalités de jeu et la possibilité de moduler la pratique, revenons à présent sur la finalité du FooBaSKILL. À travers cette pratique, les joueurs sont amenés à travailler leur habileté technique, mais également tactique dans les deux sports. De plus, outre l'amélioration des capacités de coordination ^{viii} et la stimulation cognitive, une des intentions de ses fondateurs était d'encourager des actions de jeu qui sont généralement peu appliquées de manière intentionnelle par les joueurs, telles que la deuxième intention offensive au football, l'utilisation de l'espace, et encore d'autres situations. Finalement, le FooBaSKILL met un point d'honneur à encourager la CRÉATIVITÉ chez les joueurs.

3.3 Contexte actuel

Jusqu'à présent, les créateurs du FooBaSKILL ont fait le choix de maintenir leur sport dans une optique pédagogique, ce qui explique le fait que la pratique se développe majoritairement au sein des établissements scolaires, voire postsecondaires. Cette diffusion au sein des différentes écoles n'est pas le fruit du hasard, mais est due, au contraire, au fait que de nombreuses formations pour les enseignants sont dispensées. L'exemple du Tchoukball, sport qui présente de nombreuses similitudes avec le FooBaSKILL, confirme le fait que l'organisation de formations est un des meilleurs moyens pour optimiser la diffusion d'une pratique émergente. Ces initiations permettent une première familiarisation à la pratique, ce qui aide à assurer une transmission optimale des éléments clés lors de son introduction et de son enseignement par la suite. Dans le cas du FooBaSKILL, les formations visent avant tout à communiquer les bases de la pratique aux enseignants afin que ceux-ci puissent l'introduire au sein de leurs leçons. Elles abordent également la gradation des modalités du jeu avec leur complexité afin de les rendre attentifs au fait que la pratique peut être modulée en fonction du niveau et des capacités physiques de leurs élèves.

À ce jour, de nombreuses formations destinées aux professeurs d'éducation physique, mais également aux clubs sportifs ont déjà été dispensées dans diverses régions, principalement en Suisse romande. Selon Pascal Roserens, 80 à 90% des enseignants du canton de Vaud ont eu connaissance du FooBaSKILL. Toutefois, aucune donnée exacte ne nous permet actuellement de savoir si tous l'ont pratiqué au moins une fois ou plus régulièrement avec leurs élèves. Dans le canton de Genève, 75 enseignants ont également suivi la formation (une soixantaine de professeurs issus du primaire et une quinzaine du secondaire). Dans celui de Fribourg, 25 personnes ont assisté à une formation contre 45 personnes dans le canton de Neuchâtel. Une vingtaine d'enseignants ont été formés au FooBaSKILL à Bienne et 45 dans le canton du Valais. Finalement, une nouvelle formation est d'ores et déjà planifiée pour la fin de l'année 2020 dans la région du Jura. En définitive, il semble que le développement du FooBaSKILL sur le sol helvétique, principalement en Suisse romande, soit sur de bons rails.

Sans compter le fait que ce foisonnement de formations, permettant le déploiement de la pratique, ne se cantonne pas uniquement à notre territoire, mais s'exporte également dans plusieurs autres pays. En plus de la gestion du développement du FooBaSKILL en Suisse, Pascal Roserens gère encore son expansion en Allemagne, au Canada, en Belgique, au Brésil, et prochainement au Luxembourg.

Regardons justement ce qu'il en est dans tous ces pays.

En Allemagne, une formation de cinq jours a été donnée à Hanovre en 2018. Suite à cette première introduction du FooBaSKILL sur le territoire allemand, un intérêt pour la pratique a émergé et d'autres formations ont alors été dispensées. Jusqu'à présent, la demande la plus forte se trouve dans la région de Rhénanie du Nord-Westphalie (Nordrhein-Westfalen). L'une des grandes forces du FooBaSKILL en Allemagne provient du fait que c'est *Sport-Thieme*, l'un des plus importants spécialistes de la vente par correspondance pour le sport institutionnalisé en Europe¹², propose le matériel à la vente. Le fait d'être associé à une telle enseigne permet alors au FooBaSKILL de jouir d'une exposition importante.

Le FooBaSKILL a également été introduit au Canada. Plusieurs formations ont été données au Québec, surtout au sein de la Fédération des éducateurs et éducatrices physiques enseignants du Québec (FEEPEQ). Le matériel est distribué via *Catsports*, distributeur officiel de matériel sportif et récréatif de plus de 1'400 établissements scolaires à travers le Québec¹³.

En Belgique, le FooBaSKILL fait progressivement son apparition et, même si aucune formation n'a encore été menée, il y a d'ores et déjà la possibilité de commander le matériel via *Idema-Sport*.

En Amérique du Sud, une première introduction du FooBaSKILL sur le sol brésilien a été menée durant l'été 2019. En effet, Pascal Roserens y est allé former les enseignants d'éducation physique des plus grandes universités à São Paulo. Ces formations ont rencontré un énorme succès et les établissements désirent maintenant commander du matériel afin de pouvoir pratiquer le FooBaSKILL avec leurs élèves. Toujours au sujet du Brésil, il est important de relever que là-bas, l'engouement pour le FooBaSKILL s'exporte déjà au-delà du domaine scolaire.

En effet, le 1^{er} mai dernier, une équipe de football américain de la ville de Manaus, les *Manaus Cavaliers*, a partagé sur *Instagram* une vidéo d'un match de FooBaSKILL sur la plage. Même si la pratique du FooBaSKILL dans sa forme "d'origine" n'est pas conservée, puisque la rencontre est adaptée aux spécificités du football américain [les joueurs progressent balle au pied d'un côté (= Foo), mais adoptent les gestes propres à leur sport de l'autre côté (\neq Ba)], cette vidéo témoigne néanmoins de la ferveur qu'il existe pour la pratique. Par ailleurs, le fait que le jeu soit adapté n'est pas négatif, bien au contraire, cela permet de mettre en avant le caractère malléable et flexible du FooBaSKILL.

Enfin, une autre formation était prévue au Luxembourg pour une huitantaine d'enseignants d'éducation physique, mais, suite à la pandémie du COVID-19 et les mesures sanitaires instaurées, il a été convenu que cette formation serait reportée.

Si Pascal Roserens est chargé du développement du FooBaSKILL dans les pays précédemment cités, Piero Quaceci gère également la promotion de la pratique dans certaines régions ; en l'occurrence l'Europe latine (France, Italie et Espagne). Cependant, aucune formation n'a encore été dispensée dans l'un de ces trois pays, et l'évolution de la pandémie du coronavirus a compromis les chances que ces formations aient lieu durant l'année 2020 comme initialement prévu. Malgré tout, le FooBaSKILL n'est pas totalement inconnu dans ces pays.

¹² Sport-Thieme, <https://fr.sport-thieme.ch/ueberuns/univers>

¹³ Catsports, <https://www.catsports.com/a-propos-de-nous>

Effectivement, en France, le matériel peut être commandé via *Casalsport*, un grand distributeur de matériel sportif destiné aux institutions (établissements scolaires, associations, etc.) et Piero est en contact avec l'Union Nationale du Sport Scolaire (*UNSS*) de Seine Saint-Denis.

Par ailleurs, il communique régulièrement avec plusieurs enseignants italiens qui jouent d'ores et déjà au FooBaSKILL avec leurs élèves et collabore également avec *Caroli Hotels*, une chaîne hôtelière qui organise de nombreux tournois pour les jeunes, notamment dans le monde du basketball (*Caroli Hotels Basketball Cup*) et du football (*Trofeo Caroli Hotels*). L'objectif est de faire découvrir le FooBaSKILL lors de ces tournois afin que les entraîneurs, de football et/ou de basketball, l'intègrent ensuite à leurs entraînements.

Enfin, Michal Lato, maintenant ex-membre fondateur du FooBaSKILL, avait également œuvré en faveur de la promotion de la pratique. Il s'était attelé à ce que celle-ci soit intégrée dans le programme de l'armée suisse ; raison pour laquelle le FooBaSKILL apparaît maintenant dans le règlement 51.041.01 de l'armée suisse qui édicte le programme des matières sportives pour les différentes sections. Dès lors, toutes les recrues de l'école d'officiers (EO), de l'école de sous-officiers supérieurs (SF sof sup), du service long (SL) ainsi que du stage instruction en formation (SIF) découvrent et pratiquent le FooBaSKILL dans le cadre de leur service.

Il faut savoir que le FooBaSKILL ne se contente pas de dispenser des formations dans les établissements scolaires suisses et étrangers pour assurer sa promotion, mais essaie également d'actionner d'autres leviers qui pourraient lui permettre de booster sa notoriété. Parmi ceux-ci, le choix de miser davantage sur le côté sport-spectacle.

Pour ce faire, ses fondateurs ont décidé de mettre sur pied un match de gala. Ce premier match d'exhibition, organisé le samedi 26 mai 2018, opposait les joueurs du Lausanne-Sport et ceux de Pully Lausanne Foxes, comme en témoigne l'affiche ci-dessous.



Figure 18 : Affiche du match de gala (26.05.2018)
(Source: page Instagram foobaskill)

Cette rencontre a d'ailleurs été un réel succès et a suscité l'intérêt d'un public nombreux. Néanmoins, il est important de garder à l'esprit que le match opposait deux des clubs les plus emblématiques de la région. Il serait intéressant d'observer si un match lors duquel s'affronteraient deux équipes de plus petites divisions déclencherait le même engouement.

Dans le même esprit, le FooBaSKILL devait également être introduit aux États-Unis, dans le département du New Jersey, sous la forme d'un événement intitulé « *Foobaskill – Kids Night Out* ». Cette action, organisée par le *Wyckoff Family YMCA*, avait pour objectif de faire découvrir le FooBaSKILL aux enfants de la région. Planifié au 20 mars 2020, il a cependant été annulé en raison du COVID-19.

Un autre moyen de promouvoir et de développer davantage le FooBaSKILL est de lui ajouter un volet compétitif. L'organisation d'événements, comme les matchs et les tournois, est un puissant vecteur de développement puisque cela permet de générer à la fois tout un système de flux financiers (sponsoring, mécénat, droits TV), mais également des connexions (réseautage, etc.). Raison pour laquelle, après s'être focalisé uniquement sur le côté pédagogique de la pratique, le FooBaSKILL commence progressivement à ouvrir son champ de vision et à envisager son avenir en tant que véritable sport, avec des compétitions.

Un premier pas dans cette démarche de développement de l'aspect compétitif a eu lieu le 27 novembre 2019, date à laquelle s'est déroulé le premier championnat suisse de FooBaSKILL destiné aux gymnases et aux écoles professionnelles du pays.

Ce tournoi, bien que d'importance encore mineure au vu du nombre d'équipes participantes (cinq équipes vaudoises) semble néanmoins, selon les feedbacks des joueurs et joueuses, avoir été une réussite. Par ailleurs, l'événement a reçu le soutien de trois partenaires. La ville d'Yverdon a mis à disposition les salles gratuitement, l'Association suisse pour le sport dans les écoles professionnelles (*ASSEP*) était également l'un des partenaires du tournoi et enfin Alder + Eisenhut offrait le premier et le deuxième prix du tournoi. Le fait que le tournoi ait réussi, et ce dès sa première édition, à s'entourer de partenaires est encourageant pour le futur. Cela laisse présager qu'au cours des prochaines années, avec l'évolution du tournoi, notamment en termes de notoriété, les éditions pourraient être en mesure d'attirer de (plus) gros partenaires. Pour le moment, une deuxième édition devrait voir le jour en novembre 2020.



Figure 19 : Affiche du 1^{er} championnat suisse de FooBaSKILL (27.11.2019)
(Source: Pascal Roserens, fondateur du FooBaSKILL)

En outre, afin d'étendre encore davantage la diffusion du FooBaSKILL, ses fondateurs ont également misé sur une collaboration avec l'Office fédéral du sport (*OFSP*). Ce partenariat, conclu en 2017, sous-tend la rédaction d'un document pédagogique au sujet du FooBaSKILL. En plus de revenir sur l'histoire et les règles de base du jeu (attribution des points, engagement, etc.), le document, déjà traduit en six langues (anglais, français, allemand, italien, portugais, néerlandais), propose également trois leçons d'introduction détaillées (*FooSKILL*, *BaSKILL* et *FooBaSKILL*). Suite à la création de ce document, le FooBaSKILL a également été nommé "thème du mois" en décembre 2017 par *mobilesport.ch* ; une plateforme mettant à disposition des enseignants, moniteurs J+S et entraîneurs divers contenus pédagogiques (exercices, entraînements, leçons types, articles et moyens didactiques) pour développer et étoffer leur pratique.



Figure 20 : FooBaSKILL "thème du mois de décembre 2017" sur *mobilesport.ch*
 (Source: site Internet *foobaskill.com* / documents / <https://foobaskill.com/documents/?lang=fr>)

La présence du FooBaSKILL sur cette plateforme pédagogique n'est toutefois pas un cas isolé. Au contraire, la pratique a déjà été exposée dans diverses publications relatives à l'éducation physique. Le FooBaSKILL est également présent sur *Sportunterricht.ch*, une plateforme alémanique créée par un maître d'éducation physique qui permet de développer et d'affiner les idées d'enseignement existantes et nouvelles. À ce même sujet, le FooBaSKILL apparaît sur *Mathe-Sport-Lehrer* (*maspole.de*), un site allemand mettant à disposition du matériel didactique d'enseignement et d'apprentissage des mathématiques et de l'éducation physique. D'ailleurs, comme dans le cas précédent, *Sportunterricht.ch*, ce site émane d'une personne privée, Jörn Meyer, professeur d'éducation physique. Outre sur son site Internet, Jörn fait également référence au FooBaSKILL dans un manuel scolaire paru en 2020 intitulé « *Sport in des Gymnasialen Oberstufe* », que l'on peut traduire littéralement par « *Le sport à l'école supérieure* ». Le FooBaSKILL est aussi apparu dans *EsPaceS pédagogiques*, un bulletin publié trois fois par année par le Service EPS abordant divers sujets méthodologiques et didactiques ainsi que des idées de leçons pour les maîtres d'éducation physique. Ainsi, sous la rubrique

espace nouveauté de l'édition n°53 du journal (avril 2017), on peut y lire un article intitulé « *Un mix entre le football et le basketball, le FooBaSKILL débarque !* ».

Au-delà des formations, de l'organisation d'événements d'exhibition ou encore de compétitions, le développement d'un nouveau sport peut se faire par divers mécanismes de promotion. Parmi ceux-ci, plusieurs canaux de communication peuvent être utilisés tels que les réseaux sociaux, Internet, mais également la presse écrite ou la télévision.

Regardons ce qu'il en est du FooBaSKILL dans les quatre domaines énoncés ci-dessus. Premièrement, les réseaux sociaux. À l'ère du numérique, ces derniers sont omniprésents dans nos quotidiens et permettent surtout une ouverture sur l'entièreté de la planète. Le FooBaSKILL possède un compte sur *Facebook*, *Instagram*, *LinkedIn* ainsi que *YouTube* ce qui théoriquement devrait lui permettre de bénéficier d'une large visibilité. Mais le simple fait de posséder un profil sur ces différents réseaux n'est pas suffisant, encore faut-il y être actif pour pouvoir en retirer une réelle plus-value en termes de notoriété. Sur ce point, le FooBaSKILL en sait quelque chose puisque, malgré sa présence sur ces différentes plateformes, il peine à réellement exploiter le potentiel qu'il pourrait pourtant en retirer. À ce jour, il ne parvient encore pas à rassembler une grande communauté, plus communément appelés "*followers*" (en témoignent les chiffres ci-dessous) ce qui réduit considérablement son impact sur les réseaux.

Réseaux sociaux :





	Nom du compte	Communauté
	<u>FooBaSKILL</u> <u>Foobaskillpassion</u>	614 <u>followers</u> 114 <u>followers</u> Total : 728 <u>followers</u>
	<u>foobaskill</u> <u>foobaskillpassion</u>	1'190 <u>followers</u> 53 <u>followers</u> Total : 1'243 <u>followers</u>
	<u>FooBaSKILL</u>	62 abonnés
	<u>FooBaSKILL</u>	7 abonnés

Figure 21 : État du nombre de followers sur les différents réseaux sociaux le 08.04.2020

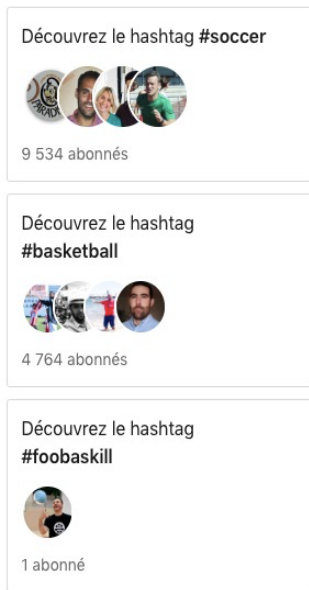
À la vue de ce tableau, on peut alors se poser la question suivante : pourquoi existe-t-il sur *Facebook* et *Instagram* deux comptes différents de FooBaSKILL ? La réponse est simple, deux fondateurs, deux comptes. En effet, s'étant réparti le développement et la promotion du FooBaSKILL dans les différentes zones géographiques, les deux amis ont chacun créé un compte afin de pouvoir impulser la diffusion de la pratique dans ces régions. Ainsi, Pascal est responsable du compte intitulé "*FooBaSKILL*" et Piero de "*FooBaSKILL Passion*", destiné quant à lui à la France, l'Italie, l'Espagne et le Portugal. De mon point de vue, la coexistence de deux comptes est sujette à malentendus et n'est, en ce sens, pas un avantage pour le FooBaSKILL et son développement. Le fait de scinder la pratique en deux pages distinctes engendre une fragmentation de la communauté autour de ce nouveau sport plutôt que de la rassembler. Il faudrait, selon moi, fusionner les deux comptes afin de créer une seule et unique référence pour le FooBaSKILL. Cette unification renforcerait et consoliderait la légitimité de la pratique et permettrait également de regrouper un maximum d'adhérents, en l'occurrence de "*followers*".

Ce dernier point me permet d'aborder la deuxième problématique révélée par ces données, soit le cruel manque d'abonnés.

Le FooBaSKILL ne rassemble actuellement pas une grande communauté derrière lui. Cela est probablement lié au fait que la pratique n'a jusqu'à présent pas su utiliser les bons outils, ou s'en servir de manière optimale, pour se développer sur les réseaux sociaux. Parmi les dispositifs permettant à une nouveauté, quelle qu'elle soit, de se diffuser, il y en a un qui est primordial : la communication. Ce n'est pas un hasard que les grandes fédérations sportives se soient dotées d'un département entièrement dédié à cet aspect. C'est pourquoi, dans le cas du FooBaSKILL, je pense qu'il serait judicieux de songer à engager une personne pour gérer de manière spécifique la communication autour de la pratique, car, malgré toute la bonne volonté dont font preuve Pascal et Piero, il est nécessaire qu'une personne avec des connaissances spécifiques en la matière reprenne les choses en main. Sans cet œil avisé et ce degré d'expertise nécessaires dans le domaine communicationnel, le FooBaSKILL peinera à gagner davantage en visibilité et restera en deçà des espérances en termes de notoriété ; comme en témoigne la situation actuelle sur le réseau social *LinkedIn*.

Devenu une ressource importante dans la construction d'un réseau professionnel, cet outil permet, entre autres, de rechercher un emploi, de trouver des prestataires et de se constituer un portefeuille de liaisons professionnelles, ce qu'on appelle plus généralement le "réseautage". Ce dernier aspect est très intéressant dans le cas du FooBaSKILL et de son développement. Via *LinkedIn*, on pourrait alors envisager qu'une petite communauté se crée autour de sa pratique.

Cependant, comme en témoigne la figure ci-dessous, le potentiel n'est pas exploité de manière optimale.



Seule une personne s'est abonnée au hashtag *#foobaskill* alors que l'on compte des milliers d'abonnés pour les *#soccer* et *#basketball*. Qui plus est, cet unique abonné est Pascal Roserens, son fondateur. Cet exemple démontre et confirme le fait que le FooBaSKILL doit davantage tirer parti de sa présence sur le réseau, l'exploiter au maximum afin de se faire connaître du grand public.

Figure 22 : Capture d'écran sur le réseau social LinkedIn (08.04.2020)
(Source: site LinkedIn / <https://www.linkedin.com/feed/hashtag/foobaskill/>)

Regardons à présent la situation de la pratique sur un autre de ces réseaux sociaux : *YouTube*. Le FooBaSKILL y possède son propre compte sur lequel diverses vidéos sont publiées. À titre indicatif, en mai 2020, la page en répertoriait 53. Ces vidéos proposent différents contenus, notamment les différentes règles expliquées en images, des témoignages quant aux sensations retirées du jeu ou du SKILLTheBall, ou encore cinq épisodes du FooBaSKILL au Brésil. De plus, parmi ces extraits visuels, certains sont des interviews de personnes influentes dans le domaine du sport, avec entre autres Ludovic Magnin, ancien international de football suisse ; Petar Aleksic, ancien entraîneur de l'équipe nationale suisse de basketball et Bertrand Théraulaz, co-fondateur de l'approche ActionTypes®. On y trouve également les différents reportages sur la pratique ayant été réalisés et diffusés sur les chaînes TV. Au final, toutes ces vidéos ont pour mission de faire la promotion du FooBaSKILL. L'objectif est d'éveiller la curiosité et de susciter l'intérêt du public. En regardant la structure visuelle de la page, les images et les personnes interrogées mises en avant, on décèle très nettement cette volonté de vendre le FooBaSKILL et de le rendre attrayant. Cependant, le nombre de vues sur les vidéos n'est pas très élevé. Excepté pour la vidéo intitulée « *FooBaSKILL - The GAME : mixing Soccer and Basketball* » publiée le 14 novembre 2017 qui comptabilise 4'367 vues, les autres vidéos comptent en moyenne 200 vues. Alors d'où vient ce manque de visibilité ; comment l'expliquer ? La qualité des vidéos est pourtant bonne, les séquences de jeu proposées ne sont pas mauvaises, et les contenus sont, pour la plupart, sous-titrés en anglais ce qui, théoriquement, devrait permettre de toucher un large public cible. Selon moi, ceci s'explique, entre autres, par le fait que le FooBaSKILL n'a pour le moment aucun joueur reconnu, aucune "star" qui pourrait participer à la promotion de la pratique. Les vidéos publiées sur *YouTube* mettant en scène des sportifs reconnus sont visionnées des milliers, voire des millions, de fois. En témoignent les quelques exemples suivants :

- La vidéo des 10 meilleurs points de la carrière de Roger Federer : 2,5 M de vues ;
- Les 10 buts impossibles de Lionel Messi en entraînement : 1,9 M de vues ;
- Les moments les plus drôles de LeBron James : 16 M de vues.

Par ailleurs, à travers les intitulés de ces vidéos, on remarque que ce que recherchent les internautes, c'est avant tout de l'action, du spectacle, des moments drôles. En d'autres termes, pour "buzzer" les images doivent être soit comiques, éblouissantes, inattendues ou prêter à débat. Essayons alors de comprendre le processus, ou les mécanismes, qui rendent ces vidéos si virales. Quentin Neveu, Fabien Wille et Patrick Bouchet se sont intéressés à la caractérisation sémiotique du "buzz sportif", c'est-à-dire aux éléments qui font passer une vidéo « *d'une simple image de sport à ce qui est communément appelé un buzz* » (Neveu, Wille, et Bouchet, 2016). Selon leur étude, le buzz se caractérise par les quatre facteurs suivants : la nature de l'image et de l'objet montré, la renommée du sujet concerné, l'importance (médiatique) de l'événement et le degré de "buzzabilité" (Neveu, Wille, et Bouchet, 2016).

Avant d'aller plus loin, revenons tout d'abord sur la notion de "buzz", également connu sous le nom de "marketing viral". Il s'agit « *d'une technique commerciale qui s'est mise en place avec l'arrivée progressive d'Internet et la montée en puissance des réseaux sociaux* » (Leskovec, Adamic, & Huberman, 2008). Il se caractérise par une phase de diffusion très rapide et une croissance exponentielle du nombre de vues, estimées à 100'000 vues en une période d'une semaine selon l'étude de Neveu et coll. Attention toutefois à bien différencier le buzz "sportif" des autres buzz de sport, dans le sens où celui-ci a trait uniquement au jeu sportif en lui-même, écartant tous les à-côtés se déroulant eux, hors du temps de jeu (Neveu, Wille, et Bouchet, 2016).

Après cette clarification du terme de "buzz", comparons à présent ses quatre facteurs aux vidéos de FooBaSKILL publiées sur la chaîne *YouTube* de la pratique. Ce faisant, nous pourrions alors déceler lesquels font défaut et comprendre ainsi l'origine du manque de vues.

Tout d'abord, au sujet du premier des quatre éléments identifiés, soit la nature de l'image et de l'objet montré, les résultats de l'étude démontrent, entre autres, que le commentaire influe peu sur la perception du contenu. Face à ce constat, on peut alors se demander si les sous-titres des vidéos de FooBaSKILL sont réellement pertinents. Cela n'engendre-t-il pas une perte d'intérêt du public cible qui se concentre alors davantage sur la lecture des propos des protagonistes plutôt que sur les images du jeu ? Selon moi, sous-titrer les vidéos en anglais est quelque chose de positif, car cela permet de toucher une population la plus large possible, mais qu'il ne faut pas en faire un usage excessif, car les gens cherchent avant tout à voir des gestes techniques, des actions, impressionnantes. De mon point de vue, seuls quelques mots clefs ou groupes de mots devraient apparaître sous-titrés, car il ne faut pas détourner leur attention des images sur la lecture de sous-titres. De plus, en sélectionnant uniquement quelques éléments à mettre en avant et en les faisant apparaître ici et là au cours de la vidéo, cela fera office de "bullet-points" que les personnes retiendront à propos du FooBaSKILL. Toujours sur ce premier élément, les auteurs soulignent également certaines caractéristiques communes aux images. Tout d'abord le fait que « *le geste diffusé et donc réalisé doit être unique ou, à défaut d'unicité, n'être que très peu reproductible* » afin de ne pas perdre son « *caractère éblouissant et potentiellement viral* ». Un deuxième aspect est le « *côté inattendu de l'objet* », car « *plus un élément surprend le spectateur, plus il est à même de retenir son attention, et de lui donner la volonté de le revoir, de le partager* ». Enfin, il est nécessaire que le contenu soit rapidement compréhensible (Neveu, Wille, et Bouchet, 2016). Point positif pour le FooBaSKILL, les trois caractéristiques énoncées ci-dessus sont, à des degrés différents selon les vidéos, plus ou moins présentes dans les extraits.

Le deuxième élément clef du buzz sportif a trait à la renommée du sujet principal de la vidéo. Ce critère est quelque peu ambigu dans le cas du FooBaSKILL ; la théorie ne correspondant pas toujours à la réalité du terrain. En effet, Pascal et Piero semblent avoir bien saisi l'importance d'avoir une "célébrité" pour aider à la diffusion d'une vidéo et en ce sens au développement de la pratique, mais n'arrivent pas pour autant à trouver "LA" personnalité en question. La volonté y est pourtant, car trois des vidéos mettent en avant des personnalités afin d'attirer le public à les visionner. Ainsi Ludovic Magnin, Petar Aleksic ou encore Bertrand Théraulaz apparaissent comme image de départ des vidéos. Néanmoins, les extraits dans lesquels ils apparaissent ne comptent pas plus de vues. Dès lors, on prend conscience que de pouvoir associer une "star" à la pratique est un processus complexe. Si une vidéo veut véritablement faire le buzz grâce à son sujet principal, il est nécessaire que cette célébrité soit ultra connue et populaire. Cependant, pouvoir utiliser l'image et la notoriété de ce genre de personnes requiert un investissement financier important et les petites institutions qui cherchent justement à se faire connaître et à faire parler d'elles n'en ont pas les moyens. En définitive, ce deuxième élément clef dans la viralité d'une vidéo qualifiée de "buzz sportif" semble faire défaut dans le cas du FooBaSKILL, tout comme le troisième point.

En effet, celui-ci est relatif à l'importance, notamment médiatique, de l'événement. Il s'agit d'un problème dans le cas du FooBaSKILL, car il est actuellement encore trop ancré au domaine scolaire et qu'il ne possède pas de volets compétitifs. À ce jour, on ne dénombre aucun gros événement, comme un championnat ou des tournois, et encore moins des équipes professionnelles. De ce fait, aucune vidéo n'est en mesure de créer le buzz comme avec une qualification à la dernière seconde pour l'étape suivante de la compétition, ou encore un derby ou une finale, car ce genre d'événements majeurs n'existent pas. En résumé, si le premier critère semble pouvoir être plus ou moins validé, il n'en est pas de même pour le second et le troisième. Alors qu'en est-il du quatrième aspect ?

Ce dernier critère, soit le degré de "buzzabilité", se réfère au potentiel qu'a une vidéo de toucher une large population. Pour cela, il est important que le contenu ne soit pas trop spécifique afin de ne pas agir comme un frein à l'appréciation et à l'appropriation du public. Si « *l'élément mis en valeur dans l'extrait est trop technique, trop spécifique, et demande par conséquent une maîtrise supérieure d'un domaine spécifique, il y a des risques qu'il ne soit pas compris, ou même pas vu, et que la vidéo ne présente de fait pas d'intérêt. Ces paramètres limitent la volonté de partage, l'audience et donc la portée du buzz* » (Neveu, Wille, et Bouchet, 2016). Sur ce point-là, le FooBaSKILL est potentiellement intéressant, car il touche un double public (fans de football et de basketball, deux sports majeurs qui possèdent tous deux un large public) et semble correspondre à ce dernier critère. De ce fait, le degré de "buzzabilité" d'une vidéo de FooBaSKILL semble pencher plutôt du côté positif que négatif.

En définitive, cette confrontation du FooBaSKILL aux quatre critères constitutifs d'un "buzz" a permis de mettre en avant les différents aspects qui font actuellement défaut pour que celui-ci puisse espérer gagner en popularité et accroître sa notoriété sur *YouTube* ainsi que les autres réseaux sociaux.

Un autre moyen pour promouvoir la pratique d'un sport est l'utilisation d'Internet. À nouveau, la pratique y est doublement présente pour le FooBaSKILL. Tout comme sur les réseaux sociaux *Facebook* et *Instagram*, le sport possède deux sites Internet différents, chacun géré par l'un de ses fondateurs. Pascal Roserens s'occupe du site "*foobaskill.com*" et Piero Quaceci "*foobaskill.fr*". Selon moi, ce dédoublement engendre à nouveau des discordances, notamment dans le contenu proposé, qui peuvent porter à confusion et donc nuire au FooBaSKILL plutôt que de lui être bénéfique. Dès lors, j'opterais personnellement pour avoir un seul et unique site officiel qui serait alors LA référence pour la pratique.

Sur Internet toujours, une page *Wikipédia*, l'encyclopédie en libre accès reconnue comme l'un des sites les plus fréquentés à travers le monde, est également consacrée au FooBaSKILL. Cela pourrait, et devrait d'ailleurs, être un atout, mais la configuration du site ne permet pas de considérer son existence comme telle. En effet, la page actuelle est loin d'être complète et détaillée puisque seuls quelques éléments sont succinctement évoqués (habiletés développées par la pratique, son histoire ainsi que les règles de base) et elle n'est disponible qu'en anglais. Dans le cadre de développement du FooBaSKILL, il serait alors intéressant d'étoffer cette page web et son contenu.

Après une analyse de la présence du FooBaSKILL dans le domaine scolaire, sur les différents réseaux sociaux, ainsi que sur Internet, regardons maintenant ce qu'il en est au niveau de la presse écrite.

Ce réseau de communication a fait écho du FooBaSKILL à travers différents articles parus dans plusieurs journaux suisses, notamment *Le Temps* (09.09.2017), *La Région Nord vaudois* (02.02.2017 / 12.04.2017), ainsi que la première page du *20 minutes* (12.01. 2017). La presse étrangère a elle aussi parlé du FooBaSKILL à travers divers articles. Ainsi un article intitulé « *une nouvelle pratique, un jeu complet* » est paru dans la *Revue EP&S n°384* (avril-mai 2019), une revue française destinée aux enseignants et professionnels de l'éducation physique et du sport. En Italie, le FooBaSKILL a également été cité dans la presse avec un article paru dans *La Gazzetta del Mezzogiorno* (19.11.2019) à propos de la *Caroli Hotels Cup*. Par ailleurs, la presse allemande a aussi fait écho du FooBaSKILL. Le journal *Westfalen-Blatt* a publié à deux reprises un article dans sa rubrique dédiée au district de Lübbecke le 10 et le 18-19 août 2018. Enfin, un article au sujet du FooBaSKILL est également paru dans un journal portugais, *Noticias de fafe*, le 27 janvier 2017.

Finalement, pour clôturer cette partie relative au développement du FooBaSKILL à travers les différents moyens de communication, nous pouvons relever plusieurs apparitions de la pratique sur les ondes télévisuelles et radiophoniques. Un reportage de G.-O. Chappuis et C. Dufaux intitulé « *Le Foobaskill, le ballon qui cartonne dans les cours de sport* », a été diffusé sur la *RTS* le 7 juin 2017 dans un sujet de *Couleurs locales*. Toujours à la *RTS*, une autre chronique intitulée « *Découverte d'une discipline sportive originale, le FooBaSKILL* » a été diffusée dans la rubrique sport du *12h45* le dimanche 6 mai 2018. De plus, un reportage consacré au FooBaSKILL est passé sur *Canal Alpha*, une chaîne de télévision régionale suisse, le 15 mai 2017. Enfin, le 5 mai 2018, on pouvait également entendre parler du FooBaSKILL à la radio dans l'émission *Sport-Première*.

En résumé, à travers cette analyse de l'expansion du FooBaSKILL dans la sphère scolaire et via les différents canaux de communication, on peut en conclure que la pratique a déjà bien évolué depuis sa création en 2015. Très présente dans les établissements scolaires suisses, majoritairement en Suisse romande, elle a également su s'émanciper au-delà des frontières helvétiques avec notamment plusieurs formations dispensées à l'étranger et bien d'autres encore prochainement. Outre ces initiations au sein des établissements scolaires, le FooBaSKILL tente d'utiliser les différents moyens communicationnels pour étendre sa notoriété. Cependant, sur ce sujet, certaines lacunes peuvent et doivent encore être comblées afin d'améliorer davantage l'impact et le rayonnement du FooBaSKILL.

Comme une image vaut plus que des mots, j'utiliserai la figure ci-dessous pour conclure cette sous-partie consacrée au contexte actuel du développement de la pratique.

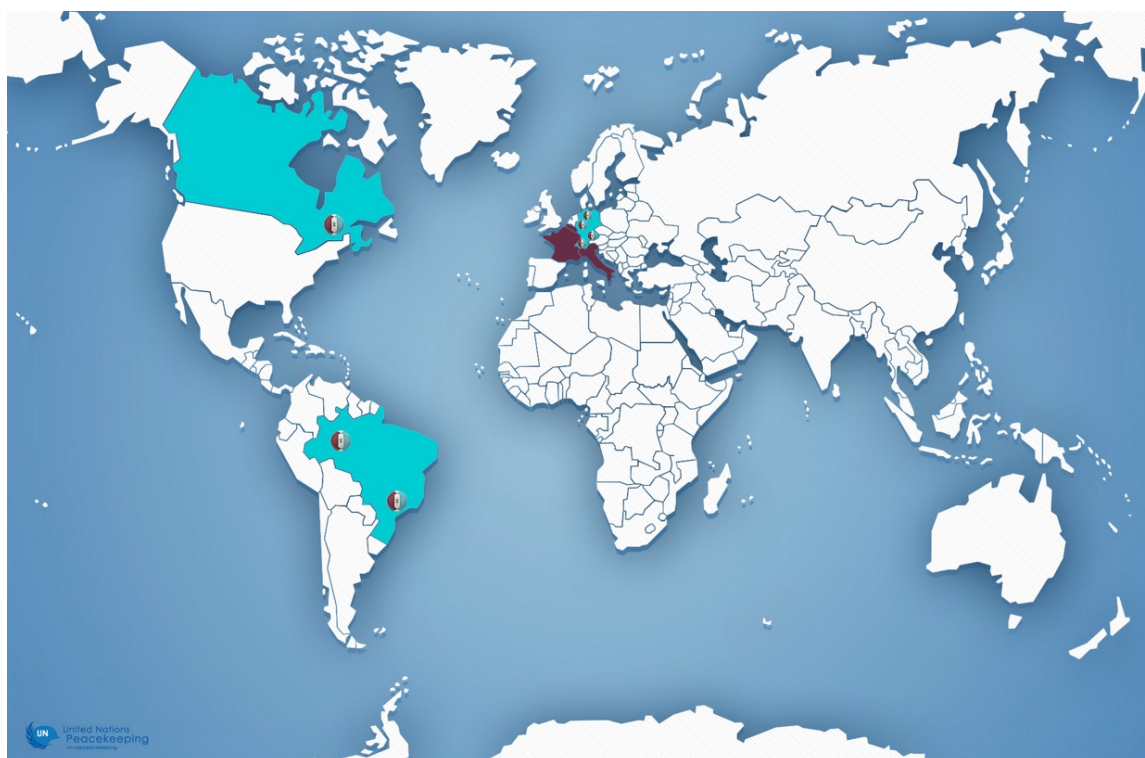


Figure 23 : Développement du FooBaSKILL à l'échelle internationale (avril 2020)

- Pays dans lesquels une ou plusieurs formations ont été dispensées
- Localisation où ont eu lieu ces formations
- Pays dans lesquels aucune formation n'a encore été dispensée
MAIS où il y a déjà la possibilité de commander le matériel et le FooBaSKILL est joué

3.4 SWOT

Afin de faire le point sur l'état actuel de la pratique, je propose dans cette sous-partie d'établir un diagnostic stratégique du FooBaSKILL. Ce dernier repose sur deux niveaux d'analyse. Il y a à la fois un diagnostic interne, qui permet de dégager les forces et les faiblesses de l'organisation, et un diagnostic externe, qui porte quant à lui, non plus sur l'organisation en elle-même, mais sur l'environnement autour de cette dernière et les relations que cela sous-tend. Cela dit, il convient encore de distinguer deux niveaux dans cet environnement, le micro et le macro-environnement. Le premier concerne les relations directes, c'est-à-dire les partenaires, les concurrents (directs et indirects) sur le marché ainsi que le public actuel et/ou potentiel. Le second, soit le macro-environnement, concerne quant à lui tous les facteurs d'ordre sociologique, économique, juridique ou technologique qui sont susceptibles d'impacter l'organisation. Tous ces éléments peuvent être synthétisés au sein de la matrice SWOT, acronyme issu de l'anglais *Strengths* (forces), *Weaknesses* (faiblesses), *Opportunities* (opportunités) et *Threats* (menaces). Cet outil d'analyse stratégique permet à une organisation de construire sur ses forces, d'améliorer ses faiblesses, de capitaliser sur les opportunités qui s'offrent à elle et d'éviter, voire d'éliminer, les menaces.

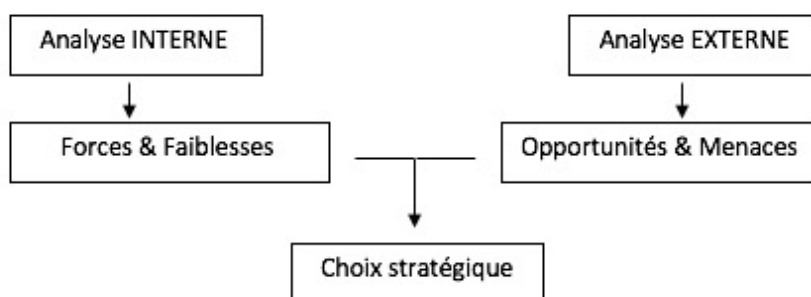


Figure 24 : Illustration du concept de "diagnostic stratégique"

Ces quatre catégories, c'est-à-dire les forces et les faiblesses ainsi que les menaces, que nous qualifierons de "limites au développement" dans le cas présent, et les opportunités sont développées dans les sous-chapitres suivants. Je tiens toutefois à préciser que les différents points (hypothèses) émis dans chacune de ces thématiques sont le fruit de ma propre réflexion et n'engagent dès lors que moi.

3.4.1 FORCES

En premier lieu, énumérons les atouts que présente, selon moi, le FooBaSKILL.

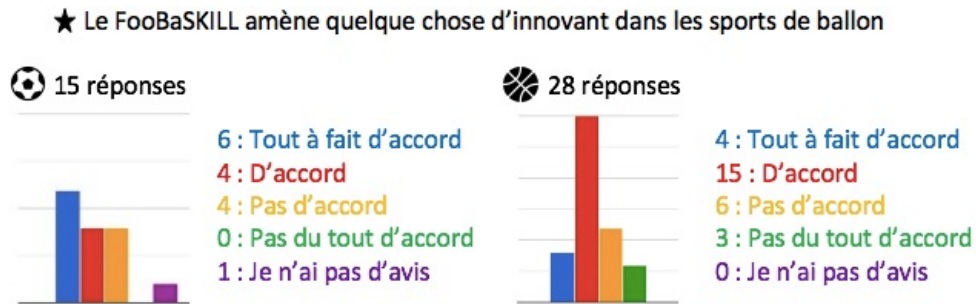
- **Une pratique innovante et attrayante**

Dans un univers sportif en pleine mutation, la pratique se démarque de par son aspect novateur. Le fait de s’émanciper des pratiques sportives qualifiées de "conventionnelles", d’apporter de la nouveauté, d’autres codes et valeurs est une réelle plus-value pour le FooBaSKILL et son développement. On observe des variations de croissance entre les différents sports et « *certaines sports d’équipes attirent moins d’adeptes alors que des disciplines nouvelles faisant appel à des techniques particulières, à la concentration ou à l’adresse plus qu’à la force physique, sont en développement rapide* » (Augustin, 2002). Son côté plus fun, avec la possibilité de jouer avec les murs ou encore de marquer des points de différentes manières, mais également cette facette plus spectaculaire qui permet d’initier une passe avec le pied qui sera réceptionnée avec la main et qui finira sur un dunk, sont deux aspects parmi d’autres, susceptibles d’intéresser et d’attirer un public jeune. De plus, on observe actuellement que cette population a tendance à se désintéresser dans une certaine mesure des sports traditionnels, peut-être trop codifiés. Pour illustrer cette distanciation vis-à-vis des pratiques traditionnelles, prenons la référence internationale du sport, les Jeux olympiques. Regardées par des millions de personnes, les dernières éditions ont cependant perdu de leur splendeur auprès du public jeune. La raison de ce désintérêt est étroitement liée aux sports proposés lors de ces Jeux. Chappellet (2016) l’exprime ainsi : « *on enregistre depuis peu un désintérêt croissant des jeunes pour les retransmissions télévisées des Jeux (...) ce phénomène dû à une obsolescence certaine du programme sportif des Jeux* ». En définitive, par son côté "décalé" le FooBaSKILL fait partie de ces nouveaux sports qui sont susceptibles de susciter l’intérêt et de (re)motiver ou de maintenir l’enthousiasme des joueurs en apportant quelque chose de nouveau. Casser les routines, innover est quelque chose de palpitant. C’est du moins ce que confie Olivier Frappoli, entraîneur du Stade Lavallois, dans une interview pour le magazine *Vestiaires*. Lui qui propose, en parallèle à ses entraînements de football, des séances de boxe aux joueurs, affirme que « *ce complément athlétique a eu pour effet de varier du travail habituel, et on a senti les joueurs plus réceptifs et enthousiastes* »¹⁴. Le ressenti de cet entraîneur est partagé par Claude Vögele, lui aussi entraîneur professionnel. Il utilise régulièrement le FooBaSKILL dans ses entraînements avec les jeunes du FC Biel-Bienne et selon lui « *amener un panier de basket sur un terrain de foot est quelque chose de particulier et les joueurs le ressentent et sont curieux* »¹⁵. À travers les propos de ces deux professionnels du sport, on comprend l’importance de varier les routines afin de maintenir l’engagement des joueurs. C’est pourquoi le FooBaSKILL, qui plus est dans le cas de son application au monde du football, permet de travailler des aspects spécifiques à la pratique principale. C’est un excellent moyen d’apporter cette variation et cette nouveauté.

