

Société

# POUR UNE NOUVELLE POLITIQUE SPORTIVE

Michel Bisson

13/04/2023

**À l'approche des Jeux olympiques à Paris en 2024, comment appréhender le sport en tant que politique publique ? Michel Bisson, président de l'agglomération Grand Paris Sud et maire de Lieusaint, propose de considérer le sport à travers quatre enjeux – la santé et le bien-être, les lieux de pratiques, l'offre des fédérations et son coût, ainsi que l'éducation. Ces enjeux doivent s'articuler autour des transitions numérique, écologique et démographique pour faire émerger une nouvelle politique sportive.**

La France est-elle une nation sportive ? Évidemment, la définition que l'on donne à « nation sportive » conditionne la réponse à cette question. En 2020, le blog de l'entreprise Myprotein, spécialiste de la nutrition sportive, a compilé les données du Comité international olympique et de l'ONG Global Wellness Institute de 150 pays pour établir le top 20 des nations sportives<sup>1</sup>. L'Australie arrive en tête, suivie des États-Unis, du Royaume-Uni, du Japon, puis de la France en 5<sup>e</sup> position. Pour Patrick Clastres, historien du sport et professeur à l'université de Lausanne, la France est clairement une nation sportive : « Beaucoup plus que les pays anglo-saxons. Le sport scolaire est déshérité en Grande-Bretagne, les crédits supprimés, le sport n'est financé que dans les établissements des élites. Aux États-Unis, le sport n'est accessible qu'aux classes moyennes. Si l'on compare les taux d'obésité dans ces deux pays par rapport à la France, on voit la différence. L'organisation du sport dans ces pays n'est pas du tout la même. En France, on a un tissu associatif qui va jusqu'au plus profond des campagnes. On a des horaires de sport élevés à l'école, au-dessus de la moyenne européenne. [...] Dans les vingt années écoulées jusqu'en 2024, la France aura accueilli les JO et tous les championnats du monde de sport<sup>2</sup>. » Sur ce dernier point, il relativise l'impact des Jeux olympiques et paralympiques de Paris 2024 en signalant un essor de la pratique sportive durant deux ans, avant de revenir au niveau antérieur dans les éditions précédentes. « Ce ne sont pas les JO qui vont rendre sportifs les gens », conclut-il en pointant la déprise massive de la tranche 14-20 ans et ses impacts en termes de santé confirmés dans une récente étude réalisée par le collectif « Pour une France en forme »<sup>3</sup>. « La meilleure façon de le faire est de rendre les clubs accessibles à tout le monde, en termes de répartition sur le territoire, augmenter les heures d'éducation physique à l'école... » Bref, de renouveler la politique du sport.

## L'« en jeu » : la participation sportive

L'Australie se classe sur la première marche, dans l'étude précédemment citée, grâce au critère « participation sportive » basé sur les données du Global Wellness Institute. Ce paramètre correspond à la part de la population nationale qui participe régulièrement, c'est-à-dire au moins une fois par mois, à des sports ou à des loisirs actifs. Dans cette même étude, alors que l'Australie enregistre une 4<sup>e</sup> place mondiale, la France ne s'inscrit qu'au 25<sup>e</sup> rang derrière les États-Unis (24<sup>e</sup> place), l'Allemagne (23<sup>e</sup> place) et le Royaume-Uni (21<sup>e</sup> place). C'est donc ce qui est en jeu : la participation sportive et, au-delà, plus largement, l'activité physique.

L'enquête nationale sur les pratiques physiques et sportives<sup>4</sup>, menée tous les dix ans, indique que, depuis 2000, 25% des plus de quinze ans résidant en France n'ont pas ou peu d'activités sportives ou physiques, en dehors d'éventuelles obligations scolaires. Ce qui représente environ 14 millions de personnes. Plus inquiétant, 11%, soit environ 6 millions de personnes, n'ont aucune activité sportive ou physique, en dehors d'éventuelles obligations scolaires. De multiples raisons expliquent cette désaffection. Par ordre d'importance :

