



TRAKIN

L'art d'évoluer de manière positive au sein d'environnements
complexes

Thomas Bonnecarrere

Version 1.0

**Le Trakin, une philosophie ancrée dans la pensée
évolutive et la co-création en émergence**

A Raymond et David Belle, le verbe et l'action du Parkour

A Christiane Faure et Franck Lepage, pour leur dévouement au service de l'éducation populaire

« Quand deux chemins s'offrent à toi, choisis le plus difficile car le facile, tu sais que tu peux le faire » — Raymond Belle

« Le hacking est une idée de ce qui rend la vie significative » — Richard Stallman

« Le but de la vie est l'auto-développement. Réaliser sa nature parfaitement - c'est la raison pour laquelle chacun de nous est ici » — Oscar Wilde

I. Introduction

1. Présentation résumée

Le Trakin est une philosophie sportive basée sur le Parkour (également appelé *art du déplacement*) qui place au cœur de sa philosophie le plaisir, la santé et l'éducation nourris par une créativité débridée – tout en étant structurée – afin de développer l'épanouissement des individus le pratiquant (appelés *Trakers*). Cet épanouissement, ancré dans la « réalisation de soi » (selon Maslow, 1943) repose ici sur la « transformation positive » de ces acteurs basée sur l'apprentissage de techniques de franchissement d'obstacles inscrits au sein d'enchaînements fluides constituant des « récits territoriaux ». Ces techniques constituent ainsi une forme d'« expression narrative » intrinsèquement politique ancrée dans le paradigme de la culture libre (selon Lessig, 2004) et de l'éducation populaire (selon Lepage, 2012) et centrées sur l'exercice de la créativité au sein d'un environnement *problématique* et *problématisé* par les Trakers.

Cette discipline repose sur deux concepts fondamentaux : la *structure* et l'*énergie positive* ainsi que sur la relation dialogique entre les concepts de *liberté* (au sens de la philosophie libriste) et de *contraintes*. Ces contraintes, au cœur du « cadre » structurant cette discipline, permettent de stimuler l'imagination des Trakers, i.e., leur intelligence créative via la prise en compte de problèmes compliqués et complexes nécessitant la recherche d'une solution ou évolution pour être appréhendés. Le Trakin s'ancre dans la dimension « travail ludifié » d'un système territorial « imaginierial »¹ et peut constituer selon nous une excellente préparation à la formation à l'imaginierie, via l'apprentissage d'un code (composé de valeurs, de langages, de pratiques et de méthodologies) centré sur ce processus reposant sur les paradigmes du « rêve, croie, ose, fais » (selon Walt Disney, 1954) et de la « transformation par l'inspiration » (selon Nijs, 2014).

Comme nous allons le voir tout au long de notre analyse, le véritable apport du Trakin à la philosophie du Parkour ne se situe pas dans son *langage* et son *expression* (reposant sur celui libre de cette discipline) mais dans la *signification* de celui-ci. En d'autres termes, il ne constitue pas une nouvelle *pratique* mais une *nouvelle manière riche d'appréhender*

¹ Voir notre modèle de l'intelligence imaginieriale (2015).

celle-ci pour lui conférer un sens plus riche et profond ancré la pensée évolutionnaire et la co-crédation en émergence². Ce concept, intrinsèquement politique, est ici considéré comme un « outil »³ permettant d'émanciper les individus et développer des sociétés créatives, innovantes, épanouies et durables via un processus d'apprentissage et d'évolution positive permanente de ses membres ancré dans le paradigme de l'holomorphie.⁴

1.1. De l'art du déplacement à l'art de l'évolution

Le Parkour est une discipline sportive née au début des années 1990 et développée par David Belle grâce à l'inspiration du parcours de vie effectué par son père, Raymond. Ce mot, dérivé de « parcours », désigne selon Bornaz (2013) deux choses bien distinctes :

- Un moyen de locomotion basé sur le principe d'efficiance et ne faisant usage que du corps humain ainsi que des structures et objets se trouvant sur sa route (finalité de la pratique) ;
- Une méthode d'entraînement, incluant des exercices techniques, physiques et mentaux destinés à rendre possible l'usage de ce moyen de locomotion (moyen pour atteindre cette finalité).

Ces deux dimensions sont intrinsèquement liées puisque l'une est la condition rendant possible l'autre.