¹⁴ Deudon, V. dossier intitulé : *La Transdisciplinarité au service du football, Quand les autres sports nous inspirent* », paru dans le magazine *Vestiaire*, La revue des éducateur, n°92 Jan-Fév 2020

¹⁵ Propos tirés de l’entretien avec M. Claude Vögele, réalisé le 09.03.2020

Par ailleurs, les données issues de mes questionnaires semblent confirmer que la pratique possède ce côté novateur. Lorsqu'on demande aux 43 personnes ayant déjà joué au FooBaSKILL (15 footballeurs et 28 basketteurs) si celui-ci amène quelque chose d'innovant dans les sports de ballon, seules 13 ne sont pas d'accord avec cette idée alors que 29 d'entre elles partagent cette opinion (1 abstention).



D'ailleurs, Claude Vögele va même jusqu'à dire que le FooBaSKILL a « *un côté "sexy" avec ses balles et ses buts* »¹⁶. En définitive, il semble que l'on puisse confirmer que la pratique soit véritablement attrayante.

- **Un caractère transdisciplinaire permettant le développement d'un athlète complet**

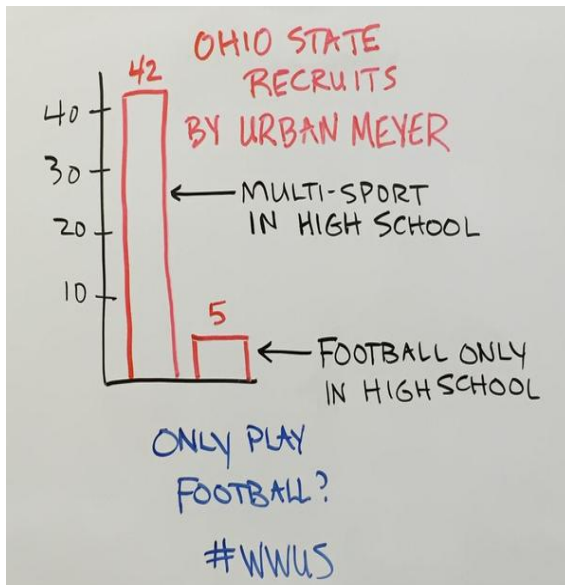
En raison de son caractère hybride, mêlant le football au basketball, le FooBaSKILL met l'accent sur la pluridisciplinarité, une composante indéniablement nécessaire pour le développement d'un athlète complet. La pratique de diverses disciplines permet en effet, un développement moteur harmonieux. Selon Philippe Pinson, responsable de la préformation du club de football de Lorient, « *le point commun des joueurs de haut niveau tient souvent à une motricité harmonieuse (...) dans le cas contraire, une coordination limitée nuit à deux niveaux : la production de performance immédiate, par des difficultés à s'adapter aux contraintes, et la capacité à apprendre de nouvelles techniques* »¹⁷. Il est donc nécessaire pour un sportif de développer un large répertoire moteur, et ceci, quelle que soit sa discipline de prédilection. Le FooBaSKILL, de par son essence même, vise justement à développer les capacités de coordination de ses pratiquants. La pratique peut donc, et doit même, insister sur cet élément tout comme elle doit mettre en avant son caractère pluridisciplinaire. D'autant plus qu'il semble aujourd'hui qu'une spécialisation précoce soit contre-productive au développement d'un sportif voulant faire une carrière de haut niveau. D'ailleurs, nombreux sont les athlètes d'élite qui ont, durant leur enfance, pratiqué diverses disciplines, à l'exemple de Roger Federer, Bob Hayes, Steve Nash, et d'autres encore. À ce propos, Pete Carroll, ancien entraîneur de l'équipe universitaire de football américain des USC Trojans et des Seahawks de Seattle évoluant en National Football League (NFL) disait : « *Les premières questions que je pose à propos d'un enfant sont : Quels sont les autres sports qu'il pratique ? Que fait-il ? Quelles sont ses positions ? (...) Je déteste que les enfants ne pratiquent pas trois sports au lycée. Je pense qu'ils devraient*

¹⁶ Propos tirés de l'entretien avec M. Claude Vögele, réalisé le 09.03.2020

¹⁷ Deudon, V. dossier intitulé : *La Transdisciplinarité au service du football, Quand les autres sports nous inspirent*, paru dans le magazine *Vestiaire*, La revue des éducateur, n°92 Jan-Fév 2020

jouer toute l'année et profiter au maximum de cette expérience. Je ne suis vraiment, vraiment pas favorable à ce que les enfants se spécialisent dans un seul sport ix»¹⁸. Ces propos soutiennent clairement que la pratique de plusieurs sports est un impératif pour toute personne ayant un intérêt pour le sport.

L'image ci-dessous, postée sur la page *Twitter* d'Ohio Varsity, illustre de façon claire et précise l'importance de la pratique de plusieurs disciplines. Elle a d'ailleurs fait le buzz, en étant repartagée plus d'un million de fois au cours des trois premiers jours qui ont suivi sa publication¹⁹.



On observe que la majorité des recrues de l'équipe de football américain d'Ohio State Buckeyes, coachée à l'époque par Urban Meyer, sont des joueurs ayant pratiqué plusieurs sports différents durant leurs années de lycée.

Figure 25 : Recrutement des joueurs d'Ohio State
(Source: Post on Twitter by @ohiovarsity ;
19.01.2015
101 Comments ; 2,5K Retweet ; 1,4K Like)

En somme, cette image démontre en toute simplicité que « pour être un joueur d'élite dans un sport universitaire ou professionnel, il faut un degré d'habileté exceptionnel. Et le meilleur moyen médicalement, scientifiquement et psychologiquement recommandé pour développer ce type d'habiletés est de pratiquer un grand nombre de jeux libres et de multiples sports dans l'enfance »²⁰. Claude Vögele, 20 ans d'expérience en tant qu'entraîneur de football, dont huit années en tant que professionnel, pense-lui aussi que le fait de pratiquer plusieurs sports différents est un facteur déterminant pour le développement d'un athlète. Il l'exprime ainsi : « je suis un adepte de la polysportivité, car elle crée un individu et un athlète au plus profonds de lui. Dans sa motricité, dans sa stratégie cognitive, les différentes expériences ne peuvent que le faire grandir. Il faut juste avoir de la patience par rapport à la spécialisation sportive, à l'activité choisie Au début il y aura évidemment un peu de retard, mais la polysportivité permettra ensuite à l'athlète de tout dépasser »²¹.

¹⁸AFL Team, Can you guess the one thing that most elite athletes have in common ?, ACTIVE FOR LIFE, Raising physically literate kids, 15 novembre 2017
<https://activeforlife.com/what-elite-athletes-have-in-common/>

¹⁹ Ibid

²⁰ Ibid

²¹ Propos tirés de l'entretien avec M. Claude Vögele, réalisé le 09.03.2020

Toutefois, cette opinion n'est pas partagée par tout le monde. Oliver Diserens, par exemple, n'est pas aussi convaincu que les personnes citées précédemment. Il relève certes le fait que la pluridisciplinarité est importante pour le développement des jeunes sportifs, mais qu'il ne faut tout de même pas que cela impacte négativement l'investissement dans le sport principal chez les jeunes qui souhaiteraient faire de la compétition. Selon lui, « *de plus en plus de sports demandent quand même aujourd'hui plusieurs heures d'entraînement par semaine depuis huit ou neuf ans. Par exemple, pour prendre le bon wagon dans le tennis un minimum de quatre heures par semaine est nécessaire depuis neuf ans. Un enfant qui aime le sport aura le temps d'en faire encore à côté jusqu'à onze ans* »²². À travers ses propos, M. Diserens sous-tend l'idée qu'il est tout à fait possible pour un enfant de pratiquer une autre activité sportive à côté de son sport principal, mais pour autant que cela ne vienne pas perturber ce dernier. Si cela devait être le cas, il faudrait alors cesser l'activité annexe pour pouvoir se consacrer entièrement à la pratique dans laquelle le jeune souhaite faire de la compétition. En somme, Oliver Diserens met le doigt sur la différence qu'il existe dans l'approche de la pluridisciplinarité entre le sport récréatif et le sport compétitif, voire professionnel. Dans la première modalité, soit le côté ludosportif, la pluridisciplinarité est totalement bénéfique. Dans la seconde, c'est-à-dire lorsque le jeune aborde sa discipline sous l'aspect compétitif, voire professionnel, il faut être attentif à ce que cette pluralité de pratiques ne vienne pas perturber sa progression dans son sport principal. Relevons tout de même que le FooBaSKILL, en regroupant deux sports en une seule et unique pratique, permet justement d'éviter ces éventuels éléments perturbateurs : fatigue liée à un double entraînement au sein de la même journée, chevauchement d'horaires, risques de blessures plus accrus au vu du volume plus conséquent de sport, etc. Les propos d'Hansruedi Hasler confirment cette idée puisque pour lui « *la pluridisciplinarité peut soutenir le développement des capacités de coordination et cognitives et pour un sportif d'élite, qui est focus sur les résultats dans son sport spécialisé, c'est un bon moyen pour éviter les drop-outs et burnouts* »²³.

Ainsi on note que toutes les personnes que j'ai pu interviewer sont d'avis que la pluridisciplinarité est un élément fondamental dans le processus de développement d'un sportif. Ceci aussi bien dans le cadre d'une pratique récréative que compétitive, mais, avec toutefois des rapports différents selon la modalité de pratique.

- **Des règles modulables afin de s'adapter à un public hétérogène**

En plus de ce caractère pluridisciplinaire que nous venons de décrire, le FooBaSKILL a également l'avantage d'être une pratique adaptable. En effet, il a cette capacité de pouvoir être modulé en fonction des aptitudes physiques des joueurs sur le terrain. Ainsi, selon que les participants soient des enfants, des adolescents ou des adultes et/ou qu'ils soient novices ou au contraire expérimentés, les règles du FooBaSKILL ont été pensées pour s'adapter à toutes ces catégories de joueurs. Les propos de Claude Vögele selon qui « *le FooBaSKILL est applicable à tous, à tout âge, et tous niveaux confondus* »²⁴ confirment ce dernier point. Par ailleurs, cette

²² Propos tirés de l'entretien avec M. Oliver Diserens, réalisé le 07.02.2020

²³ Propos tirés de l'entretien avec M. Hansruedi Hasler, réalisé le 16.02.2020

²⁴ Propos tirés de l'entretien avec M. Claude Vögele, réalisé le 09.03.2020

malléabilité facilite et encourage l'adhésion. Alors que la précision du tir nécessaire pour marquer un panier est très souvent perçue comme une difficulté pour les pratiquants lambda ou les jeunes enfants, les règles mises en place dans le FooBaSKILL, avec la possibilité de viser par exemple uniquement la planche, permettent de contourner ces possibles obstacles à la pratique et augmentent la réussite et donc le plaisir des joueurs. Attention toutefois à ce que cette simplification des modalités de jeu ne rebute pas les joueurs expérimentés qui pourraient alors trouver ces possibilités "trop faciles" ; mais cet élément sera détaillé dans le point 3.4.2 qui traite des faiblesses du FooBaSKILL. En définitive, de par ses règles flexibles et adaptables le FooBaSKILL permet de contourner, ou du moins d'atténuer, les contraintes d'exécution liées au règlement des pratiques dans leur forme traditionnelle. Ceci permet également de faciliter et de multiplier les chances de réussite. Christophe Botfield, conseiller pédagogique au Service de l'éducation physique et du sport du canton de Vaud, témoignait dans un article de presse à propos du FooBaSKILL que « *c'est un jeu vite expliqué. Tout le monde y trouve sa place et prend du plaisir, pas uniquement ceux qui sont déjà forts en foot ou en basket* »²⁵. Ces propos soulignent cet aspect inclusif de la pratique, qui, en pouvant être adaptée en fonction du niveau des joueurs, offre la possibilité d'intégrer tout un chacun ; un aspect extrêmement important dans la pédagogie d'aujourd'hui. Par ailleurs, il est important de relever le fait que le FooBaSKILL est "bénéfique" pour tous et toutes. Toujours selon Claude Vögele, la pratique est tout d'abord bénéfique juste par le simple fait qu'elle permet d'expérimenter quelque chose de nouveau, mais également du fait qu'elle apporte un « *côté fraîcheur au niveau mental* » et « *permet le travail des principes de jeu de manière cachée pour les "experts"* »²⁶. Ainsi, de par sa flexibilité, le FooBaSKILL est aussi bénéfique pour une équipe d'amateurs que de professionnels.

- **Une optique inclusive et cohésive**

Si, sur le plan individuel, le FooBaSKILL permet aux joueurs d'améliorer leur coordination ainsi que leurs habiletés technico-tactiques, il joue également un rôle prépondérant au niveau collectif. La pratique encourage la coopération entre coéquipiers. De par la logique de son règlement, l'esprit d'équipe et la collaboration sont fortement encouragés. Le fait de pouvoir marquer un point supplémentaire si un camarade récupère le rebond après un tir sur la planche par exemple implique non seulement une collaboration entre pairs, mais plus encore, cela encourage tous les joueurs à s'impliquer dans l'action. En effet, les joueurs ne se contentent plus de regarder l'attaquant partir balle au pied pour aller "marquer son but en solo", mais suivent le cours du jeu vers l'avant et participent à la réalisation de l'action. Ainsi tout un chacun est impliqué durant l'entièreté du jeu. Comme tout juste évoqué, cela permet également d'atténuer les potentiels écarts de niveau entre les joueurs et de limiter le jeu individuel. En définitive, le fait d'insister davantage sur la notion de force du collectif que sur les individualités permet au FooBaSKILL de s'adresser non seulement à un public très hétérogène, mais surtout d'impliquer tous les joueurs dans le déroulement du jeu.

²⁵ MARTINO M. *Un nouveau jeu fera mieux bouger les élèves*, 20minutes.ch, 11 janvier 2017

²⁶ Propos tirés de l'entretien avec M. Claude Vögele, réalisé le 09.03.2020

- **Une hybridation pouvant potentiellement toucher un large public**

L'un des atouts principaux de cette nouvelle pratique est le fait qu'elle regroupe deux sports majeurs que sont le football et le basketball ; tous deux marqués par un fort ancrage historique. Ces deux sports sont mondialement connus et joués sur la quasi-totalité du globe. Ils bénéficient d'une aura planétaire qui génère une quantité de pratiquants et de fans considérable. Par conséquent, le FooBaSKILL devrait potentiellement pouvoir profiter du fait qu'il existe d'ores et déjà ces grandes communautés, à la fois de fans et de pratiquants, pour éveiller leur curiosité et les attirer. En d'autres termes, tirer parti de cet intérêt marqué pour le football et le basketball, tous deux reconnus et très populaires. C'est du moins l'optique de Pascal Roserens, l'un des fondateurs, qui me confiait que le FooBaSKILL a cette capacité de « *pouvoir rassembler à la fois des gens qui aiment le basket et des gens qui aiment le foot* ». Selon lui encore : « *aujourd'hui, on a le foot et le basket qui sont dans le top 10 des sports mondiaux. Tout le monde veut savoir si les footballeurs sont des gens plus complets que les basketteurs ; ou qui pourrait gagner dans un duel entre basketteurs et footballeurs. Je pense que ça, ça peut attirer des foules, le fait qu'il y ait cette confrontation entre deux sports, comme ça pourrait être entre deux cultures, dans le même sport* »²⁷. La réflexion de Pascal Roserens est consolidée à travers l'exemple du MMA, qui à ce jour, attire et passionne les foules. Ce sport est justement né dans un contexte similaire, c'est-à-dire la recherche de qui est le meilleur athlète, entre un karatéka, un boxeur, un lutteur ou tout autre combattant. Le cas du MMA confère alors au FooBaSKILL un exemple encourageant pour être lui aussi en mesure d'attirer un public nombreux et international. Toutefois, l'engouement actuel pour le FooBaSKILL, contrairement aux débuts fulgurants du MMA, n'est pour le moment pas au rendez-vous. Cette différence s'explique, du moins en partie, par un degré d'exposition médiatique bien distinct. Si le MMA a connu une brillante progression, aussi bien sur le plan économique que médiatique, cela vient du fait que la pratique a non seulement attisé très rapidement la curiosité et l'intérêt des spectateurs et des médias, mais également du fait qu'elle a suscité la controverse au niveau politique. Ces différents éléments ont ainsi permis à cette nouvelle pratique de faire parler d'elle et de devenir une énorme industrie sportive. Du côté du FooBaSKILL, la médiatisation de la pratique est, comme précédemment relevé dans l'analyse de sa présence sur les différents réseaux, un élément qui lui fait davantage défaut que ne le sert. De ce fait, si le FooBaSKILL souhaite jouir lui aussi d'une telle ascension, il lui faut à tout prix développer et considérablement améliorer sa médiatisation.

Après cet aparté à propos des premiers pas du MMA sur le ring du marché sportif et la comparaison avec ceux du FooBaSKILL, revenons au potentiel qu'a tout de même ce dernier de réunir un public cible conséquent. À ce propos, Claude Vögele me confiait justement la chose suivante : « *Si tu aimes le foot et le basket, le FooBaSKILL est alors quelque chose de ludique et de spécial puisqu'il te permet de ne pas choisir, mais de pouvoir faire les deux lors d'une même activité* »²⁸. Ainsi, si un jeune hésite encore à s'orienter davantage vers le football ou le basketball, appréciant à la fois l'un et l'autre, il est probable qu'il se dirige alors vers le FooBaSKILL. Enfin, un autre élément qui peut jouer en faveur de l'attractivité de la pratique

²⁷ Propos tirés de l'entretien avec M. Pascal Roserens, réalisé le 11.01.2020

²⁸ Propos tirés de l'entretien avec M. Claude Vögele, réalisé le 09.03.2020

provient du fait que les règles de bases du football et du basketball soient plus ou moins connues par la grande majorité de la population. Cette familiarisation facilite ainsi la compréhension du jeu (FooBaSKILL) ce qui favorise son acceptation et son attractivité.

- **Le travail de la "flexibilité cognitive"**

La réflexion éducative derrière la pratique est également un aspect particulièrement favorable à son développement. Le FooBaSKILL propose à ses participants, en plus de l'aspect purement physique, un challenge intellectuel plus marqué que dans d'autres sports de ballon. Le changement constant de discipline lors du passage de la ligne médiane requiert un niveau d'alerte conséquent sur le plan cognitif. Le changement pieds-mains ou mains-pieds au milieu du terrain demande une concentration particulière et implique une forte sollicitation mentale. Durant un match de FooBaSKILL, les joueurs sont en permanence face à des situations inédites et n'ont donc pas de schémas technico-tactiques auxquels se raccrocher. Contrairement au football où les joueurs ne doivent, par exemple, jamais se poser la question de savoir s'ils doivent réceptionner la passe avec les mains ou les pieds, le FooBaSKILL les force à travailler leur flexibilité cognitive. Ceci d'autant plus que les joueurs défendent et attaquent en même temps avec deux modalités de jeu distinctes. Ainsi, un joueur devra appliquer la gestuelle propre au basketball lorsqu'il attaque par exemple et quelques secondes après changer pour une défense relative au football. Néanmoins, il est très probable qu'avec l'expérience retirée de la pratique, les joueurs vont progressivement mettre en place des schémas de jeu. Cela serait même certain si des équipes de FooBaSKILL, voire des clubs, venaient à se créer. Quoi qu'il en soit, lors des premières expériences de cette nouvelle pratique, qui plus est par cet aspect de nouveauté justement, de potentiels schémas de jeu sont moins instinctivement appliqués par les joueurs, ceux-ci n'ayant pour la majorité d'entre eux jamais eu l'occasion de jouer ou d'observer un match de FooBaSKILL auparavant.

- **Une pratique accessible ; sans besoins d'un matériel spécifique**

L'une des forces du FooBaSKILL est également son accessibilité. Sa pratique peut être qualifiée comme accessible de par sa capacité à être modulée en fonction des joueurs et de leurs aptitudes, mais également du fait qu'elle exige que très peu de matériel. Pour y jouer, seuls un panier de basket ainsi qu'un ballon sont obligatoirement nécessaires, le reste des éléments initialement préconisés pouvant être remplacés ou adaptés.

La possibilité de pratiquer une activité, sportive ou non, sans matériel spécifique est un avantage non négligeable. Bertrand Courrège témoigne d'ailleurs à propos du football que : « *la grande force du football est le fait que c'est un sport accessible à tout le monde. Le foot peut se pratiquer sur toutes les surfaces (sable, béton, herbe), à deux comme à vingt, avec un ballon ou une boule de chiffon, avec des cages de but ou des boîtes de conserve* »²⁹. Cette même réflexion peut être transposée au FooBaSKILL. En effet, on peut aussi bien y jouer à l'intérieur qu'à l'extérieur, à quatre comme à seize, avec les *SKILLGoal* et un panier de basket ou avec

²⁹ Courrège, B. *Pourquoi le football est-il si populaire ?*, 1jour1actu, 16.08.2011
<http://21.gjgt.over-blog.com/article-pourquoi-le-football-est-il-si-populaire-90897471.html>

tous autres objets pouvant représenter ces cibles. Au final, le seul élément indispensable est un ballon bien gonflé.

Toujours sur cette thématique de l'accessibilité à la pratique, il est important de souligner l'importance, mais surtout, l'influence des installations. Le fait qu'il existe un grand nombre d'installations sportives d'un sport tout autour de soi, dans son environnement quotidien, va davantage orienter la personne vers ce sport en question. Illustrons cela avec l'exemple du football et du hockey sur gazon. Indépendamment des logiques de classes sociales, le football étant un sport populaire alors que le hockey sur gazon s'adresse plutôt à une catégorie plus bourgeoise, le fait que les parents inscrivent davantage leur enfant dans un club de football plutôt que dans un club de hockey sur gazon s'explique par le fait qu'il existe des clubs de football à proximité de chaque ville/village alors que ce n'est pas le cas pour le hockey sur gazon. Autrement dit, l'offre dicte dans une certaine mesure la demande. Ainsi, l'abondance d'installations de football, dans cet exemple, est un facteur déterminant dans le choix de la pratique sportive.

Dans le cas du FooBaSKILL, le fait que les installations sportives ont une influence sur le choix de la pratique sportive, offre à la pratique un avantage conséquent par rapport à d'autres sports demandeurs en termes de matériels et d'infrastructures puisqu'il ne nécessite pas de matériel spécifique. La pratique est alors en mesure de s'implanter relativement facilement dans n'importe quel environnement. De ce fait, la création de clubs devrait être encouragée pour ainsi renforcer son accessibilité et son attractivité. Cependant, ce foisonnement de clubs de FooBaSKILL ne s'est pas encore produit. Je dirai donc qu'actuellement, ce manque d'installations est une "faiblesse", mais qui pourra à l'avenir se transformer en "force".

- **Un outil au service du football et du basketball**

Le FooBaSKILL pourrait également être utilisé comme levier afin d'amener un public acquis à la cause du football à s'intéresser également au basketball et vice-versa, mais pas uniquement. Il pourrait aussi être un outil permettant de renforcer l'attrait pour ces deux sports traditionnels, ou l'un d'entre eux, auprès d'un public plus large.

De plus, le FooBaSKILL peut également servir ces sports dans la manière de les aborder, de les pratiquer. Claude Vögele qui l'utilise avec les jeunes footballeurs qu'il entraîne disait du FooBaSKILL : *« il me permet de travailler les fondamentaux du jeu sans faire du football, tout en gardant mes joueurs dans un état d'éveil et de plaisir propice à l'acquisition de compétences sportives qui leur seront bénéfiques pour le football »*³⁰. Ainsi le FooBaSKILL peut être utilisé comme variante et/ou comme pratique accessoire lors des entraînements à la fois de football et de basketball. D'ailleurs, Claude Vögele préconise à tous les entraîneurs de football de l'utiliser comme complément à leurs entraînements. Selon lui, le FooBaSKILL permet de travailler un très grand nombre d'aspects tels que les transitions offensives-défensives et défensives-offensives ; le surnombre et l'infériorité numérique ; les intentions de jeu (le joueur est actif ou subit-il le jeu ?) ; la technique footballistique (jeu au sol et jeu aérien), mais également la

³⁰ Propos tirés de l'entretien avec M. Claude Vögele, réalisé le 09.03.2020

différenciation entre la défense d'un panneau et de deux buts latéraux et encore bien d'autres perspectives.

- **Une pratique au service de la santé**

De par son essence même, c'est-à-dire la volonté de travailler à la fois la coordination chez les jeunes et un développement de leurs aptitudes physiques et mentales, le FooBaSKILL peut se présenter comme étant un "outil" au service de la santé. Qui plus est, dans nos sociétés au sein desquelles on observe une croissance et une prise en considération de plus en plus marquée pour l'aspect "sport santé" ainsi qu'une nécessité de faire bouger les gens, le FooBaSKILL a clairement son épingle à tirer. En effet, le FooBaSKILL peut faire valoir le fait que, de par son caractère transdisciplinaire notamment, il s'écarte d'une spécialisation précoce et limite donc les nombreux désagréments physiques qui en découlent.

Attention toutefois, car, malgré son caractère hybride, il est vrai que le FooBaSKILL devient un seul et unique sport lorsqu'il est pratiqué et qu'un joueur pourrait alors très bien se spécialiser dès son plus jeune âge dans le FooBaSKILL ; ce qui renverrait à une spécialisation précoce. Cependant, si cela devait être le cas, je pense que le fait que le FooBaSKILL regroupe deux sports rend malgré tout la spécialisation moins préjudiciable pour l'enfant. Il développerait tout de même des aptitudes plus larges et variées qu'il ne l'aurait fait en pratiquant une seule et unique discipline. Alors certes le FooBaSKILL ne permet pas d'écarter entièrement le risque d'une spécialisation précoce et les préjudices engendrés par celle-ci, mais il les réduit tout de même davantage qu'un sport comme le football, le basketball ou encore d'autres pratiques.

Pour revenir sur les potentiels préjudices liés à une spécialisation précoce, en voici trois issus de différentes études³¹.

- Dans une étude portant sur 1'200 jeunes athlètes, le Dr Neeru Jayanthi de l'Université Loyola a découvert que la spécialisation précoce dans un seul sport est l'un des plus puissants facteurs de prédiction des blessures. Les athlètes de l'étude qui se sont spécialisés avaient 70 à 93% plus de risques d'être blessés que les enfants qui pratiquaient plusieurs sports ^x.
- Une étude de l'Université d'État de l'Ohio a révélé que les enfants qui se sont spécialisés très tôt dans un seul sport entraînent des taux plus élevés d'inactivité physique à l'âge adulte. Ceux qui s'engagent dans un sport à un jeune âge sont souvent les premiers à abandonner et à en subir les conséquences tout au long de leur vie ^{xi}.
- Les enfants qui se spécialisent dans un seul sport représentent 50% des blessures liées au surentraînement chez les jeunes athlètes selon les spécialistes en orthopédie pédiatrique ^{xii}.

³¹ AFL Team, *Can you guess the one thing that most elite athletes have in common ?*, ACTIVE FOR LIFE, Raising physically literate kids, 15 novembre 2017
<https://activeforlife.com/what-elite-athletes-have-in-common/>

En définitive, le FooBaSKILL, tout comme le sport de manière générale, est une manière ludique de se mouvoir, ce qui permet d'éviter une potentielle inactivité physique qui serait néfaste pour la santé. De plus, la pratique permet également à ses pratiquants de développer une large palette d'aptitudes physiques et mentales.

- **Une discipline sportive en constante évolution**

Enfin, comme dernier point, je tenais à relever que les créateurs du FooBaSKILL sont à l'écoute des remarques émises à propos de leur sport et qu'ils mettent tout en œuvre pour sans cesse l'améliorer. De ce fait, le FooBaSKILL n'est donc pas rigide ni figé, mais au contraire, en constante transformation afin de s'adapter aux attentes. Cette ouverture d'esprit dont font preuve ses créateurs permet au FooBaSKILL de coller au plus près de la demande et de rester ainsi compétitif sur un marché de l'offre sportive en pleine expansion.

Ayant énuméré les forces du FooBaSKILL, passons à présent au sous-chapitre suivant dédié à ses faiblesses.

3.4.2 FAIBLESSES

Dans cette sous-partie, nous allons nous intéresser aux lacunes que présente actuellement le FooBaSKILL. Une fois encore, les différents points listés ci-dessous sont fondés sur ma propre opinion uniquement et sont donc à interpréter avec le recul nécessaire.

- **Une pratique cloisonnée au milieu scolaire**

Dans l'état actuel des choses, l'une des faiblesses du FooBaSKILL provient du fait qu'il est majoritairement joué au sein du domaine scolaire, et peine à s'exporter au-delà de ce milieu. Néanmoins, il est maintenant nécessaire pour le FooBaSKILL de se répandre au-delà de son berceau de fondation et d'investir d'autres domaines que celui de l'école. Ceci d'autant plus que ce cloisonnement risque de conférer à la pratique une étiquette de "jeu pédagogique" et que, perçue ainsi, il sera alors encore plus compliqué de développer le côté sport-spectacle qui devrait pourtant être l'une des priorités du FooBaSKILL dès à présent. En effet, le sport d'aujourd'hui est avant tout orienté sur une optique de démonstration, de spectacle. Il faut, en quelque sorte, éblouir le spectateur. Neveu et coll. le formulent ainsi : « *dans un contexte de modernité, le sport ne se fonde plus sur les caractéristiques que lui prêtait Pierre de Coubertin (Attali, 2009) : le muscle, le fair-play et l'esthétique. Il est devenu sport- spectacle auquel le spectateur, le téléspectateur et le cyber-spectateur participent dans le stade ou/et devant un écran* » (Neveu, Wille, et Bouchet, 2016). De ce fait, en étant joué en majeure partie dans le cadre scolaire le FooBaSKILL ne colle pas aux attentes de la société vis-à-vis du sport et aux valeurs qu'elle lui prône. En conséquence, la pratique ne pourra pas s'étendre davantage, ou, tout au plus, dans les différents établissements scolaires.

- Une "dénaturalisation" des sports traditionnels

L'ancrage historique du football et du basketball, relevé précédemment comme un atout pour le développement du FooBaSKILL du fait qu'il sous-tend une connaissance des règles de base de ces deux sports par la grande majorité de la population, peut toutefois se révéler potentiellement dangereux pour la diffusion de cette nouvelle pratique. Si les passionnés de football et/ou de basketball venaient à ne pas adhérer qu'une nouvelle forme de leur sport émerge percevant ainsi le FooBaSKILL comme un risque de "dénaturaliser" ces sports si populaires et appréciés, cela pourrait freiner l'essor de ce dernier.

Effectivement, de par ses règles, avec entre autres les diverses possibilités de marquer des points, certains puristes pourraient reprocher au FooBaSKILL de ne pas respecter les logiques internes et les caractéristiques propres aux deux sports traditionnels desquels il est issu. Pour reprendre le cadre théorique de mon travail, on pourrait alors parler cette fois-ci de "désportivisation". Comme mentionné auparavant, le tir sur la planche du côté *BaSKILL* pourrait être perçu comme un élément problématique dans le sens où il viendrait en quelque sorte dénaturer la logique culturelle du basketball. C'est du moins l'avis de Bernard Poussin qui en parlait en ces mots : « *le basket, il a été créé justement pour que la marque elle soit atteinte par précision, avec précision, c'est pour cela qu'il y a un panier, à une certaine hauteur qu'on peut atteindre uniquement si l'on vise, avec des habiletés de précision. Si tu me dis que la cible, maintenant c'est le panneau, on enlève tout ce qui est spécifique au basket, et la marque, c'est une réflexion de départ pour toutes les activités, parce qu'ensuite le règlement qui concerne la charge des défenseurs est construit en fonction de la cible. C'est pour cela qu'au rugby la cible est énorme, on peut plaquer, mais au basket on ne peut pas bousculer celui qui est en train de tirer parce qu'autrement il y aurait des 0-0. Donc ça pour moi on n'est déjà pas sur l'activité basket* »³². Ses propos ne sont de loin pas dénués de sens puisqu'il est vrai qu'avec la possibilité de tirer contre la planche la logique et la mécanique du shoot disparaissent. Par ailleurs, ce raisonnement peut également être appliqué à la partie *FooSKILL*, puisque là aussi quelques éléments diffèrent. Parmi ceux-ci, on relèvera le fait qu'il y ait deux petits goals à la place d'un plus grand, de plus défendu par un gardien ce qui n'est pas le cas au FooBaSKILL, ou encore la possibilité laissée aux joueurs de marquer dans les deux sens. Ces deux aspects pourraient alors être considérés comme des éléments dénaturant le football. À ceci, Piero Quaceci répond que « *l'objectif ce n'est pas de dénaturer le jeu, l'objectif c'est (...) d'offrir des compétences différentes aux élèves* »³³. Ainsi, le FooBaSKILL ne cherche pas à déformer les sports initiaux, mais simplement à les rendre plus accessibles pour tout un chacun. Par ailleurs, au sujet de la possibilité de marquer un ou deux points en tirant contre la planche, citée précédemment comme un élément pouvant potentiellement dénaturer le basketball, cette "critique" a d'ores et déjà été prise en compte et modifiée dans le règlement du FooBaSKILL. Face au scepticisme vis-à-vis de cette règle, cette option pour marquer des points n'est plus proposée dans les variantes avancées. Dès lors, la règle qui aurait pu être considérée comme un

³² Extrait de l'entretien de Bernard Poussin interrogé par Thibaud Lambelin dans le cadre de son mémoire « *Le FooBaSKILL, quelles perspectives en milieu scolaire ?* », interview réalisé le 22 novembre 2017

³³ Extrait de l'entretien de Piero Quaceci interrogé par Thibaud Lambelin dans le cadre de son mémoire « *Le FooBaSKILL, quelles perspectives en milieu scolaire ?* », interview réalisé le 11 octobre 2017

potentiel frein au développement d'un format "compétition" du FooBaSKILL, et donc à l'émergence d'un segment élite, n'est plus à considérer comme tel.

- **Un cadre institutionnel manquant**

Depuis l'émergence des sports modernes, il a été prouvé à maintes reprises qu'un cadre institutionnel autour d'une pratique était un élément nécessaire à son développement. Sans une certaine structure, notamment un ensemble de statuts et de règles, la pratique ne pourra pas véritablement s'élever au rang de "sport" et restera davantage perçue comme un jeu. Cette notion est abordée par Allen Guttmann dans son ouvrage « *From Ritual to Record : the Nature of Modern Sports (1978)* » au sein duquel il expose les sept critères qui selon lui définissent les sports modernes. Parmi ceux-ci figure justement cette « *bureaucratization des instances dirigeantes* » (Allen Guttman, 1978). Cependant, le FooBaSKILL ne dispose actuellement pas d'un cadre institutionnel important. Sur les trois fondateurs, l'un d'entre eux a complètement quitté le projet. Il s'agit de Michal Lato, le cycliste de l'équipe et donc peut-être le moins attiré par la passion du ballon, qui a décidé fin 2018 de ne plus s'impliquer davantage afin de pouvoir s'octroyer du temps pour ses activités sportives annexes. Ce faisant, il a laissé ses deux amis, Pascal Roserens, le basketteur de l'équipe, et Piero Quaceci, le footballeur, se répartir les tâches pour développer le FooBaSKILL. Tous deux professeurs d'éducation physique à plein temps, ils consacrent leur temps libre à tenter de pérenniser et de développer encore davantage leur pratique, mais cela n'équivaut toutefois pas à énormément de temps. Alors qu'il faudrait pouvoir, et ceci d'autant plus dans la phase initiale du développement d'un nouveau produit, y consacrer de nombreuses heures de réflexion. Afin d'étendre la popularité du FooBaSKILL, il serait nécessaire d'entreprendre une grande quantité de recherches et de démarches pour pouvoir, entre autres, aborder les potentiels sponsors (démarchage). Mais tout ceci demande un énorme investissement personnel. En définitive, le FooBaSKILL manque actuellement de personnel et d'une structure. Ceci se traduit par l'absence de cadre institutionnel, pourtant si important pour le développement d'une nouvelle pratique.

- **Des moyens financiers restreints**

Dans un monde où l'argent a investi toutes les sphères sociétales, n'épargnant pas le domaine sportif, l'aspect économique est devenu un facteur déterminant non seulement pour le développement d'une pratique, mais également pour sa diffusion et l'engouement qu'elle est en mesure de susciter. Le FooBaSKILL ne dispose malheureusement pas d'un budget permettant d'envisager un développement optimal. Tous les fonds investis jusqu'à présent proviennent directement de ses créateurs et ces fonds propres ne représentent pas des sommes importantes, pourtant tellement nécessaires pour pouvoir développer un nouveau projet. Même si le FooBaSKILL poursuit avant tout un objectif pédagogique, il pourrait être souhaitable qu'il prenne également la voie du sport-business. Par "sport-business" je sous-entends un rapprochement de la pratique avec le monde des affaires. Il faudrait concevoir le FooBaSKILL comme une activité qui permette d'engranger des revenus pour ses fondateurs, dans un premier temps, puis, pourquoi pas pour une future institution comme une fédération par exemple. Pour ce faire, il faut réussir à mettre en place une stratégie managériale qui permette à la fois de faire

vivre aux fans une expérience de divertissement unique et qui procure une visibilité accrue aux partenaires (Richelieu, 2013). Il convient donc de réfléchir au développement du FooBaSKILL avec une vision davantage orientée vers l'aspect marketing et la recherche de profits.

Quoiqu'il en soit, même si le but actuel du FooBaSKILL n'est pas de faire du bénéfice, l'aspect financier reste un élément important auquel il faut penser, car des capitaux sont nécessaires pour la fabrication du matériel (*SKILLTheBall*, *SKILLGoal*), mais également pour le paiement des brevets internationaux ainsi que pour l'organisation de formations et/ou de compétitions, etc.

- **Une médiatisation trop faible**

La médiatisation est un élément important, car cet aspect peut, à lui seul, décider de l'évolution et du futur d'un sport. Pour saisir l'importance des médias au sein du domaine sportif, regardons ce qu'il en est au niveau du football. On constate alors qu'en 2006, la chaîne de télévision TF1 a obtenu « *la meilleure audience de l'histoire de la télévision française avec 22,2 millions de téléspectateurs lors de la demi-finale de la Coupe du monde opposant la France au Portugal. En Italie ou en Espagne, les émissions de radio consacrées au foot se multiplient. Sans parler de la presse écrite qui y consacre de nombreuses pages* » (Courrège, 2011)³⁴. Ces quelques lignes illustrent bien le poids des médias dans le football en particulier, mais ce constat peut également être généralisé aux grands sports de manière générale. Par ailleurs, il est communément admis que « *plus l'enjeu d'une rencontre sportive est grand, plus la médiatisation est forte* » (Neveu, Wille, et Bouchet, 2016). Ainsi, le fait que le FooBaSKILL n'ait pas d'événements majeurs n'encourage nullement sa médiatisation et, en conséquence, ne favorise pas son développement.

Il s'agit en réalité d'un cercle vertueux, ou vicieux selon le point de vue adopté. La médiatisation des événements sportifs attire les sponsors, qui eux amènent de l'argent par l'obtention des droits. Cet argent permet alors aux clubs d'investir dans le développement de leur structure (achat de joueurs, centres de formation, etc.). En investissant de la sorte, le club augmente son potentiel sportif (meilleurs joueurs, structure professionnelle, etc.) ce qui lui permet de participer et/ou d'organiser des événements de plus grande ampleur. Plus les événements sont reconnus et prestigieux, plus les médias vont s'y intéresser, ce qui va les rendre attrayants pour les sponsors et ainsi de suite.

³⁴ Courrège, B. Pourquoi le football est-il si populaire ?, *Ijourlactu*, 16.08.2011
<http://2l.gjgt.over-blog.com/article-pourquoi-le-football-est-il-si-populaire-90897471.html>

Ces différents maillons sont schématisés dans la figure ci-dessous.

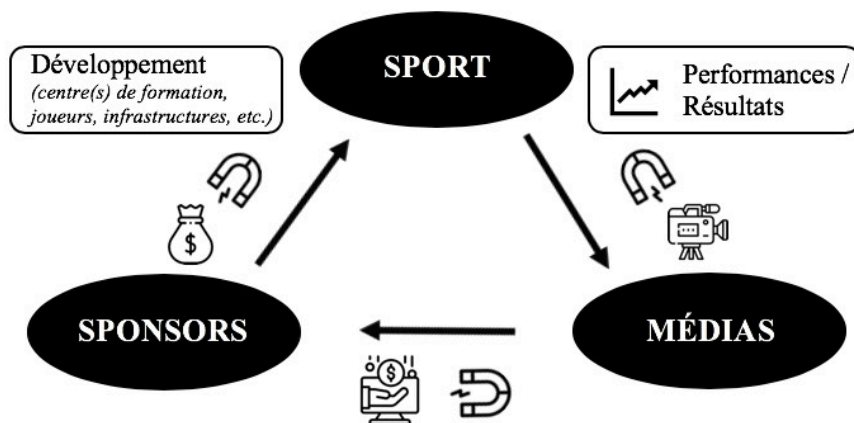


Figure 26 : Illustration du mécanisme derrière la médiatisation sportive

Pour conclure sur cette thématique de la médiatisation, le FooBaSKILL doit impérativement travailler davantage sur ce point. La pratique a certes déjà fait l'objet de divers reportages ou articles de presse, comme évoqué précédemment, mais ces quelques apparitions sont minimes. Raison pour laquelle sa médiatisation peut actuellement être qualifiée de très faible voire quasi inexistante. De ce fait, il n'est pas attrayant pour les sponsors et ne perçoit donc pas d'entrées d'argent autre que les fonds propres de ses fondateurs.