- premier frein exprimé : en premier lieu, une santé fragile. Or, on connaît depuis des années la linéarité entre exercice physique et santé<sup>5</sup>, et le fait que le défaut d'activité pour raisons de santé entraîne de nouveaux problèmes de santé, générant un cercle vicieux ;
- deuxième frein exprimé : des difficultés de sociabilité, comme la peur du regard des autres, la crainte de ne pas être accepté ou de mauvaises expériences sportives antérieures. Ce qui signifie que la question de la santé est à prendre dans son sens le plus large de bien-être, englobant la dimension psychique et la dimension sociale ;
- troisième frein : le cumul de contraintes professionnelles, scolaires et familiales. Cet élément est à croiser avec deux autres constats : d'une part, un frein secondaire, l'inadéquation des lieux et de l'offre et, d'autre part, le fait qu'une majorité de pratiquants ne sont licenciés d'aucune fédération<sup>6</sup> ;
- quatrième frein : un désintérêt pour le sport, ce qui démontre que le message sur ses bienfaits pour la santé et le bien-être est mal passé ;
- cinquième frein : l'inadaptation de l'offre au regard des envies et contraintes des individus ;
- sixième frein : et en dernière position, le coût de la pratique sportive.

Ces freins font apparaître quatre grands enjeux : la santé et le bien-être, les lieux de pratiques, l'offre des fédérations et son coût, ainsi que l'éducation, auxquels il faut en ajouter trois autres, transversaux, qui concernent toute notre société : transition écologique, transition numérique et transition démographique. Ces enjeux dessinent à l'évidence un autre modèle de vie, déjà là,

présent en germes dans le sport. En effet, les principales motivations des pratiquants de sport sont, par ordre décroissant : la santé, la détente, le plaisir, l'amusement, le rapport à soi et à son corps, la forme, le contact avec la nature, la rencontre avec les autres, devant la performance et la compétition<sup>7</sup>. Dans son ouvrage *Et si nous ?*<sup>8</sup>, François Taddei nous invite à relever ensemble les défis du XXI<sup>e</sup> siècle : « Et si nous passions d'une logique de l'avoir à une logique de l'être ? D'une logique de la surconsommation à celle de la sobriété ? D'une logique de domination de soi, des autres et de la nature à une capacité à apprendre à prendre soin de soi, des autres et de la planète ? De pensées simplistes à une compréhension de la complexité ? D'une logique d'exclusion à une logique d'inclusion ? D'une logique de compétition à une logique de coopération ? ». Et si nous nous aidions du sport pour cela ?

## La santé, bien essentiel

Si l'espérance de vie en France, indicateur usuel d'état collectif de santé, continue d'afficher des chiffres très haut – 85,2 ans pour les femmes et 79,3 ans pour les hommes<sup>9</sup> –, elle masque des réalités de santé très diverses selon les individus. Ainsi, l'espérance de vie sans incapacité est beaucoup plus basse – 64,6 ans pour les femmes et à 63,7 ans pour les hommes – et 34,2% des quarante-cinq ans ou plus déclarent une limitation dans leurs activités depuis au moins six mois<sup>10</sup>. La surcharge pondérale, directement connectée à l'excès de sédentarité, et donc au défaut d'activité physique, touche 45% des Françaises et des Français<sup>11</sup>. Cela amène le Plan national nutrition santé, sur la base de recommandations de l'Organisation mondiale de la santé (OMS)<sup>12</sup>, à préconiser 3 heures d'activité physique quotidienne pour les jeunes enfants, 1 heure pour les adolescents et 30 minutes pour les adultes<sup>13</sup>. Paradoxalement, l'état de santé étant le premier frein à la pratique sportive, cela génère des cercles vicieux – ainsi **49% des personnes souffrant d'obésité** n'ont aucune activité physique. Le principe du sport sur ordonnance et l'outil maison Sport-Santé est une réponse, à amplifier. Pour aller plus loin, il serait intéressant de fusionner la carte vitale avec les licences et passeports des fédérations. Cela permettrait, d'une part, au médecin d'accéder aux informations sportives de ses patients et, d'autre part, d'attacher des droits thérapeutiques directs aux sports, partiels ou intégraux, pour ceux le nécessitant et donc d'inciter à la pratique. Ainsi, sur le principe des prises en charge pour les affections de longue durée (ALD), l'Assurance maladie réglerait directement aux fédérations concernées le montant ou une fraction du montant d'une licence annuelle fédérale de patients identifiés par leurs médecins pour des besoins préventifs ou remédiateurs.