Cette discipline, basée sur le concept de « parcours du combattant » tel que pratiqué par Raymond Belle durant ses années militaires au Vietnam, est basée sur des techniques de franchissement d'obstacles afin de se déplacer « vite et bien », i.e., de la manière la plus efficace possible. L'objectif de cette pratique est de développer la confiance en soi et la maîtrise de son environnement, afin de ne pas subir les obstacles ancrés en son sein. L'efficiance est ici définie par Bornaz(2013) comme l'optimisation des moyens mis en œuvre pour parvenir à un résultat. En d'autres termes, elle signifie la capacité de produire le maximum de résultats avec le minimum d'effort et de dépense. L'efficiance recouvre donc plusieurs dimensions : vitesse, sécurité, économie d'énergie, capacité d'adaptation

2 Concepts définis par Gauthier (2013) que nous analyserons prochainement.

3 Considéré ici dans le sens « technologie sociale » tel que défini par Chiquet (2013) et que nous analyserons prochainement.

4 Concept défini par Saloff Coste (2013) que nous analyserons également dans ce document.

et fluidité.

Belle souligne que « Le parkour, c'est l'art de se déplacer, aussi bien dans le milieu urbain que dans le milieu naturel, et c'est se servir en fait de toutes les constructions ou les obstacles qui ne sont pas prévus pour à la base. » La quatrième de couverture du livre *Parkour* (2009) définit cette discipline en ces termes :

Pour être fort, un corps doit servir un esprit fort. Braver les peurs qui nous ligotent. Aller au-delà de soi-même. Apprendre à travailler sa concentration à l'extrême et atteindre d'autres valeurs. Savoir se maîtriser, garder le contrôle de soi, se connaître. Gagner un esprit positif et volontaire. Découvrir ses faiblesses et les surmonter. Avec en plus un souci d'esthétisme : allier la difficulté à la beauté du mouvement.

Belle (pp. 76 - 77) met cependant en avant le fait que le Parkour est avant tout un sport conçu pour apporter quelque chose et être salutaire à celui qui le pratique. Il n'est ainsi pas fait pour être beau mais efficace. Bornaz (2013) définit les cinq piliers de cette discipline :

- La rapidité : Se rendre du point A au point B le plus vite possible ;
- La sécurité : Veiller à son intégrité physique le long du trajet, en ne prenant pas de risques inutiles ;
- La capacité à s'adapter : Être capable de faire face à tous types de situations, d'obstacles et d'événements ;
- L'économie d'énergie : Éviter de faire des mouvements inutilement gourmands en ressources énergétiques ;
- La fluidité : Enchaîner les mouvements entre eux de manière à ce que les transitions soient les plus rapides et les moins visibles possibles, ce qui permet de gagner du temps et de l'énergie.

Le Parkour, de par sa centration sur le « savoir faire vite et bien » (Belle, 2009) et sur le recentrement de l'individu sur l'essentiel (i.e., sa progression personnelle via un engagement fort dans le développement de son propre parcours de vie), constitue selon nous un moyen très efficace pour replacer l'individu « acteur » et « créateur » au cœur de

la société. Le Parkour constitue une véritable technique de survie, qui permet d'opérer une transformation du traceur de :

- Consommateur passif résigné et frustré par son conformisme / soumission librement consentie aux normes issues de la réalité ordinaire ; à
- Acteur créatif « épanoui » exerçant quotidiennement sa liberté sur son environnement dans une perspective de développement durable de celui-ci (sens et valeur stimulé par le désir et la motivation à évoluer en son sein de manière créative. Les moyens employés sont, par exemple, l'adoption d'une perspective d'observation débridée et « problématisante » qui questionne en permanence les forces « régulatrices » agissant en son sein.

David Belle (2009, p. 62) souligne le lien fort entre le Parkour et le parcours du combattant pratiqué dans l'armée (et plus précisément la « méthode naturelle » développée par Georges Hébert⁵). Il affirme toutefois avoir réfléchi autrement ces obstacles avec son père en transformant « ce truc de souffrance en quelque chose de positif, de pacifiste, d'utile. » En d'autres termes selon nous, en quelque chose d'attractif (i.e., désirable) et de source d'apprentissage et d'épanouissement au travers du jeu créatif. Ce « hacking », reposant sur un changement de perspective d'observation face aux obstacles auxquels nous sommes confrontés quotidiennement dans le but d'optimiser notre progression grâce à eux, constitue donc le cœur de cette discipline.