- **Une exploitation insuffisante des réseaux sociaux**

Également lié à ce déficit en termes de médiatisation, le FooBaSKILL ne parvient pas à exploiter le potentiel qu'il pourrait retirer des réseaux sociaux. Ceux-ci, pourtant réputés comme des outils qui « favorisent la communication, le partage d'informations et une diffusion large » (Neveu, Wille, et Bouchet, 2016) semblent en effet ne pas concéder ces différents atouts en faveur du FooBaSKILL. Raison pour laquelle, les chiffres issus des différents comptes sociaux du FooBaSKILL témoignent d'un manque de visibilité certain et ceci malgré un contenu dense et varié. Alors, comment l'expliquer ?

D'après moi, cette situation s'explique en partie par le manque de figures emblématiques, autrement dit de "stars", associées à la pratique. En effet, si le FooBaSKILL était associé à un joueur ou une joueuse connu(e), ne serait-ce qu'en Suisse dans un premier temps, cela lui permettrait de toucher une population plus large. Cette démarche de recours au soutien d'un ou plusieurs "influenceurs" est fondée sur une « relation de confiance qui incite chacun à écouter ceux en qui il croit ». De plus, « un individu n'aura tendance à relayer un message que si la source qu'on lui amène a déjà prouvé qu'il pouvait croire ses dires. Ce fonctionnement est encore amplifié sur les réseaux sociaux où l'influence de comptes suivis par des milliers (voire des millions) de personnes est énorme. Si l'un de ces comptes relaie un message, l'audience est d'emblée très grande » (Neveu, Wille, et Bouchet, 2016). Ainsi, le fait d'avoir une personne influente qui "représenterait" l'image du FooBaSKILL et qui posterait du contenu à son propos permettrait à ce que ces publications soient davantage relayées, d'où la nécessité pour la pratique de s'entourer d'un ou plusieurs de ces influenceurs.

Illustrons ce propos à travers un exemple concret et prenons pour cela le match de gala organisé en 2018 lors duquel les joueurs du Lausanne-Sport avaient affronté ceux de Pully Lausanne Foxes. Parmi les joueurs du *L-S*, il y avait notamment Andi Zeqiri, attaquant de l'équipe nationale suisse de football (U-21) avec déjà un très beau palmarès à son actif et qui est, selon le site *transfermarkt.com*, actuellement estimé à 1,30 million d'euros sur le marché des joueurs³⁵. D'ailleurs, en termes de notoriété, Zeqiri compte plus de 13.1k abonnés sur son compte *Instagram*. Suite à ce match de gala, différentes photos de la rencontre, dont l'une d'elles avec Zeqiri en pleine action, ont été publiées sur les réseaux sociaux du FooBaSKILL. La photo en question (figure ci-dessous) regroupe tous les éléments relatifs au FooBaSKILL. En effet, on y voit le *SKILLTheBall* au pied du joueur, un *SKILLGoal* en arrière-plan ainsi que le logo du FooBaSKILL bien en évidence sur les maillots. En d'autres termes, c'est LA photo de promotion idéale et ceci d'autant plus qu'elle associe un joueur reconnu au FooBaSKILL.



Figure 27 : Publication Instagram : Andi Zeqiri (à gauche) lors du match de gala FooBaSKILL (26.05.2008)
(Source: compte Instagram foobaskill)

Cependant, bien que tous ces éléments soient réunis et que le joueur "star", Andi Zeqiri, soit identifié sur la publication, celle-ci ne compte "que" 53 mentions "j'aime". En effet, avec plus de 1'240 personnes abonnées à la page *Instagram* "foobaskill"³⁶, on aurait pu s'attendre à un nombre plus élevé, car 53 "j'aime" ne représentent même pas 5% du nombre d'abonnés, ce qui est une statistique très pauvre. Selon moi, pour augmenter ce nombre de mentions "j'aime", il aurait fallu discuter avec le joueur pour que de son côté également il publie la photo sur son propre compte. Ainsi, cela aurait permis une plus grande visibilité de la publication, et aurait eu un impact, notamment en termes de retentissement médiatique, plus important. Qui plus est, la réputation du joueur est un facteur d'autant plus important que « *si l'image est belle, mais que le récepteur ne la comprend pas ou qu'il ne sait pas qui sont les protagonistes, il ne*

³⁵ Transfermarkt, #9 Andi Zeqiri, <https://www.transfermarkt.com/andi-zeqiri/profil/spieler/345468>

³⁶ Données chiffrées en date du 30 mai 2020

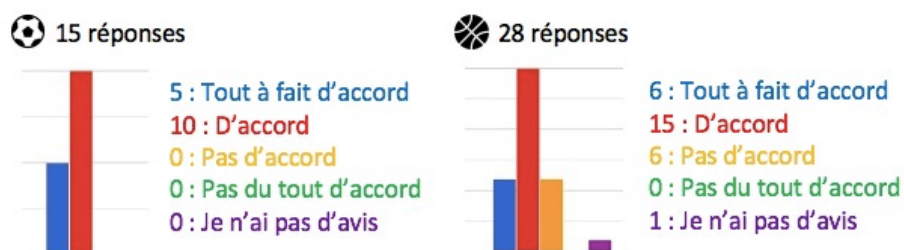
souhaitera pas la diffuser plus largement » (Neveu, Wille, et Bouchet, 2016). Dans ce cas précis, le fait que ça soit un joueur suisse aurait pu être un avantage pour toucher le public helvétique justement.

Enfin, il est important de souligner que l'exploitation des réseaux sociaux est d'autant plus importante qu'aujourd'hui « *le public est au cœur du dispositif médiatique et peut lui-même de plus en plus produire et diffuser des contenus sur les plateformes sociales* » (Neveu, Wille, et Bouchet, 2016). En conséquence, les images, même amateurs, peuvent très rapidement devenir virales et contribuer au développement d'une pratique. En ce sens, le FooBaSKILL doit alors davantage utiliser cet élément en invitant et en incitant les joueurs à partager du contenu ayant attiré aux expériences vécues à travers la pratique.

- **Un règlement complexe et ambigu**

Un autre point qui peut être considéré comme l'une des faiblesses de cette nouvelle pratique concerne la potentielle difficulté à comprendre les règles. En effet, contrairement au football qui, comme le dit l'historien du sport Patrick Clastres, « *obéit à des règles simples* »³⁷, le FooBaSKILL possède quant à lui un règlement plutôt complexe. Ceci s'explique par le fait qu'il y a non seulement les règles de base du basketball comme le marché, le double dribble, mais également de multiples manières de marquer des points. À propos de ce dernier élément, une confusion peut émerger du fait que certaines règles de base des pratiques traditionnelles ne sont pas appliquées au FooBaSKILL. Ainsi, le hors-jeu du football tout comme le retour en zone ou les trois secondes dans la raquette du basketball n'existent pas dans le FooBaSKILL. Même si, il faut l'admettre, l'absence de ces règles va plutôt vers une simplification du sport, cette zone d'ombre relative à l'application de certaines règles et pas d'autres peut engendrer de la confusion chez les joueurs. De plus, les règles sont modifiées en fonction de la variante jouée ce qui peut également être perçu comme un élément perturbateur pour certains joueurs. Toutefois, l'analyse des résultats de mes questionnaires semble démontrer le contraire. En effet, 36 personnes des 43 au total ayant déjà joué au FooBaSKILL partagent l'avis que les règles du FooBaSKILL sont facilement compréhensibles, alors que seuls 6 répondants ne sont pas d'accord avec cette affirmation (1 abstention).

★ Les règles du FooBaSKILL sont facilement compréhensibles



³⁷ Courrège, B. Pourquoi le football est-il si populaire ?, *Ijourlactu*, 16.08.2020 <http://2l.gjgt.over-blog.com/article-pourquoi-le-football-est-il-si-populaire-90897471.html>

De ce fait, il se peut que le règlement semble à priori complexe pour les personnes n'ayant jamais entendu parler et/ou joué au FooBaSKILL, mais qu'une fois "dans la pratique" cette appréhension quant au règlement s'estompe rapidement. Ceci s'explique probablement par le fait que si la personne ne démontre pas un intérêt particulier pour le FooBaSKILL elle ne cherchera pas véritablement à saisir les explications et les trouvera de prime abord compliquées tandis que quelqu'un qui souhaite jouer y portera davantage d'attention et assimilera plus aisément les différentes règles.

- **Un format compétitif sollicitant un niveau d'habiletés (trop) élevé**

Par ailleurs, si le FooBaSKILL fonctionne très bien dans le cadre scolaire, la même perspective dans un format compétition n'est pas assurée. En effet, les capacités requises pour jouer à un niveau supérieur, c'est-à-dire compétitif, peuvent s'avérer être un frein à l'expansion de la pratique. Alors que joué de manière "ludique" le FooBaSKILL ne requiert pas des aptitudes spécialement importantes, même au contraire, vu qu'il existe justement cette possibilité d'adapter les règles en fonction du niveau des joueurs, il en serait toutefois autrement si la pratique venait à voir émerger un format plus compétitif. Dans ce cas de figure le jeu impliquerait alors un degré de maîtrise beaucoup plus important, et qui plus est, relatif à la fois au football et au basketball. Ainsi chaque joueur devrait non seulement être bon avec son jeu de pied, mais également dans son tir au panier, car d'excellentes qualités dans un seul de ces deux aspects ne seraient alors plus suffisantes. En définitive, ce niveau de polyvalence élevé requis dans le cadre d'une pratique sous un format compétitif pourrait éventuellement décourager un joueur de poursuivre sa pratique du FooBaSKILL pour se tourner, ou retourner, vers le football ou le basketball qui ne demandent pas un degré de maîtrise aussi élevé à la fois avec le bas et le haut du corps.

Maintenant que les forces et les faiblesses du FooBaSKILL ont été établies, passons à présent au diagnostic externe en ouvrant le champ d'analyse à l'environnement dans lequel se trouve la pratique.

3.4.3 MENACES → "LIMITES"

Énumérons dans un premier temps ce que je conçois personnellement comme des menaces au développement du FooBaSKILL ; en l'occurrence davantage perçues comme des "limites".

- **Une concurrence accrue sur le marché de l'offre sportive**

Au vu du virage que prend actuellement l'univers sportif, il y a certes davantage d'ouvertures et de possibilités d'émerger pour les nouveaux sports, mais cela engendre également une concurrence plus forte sur le marché de l'offre sportive. Avec la multiplication des disciplines proposées, un véritable bras de fer entre les différentes pratiques s'est engagé afin d'attirer, mais également de conserver les adhérents. Ceci implique que le FooBaSKILL va devoir rivaliser avec l'ensemble des autres sports afin de parvenir à se créer une petite communauté de pratiquants et de fans. En effet, *« il y a quelques décennies, le nombre d'activités possibles*

pour un enfant était beaucoup plus limité qu'aujourd'hui »³⁸. Rien que dans l'univers du football, une multitude de pratiques dérivées du sport traditionnel, c'est-à-dire le football à onze, se sont progressivement intégrées au marché. Ainsi, on peut alors répertorier le Beach soccer, le Futsal, le Sepak-takraw, le Kronum et d'autres encore. Du côté du basketball, on dénombre tout autant de variations du sport dans sa forme traditionnelle, mais ces dernières sont cependant moins connues que celles du football. Mis à part le format 3x3, sous l'égide de la Fédération Internationale de Basketball (FIBA), les autres pratiques telles que le Korfbal, le Ringball, le Netball ou encore le Slamball sont moins répandues à l'échelle internationale et de ce fait moins populaires. En conséquence, le FooBaSKILL va donc devoir rivaliser, mais surtout se démarquer de toutes ces pratiques, potentielles concurrentes sur le marché de l'offre sportive, sans quoi son développement et son institutionnalisation ne pourront se faire.

- **Une potentielle réticence du public et/ou des institutions (footballistique et du domaine du basketball)**

Comme mentionné auparavant, il est également possible que le développement du FooBaSKILL se heurte à la réticence des fans et/ou des joueurs qui seraient alors dubitatifs vis-à-vis de cette hybridation du football et du basketball. Il se peut que des personnes soient attachées à la forme "traditionnelle" de ces sports et qu'elles s'opposent au FooBaSKILL qui risquerait alors les "dénaturaliser". Par ailleurs, il est également possible que les fédérations de basketball et de football, respectivement la FIBA et la FIFA sur le plan international ou SwissBasketball et l'UEFA au niveau national, ne voient pas d'un bon œil le développement et l'expansion du FooBaSKILL. Ils pourraient percevoir ce nouveau sport comme une menace, un concurrent qui pourrait potentiellement attirer certains de leurs adhérents. Si ces fédérations venaient à envisager cette hypothèse, il se pourrait alors qu'elles cherchent à empêcher le développement de la pratique.

L'évocation des fédérations et de leur positionnement me permet d'aborder la question de l'institutionnalisation du FooBaSKILL. En effet, sous quelle perspective devrait-il se développer ; en autonomie totale, c'est-à-dire à l'écart des fédérations ou sous l'égide de ces dernières ? Quoi qu'il en soit, restons-en-là sur le sujet relatif à l'institutionnalisation du FooBaSKILL, car ce point sera traité plus en détail dans la cinquième partie de mon travail.

- **Une essence pédagogique pouvant potentiellement empêcher un développement économique optimal**

De par son essence, le FooBaSKILL avait, et a toujours d'ailleurs, une visée pédagogique. De ce fait, il s'inscrit parfaitement bien dans la logique du sport scolaire qui poursuit trois objectifs ; à savoir une éducation basée sur le savoir-être (comportements), le savoir-faire (compétences) et le savoir (connaissances). La question qui se pose alors est de savoir si la pratique aura, dans le futur, toujours cette même logique interne et ce que cela implique. En effet, actuellement encore très cloisonnée au domaine scolaire, la pratique tente cependant de développer davantage le côté "*business*", ce qui implique la mise en place de compétitions, la promotion de joueurs, une meilleure exploitation des réseaux sociaux, etc. Or, les créateurs du

³⁸ Pittet, L. *L'école, laboratoire des sports de demain*, Le Temps, 26.11.2017

FooBaSKILL, tous professeurs d'éducation physique, connaissent et maîtrisent, de par leur métier, ce côté pédagogique, mais n'ont pas le même niveau d'expertise pour ce qui touche à la gestion plus managériale, plus "*business-oriented*" du FooBaSKILL. Il se peut alors que, de manière intentionnelle ou non intentionnelle, Pascal et Piero se cantonnent à garder le FooBaSKILL dans cette optique pédagogique, domaine qu'ils affectionnent particulièrement, au détriment d'un développement plus économique de la pratique. D'ailleurs, Pascal m'a toujours dit qu'à travers le FooBaSKILL, il ne cherchait nullement à faire du profit, mais que c'était davantage le côté pédagogique qui le passionnait. Selon moi, l'essence même de la pratique ne devrait cependant pas empêcher d'orienter davantage la pratique vers une recherche de profit, puisque sans financements son développement est quelque peu compromis. Il faudrait donc que les deux amis et associés fassent appel aux compétences d'une personne spécialisée dans le marketing sportif et/ou le développement de produit afin d'optimiser la notoriété et la stature du FooBaSKILL (stratégie digitale, cibler les clients potentiels, etc.).

- **Un niveau d'attractivité diminué par un règlement complexe**

Comme précédemment relevé, la complexité autour du règlement pourrait impacter négativement le FooBaSKILL et lui faire perdre ainsi de l'intérêt.

En effet, lorsqu'un règlement sportif ressemble davantage à une équation arithmétique on observe généralement un désintérêt chez les pratiquants. Les règles devraient pouvoir être expliquées dans leur globalité en une minute, tout au plus une minute et trente secondes, afin de maintenir l'enthousiasme et la ferveur des pratiquants. Au-delà de ce laps de temps, la pratique n'est plus attrayante.

Pour illustrer ce propos, prenons l'exemple du football et du rugby en regardant ce qui fait la différence entre ces deux sports. Au niveau du football, le règlement reste très simple et compréhensible, hormis la règle du hors-jeu qui peut être compliquée à saisir du premier abord. Ainsi, nul besoin d'une connaissance aiguisée de ce sport pour en apprécier le jeu ou le pratiquer. Quant au rugby, il est régi par un grand nombre de règles, qui plus est, pas toujours évidentes à saisir. Malgré le fait que toutes ces règles émanent d'une double nécessité, puisque dans ce sport il faut à la fois « *discipliner la violence de l'épreuve de force, lui donner la rigueur qui la transcende* », mais également « *la faire coexister avec l'allégresse du mouvement ainsi qu'avec la circulation du ballon* » (Labetoulle, 2007) cela rend toutefois la pratique compliquée à décoder. D'ailleurs, selon Labetoulle de ces deux impératifs « *naît la complexité – l'inévitable complexité – des règles du rugby* » (Labetoulle, 2007). En définitive, nous avons d'un côté le football avec peu de règles et de l'autre le rugby avec un règlement complexe. Observons à présent les conséquences en termes de taux d'audience lors des dernières Coupes du Monde de ces deux sports que sous-tend cette différence dans la complexité des règles du jeu.

- La Coupe du Monde de la FIFA de 2018 en Russie a suscité l'intérêt de 3,572 milliards de personnes (cela inclut le suivi à la télévision, au domicile ou ailleurs, ou sur les plateformes numériques). La finale a rassemblé pas moins de 1,12 milliard de téléspectateurs à travers le monde³⁹.

³⁹ FIFA.com, *Plus de la moitié de la planète a regardé la Coupe du Monde 2018*, Communiqué de presse, 21.12.2018
<https://fr.fifa.com/worldcup/news/plus-de-la-moitie-de-la-planete-a-regarde-la-coupe-du-monde-2018>

- Quant au rugby, l'audience lors de la Coupe du Monde de 2019 au Japon est estimée à 400 millions de téléspectateurs dans le monde, avec une audience record de 54,8 millions de téléspectateurs au Japon pour le match Japon-Écosse⁴⁰.

Ainsi, la différence liée à la complexité des règles fait que le rugby possède un taux d'audience record qui est plus de 20 fois inférieur à celui du football.

En somme, cet aparté démontre bien l'importance pour le FooBaSKILL de mettre en place un règlement aussi simple que possible ou du moins qui soit facilement compréhensible.

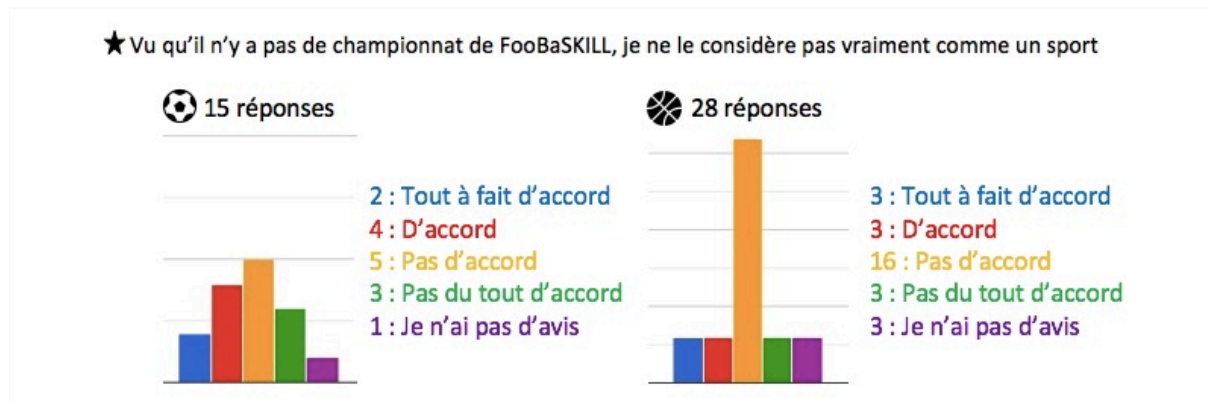
- **Une absence de compétitions officielles**

Il est communément admis que le développement et l'expansion d'un nouveau sport se font en grande partie grâce à son caractère compétitif, puisque c'est à travers des tournois et des matchs d'exhibitions et que le sport parvient graduellement à susciter l'intérêt de la population. D'ailleurs, ce besoin de se mesurer à autrui fait partie intégrante de l'essence même du sport ; comme le dit Jean-François Bourg « *la compétition constitue le principe fondateur du sport de haut niveau* » (Bourg, 2008). L'affrontement, le duel, sont deux éléments qui animent les foules et déchaînent les passions. Ainsi, ceci explique, du moins en partie, le manque d'engouement pour le FooBaSKILL, qui comme relevé précédemment est davantage orienté sur une optique pédagogique et compétitive. Le manque de compétitions n'aide effectivement pas au développement de la pratique. Par ailleurs, l'absence d'un segment élite qui pourrait, entre autres, tirer profit de ses joueurs "stars" pour "vendre" le FooBaSKILL est également une lacune et ainsi un frein à l'expansion de sa notoriété. En effet, on sait aujourd'hui que la valeur du spectacle sportif dépend « *de la qualité et de l'incertitude du résultat* » et que pour cela « *il faut des professionnels de très grand talent et très motivés* » (Bourg, 2008). Il est donc nécessaire pour le FooBaSKILL de pouvoir s'appuyer sur de grands champions ou devrait-on plutôt parler de "superstars" ; deux termes à ne pas confondre selon Jean-François Bourg. Pour lui, le statut de champion résulte, en plus du talent, du palmarès qui est construit par l'accumulation d'exploits, de médailles et de records olympiques ou mondiaux. Une superstar se distingue quant à elle du champion dans le sens où, en plus des attributs énumérés ci-dessus, elle doit également avoir une personnalité, un charisme et un comportement qui attirent les médias spécialisés et généralistes, et qui séduisent un public plus large que celui des passionnés de sport. En soit, champions ou superstars, cela n'a pas beaucoup d'importance dans le cas du FooBaSKILL qui doit au final juste réussir à s'associer avec un athlète reconnu afin de susciter l'intérêt des supporters, des médias et des sponsors.

Toutefois, l'analyse des données récoltées via mes deux questionnaires révèle un élément intéressant au sujet de la perception de la pratique relative à l'existence d'un championnat. Les répondants étaient invités à prendre position au sujet de plusieurs affirmations, parmi lesquelles figurait cette dernière : « *vu qu'il n'y a pas de championnat de FooBaSKILL, je ne le considère pas vraiment comme un sport* ». Alors que du côté des footballeurs les réponses sont plus mitigées (8 n'étant pas d'accord, 6 partagent cette opinion et 1 abstention), les basketteurs

⁴⁰ Rugby World Cup, *La Coupe du Monde de rugby 2019 a battu tous les records*, Communiqué de presse, 03.11.2019
<https://www.rugbyworldcup.com/news/538379>

semblent avoir un avis plus tranché sur la question. En effet, 19 des 28 répondants réfutent cette affirmation (6 l'acquiescent et 3 n'ont pas d'avis sur la question). Au final, pour plus de la moitié d'entre eux, il est envisageable de considérer le FooBaSKILL comme un sport alors même qu'il ne possède pas de volets compétitifs.



Ainsi, l'absence de cet aspect compétitif qui pourrait, à première vue, être considéré comme une faiblesse dans le cadre du développement du FooBaSKILL est finalement à relativiser.

Ayant énuméré les aspects que je pensais être de potentielles limites au développement de la pratique, je vais maintenant répertorier les facteurs pouvant, au contraire, promouvoir le FooBaSKILL.

3.4.4 OPPORTUNITÉS

Dans cette dernière sous-partie relative au diagnostic stratégique, je me suis intéressée aux opportunités qui pourraient, toujours selon moi, être envisagées et entreprises par le FooBaSKILL afin de poursuivre son développement.

- **Un contexte favorable**

La tendance actuelle du marché sportif étant de s'émanciper face aux pratiques traditionnelles, il serait judicieux pour le FooBaSKILL de saisir cette opportunité qui s'offre à lui. Ceci d'autant plus que la pratique possède ce caractère libertaire et innovant. Elle est donc parfaitement en phase avec le contexte sportif du moment. Cette conformité avec les aspirations du public en matière d'activités sportives permet d'attirer d'autant plus facilement leur attention et d'orienter leur choix sur une pratique, en l'occurrence le FooBaSKILL, plutôt qu'une autre. Les sports de glisse dans les années 1970 en sont une bonne illustration. Ils ont réussi à transposer la vague contestataire qui ébranlait la société dans le domaine sportif. Ils ont ainsi pu "vendre" leur sport à un public désireux de sortir du cadre standardisé des sports traditionnels et qui souhaitait s'octroyer plus de liberté à travers la pratique de leur activité. Le FooBaSKILL doit alors lui aussi se saisir du dynamisme d'innovation qui s'opère aujourd'hui dans le milieu sportif pour se promouvoir et attirer ainsi un public plus conséquent. Parallèlement à cette volonté de sortir des chemins battus, l'univers sportif est également secoué par la place de plus en plus

importante qu'est en train de prendre le côté sport-spectacle. Si le FooBaSKILL semblait être parfaitement en accord avec le contexte précédent, soit cette volonté d'émancipation vis-à-vis des pratiques traditionnelles, cela semble également être le cas avec l'aspect plus spectaculaire attendu des rencontres sportives. Le jeu même du FooBaSKILL avec son côté surprenant est clairement en mesure de susciter l'intérêt de la population et d'attirer les foules. En définitive, la pratique semble posséder tous les attributs nécessaires pour correspondre à ce que les gens veulent voir en ce moment, dit autrement, le FooBaSKILL "colle" parfaitement bien avec l'environnement sportif.

- **Une pratique favorisant le développement d'un athlète complet**

L'importance de la pluridisciplinarité dans la réussite d'une carrière sportive a d'ores et déjà été démontrée à maintes reprises. Les résultats d'une multitude d'études soulignent le fait qu'un développement psychomoteur harmonieux passe par la pratique de différentes activités. Cette optique, qui affecte de plus en plus nos modes de vie et nos préoccupations, relègue ainsi la spécialisation précoce à un modèle que l'on pourrait qualifier de "désuet". Face à ce constat, le FooBaSKILL, avec toutes ses caractéristiques, apparaît alors comme un sport idéal en termes de pluridisciplinarité. De par son caractère hybride, il permet de pratiquer deux sports en un seul et unique. Plus besoin de se rendre au football le lundi et le mercredi et d'aller à l'entraînement de basketball le mardi et jeudi, non, il suffit de faire du FooBaSKILL. Lors d'une conférence de la première équipe de Manchester United, le préparateur physique, Tony Strudwick, insistait sur le fait qu'un "background" multisports « *permet aux athlètes de réussir à long terme en réduisant le taux de blessures et en les rendant plus adaptables aux exigences du jeu de haut niveau* »⁴¹. En définitive, le fait que la pratique de plusieurs activités soit socialement encouragée, car garante de pousser un sportif à développer un grand nombre de capacités, laisse envisager un futur prometteur pour le FooBaSKILL qui regroupe deux des sports les plus populaires au monde. En effet, la possibilité de faire à la fois du football et du basketball semble pouvoir être une option attrayante pour les jeunes joueurs à qui l'on préconise de ne pas pratiquer uniquement leur sport.

- **La possibilité d'intégrer le marché de l'e-sport**

À l'ère du numérique, il est tout à fait envisageable pour le FooBaSKILL d'accroître sa notoriété en investissant une part spécifique du marché sportif, celle du e-sport. En intégrant ce secteur, qui connaît un réel gain d'intérêt, la pratique pourrait alors s'émanciper très rapidement sur le plan international. Encore faut-il réussir à entrer sur ce terrain. Pour cela diverses options sont concevables dont celle de développer une application mobile pour jouer au FooBaSKILL. Ce jeu, alors disponible sur les différentes plateformes de téléchargement comme *Apple store* ou *Android* par exemple, pourrait être téléchargé gratuitement. L'application permettrait à ses utilisateurs de jouer au FooBaSKILL sur leur téléphone portable, tablettes ou tout autre appareil connecté. Par ailleurs, diverses modalités pourraient être proposées comme l'option de jouer seul ou à plusieurs ou encore la possibilité d'intégrer des à-côtés au match officiel (un concours

⁴¹ Conférence de la première équipe de *Manchester United*, janvier 2015
<https://activeforlife.com/what-elite-athletes-have-in-common/>

de tirs à 3pts, un parcours d'adresse, un jeu de réflexe, etc.). L'objectif de cette application reste de susciter l'intérêt et même, pourquoi pas, de donner envie aux utilisateurs de pratiquer physiquement le FooBaSKILL. Une autre de ces possibilités, plus ambitieuse cette fois-ci, serait d'approcher la marque *EA Sports* de l'entreprise américaine *Electronic Arts*. Ayant fait des jeux vidéo sportifs sa spécialité, la marque possède les plus grandes séries de jeux tels que les *NBA Live*, *NHL*, *FIFA* et bien d'autres encore. Au vu de l'engouement lors de la sortie de chaque nouvelle édition, il ne fait aucun doute que d'intégrer ce marché serait une aubaine pour le FooBaSKILL. Pour ce faire, il faudrait alors convaincre les concepteurs d'*EA Sports* que d'ajouter le FooBaSKILL à leur produit *FIFA* ou *NBA*, ne serait-ce que comme "jeu bonus", serait une plus-value pour eux. Un argument qui pourrait être avancé serait de réussir à les faire imaginer juste un instant un jeu vidéo dans lequel Lionel Messi ferait une passe au pied à LeBron James qui la récupérerait dans la moitié de terrain dédiée au basketball en réalisant un dunk. Ce genre d'actions aurait sans doute le potentiel d'enthousiasmer les foules.

- **Une affiliation aux manuels fédéraux d'EPS**

Finally, l'une des opportunités qui pourraient s'offrir au FooBaSKILL serait de faire entrer la pratique dans la prochaine édition des manuels d'éducation physique. En tant qu'ouvrages officiels de l'enseignement de l'éducation physique en Suisse pour les niveaux allant de l'école enfantine au secondaire II, cela permettrait de faire connaître le sport à une très large population. Qui plus est, les dernières versions de ces manuels ayant été éditées en 1998, soit il y a plus de 20 ans déjà, il est fort probable que la Confédération en édite une nouvelle version prochainement, ce qui pourrait permettre au FooBaSKILL d'intégrer ces documents fédéraux. Pour ceci, il aurait fallu approcher la Commission fédérale de sport (CFS), l'éditeur de ces manuels en 1998, mais cette dernière a été dissoute fin 2011 par le Conseil fédéral dans le cadre de la mise en œuvre de la nouvelle législation sur l'encouragement du sport⁴². Actuellement, l'organe de référence en matière de sport, et notamment en charge du sport scolaire, est aujourd'hui l'Office fédéral du sport (OFSP), bien qu'il existe également l'Association suisse d'éducation physique à l'école (ASEP). Il faudrait donc pouvoir prendre contact avec eux afin de leur présenter le FooBaSKILL et leur démontrer son utilité et sa cohérence avec le système scolaire en matière d'éducation physique. Il faudrait leur exposer les différents attributs de la pratique, c'est-à-dire le fait que le FooBaSKILL soit un outil au service à la fois de l'éducation des jeunes ainsi que du développement des habiletés motrices ; qu'il encourage la flexibilité cognitive ainsi la notion d'inclusion sociale ; etc.

Pour clore ce chapitre, à travers les quatre sous-parties et les différents points listés pour chacune d'entre elles, j'ai esquissé ce que je pense être le diagnostic stratégique du FooBaSKILL à ce jour.

⁴² Office fédéral du sport OFSP, La Commission fédérale de sport CFS, https://www.baspo.admin.ch/fr/aktuell/themen--dossiers-/archivierte-dossiers/die-eidgenoessische-sportkommission-esk.html#map_contactbox

De plus, dans une optique de simplification, j'ai sélectionné les trois aspects les plus pertinents, de mon point de vue, dans chacune des catégories et les ai répertoriés dans la matrice ci-dessous.

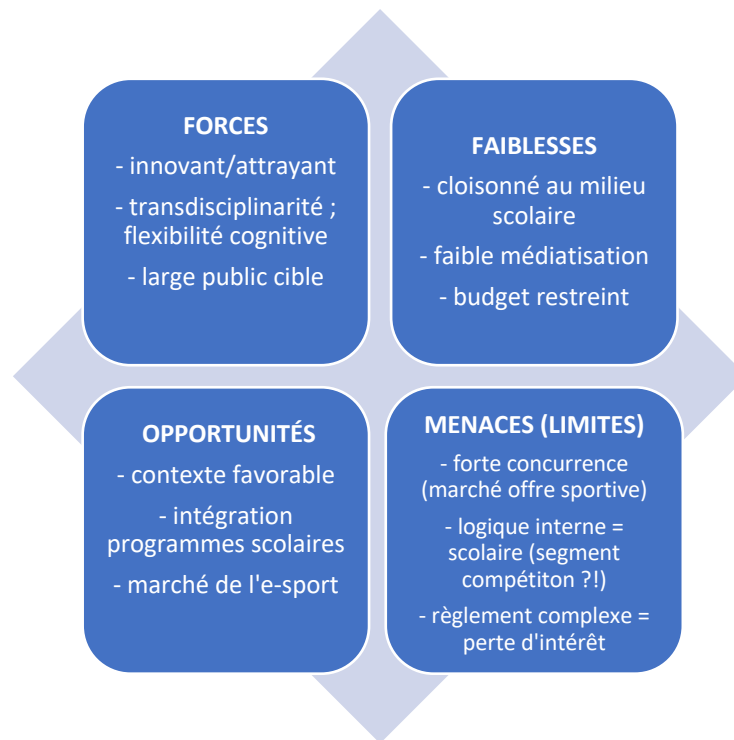


Figure 28 : Matrice "SWOT" relative aux éléments "principaux" du FooBaSKILL

Pour pousser davantage la réflexion, il serait intéressant, en complément à cette matrice *SWOT*, de creuser davantage l'analyse externe à l'aide des différents outils d'analyse stratégique. Parmi ceux-ci, il y a notamment l'analyse PESTEL, le modèle des cinq forces de la concurrence de Porter ou encore la méthode prospective⁴³. Revenons à présent sur ces divers outils en les définissant un à un. Premièrement l'analyse PESTEL. Celle-ci permet d'identifier les six facteurs macro-environnementaux pouvant influencer, positivement comme négativement, une organisation. Son nom, *PESTEL*, est d'ailleurs l'acronyme de ces six facteurs, soit Politiques, Économiques, Sociologiques, Technologiques, Environnementaux et Légaux. Deuxièmement, il y a le modèle de Porter qui permet une analyse plus détaillée du contexte concurrentiel en identifiant les concurrents directs, les nouveaux entrants, la concurrence interne, la concurrence de substitution ainsi que les sous-traitants/fournisseurs. Finalement, la méthode prospective, ou analyse de scénarios permet quant à elle de réfléchir à des scénarios d'évolution de l'environnement possibles dans le moyen terme (10 - 15 ans) afin de déceler les variables qui pourraient alors impacter positivement et négativement l'organisation.

Avant de passer à la partie suivante, au sujet des résultats de mes questionnaires, arrêtons-nous encore juste un instant sur un dernier de ces "outils" stratégiques : la pyramide stratégique. Cette modélisation permet à la fois de positionner et également de définir une organisation en

⁴³ Bayle E. (2018). MANAGEMENT DES ORGANISATIONS SPORTIVES : notes du cours 2 [Présentation PowerPoint]. Environnement Moodle : <http://moodle.unil.ch>

synthétisant ses caractéristiques intrinsèques, soit sa mission ; sa vision ; ses valeurs ; ses orientations stratégiques ; ses objectifs ; ses actions ainsi que les indicateurs de performance. Cet outil permet à l'organisation d'avoir à la fois une ligne directrice commune, ce qui évite une balkanisation à l'interne, mais également d'affirmer son positionnement à l'externe.

Dans le cas du FooBaSKILL, la pyramide stratégique pourrait s'articuler de la sorte :

La **mission**, qui représente ce pour quoi l'organisation a été créée (son objectif), est dans le cas du FooBaSKILL d'organiser, de promouvoir et de développer la pratique. Ce premier élément est à distinguer de la **vision** de l'organisation qui traduit quant à elle ce qu'elle souhaite être, son ambition. En d'autres termes, cela reflète la manière dont elle veut être perçue de l'extérieur ; dans le cas présent, la pratique souhaite être assimilée à une activité innovante, fun et au service du développement psychomoteur des (jeunes) pratiquants. La vision du FooBaSKILL pourrait donc être de contribuer à faire

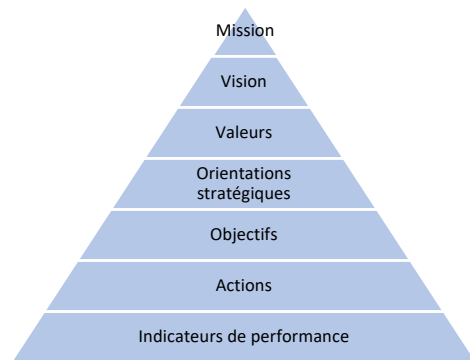


Figure 29 : Pyramide stratégique du FooBaSKILL

des pratiquants non seulement de meilleurs athlètes, mais également de meilleurs citoyens. Une autre vision possible, davantage basée sur l'aspect sportif cette fois-ci, pourrait être de devenir un sport reconnu en Suisse au même titre que les autres sports de ballon. On définit ensuite les **valeurs**. Ces dernières sont fondamentales et sont intimement liées à l'histoire de l'organisation, son mode de fonctionnement, ses dirigeants. Cet aspect est d'autant plus important dans l'univers sportif dont le principe même est de transmettre des valeurs. Ces dernières vont à la fois orienter les choix à l'interne, mais également les comportements à adopter à l'externe. Dans le cas du FooBaSKILL, les valeurs sont le respect, l'intégration, la solidarité ainsi que la pluridisciplinarité. Suite à ces trois premiers éléments, arrivent ensuite les **orientations stratégiques**, c'est-à-dire les domaines principaux sur lesquels l'organisation souhaite se concentrer et y investir ses moyens. Dans le cas du FooBaSKILL, on pourrait tout à fait envisager que l'un de ses premiers objectifs soit de mettre en place un véritable championnat, avec la création de plusieurs équipes et même de clubs. Une autre orientation stratégique possible pourrait être de diversifier ses domaines d'activités, avec l'e-sport notamment, afin de toucher un plus large public. Liés aux orientations stratégiques, il y a également les **objectifs**. Représentant ce que l'organisation souhaite atteindre, il est ici question de données chiffrées et calibrées dans le temps. Sur ce point-là, le FooBaSKILL pourrait envisager d'organiser trois championnats par année ou encore vouloir accroître la vente de matériel de +20% sur les deux prochaines années. Cependant, tous ces éléments ne pourraient se réaliser sans les **actions**. Elles concrétisent les aspirations de l'organisation en définissant clairement ce qui doit être entrepris. Dans le cas présent, il faudrait par exemple organiser des championnats et améliorer le système de communication autour de la pratique. Enfin, les **indicateurs de performance** sont le dernier composant de cette pyramide stratégique. Ils servent à mesurer si la stratégie mise en place a été un succès ou, au contraire, n'a pas fonctionné. En d'autres mots, ils dressent un bilan. Dans le cas du FooBaSKILL, on pourrait par exemple observer si le nombre d'équipes présentes lors des championnats est croissant, si le taux de notoriété de la pratique augmente auprès de la population ou encore si le FooBaSKILL intègre le domaine de l'e-sport à travers une application mobile ou un jeu vidéo.

4. Résultats

Après l'analyse stratégique de la pratique, ce chapitre-ci vise à présenter les données de recherche tout en les confrontant aux éléments cités auparavant. De la sorte, cette partie fait office de synthèse de l'état actuel du FooBaSKILL tout en relevant les opportunités ainsi que les limites pour son développement.

Comme déjà mentionné dans la partie dévolue à la méthodologie de mon travail, mes questionnaires étaient destinés aux joueurs de football et de basketball (tous genres, âges, et niveaux confondus). De par leur pratique sportive, il me semblait logique que cette population cible soit la plus apte non seulement de connaître le FooBaSKILL, mais également d'avoir une sensibilité plus prononcée à son égard que d'autres catégories de sportifs. Ainsi, ces questionnaires m'ont permis de tester de nombreux paramètres, tels que la popularité du FooBaSKILL, mais également l'opinion générale quant au développement de nouvelles pratiques sportives ou encore les aspects particulièrement appréciés à la fois dans le football ou le basketball. Par ailleurs, la récolte de ces avis était d'autant plus utile que la littérature sur le sujet était restreinte. En somme, le but de cette collecte de données était avant tout de pouvoir déceler des généralités et en dégager de grandes tendances. Au final, ma recherche regroupe un total de 201 participants ; 119 joueurs de basketball et 82 pratiquants de football.

Toutefois, avant de passer à l'analyse des résultats à proprement parler, il me semble important de préciser quelques détails à ce propos. Tout d'abord pour des raisons de lisibilité, le genre masculin vaut par analogie pour le genre féminin. Toujours dans cette optique de clarté, les pourcentages sont arrondis à l'entier supérieur (dans le cas où le chiffre est supérieur ou égal à cinq) ou inférieur (si le chiffre est inférieur à cinq). Au sujet de la structure et de la présentation des données sous forme graphique, la même logique s'applique tout au long de ce chapitre. C'est-à-dire, l'image correspondant aux réponses du questionnaire distribué aux footballeurs est à gauche et celle faisant référence aux réponses des basketteurs à droite. Les deux graphiques sont alors mis côte à côte dans cette partie analytique, mais l'intégralité des résultats des deux questionnaires peut être consultée dans les annexes de ce travail. Clarifions à présent les modalités de réponses proposées et leur interprétation. Dans certains cas, les répondants devaient dire s'ils étaient *tout à fait d'accord*, *d'accord*, *pas d'accord*, *pas du tout d'accord* ou alors n'avaient *pas d'avis* sur l'affirmation émise. Pour analyser les réponses à ce genre de questions et pouvoir en dégager des tendances, j'ai regroupé les réponses *tout à fait d'accord* et *d'accord* dans une seule et même catégorie que j'ai interprétée comme les avis "positifs", et de l'autre côté les réponses *pas d'accord* et *pas du tout d'accord* en tant qu'avis "négatifs". Ceci me permet de dire rapidement si les répondants sont plutôt favorables ou non à l'affirmation proposée. Quant aux personnes qui n'avaient *pas d'avis* sur la question, ou du moins ne souhaitaient pas prendre position sur le sujet, leurs réponses ont été répertoriées comme "abstentions" et n'ont été comptabilisées ni dans les avis positifs ni dans les négatifs. Enfin, soulignons le fait que les affirmations marquées d'une étoile (★) s'adressaient uniquement aux joueurs ayant déjà joué au FooBaSKILL, soit 43 personnes (15 et 28 joueurs de football et de basketball respectivement).

