Innovations technologiques et sociétales au cœur du développement du sport inclusif

Table des matières

1. Un allié de poids dans la perception sociétale du handicap.....	2
1.1. Raconter autrement les performances.	2
1.2 La compétition inclusive comme un laboratoire social.	2
2. Promouvoir la citoyenneté et le leadership par le sport de compétition.....	3
2.1 Valeurs sportives et leadership.....	3
2.2 Être acteur de la vie politique publique	3
3. Vers un modèle d'économie durable et inclusif.....	3
3.1 Une vitrine pour les innovations locales.....	3
3.2 Des nouveaux métiers liés au sport inclusif.	3
3.3 Le partenariats d'entreprises.	4
3.4 Lier le sport, l'art et la culture.....	4
4. Rendre le spectateur acteur.....	4
4.1 Faire participer le spectateur	4
4.2 Inclusion dans le public	4
5. Une nouvelle révolution pour les personnes en situation de handicap : la réalité virtuelle et augmentée	5
5.1 Participer grâce à la réalité virtuelle et augmentée.	5
- S'approcher des sensations sportives.....	5
- Compenser les incapacités.....	5
- Plus d'accessibilité grâce à la réalité augmentée.....	5
5.2 Quelle plus-value pour les athlètes en situation de handicap ?	5
5.3 Compétitions handisport et compétitions valides peuvent se rejoindre.	6

Innovations technologiques et sociétales au cœur du développement du sport inclusif

Les objectifs classiques de l'inclusion par le sport de compétition peuvent être dépassés par une démarche innovante qui va au-delà de la pratique que l'on pourrait qualifier d'ordinaire. Ces évolutions peuvent permettre de mettre à dispositions des acteurs de ce domaine, des leviers supplémentaires pour consolider et pérenniser l'impact. Il s'agit d'attirer une population parfois très éloignée des compétitions sportives et d'en faire émerger des bienfaits indiscutables au-delà de la pratique sportive.

1. Un allié de poids dans la perception sociétale du handicap.

1.1. Raconter autrement les performances.

On peut résolument envisager d'élaborer un récit différent de la performance sportive chez les personnes en situation de handicap que celui qui est largement proposé. Au-delà du modèle inspirant en forme d'exemple, qui n'est pas toujours retenue par la personne valide, nous sommes confrontés très souvent à l'unique modèle de l'adversité que l'on dépasse. Ce modèle est d'ailleurs souvent retenu pour les athlètes valides aussi. Ne pourrait-on pas faire un focus sur des capacités spécifiques développées par l'athlète en situation de handicap, capacités qui sont parfois supérieures (utilisation de prothèses ultra performantes par ex) ? L'adaptation technique est en elle-même une performance remarquable (adaptation tir à l'arc, tennis fauteuil...)

1.2 La compétition inclusive comme un laboratoire social.

Les compétitions inclusives bouleversent les dynamiques de coopération entre les personnes dans la mesure où la stratégie collective se doit de tenir compte des capacités de chacun pour être la plus efficace possible. Il s'agit d'élaborer une tactique complètement nouvelle qui va tirer sa force de l'utilisation de l'hétérogénéité des partenaires (force physique, adaptabilité, compréhension, perception...). Elle peut être un laboratoire social par l'effet loupe qu'elle produit sur des coopérations inédites réutilisables par tous dans d'autres situations. On peut faire le pari d'une perception différente notamment en touchant les jeunes générations.

2. Promouvoir la citoyenneté et le leadership par le sport de compétition.

2.1 Valeurs sportives et leadership.

La compétition sportive inclusive peut permettre de renforcer le leadership des personnes en situation de handicap. Le rôle de capitaine, qui gère l'équipe, qui transmet des objectifs, qui devient la personne qui influence la stratégie collective peut dépasser le cadre sportif et s'étendre dans la sphère sociale (travail, vie citoyenne...)

2.2 Être acteur de la vie politique publique

Organiser des événements inclusifs notamment sportifs peut permettre de mettre en place parallèlement des rencontres citoyennes ou des débats publics autour des questionnements qui nécessitent une action politique à visée inclusive. Ces initiatives pourraient bénéficier de l'impact public de l'événement et rendre acteur les personnes en situation de handicap afin que les décisions prises ne le soient pas sans recourir à l'expertise d'usage des personnes en situation de handicap. Les sujets sont variés et pourraient toucher l'urbanisme, l'emploi, la scolarité...

3. Vers un modèle d'économie durable et inclusif

3.1 Une vitrine pour les innovations locales.

Un lien fort entre les entreprises locales, à la fois dans le sponsoring et dans la conception du matériel adapté et le sport inclusif, peut être un vecteur de développement de solutions technologiques innovantes. Un marché économique valorisé existe dans le domaine de l'appareillage et pourraient encore se développer grâce à l'innovation. Les tests de matériel en compétitions pourraient être faits avant de les proposer au grand public.

3.2 Des nouveaux métiers liés au sport inclusif.

Le développement de compétitions inclusives peut être une source de créations d'emplois spécifiques. Il peut s'agir de conseillers en inclusion sportive, d'experts en accessibilité ou alors de coaches spécialisés, ingénieurs en biomécanique, organisateur d'événements...