Nous qualifions le Trakin d' « art de l'évolution positive » en référence aux concepts fondamentaux de :

- Progression : Au cœur du processus d'apprentissage reposant sur l'état de flow (selon Csíkszentmihályi, 1957) et l'acquisition de compétences (cognitives et comportementales) et de connaissances nécessaires pour appréhender des problèmes complexes :
- Evolution : Selon :
 - La théorie de l'évolution telle qu'analysée par McMillan (2008) qui pose la connectivité, la coopération et l'auto-organisation, avec l'idée de « survie de la plus adaptative » (basée sur la coopération) comme piliers fondamentaux du processus de survie ; et

⁵ Source : http://www.institut-strategie.fr/RIHM_83_24.htm (consulté le 22 mars 2016).

- La vision du monde émergente, reposant sur le mode de pensée narratif et l'évolution comme moyen d'appréhender la complexité (selon le paradigme de Morin, 1991) ;
- Energie positive : Via son développement et sa maîtrise grâce à :
 - Un entraînement fort, centré sur la réalisation d'objectifs personnels reposant sur la progression individuelle ancré dans un « parcours » de vie ancré dans la « réalisation de soi » reposant sur le paradigme « deviens ce à quoi tu te consacres » , et ;
 - La culture de l'imaginierie, reposant sur un vocabulaire centré sur l'amélioration et l'expérimentation de nouvelles idées permettant une attitude proactive constructive et un engagement fort au service du territoire (selon l'analyse de Belle, 2009).

Le Trakin comme ludo-narrativisation du territoire pour favoriser la créativité et l'innovation en son sein.

Le mot Trakin est ainsi un néologisme que nous avons développé pour connoter le « hacking » d'un environnement complexe, inspiré des mots suivants :

- Le mot « tracking », qui connote :
 - La poursuite (d'un but nécessitant une progression via l'acquisition de compétences pour franchir des obstacles). Ce mot est au cœur de notre modèle d'intelligence imaginieriale, qui vise à optimiser la poursuite (i.e., réalisation progressive) d'une « eutopie territoriale concrète » ;
 - La localisation : D'un parcours, ancré dans un environnement spécifique, avec ses propres caractéristiques (e.g., règles de design de l'infrastructure physique, normes sociales,...). Ce mot connote donc ici l'action locale pour nourrir une dynamique créative globale (définissant la pensée évolutionnaire) ;
 - L'action / le faire, i.e., l'engagement dans une activité (en tant que suffixe en « ing ») ;
- Le mot « track » (simplifié en « trak » en référence à la naissance du mot « parkour ») qui signifie la piste, le chemin, la voie ;

- Le mot « hacking » (également raccourci en référence au Parkour) : Qui fait référence ici à l'analyse (en tant qu'activité déconstructive selon Koster, 2008) de l'environnement, via sa réinvention, nourrie par une « intelligence espiègle » (selon Stallman, 2002) afin d'exercer sa liberté sur lui via l'émergence d'une potentielle infinité de nouvelles possibilités d'évolution en son sein.
- Le mot « in » : Qui connote, en tant qu'adjectif, l'engagement du Traker au sein d'un processus d'apprentissage définissant son « chemin » personnel ainsi que sa position d'influence basée sur l'inspiration et le partage d' « énergie singulière » (en tant que nom).

II. Le parkour, une philosophie énergisante et structurante ancrée dans le paradigme du Libre

1. Analyse approfondie du Parkour

La philosophie du Parkour repose, comme nous allons l'analyser prochainement, sur les mantras « Être et durer » et « Être fort pour être utile ». Ces deux paradigmes dénotent, selon nous, parfaitement la philosophie du Libre (ou philosophie libriste) telle qu'initiée par Richard Stallman via la création du mouvement des logiciels libres, intrinsèquement lié à la philosophie du hacking (en tant qu' « intelligence espiègle » selon Stallman, 2002). Cette discipline permet ainsi, selon Belle (p. 152), de voir les choses différemment, de les observer avec plus de recul et plus d'attention. Ainsi, il souligne qu' « il y a des personnes qui vont passer leur vie à côté d'un meuble et jamais ils ne verront qu'il contenait un tiroir secret parce qu'ils n'auront jamais eu la curiosité de l'observer sous un autre angle. » Cette analyse reflète parfaitement celle de Walt Disney à propos de la créativité, lorsqu'il souligne que « le plus important est de ne jamais manquer un angle d'observation ».

Bornaz (2013) souligne que le Parkour se pratique n'importe où, en ville comme à la campagne, en forêt comme en montagne. Le traceur tâchera ainsi de faire un usage créatif des objets et structures qui l'entourent :

- En ville : Un mur, une barrière, un lampadaire ou un banc ; ou
- Dans la nature : Un rocher, un arbre, une motte de terre, ou un tronc d'arbre couché.