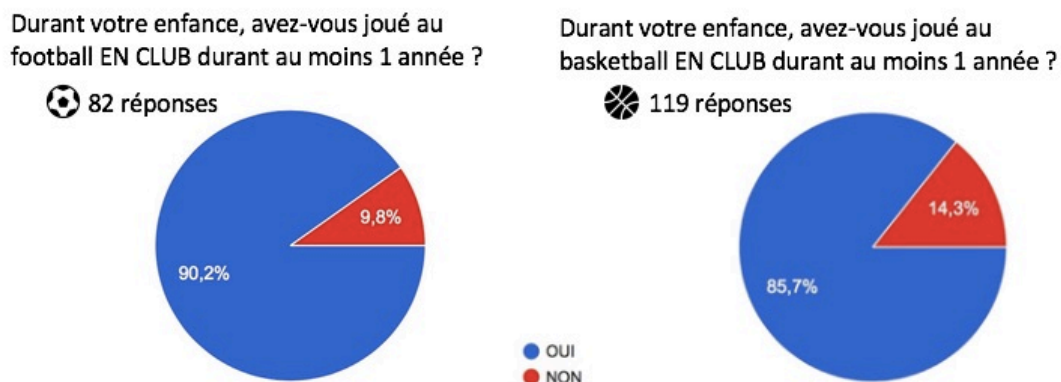
Ces quelques éléments relatifs à la lecture des résultats ayant été précisés, rappelons encore que l'objectif de ce chapitre de mon travail, en analysant les différents points de vue et en les confrontant par la suite, est d'identifier les axes sur lesquels le FooBaSKILL doit encore s'investir et travailler pour optimiser son développement.

4.1 Thématiques d'analyse

Les résultats obtenus suite à la passation de mes questionnaires sont nombreux ; néanmoins, j'ai choisi de les regrouper sous quatre grandes thématiques. Ces dernières sont exposées à travers les sous-parties suivantes, chacune d'entre elles étant consacrée à l'une de ces quatre thématiques.

4.1.1 L'école comme cheval de Troie

Cette première thématique, au sujet de l'école, est relative à une période charnière dans l'orientation sportive d'une personne : l'enfance. Ce cycle de la vie de tout un chacun semble déterminant en ce qui concerne le choix de la pratique sportive. C'est durant ces années que l'enfant découvre et expérimente différents sports avant qu'il ne choisisse de s'investir de manière plus conséquente dans une discipline en particulier. De plus, et ceci dans la majorité des cas, le sport pratiqué par la suite a été découvert durant cette période. Les résultats de mes questionnaires confirment ce dernier point. En effet, le 90% des footballeurs, soit 74 personnes sur les 82, répondent avoir joué au football en club durant au moins une année durant leur enfance et l'on observe cette même tendance chez les basketteurs avec 86% d'entre eux qui jouaient déjà au basketball en club durant leur enfance. Ainsi seuls 8 footballeurs et 17 basketteurs n'ont pas commencé à pratiquer leur sport actuel durant leur enfance, ce qui représente 25 personnes sur les 201 répondants, soit 1/8.



Face à ce constat, il semble alors primordial pour le FooBaSKILL de se faire connaître aussi rapidement que possible s'il veut pouvoir attirer de potentiels pratiquants. Ceci renforce l'idée qu'il faut utiliser les cours d'éducation physique pour faire découvrir le FooBaSKILL aux jeunes. Toutes les personnes avec qui j'ai eu la chance d'échanger partagent d'ailleurs cet avis. Oliver Diserens me confiait que « *l'éducation physique peut aussi permettre à des enfants de découvrir un sport qu'ils pratiqueront après en club* »⁴⁴. Claude Vögele pense également qu'il

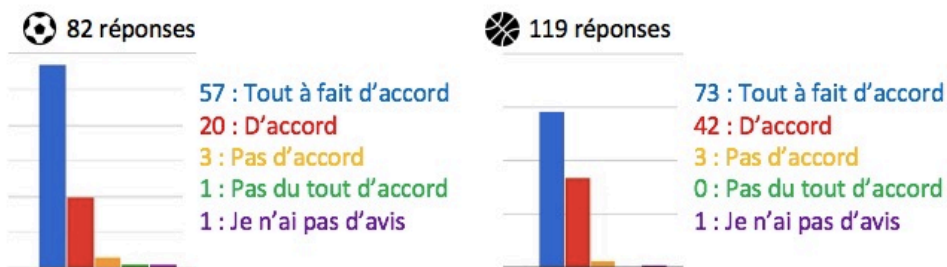
⁴⁴ Propos tirés de l'entretien avec M. Oliver Diserens, réalisé le 07.02.2020

faut « proposer une variété de sports et de situations différentes afin que, pendant cette période "scolaire", ils puissent toucher aux différentes activités qui sont favorables au développement des facteurs de coordination en cette période d'âge d'or »⁴⁵. Enfin, pour Hansruedi Hasler l'éducation physique dans les programmes scolaires a, entre autres, pour fonction « d'aider les enfants à trouver et à développer leur sport favori (à long terme) »⁴⁶.

En définitive, la période de scolarité obligatoire semble donc être un excellent moyen pour faire découvrir aux jeunes le FooBaSKILL et les inciter à poursuivre une pratique régulière par la suite.

De plus, les avis récoltés sont unanimes à propos du fait que l'école permet, et doit permettre, aux jeunes de connaître de nouveaux sports. En témoigne le graphique ci-dessous avec 192 répondants qui sont d'avis qu'il est important que les enfants apprennent de nouveaux sports à l'école contre seulement 7 qui ne partagent pas cette idée (2 abstentions).

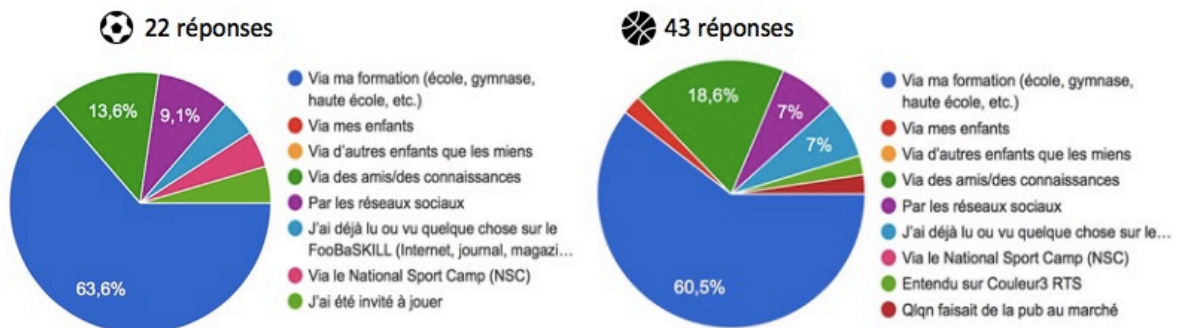
Que les enfants apprennent de nouveaux sports à l'école



Aucun doute, il faut donc mettre à profit les cours d'éducation physique pour introduire le FooBaSKILL.

Mais ceci semble être sur la bonne voie, car sur les 65 répondants qui disent connaître le FooBaSKILL, 62% d'entre eux (soit une quarantaine de personnes) l'ont connu au cours de leur formation scolaire obligatoire et/ou post-obligatoire.

Comment en avez-vous eu connaissance ?



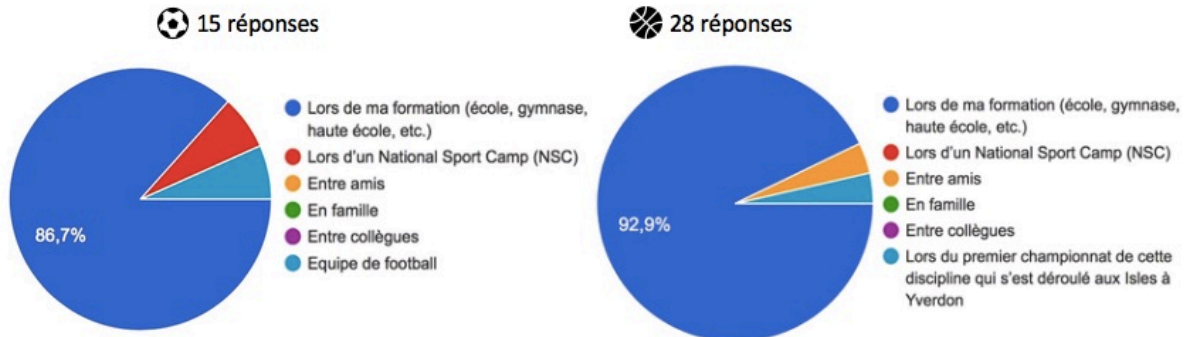
*seules les personnes ayant déjà entendu parler du FooBaSKILL répondaient à cette question

⁴⁵ Propos tirés de l'entretien avec M. Claude Vögele, réalisé le 09.03.2020

⁴⁶ Propos tirés de l'entretien avec M. Hansruedi Hasler, réalisé le 16.02.2020

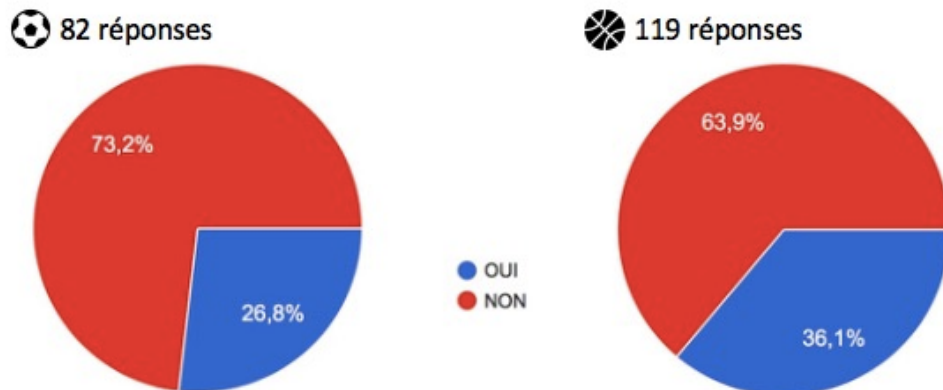
Parallèlement, sur les 43 personnes (footballeurs et basketteurs confondus) ayant répondu avoir déjà joué au FooBaSKILL cette fois-ci, 39 d'entre eux, soit le 90%, y ont joué dans le cadre de leur formation (école, gymnase, hautes écoles, etc.).

★ Dans quel(s) contexte(s) ?



Toutefois, ceci met d'autant plus en évidence l'une des problématiques du FooBaSKILL actuellement : son "cloisonnement" au domaine scolaire. Restreint à ce secteur en particulier, cela ne lui permet pas de se faire connaître davantage, et induit un faible niveau de notoriété. D'ailleurs, la proportion de répondants qui n'ont jamais entendu parler de la pratique en témoigne. Sur les 201 participants, 136 d'entre eux, soit 68%, ne connaissent pas le FooBaSKILL.

Avez-vous déjà entendu parler du FooBaSKILL ?



De surcroît, ce constat est d'autant plus préoccupant que les questionnaires ont été adressés aux joueurs les plus susceptibles, de par leur activité sportive, de connaître cette nouvelle pratique. Si les deux tiers de cette population cible répondent ne pas connaître le FooBaSKILL, qu'en aurait-il été si la question avait été posée à des pratiquants de sports autres que le football ou le basketball ? Il est donc primordial pour le FooBaSKILL d'améliorer sa communication afin d'optimiser son développement, sans quoi il ne se fera jamais connaître aux yeux du grand public. Cependant, en utilisant le cursus de formation des jeunes pour introduire la pratique et la leur faire découvrir, cela permettra à moyen terme, et à long terme également, de faire connaître le FooBaSKILL à l'ensemble de la population. Raison pour laquelle, il est important pour la pratique d'être introduite dans les programmes scolaires et qu'elle soit dispensée dans

le cadre des cours d'éducation physique. Ainsi, toutes les générations à venir auront, au moins une fois dans leur vie, découvert et essayé le FooBaSKILL.

Pour conclure cette sous-partie, il semble que l'école soit certes un excellent moyen pour introduire le FooBaSKILL, à l'image du fameux cheval de Troie, mais qu'il ne faut toutefois pas se contenter de cette option et au contraire étendre les possibilités de faire connaître le FooBaSKILL au-delà de ce secteur.

4.1.2 La pluridisciplinarité comme argument à mettre en avant

La pluridisciplinarité est perçue par la grande majorité des répondants, aussi bien pour les joueurs de football que de basketball, comme un aspect positif devant être encouragé auprès des jeunes. Ils acquiescent à la fois le fait que les enfants pratiquent plusieurs sports différents en même temps au cours de l'enfance (160 réponses positives ; 31 réponses négatives ; 12 abstentions) et, au contraire, ils ne sont pas d'accord avec le fait de se spécialiser le plus tôt possible dans un sport en particulier (73 réponses positives ; 121 réponses négatives ; 7 abstentions).

Que les enfants pratiquent plusieurs sports différents en même temps au cours de l'enfance (pluridisciplinarité)

⚽ 82 réponses



🏀 119 réponses

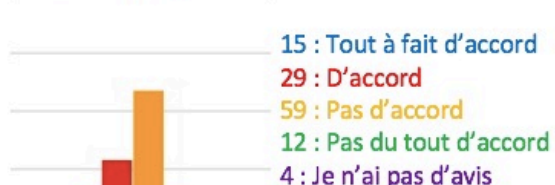


De se spécialiser le plus tôt possible dans un sport en particulier

⚽ 82 réponses



🏀 119 réponses



Ainsi, le FooBaSKILL qui mélange deux sports en un seul et unique s'inscrit totalement dans cette optique.

Toujours d'un point de vue pluridisciplinaire, le FooBaSKILL peut promouvoir d'autres éléments, d'autres avantages, qu'il possède. La pratique met également un point d'honneur à ce que le jeu soit accessible au plus grand nombre et encourage, de par ses règles notamment, l'implication d'un maximum des joueurs de champ. Cet élément, semble être un aspect très important pour les 201 répondants, puisqu'ils sont 192 à y être favorables contre 6 n'étant pas d'accord avec cela (et 3 abstentions).

Que tous les joueurs soient impliqués dans le déroulement du jeu



Le fait que tous les joueurs soient impliqués dans le déroulement du jeu rejoint cette optique de pluridisciplinarité. Le joueur ne peut se contenter d'effectuer une seule et unique action, mais doit au contraire participer à la fois à l'attaque et à la défense et donc dans les deux sports au cours du même match. Ainsi, les réponses à cette affirmation renforcent l'idée que la pluridisciplinarité soit un élément auquel les répondants portent une attention particulière, raison pour laquelle le FooBaSKILL doit se saisir de cette opportunité pour se promouvoir.

De plus, les répondants sont également d'avis que les enfants développent au mieux leur coordination (198 réponses positives ; 2 réponses négatives ; 1 abstention) ainsi qu'une palette d'aptitudes aussi large que possible durant leur enfance (185 avis positifs ; 10 avis négatifs ; 6 abstentions) ; deux éléments également liés à une pratique multiple et mis en avant par le FooBaSKILL.

Que les enfants développent au mieux leur coordination dès le plus jeune âge



Que les enfants développent une palette d'aptitudes aussi large que possible durant leur enfance

82 réponses



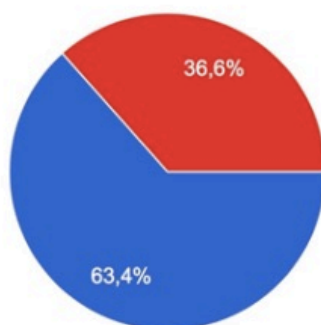
119 réponses



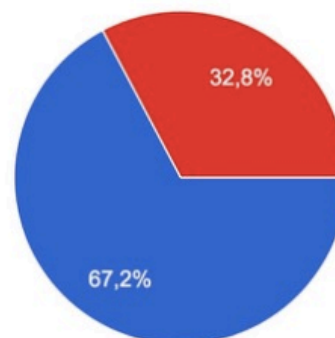
Par ailleurs, les résultats révèlent que, durant leur enfance, 63% des footballeurs et 67% des basketteurs ont pratiqué un autre sport (en club, et ceci durant une année au minimum) que celui auquel ils s'adonnent actuellement. Ainsi, 132 personnes, sur les 201 ayant répondu à la question, ont pratiqué au minimum deux sports au sein de clubs sportifs à cette période de leur vie, ce qui confirme à nouveau que la pratique de différentes activités est une manière de vivre qui est socialement encouragée et valorisée.

Durant votre enfance, avez-vous pratiqué un autre sport que le football ou le basketball EN CLUB durant au moins 1 année ?

82 réponses

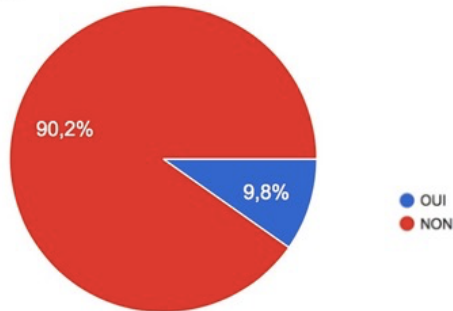


119 réponses

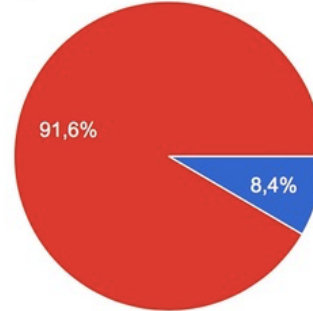


Cependant, cette double pratique en milieu "institutionnel", c'est-à-dire au sein de clubs, est plus récurrente durant l'enfance que par la suite puisqu'à la question « *pratiquez-vous [actuellement] un autre sport en club à côté du football/basketball* » seuls 10% et 8% respectivement répondent positivement (soit un total de 18 personnes). Cette différence est-elle liée à une diminution du temps libre dévolu aux loisirs suite à l'entrée dans le monde professionnel, à une perte de motivation pour mener de front deux sports, à l'émergence de nouvelles occupations (sortir avec ses amis, etc.) ou encore à une spécialisation dans l'une de ces activités ? Il serait intéressant de creuser la question. Quoi qu'il en soit, la pluridisciplinarité, au sein d'un milieu institutionnel, est un élément dominant durant l'enfance, raison pour laquelle il semble opportun d'introduire le FooBaSKILL à ce moment-là ; avant que, pour toutes les potentielles raisons évoquées ou d'autres encore, le sportif ne restreigne sa pratique sportive au sein d'un club à un seul et unique sport.

A côté du football, pratiquez-vous un autre sport EN CLUB ?
 ⚽ 82 réponses

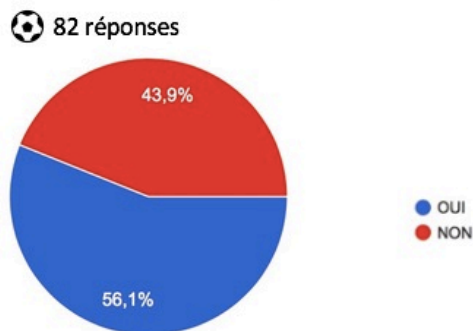


A côté du basketball, pratiquez-vous un autre sport EN CLUB ?
 🏀 119 réponses

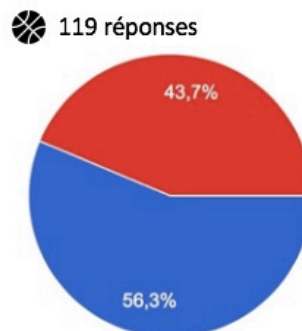


Bien que cette double pratique en milieu institutionnel soit principalement un phénomène relatif à l'enfance, cela ne signifie pas qu'au-delà de cette période la population ne s'adonne pas à une multi pratique. Au contraire, les résultats de mes questionnaires démontrent que 56% des joueurs de football et de basketball affirment avoir une activité sportive annexe à celle pratiquée en club (113 personnes sur les 201 ayant répondu à la question).

A côté du football, pratiquez-vous un autre sport mais PAS EN CLUB/association (= en dehors de tout encadrement "institutionnel") ?
 ⚽ 82 réponses



A côté du basketball, pratiquez-vous un autre sport mais PAS EN CLUB/association (= en dehors de tout encadrement "institutionnel") ?
 🏀 119 réponses



Cependant, LA différence se trouve dans la modalité de pratique. Les enfants ont tendance à exercer deux sports à la fois au sein de clubs (milieux institutionnels) alors que plus tard la majorité des personnes ne pratiquent plus qu'un seul sport dans un club et l'autre sport, ou les autres sports, sont davantage considérés comme une activité annexe. La nuance est donc dans cette distinction entre le sport principal et les sports secondaires. D'ailleurs, un enfant vous dira facilement qu'il fait du football et de la gymnastique alors qu'une personne plus âgée répondra quant à elle qu'elle fait du football et à côté de la gymnastique. Alors certes, la majorité des joueurs ne pratiquent pas un autre sport en club additionnellement au football ou au basketball, mais ils ne se contentent toutefois pas de pratiquer uniquement ce dernier. Cette tendance vient consolider le potentiel de développement du FooBaSKILL qui, avec son caractère pluridisciplinaire, semble alors correspondre au contexte actuel et ce besoin de diversification des loisirs.

De plus, toujours au sujet de cette dualité de pratiques, il est également intéressant de noter que 32% des basketteurs ont pratiqué le football en club durant une période minimale d'une année durant leur enfance. Ce constat révèle une opportunité avantageuse pour le FooBaSKILL qui pourrait alors devenir une orientation sportive pour les joueurs qui cherchent encore leur voie. S'adonner au FooBaSKILL leur permettrait alors de ne pas avoir de choix à faire entre les deux pratiques puisqu'ils pourraient les combiner. Attention toutefois à l'interprétation de cet intérêt basketball-football durant l'enfance. Si dans le cas des joueurs de basketball un tiers d'entre eux a joué au football en club, la proportion n'est pas aussi élevée du côté des footballeurs avec seulement 7% ayant joué au basketball en club durant leur enfance. Ce dernier point, présumant un intérêt partagé pour ces deux sports de ballon, est alors à relativiser.

Qui plus est, malgré le fait que le FooBaSKILL puisse potentiellement être une discipline en mesure de plaire à la population interrogée, il ne faut toutefois pas oublier qu'une fois que les joueurs ont choisi leur sport il est plus compliqué de les attirer vers une autre pratique. Les réponses davantage négatives que positives à la question de savoir s'ils pourraient envisager de faire du FooBaSKILL si ce dernier venait à se diffuser davantage en témoignent. En effet, on dénombre 10 réponses négatives sur 15 (avec 2 abstentions) du côté du football et 19 sur 28 (avec 3 abstentions) du côté des basketteurs. Au final, uniquement 6 basketteurs et 3 footballeurs seraient prêts à faire du FooBaSKILL, ce qui révèle que la population interrogée n'est pas prête à s'adonner à cette nouvelle pratique.

★ Si le FooBaSKILL venait à se diffuser davantage, je pourrais envisager d'en faire

⚽ 15 réponses



🏀 28 réponses



Pourtant, pour les deux catégories de joueurs ayant un avis sur la question, soit 38 personnes au total (5 abstentions), 68% pensent que le FooBaSKILL est susceptible d'intéresser la population, soit 26 d'entre eux (seules 12 personnes ne sont pas d'accord avec cette idée).

★ Selon moi, le FooBaSKILL peut susciter l'intérêt de la population

⚽ 15 réponses



⚽ 28 réponses



En définitive, il semble que les répondants croient certes au potentiel du FooBaSKILL, mais ne soient tout de même pas prêts à s'y investir pour l'instant. Cette analyse est à la fois encourageante, mais également peu rassurante pour le développement du FooBaSKILL. Elle est d'une part encourageante dans le sens où les répondants ne semblent pas s'opposer à la pratique, à l'inverse leurs réponses démontrent plutôt un certain intérêt, mais peu rassurant à la fois, car même les joueurs les plus à même d'apprécier la pratique et d'y jouer ne semblent pas vouloir le faire, ou du moins pas le faire dans un cadre institutionnel. En partant du postulat que c'est la demande qui dicte l'offre, l'avenir du FooBaSKILL en tant que sport institutionnalisé, avec des clubs, des compétitions, semble incertain. Toutefois, en tant que loisir et dans le cadre des cours d'éducation physique, il pourrait tirer son épingle du jeu et devenir populaire.

Avant de passer au sous-chapitre suivant, retenons de celui-ci que le FooBaSKILL avec son caractère hybride possède un atout certain et qu'il faut mettre en avant. La pratique doit miser sur la pluridisciplinarité qu'elle possède, élément socialement recherché et valorisé, pour se promouvoir. Par ailleurs, il est important de faire découvrir le FooBaSKILL le plus tôt possible, sans quoi, il est par la suite difficile de convaincre les joueurs de changer de pratique sportive.

4.1.3 Des avis univoques sur les éléments appréciés dans le football et le basketball ; un consensus pouvant rassembler.

À travers mes questionnaires, je cherchais également à déceler quelles étaient les caractéristiques les plus appréciées dans le football et le basketball. Une fois ces aspects identifiés je pouvais ainsi, dans un deuxième temps, les confronter au FooBaSKILL afin de voir s'il y avait la possibilité que les répondants retrouvent ces éléments dans celui-ci.

Le premier constat tiré de l'analyse des résultats est le suivant : les réponses sont pratiquement identiques entre les joueurs des deux catégories. En effet, que ce soit dans leur propre sport ou lorsqu'ils jouent au football pour les basketteurs et au basketball pour les footballeurs, ce sont les mêmes éléments qui sont mis en avant par les répondants. Trois caractéristiques ressortent

comme étant les plus importantes à la fois au football et au basketball. Ce sont tout d'abord les aspects *sport d'équipe* et *technico-tactique* qui sont les plus appréciés. Puis il y a le *côté social* (*convivialité, partage, troisième mi-temps, etc.*) de ces deux sports qui est également parmi les préférences de l'ensemble des joueurs. Il est intéressant de relever le fait que ces trois caractéristiques, centrées sur le sport en lui-même et son atmosphère, sont davantage appréciées (malgré quelques petites nuances) que les aspects liés à ses à-côtés. La *popularité (internationale) du sport*, sa *large médiatisation*, le *côté sport-spectacle*, les "stars" ou encore l'aspect "show-marketing" sont certes des caractéristiques appréciées par les joueurs, mais pas autant que celles citées ci-dessus. Attention toutefois à interpréter ces résultats avec précaution, car la formulation des questions mentionnait bien "en tant que joueur" ou "lorsque vous jouez". Ainsi, l'ordre des éléments appréciés aurait peut-être été différent si les joueurs avaient répondu d'un point de vue externe (en tant que spectateurs par exemple) et non pas avec leur ressenti sur le sport lorsqu'ils le pratiquent.

Pour en revenir au FooBaSKILL et son potentiel de pouvoir rassembler ces deux populations cibles, il semble que ces résultats quant aux aspects les plus appréciés soient plutôt encourageants. Le FooBaSKILL, qui mise davantage sur le jeu en lui-même que sur tous ces aspects liés au marketing, semble alors correspondre à ce que les joueurs recherchent dans ces sports. De plus, il se rapproche davantage du côté "convivialité et partage" que d'une optique de performance, de compétition, puisque le format compétitif n'est d'ailleurs pratiquement pas développé. À propos de cette thématique de compétition, relevons au passage que l'absence de championnat (matches, tournois, etc.) ne semble pas être un aspect indispensable au fait qu'une pratique puisse être considérée comme un sport, comme en témoignent les réponses recueillies. En effet, 39 personnes sont d'avis qu'une pratique ne peut pas être considérée comme un sport sans l'existence d'un championnat alors qu'à l'inverse 140 ne partagent pas cette opinion (22 abstentions).

S'il n'existe pas de championnat, la pratique ne peut pas être considérée comme un sport



Ainsi, le FooBaSKILL dans son format actuel, c'est-à-dire davantage une pratique scolaire au service du développement psychomoteur de l'enfant et non pas basé sur une optique de performance, semble néanmoins pouvoir être considérée comme un sport par les répondants. Le fait qu'il soit perçu comme une pratique ludique, conviviale et accessible à tout un chacun, n'altère en rien sa légitimité à exister en tant que sport et lui permet au contraire de correspondre à ce que les joueurs souhaitent retirer de leur activité sportive. En définitive, les caractéristiques

intrinsèques du FooBaSKILL sont donc d'ores et déjà à même d'attirer les joueurs de football et de basketball. Il pourrait alors être intéressant de recueillir l'opinion de pratiquants ou de spectateurs d'autres sports afin de voir si les aspects qu'ils valorisent sont similaires.

Néanmoins, je pense que pour se développer et se faire connaître au-delà des deux sphères sportives que sont le football et le basketball, la pratique devrait tout de même travailler davantage sur l'aspect *sport-spectacle*. Afin d'éveiller l'intérêt d'un public cible plus large, il faut, entre autres, développer ce volet compétitif, car ce que recherchent les spectateurs avant tout ce sont des rencontres à suspense. Il faut que le jeu soit fluide et spectaculaire et pour ce faire il est nécessaire que les matchs opposent des équipes et des joueurs "qualifiés" et non pas du sport loisir où une classe de 9B affronterait la classe de 9A. En effet, un niveau de jeu élevé incitera davantage le public à assister ou à regarder des compétitions de FooBaSKILL depuis chez eux et il est connu que la diffusion d'un sport à la télévision est un vecteur non négligeable dans la diffusion de ce dernier. Ainsi, en offrant un jeu de qualité, le FooBaSKILL sera plus à même de susciter l'intérêt auprès d'une population plus conséquente.

Par ailleurs, à propos de l'impact de la diffusion d'un sport à la télévision, les réponses à l'affirmation de mon questionnaire « *j'aime bien que mon sport soit diffusé à la TV* » confirment le fait que le public apprécie que son sport soit télévisé. En effet, 167 répondants répondent positivement contre uniquement 18 joueurs qui ne sont pas d'accord avec cette affirmation (16 abstentions).

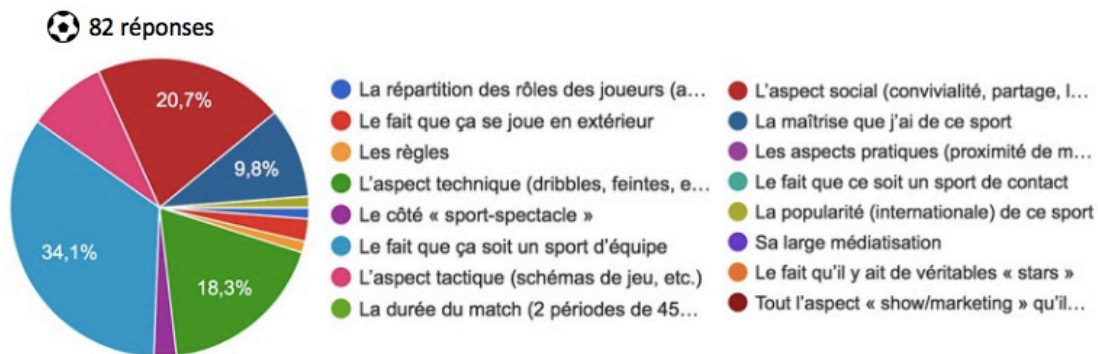


Il serait intéressant pour le FooBaSKILL de développer un concept compétitif afin que ce contenu puisse être introduit sur les chaînes TV et que la pratique impacte ainsi un large public cible. Cependant, pour être diffusé à la télévision, un sport doit être attrayant, ce qui nous renvoie à l'obligation d'avoir une rencontre avec un certain niveau de jeu sans quoi il ne suscitera que très peu d'audience et ne sera donc plus retransmis dans le futur.

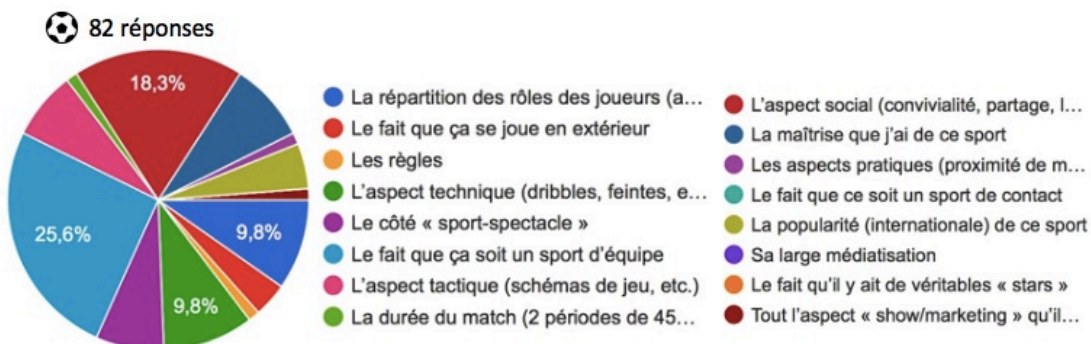
Revenons à présent sur les résultats quant aux caractéristiques les plus appréciées à la fois dans la pratique du football et du basketball et observons quelques faits intéressants. Comme mentionné auparavant, les éléments les plus cités par les joueurs parmi la liste des aspects qu'ils apprécient le plus lorsqu'ils jouent au football ou au basketball (c'est-à-dire en tant que joueur) sont les suivants : le fait que le football et le basketball soient des *sports d'équipe* ; l'aspect *technique/tactique* de ces pratiques ainsi que le *côté social*.

Les réponses des footballeurs à propos des aspects qu'ils apprécient le plus lorsqu'ils jouent au football laissent transparaître ce bilan comme le confirment les deux graphiques ci-dessous.

Parmi ceux-ci, quel est l'aspect que vous appréciez le plus ? (n°1)



Parmi ceux-ci, quel est le deuxième aspect que vous appréciez le plus ? (n°2)



De ces graphiques, on observe que les joueurs relèvent dans un premier temps « *le fait que ça soit un sport d'équipe* », cité à 34% en choix n°1 et encore à 26% en choix n°2, soit 30% de moyenne sur les deux graphiques. Dans un second temps, c'est « *l'aspect social (convivialité, partage, la troisième mi-temps, etc.)* » qui ressort avec 20% de moyenne. Ces deux items sont donc ceux que les joueurs placent en tête de liste, mais juste derrière on peut relever que « *l'aspect technique* » est cité à 14% de moyenne.

Soit dit en passant, il est intéressant de voir que pour 10% des joueurs de football « *la répartition des rôles des joueurs (attaquant, défenseur, milieu de terrain, etc.)* » est un aspect apprécié, car ceci n'est pas le cas dans le FooBaSKILL où aucune position n'est attribuée. Ainsi, sur ce point-là, la pratique ne correspondrait pas tout à fait à ce que les joueurs de football recherchent à travers leur activité sportive.

Ayant mis en évidence les aspects les plus appréciés par les footballeurs dans le football, regardons maintenant ce qu'il en est lorsque ces mêmes personnes jouent cette fois-ci au basketball.

Parmi ceux-ci, quel est l'aspect que vous appréciez le plus ? (n°1)



Parmi ceux-ci, quel est le deuxième aspect que vous appréciez le plus ? (n°2)



Comme dans le cas de figure précédent, c'est toujours le côté « *sport d'équipe* » qui ressort en premier avec 28% en choix n°1 et 10% en choix n°2. On observe ensuite que « *l'aspect technique* » est le choix n°1 de 12% et le choix n°2 de 15% d'entre eux, soit une moyenne de 14%. Enfin, le « *côté social* » ressort à 9% en choix n°1 et 13% en choix n°2, soit 11% de moyenne. En somme, ce sont les mêmes éléments qui sont choisis comme étant les plus appréciés. Ceci souligne une certaine similarité entre ces deux disciplines, mais surtout, cela permet de consolider l'hypothèse que ce consensus puisse jouer en faveur du FooBaSKILL.

Par ailleurs, il est intéressant de relever, aussi contradictoire que cela puisse paraître au vu des réponses précédemment analysées à propos de la répartition des rôles des joueurs dans le football, le fait qu'ils apprécient pour 10% d'entre eux en choix n°1 et 12% en choix n°2, soit 11% de moyenne, « *le fait que chaque joueur participe à la fois à l'attaque et à la défense* ». En effet, cet élément peut être un atout pour le FooBaSKILL qui, de par le déroulement du jeu, peut ainsi permettre à ces joueurs spécialisés à un poste en particulier dans leur sport habituel (football) d'expérimenter le fait de participer à la fois à l'attaque et à la défense.

En somme, il semble que les footballeurs apprécient de manière générale les mêmes aspects lorsqu'ils jouent au football ou au basketball. Ceci est un avantage considérable pour le FooBaSKILL qui peut ainsi "se vendre" auprès de ce public en mettant en avant le fait que tous les aspects qu'ils apprécient sont réunis en son sein.

Regardons à présent ce qu'en pensent les basketteurs. Lorsque ces derniers pratiquent leur sport, soit le basketball, ils apprécient avant tout les aspects suivants :

Parmi ceux-ci, quel est l'aspect que vous appréciez le plus ? (n°1)



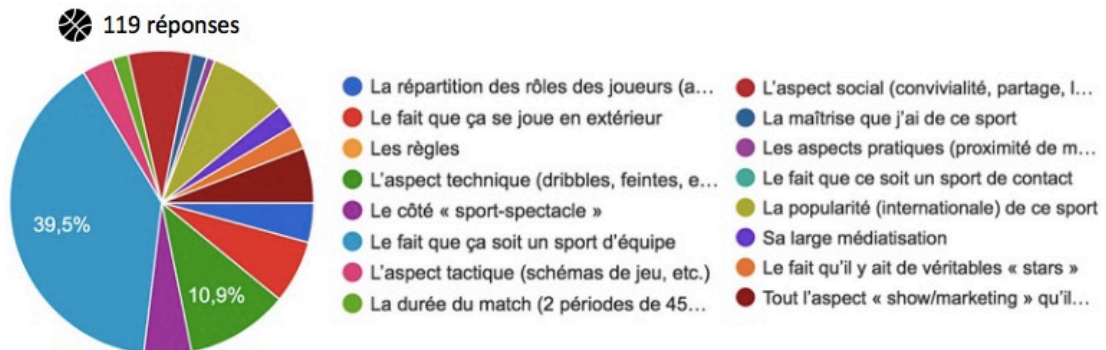
Parmi ceux-ci, quel est le deuxième aspect que vous appréciez le plus ? (n°2)



En analysant ces deux graphiques, on constate alors que les résultats sont quasiment identiques à ceux des footballeurs. Les aspects appréciés sont les mêmes et seuls les pourcentages varient. Une fois encore « *le fait que ça soit un sport d'équipe* » ressort à 38% en choix n°1 et 14% en choix n°2, soit 26% de moyenne. On retrouve également « *l'aspect technique* » en choix n°1 de 17% et en choix n°2 de 12% d'entre eux, soit une moyenne de 15%. Relevons toutefois une légère différence. Dans le cas présent, « *l'aspect social* » avec 7% en choix n°1 est derrière « *le fait que chaque joueur participe à la fois à l'attaque et à la défense* » qui apparaît alors en troisième position, avec 12%, dans l'aspect le plus apprécié et 12% en deuxième choix (soit 12% de moyenne). Néanmoins, « *l'aspect social* » est cité comme deuxième aspect le plus apprécié à 14% ce qui fait une moyenne de 11%.

Par ailleurs, lorsqu'ils jouent cette fois-ci au football, voici leurs réponses quant aux deux aspects qu'ils préfèrent.

Parmi ceux-ci, quel est l'aspect que vous appréciez le plus ? (n°1)



Parmi ceux-ci, quel est le deuxième aspect que vous appréciez le plus ? (n°2)



Dans ce cas encore, on constate que les aspects les plus appréciés restent les mêmes. C'est-à-dire, en première position « *le fait que ça soit un sport d'équipe* », qui est cité comme choix n°1 par 40% et à 20% en choix n°2, soit 30% de moyenne. Juste derrière, en deuxième position, « *l'aspect technique* » considéré pour 11% comme l'aspect le plus apprécié et à 12% comme le second, soit 12% de moyenne. Enfin, au troisième rang, on retrouve « *l'aspect social* » cité à 10% de moyenne (7% en choix n°1 et 13% en choix n°2). Comme relevé précédemment, les différents cas de figure laissent néanmoins apparaître certaines spécificités. On remarque par exemple que les basketteurs disent pour 8% d'entre eux que l'aspect qu'ils apprécient le plus lorsqu'ils jouent au football est « *la popularité (internationale) de ce sport* ». Cette donnée se confirme avec 9% d'entre eux qui placent également cet item comme le deuxième aspect qu'ils apprécient le plus. Ainsi, il semble que les basketteurs apprécient tout particulièrement (à 9% de moyenne) la popularité dont jouit le football, élément que ne relevaient pourtant pas les footballeurs au sujet du basketball ou même de leur propre sport.

Enfin, pour revenir sur le point principal tiré de l'analyse des données récoltées, soit la similarité des réponses des joueurs de football et de basketball, ce consensus sous-tend la possibilité de regrouper une large communauté autour de la pratique. Le fait que ces deux sports semblent présenter de nombreuses caractéristiques intrinsèques communes permet aux footballeurs de retrouver les aspects qu'ils recherchent en jouant au football dans le basketball, et inversement. Puisque les aspects appréciés dans le football se retrouvent dans le basketball, du moins en grande partie, et vice-versa, il laisse à penser que le FooBaSKILL est susceptible d'attiser l'intérêt de ces deux catégories de joueurs. Il semble, du moins de prime abord, que ces deux populations cibles auraient plutôt intérêt à jouer au FooBaSKILL que de pratiquer un autre sport totalement à l'opposé de ce qu'ils apprécient dans leur pratique respective.

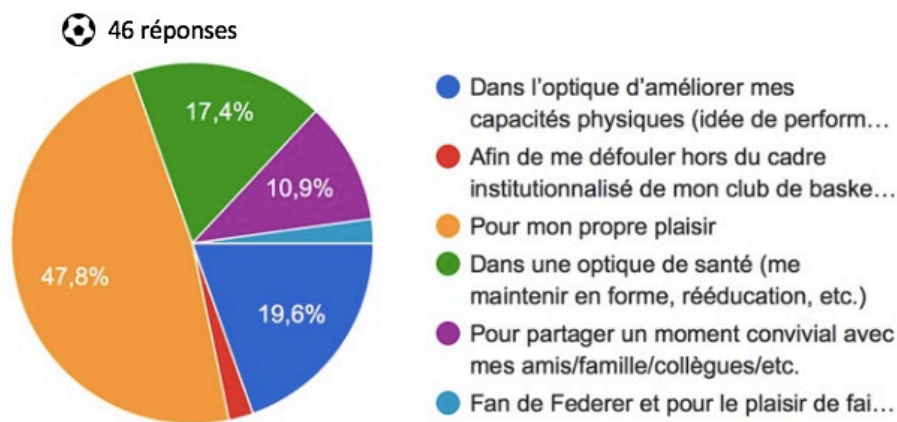
Par ailleurs, ces résultats ne semblent pas, du moins à première vue, venir démentir l'hypothèse "d'intéresser un double public" émise dans la partie précédente (l'analyse stratégique). Réunissant un grand nombre des points d'intérêts de ces deux populations cibles, il semble que le FooBaSKILL soit susceptible de les regrouper assez facilement, ou en tout cas plus aisément que de rapprocher un public de footballeurs avec un public d'escrimeurs par exemple.