Cet enjeu de santé doit être traité de manière inclusive. L'Institut national de jeunesse et de l'éducation populaire (INJEP) estime que, « plus âgées que la moyenne, les personnes peu ou non pratiquantes sont plus souvent des femmes. Elles sont plus fréquemment issues des groupes

socioprofessionnels plus précaires et disposent d'un capital scolaire plus modeste (80% des non-pratiquants et 59% des peu pratiquants n'ont pas le bac contre 47% des autres pratiquants). Elles connaissent davantage de difficultés financières (47% des non-pratiquants et 55% des peu pratiquants se déclarent à l'aise financièrement contre 67% des autres pratiquants) et jugent plus souvent que leur état de santé est mauvais ou très mauvais. Elles sont par ailleurs plus nombreuses à être en surpoids ou obèses (46% des non-pratiquants et 38% des peu pratiquants contre 32% des autres pratiquants)<sup>14</sup>. » L'INJEP désigne ainsi un public prioritaire. Au-delà, il faut cibler tous les individus qui se trouvent dans des situations de spirales isolement-démobilisation. Le sport, outil d'inclusion, doit prendre une place centrale dans l'action sociale, dès la formation des travailleurs sociaux et des assistants sociaux, des éducateurs spécialisés, des animateurs socioculturels, etc.

Enfin, il ne faut pas oublier les amateurs de sport qui se blessent de manière durable au cours de leur pratique – plus de 900 000 blessés par an tout de même<sup>15</sup> – et qu'il faut réaccompagner vers l'activité physique.

## Le sport « apprenant »

Depuis une trentaine d'années, sous l'impulsion de Margaret Whitehead, professeure-chercheuse en santé publique à l'université de Liverpool, la communauté scientifique s'est réemparée d'un concept de la fin du XIX<sup>e</sup> siècle, la « littératie physique »<sup>16</sup>. Sport for Life Society et Physical Literacy for Life, deux ONG canadiennes – le Canada est un pays à la pointe sur ce sujet –, définissent **la littératie physique** comme « la motivation, la confiance, la compétence physique, le savoir et la compréhension qu'une personne possède et qui lui permettent de valoriser et de prendre en charge son engagement pour l'activité physique tout au long de sa vie ».

**Sport Wales**, l'agence nationale galloise du sport, la résume avec quelques mots-clés : « Littératie physique = habiletés physiques + confiance + motivation + opportunités ». La formule est très intéressante, car elle dessine clairement quatre axes pour le développement d'une forme de « capacité » physique/sportive pour reprendre un terme du Prix Nobel d'économie, Amartya Sen<sup>17</sup> : pour favoriser la capacité des individus à se saisir de l'offre sportive ou d'activités physiques – la question de l'existence de cette offre, de sa pertinence et de son accessibilité étant développée dans les autres enjeux –, il faut le doter d'une forme physique de base, susciter à la fois de l'envie et de la foi dans ses aptitudes et créer des occasions de pratiquer.

Pour réussir cette combinaison gagnante et initier au plus tôt ces capacités, l'éducation est déterminante, dans ses aspects scolaires, périscolaires et extra-scolaires. Ces trois champs mobilisent des acteurs – *a minima* l'Éducation nationale, les collectivités locales, les associations et

les parents d'élèves –, dont l'efficacité est largement impactée par leur synergie. Ainsi, l'instauration de 30 minutes d'activité physique quotidienne dans toutes les écoles primaires depuis la rentrée scolaire 2022-2023 est une idée pertinente. Or, elle a été décidée et mise en œuvre par l'État, de manière verticale, sans chercher à créer de dynamiques, par exemple avec l'offre associative ou l'aménagement et l'usage de l'espace public. La mobilisation de la médecine scolaire est une nécessité, dans ses volets prévention et éducation – et peut-être est-ce l'occasion de revoir plus largement ce service –, aujourd'hui exsangue, en le plaçant sous autorité territoriale, à l'instar de ce qui se fait par exemple au Danemark, en Suède et aux Pays-Bas, voire en Belgique<sup>18</sup>. En matière de convergence des énergies, il faut noter l'idée de « cités olympiques » promue par le Conseil national des solutions<sup>19</sup> : le sport doit devenir un levier majeur des « cités éducatives » instaurées dans les quartiers prioritaires de la politique de la ville pour conforter le rôle de l'école, promouvoir la continuité éducative et ouvrir le champ des possibles. Leurs principes de communautés éducatives coopérantes doivent être étendus à l'ensemble du territoire national. La finalité doit être de créer des parcours éducatifs sportifs : motricité dès la petite enfance, intégration des fédérations et associations dans le cycle élémentaire, classe d'excellence en lien avec les atouts locaux pour les collégiens et les lycéens, puis continuum du sport apprenant dans l'enseignement supérieur, dans les dispositifs de deuxième chance et dans la formation tout au long de la vie. Pour relever les enjeux soulignés dans ces pages, et tout particulièrement accompagner les fédérations et les transitions transversales, l'enseignement supérieur du sport doit davantage s'adapter et se décloisonner et les autres filières doivent intégrer le sport comme un champ d'application.