Il souligne donc que les lieux propices à l'entraînement se trouvent partout. Ainsi, les traceurs se plaignant de manquer de « spots » (lieux d'entraînements) manquent en réalité généralement d'imagination et de créativité. De par cette caractéristique créative intrinsèque visant à faire usage de potentiellement tous les objets ancrés dans un espace, cette discipline ne peut pas se pratiquer dans un parkour-park ni dans une quelconque structure dédiée construite à son intention. Elle ne peut pas non plus se pratiquer dans un gymnase car son intérêt réside dans l'effort que fait le traceur pour s'adapter à l'environnement dans lequel il évolue.⁶

Le Parkour permet d'engager les individus au sein d'un processus d'apprentissage (i.e., d'évolution/progression) ludifié permanent, favorisant ainsi l'inhibition et l'expression au travers de l'action « éclairée » au sein d'un environnement complexe. Cet apprentissage, nourri par l'intelligence collective des communautés de traceurs⁷, permet ainsi de favoriser l'inspiration et le remix. En d'autres termes, la créativité et l'innovation au sein des territoires dans le but d'exercer une liberté sur eux et ne pas se laisser dominer en subissant les normes classiques « traditionnelles » reposant sur le conformisme et la passivité.

Cette discipline repose ainsi sur :

- La créativité : nourrie par l'imagination (rêverie) et la connaissance (réalisme – critique) ;
et
- La discipline : Via un « self-control » au travers des contraintes (règles) imposées par le traceur à lui-même et stimulant son imagination et ses capacités créatives. Ces contraintes proviennent, par exemple, de la recherche/actualisation permanente de problèmes complexes au sein de l'environnement nécessitant une évolution nourrie par la pensée narrative au cœur de la créativité.

L'attitude est fondamentale dans le Parkour. Cette discipline doit ainsi, selon Belle (p. 106), n'être pratiquée que pour soi (i.e., dans le but de progresser personnellement) et non pour les autres (e.g., avec la volonté d'en obtenir un retour gratifiant comme de la reconnaissance sociale). Le pratiquer en attendant quelque chose en retour constitue donc une attitude qui détruit l'esprit originel de cette discipline. Belle met ainsi en avant sa

⁶ Source : <http://www.parkour-literally.com/ou-sentrainer/> (consulté le 22 mars 2016).

⁷ Nous analyserons la dimension communautaire plus tard.

non volonté d'enseigner le parcours aux individus qui désirent l'utiliser pour gagner de l'argent ou pour être meilleur que leurs copains, car le but de cette discipline est de « s'entraîner pour devenir meilleur, pas LE meilleur ». Il rajoute (p. 107) que le principe du Parkour est de savoir de quoi on est capable, de prendre confiance en soi, et non pas d'entrer en compétition les uns avec les autres. Selon lui (p. 89), il n'y a dans le Parkour que des gens qui partent de rien, qui à force de lutter apprennent bien des choses qui pourront comprendre toutes les étapes, tous les maillons du Parkour. » Le physique n'est donc rien, c'est la manière qui compte ». L'essentiel est de parvenir à franchir les obstacles en développant des techniques personnelles en faisant appel à sa créativité (p. 108).

Le Parkour, de par sa nature intrinsèquement engageante, donne selon Belle (p. 68) le goût de l'effort et le sens de la discipline. Ainsi, elle repose sur le mantra de Raymond Belle, « On devient ce à quoi l'on se consacre ». Cette discipline, qui optimise le développement des capacités observationnelles, analytiques et décisionnelles des individus, nécessite ainsi un engagement fort et un travail important reposant sur un entraînement quotidien afin de répéter des mouvements (mots) et des enchaînements (histoires) afin d'évoluer au travers d'une progression basée sur l'apprentissage permanent et, *in fine*, se transformer positivement. Selon David Belle, « se dire dans sa tête que l'on va essayer quelque chose et puis le faire nous rend déjà différent des autres. » L'essentiel est donc le travail sur soi et l'investissement dans l'entraînement. Belle (p. 69) souligne ainsi que le Parkour demande une implication totale : « Tu veux apprendre un truc, tu dois rentrer dedans. A fond. Tous les verrous doivent sauter. On a un objectif, on s'y tient. On n'hésite pas, on ne fait pas marche arrière. » Il est donc indispensable que les traceurs respectent cette philosophie au cœur de cette discipline pour réellement progresser (i.e., évoluer en se transformant positivement) dans leur parcours personnel.