Cependant, et ceci malgré que tous ces éléments "objectivables" soient réunis, aucune certitude ne peut être avancée quant au fait que le FooBaSKILL soit en mesure de véritablement susciter l'engouement de ces deux populations cibles. Bien qu'il existe toutes ces similarités dans les aspects appréciés à la fois dans la pratique du football et du basketball, d'autres facteurs rentrent également en ligne de compte dans le choix de la pratique sportive. Effectivement, le côté marketing, l'habitude créée chez les gens, les tendances et d'autres aspects encore, tous cités précédemment, sont autant de paramètres qui orientent les personnes vers tel ou tel sport. Ceci souligne une fois de plus la complexité de l'institutionnalisation d'un nouveau sport. Ainsi, même s'il semble à première vue que le FooBaSKILL soit davantage susceptible de plaire à ces deux populations cibles en particulier, il faut toutefois faire attention à deux imprudences. Premièrement bien différencier le fait que le FooBaSKILL puisse les "intéresser" du fait qu'il puisse les "attirer", et deuxièmement à ne pas tomber dans un parallélisme trop raccourci. Les nombreux aspects qui se retrouvent dans ces deux sports n'impliquent pas forcément qu'un joueur de football souhaite ou apprécie pratiquer le basketball et inversement. Certaines données issues de l'analyse de mes questionnaires confirment d'ailleurs ce dernier point. Par exemple, à la question « *durant votre enfance, avez-vous joué au basketball en club durant au moins une année ?* » 93% des footballeurs répondent par la négative. Ceci démontre que les footballeurs n'étaient pas particulièrement intéressés à pratiquer le basketball au sein d'un club pendant leur enfance, une période durant laquelle les enfants expérimentent pourtant plusieurs disciplines. La raison derrière cela ne peut être expliquée par un potentiel manque de temps pour pratiquer deux sports dans un cadre institutionnel, car 63% d'entre eux répondent avoir pratiqué un autre sport que le football ou le basketball en club durant au moins une année durant leur enfance. Au final, l'explication est probablement liée à un souci de diversification des expériences ou des compétences qui inciterait les jeunes footballeurs à se diriger plus facilement vers un sport "plus foncièrement différent" de leur pratique que ne l'est le basketball. Par ailleurs, il est très probable que les parents encouragent également cette diversité lors de l'inscription de leurs enfants dans différents clubs.

Sur ce sujet de double pratique en milieu institutionnel, relevons également que cette dernière, possible durant l'enfance, devient de plus en plus compliquée à gérer au fil des années et peut déboucher sur l'impérativité de faire un choix. Dans ce cas-là, le manque de temps pour mener de front deux sports reste la raison principalement évoquée (à 46% chez les footballeurs et 31% pour les basketteurs) ce qui nous renvoie à Rosa et son concept de « *famine temporelle* » (Rosa, 2012). Ce dernier point accentue l'avantage que possède le FooBaSKILL grâce à son caractère hybride.

Pour en revenir à notre propos, il semble alors que les footballeurs ne démontrent pas un intérêt particulier pour la pratique du basketball en club ; mais peut-être, apprécient-ils alors jouer au basketball en dehors d'un club, comme activité annexe ? Cela ne semble pas non plus être le cas. En effet, à la question relative aux autres sports pratiqués à côté du football en dehors de tout encadrement institutionnel, le basketball n'est cité que quatre fois sur les 46 réponses. On remarque que les footballeurs pratiquent davantage la course à pied (citée à huit reprises) ainsi que la musculation/fitness (activité évoquée 10 fois) à côté de leur sport principal. Ces deux types d'activités sportives sont majoritairement citées, car la pratique d'une activité annexe se fait pour près de la moitié d'entre eux (48%) pour leur propre plaisir ; 20% des répondants le font dans une optique d'amélioration de leurs capacités physiques et 17% dans une optique de santé (se maintenir en forme, rééducation, etc.).

Pour quelle raison pratiquez-vous cette activité annexe ?



L'activité pratiquée à côté de leur sport principal semble alors davantage utilisée comme complément à ce dernier. Dans le cas de la musculation par exemple, celle-ci permet aux joueurs de maintenir leur condition physique de manière générale, mais également de renforcer et de développer certains groupes musculaires spécifiques. Par ailleurs, on observe que les items les plus cités sont des pratiques pouvant être exercées sans véritables contraintes externes, comme un nombre minimum de joueurs par exemple ou encore un terrain particulier. Ceci étant dit, on comprend mieux pourquoi le basketball n'est alors pas une option de pratique annexe intéressante pour les footballeurs. De plus, il ne serait pas aussi spécifiquement bénéfique au sport principal. Illustrons ce dernier point à travers l'exemple du travail de l'endurance pour les joueurs de football. Alors, certes jouer au basketball est un moyen de travailler cette capacité

physique, mais cela implique tout de même un degré de maîtrise minimum du dribble et du shoot (sans quoi il ne peut pas y avoir de jeu). Au contraire, la course à pied permet aux joueurs de travailler leur endurance sans aucune contrainte technique et de manière spécifique, sprint, endurance de base ou encore accélérations. En définitive, l'analyse des résultats démontre que finalement l'intérêt des footballeurs pour le basketball ne s'avère pas si évident.

Nous pouvons alors nous questionner à propos du fait que cette catégorie de sportifs puisse réellement être attirée par le FooBaSKILL. Suite à l'analyse des résultats et au vu des arguments avancés, peut-être que la pratique devrait davantage s'adresser aux personnes qui n'ont pas d'activité en club. Ceux-ci pourraient alors démontrer un intérêt plus prononcé que les joueurs pratiquant d'ores et déjà un sport au sein d'un club.

D'autant plus que ce constat est pratiquement le même avec l'analyse des réponses des basketteurs avec toutefois une légère différence quant au taux de pratique. En effet, les basketteurs ont davantage joué au football en club durant leur enfance (durant au moins une année), 32% d'entre eux, soit 38 personnes sur les 119 au total. Ceci s'explique probablement par l'accessibilité aux différents sports. Le nombre de clubs de football dans le canton de Vaud est supérieur à celui des clubs de basketball. Ainsi, pratiquement toutes les villes et tous les villages possèdent un club de football alors qu'ils n'ont pas forcément un club de basketball. De ce fait, il est plus probable que les parents inscrivent dans un premier temps leurs enfants au football plutôt qu'au basketball. Pour en revenir à l'analyse des résultats, celle-ci démontre qu'au jour d'aujourd'hui, comme dans le cas des footballeurs, les basketteurs pratiquent davantage la course à pied (citée douze fois), le fitness (évoqué à neuf reprises) que le football (cité six fois) comme activité annexe. Par ailleurs, les mêmes motivations sont évoquées, c'est-à-dire pour leur plaisir propre ainsi que dans une optique de santé et d'amélioration de leurs capacités physiques.

Ainsi, bien que les joueurs de football et de basketball puissent constituer deux populations cibles pouvant porter un intérêt marqué pour le FooBaSKILL, il est toutefois moins certain qu'ils puissent être attirés à véritablement le pratiquer. Ceci accentue une fois de plus l'importance d'introduire le FooBaSKILL dès le plus jeune âge, via l'école notamment, afin de pouvoir toucher un public le plus large possible avant que les joueurs ne se spécialisent dans une discipline en particulier. Par ailleurs, ce phénomène de public cible différent de celui imaginé de premier abord est relevé par Oliver Diserens avec le cas du Padel. Il me disait que *« pour le moment en Suisse ce n'est pas forcément les joueurs de tennis qui jouent le plus au Padel, mais des joueurs de foot ou de sports d'équipe qui aiment l'accessibilité technique du Padel ou des personnes provenant de pays où le Padel est populaire »*⁴⁷. À travers ces propos, on prend conscience de la complexité de délimiter un public cible. Ce n'est pas parce que le FooBaSKILL mêle le football au basketball que ce sont forcément ces deux catégories de joueurs qui s'y adonneront le plus. Par contre, de par leur sport principal, ces joueurs sont les plus aptes à développer rapidement des aptitudes leur permettant de jouer au FooBaSKILL en produisant un jeu fluide et plaisant.

⁴⁷ Propos tirés de l'entretien avec M. Oliver Diserens, réalisé le 07.02.2020

Les propos de M. Diserens à propos du Padel confirment cette hypothèse : « *cependant, il est vrai qu'un joueur de tennis ou de squash obtient très vite un bon niveau* »⁴⁸. Ainsi on peut imaginer que la pratique aura plus de résonance auprès de ces types de joueurs et qu'il sera donc plus aisé de les attirer eux plutôt qu'un volleyeur par exemple.

Pour conclure cette sous-partie relative aux aspects appréciés à la fois dans le football et le basketball, relevons le fait que ce consensus autour des éléments affectionnés par les joueurs et qui, de prime abord, pourrait laisser penser que ces deux catégories soient grandement intéressées par le FooBaSKILL, n'est pas si indéniable. Cela démontre une fois de plus que le potentiel d'attractivité d'un sport est un phénomène complexe qui ne peut se résumer à un nombre de caractéristiques communes.

4.1.4 Une opinion favorable, mais controversée, quant aux sports qui renouvellent les pratiques

Passons à présent à la quatrième et dernière thématique qui touche cette fois-ci à l'ambiguïté que suscite l'émergence de nouvelles pratiques.

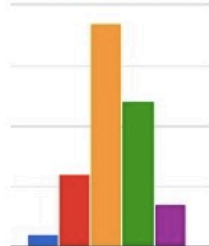
En analysant les réponses des joueurs, on note une attitude positive quant à l'émergence de nouveaux sports. En effet, les répondants semblent dans l'ensemble davantage ouverts à l'apparition de nouvelles pratiques plutôt que de s'y opposer, comme le démontrent les graphiques suivants. On dénombre 175 réponses positives ; 14 réponses négatives ; 12 abstentions à propos du fait que les joueurs aiment bien que de nouvelles disciplines sportives voient le jour et 32 réponses positives ; 145 réponses négatives ; 24 abstentions quant à l'existence de trop de sports différents (offre trop large).



⁴⁸ Propos tirés de l'entretien avec M. Oliver Diserens, réalisé le 07.02.2020

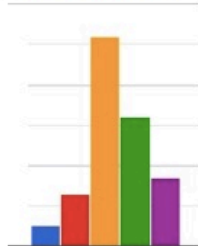
Je trouve qu'il existe trop de sports différents (offre trop large)

82 réponses



2 : Tout à fait d'accord
 12 : D'accord
 37 : Pas d'accord
 24 : Pas du tout d'accord
 7 : Je n'ai pas d'avis

119 réponses



5 : Tout à fait d'accord
 13 : D'accord
 52 : Pas d'accord
 32 : Pas du tout d'accord
 17 : Je n'ai pas d'avis

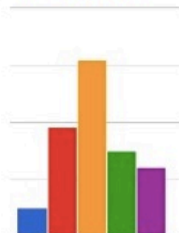
À première vue, les résultats traduisent clairement le fait que les joueurs ne sont pas réticents à ce qu'un nouveau sport voie le jour, ce qui est alors encourageant pour le FooBaSKILL qui doit faire sa place sur le marché de l'offre sportive. En somme, le contexte semble opportun.

Toujours à ce propos, le fait que les sports dits "traditionnels" soient réinventés semble également être accepté de manière favorable par l'ensemble des joueurs, comme le démontrent les réponses suivantes :

57 répondants sont d'accord avec le fait qu'il faut arrêter d'inventer des variantes des sports "traditionnels" alors que pour 112 d'entre eux il n'est pas nécessaire de mettre fin à ceci (32 abstentions).

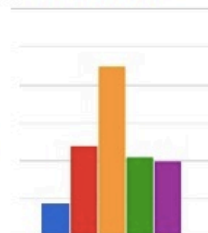
Je pense qu'il faut arrêter d'inventer des variantes des sports "traditionnels"

82 réponses



5 : Tout à fait d'accord
 19 : D'accord
 31 : Pas d'accord
 15 : Pas du tout d'accord
 12 : Je n'ai pas d'avis

119 réponses



9 : Tout à fait d'accord
 24 : D'accord
 45 : Pas d'accord
 21 : Pas du tout d'accord
 20 : Je n'ai pas d'avis

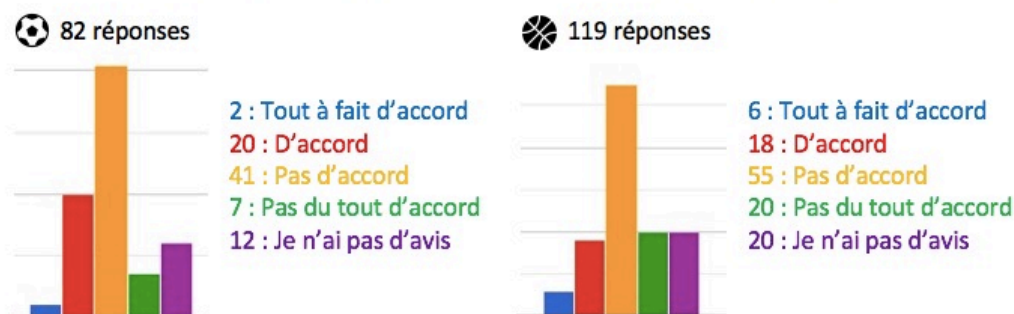
Quant à l'affirmation à propos du fait d'être favorable aux combinaisons de différents sports "traditionnels", on dénombre 119 réponses positives, 52 négatives et 30 abstentions.

Je suis favorable aux combinaisons de différents sports "traditionnels"



Enfin, seulement 46 joueurs pensent que c'est négatif pour un sport de chercher à se démarquer des pratiques conventionnelles contre 123 qui ne sont pas de cet avis (32 abstentions).

Je pense que c'est négatif pour un sport de chercher à se démarquer des pratiques conventionnelles



Il est alors intéressant de relever que les joueurs de football et de basketball, pratiquant pourtant ces deux sports dans leur format "classique", sont favorables au fait que des variations et des combinaisons des sports "traditionnels" puissent être inventées. Par ailleurs, les joueurs perçoivent même positivement qu'un sport cherche à se démarquer des pratiques conventionnelles.

Néanmoins, on observe une certaine ambiguïté autour de ce renouvellement des pratiques. Bien que les joueurs aient répondu être favorables aux combinaisons de différents sports "traditionnels", ils sont également d'avis que « *mélanger deux sports "traditionnels" est un concept étrange* ».

Le graphique ci-dessous révèle que 30 personnes, soit 70% des répondants, sont d'accord avec l'idée que de mélanger deux sports "traditionnels" soit un concept étrange alors que seuls 11 joueurs ne partagent pas cet avis (2 abstentions).

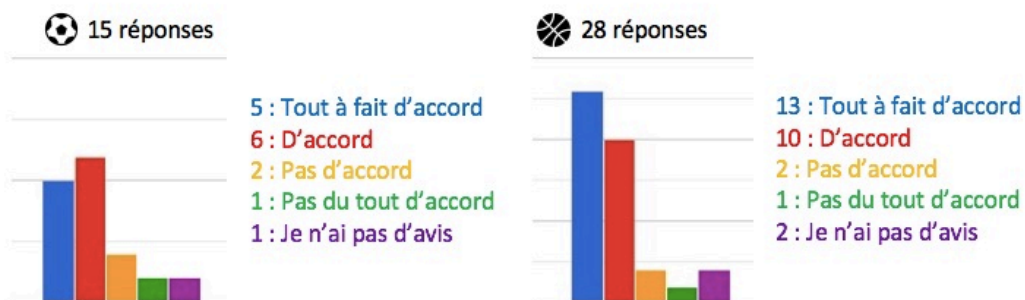
★ Mélanger deux sports "traditionnels" est un concept étrange



De ce fait, les répondants ne semblent pas réussir à se positionner clairement sur le sujet, car ils sont à la fois largement favorables aux combinaisons de différents sports "traditionnels", mais sont également d'accord avec le fait que de mélanger deux sports "traditionnels" est un concept étrange, ce qui est contradictoire. Attention toutefois à interpréter ce constat avec précaution, car les personnes ayant répondu à ces deux affirmations ne sont pas les mêmes. Alors que la première affirmation s'adresse à l'ensemble des répondants, soit les 201 joueurs, la seconde s'adresse quant à elle uniquement aux 15 footballeurs et aux 28 basketteurs qui ont répondu connaître le FooBaSKILL (43 personnes). Cependant, ce propos de savoir à qui s'adressait telle ou telle question n'a finalement pas grande importance puisque cette ambiguïté est également perceptible à travers les différentes réponses d'une même population cible, en l'occurrence les répondants connaissant le FooBaSKILL.

En effet, on observe ce même phénomène contradictoire chez cette population-là puisque la majorité d'entre eux partagent à la fois le fait de dire que le football et le basketball dans leur forme "traditionnelle" sont suffisants (34 réponses positives ; 6 négatives ; 3 abstentions), mais répondent en même temps que pour eux il n'existe pas trop de variantes de ces deux sports en question. Ainsi, l'affirmation stipulant qu'il existe trop de variantes du football "traditionnel" récolte uniquement 9 réponses positives et à l'inverse 27 négatives (7 abstentions) et la même déclaration, mais à propos du basketball cette fois-ci affiche 7 avis positifs contre 33 négatifs (3 abstentions).

★ Je trouve que le football et le basketball dans leur forme "traditionnelle" sont suffisants



★ Je trouve qu'il existe trop de variantes du football "traditionnel" (beach soccer, futsal, etc.)

15 réponses



28 réponses



★ Je trouve qu'il existe trop de variantes du basketball "traditionnel" (3vs.3, streetball)

15 réponses



28 réponses



Leurs réponses mettent en évidence cette ambivalence au sujet de l'apparition de nouvelles pratiques. Le fait que les joueurs soient d'avis que les formes "traditionnelles" du football et du basketball sont suffisantes laisse à penser qu'ils ne sont effectivement pas favorables à ce que des variantes existent, mais en même temps ces mêmes personnes ne trouvent pas qu'il existe trop de modalités de pratiques différentes dérivées de ces sports.

De plus, bien que les 43 répondants apprécient que de nouveaux sports voient le jour, ils restent tout de même attachés aux sports dans leur forme traditionnelle. Les résultats ci-dessous en attestent puisque pour 23 d'entre eux, soit plus de la moitié, le football traditionnel à 11 aura toujours leur préférence par rapport à ses dérivés (Beach soccer, Futsal, etc.) ; seules 13 personnes ne sont pas d'accord avec cette affirmation et 7 n'ont pas d'avis sur le sujet. On observe le même constat avec le basketball dans sa forme traditionnelle. En effet, 25 joueurs répondent qu'ils préféreront toujours le format 5 contre 5 au format 3 contre 3 ; 10 ne partagent pas cet avis et 8 ne prennent pas position sur la question.

★ Le football traditionnel à 11 aura toujours ma préférence par rapport à ses dérivés (beach soccer, futsal, etc.)

15 réponses

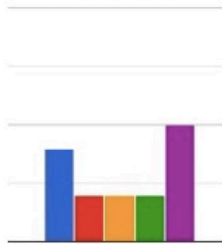


28 réponses

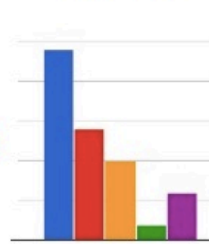


★ Le basketball à 5 contre 5 aura toujours ma préférence par rapport au 3 contre 3

⚽ 15 réponses



⚽ 28 réponses



Tournées en termes de statistiques, ces données relèvent qu'en moyenne 56% des joueurs sont attachés aux formes traditionnelles de ces deux sports. Ce pourcentage témoigne de l'ambivalence quant à la manière dont ces nouvelles pratiques sont perçues. Au final, il semble qu'on ne puisse pas déceler une tendance claire et univoque à propos de ce sujet puisque la population interrogée semble à la fois apprécier les nouvelles pratiques, mais reste tout de même attachée aux sports dans leur forme "traditionnelle".

De ce fait, une certaine confusion est palpable lors de l'analyse des données. En définitive, une indéniable ambivalence règne autour de ce sujet des nouvelles pratiques qui viennent renouveler celles historiquement constituées.

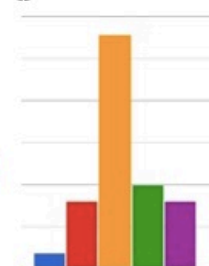
Regardons à présent ce qu'il en est de l'opinion générale au sujet de l'avenir du FooBaSKILL en tant que sport. L'analyse des résultats à ce propos démontre que les avis des footballeurs et des basketteurs diffèrent. Les réponses du côté des adeptes du jeu au pied sont mitigées, 7 avis positifs contre 7 négatifs (1 abstention) alors que pour les basketteurs les opinions sont davantage tranchées avec 19 d'entre eux qui ne pensent pas que le FooBaSKILL puisse avoir un avenir en tant que sport contre 5 qui le pensent (4 abstentions).

★ Je crois que le FooBaSKILL a un avenir en tant que sport

⚽ 15 réponses



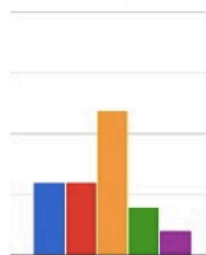
⚽ 28 réponses



Les réponses des basketteurs laissent donc à penser que ces derniers perçoivent le FooBaSKILL davantage comme une activité récréative plutôt qu'un sport à part entière. Ce sentiment se confirme d'ailleurs dans leurs réponses davantage positives (16) que négatives (9) à l'affirmation « *le FooBaSKILL est plus un loisir qu'un sport* » alors que du côté des footballeurs les avis sont, d'une part, moins catégoriques, mais également à l'opposé de ceux des basketteurs.

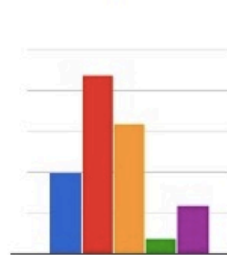
★ Le FooBaSKILL est plus un loisir qu'un sport

⚽ 15 réponses



3 : Tout à fait d'accord
 3 : D'accord
 6 : Pas d'accord
 2 : Pas du tout d'accord
 1 : Je n'ai pas d'avis

⚽ 28 réponses

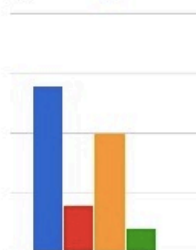


5 : Tout à fait d'accord
 11 : D'accord
 8 : Pas d'accord
 1 : Pas du tout d'accord
 3 : Je n'ai pas d'avis

Cependant, à l'affirmation « *le FooBaSKILL est un sport à part entière* » les basketteurs répondent être d'accord pour 17 d'entre eux, contre 8 ne partageant pas cet avis (3 abstentions).

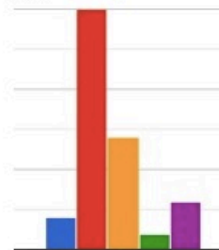
★ Le FooBaSKILL est un sport à part entière

⚽ 15 réponses



7 : Tout à fait d'accord
 2 : D'accord
 5 : Pas d'accord
 1 : Pas du tout d'accord
 0 : Je n'ai pas d'avis

⚽ 28 réponses



2 : Tout à fait d'accord
 15 : D'accord
 7 : Pas d'accord
 1 : Pas du tout d'accord
 3 : Je n'ai pas d'avis

De ce fait, on constate à nouveau une réelle ambivalence dans leur façon de percevoir et de qualifier le FooBaSKILL. Il y a comme un flou autour du sujet, ils semblent indécis et ceci se traduit dans leurs avis contradictoires. Les footballeurs restent quant à eux plus cohérents dans leur vision puisqu'ils affichent à nouveau des avis mitigés, 9 d'entre eux étant d'accord avec le fait que le FooBaSKILL soit un sport à part entière et 6 ne l'étant pas.

Au final, basketteurs comme footballeurs ne semblent pas pouvoir prendre position sur le fait que le FooBaSKILL soit davantage un sport ou un loisir. D'ailleurs l'interrogation soulevée par Oliver Diserens, « *le FooBaSKILL veut-il devenir un sport à part entière ou un excellent jeu éducatif qui combine deux disciplines ?* »⁴⁹ exprime parfaitement bien ce statut indéterminé de la pratique.

En revanche, cette ambivalence autour de la catégorisation et de l'avenir du FooBaSKILL n'est pas un cas singulier et spécifique, au contraire, cela touche également d'autres pratiques. Les réponses relatives au Padel, un autre sport "hybride", démontrent elles aussi une certaine ambiguïté à son sujet. Tout comme le FooBaSKILL, le Padel ne semble pas susciter d'oppositions auprès de la population interrogée. En effet, 128 joueurs sont d'avis que le Padel amène quelque chose d'innovant dans les sports de raquette, contre 38 qui pensent le contraire (et 35 abstentions). Ajoutons à cela le fait que pour 104 répondants, le Padel n'est pas principalement un effet de mode, même si 50 pensent pourtant que cela est le cas (et 47

⁴⁹ Propos tirés de l'entretien avec M. Oliver Diserens, réalisé le 07.02.2020

abstentions). Finalement, on peut relever que 118 personnes acquiescent que le Padel est un sport à part entière, contre 44 qui pensent que cela ne soit pas le cas (49 abstentions).

Cependant, une certaine ambiguïté autour de la qualification de ce sport est palpable. On remarque un écart moins prononcé sur l'affirmation que « *le Padel soit une sorte de tennis en moins bien* » avec 91 personnes qui la réfutent alors que 64 autres sont d'accord avec cette idée (46 abstentions). C'est également le cas avec l'affirmation suivante, « *le Padel est plus un loisir qu'un sport* », qui comptabilise 98 réponses négatives et 70 positives (33 abstentions). En d'autres termes, et comme dans le cas du FooBaSKILL, le Padel est perçu globalement positivement sans pour autant que sa pratique soit clairement qualifiée de véritable sport.

En guise de conclusion de cette dernière sous-partie, la tendance montre que dans l'esprit des personnes interrogées, ces sports hybrides, que sont le FooBaSKILL et le Padel, constituent un type d'activités sportives difficilement qualifiable. Sans pour autant être réticents à leur égard, les répondants ne semblent toutefois pas réussir à se positionner clairement à leur sujet ; faut-il les percevoir davantage comme des loisirs ou de véritables sports ? Ce flou autour de ces pratiques est perceptible à travers les réponses ambivalentes, voire contradictoires, qui émanent de l'analyse des données des questionnaires.

5. Conclusion et discussion

Ce dernier chapitre se structure en deux parties. Dans un premier temps, un retour sur l'ensemble de mon travail et les points principaux de ce dernier. Puis, une seconde partie, que je qualifierai comme une "ouverture", au sujet de la potentielle professionnalisation et institutionnalisation du FooBaSKILL.

5.1 Conclusion :

Pour conclure ce travail, reprenons le concept de sportivisation qui, pour rappel, permet de comprendre à la fois l'émergence d'une pratique sportive, mais également son évolution et appliquons-le au cas du FooBaSKILL. En procédant ainsi, cela va nous permettre, entre autres, de revenir sur les différentes opportunités et menaces pour le développement de la pratique ; éléments constitutifs des sous-questions de mon mémoire.

Tout d'abord, il y a la "première étape" de la sportivisation, appelée "sportivisation primaire". Cette dernière fait référence à l'invention de la pratique. Dans le cas du FooBaSKILL, il apparaît alors clairement que la pratique a d'ores et déjà passé ce cap. Inventé en 2015 par trois professeurs d'éducation physique dans le cadre d'un camp destiné à améliorer les qualités de coordination des jeunes, le *National Sport Camp*, le FooBaSKILL est dès lors constitué. Toutes les caractéristiques intrinsèques au jeu, c'est-à-dire le règlement, le matériel, les différentes variantes ont depuis été définis. Ces différents aspects ont d'ailleurs été mûrement réfléchis afin de proposer une pratique la plus adéquate et attrayante possible. C'est pourquoi du matériel a été spécifiquement créé pour le jeu avec un ballon, *SKILLTheBall*, et un goal, *SKILLGoal*.

Toutefois, la possibilité de jouer sans ces éléments spécifiques est également proposée afin de ne pas restreindre l'accessibilité de la pratique. Les règles ont également été étudiées afin de permettre à un public le plus large possible de prendre part au jeu. Pour ceci, des alternatives pour marquer des points sont proposées. Ces dernières sont plus abordables que dans le règlement du basketball par exemple, dans lequel le tir au panier requiert une habileté et une précision conséquentes. Cependant, cette simplification peut au contraire être perçue par certains comme un élément faisant perdre l'essence même des pratiques traditionnelles, les dénaturant. Cette adaptation du règlement peut être interprétée comme un avantage, avec la réduction du degré de compétences techniques nécessaire pour jouer, mais également comme un élément négatif et "répulsif" dans la mesure où cela dénature les sports originaux. Ceci étant dit, le jeu peut également être modulé en fonction du niveau des joueurs sur le terrain ce qui permet de maintenir le challenge et le plaisir de ces derniers. Ainsi, malgré que la pratique ait été pensée initialement dans une optique pédagogique, c'est-à-dire afin de développer les qualités de coordination des jeunes, le FooBaSKILL, doté de cette forte malléabilité peut également s'adresser à un sportif confirmé. En définitive, la réflexion derrière la création de cette nouvelle pratique est très complète et structurée.

Une fois cette première étape de "création" achevée, interviennent alors les "sportivisations secondaires" ; soit les éléments intervenant dans les activités sportives déjà développées. Cela englobe tous les éléments relatifs au développement d'une pratique, son expansion, sa médiatisation ainsi que sa notoriété, sa professionnalisation et, dans certains cas, son institutionnalisation. Qu'en est-il alors au sujet de l'essor du FooBaSKILL ?

Il semble que la pratique puisse bénéficier de nombreuses opportunités de développement, mais encore faut-il qu'elle réussisse à s'en saisir. Jusqu'à présent, le FooBaSKILL a su en exploiter certaines, mais est également passé à côté d'autres, ou du moins n'a pas réussi à s'en emparer. L'investigation de ces différentes opportunités constitue d'ailleurs la première sous-question de recherche de mon travail. Tout d'abord, il y a ce contexte favorable à l'essor des sports hybrides, lié notamment de cette « *famine temporelle* » que décrit Rosa. Dans une société où le manque de temps semble peu à peu s'instaurer et restructurer les modes de vie, le caractère hybride du FooBaSKILL permet justement à la pratique de posséder un avantage considérable. En outre, les pratiques sportives s'écartant du "cadre institutionnel traditionnel" semblent gagner de plus en plus d'intérêt auprès d'un public à la recherche de sensations, d'émotions, de figures spectaculaires et de show. Malgré son aspect quelque peu "anticonformiste", du moins en comparaison aux sports "traditionnels", le FooBaSKILL met en avant des valeurs ainsi que des objectifs plébiscités et portés par la société actuelle, dont notamment la pluridisciplinarité. Cette modalité de pratique, à l'opposé d'une spécialisation précoce, est effectivement fortement encouragée et recherchée au sein de la société, car synonyme d'un développement harmonieux. Au-delà de cet aspect, la pratique possède également d'autres éléments fortement valorisés au sein de nos communautés comme le concept d'inclusion, de flexibilité cognitive, etc. Toujours sur cette idée de contexte, il semble que dans l'état actuel des choses, la plus grande opportunité pour le développement et la diffusion du FooBaSKILL se trouve au sein du domaine scolaire. L'école, que ce soit au niveau obligatoire ou post-obligatoire semble être le meilleur moyen pour faire connaître la pratique. Comme cité précédemment, il s'agit du cheval de Troie du FooBaSKILL, puisqu'en introduisant la pratique lors des leçons d'éducation physique cela conduirait à ce que tous les jeunes découvrent la pratique au cours de leur cursus scolaire ce qui

permettrait alors au FooBaSKILL, à moyen et long terme, d'être une pratique connue par l'ensemble de la population. Cela dit, cette opportunité semble avoir été décelée par les fondateurs du FooBaSKILL puisqu'à ce jour de nombreuses formations ont d'ores et déjà été dispensées (et vont encore l'être) dans différents établissements scolaires en Suisse et à l'étranger. Par ailleurs, les résultats des questionnaires révèlent que c'est en très grande majorité via ce secteur que les personnes connaissant la pratique ont été initiées.

Mais ce travail a aussi montré l'importance d'étendre le FooBaSKILL au-delà du domaine scolaire. Cet avertissement nous amène à aborder la deuxième sous-question de mon mémoire, soit la recherche des limites au développement de la pratique.

Comme nous venons de le mentionner, il faut faire attention à ne pas restreindre le cercle de diffusion au domaine scolaire. Sinon l'avenir du FooBaSKILL se cantonnerait à un jeu éducatif et non pas à un sport à proprement parler. S'il venait à être "catégorisé" de la sorte, il serait alors d'autant plus compliqué par la suite de développer un volet compétitif de la pratique et en faire un véritable sport avec des équipes et des clubs.

Une autre limite au développement du FooBaSKILL provient du fait que le marché de l'offre sportive est hautement concurrentiel. Un nombre incalculable de différents sports existe aujourd'hui et tous ne peuvent coexister. Certaines pratiques émergent et d'autres disparaissent, ou se transforment. Seuls les sports socialement bien ancrés et très populaires arrivent à perdurer sur le marché. Le FooBaSKILL doit donc, s'il veut pouvoir s'y faire une place, à la fois se différencier des sports déjà établis afin de proposer une offre unique et attrayante, mais également réussir à ancrer la pratique dans les mentalités de la société. En d'autres termes se construire une réelle identité, claire et affirmée, qu'il faudra promouvoir et surtout savoir ajuster au gré de l'évolution des attentes d'un public exigeant. Relevons à ce propos qu'il est primordial pour le FooBaSKILL de définir précisément son statut et ses aspirations afin que la population puisse plus aisément se représenter la pratique et éviter ainsi toute ambiguïté à son sujet. Il est d'autant plus important que le FooBaSKILL se fasse connaître du grand public que l'analyse des données récoltées révèle que le public démontre certes un intérêt pour les nouveaux sports ou les variantes des sports traditionnels, mais que cette curiosité n'égale pas pour autant leur attachement aux sports dits traditionnels. Les résultats démontrent que les sports dits "traditionnels" auront toujours la préférence des répondants par rapport aux variantes qui en découlent. Ainsi, malgré l'attrait de la société actuelle pour les sports hybrides, sans un rayonnement conséquent, le FooBaSKILL ne sera qu'une pratique parmi tant d'autres qui restent pour ainsi dire pratiquement inconnues du grand public.

Lié à cette thématique de reconnaissance, un autre frein au développement du FooBaSKILL provient du fait qu'il n'y a, à l'heure actuelle, aucune figure emblématique pouvant stimuler l'intérêt des gens à s'engager dans la pratique. En plus de cette fonction incitative, le fait de posséder une figure emblématique à laquelle le public peut rattacher la pratique est gage de légitimité et de notoriété. Pouvoir faire le rapprochement entre un sportif reconnu et son sport permet de se faire une représentation mentale de ce dernier et avoir ainsi une image à poser sur la pratique. Citons quelques exemples. Pour la grande majorité de la population, Roger Federer est synonyme de tennis tout comme Tiger Woods l'est au golf. Si le nom de Simone Biles est évoqué, le sujet est probablement la gymnastique artistique ; mais si je vous dis FooBaSKILL ? Aucun rapprochement avec un quelconque sportif ou personnalité ne peut être fait, car il

manque justement cette figure phare qui pourrait donner à la pratique une notoriété plus importante, participer à son expansion et à sa diffusion.

Toutefois, avant même de parler de figure emblématique, le problème le plus important actuellement pour le FooBaSKILL, et qui d'ailleurs se profile alors comme une limite à son développement, est le manque de communication. Le FooBaSKILL ne parvient pas à exploiter le potentiel en termes d'impact et de reconnaissance des réseaux sociaux. S'ajoute à cela le budget restreint dont il dispose. Dans la mesure où l'argent à disposition ne permet pas d'entreprendre de grands projets, sa pratique n'est pas facilitée. Un plus grand budget permettrait aussi l'organisation d'événements d'exhibition, véritables tremplins pour la pratique. Un réel manque jusqu'à ce jour pour le FooBaSKILL qui ne compte encore aucune compétition d'envergure.

Finalement, après avoir passé en revue les opportunités et limites principales au développement du FooBaSKILL, qu'en est-il au sujet d'une potentielle institutionnalisation ? C'est ce que nous allons détailler dans la partie suivante.

5.2 Institutionnalisation / Professionnalisation :

La professionnalisation d'un sport, ainsi que la potentielle institutionnalisation qui en découle, est un processus de longue haleine qui nécessite de multiples réflexions ainsi que l'élaboration de divers plans d'action.

Avant toute chose, clarifions ce que "l'institutionnalisation du FooBaSKILL" sous-tendrait si cela venait à se produire. À travers ce processus, la pratique se formaliserait et se structurerait. Elle se verrait acceptée et reconnue par le système social, voire même par les autorités. Doté de ce caractère institutionnel, le FooBaSKILL se verrait alors conférer un certain statut social ainsi que les droits et obligations qui en découlent.

La thématique de l'institutionnalisation d'une pratique implique de se poser la question de la perspective de développement à adopter. Deux options sont alors envisageables, soit en "autonomie totale", c'est-à-dire à l'écart des fédérations, ou alors "sous l'égide de ces dernières". De plus, si le choix s'oriente vers la deuxième option, il faut alors réfléchir vers quelle fédération s'orienter.

Dans le cas du FooBaSKILL, si et seulement si la deuxième option est préférée, alors sous quelle fédération s'inscrirait la pratique, celle de football ou celle de basketball ? J'ai posé la question aux différentes personnes que j'ai interviewées et voici ce qu'elles en pensent :

Claude Vögele : « *Je pense que de par son caractère hybride, il faut lui laisser sa différence et ne pas rechercher forcément à le structurer à la manière des autres sports. Si les joueurs souhaitent se fédérer et constituer un club ou une ligue, c'est le temps et l'évolution du sport qui en décideront* »⁵⁰.

⁵⁰ Propos tirés de l'entretien avec M. Claude Vögele, réalisé le 09.03.2020

Oliver Diserens : « *Le sport hybride peut se développer dans une fédération existante pour autant que la fédération mette la nouvelle discipline en avant en voulant que celle-ci devienne une discipline reconnue.*

En France c'est le cas avec le Padel qui est sous la fédération de tennis ce qui lui a permis de se développer plus vite. Au niveau international, il vaut mieux que la fédération soit indépendante, je pense »⁵¹.

Hansruedi Hasler : « *Chaque sport a finalement besoin d'une structure organisationnelle, et même politique, pour se développer. Le développement du FooBaSKILL est possible comme partie intégrante de l'association de football (comme le cas du futsal) ou de manière indépendante (comme le beach soccer). La meilleure solution serait à trouver.*

Le beach soccer est devenu indépendant grâce à des personnalités très compétentes ; pas seulement techniquement, mais aussi surtout en marketing et sponsoring. Le développement du futsal par contre était soutenu par la FIFA. Les associations nationales ont profité d'un soutien financier en cas d'intégration de cette variante du football ; mais qui était déjà très forte en Amérique de Sud et en Europe. Il y a des pous et des contres. Pour le FooBaSKILL une analyse de la potentielle institutionnalisation devrait détecter les moyens concrets de ce sport et aider à développer un plan de développement à long terme ».

Plus loin dans l'interview il ajoute « *l'avenir des sports hybrides sera pour moi plutôt une structure autonome. Ces sports devraient s'organiser comme des associations sportives indépendantes. Ça serait à la fois un signe contre la monodisciplinarité, mais également que le développement de la culture sportive continue »⁵².*

Pascal Roserens : « *Je préfère parler de "complément", c'est plus positif. On est en train de créer quelque chose où on n'essaie pas d'être en compétition avec les autres sports, mais plutôt un complément ; dans le sens où l'on travaille ensemble dans le but de développer l'être humain, car je pense que le sport de haut niveau s'est donné uniquement à quelques mini pourcents (qui ne sont pas beaucoup) qui vont finir dans le sport professionnel. Donc je pense qu'il faut réfléchir plutôt dans l'optique du développement global de l'être humain. Je prends toujours l'exemple de l'UFC qui a un énorme succès aujourd'hui, et qui, lui, est clairement une menace pour les autres sports de combat parce que ça devient le sport de combat numéro un, donc là on a un exemple de menace pour les autres sports »⁵³.*

Soit dit en passant, Pascal ne croit pas si bien dire en citant l'exemple de l'UFC (*Ultimate Fighting Championship*) la plus importante ligue au monde d'arts martiaux mixtes, plus connu sous l'abréviation "MMA" (*Mixed Martial Arts*). Cette pratique hybride, déjà évoquée plus tôt dans mon travail, connaît un essor fulgurant. Elle est devenue « *le sport le plus populaire chez les téléspectateurs américains âgés de 17 à 35 ans* » (Quidu, 2019). Ainsi, sa notoriété dépasse celle des autres sports dont elle est issue. Cependant, il ne faut pas oublier que tout en "démodant" certains arts martiaux elle participe également à les revitaliser. Un bon combattant de MMA doit être aussi un bon lutteur provoquant un regain d'intérêt pour la lutte.

⁵¹ Propos tirés de l'entretien avec M. Oliver Diserens, réalisé le 07.02.2020

⁵² Propos tirés de l'entretien avec M. Hansruedi Hasler, réalisé le 16.02.2020

⁵³ Propos tirés de l'entretien avec M. Pascal Roserens, réalisé le 11.01.2020

Ces propos doivent être cependant nuancés, car l'essor fulgurant de cette nouvelle discipline sportive n'a pas été le même partout. Prenons pour exemple le cas de la France. Contrairement aux autres sports de combat perçus comme "respectables", le MMA a durant de très nombreuses années été mis à l'écart. Cette mise en retrait provient du fait que la discipline a été « *victime de l'image d'extrême violence de sa version professionnelle, l'UFC* »⁵⁴ qui a engendré l'établissement d'un arrêté ministériel interdisant toutes compétitions officielles⁵⁵, mais également du fait que les autres fédérations de sport de combat percevaient le MMA comme un concurrent direct. Selon Kerrith Brown, président de la fédération internationale de MMA, l'IMMAF (*International Mixed Martial Arts Federation* (soit dit en passant toujours pas reconnue par le CIO)), « *le mouvement d'opposition au MMA est mené par la Fédération française de judo* »⁵⁶. Cette opposition de la fédération française de judo traduit une certaine crainte que le MMA, qui est « *aujourd'hui le sport individuel qui connaît la plus forte progression dans le monde* »⁵⁷ vienne lui faire de l'ombre. Cette hypothèse se confirme avec les propos de Bertrand Amoussou, référent du MMA en France et président de la commission nationale, qui affirme que le MMA « *peut devenir le premier sport de combat devant le judo [environ 500,000 licenciés à l'heure actuelle] d'ici cinq ou dix ans* »⁵⁸. La fédération de judo essayait donc de défendre son pré carré et craignait peut-être une fuite de licenciés vers le MMA.