Enfin, en marge du sport, il faut traiter un point clé, souligné par une alerte de l'Agence nationale de sécurité sanitaire de l'alimentation, de l'environnement et du travail (Anses) : « Parmi les jeunes de onze à dix-sept ans, 66% présentent un risque sanitaire préoccupant, caractérisé par le dépassement simultané des deux seuils sanitaires : plus de 2 heures de temps d'écran et moins de 60 minutes d'activité physique par jour<sup>20</sup> ». Le jeu vidéo est un élément majeur de ces plus de 2 heures quotidiennes de temps d'écran – même s'il ne faut pas négliger deux autres éléments encore plus chronophages : la communication sur les réseaux sociaux et le visionnage de vidéos, ainsi que le phénomène connexe du « snacking »<sup>21</sup>. Si les réponses aux enjeux étudiés dans ces lignes apportent des solutions, elles ne suffiront pas seules à traiter cette problématique. Deux pistes sont à explorer : d'une part, une forme de « littératie » du jeu vidéo promouvant des comportements choisis raisonnés, à l'instar du programme Savoir e-jouer<sup>22</sup> conçu par le collectif PédagoJeux, les associations France Esports et aAa gaming et l'agglomération Grand Paris Sud ; d'autre part, le développement de pratiques incluant une activité physique via la réalité augmentée, par exemple les jeux Ingress ou Pokémon Go – avec toutes les limites à traiter, notamment d'ordre public et de sécurité des données personnelles –, voire sportive avec des objets connectés, par

exemple les sacs de frappe interactifs d'arts martiaux.

## Une nouvelle génération de lieux

La pratique sportive se déroule dans deux grands types de lieux : les deux tiers des pratiquants déclarent une partie de leur activité en plein air et la moitié une partie de leur activité dans une installation sportive<sup>23</sup>. Ces dernières, quelque 310 000, sont considérées comme vieillissantes par la Cour des comptes, la moitié d'entre elles ayant plus de trente-cinq ans<sup>24</sup>. L'État a lancé un plan massif de création d'équipements sportifs innovants et de proximité qui vise à la création de 5 000 installations d'ici à 2024<sup>25</sup>. Un plan doté de 200 millions d'euros, soit en moyenne 40 000 euros par équipement : on en voit la limite. Il faut donc faire autrement.

Pour l'activité de plein air, le meilleur levier est l'espace public, notamment maîtrisé par les collectivités locales, au plus près des habitants. L'urbanisme tactique – née de l'initiative de l'agence Bela Urbanism + Design qui loua une place de parking pour la transformer en mini-parc public – a donné lieu au foisonnement des « coronapistes » qui ont boosté l'usage du vélo en pleine pandémie. Cet urbanisme tactique, participatif, est une voie pour designer avec les parties prenantes une ville de l'activité physique, de la marche à la pratique sportive réinventée. En effet, à l'image par exemple du crossmiton, version du badminton jouable sans filet, il faut chercher des points de rencontre entre l'aménagement et les disciplines avec les fédérations, les clubs locaux et les pratiquants.