Le Parkour repose ainsi sur l'apprentissage de bases fondamentales qui vont encadrer cette pratique. Ainsi, Raymond Belle (p. 43) pensait que si l'on apprenait certaines bases, celles-ci pouvaient nous servir dans n'importe quelle situation. Nous intégrons dans cette analyse l'ensemble des schémas cognitifs et comportementaux centrés sur la créativité et son expression capacitaire pour réaliser des idées et innover, ancrées dans la philosophie du Libre via une « interopérabilité des connaissances » offrant un sentiment personnel de gratification selon Zimmermann (2014). Le Parkour permet ainsi aux « traceurs » de

développer, nourrir et canaliser leur énergie intérieure afin de pouvoir nourrir la synergie (énergie collective enrichissant l'interprétation de l'environnement).

Le « faire », « faire bien » et « faire vite bien » constituent, selon Belle (p. 107), les trois règles du Parkour. Ainsi, le « faire » constitue la première étape de cette pratique, en « osant » surmonter ses peurs/appréhensions pour franchir les obstacles observés comme problèmes induisant des challenges nécessitant l'acquisition de compétences pour être résolus. L'environnement constitue donc, lorsque observé par le prisme de cette philosophie, un système permettant, via l'adoption d'un gameplay aberrant contributif permettant d'élargir les sources de motivation et d'étendre cet état cognitif stimulant permettant d'élargir le champ des possibles au sein de l'espace public tout en étendant la durée d'évolution des traceurs en son sein. En d'autres termes, d'étendre (sur une logique simultanée et séquentielle) les possibilités d'observation et de narration (axe paradigmatique et syntagmatique) et le sens (i.e., la valeur) du territoire ludo-narrativisé par cette pratique.

Belle souligne ainsi que dans le Parkour, nous sommes dans un état de bien-être et en accord avec nous-même. En d'autres termes, cette discipline permet d'occulter la peur via le développement d'une réelle confiance en soi et en son travail et d'une écoute de son instinct. Ce changement positif permet ainsi aux traceurs de « se transformer » en débridant leur « expression naturelle » et « être dans le vrai », en accord avec soi-même et ses aspirations profondes reposant sur le désir d'épanouissement personnel et de l'accomplissement de soi, i.e., d'épanouissement. Belle (p. 89) met en avant la véritable transformation qui s'opère dans l'esprit du traceur grâce au Parkour : « Dès que je suis en marche, je me transforme, c'est comme si un voile se levait derrière mes yeux, dans mon cerveau : des lignes se forment, des distances s'affichent dans ma tête. Comme un caméléon, je peux tout observer, dans tous les sens.

Rawlinson et Mirko (2011) soulignent comment cette discipline existe dans l'esprit et à travers les yeux des traceurs : « voir son environnement d'une manière nouvelle, et imaginer les potentialités pour le mouvement autour d'eux ». Chau Belle-Dinh (2003), membre fondateur du groupe de traceurs Yamakasi analyse la dimension philosophique de cette discipline en mettant en avant le fait que le Parkour implique une connexion physique et mentale :

Vous avez besoin de voir les choses. C' est seulement un état d'esprit. C'est lorsque vous vous faites confiance et que vous gagnez de l'énergie. Une meilleure connaissance de votre corps. Être capable de se déplacer pour surmonter les obstacles dans le monde réel ou dans le monde virtuel, les choses de la vie. Tout ce que vous touchez dans la tête, tout ce qui vous touche dans votre cœur. Tout ce qui vous touche physiquement.

En résumé, le Parkour repose sur la volonté d'exercer sa liberté (au travers de sa créativité et, *in fine*, de l'acte créatif) au sein d'un environnement complexe ludifié. Via l'intégration par le traceur d'un cadre fort (basé sur le savoir-être et savoir-faire), il va permettre à ces acteurs de développer une énergie positive forte, capable de circuler librement au sein d'un environnement structuré contraignant (forces, rapports de domination,...).

1.1. Les valeurs du Parkour

Le Parkour permet donc d'acquérir, via un engagement fort du traceur au sein d'un chemin personnel d'apprentissage qui va lui permettre de progresser, i.e., se « construire » et se « réaliser », une énergie lui permettant d'évoluer positivement. Ce pouvoir, lié à la capacitation de plus en plus importante de cet acteur, nécessite de sa part le développement d'une réelle maîtrise afin d'être canalisé, i.e., rendu réellement signifiant (via une discipline et un cadre fort issu de la philosophie de cette discipline). Cette énergie se nourrit donc de l'instruction et de l'éducation du traceur au travers de son engagement important au sein d'un processus d'apprentissage structuré par des valeurs fortes liées, notamment, à l'éthique. Elle permet ainsi d'ancrer le traceur dans un cycle vertueux d'apprentissage de pouvoirs (savoirs et savoir-faire) – maîtrise – acquisition de nouveaux pouvoirs. Ce cycle vertueux est également alimenté par la culture de :