Après une lutte de longue haleine à tenter d'expliquer et de convaincre de l'intérêt de cette discipline et faire changer les a priori ainsi que la perception de ce sport, mais surtout du fait que « *les fédérations se sont rendu compte que la normalisation de ce sport était inéluctable, elles ont compris qu'il était préférable de nous [le MMA] ouvrir la porte plutôt que de nous combattre* »⁵⁹, le MMA a finalement été accueilli au sein de la fédération française de boxe en tant que discipline déléguée (le 07.02.2020). Cette affiliation est le résultat d'un appel à manifestation d'intérêt suite auquel six fédérations ont déposé leur candidature. Ces dernières ont toutes été examinées par une Commission Consultative, et la fédération de boxe s'est vue attribuer la responsabilité de la mise en œuvre de cette nouvelle pratique qu'est le MMA sur le territoire français. Si l'on en croit la ministre des Sports, Roxana Maracineanu, ce choix de lancer une procédure de délégation du MMA, « *c'est pour sa reconnaissance ; c'est pour libérer, encadrer et développer sa pratique, mais pas n'importe comment, ni à n'importe quel prix. Rien ne passera au-dessus de l'intérêt des pratiquants, amateurs et professionnels* »⁶⁰.

⁵⁴ FrancsJeux.com. *Nous voulons changer la perception du MMA* », 28.05.2018

<https://www.francsjeux.com/2018/05/28/nous-voulons-changer-la-perception-du-mma/43608>

⁵⁵ Ibid

⁵⁶ Propos de Kerrith Brown dans son entretien avec FrancsJeux / Francs Jeux.com. *Nous voulons changer la perception du MMA*, 28.05.2018

<https://www.francsjeux.com/2018/05/28/nous-voulons-changer-la-perception-du-mma/43608> ,

⁵⁷ Ibid

⁵⁸ Propos de Bertrand Amoussou, recueillis par Aymeric Le Gall. *Le MMA « peut devenir le premier sport de combat devant le judo d'ici cinq à dix ans » pour Bertrand Amoussou*, 22.01.2020

<https://www.20minutes.fr/sport/2701151-20200122-ca-peut-devenir-premier-sport-combat-devant-judo-reconnaissance-mma-france-va-changer-donne>

⁵⁹ Ibid

⁶⁰ Ministère des Sports, *Le MMA en France, c'est fait ! avec la Fédération Française de Boxe* », 08.02.2020

<http://www.sports.gouv.fr/accueil-du-site/actualites/article/le-mma-en-france-c-est-fait-avec-la-federation-francaise-de-boxe-18993>

La ministre avait d'ailleurs publié le texte suivant sur le réseau social *Twitter* (07.02.2020).

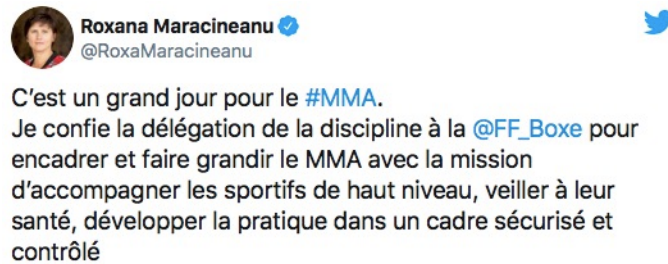


Figure 30 : Publication Twitter de Mme. Roxana Maracineanu, ministre des Sports (07.02.2020)

Selon Jean-Baptiste Marsaud et Arnaud Romera, respectivement directeur administratif de la FFBoxe et président de la Ligue nationale de boxe professionnelle « *l'objectif affirmé de la fédération française de boxe est d'aider à la structuration et au développement du MMA auprès de tous les publics. Il était selon nous important que la discipline soit accompagnée par une fédération olympique, avec un budget propre qui lui sera alloué, une gouvernance partagée et un volet médical et sécuritaire pointu et performant et reconnu comme tel* »⁶¹. Arnaud Romera a tout de même déclaré que la boxe « *ne dépendait pas du MMA, n'en avait pas besoin. Mais on n'est pas idiots. C'est ce qui va nous rendre plus forts. Son émancipation va se faire à moyen terme, et nous allons mettre tous nos moyens pour le structurer* »⁶². En effet, cet accord est bénéfique pour le MMA qui va pouvoir se structurer au sein de la fédération française de boxe, mais également pour cette dernière qui, en accueillant la discipline, va pouvoir en retirer des bénéfices. En d'autres termes, c'est un contrat "gagnant-gagnant".

Cette délégation doit être envisagée comme un partenariat et non pas comme une sorte de "mise sous tutelle". Sous l'égide d'une fédération déjà bien rodée, en possession d'outils et de connaissances, cela devrait permettre au MMA de se développer et de construire des bases solides avant de voler de ses propres ailes par la suite. Bertrand Amoussou l'explique ainsi : « *on établit à la fois un contrat de mariage avec une fédération, mais aussi un contrat de divorce. Après, le calendrier va dépendre de notre capacité à nous structurer et à grandir pour ensuite voler de nos propres ailes* »⁶³. Cette délégation a été établie pour une durée d'une année, suite de quoi, elle pourra être renouvelée ou alors le MMA deviendra autonome.

⁶¹ Ministère des Sports, *Le MMA en France, c'est fait ! avec la Fédération Française de Boxe* », 08.02.2020 <http://www.sports.gouv.fr/accueil-du-site/actualites/article/le-mma-en-france-c-est-fait-avec-la-federation-francaise-de-boxe-18993>

⁶² Propos d'Arnaud Romera, recueillis par F.Faugère, *Le délégation du MMA a été officiellement transmise à la Fédération française de boxe*, L'Équipe, 07.02.2020, <https://www.lequipe.fr/Mma/Actualites/La-delegation-du-mma-a-ete-officiellement-transmise-a-la-federation-francaise-de-boxe/1107372>

⁶³ Propos de Bertrand Amoussou, recueillis par Aymeric Le Gall, *Le MMA « peut devenir le premier sport de combat devant le judo d'ici cinq à dix ans » pour Bertrand Amoussou*, 22.01.2020, <https://www.20minutes.fr/sport/2701151-20200122-ca-peut-devenir-premier-sport-combat-devant-judo-reconnaissance-mma-france-va-changer-donne>

Comment le FooBaSKILL pourrait-il s'inspirer du MMA ? Son émergence soulève elle aussi la question relative au processus d'intégration des nouvelles pratiques vis-à-vis des fédérations historiquement constituées. Dans le cas présent, l'institutionnalisation de la pratique s'apparenterait le plus à l'Association Suisse de Football (*ASF*) fondée en 1895 et/ou à Swiss Basketball, 1929. Par ailleurs, on perçoit dans les propos des différentes personnes interrogées de l'incertitude quant à la voie que devrait prendre l'institutionnalisation du FooBaSKILL. Même si les différentes hypothèses émises laissent suggérer qu'il semble plus opportun pour la pratique de tenter un rapprochement avec les fédérations déjà existantes (en adoptant une approche coopérative) plutôt que de clairement leur tourner le dos, la voie à suivre ne semble pas toute tracée.

Dans son écrit intitulé « *La sportivisation des pratiques, dites, nouvelles* », André Suchet relève que jusque dans les années 1970, la logique d'intégration dominante est "verticale". Cela signifie que « *lorsqu'apparaît une forme de pratique sportive nouvelle, la stratégie consiste à se réfugier momentanément auprès d'une fédération existante avant de s'organiser en toute autonomie dès que le sport est suffisamment répandu dans tout le pays* ». Selon ses dires, le FooBaSKILL devrait alors tout d'abord se développer au sein de l'*ASF* ou de Swiss Basketball, puis, lorsque la pratique jouit d'une notoriété suffisante, quitter cette "fédération mère" et fonder sa propre fédération. Soit dit en passant, sur le sujet des fédérations mères, nous pourrions également envisager qu'une toute nouvelle fédération qui regrouperait toutes les hybridations de sports de ballon soit ou ait été créée et puisse ainsi accueillir le FooBaSKILL. Cependant « *à partir de la multiplication des nouvelles pratiques, les pouvoirs publics sont placés face à une telle demande de nouveaux agréments qu'ils sont maintenant contraints de les refuser* » (Suchet, 2011). Ainsi, avec la prolifération de nouveaux sports, cette logique verticale ne semble actuellement plus de rigueur. Alors que doit faire le FooBaSKILL ? Les fédérations vont-elles accepter "d'accueillir" le FooBaSKILL au sein de leur structure ?

Selon Mounet (2000), « *la première réaction des fédérations en place est généralement le rejet* » puisque ces nouvelles pratiques fun (au sens de Loret, 1995), perçues comme trop faciles, trop ludiques, insuffisamment éducatives dérangerait le mouvement associatif fédéral (Suchet, 2011). Toutefois, toujours selon ce même auteur « *la seconde phase peut correspondre à une volonté d'absorption de la nouvelle activité parce qu'elle génère des flux importants de pratiquants (donc une possibilité de nouveaux licenciés, ce qui représente du pouvoir et des subventions accrues)* » (Mounet, 2000). Ce phénomène est perceptible à travers l'exemple du MMA qui, au moment de sa légalisation début 2020 en France, a suscité l'intérêt de plusieurs fédérations nationales qui désiraient récupérer la pratique. En effet, s'adosser au MMA c'est aujourd'hui avoir le vent en poupe. Bien sûr, la situation est très différente avec le FooBaSKILL qui doit quant à lui chercher, en premier lieu, à exister et se faire connaître.

Dans l'état actuel des choses et dans un futur proche, il ne semble pas que le FooBaSKILL ait assez de ressources pour s'ériger en tant que concurrent face aux fédérations de football et de basketball qui pourraient alors, si cela était le cas, le percevoir comme une potentielle menace. Comme en témoigne Hansruedi Hasler, les sports hybrides sont « *un plus et non pas une menace*

pour la culture des sports dans un pays ; ces nouvelles disciplines ne vont jamais remplacer leurs "parents" »⁶⁴.

En définitive, ce processus de « *mise en ordre sportive* », pour reprendre l'expression de Parlebas (1995), est complexe et très spécifique au contexte. De plus, l'institutionnalisation d'une nouvelle pratique peut se voir freiner par les fédérations existantes, comme nous venons de le démontrer, mais également par les pratiquants eux-mêmes qui opposeraient des résistances à l'intervention des fédérations sportives.

[Comme l'a mentionné M. Hasler, une discussion avec les fondateurs de Swiss Beach Soccer (fondé en 2001), Messieurs Reto Wenger (CEO) et Angelo Schirinzi (coach) pourrait apporter un plus à la compréhension des questions institutionnelles liées l'émergence et au développement d'une nouvelle pratique.]

Mais avant même de parler d'institutionnalisation, il faut tout d'abord songer à la professionnalisation du FooBaSKILL. La pratique nécessite dans un premier temps d'être professionnalisée, processus qui peut se faire en marge des fédérations existantes, avant d'être institutionnalisée. Pour ce faire, il est nécessaire de mettre en place un championnat. L'organisation d'une telle structure demande des connaissances et des compétences bien particulières. Ayant des interlocuteurs avec de l'expérience dans le domaine, j'en ai profité pour leur demander leur avis à ce propos. Je leur ai ainsi posé la question suivante : « *D'après vous, la mise en place d'un championnat (national) de FooBaSKILL pourrait-elle fonctionner ? oui / non ; pourquoi ?* ». Pour l'entraîneur de football, Claude Vögele, « *c'est une bonne question à laquelle il m'est difficile de répondre. J'utilise les bienfaits de ce sport afin d'améliorer la qualité de mes joueurs. Est-ce qu'une pratique plus poussée du FooBaSKILL en club et en compétition serait-elle possible ? Il faut le demander aux différents joueurs de FooBaSKILL* »⁶⁵. En d'autres mots, M. Vögele ne semble pas vouloir trop s'avancer sur le sujet. M. Hansruedi Hasler a lui un avis un peu plus précis sur la question puisque pour lui « *ça pourrait fonctionner comme tournoi, mais il faudra d'abord établir un, deux, trois tournois régionaux comme projet pilote et pour gagner un intérêt plus que local* »⁶⁶. Par ailleurs, son opinion sur le sujet est précieuse, car M. Hasler a une très grande expérience dans le domaine du développement du football ; raison pour laquelle il effectue encore des mandats de consultant à la FIFA et à l'UEFA pour les programmes de développement. Son point de vue de commencer au niveau régional (communal) avant de poursuivre des objectifs plus ambitieux, comme des tournois cantonaux, voire fédéraux est selon moi la meilleure manière de procéder.

Au final, dans le cas du FooBaSKILL on pourrait imaginer la progression suivante. Tout d'abord, organiser des matchs et/ou des tournois au niveau local, c'est-à-dire au sein des écoles ou au sein de clubs, de football ou de basketball. Les joueurs seraient alors rassemblés en équipe uniquement le temps du jeu et non pas de manière formelle et durable. Cette configuration est d'ailleurs celle appliquée actuellement dans la mesure où le FooBaSKILL est principalement joué au sein des classes d'élèves. Dans un second temps, le jeu pourrait s'étendre à une échelle

⁶⁴ Propos tirés de l'entretien avec M. Hansruedi Hasler, réalisé le 16.02.2020

⁶⁵ Propos tirés de l'entretien avec M. Claude Vögele, réalisé le 09.03.2020

⁶⁶ Propos tirés de l'entretien avec M. Hansruedi Hasler, réalisé le 16.02.2020

plus régionale avec des matchs/tournois qui opposeraient des équipes déjà plus formelles, ayant d'ores et déjà joué quelques fois ensemble. Puis, on pourrait envisager une expansion encore plus grande et espérer que la pratique s'ancre progressivement dans l'ensemble des cantons. Dès lors, de véritables équipes de FooBaSKILL auraient été créées et l'on pourrait même penser que ces dernières s'agrègent en clubs. Après quoi, le jeu devrait s'élargir au niveau national. Pour la grande majorité des sportifs, l'objectif est très souvent de devenir champion national dans sa discipline ; d'où la nécessité pour le FooBaSKILL de pouvoir répondre à cette demande, aussi implicite soit-elle. Finalement, la dernière étape serait d'organiser des matchs/tournois internationaux. On pourrait songer à une "sous-étape" dans cette ultime phase qui pourrait être un championnat européen avant l'ouverture à l'échelle planétaire. La figure ci-dessous illustre toutes ces différentes étapes.

MATCHS & TOURNOIS :

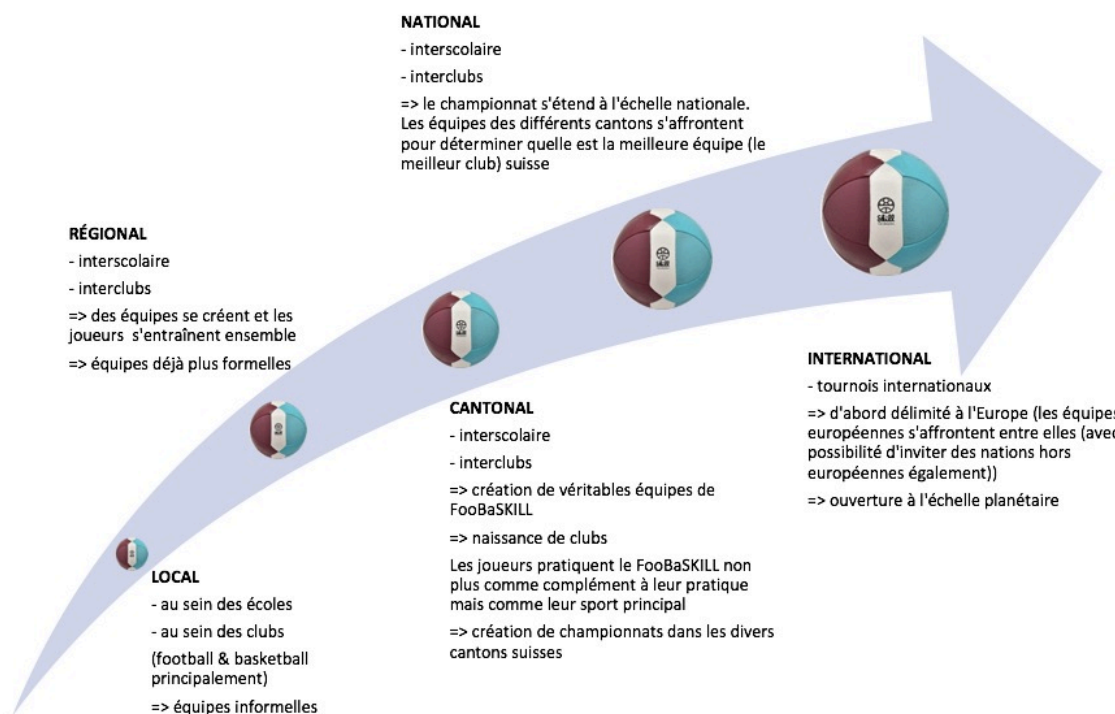


Figure 31 : Maquette de développement du concept compétitif du FooBaSKILL (différentes étapes)

Comme dans toute succession logique, le passage à l'étape suivante implique que le niveau précédent soit validé. Or, dans le cas du FooBaSKILL il me semble que certaines étapes aient été passées un peu trop rapidement. La pratique est certes déjà jouée dans les différentes écoles du canton de Vaud, mais encore très peu utilisée et/ou pratiquée dans les différents clubs, notamment de football et de basketball qui seraient les plus à même de l'utiliser comme complément à leur sport. De ce fait, basé sur ma modélisation, le développement du FooBaSKILL au niveau local devrait encore être travaillé davantage avant de passer à l'étape suivante. En organisant à la fois un match de gala opposant deux clubs distincts ou encore le premier championnat suisse de FooBaSKILL destiné aux gymnases et aux écoles professionnelles du pays, les fondateurs de la pratique touchent déjà aux étapes suivantes. D'un autre côté, cette démarche peut toutefois s'expliquer de par la nécessité de faire connaître la

pratique. Ce cas de figure souligne la complexité qui se cache derrière le développement d'une pratique et sa professionnalisation. Il faut simultanément construire des bases solides, tout en faisant la promotion de la pratique à l'aide d'événements d'exhibition mettant en avant des équipes qualifiées. De plus, la mise en place d'un championnat, de surcroît d'une nouvelle pratique, est certes un processus délicat, mais qui nécessite avant tout de grandes ressources financières. En définitive, la création d'un championnat est un pari risqué, mais un élément important et surtout nécessaire dans le développement d'un nouveau sport.

Toujours sur cette thématique de l'implantation d'une nouvelle pratique, Oliver Diserens disait que d'instaurer le Padel dans son club « *était un choix sportif avec un risque économique. Nous avons tous les sports de raquette. Le Padel étant un nouveau sport en Suisse. Nous croyons à son futur succès, car il est ludique, facile d'accès avec la possibilité d'organiser des compétitions sympas pour ceux qui le désirent* »⁶⁷. À travers ses propos, nous pouvons relever qu'il a pris le risque d'introduire le Padel dans son établissement, car il croyait au succès de ce nouveau sport et à la plus-value qu'il pouvait apporter au Green Club. Le FooBaSKILL, tout comme le Padel, est également ludique et facile d'accès et pourrait donc apporter lui aussi une activité complémentaire à un club de football ou de basketball. De plus, Oliver Diserens me confiait que l'instauration du Padel au sein de sa structure a permis d'attirer un nouveau public, des personnes n'étant pas déjà membres du club. Ceci pourrait également être un élément à mettre en avant dans la promotion du FooBaSKILL. En effet, intégrer la pratique dans une infrastructure déjà existante pourrait permettre à cette dernière d'attirer de nouveaux adhérents. Le FooBaSKILL devrait alors approcher des structures en leur exposant cet argument. Aborder par exemple la HALLE DE CRISSIER, une association mettant à disposition des terrains synthétiques de football, et qui pourrait alors tout à fait proposer la location d'un terrain de FooBaSKILL. Idem pour le sport facultatif de l'Université de Lausanne. Ceci permettrait à la fois à ces institutions d'élargir leur offre et leur public cible, et également au FooBaSKILL de se faire connaître en s'installant petit à petit dans les activités sportives de la population.

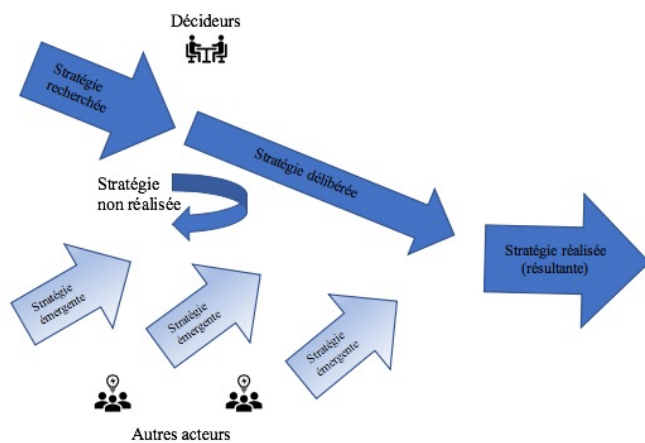
En définitive, développé en 2015 dans une optique pédagogique, le FooBaSKILL semble néanmoins avoir les clefs pour pouvoir sortir de ce cadran et devenir plus qu'une "activité physique scolaire". Il faut à présent développer la pratique afin d'en faire un véritable sport et que des compétitions voient le jour. Pour ce faire, il est nécessaire de se pencher davantage sur l'aspect "management stratégique" et de développer des plans d'action.

Qu'est-ce que le **management stratégique** ?

« *Le management stratégique est l'ensemble des tâches relevant de la direction générale, qui ont pour objectifs de fixer à l'entreprise les voies de son développement futur tout en lui donnant les moyens organisationnels d'y parvenir* » (Helfer, Kalika, et Orsoni, 2002).

En d'autres termes, il s'agit de définir à la fois les méthodes et les moyens à mettre en place pour atteindre l'objectif souhaité. Pour ceci, il est primordial de constituer ce qu'on appelle un "plan stratégique".

⁶⁷ Propos tirés de l'entretien avec M. Oliver Diserens, réalisé le 07.02.2020



Lors du processus d'établissement de cette stratégie, des stratégies émergentes font leur apparition, remodelant souvent la stratégie recherchée à la base ; comme le démontre le graphique ci-contre ⁶⁸. Il convient donc d'être flexible et à l'écoute.

Figure 32 : Illustration des éléments pouvant entrer en compte et modifier le plan stratégique initial

Le FooBaSKILL doit à présent mettre sur papier un plan stratégique, en d'autres mots, délimiter de manière précise là où il souhaite aller et ce qu'il compte entreprendre pour ce faire. Tout en gardant à l'esprit qu'il y a de fortes chances pour que la stratégie finalement réalisée ne soit pas exactement la même que celle recherchée au départ. Cette divergence n'est toutefois pas contre-productive, bien au contraire, cela prouverait que les dirigeants ont su être attentifs aux changements et les prendre en considération.

Finalement, un autre aspect impératif lors de l'élaboration d'un projet, en l'occurrence dans notre cas le développement du FooBaSKILL menant à la formation d'équipes, de clubs, puis même à la professionnalisation de la pratique est celui de respecter un certain nombre d'étapes. Celles-ci forment ce qu'on appelle couramment dans le domaine du management un cycle de gestion stratégique de projet⁶⁹. D'autres modèles tendent eux aussi à rendre compte de cette thématique de gestion de projet. C'est notamment le cas du concept de la roue PDSA (Plan-Do-Study-Act), aussi reconnu comme cycle PDCA (Plan-Do-Check-Act), du Dr. W. Edwards Deming. Ce cycle, décomposé lui aussi en quatre étapes, détaillées ci-dessous, vise à améliorer la qualité de manière continue. « • *Plan* : Planifier les changements, analyser et prévoir les changements • *Do* : Exécuter le plan tel que défini • *Check/Study* : Étudier et vérifier les résultats obtenus • *Act* : Mettre en place les actions adéquates pour standardiser ou améliorer encore le processus » (Vincent Drecq, 2017).

⁶⁸ Bayle E. (2018). MANAGEMENT DES ORGANISATIONS SPORTIVES : notes du cours 2 [Présentation PowerPoint]. Environnement Moodle : <http://moodle.unil.ch>

⁶⁹ Bayle E. (2018). MANAGEMENT DES ORGANISATIONS SPORTIVES : notes du cours 2 [Présentation PowerPoint]. Environnement Moodle : <http://moodle.unil.ch>

Revenons sur le premier modèle évoqué, soit le cycle de gestion stratégique de projet, détaillé dans le graphique ci-dessous.

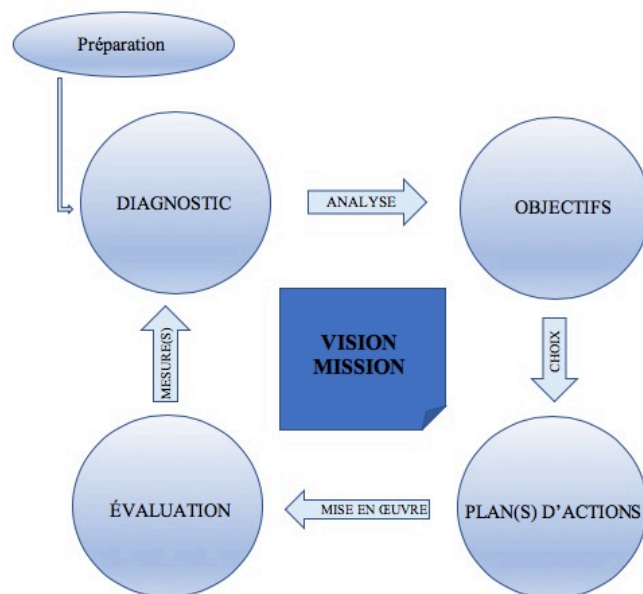


Figure 33 : Illustration du cycle de gestion stratégique de projet

Mon travail de mémoire se rattache, en grande partie, à la première étape de ce cycle avec quelques éléments des deuxièmes et troisièmes phases. Après une étape de préparation (revue de littérature, passation d'entretiens, construction et diffusion de questionnaires, etc.), l'objectif de ce mémoire était avant tout de poser un diagnostic de la situation actuelle du FooBaSKILL ; où en est-on aujourd'hui. Pour ce faire, j'ai identifié les différents facteurs influençant la pratique ; que ce soit au niveau interne, forces et faiblesses, ou sur le plan externe, opportunités et menaces (qui sont davantage des limites que des menaces). Puis, à l'aide des données récoltées, j'ai pu confirmer ou non les différents éléments relevés précédemment. Par ailleurs, comme je viens tout juste de le mentionner, j'ai brièvement survolé la deuxième et troisième phase. En effet, j'ai posé un objectif, que je qualifierai cependant de "global", car non chiffré ou délimité dans le temps comme devrait l'être tout objectif. Ce dernier est le suivant : le développement du FooBaSKILL et plus particulièrement le développement d'un volet compétitif de la pratique en Suisse. Pour atteindre cet objectif général, j'ai évoqué de façon succincte quelques plans d'action, comme le fait d'utiliser davantage le potentiel des réseaux sociaux, de s'affilier avec un ou une sportif reconnu(e), d'approcher les dirigeants de e-sport, mais une fois encore, sans véritablement formaliser de manière concrète ces aspects.

En définitive, à travers ce travail de mémoire, mon objectif était avant tout de produire un écrit de "synthèse" sur le FooBaSKILL afin que ce dernier puisse servir de "base" pour construire le futur de la pratique. Je conclurai mon écrit avec cette citation d'Antoine de Saint-Exupéry qui résume la finalité de mon mémoire.

« *Pour ce qui est de l'avenir, il ne s'agit pas de le prévoir, mais de le rendre possible* »⁷⁰.

⁷⁰ Le dictionnaire des citations, https://dicocitations.lemonde.fr/citation_auteur_ajout/78641.php

6. Bibliographie

OUVRAGES ET ARTICLES SCIENTIFIQUES :

ATTALI, M. (2009). *Les valeurs de l'olympisme: un modèle éducatif en débat*. Paris : L'Harmattan

AUGUSTIN, J.-P. (2002). « La diversification territoriale des activités sportives ». *L'Année sociologique* 52 (2), 417-35. <https://doi.org/10.3917/anso.022.0417>

BOLTANSKI, L. & CHIAPELLO, È. (1999). *Le nouvel esprit du capitalisme*. Paris : Gallimard.

BOURDIEU, P. (1989). *La noblesse d'État : Grandes Écoles et esprit de corps*. Paris : Les Éditions de Minuit

BOURDIEU, P. (2013). Séminaires sur le concept de champ, 1972-1975 : Introduction de Patrick Champagne. *Actes de la recherche en sciences sociales*, 200(5), 4-37. doi:10.3917/arss.200.0004

BOURG, J.-F. (2008). « Les très hauts revenus des Superstars du sport. Un état des approches théoriques et empiriques ». *Revue d'économie politique* 118 (3), 375-94. <https://doi.org/10.3917/redp.183.0375>

CHAPPELET, J.-L. (2016). *Jeux olympiques: raviver la flamme*. Lausanne: Presses polytechniques et universitaires romandes

CHAVAROCHE, L. (2018). « Logiques de pratiques de slackline ». *Staps* 121 (3), 77-91. <https://doi.org/10.3917/sta.121.0077>

CHIFFLET, P. (2000). « Sport fédéral de compétition et sport local de loisirs », *Les Cahiers Espaces*, 66, 24-35

COMBESSIE, J. (2007). III. Le questionnaire. Dans : Jean-Claude Combessie éd., *La méthode en sociologie* (pp. 33-44). Paris : La Découverte

DRECQ, V. (2017). Chapitre 5. Techniques de management de la qualité. Dans : V. Drecq, *Pratiques de management de projet: 46 outils et techniques pour prendre la bonne décision* (pp. 149-178). Paris: Dunod.

ELIAS, N. (1994). « Sur le sport et la violence ». dans : N. ELIAS, & E. DUNNING, (Eds.), *Sport et civilisation, la violence maîtrisée* (pp. 205-238). Paris : Fayard

ELIAS, N. (1973). *La Civilisation des mœurs*. Paris : Calmann-Lévy

GEMS, R. G. & PFISTER, G. (2014). « Sport and globalization : power games and a New World order ». *Movement & Sport Sciences* 86 (4), 51-60. <https://doi.org/10.3917/sm.086.0051>

GUTTMANN, A. (1978). *From Ritual to Record: the Nature of Modern Sport*. New York: Columbia University Press

HELPER, J.-P., KALIKA, M., & ORSONI, J. (2002). *Management: stratégie et organisation*. Paris: Vuibert

JALLAT, D. (2011). « La construction d'une identité de la planche à voile dans les années 1970-1980 : représentations, jeux et enjeux ». *Sciences sociales et sport* 4 (1), 65-91. <https://doi.org/10.3917/rsss.004.0065>

LABETOULLE, D. (2007). « Les règles du rugby ». *Pouvoirs* 121 (2), 25-33. <https://doi.org/10.3917/pouv.121.0025>

LACROIX, G. & BESSY, O. (1994). « Glisse d'hier et surf d'aujourd'hui ». dans : J.P. AUGUSTIN (Eds.), *Surf Atlantique. Les territoires de l'éphémère* (pp. 25-48). Talence: Maison des Sciences de l'Homme d'Aquitaine.

LE BART, C. (1996). N. Elias, E. Dunning, Sport et civilisation, la violence maîtrisée ; J. Defrance, Sociologie du sport ; A.-M. Waser, Sociologie du tennis, genèse d'une crise. *Revue française de science politique*, vol. 46, (6), 1005-1007

LESKOVEC, J., ADAMIC, L. A., & HUBERMAN, B. A. (2007). The dynamics of viral marketing. *ACM Transactions on the Web (TWEB)*, 1(1), 5

LORET, A. (1995). *Génération glisse. Dans l'eau, l'air, la neige ... la révolution du sport des « années fun »*. Paris: Autrement

LORET, A. (2004). *Concevoir le sport pour un nouveau siècle*, Voiron : PUS

McCOMB, D. (2012). *Sports in World History*. Hoboken: Taylor and Francis. <http://SLQ.ebib.com.au/patron/FullRecord.aspx?p=199331>

MOUNET, J.-P. (2000). *Les activités sportives de nature en France : contraintes globales, flou organisationnel et stratégies d'acteurs*. Mémoire du diplôme d'Habilitation à diriger des recherches, Université de Grenoble 1, Grenoble

NEVEU, Q., WILLE, F., & BOUCHET, P. (2016). « Le buzz sportif : proposition de caractérisation sémiotique ». *Staps* 113 (3), 55-72. <https://doi.org/10.3917/sta.113.0055>

PARLEBAS, P. (1999). *Jeux, sports et sociétés*. Paris: INSEP

QUIDU, M. (2017). « Les activités sportives « hybrides » comme réponse à l'accélération des rythmes de vie: Le cas de la pratique du Mixed Martial Arts à l'École Normale Supérieure de Lyon ». *Temporalités*, n° 25 (septembre). <https://doi.org/10.4000/temporalites.3665>

QUIDU, M. (2019). Le Mixed Martial Arts, entre innovation et hybridation : genèse et développement techniques d'un sport de combat de synthèse. Étude empirique de la diversité des techniques victorieuses à l'Ultimate Fighting Championship. *Sciences sociales et sport*, 13(1), 137-185. doi:10.3917/rsss.013.0137

RICHELIEU, A. (2013). « Le marketing du sport ». *Gestion* 38 (4), 5-5.
<https://doi.org/10.3917/riges.384.0005>

ROSA H. [2010] (2012). *Aliénation et accélération : vers une théorie critique de la modernité tardive*. Paris : La Découverte.

SALECL R. (2012). *La tyrannie du choix*. Paris : Albin Michel

SUCHET, A. (2011). « La sportivisation des pratiques, dites, nouvelles ». *Aspects sociologiques*, vol.18 no 1

TERRET, T. (2013). *Histoire du sport*. Paris: Presses Universitaires de France.
<https://www.cairn.info/histoire-du-sport--9782130620792-p-3.htm>

TERRET, T. (2013). Sport et mondialisation (1975-2012). Dans : T. Terret (Eds.), *Histoire du sport* (pp. 87-104). Paris : Presses Universitaires de France

WEBER, M. (1917/1963). *Le savant et le politique*. Traduction J. Freund, Plon, 1959.
(Réédition coll. 10-18)

ARTICLES DE PRESSE :

AFL Team, *Can you guess the one thing that most elite athletes have in common ?*, ACTIVE FOR LIFE, Raising physically literate kids, 15.11.2017, <https://activeforlife.com/what-elite-athletes-have-in-common/>

AFP, *Le CIO valide quatre nouveaux sports*, 24 Heures, 25.06.2019

ATS, *Jeux olympiques 2024 : breakdance, escalade, surf et skate ont été proposés comme sports invités*, Le Nouvelliste, 21.02.2019

COURRÈGE, B. (2011). *Pourquoi le football est-il si populaire ?*, 1jour1actu, 16.08.2011, <http://21.gigt.over-blog.com/article-pourquoi-le-football-est-il-si-populaire-90897471.html>

DAS, S. (2020). *Sports Show, Top 10 Most Popular Sports in The World* [Updated 2020], <https://sportsshow.net/top-10-most-popular-sports-in-the-world/>

DEUDON, V. dossier intitulé *La Transdisciplinarité au service du football, Quand les autres sports nous inspirent* paru dans le magazine « Vestiaire », La revue des éducateur, n°92 Jan-Fév. 2020

FAUGÈRE, F. *La délégation du MMA a été officiellement transmise à la Fédération française de boxe*, L'Équipe, (07.02.2020), <https://www.lequipe.fr/Mma/Actualites/La-delegation-du-mma-a-ete-officiellement-transmise-a-la-federation-francaise-de-boxe/1107372>

FIFA.com, 21.12.2018, Communiqué de presse, *Plus de la moitié de la planète a regardé la Coupe du Monde 2018*, <https://fr.fifa.com/worldcup/news/plus-de-la-moitie-de-la-planete-a-regarde-la-coupe-du-monde-2018>

FrancsJeux.com, *Nous voulons changer la perception du MMA*, (28.05.2018), <https://www.francsjeux.com/2018/05/28/nous-voulons-changer-la-perception-du-mma/43608>

LE GALL, A. (22.01.2020), *Le MMA « peut devenir le premier sport de combat devant le judo d'ici cinq à dix ans » pour Bertrand Amoussou*, <https://www.20minutes.fr/sport/2701151-20200122-ca-peut-devenir-premier-sport-combat-devant-judo-reconnaissance-mma-france-va-changer-donne>

MARTINO, M. *Un nouveau jeu fera mieux bouger les élèves*, 20minutes.ch, 11 janvier 2017

Ministère des Sports, *Le MMA en France, c'est fait ! avec la Fédération Française de Boxe*, (08.02.2020), <http://www.sports.gouv.fr/accueil-du-site/actualites/article/le-mma-en-france-c-est-fait-avec-la-federation-francaise-de-boxe-18993>

PITTET, L. (2017). *L'école, laboratoire des sports de demain*. Le Temps, 26.10.2017 <https://www.letemps.ch/sport/lecole-laboratoire-sports-demain>

Rugby World Cup, 03.11.2019, Communiqué de presse, *La Coupe du Monde de rugby 2019 a battu tous les records*, <https://www.rugbyworldcup.com/news/538379>

Transfermarkt, <https://www.transfermarkt.com/andi-zeqiri/profil/spieler/345468>

6.1 Table des illustrations

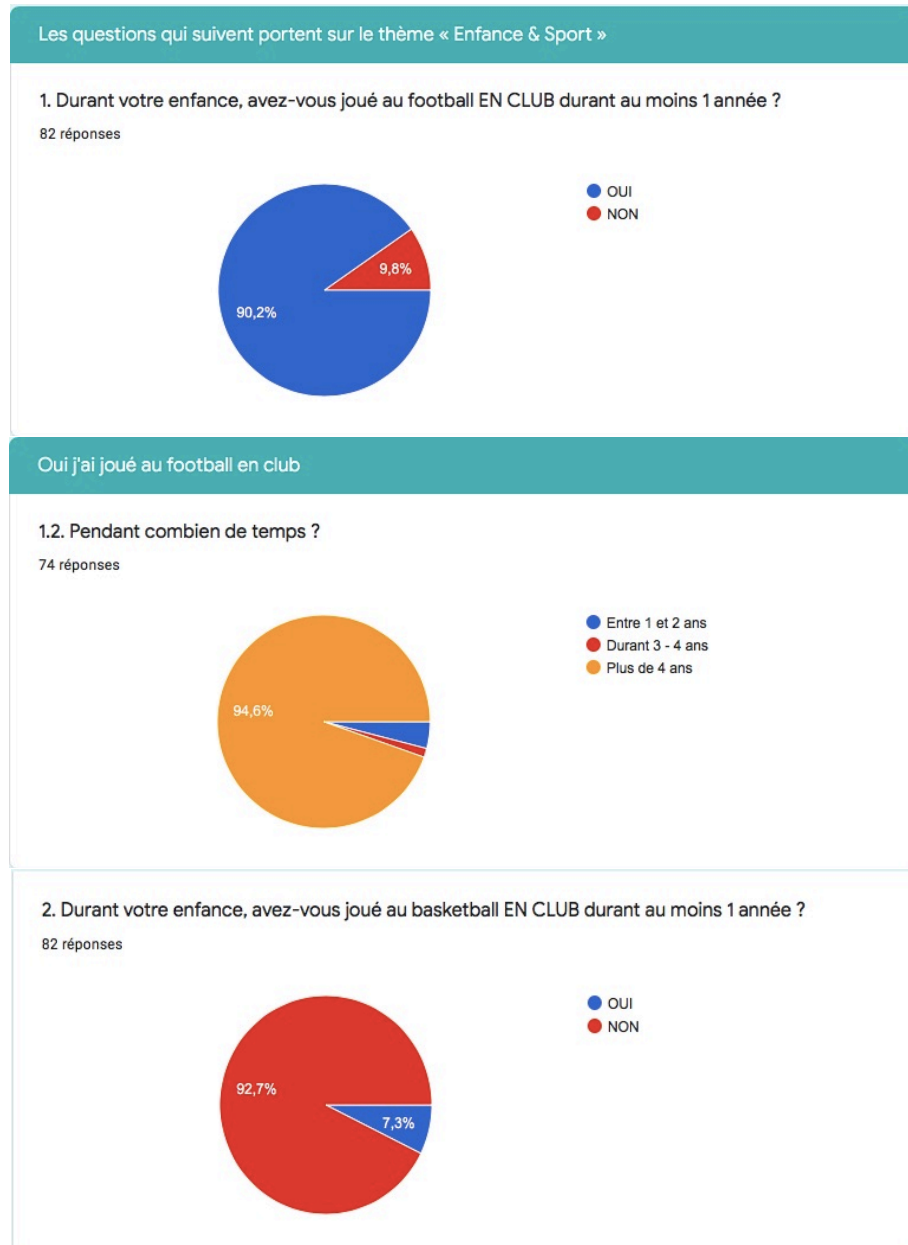
Figure 1 : Match de FooBaSKILL opposant le Lausanne-Sport au Pully Lausanne Foxes	01
Figure 2 : Frise chronologique résumant les grandes évolutions du domaine sportif	08
Figure 3 : Logo du <i>National Sports Camp Switzerland (NSC)</i>	17
Figure 4 : Illustration de l'origine du mot "FooBaSKILL"	18
Figure 5 : Concept du FooBaSKILL : TWO SPORTS, ONE GAME	19
Figure 6 : SKILLTheBall (KIDS & Original)	20
Figure 7 : Réaction des élèves vis-à-vis du SKILLTheBall	20
Figure 8 : SKILLGoal	21
Figure 9 : Terrain de FooBaSKILL (niveau débutant avec caissons)	21
Figure 10 : Éléments (matériel) : SKILLGoal & Panier de basketball	21
Figure 11 : Attribution des points au niveau débutant avec caissons	23
Figure 12 : Terrain avec disposition des éléments et leur zone (niveau débutant sans caissons)	23
Figure 13 : Attribution des points au niveau débutant sans caissons	24
Figure 14 : Terrain avec disposition des caissons et joueurs d'appuis (niveau avancé avec caissons)	25
Figure 15 : Attribution des points au niveau avancé avec caissons	26
Figure 16 : Terrain avec : éléments, zones, joueurs d'appuis (niveau avancé sans caissons)	26
Figure 17 : Attribution des points au niveau avancé sans caissons	27
Figure 18 : Affiche du match de gala	30
Figure 19 : Affiche du 1 ^{er} championnat suisse de FooBaSKILL	31
Figure 20 : FooBaSKILL "thème du mois de décembre 2017" sur <i>mobilesport.ch</i>	32
Figure 21 : Synthèse du nombre de <i>followers</i> sur les différents réseaux sociaux	33
Figure 22 : Capture d'écran <i>LinkedIn</i> (<i>#foobaskill</i>)	35
Figure 23 : Développement du FooBaSKILL à l'échelle internationale (avril 2020)	39
Figure 24 : Illustration du concept de "diagnostic stratégique"	40
Figure 25 : Recrutement des joueurs d' <i>Ohio State</i> (publication <i>Twitter</i>)	43
Figure 26 : Mécanisme derrière la médiatisation sportive	54
Figure 27 : Publication <i>Instagram</i> avec Andi Zeqiri	55
Figure 28 : Matrice "SWOT" (éléments "principaux") du FooBaSKILL	64
Figure 29 : Pyramide stratégique du FooBaSKILL	65
Figure 30 : Publication <i>Twitter</i> de Mme. Roxana Maracineanu à propos du MMA	98
Figure 31 : Maquette de développement du concept compétitif du FooBaSKILL	101
Figure 32 : Illustration du concept de "plan stratégique"	103
Figure 33 : Illustration du concept de "cycle de gestion stratégique de projet"	104

7. Annexes

7.1 Questionnaires

Les résultats issus de mes questionnaires sont détaillés dans les deux points suivants.