Pour les équipements, il faut mutualiser au-delà du sport, avec de la culture, de l'éducation, de la démocratie locale, de la vie associative, du bien-être, de l'économie circulaire, des circuits courts, etc. Pour faire des économies d'échelle, certes, mais aussi pour créer des passerelles et pour placer le sport et l'activité physique au cœur de ce vivier. Decathlon, dont on connaît l'identité innovatrice, va dans ce sens avec son concept de « kipstadium », avec une offre qui marie pratique sportive, temps conviviaux, *team building*, réunions, etc.<sup>26</sup>

## L'offre des fédérations

Les deux premiers lieux de pratique du sport sont des sites informels, comme les parcs ou les jardins publics (pour 41% des pratiquants), puis le domicile (pour 28% des pratiquants)<sup>27</sup>. Les clubs de sport n'arrivent qu'en cinquième position (pour 16% des pratiquants). Une très grande part de la pratique sportive échappe donc au cadre fédéral. Les fédérations doivent « se transformer pour survivre », explique Ludovic Mariette, consultant spécialiste du sport, dans *Les Échos* : « [...] les

pratiquants veulent aujourd’hui consommer un service sportif. Tout doit être imaginé : expérience client (accueil, accompagnement, étude de satisfaction...), facilité d’accès à la pratique, zéro contrainte, outil numérique pour la pratique, formats innovants et variés d’activités, faire de l’équipement un lieu de vie et non pas juste un lieu de pratique. Les fédérations doivent, dès à présent, construire un nouveau modèle dans lequel les clubs seront beaucoup plus intégrés (antenne, franchise, licence club...) à la structure juridique de la fédération ». Et de conclure : « Diversifier les sources de revenus et satisfaire les pratiquants, [...] c’est le défi à relever dans les prochaines années. »

Le renouvellement de cette offre des fédérations, et plus largement de leur modèle, reste à créer. Le coût de cette offre est un élément à ne pas négliger. En effet, s’il apparaît comme un élément secondaire dans l’étude sur les freins évoqués au début de ce document, l’édition 2022 du portrait social de la France de l’Insee<sup>28</sup> montre que 25% des Français estiment que ce paramètre a pu freiner leur pratique sportive. Les interrogations, les réflexions, les initiatives existent. Elles sont à faire converger, à partager, à expérimenter. Comme pour l’enjeu précédent, l’hybridation et le rapprochement des fédérations, des opérateurs privés et des territoires sont une clé. Dans cet esprit, le projet Grand Paris Sport, mis en place par l’agglomération Grand Paris Sud, vise à créer une « Silicon Valley du sport », regroupant des acteurs publics, associatifs et privés du secteur, pour traiter en commun leurs sujets de développement et tester leurs hypothèses et leurs solutions dans un bassin de 350 000 habitants, que le chercheur Stéphane Wahnich qualifie de « petite France » dans son étude préliminaire à l’établissement du projet de territoire de cette agglomération.

## Des enjeux transversaux

### La transition sociale et écologique

Lors d’une conférence de presse du PSG, face à une interpellation sur l’impact environnemental des déplacements en jets privés du club, **la réponse de l’entraîneur** a déclenché l’indignation. Cette réaction était à la fois évidente – selon l’Ademe, 80% du bilan carbone d’un grand événement vient du transport du matériel et des personnes – et significative d’une prise de conscience et d’une revendication grandissante.

Il faut ajouter que la pratique sportive sera elle aussi, comme tous les domaines de notre vie quotidienne, frappée par la dégradation écologique. « [...] Il y a des limites aux capacités d’adaptation. Moins de neige, moins de glaciers, moins d’eau dans les fleuves en été, ça demande de transformer les pratiques pour s’y préparer. [...] On sait aussi que les sites équipés pour les Jeux

olympiques précédents ne seront plus viables d'ici à une vingtaine d'années », analyse la paléoclimatologue Valérie Masson-Delmotte<sup>29</sup>. Elle considère également que le sport doit prendre sa place dans la transformation de notre modèle de développement : « Le sport joue sur les émotions collectives. Il a un rôle de catalyseur à jouer. Il ne doit pas être dans une bulle, où il ne prendrait pas part aux transformations profondes qui toucheront l'ensemble de la société. » Déjà, des précurseurs défrichent ce chemin, par exemple les **Recycleries** sportives qui apportent des réponses aux freins financiers du coût de l'équipement individuel et à l'engrenage surconsommation-déchets et qui, au-delà, promeuvent la responsabilité sociale et environnementale du sport et l'idée d'un **slow sport**, dans la lignée du mouvement *slow* visant une vie plus sobre, apaisée, plaisante. Tout le champ du sport, des grands rendez-vous à la pratique quotidienne, doit être revisité à l'aune de l'impératif social et écologique, par exemple avec l'aide du GIEC qui propose trois mots-clés utiles pour guider les évolutions nécessaires : éviter – c'est-à-dire renoncer à des activités préjudiciables –, changer – c'est-à-dire opter pour de nouvelles manières de faire – ou améliorer – c'est-à-dire atténuer les impacts négatifs.