- L'exploration : Selon Belle (2009, p. 63 – 64), Stallman (2002) et Franceschi (2013). Patrice Franceschi, explorateur et aventurier français, définit l'esprit d'exploration. Pour lui, ce qui le définit sont le goût de la liberté et de la connaissance, une volonté de non-conformisme et une capacité à prendre des risques (qui induit intrinsèquement, de notre point de vue, la capacité à endosser et accepter leur responsabilité). Cet esprit peut animer des philosophes, comme Kant qui n'a jamais quitté sa ville de Königsberg mais qui a opéré une révolution copernicienne de la

pensée en écrivant sa *Critique de la raison pure*. L'esprit d'aventure n'est donc pas synonyme d'exotisme. Il met également en avant le concept d'*arété*⁸, intrinsèquement lié à l'esprit d'aventure et d'exploration, dont les valeurs sont le goût de la liberté et de la connaissance, une volonté de non-conformité et une capacité de prise de risque. Réunies, elles définissent l'esprit d'aventure qui anime à la fois les marins, les alpinistes ou les philosophes. Enfin, il déclare que dans la Grèce antique, le potentiel humain le plus élevé étaient la connaissance et la sagesse. Toutes les autres capacités humaines dérivent de celle-ci. Ainsi, si le plus haut degré de l'*arété* est la connaissance et l'étude, la plus haute connaissance humaine est la connaissance de soi. Dans ce contexte, l'étude théorique de la connaissance humaine, qu'Aristote appelait « contemplation », est la capacité humaine la plus élevée et les moyens d'atteindre le plus haut degré de bonheur. ;

- L'expérimentation : Nécessaire au développement de ses capacités créatives via son cycle d'essai – erreur – nouvel essai plus éclairé.

Le Parkour repose sur des valeurs clés fondamentales structurant cette discipline, en offrant un « cadre de pensée » constituant une véritable « philosophie de vie » pouvant être appliquée à une potentielle infinité d'usages impliquant une évolution positive de la part de l'individu. Ces valeurs sont :

- La liberté : Via la capacité à utiliser pleinement sa liberté d'expression, via le « langage » Parkour, au sein de l'espace public. En d'autres termes, de s'exprimer de manière créative et politique en son sein ;

- La singularité : Via la capacité de trouver, développer, exprimer et partager son « énergie singulière » provenant de son « génie créatif » (selon Saloff-Coste, 2013).

- La fraternité : Via un esprit de coopération et d'entraide mutuelle reposant sur une attitude bienveillante à l'égard de la singularité des autres membres de la communauté afin de favoriser la transformation collective au service d'une synergie nourrie par la co-création en émergence de ces acteurs.

La fraternité constitue, dans la dimension sociale du Parkour que nous analyserons prochainement, un pilier fondamental structurant les échanges interindividuels et

⁸ Du mot grec ἀρετή, la vertu.

intergroupes au sein de la communauté globale des traceurs. Dans un reportage intitulé *The Area of Freedom* (2014), un ancien élève de David Belle affirme que le Parkour repose sur une communauté mondiale d'individus qui est ancrée dans une culture de la fraternité, de l'entraide et du non jugement.⁹

Cette analyse s'ancre, selon nous, parfaitement dans le concept de « société holomorphe » tel que défini par Saloff Coste (2013). Cet « entrepreneur - philosophe - artiste » a travaillé en collaboration avec d'autres experts selon une démarche prospective concernant l'avenir de l'humanité. Le résultat de cette étude a mis en évidence l'importance d'un changement de paradigme centré sur une conscience de soi couplée à une conscience du tout à chaque niveau d'échelle, où chaque entité vit interconnectée et interdépendante des autres, en harmonie avec le « tout ». Ce nouveau paradigme sociétal à l'échelle du monde vise ainsi à dépasser la vision mécaniste¹⁰ pour se baser sur la physique quantique, où chaque particule est reliée aux autres ainsi qu' à l'ensemble de l'univers. Selon Michel Saloff-Coste (philosophe élève de Deleuze, auteur de *Trouver son génie créatif* et fondateur de *Design Me a Planet*), la société humaine s'est jusqu'à présent développée en rupture avec ce tout. Il est donc ainsi fondamental, pour qu'elle survive, que celle-ci se replace en harmonie avec cet ensemble global. Prendre conscience de l'univers, du système et de son interconnection et interdépendance avec les autres est donc fondamental pour développer un processus optimal d'évolution positive de notre espèce. Les individus qui travaillent sur cette problématique sont, selon lui, fédérés autour d'un système de valeurs centrés sur la fraternité (qui introduit la bienveillance de l'autre en tant qu'il est différent). Une des valeurs essentielle de l'holomorphisme repose ainsi sur « l'unité dans la différence », i.e., la capacité à penser l'unité (le tout) tout en respectant les singularités de chacune des parties. Le Guern (2015) enrichit cette analyse en soulignant l'ancrage du respect de cette singularité singulière dans une créativité (création) reposant sur un « rapport artistique au monde ». Pour Gauthier (2013), l'enjeu est donc de ne pas s'ancrer dans une position « contre » un autre système de représentations et de valeurs mais dans le « avec » celui-ci, tout en étant inscrit dans un socle de valeurs sur lesquelles on ne fait aucun compromis.¹¹ Le Trakin, en