Le développement du tourisme sportif accessible à destination des athlètes et des spectateurs peut aussi être un vecteur de développement économique

3.3 Le partenariats d'entreprises.

De nombreuses entreprises sont engagées dans une démarche de Responsabilité Sociétale des Entreprises (RSE) et à ce titre en financent des activités inclusives notamment sportives. Elles s'engagent aussi dans le financement d'infrastructures adaptées et la dotation en équipement. Au-delà de ces activités ponctuelles, des liens se nouent aussi avec les clubs. Ce versant est certainement à développer.

3.4 Lier le sport, l'art et la culture.

Un nouveau mode de compétition peut voir le jour en liant performances sportives et artistiques. L'exemple de la danse inclusive permet d'envisager un moyen d'expression pour tous grâce au corps. C'est une approche inédite du sport de compétition qui peut attirer un public ayant peu d'intérêt pour le modèle traditionnel de compétition sportive.

4. Rendre le spectateur acteur

4.1 Faire participer le spectateur

Créer des compétitions où les spectateurs valides et en situation de handicap peuvent s'initier ou expérimenter en parallèle de la compétition officielle. Mettre en place des échanges entre les athlètes et les spectateurs pour analyser les performances ou créer des stratégies ensemble.

4.2 Inclusion dans le public

Créer des espaces totalement accessibles notamment aux personnes ayant des handicaps sensoriels (audio description, supports tactiles...).

Idéalement les compétitions dites inclusives doivent surpasser l'unique objectif d'intégration dans la société. Elles doivent conduire à une transformation globale d'un système. Adapter les règles, utiliser les nouvelles technologies, marier le sport et la culture sont de véritables leviers de transformation d'une société qui se veut plus moderne, plus solidaire, plus équitable.

5. Une nouvelle révolution pour les personnes en situation de handicap : la réalité virtuelle et augmentée

La réalité virtuelle et augmentée fait entrer la personne en situation de handicap dans une autre dimension de la compétition sportive. La compensation des incapacités physiques ou sensorielles permet de se rapprocher au plus près de la compétition valide.

5.1 Participer grâce à la réalité virtuelle et augmentée.

- S'approcher des sensations sportives.

Grâce à des retours sensoriels adaptés, la réalité virtuelle permet aux personnes en situation de handicap d'expérimenter des situations de jeu que l'on rencontre dans la réalité et cela malgré le handicap (ex : utilisation des gants haptiques en natation).

- Compenser les incapacités.

Certains exosquelettes et avatars permettent à des athlètes d'utiliser un avatar qui va répondre aux signaux cérébraux pour entreprendre une simulation du geste avec l'ensemble des mouvements. L'athlète amputé peut configurer son équipement de façon virtuelle avant une course.

Contrôler par le regard ou la pensée est possible pour des athlètes ayant une atteinte motrice lourde (SLA par ex). Des capteurs neuronaux guident un avatar sportif avec l'activité cérébrale.

- Plus d'accessibilité grâce à la réalité augmentée.

La réalité augmentée peut aider grâce à des aides tactiles, visuelles ou auditives à adapter l'environnement de la personne. Ex : la personne malvoyante peut grâce à des lunettes connectées percevoir plus clairement le ballon ou ses partenaires.

5.2 Quelle plus-value pour les athlètes en situation de handicap ?

- Compenser ses incapacités

Avec l'aide des outils de réalité virtuelle, un athlète pourrait concourir avec un athlète valide sur d'autres critères que les critères physiques. Il s'agirait d'utiliser les réflexes, l'endurance cognitive ou les qualités stratégiques

- L'accès à un entraînement de plus en plus efficace et sécurisé.

Simuler un entraînement dans un contexte totalement sécurisé avec un environnement contrôlé peut permettre d'éviter les blessures et faire des essais de manière infinie afin de rendre sa technique complètement efficiente. On peut prendre pour exemple l'entraînement d'un escrimeur en fauteuil qui peut optimiser ses réflexes et sa technique devant un adversaire virtuel.

- Rendre certaines disciplines accessibles.

Grâce à la réalité virtuelle ou augmentée certaines pratiques peuvent être possibles, on pense notamment à une personne tétraplégique qui pourrait piloter une voiture dans une course virtuelle en contrôlant le véhicule par la pensée.

5.3 Compétitions handisport et compétitions valides peuvent se rejoindre.

- Valides et non valides dans la même compétition

Le développement technologique est tel qu'il peut permettre d'envisager des compétitions sans barrière entre ces deux catégories de personnes. La différence ne serait plus perçue ni même utile. L'exemple de la course en réalité augmentée pourrait faire concourir grâce à des adaptations (exosquelettes ou interfaces neuronales) chacun en utilisant le maximum de ses possibilités.

- Créer des disciplines croisées ou hybrides.

Doit-on imaginer des catégories sportives où l'assistance technologique est le moteur principal de la performance de l'athlète ? Par exemple compléter une épreuve d'endurance physique par une épreuve de précision grâce à la réalité augmentée.

- Reconnaître cette hybridation dans les médias et les institutions.

On peut imaginer qu'il est possible de créer un espace de performance où le handicap ne pénalise plus mais peut, grâce à la technologie maximiser la participation de la personne handicapée. Peut-on penser créer des compétitions olympiques en réalité virtuelle en parallèle des compétitions officielles ?

Va-t-on assister à une évolution de la mesure de la performance grâce à la réalité virtuelle à l'heure où celle-ci ne se limite pas qu'à une compensation du handicap ? En atténuant les différences physiques et en créant des formes de compétitions inédites, la technologie peut ouvrir une porte à une pratique sportive totalement inclusive où l'innovation et l'adaptation technologique prend le dessus sur les différences biologiques.