## La transition numérique

Autre transition : la transition numérique. Commencée il y a quelque quatre-vingts ans dans ce qui deviendra la Silicon Valley, elle concerne aujourd'hui toute notre société, à une vitesse exponentielle. Elle a notamment donné naissance à des tendances lourdes.

D'abord, l'esport, cette version électronique du sport, notamment *via* le jeu vidéo, qui connaît un essor fulgurant (en France, 1,3 million de pratiquants, 6 millions de « spectateurs », 3,5 millions de pratiquants-spectateurs<sup>30</sup>). Domaine encore à structurer, tout particulièrement pour son versant d'intérêt public, l'esport a des enjeux qui rejoignent ceux déjà évoqués dans ces lignes, apportant autant de prolongements de problématiques déjà identifiées (par exemple en termes de santé et de sédentarisation) que de nouvelles opportunités ou contraintes (par exemple l'addiction, les nouveaux médias, les lieux physiques et virtuels, etc.). Nicolas Besombes, maître de conférences en sciences du sport et vice-président de France Esport, en souligne notamment les vertus éducatives : « [...] De nombreuses recherches s'axent autour des effets bénéfiques de la pratique de certains jeux vidéo sur différentes parties du corps ; qu'elles soient physiques, psychologiques, ou déterminantes pour la sociabilité. On a, par exemple, observé que la pratique de certains jeux permet de développer des compétences en matière d'acuité visuelle, de coordination œil-main, de dextérité (habiletés manuelles fines) ou de vision périphérique. Il y a aussi des travaux qui permettent de constater un développement des compétences cognitives, comme pour StarCraft : un jeu de stratégie en temps réel permettant de développer la flexibilité cognitive (créativité), mais aussi l'analyse rapide et le traitement des informations, l'attention soutenue dans le temps,

l'attention partagée entre plusieurs tâches, la mémoire à long et court terme, les différentes mémoires sensibles... [...] Et puis il y a tout l'aspect de la gestion des émotions, avec le fait d'affronter d'autres joueurs, d'apprendre à gagner et à perdre, de devoir gérer son stress. Plus récemment, certains travaux ont également mis l'accent sur l'aspect collaboratif de certains jeux qui permettent de développer des compétences en communication, en leadership, le fait d'avoir un rôle à jouer dans un groupe et de devoir assumer certaines tâches<sup>31</sup>. » Parmi les autres opportunités, les importantes communautés d'amateurs d'esport, leurs influenceurs et leur foisonnant écosystème d'information et de communication présentent des potentiels majeurs pour adresser les messages de santé et d'éducation des enjeux 1 et 2, promouvoir les lieux et offres des enjeux 3 et 4 et même, pourquoi pas, contribuer à renouveler la citoyenneté.

Ensuite, les objets connectés offrent tout un large spectre de liens entre sport et esport, du simple *monitoring* de son activité, *via* un smartphone, à des formes de réalités augmentées ou alternatives comme Esport Virtual Arenas. Ils soulèvent également la question des datas collectées, tant de leur protection que des perspectives qu'elles offrent, en matière de santé, de développement économique ou d'aménagement public (par exemple, la direction générale des services de la commune de Lieusaint utilise comme élément d'aide à la décision les données ouvertes d'applications de running), etc.

Enfin, l'économie des plateformes web est un troisième phénomène à considérer, tout particulièrement pour leurs possibilités en termes d'offre des fédérations. Ainsi, si vous cherchez un coach de boxe, la mise en relation peut s'effectuer *via* un site comme Superprof, mais pas par la Fédération française de boxe, qui pourrait pourtant officier comme tiers de confiance, ne serait-ce que pour valider les diplômes et palmarès revendiqués par ceux qui proposent leurs services. Ainsi, si vous décidez de faire du vélo sur un *home trainer*, vous trouverez une grande variété d'applications, de Decathlon Coach à Zwift pour aller de la plus simple à la plus sophistiquée, mais pas de proposition de la Fédération française de cyclisme, alors que des partenariats adossés à la licence pourraient élargir l'attractivité de celle-ci. C'est l'un des objets du projet Grand Paris Sport que d'offrir aux fédérations un cadre d'étude et de test partagé et démultiplicateur.