⁹ Source : <https://www.youtube.com/watch?v=00WafLr-tRs&feature=youtu.be> (consulté le 21 mars 2016).

¹⁰ Dans ce paradigme, le tout est le résultat d'un certain nombre de parties fonctionnant indépendant.

¹¹ Cette analyse recoupe celle de Moscovici sur l'influence minoritaire (1957), qui repose sur le principe fondamental de « minorité active ». Cette analyse, appliquée dans notre philosophie du Trakin au « hacking » de la réalité ordinaire pour favoriser l'innovation sociétale, sera développée plus en détail prochainement.

tant qu'« art de l'évolution positive basée sur l'expression de la singularité des individus « réacteurs évolutifs », s'ancre également dans le paradigme du « On ne change pas, on évolue ».¹²

Gauthier (2013) souligne l'importance fondamentale d'adopter une pensée évolutionnaire reposant sur la structure holomorphique et la co-crédation via un ancrage dans le tout. Cette pensée doit se baser sur les trois types fondamentaux d'intelligence qui sont :

- L'intellect (père) : Via un mode de pensée logico-analytique ancré dans la vision du monde émergeante permettant de résoudre des problèmes compliqués via une capacité de raisonnement basé sur la logique ;
- L'affect (mère) : Via une pensée narrative ancrée dans la vision du monde émergeante favorisant l'appréhension de la complexité et l'émergence de voies d'évolution pour faire face à des problèmes complexes nécessitant la créativité et l'imagination ;
- L'instinct (enfant) : Via une attitude « espiègle enjouée » reposant sur l'intuition favorisant l'exploration permanente de nouvelles possibilités ludiques ou ludo-narratives, permettant d'optimiser l'apprentissage via une motivation et un désir fort stimulant l'état de flow. Cette dimension est fondamentale pour la découverte et l'expression du génie créatif selon Saloff-Coste (2013). Ainsi, le génie constitue, selon lui, une « joie de vivre » et une énergie intuitive qui nous porte. Un génie qui l'exprime permet, selon lui, d'apporter quelque chose de précieux dont la valeur ne réside pas dans l'objet qu'il crée mais dans le nouveau regard sur le monde qu'il propose, et qui « réenchante » tout ce que nous vivons dès lors que nous y sommes exposés et que nous apprenons ses « codes ». Il considère ainsi que le génie réside dans le regard nouveau révélé par cet individu. C'est le propre du génie d'apporter un regard venu d'ailleurs sur les choses ».

La société holomorphe constitue donc, pour Saloff-Coste, une condition *sine qua non* pour tendre vers une « civilisation du bonheur » via un état de « bien-être » individuel (issu de la « réalisation de soi ») et, par extension, collectif. Dans le cadre de notre analyse sur le Trakin, nous considérons la source de ce bien-être dans l'énergie positive développée par le Traker via son engagement fort au sein de son propre « parcours » le définissant et lui permettant de trouver et exprimer sa singularité (i.e., génie créatif) en société. Le Traker aura donc envie, en accord avec l'analyse de Belle (2014) corroborant celle de Saloff-

¹² Selon Baty-Sorel (2016, communication personnelle).

Coste (2013), de partager cette énergie positive, nourrissant ainsi une dynamique synergique favorisant un changement sociétal positif reposant sur la coopération et l'entraide encadrés par une culture de la bienveillance.