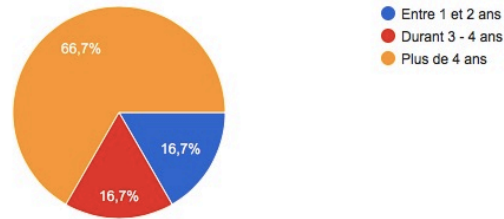
7.1.1 Résultats issus du questionnaire transmis aux FOOTBALLEURS



Oui j'ai joué au basketball en club

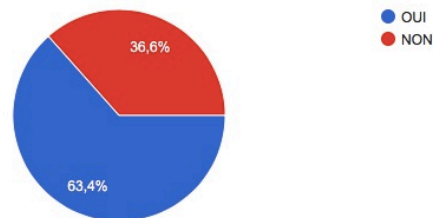
2.2. Pendant combien de temps ?

6 réponses



3. Durant votre enfance, avez-vous pratiqué un autre sport que le football ou le basketball EN CLUB durant au moins 1 année ?

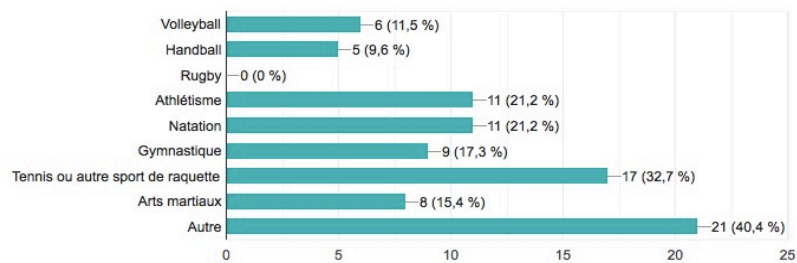
82 réponses



Oui j'ai pratiqué un (autre) sport en club

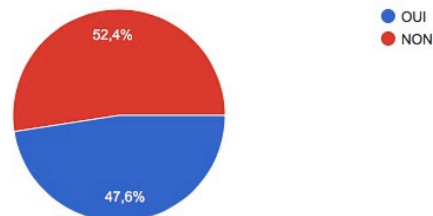
3.2. Quel(s) sport(s) avez-vous pratiqué ?

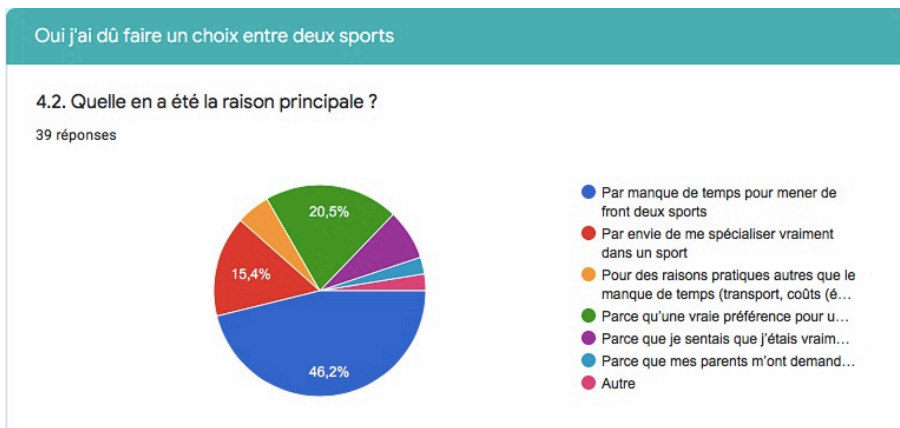
52 réponses



4. Durant votre enfance, avez-vous dû, à un certain moment, faire un choix entre deux sports ?

82 réponses

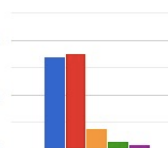




5. Dans quelle mesure êtes-vous d'accord avec les affirmations suivantes ? Il est important ...

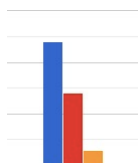
■ Tout à fait d'accord
 ■ D'accord
 ■ Pas d'accord
 ■ Pas du tout d'accord
 ■ Je n'ai pas d'avis

- 1) que les enfants pratiquent plusieurs sports différents en même temps au cours de l'enfance (pluridisciplinarité)



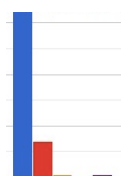
34 : Tout à fait d'accord
 35 : D'accord
 8 : Pas d'accord
 3 : Pas du tout d'accord
 2 : Je n'ai pas d'avis

- 2) que les joueurs expérimentent un peu toutes les positions sur le terrain



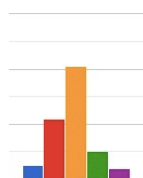
48 : Tout à fait d'accord
 28 : D'accord
 6 : Pas d'accord
 0 : Pas du tout d'accord
 0 : Je n'ai pas d'avis

- 3) que les enfants développent au mieux leur coordination dès le plus jeune âge



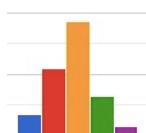
66 : Tout à fait d'accord
 14 : D'accord
 1 : Pas d'accord
 0 : Pas du tout d'accord
 1 : Je n'ai pas d'avis

- 4) que les joueurs trouvent le plus tôt possible leur position sur le terrain



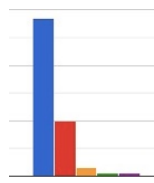
5 : Tout à fait d'accord
 22 : D'accord
 41 : Pas d'accord
 10 : Pas du tout d'accord
 4 : Je n'ai pas d'avis

- 5) de se spécialiser le plus tôt possible dans un sport en particulier



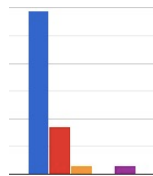
7 : Tout à fait d'accord
 22 : D'accord
 37 : Pas d'accord
 13 : Pas du tout d'accord
 3 : Je n'ai pas d'avis

6) que les enfants apprennent de nouveaux sports à l'école



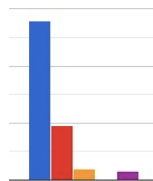
57 : Tout à fait d'accord
 20 : D'accord
 3 : Pas d'accord
 1 : Pas du tout d'accord
 1 : Je n'ai pas d'avis

7) que tous les joueurs soient impliqués dans le déroulement du jeu

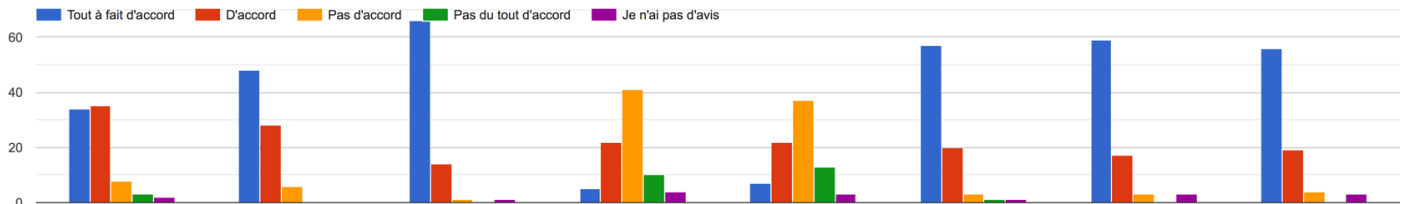


59 : Tout à fait d'accord
 17 : D'accord
 3 : Pas d'accord
 0 : Pas du tout d'accord
 3 : Je n'ai pas d'avis

8) que les enfants développent une palette d'aptitudes aussi large que possible durant leur enfance



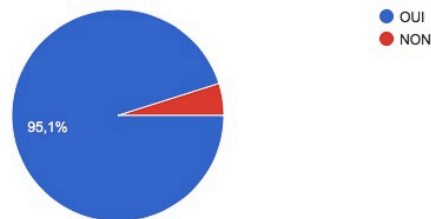
56 : Tout à fait d'accord
 19 : D'accord
 4 : Pas d'accord
 0 : Pas du tout d'accord
 3 : Je n'ai pas d'avis



Les questions suivantes portent sur votre « Pratique sportive actuelle »

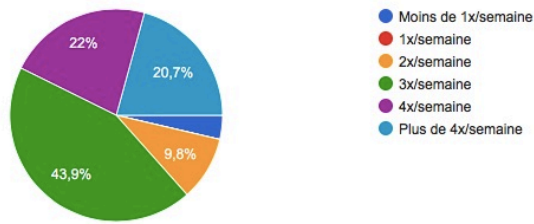
6. Considérez-vous aujourd'hui le football comme votre sport principal ?

82 réponses



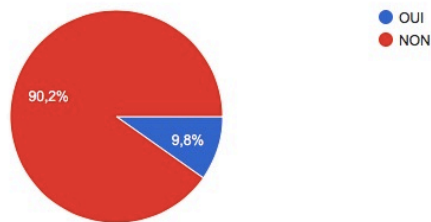
7. En moyenne, combien de fois par semaine, pratiquez-vous le football (entraînement(s) et match(s) compris) ?

82 réponses



8. A côté du football, pratiquez-vous un autre sport EN CLUB ?

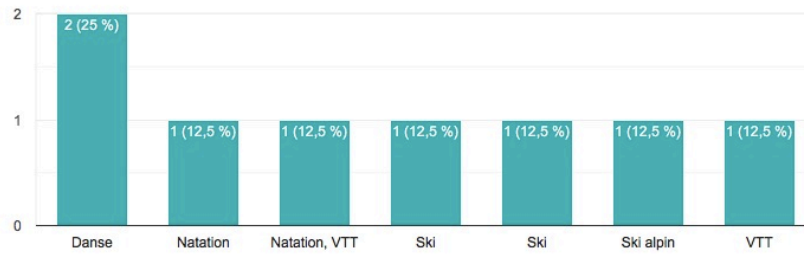
82 réponses



Oui je pratique un autre sport en club à côté du football

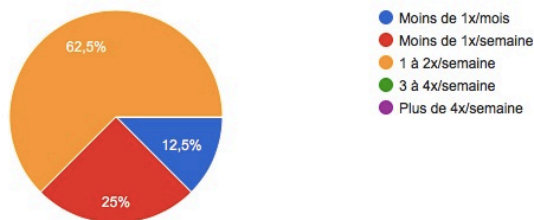
8.2. Lequel ?

8 réponses



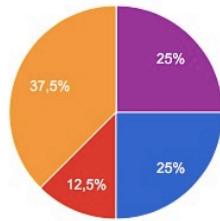
8.3. A quelle fréquence ?

8 réponses



8.4. Pour quelle raison pratiquez-vous cette activité annexe ?

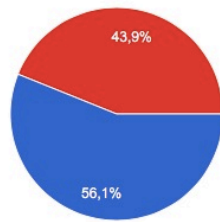
8 réponses



- Dans l'optique d'améliorer mes capacités physiques (idée de performance)
- Afin de me défouler hors du cadre institutionnalisé de mon club de baske...
- Pour mon propre plaisir
- Dans une optique de santé (me maintenir en forme, rééducation, etc.)
- Pour partager un moment convivial avec mes amis/famille/collègues/etc.

9. A côté du football, pratiquez-vous un autre sport mais PAS EN CLUB/association (= en dehors de tout encadrement « institutionnel ») ?

82 réponses

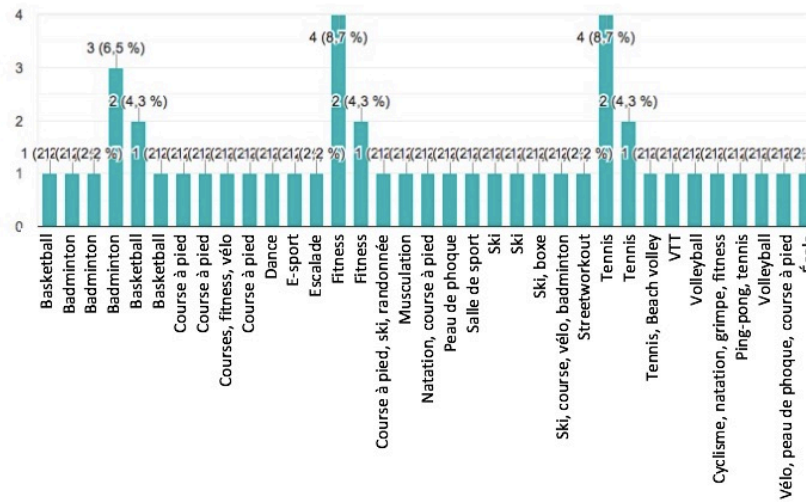


- OUI
- NON

Oui je pratique un autre sport à côté du football

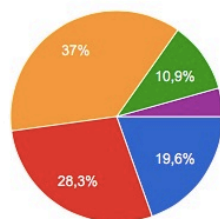
9.2. Lequel ?

46 réponses



9.3. A quelle fréquence ?

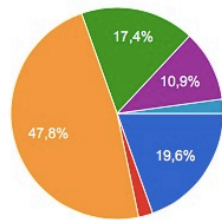
46 réponses



- Moins de 1x/mois
- Moins de 1x/semaine
- 1 à 2x/semaine
- 3 à 4x/semaine
- Plus de 4x/semaine

9.4. Pour quelle raison pratiquez-vous cette activité annexe ?

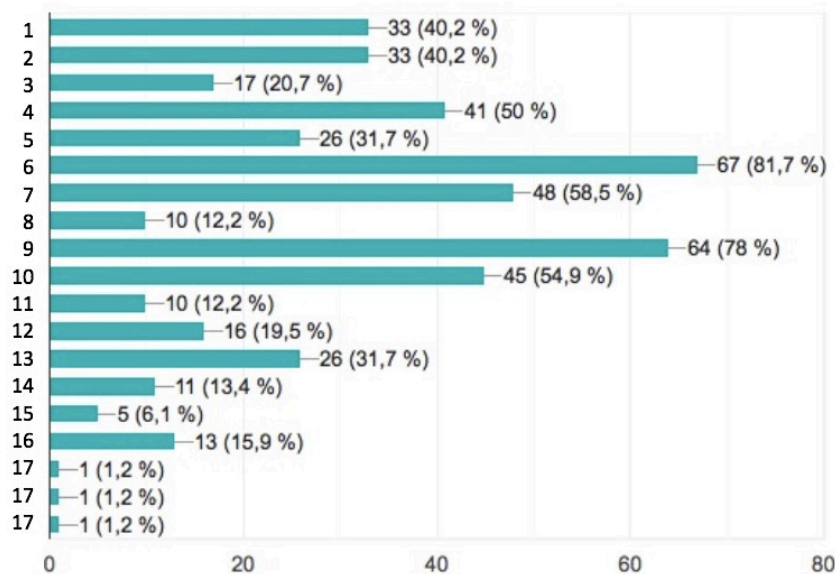
46 réponses



- Dans l'optique d'améliorer mes capacités physiques (idée de perform...
- Afin de me défouler hors du cadre institutionnalisé de mon club de baske...
- Pour mon propre plaisir
- Dans une optique de santé (me maintenir en forme, rééducation, etc.)
- Pour partager un moment convivial avec mes amis/famille/colègues/etc.
- Fan de Federer et pour le plaisir de fai...

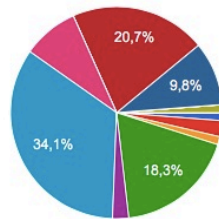
10. En tant que joueur, parmi les aspects suivants, quels sont ceux que vous appréciez dans le football ?

- 1) La répartition des rôles des joueurs (attaquant, défenseur, milieu de terrain, etc.)
- 2) Le fait que ça se joue en extérieur
- 3) Les règles
- 4) L'aspect technique (dribbles, feintes, etc.)
- 5) Le côté "sport-spectacle"
- 6) Le fait que ça soit un sport d'équipe
- 7) L'aspect tactique (schémas de jeu, etc.)
- 8) La durée du match (2 périodes de 45min)
- 9) L'aspect social (convivialité, partage, la troisième mi-temps, etc.)
- 10) La maîtrise que j'ai de ce sport
- 11) Les aspects pratiques (proximité de mon domicile/lieu de travail, horaires qui me conviennent bien, etc.)
- 12) Le fait que ce soit un sport de contact
- 13) La popularité (internationale) de ce sport
- 14) Sa large médiatisation
- 15) Le fait qu'il y ait de véritables "stars"
- 16) Tout l'aspect "show/marketing" qu'il y a autour du football (attribution du Ballon d'or / tirages au sort des différentes poules lors des grands championnats (Coupe du Monde, Euro, etc.)
- 17) Autre



11. Parmi ceux-ci, quel est l'aspect que vous appréciez le plus ? (n°1)

82 réponses



- La répartition des rôles des joueurs (a...
- Le fait que ça se joue en extérieur
- Les règles
- L'aspect technique (dribbles, feintes, e...
- Le côté « sport-spectacle »
- Le fait que ça soit un sport d'équipe
- L'aspect tactique (schémas de jeu, etc.)
- La durée du match (2 périodes de 45...

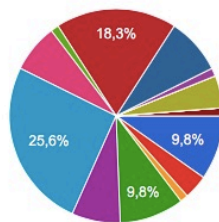
▲ 1/2 ▼

- L'aspect social (convivialité, partage, l...
- La maîtrise que j'ai de ce sport
- Les aspects pratiques (proximité de m...
- Le fait que ce soit un sport de contact
- La popularité (internationale) de ce sport
- Sa large médiatisation
- Le fait qu'il y ait de véritables « stars »
- Tout l'aspect « show/marketing » qu'il...

▲ 2/2 ▼

12. Parmi ceux-ci, quel est le deuxième aspect que vous appréciez le plus ? (n°2)

82 réponses



- La répartition des rôles des joueurs (a...
- Le fait que ça se joue en extérieur
- Les règles
- L'aspect technique (dribbles, feintes, e...
- Le côté « sport-spectacle »
- Le fait que ça soit un sport d'équipe
- L'aspect tactique (schémas de jeu, etc.)
- La durée du match (2 périodes de 45...

▲ 1/2 ▼

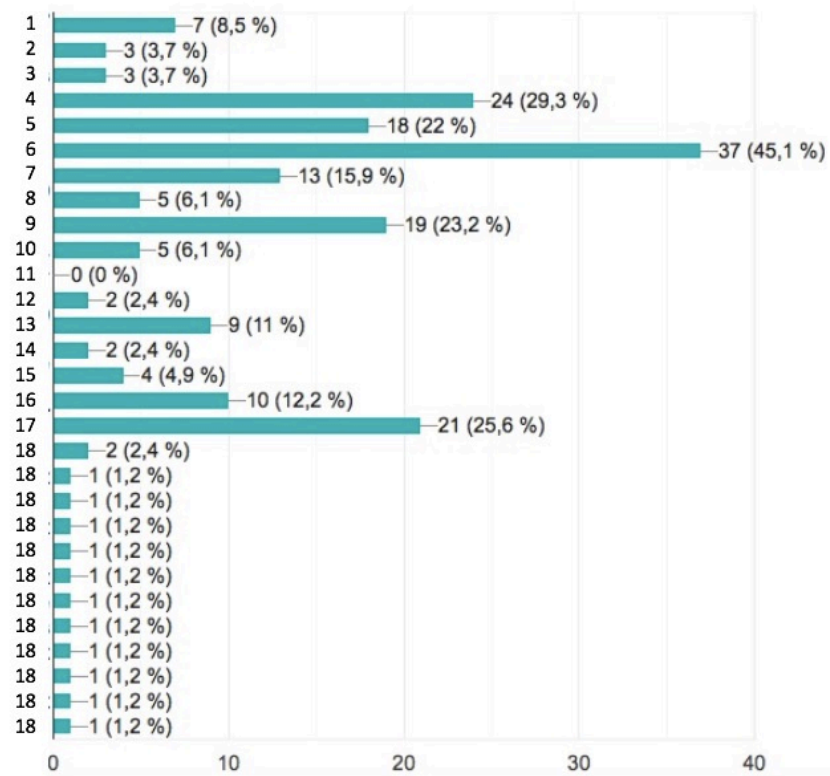
- L'aspect social (convivialité, partage, l...
- La maîtrise que j'ai de ce sport
- Les aspects pratiques (proximité de m...
- Le fait que ce soit un sport de contact
- La popularité (internationale) de ce sport
- Sa large médiatisation
- Le fait qu'il y ait de véritables « stars »
- Tout l'aspect « show/marketing » qu'il...

▲ 2/2 ▼

13. Lorsque vous jouez au basketball, parmi les aspects suivants, quels sont ceux que vous appréciez ?

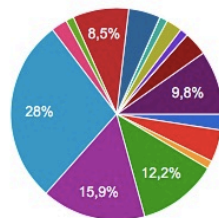
- 1) La répartition des rôles des joueurs (meneur, ailier, pivot, etc.)
- 2) Le fait que ça se joue en intérieur
- 3) Les règles
- 4) L'aspect technique (dribbles, feintes, etc.)
- 5) Le côté "sport-spectacle"
- 6) Le fait que ça soit un sport d'équipe
- 7) L'aspect tactique (schémas de jeu, etc.)
- 8) La durée du match (4 x 10min)
- 9) L'aspect social (convivialité, partage, la troisième mi-temps, etc.)
- 10) La maîtrise que j'ai de ce sport
- 11) Les aspects pratiques (proximité de mon domicile/lieu de travail, horaires qui me conviennent bien, etc.)
- 12) Le fait que ce soit un sport de contact
- 13) La popularité (internationale) de ce sport
- 14) Sa large médiatisation
- 15) Le fait qu'il y ait de véritables "stars"

- 16) Tout l'aspect "show/marketing" qu'il y a autour du basketball (les NBA All Star Game aux États-Unis / tirages au sort des différentes poules lors des grands championnats (Coupe du Monde, Euro, etc.)
- 17) Le fait que chaque joueur participe à la fois à l'attaque et à la défense
- 18) Autre



14. Parmi ceux-ci, quel est l'aspect que vous appréciez le plus ? (n°1)

82 réponses



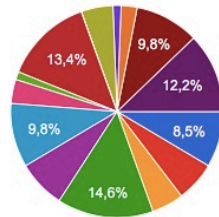
- La répartition des rôles des joueurs (...)
- Le fait que ça se joue en intérieur
- Les règles
- L'aspect technique (dribbles, feintes, e...)
- Le côté « sport-spectacle »
- Le fait que ça soit un sport d'équipe
- L'aspect tactique (schémas de jeu, etc.)
- La durée du match (4 x 15min)

▲ 1/3 ▼

- L'aspect social (convivialité, partage, l...)
- La maîtrise que j'ai de ce sport
- Les aspects pratiques (proximité de m...)
- Le fait que ce soit un sport de contact
- La popularité (internationale) de ce sport
- Sa large médiatisation
- Le fait qu'il y ait de véritables « stars »
- Tout l'aspect « show/marketing » qu'il...
- Le fait que chaque joueur participe à la fois à l'attaque et à la défense

15. Parmi ceux-ci, quel est le deuxième aspect que vous appréciez le plus ? (n°2)

82 réponses



- La répartition des rôles des joueurs (...)
- Le fait que ça se joue en intérieur
- Les règles
- L'aspect technique (dribbles, feintes, e...)
- Le côté « sport-spectacle »
- Le fait que ça soit un sport d'équipe
- L'aspect tactique (schémas de jeu, etc.)
- La durée du match (4 x 15min)

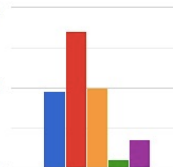
▲ 1/3 ▼

- L'aspect social (convivialité, partage, l...)
- La maîtrise que j'ai de ce sport
- Les aspects pratiques (proximité de m...)
- Le fait que ce soit un sport de contact
- La popularité (internationale) de ce sport
- Sa large médiatisation
- Le fait qu'il y ait de véritables « stars »
- Tout l'aspect « show/marketing » qu'il...
- Le fait que chaque joueur participe à la fois à l'attaque et à la défense

16. Dans quelle mesure êtes-vous d'accord avec les affirmations suivantes ?

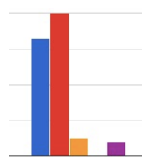
■ Tout à fait d'accord ■ D'accord ■ Pas d'accord ■ Pas du tout d'accord ■ Je n'ai pas d'avis

1) Le fait que beaucoup de points soient marqués rend le jeu plus attrayant/attractif



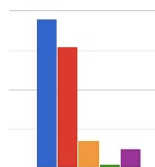
19 : Tout à fait d'accord
 34 : D'accord
 20 : Pas d'accord
 2 : Pas du tout d'accord
 7 : Je n'ai pas d'avis

2) J'aime bien que de nouvelles disciplines sportives voient le jour



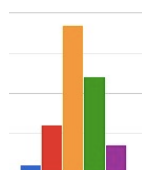
33 : Tout à fait d'accord
 40 : D'accord
 5 : Pas d'accord
 0 : Pas du tout d'accord
 4 : Je n'ai pas d'avis

3) J'aime bien que mon sport soit diffusé à la TV



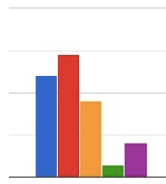
38 : Tout à fait d'accord
 31 : D'accord
 7 : Pas d'accord
 1 : Pas du tout d'accord
 5 : Je n'ai pas d'avis

4) Je trouve qu'il existe trop de sports différents (offre trop large)



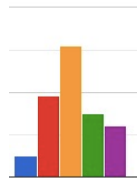
2 : Tout à fait d'accord
 12 : D'accord
 37 : Pas d'accord
 24 : Pas du tout d'accord
 7 : Je n'ai pas d'avis

5) J'aime bien qu'un sport ait une histoire (ancrage historique)



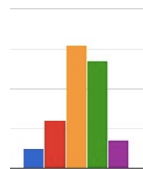
24 : Tout à fait d'accord
 29 : D'accord
 18 : Pas d'accord
 3 : Pas du tout d'accord
 8 : Je n'ai pas d'avis

6) Je pense qu'il faut arrêter d'inventer des variantes des sports "traditionnels"



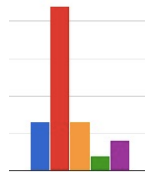
5 : Tout à fait d'accord
 19 : D'accord
 31 : Pas d'accord
 15 : Pas du tout d'accord
 12 : Je n'ai pas d'avis

7) S'il n'existe pas de championnat, la pratique ne peut pas être considérée comme un sport



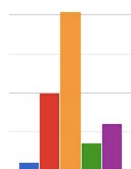
5 : Tout à fait d'accord
 12 : D'accord
 31 : Pas d'accord
 27 : Pas du tout d'accord
 7 : Je n'ai pas d'avis

8) Je suis favorable aux combinaisons de différents sports "traditionnels"



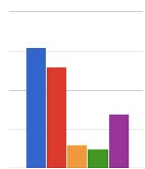
13 : Tout à fait d'accord
 44 : D'accord
 13 : Pas d'accord
 4 : Pas du tout d'accord
 8 : Je n'ai pas d'avis

9) Je pense que c'est négatif pour un sport de chercher à se démarquer des pratiques conventionnelles



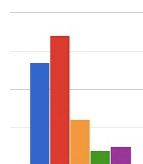
2 : Tout à fait d'accord
 20 : D'accord
 41 : Pas d'accord
 7 : Pas du tout d'accord
 12 : Je n'ai pas d'avis

10) J'ai déjà pratiqué un sport "hybride" (Padel, CrossFit, etc.) et l'expérience était positive



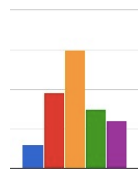
31 : Tout à fait d'accord
 26 : D'accord
 6 : Pas d'accord
 5 : Pas du tout d'accord
 14 : Je n'ai pas d'avis

11) Le Padel amène quelque chose d'innovant dans les sports de raquette



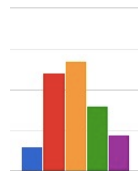
27 : Tout à fait d'accord
 34 : D'accord
 12 : Pas d'accord
 4 : Pas du tout d'accord
 5 : Je n'ai pas d'avis

12) Le Padel est une sorte de tennis en moins bien



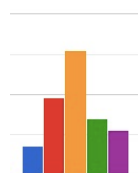
6 : Tout à fait d'accord
 19 : D'accord
 30 : Pas d'accord
 15 : Pas du tout d'accord
 12 : Je n'ai pas d'avis

13) Le Padel est plus un loisir qu'un sport



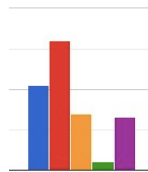
6 : Tout à fait d'accord
 24 : D'accord
 27 : Pas d'accord
 16 : Pas du tout d'accord
 9 : Je n'ai pas d'avis

14) Le Padel est principalement un effet de mode



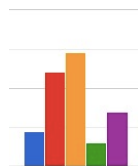
7 : Tout à fait d'accord
 19 : D'accord
 31 : Pas d'accord
 14 : Pas du tout d'accord
 11 : Je n'ai pas d'avis

15) Le Padel est un sport à part entière

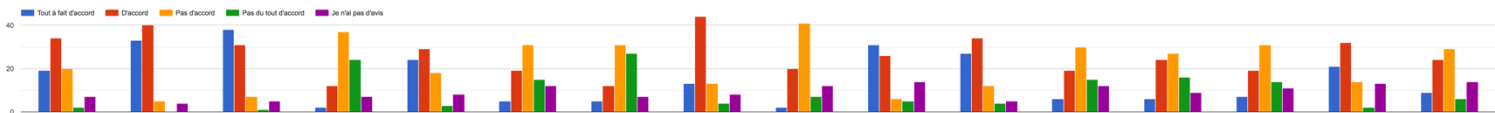


21 : Tout à fait d'accord
 32 : D'accord
 14 : Pas d'accord
 2 : Pas du tout d'accord
 13 : Je n'ai pas d'avis

16) On ne peut pas être un bon joueur de Padel si on n'a pas de bonnes bases de tennis



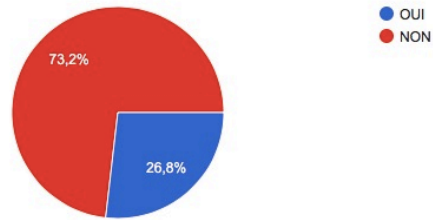
9 : Tout à fait d'accord
 24 : D'accord
 29 : Pas d'accord
 6 : Pas du tout d'accord
 14 : Je n'ai pas d'avis



Les questions suivantes portent sur le « FooBaSKILL »

17. Avez-vous déjà entendu parler du FooBaSKILL ?

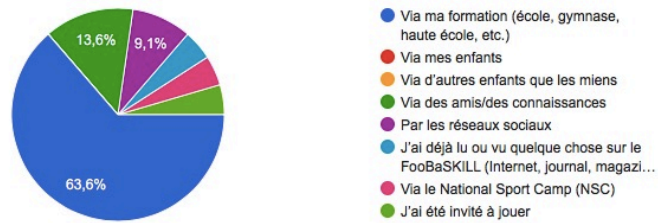
82 réponses



Oui j'ai déjà entendu parler du FooBaSKILL

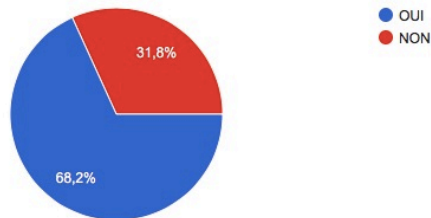
17.2. Comment en avez-vous eu connaissance ?

22 réponses



18. Avez-vous déjà joué au FooBaSKILL ?

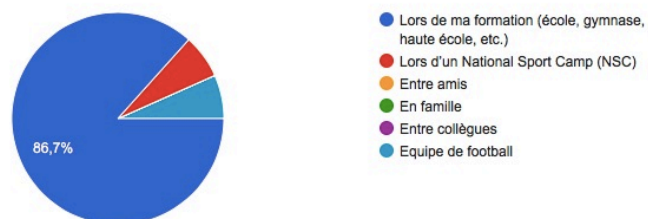
22 réponses



Oui j'ai déjà joué au FooBaSKILL

18.2. Dans quel(s) contexte(s) ?

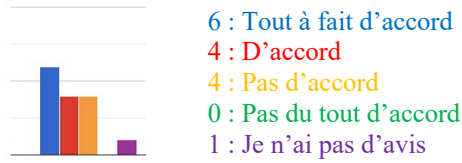
15 réponses



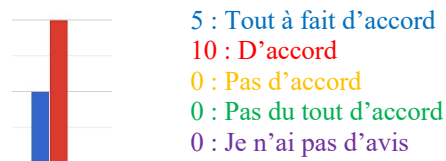
19. Dans quelle mesure êtes-vous d'accord avec les affirmations suivantes concernant le FooBaSKILL ?

■ Tout à fait d'accord
 ■ D'accord
 ■ Pas d'accord
 ■ Pas du tout d'accord
 ■ Je n'ai pas d'avis

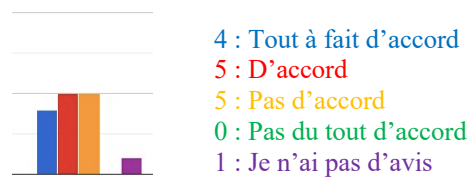
1) Le FooBaSKILL amène quelque chose d'innovant dans les sports de ballon



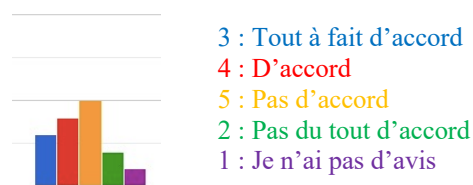
2) Les règles du FooBaSKILL sont facilement compréhensibles



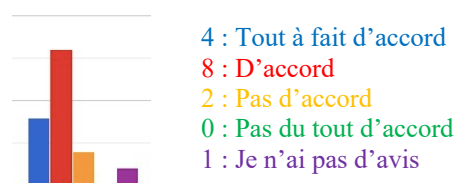
3) Mélanger deux sports "traditionnels" est un concept étrange



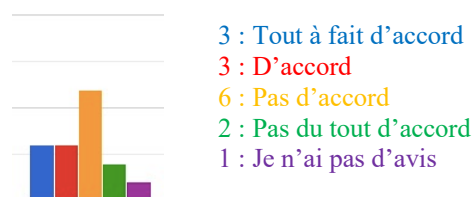
4) Je crois que le FooBaSKILL a un avenir en tant que sport



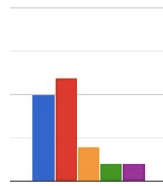
5) J'aime bien quand de nouveaux sports voient le jour



6) Le FooBaSKILL est plus un loisir qu'un sport

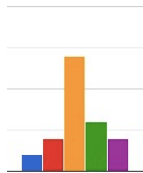


7) Je trouve que le football et le basketball dans leur forme "traditionnelle" sont suffisants



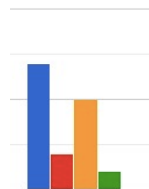
5 : Tout à fait d'accord
 6 : D'accord
 2 : Pas d'accord
 1 : Pas du tout d'accord
 1 : Je n'ai pas d'avis

8) Si le FooBaSKILL venait à se diffuser davantage, je pourrais envisager d'en faire



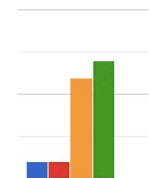
1 : Tout à fait d'accord
 2 : D'accord
 7 : Pas d'accord
 3 : Pas du tout d'accord
 2 : Je n'ai pas d'avis

9) Le FooBaSKILL est un sport à part entière



7 : Tout à fait d'accord
 2 : D'accord
 5 : Pas d'accord
 1 : Pas du tout d'accord
 0 : Je n'ai pas d'avis

10) Je trouve qu'il existe trop de variantes du football "traditionnel" (Beach soccer, Futsal, etc.)



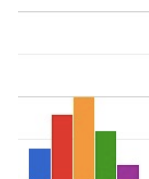
1 : Tout à fait d'accord
 1 : D'accord
 6 : Pas d'accord
 7 : Pas du tout d'accord
 0 : Je n'ai pas d'avis

11) Le FooBaSKILL est principalement un effet de mode



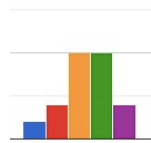
2 : Tout à fait d'accord
 4 : D'accord
 3 : Pas d'accord
 3 : Pas du tout d'accord
 3 : Je n'ai pas d'avis

12) Vu qu'il n'y a pas de championnat de FooBaSKILL, je ne le considère pas vraiment comme un sport



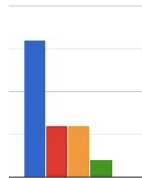
2 : Tout à fait d'accord
 4 : D'accord
 5 : Pas d'accord
 3 : Pas du tout d'accord
 1 : Je n'ai pas d'avis

13) Je trouve qu'il existe trop de variantes du basketball "traditionnel" (3vs.3, streetball)



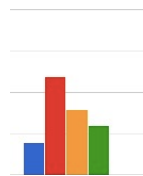
1 : Tout à fait d'accord
 2 : D'accord
 5 : Pas d'accord
 5 : Pas du tout d'accord
 2 : Je n'ai pas d'avis

14) Le football traditionnel à 11 aura toujours ma préférence par rapport à ses dérivés (beach soccer, futsal, etc.)



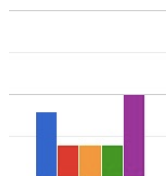
8 : Tout à fait d'accord
 3 : D'accord
 3 : Pas d'accord
 1 : Pas du tout d'accord
 0 : Je n'ai pas d'avis

15) Le FooBaSKILL éveille ma curiosité



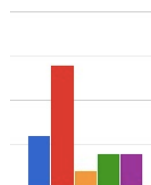
2 : Tout à fait d'accord
 6 : D'accord
 4 : Pas d'accord
 3 : Pas du tout d'accord
 0 : Je n'ai pas d'avis

16) Le basketball à 5 contre 5 aura toujours ma préférence par rapport au 3 contre 3



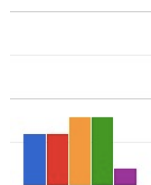
4 : Tout à fait d'accord
 2 : D'accord
 2 : Pas d'accord
 2 : Pas du tout d'accord
 5 : Je n'ai pas d'avis

17) Selon moi, le FooBaSKILL peut susciter l'intérêt de la population



3 : Tout à fait d'accord
 7 : D'accord
 1 : Pas d'accord
 2 : Pas du tout d'accord
 2 : Je n'ai pas d'avis

18) J'aimerais en apprendre davantage sur le FooBaSKILL

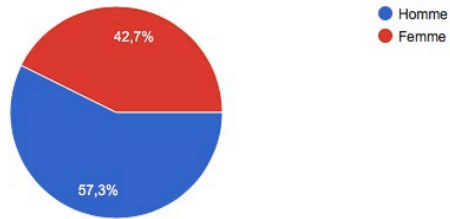


3 : Tout à fait d'accord
 3 : D'accord
 4 : Pas d'accord
 4 : Pas du tout d'accord
 1 : Je n'ai pas d'avis



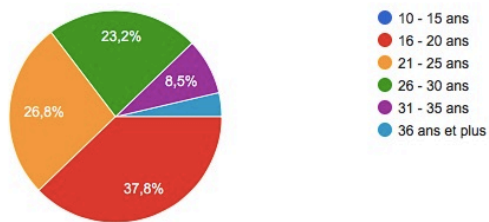
20. Sexe :

82 réponses



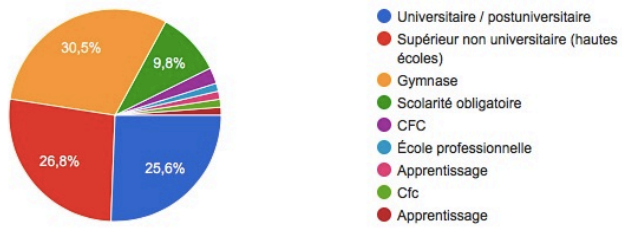
21. Âge :

82 réponses



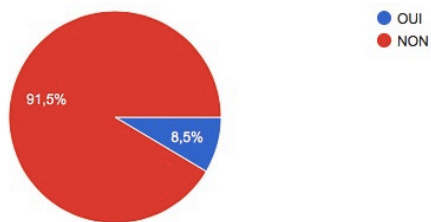
22. Quel est le plus haut niveau d'étude que vous ayez atteint ?

82 réponses



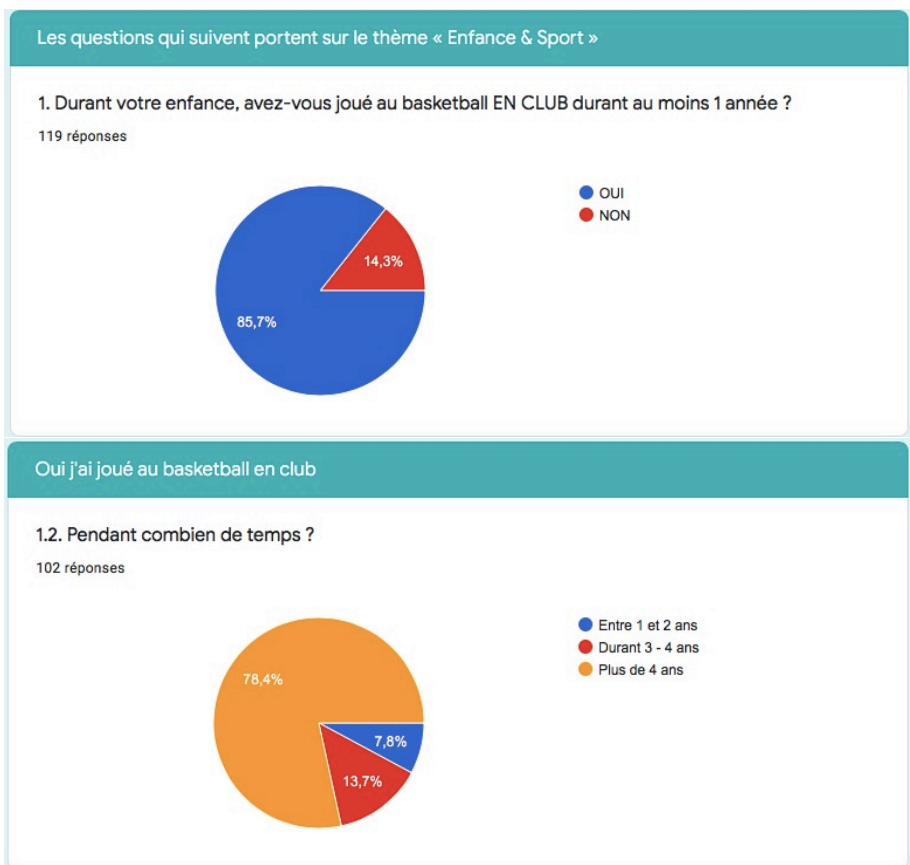
23. Avez-vous des enfants ?