## La transition démographique

La population française vieillit. En trente ans, l'âge moyen est passé de 33,97 à 41,23 ans<sup>32</sup>. Les plus de soixante-cinq ans sont passés de 8,2 millions à 14 millions (et les plus de soixante-quinze ans de 3,7 millions à 6,5 millions). Pour l'Insee, « le vieillissement de la population se poursuivra avec certitude jusqu'en 2040. La proportion de soixante-cinq ans ou plus dans la population progresserait de 21% à 29% d'ici à 2070, c'est-à-dire au même rythme qu'entre 1972 et 2021 (où

cette part est passée de 13% à 21%). En 2040, il y aura 51 seniors de soixante-cinq ans ou plus (majoritairement retraités) pour 100 personnes de vingt à soixante-quatre ans (actives pour la plupart), contre 37% en 2021<sup>33</sup> ». Les quatre enjeux verticaux sont impactés par ce bouleversement. Quelles pratiques bénéfiques pour la santé des seniors ? Quelle connaissance personnelle de son niveau de forme et des activités physiques appropriées ? Quelles adaptations des lieux ? Quelle offre des fédérations et des clubs ? Les deux autres enjeux, transversaux, sont également à mettre en regard de la transition démographique. En matière de transition écologique, les travaux du Conseil économique, social et environnemental (CESE) pour une politique publique nationale de santé-environnement au cœur des territoires<sup>34</sup> proposent de nombreuses pistes pertinentes, notamment en donnant « le pouvoir d'action aux collectivités territoriales ainsi qu'aux citoyens et citoyennes », qui sont de première importance pour les populations que l'âge rend plus fragiles. En matière de transition numérique, l'exemple de la console Wii est significatif. Dès sa sortie, en 2006, elle avait élargi le spectre habituel des utilisateurs de jeux vidéos, au point de s'inviter dans de nombreuses maisons de retraite. De nombreuses études avaient alors démontré les bénéfices cognitifs et physiques de son usage par ce public<sup>35</sup>. En croisant *fun*, simplicité d'usage et activités prêtes à utiliser, la Wii faisait ainsi la démonstration de facteurs de réussite qui peuvent être sources d'inspiration.

« Si nous n'agissons pas pour mettre en avant d'autres valeurs sociétales afin que chacun retrouve son rythme de développement et puisse exprimer son âme, nous ne pourrions pas affronter les périls collectifs qui nous guettent. L'éducation doit s'affranchir de la compétition et du concrétisme pour former des êtres humains plus solidaires et non des individus de plus en plus isolés et perdus dans leurs failles narcissiques », écrit Sophie Braun dans *La Tentation du repli*<sup>36</sup>. Une nouvelle politique sportive qui traiterait les enjeux de santé, éducation, lieux de pratique, modèle des fédérations et transitions sociétales apporterait beaucoup de réponses pour affronter ce défi.

1. Anthony Ramos, « Les pays les plus sportifs du monde. Quelle nation prendra la première place ? », [Myprotein](#). Indépendamment de la validité scientifique de la méthode utilisée, l'initiative présente l'intérêt de soumettre les données au même filtre de tri et de fournir un comparatif sur cette base.
2. Xavier Frere, « La France est l'une des trois nations les plus sportives », [Le Dauphiné libéré](#), 14 septembre 2017.
3. « [Inverser les courbes](#) », collectif « Pour une France en forme », février 2023.
4. « Les freins à la pratique des Français peu ou non sportifs : des situations hétérogènes », [Institut national de la jeunesse et de l'éducation populaire](#), n°52, 19 novembre 2021.
5. « Health benefits of physical activity : the evidence », [CMAJ](#), 14 mars 2006.
6. « La pratique d'activités physiques et sportives en France », [Institut national de la jeunesse et de l'éducation populaire](#), 17 novembre 2021.
7. « Les chiffres clés du sport 2020 », [Institut national de la jeunesse et de l'éducation populaire](#).

8. François Taddei, *Et si nous ? Comment relever ensemble les défis du XXI<sup>e</sup> siècle*, Paris, Calmann-Lévy, 2022.
9. « Bilan démographique 2022 : la France compte 68 millions d'habitants », Vie publique, 17 janvier 2023.
10. « France, portrait social », *Insee références*, 25 novembre 2021.
11. « L'état de santé de la population en France », *Drees*, n°102, septembre 2022.
12. « Activité physique », *OMS*, 5 octobre 2022.
13. « À tout âge et à chaque étape de la vie », *Manger bouger*.
14. « Les freins à la pratique des Français peu ou non sportifs : des situations hétérogènes », *op. cit.*, 19 novembre 2021.
15. « Description et incidence des accidents de sport. Enquête permanente sur les accidents de la vie courante 2004-2005. Réseau Epac », *Vie publique*, décembre 2007.
16. Margaret Whitehead, « Aspect of physical literacy », *Physycal Literacy accross the world*, Londres, Routledge, 2019.
17. Amartya Sen, *Éthique et Économie*, Paris, Presses universitaires de France, 1993.
18. Ibid.
19. Véronique Vigne-Lepage, « Les maires de banlieue reprennent le flambeau de leurs Cités olympiques », *La Gazette des communes*, 21 janvier 2022.
20. « Inactivité physique et sédentarité chez les jeunes : l'Anses alerte les pouvoirs publics », *Anses*, 23 novembre 2020.
21. « Les Français "addicts" à leurs écrans ? », *Mission interministérielle de lutte contre les drogues et les conduites addictives (Mildeca)*.
22. Savoir e-jouer est un cycle conçu autour de cinq séances pour montrer la diversité du jeux vidéo, les atouts qu'il peut apporter en termes de compétences et de savoir-être ainsi que des pistes de technicités pour que les élèves apprennent à jouer tout en s'améliorant au fil des séances. Chaque séance dure deux heures pendant laquelle les participants découvrent un jeu vidéo et une manière de jouer, la variété des styles permettant à chacun de se mettre en avant et de progresser.
23. « Plan "5 000 terrains de sport" d'ici 2024 », *ministère de l'Éducation nationale, de la Jeunesse et des Sports*, octobre 2021.
24. « Les collectivités territoriales et les clubs sportifs professionnels », rapport de la *Cour des comptes*, décembre 2009.
25. « Plan "5 000 terrains de sport" d'ici 2024 », *art. cit.*, octobre 2021.
26. Parallèlement, des tiers-lieux d'utilité publique, à la mixité sociale et fonctionnelle, intégrant bien sûr le sport et portés par les collectivités, les associations et/ou les fédérations ont toute leur place, y compris en hybridant public et privé.
27. « Sport and Physical Activity », Eurobaromètre 525, *Commission européenne*, avril-mai 2022.
28. « France, portrait social », *Insee*, 22 novembre 2022.
29. « Demain, un sport sans spectateurs ? », *L'Équipe*, 22 septembre 2022.
30. « Baromètre France Esport – résultat de l'édition 2022 », *France Esport*, janvier 2023.
31. « Esport – Entretien avec Nicolas Besombes, partie 1 », *Millenium*, 10 décembre 2020.
32. « Bilan démographique 2021 », *Insee*, 18 janvier 2022.
33. « 68,1 millions d'habitants en 2070 : une population un peu plus nombreuse qu'en 2021, mais plus âgée », *Insee*, 29 novembre 2021.
34. « Pour une politique publique nationale de santé-environnement au cœur des territoires », *CESE*, mai 2022.
35. Marie-Soizig Philouze, « La rééducation de l'équilibre avec la Wii chez la personne âgée », *Institut régional de formation aux métiers de rééducation et réadaptation*, 2015 ; Aurélie Grosjean et *al.*, « Intérêt d'une console de jeux de type Wii Fit sur la réduction des facteurs de risque de chute et l'amélioration de l'équilibre chez la personne âgée », *Kinésithérapie, la revue*, vol. 10, n°107, pp. 41-45.
36. Sophie Braun, *La Tentation du repli*, Paris, Du Mauconduit, 2021.