82 réponses



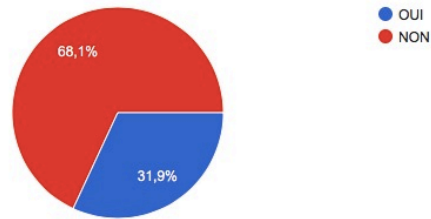


7.1.2 Résultats issus du questionnaire transmis aux BASKETTEURS



2. Durant votre enfance, avez-vous joué au football EN CLUB durant au moins 1 année ?

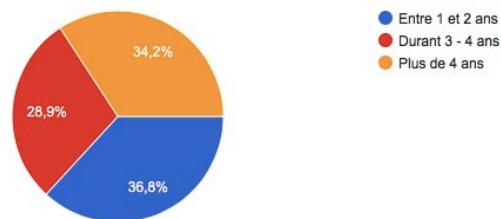
119 réponses



Oui j'ai joué au football en club

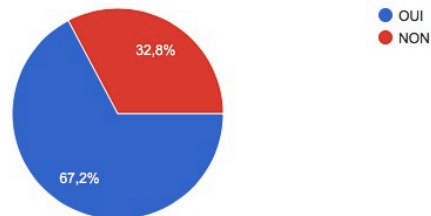
2.2. Pendant combien de temps ?

38 réponses



3. Durant votre enfance, avez-vous pratiqué un autre sport que le basketball ou le football EN CLUB durant au moins 1 année ?

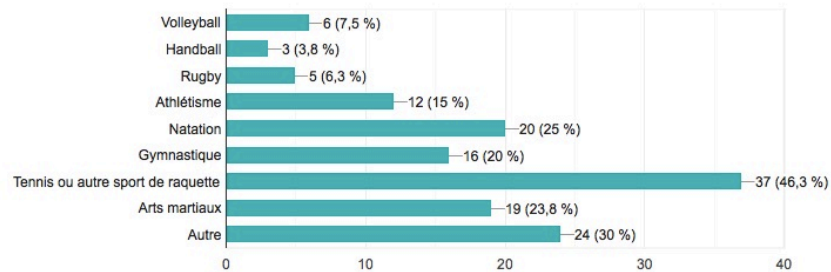
119 réponses

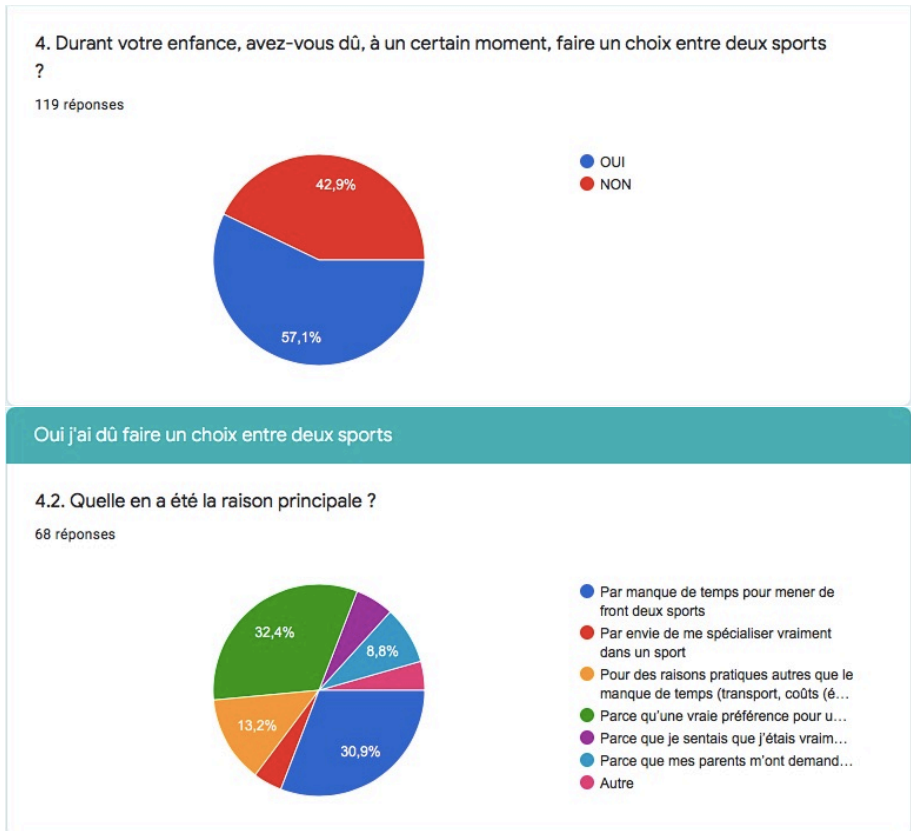


Oui j'ai pratiqué un (autre) sport en club

3.2. Quel(s) sport(s) avez-vous pratiqué ?

80 réponses





5. Dans quelle mesure êtes-vous d'accord avec les affirmations suivantes ?

Il est important ...

■ Tout à fait d'accord
 ■ D'accord
 ■ Pas d'accord
 ■ Pas du tout d'accord
 ■ Je n'ai pas d'avis

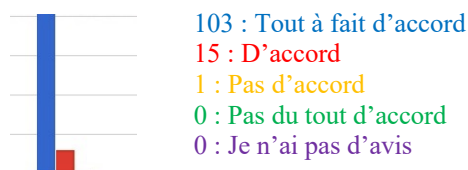
- 1) que les enfants pratiquent plusieurs sports différents en même temps au cours de l'enfance (pluridisciplinarité)



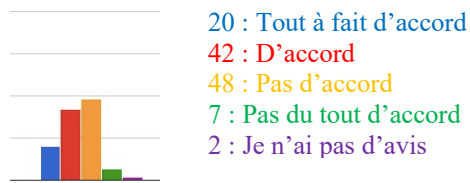
- 2) que les joueurs expérimentent un peu toutes les positions sur le terrain



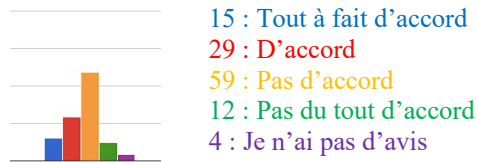
- 3) que les enfants développent au mieux leur coordination dès le plus jeune âge



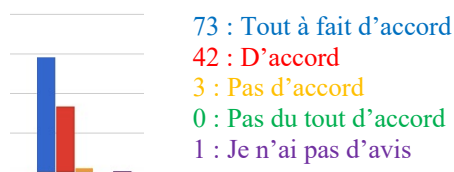
4) que les joueurs trouvent le plus tôt possible leur position sur le terrain



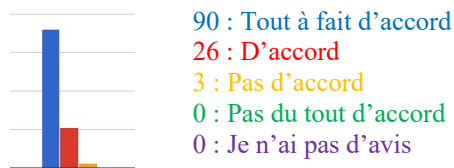
5) de se spécialiser le plus tôt possible dans un sport en particulier



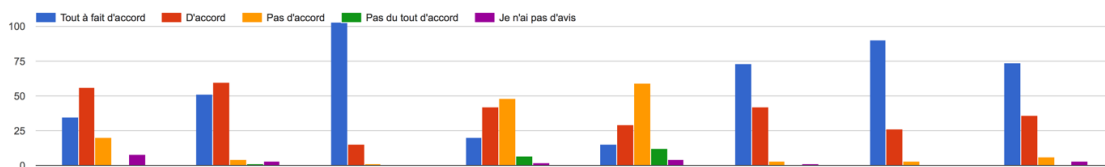
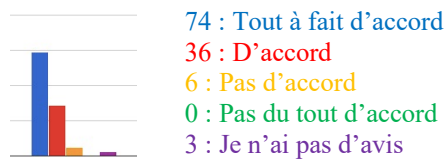
6) que les enfants apprennent de nouveaux sports à l'école



7) que tous les joueurs soient impliqués dans le déroulement du jeu



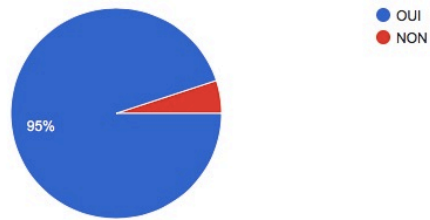
8) que les enfants développent une palette d'aptitudes aussi large que possible durant leur enfance



Les questions suivantes portent sur votre « Pratique sportive actuelle »

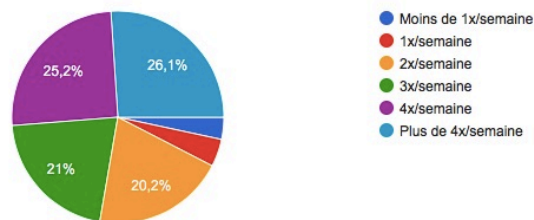
6. Considérez-vous aujourd'hui le basketball comme votre sport principal ?

119 réponses



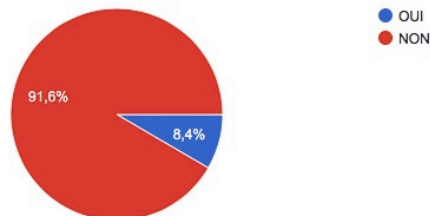
7. En moyenne, combien de fois par semaine, pratiquez-vous le basketball (entraînement(s) et match(s) compris) ?

119 réponses



8. A côté du basketball, pratiquez-vous un autre sport EN CLUB ?

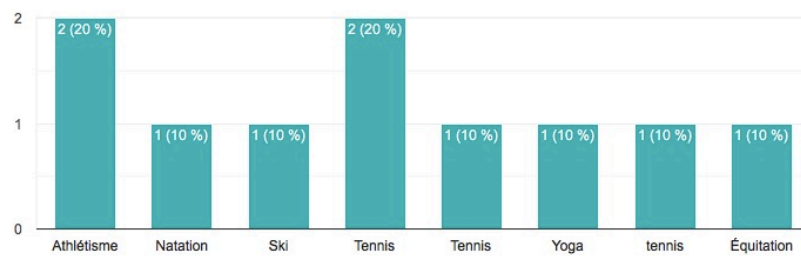
119 réponses



Oui je pratique un autre sport en club à côté du basketball

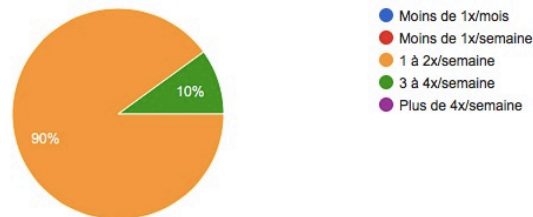
8.2. Lequel ?

10 réponses



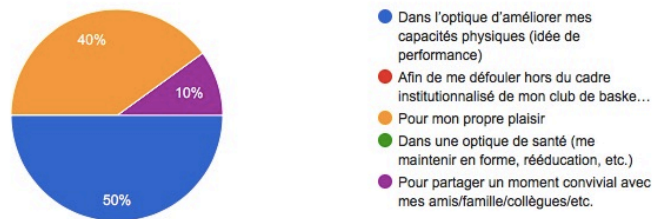
8.3. A quelle fréquence ?

10 réponses



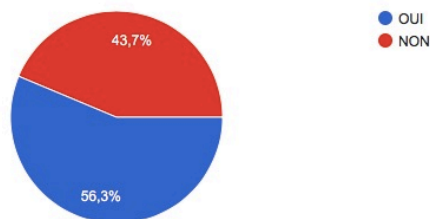
8.4. Pour quelle raison pratiquez-vous cette activité annexe ?

10 réponses



9. A côté du basketball, pratiquez-vous un autre sport mais PAS EN CLUB/association (= en dehors de tout encadrement « institutionnel ») ?

119 réponses



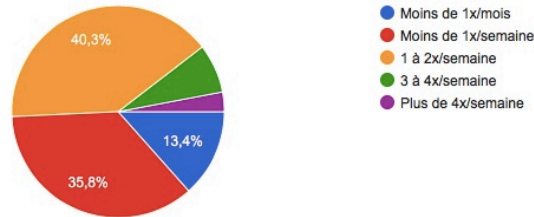
Oui je pratique un autre sport à côté du basketball

9.2. Lequel ?

Fitness / Course à pied / Vélo / Course à pied / Football / Tennis de table / Musculation, Cyclisme / Course à pied / Ski, Badminton / Ski / Randonnée, Fitness, Ski, Course à pied / Ski, Vélo, Badminton / Volleyball / Fitness, Course à pied / Vélo / Escalade / Foot / Foot, Volley / Natation / Trotinette free style / Natation, Course à pied, Randonnée / Foot / Foot, Athlétisme entre amis, Sport d'école / Équitation / Boxe / Badminton / Ski, Snowboard, Calisthenics, Beach / Volley / Natation / Running, Ski, Fitness / Cross Training / Kite Surf, Ski, Escalade, Snowboard / Football / Beach Volley / Snowboard / Yoga / Zumba, Natation / Triathlon / Skate, Trotinette, Ski, Ping-Pong / Volley, Athlétisme, Natation, Fitness / Ski / Athlétisme / Divers / Tennis, Ski / Ski Freeride / Ski/Snowboard, Tennis, Badminton / Tennis / Fitness / VTT / Course à pied / Natation, Jogging / Course, Boxe / Ski / Ski, Course à pied / Beach Volley / Fitness, Snowboard, Vélo, Course / Tennis, Ski / Handball / Ski, Natation, Vélo

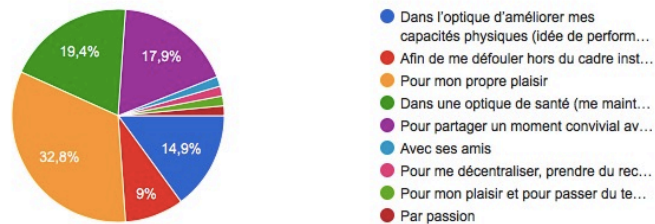
9.3. A quelle fréquence ?

67 réponses



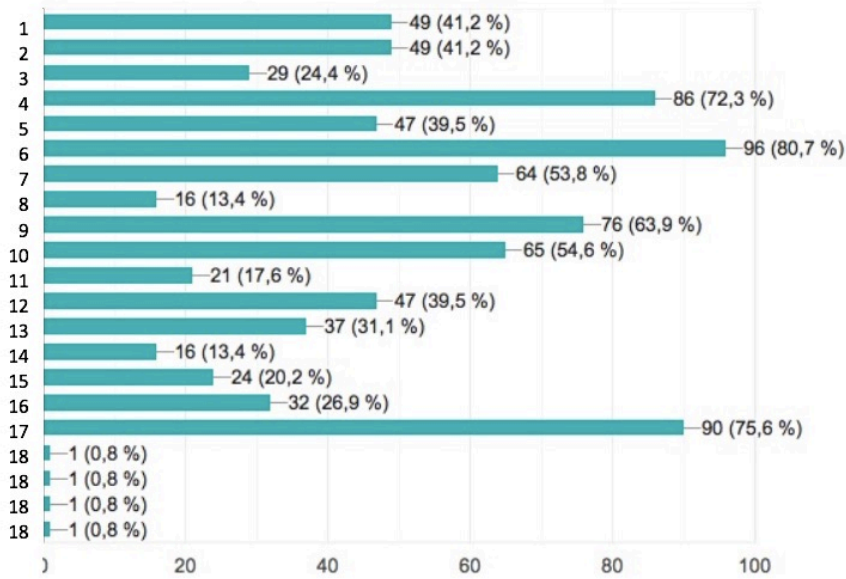
9.4. Pour quelle raison pratiquez-vous cette activité annexe ?

67 réponses



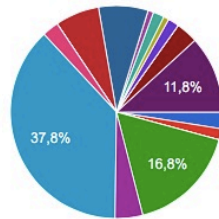
10. En tant que joueur, parmi les aspects suivants, quels sont ceux que vous appréciez dans le basketball ?

- 1) La répartition des rôles des joueurs (meneur, ailier, pivot, etc.)
- 2) Le fait que ça se joue en intérieur
- 3) Les règles
- 4) L'aspect technique (dribbles, feintes, etc.)
- 5) Le côté "sport-spectacle"
- 6) Le fait que ça soit un sport d'équipe
- 7) L'aspect tactique (schémas de jeu, etc.)
- 8) La durée du match (4 x 10min)
- 9) L'aspect social (convivialité, partage, la troisième mi-temps, etc.)
- 10) La maîtrise que j'ai de ce sport
- 11) Les aspects pratiques (proximité de mon domicile/lieu de travail, horaires qui me conviennent bien, etc.)
- 12) Le fait que ce soit un sport de contact
- 13) La popularité (internationale) de ce sport
- 14) Sa large médiatisation
- 15) Le fait qu'il y ait de véritables "stars"
- 16) Tout l'aspect "show/marketing" qu'il y a autour du basketball (les NBA All Star Game aux États-Unis / tirages au sort des différentes poules lors des grands championnats (Coupe du Monde, Euro, etc.)
- 17) Le fait que chaque joueur participe à la fois à l'attaque et à la défense
- 18) Autre



11. Parmi ceux-ci, quel est l'aspect que vous appréciez le plus ? (n°1)

119 réponses



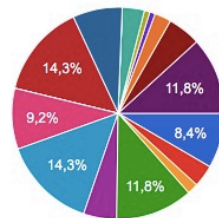
- La répartition des rôles des joueurs (...)
- Le fait que ça se joue en intérieur
- Les règles
- L'aspect technique (dribbles, feintes, e...)
- Le côté « sport-spectacle »
- Le fait que ça soit un sport d'équipe
- L'aspect tactique (schémas de jeu, etc.)
- La durée du match (4 x 15min)

▲ 1/3 ▼

- L'aspect social (convivialité, partage, l...)
- La maîtrise que j'ai de ce sport
- Les aspects pratiques (proximité de m...)
- Le fait que ce soit un sport de contact
- La popularité (internationale) de ce sport
- Sa large médiatisation
- Le fait qu'il y ait de véritables « stars »
- Tout l'aspect « show/marketing » qu'il...
- Le fait que chaque joueur participe à la fois à l'attaque et à la défense

12. Parmi ceux-ci, quel est le deuxième aspect que vous appréciez le plus ? (n°2)

119 réponses



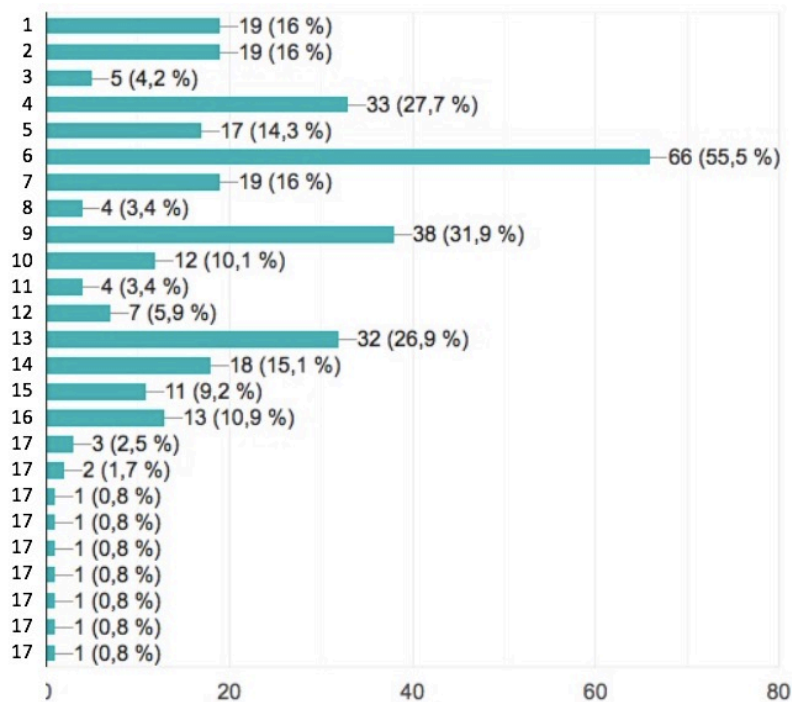
- La répartition des rôles des joueurs (...)
- Le fait que ça se joue en intérieur
- Les règles
- L'aspect technique (dribbles, feintes, e...)
- Le côté « sport-spectacle »
- Le fait que ça soit un sport d'équipe
- L'aspect tactique (schémas de jeu, etc.)
- La durée du match (4 x 15min)

▲ 1/3 ▼

- L'aspect social (convivialité, partage, l...)
- La maîtrise que j'ai de ce sport
- Les aspects pratiques (proximité de m...)
- Le fait que ce soit un sport de contact
- La popularité (internationale) de ce sport
- Sa large médiatisation
- Le fait qu'il y ait de véritables « stars »
- Tout l'aspect « show/marketing » qu'il...
- Le fait que chaque joueur participe à la fois à l'attaque et à la défense

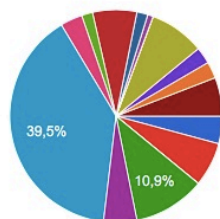
13. Lorsque vous jouez au football, parmi les aspects suivants, quels sont ceux que vous appréciez ?

- 1) La répartition des rôles des joueurs (attaquant, défenseur, milieu de terrain, etc.)
- 2) Le fait que ça se joue en extérieur
- 3) Les règles
- 4) L'aspect technique (dribbles, feintes, etc.)
- 5) Le côté "sport-spectacle"
- 6) Le fait que ça soit un sport d'équipe
- 7) L'aspect tactique (schémas de jeu, etc.)
- 8) La durée du match (2 périodes de 45min)
- 9) L'aspect social (convivialité, partage, la troisième mi-temps, etc.)
- 10) La maîtrise que j'ai de ce sport
- 11) Les aspects pratiques (proximité de mon domicile/lieu de travail, horaires qui me conviennent bien, etc.)
- 12) Le fait que ce soit un sport de contact
- 13) La popularité (internationale) de ce sport
- 14) Sa large médiatisation
- 15) Le fait qu'il y ait de véritables "stars"
- 16) Tout l'aspect "show/marketing" qu'il y a autour du football (attribution du Ballon d'or / tirages au sort des différentes poules lors des grands championnats (Coupe du Monde, Euro, etc.)
- 17) Autre



14. Parmi ceux-ci, quel est l'aspect que vous appréciez le plus ? (n°1)

119 réponses

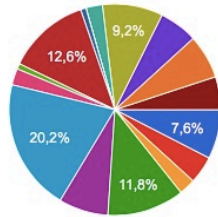


- La répartition des rôles des joueurs (a...
- Le fait que ça se joue en extérieur
- Les règles
- L'aspect technique (dribbles, feintes, e...
- Le côté « sport-spectacle »
- Le fait que ça soit un sport d'équipe
- L'aspect tactique (schémas de jeu, etc.)
- La durée du match (2 périodes de 45...
- ▲ 1/2 ▼
- L'aspect social (convivialité, partage, l...
- La maîtrise que j'ai de ce sport
- Les aspects pratiques (proximité de m...
- Le fait que ce soit un sport de contact
- La popularité (internationale) de ce sport
- Sa large médiatisation
- Le fait qu'il y ait de véritables « stars »
- Tout l'aspect « show/marketing » qu'il...

▲ 2/2 ▼

15. Parmi ceux-ci, quel est le deuxième aspect que vous appréciez le plus ? (n°2)

119 réponses

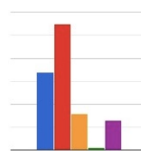


- La répartition des rôles des joueurs (a...
 - Le fait que ça se joue en extérieur
 - Les règles
 - L'aspect technique (dribbles, feintes, e...
 - Le côté « sport-spectacle »
 - Le fait que ça soit un sport d'équipe
 - L'aspect tactique (schémas de jeu, etc.)
 - La durée du match (2 périodes de 45...
- ▲ 1/2 ▼
- L'aspect social (convivialité, partage, l...
 - La maîtrise que j'ai de ce sport
 - Les aspects pratiques (proximité de m...
 - Le fait que ce soit un sport de contact
 - La popularité (internationale) de ce sport
 - Sa large médiatisation
 - Le fait qu'il y ait de véritables « stars »
 - Tout l'aspect « show/marketing » qu'il...
- ▲ 2/2 ▼

16. Dans quelle mesure êtes-vous d'accord avec les affirmations suivantes ?

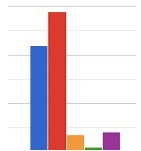
■ Tout à fait d'accord
 ■ D'accord
 ■ Pas d'accord
 ■ Pas du tout d'accord
 ■ Je n'ai pas d'avis

1) Le fait que beaucoup de points soient marqués rend le jeu plus attrayant/attractif



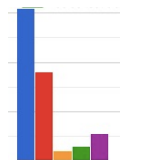
34 : Tout à fait d'accord
 55 : D'accord
 16 : Pas d'accord
 1 : Pas du tout d'accord
 13 : Je n'ai pas d'avis

2) J'aime bien que de nouvelles disciplines sportives voient le jour



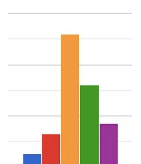
44 : Tout à fait d'accord
 58 : D'accord
 7 : Pas d'accord
 2 : Pas du tout d'accord
 8 : Je n'ai pas d'avis

3) J'aime bien que mon sport soit diffusé à la TV



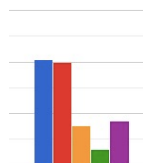
62 : Tout à fait d'accord
 36 : D'accord
 4 : Pas d'accord
 6 : Pas du tout d'accord
 11 : Je n'ai pas d'avis

4) Je trouve qu'il existe trop de sports différents (offre trop large)



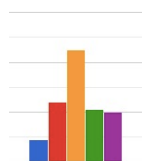
5 : Tout à fait d'accord
 13 : D'accord
 52 : Pas d'accord
 32 : Pas du tout d'accord
 17 : Je n'ai pas d'avis

5) J'aime bien qu'un sport ait une histoire (ancrage historique)



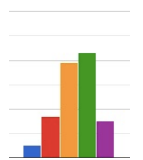
41 : Tout à fait d'accord
40 : D'accord
15 : Pas d'accord
6 : Pas du tout d'accord
17 : Je n'ai pas d'avis

6) Je pense qu'il faut arrêter d'inventer des variantes des sports "traditionnels"



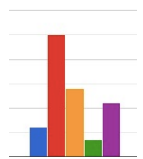
9 : Tout à fait d'accord
24 : D'accord
45 : Pas d'accord
21 : Pas du tout d'accord
20 : Je n'ai pas d'avis

7) S'il n'existe pas de championnat, la pratique ne peut pas être considérée comme un sport



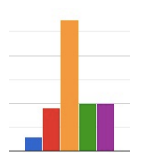
5 : Tout à fait d'accord
17 : D'accord
39 : Pas d'accord
43 : Pas du tout d'accord
15 : Je n'ai pas d'avis

8) Je suis favorable aux combinaisons de différents sports "traditionnels"



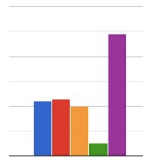
12 : Tout à fait d'accord
50 : D'accord
28 : Pas d'accord
7 : Pas du tout d'accord
22 : Je n'ai pas d'avis

9) Je pense que c'est négatif pour un sport de chercher à se démarquer des pratiques conventionnelles



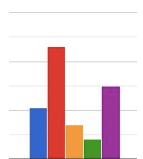
6 : Tout à fait d'accord
18 : D'accord
55 : Pas d'accord
20 : Pas du tout d'accord
20 : Je n'ai pas d'avis

10) J'ai déjà pratiqué un sport "hybride" (Padel, Crossfit, etc.) et l'expérience était positive



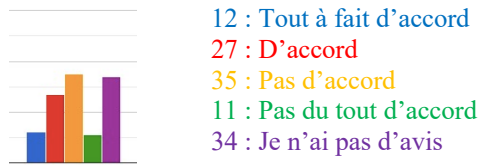
22 : Tout à fait d'accord
23 : D'accord
20 : Pas d'accord
5 : Pas du tout d'accord
49 : Je n'ai pas d'avis

11) Le Padel amène quelque chose d'innovant dans les sports de raquette

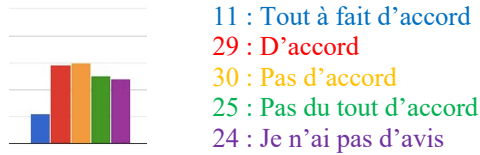


21 : Tout à fait d'accord
46 : D'accord
14 : Pas d'accord
8 : Pas du tout d'accord
30 : Je n'ai pas d'avis

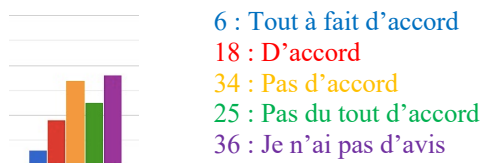
12) Le Padel est une sorte de tennis en moins bien



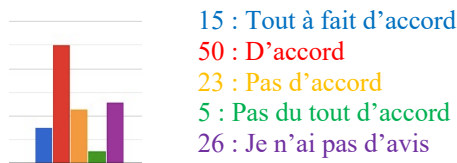
13) Le Padel est plus un loisir qu'un sport



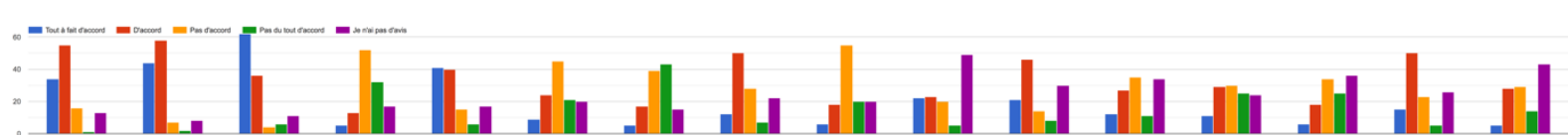
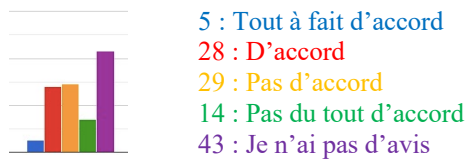
14) Le Padel est principalement un effet de mode



15) Le Padel est un sport à part entière



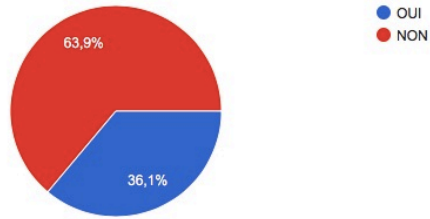
16) On ne peut pas être un bon joueur de Padel si on n'a pas de bonnes bases de tennis



Les questions suivantes portent sur le « FooBaSKILL »

17. Avez-vous déjà entendu parler du FooBaSKILL ?

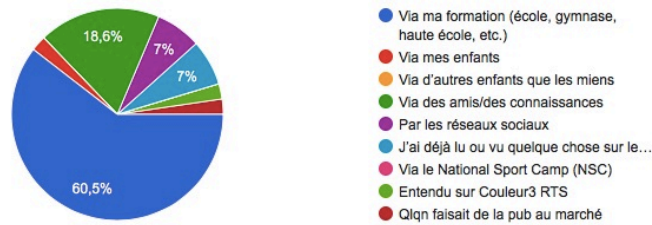
119 réponses



Oui j'ai déjà entendu parler du FooBaSKILL

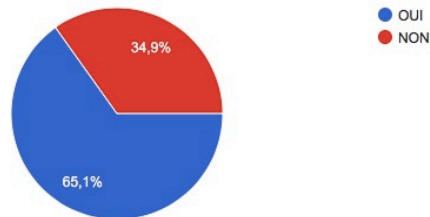
17.2. Comment en avez-vous eu connaissance ?

43 réponses



18. Avez-vous déjà joué au FooBaSKILL ?

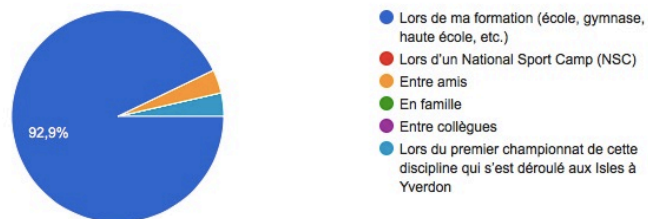
43 réponses



Oui j'ai déjà joué au FooBaSKILL

18.2. Dans quel(s) contexte(s) ?

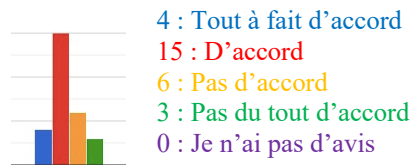
28 réponses



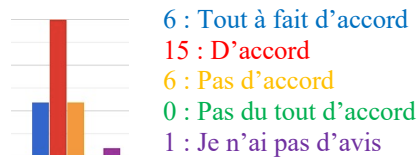
19. Dans quelle mesure êtes-vous d'accord avec les affirmations suivantes concernant le FooBaSKILL ?

■ Tout à fait d'accord
 ■ D'accord
 ■ Pas d'accord
 ■ Pas du tout d'accord
 ■ Je n'ai pas d'avis

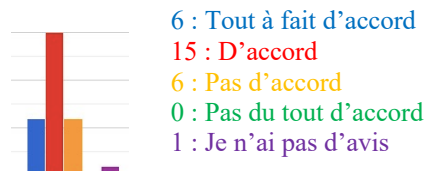
1) Le FooBaSKILL amène quelque chose d'innovant dans les sports de ballon



2) Les règles du FooBaSKILL sont facilement compréhensibles



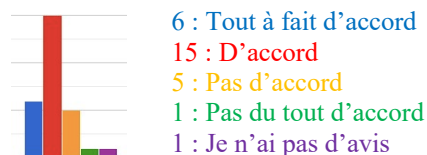
3) Mélanger deux sports "traditionnels" est un concept étrange



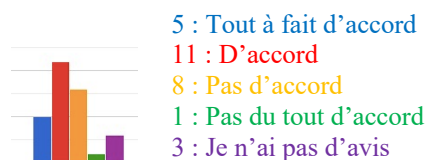
4) Je crois que le FooBaSKILL a un avenir en tant que sport



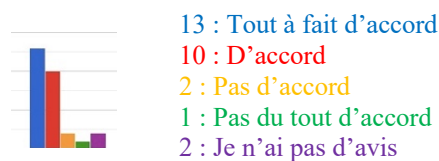
5) J'aime bien quand de nouveaux sports voient le jour



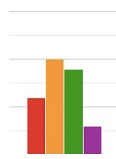
6) Le FooBaSKILL est plus un loisir qu'un sport



7) Je trouve que le football et le basketball dans leur forme "traditionnelle" sont suffisants

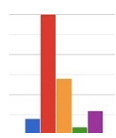


8) Si le FooBaSKILL venait à se diffuser davantage, je pourrais envisager d'en faire



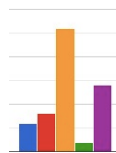
0 : Tout à fait d'accord
 6 : D'accord
 10 : Pas d'accord
 9 : Pas du tout d'accord
 3 : Je n'ai pas d'avis

9) Le FooBaSKILL est un sport à part entière



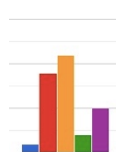
2 : Tout à fait d'accord
 15 : D'accord
 7 : Pas d'accord
 1 : Pas du tout d'accord
 3 : Je n'ai pas d'avis

10) Je trouve qu'il existe trop de variantes du football "traditionnel" (Beach soccer, Futsal, etc.)



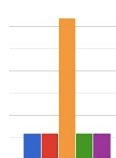
3 : Tout à fait d'accord
 4 : D'accord
 13 : Pas d'accord
 1 : Pas du tout d'accord
 7 : Je n'ai pas d'avis

11) Le FooBaSKILL est principalement un effet de mode



1 : Tout à fait d'accord
 9 : D'accord
 11 : Pas d'accord
 2 : Pas du tout d'accord
 5 : Je n'ai pas d'avis

12) Vu qu'il n'y a pas de championnat de FooBaSKILL, je ne le considère pas vraiment comme un sport



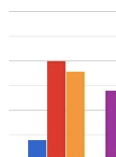
3 : Tout à fait d'accord
 3 : D'accord
 16 : Pas d'accord
 3 : Pas du tout d'accord
 3 : Je n'ai pas d'avis

13) Je trouve qu'il existe trop de variantes du basketball "traditionnel" (3vs.3, streetball)



0 : Tout à fait d'accord
 4 : D'accord
 16 : Pas d'accord
 7 : Pas du tout d'accord
 1 : Je n'ai pas d'avis

14) Le football traditionnel à 11 aura toujours ma préférence par rapport à ses dérivés (beach soccer, futsal, etc.)

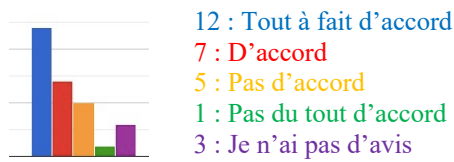


2 : Tout à fait d'accord
 10 : D'accord
 9 : Pas d'accord
 0 : Pas du tout d'accord
 7 : Je n'ai pas d'avis

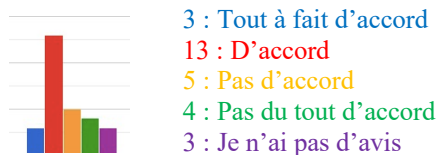
15) Le FooBaSKILL éveille ma curiosité



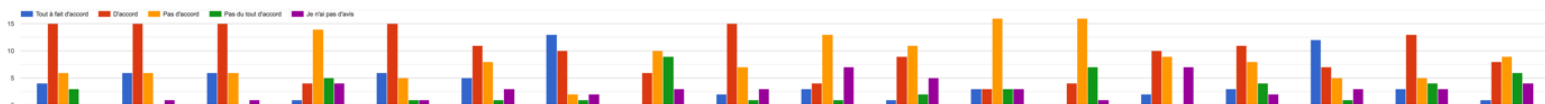
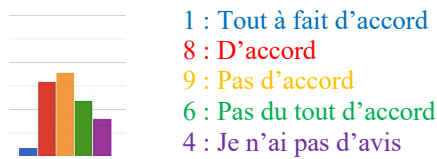
16) Le basketball à 5 contre 5 aura toujours ma préférence par rapport au 3 contre 3



17) Selon moi, le FooBaSKILL peut susciter l'intérêt de la population



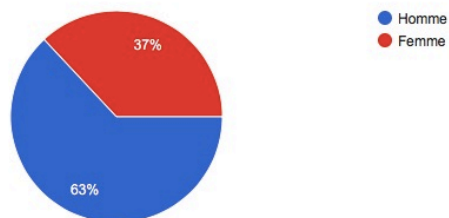
18) J'aimerais en apprendre davantage sur le FooBaSKILL



Les questions suivantes relèvent de vos « données personnelles »

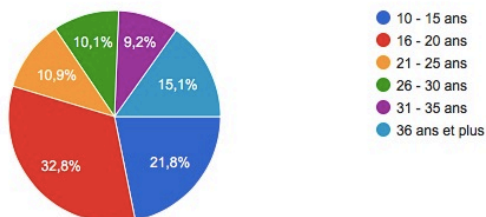
20. Sexe :

119 réponses



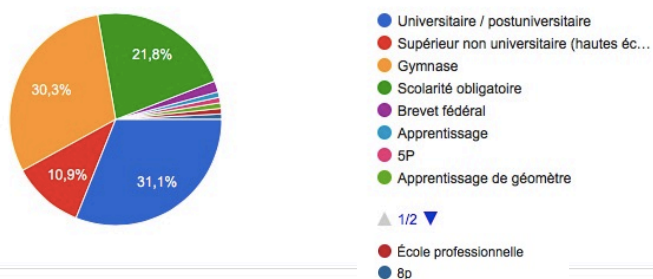
21. Âge :

119 réponses



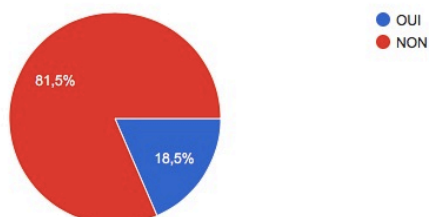
22. Quel est le plus haut niveau d'étude que vous ayez atteint ?

119 réponses



23. Avez-vous des enfants ?

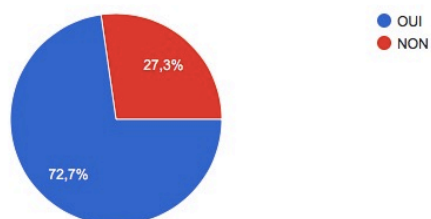
119 réponses



Oui j'ai des enfants

23.2. Avez-vous au moins un enfant qui a entre 6 et 13 ans ?

22 réponses



Merci d'avoir pris le temps de répondre à ce questionnaire !!!

7.2 Notes de fin

ⁱ Traduit de l'anglais: *Sports are an expression, or a statement, by a society about its interests, history, and character. Economics, politics, technology, religion, social issues such as gender or race, geography, and ethics can be observed in the rules and realities of sports* (McComb, 2012)

ⁱⁱ Traduit de l'anglais: *From ritual to record* (Guttman, 1978)

ⁱⁱⁱ Traduit de l'anglais: *As society moves into a postmodern era, then sports too will become a part of the drift, and, at times, become a cultural leader. That is to be expected* (McComb, 2012)

^{iv} Traduit de l'anglais: *PE in the US is starting to shift away from a sports focus to promoting a movement focus. It's easier to engage children who don't like sport if you involve more skill based games rather than sport focused games* (Alan Ewing)

^v Devise olympique, traduit du latin: *Citius, Altius, Fortius*

^{vi} Traduit de l'anglais: *sportification*

^{vii} Questionnaire à propos de l'utilisation du FooBaSKILL dans le cadre scolaire / objectifs : évaluation et retours des enseignants / distribué à 92 enseignants du canton de Vaud, 57 répondants / 38 questions au total (concernant les règles, l'appréciation du jeu par les élèves, la manière dont le FooBaSKILL a été introduit, etc.) / septembre 2017 / produit par les trois fondateurs du FooBaSKILL

^{viii} Capacités de coordination: Orientation, Rythme, Différenciation, Réaction, Équilibre

^{ix} Traduit de l'anglais: *The first questions I'll ask about a kid are, 'What other sports does he play? What does he do? What are his positions? (...) I hate that kids don't play three sports in high school. I think that they should play year-round and get every bit of it that they can through that experience. I really, really don't favor kids having to specialize in one sport* (Pete Carroll)

^x Traduit de l'anglais: *In a study of 1,200 youth athletes, Dr Neeru Jayanthi of Loyola University found that early specialization in a single sport is one of the strongest predictors of injury. Athletes in the study who specialized were 70 to 93 percent more likely to be injured than children who played multiple sports*

^{xi} Traduit de l'anglais: *A study by Ohio State University found that children who specialized early in a single sport led to higher rates of adult physical inactivity. Those who commit to one sport at a young age are often the first to quit and suffer a lifetime of consequences*

^{xii} Traduit de l'anglais: *Children who specialize in a single sport account for 50 percent of overuse injuries in young athletes according to pediatric orthopedic specialists*