1.2. L'entraide comme facteur d'évolution et de survie

Nijs (2014) rappelle que la conception darwinienne de l'évolution a été réfutée dans les années 60 et 70, quand les scientifiques ont trouvé des preuves d'explosions dans le nombre et la variété des espèces ainsi que des extinctions massives. Ces recherches ont montré que la coopération et l'auto-organisation étaient essentiels pour l'évolution comme la sélection naturelle et que l'idée de la « survie du plus apte » pourrait être remplacée par l'idée de la « survie du plus adaptatif » (McMillan, 2008: 65). Dans les systèmes complexes, la connectivité joue ainsi un rôle clé dans l'évolution et il y est en fait plus question de coopération et d'auto-organisation que de concurrence. Le Parkour, via sa philosophie basée sur la coopération entre ses membres et le développement de la singularité de chaque individu au travers d'un parcours personnel « incomparable »¹³s'ancre donc selon nous parfaitement dans ce processus. Ainsi, Belle (2015) souligne que

A l'image du Parkour, le sport favorise l'épanouissement par une meilleure connaissance de soi, de ses limites physiques et de ses peurs. L'entraînement en groupe et les rencontres sportives sont des facteurs d'ouverture à l'autre et de tolérance par une volonté d'échange et d'entraide.

Pierre Kropotkine oppose l'*entraide* aux théories du darwinisme social sur la sélection naturelle. Selon lui, le darwinisme social retient principalement le critère de « sélection naturelle par le plus fort », bien que Charles Darwin notait aussi l'importance de l'altruisme. Kropotkine critique cette conception restreinte de l'évolution de l'humanité, en posant en détail des exemples du facteur d'entraide dans l'évolution des espèces, dont l'espèce humaine, mais aussi entre groupes humains. Selon lui, nous trouvons dans la pratique de l'entraide (qui remonte aux plus lointains débuts de l'évolution) la source positive et certaine de nos conceptions éthiques. Ainsi, il affirme que, le grand facteur pour le progrès moral de l'homme fut l'entraide et non pas la lutte.

¹³ Selon l'analyse de Saloff-Coste (2013) concernant le génie créatif.

Kropotkine s'insurge contre la vision réactionnaire et dangereuse de la vie en société où « l'homme est perçu comme un loup pour l'homme », qui est selon lui à la fois irréel et condamne à une vision de société cruelle. Dans *L'entraide, un facteur de l'évolution* (1902), il affirme ainsi que :

Dans le monde animal nous avons vu que la grande majorité des espèces vivent en société et qu'elles trouvent dans l'association leurs meilleures armes dans la lutte pour la survie : bien entendu et dans un sens largement darwinien, il ne s'agit pas simplement d'une lutte pour s'assurer des moyens de subsistance, mais d'une lutte contre les conditions naturelles défavorables aux espèces. Les espèces animales au sein desquelles la lutte individuelle a été réduite au minimum et où la pratique de l'aide mutuelle a atteint son plus grand développement sont invariablement plus nombreuses, plus prospères et les plus ouvertes au progrès. La protection mutuelle obtenue dans ce cas, la possibilité d'atteindre un âge d'or et d'accumuler de l'expérience, le plus haut développement intellectuel et l'évolution positive des habitudes sociales, assurent le maintien des espèces, leur extension et leur évolution future. Les espèces asociales, au contraire, sont condamnées à s'éteindre.

Stéphane Vigroux (2009), fondateur de l'association *Parkour Generations*, souligne qu'il est important, en tant que traceur, d'évoluer afin de devenir un meilleur être humain. Ainsi, cela n'a aucun sens d'être très fort dans ses déplacements, tout en étant très mauvais dans sa vie de tous les jours. Le Parkour constitue donc un « long voyage » pour s'améliorer. Il est important, pour atteindre son « soi profond », de travailler en donnant le meilleur de soi-même, de partager et d'aider les autres en passant du temps avec eux, en les entraînant et en les incitant à devenir meilleurs. L'éthique, le savoir-être et le savoir-vivre sont ainsi au cœur de la philosophie de cette discipline.

David Belle (2009, p. 103) souligne que des sessions d'enseignement du Parkour sont organisées pour des éducateurs, des encadrants de jeunes en difficulté car cette discipline peut, selon lui, faire comprendre des choses aux adolescents et leur apporter des valeurs positives, tout en les amenant à canaliser leur énergie. Les valeurs de la philosophie du Parkour sont ainsi les suivantes :

- Être et durer : Cette devise est employée par les traceurs pour indiquer la nécessité

d'une progression relativement lente mais réfléchie. Le Parkour, en tant que méthode d'entraînement, ne cherche ainsi pas la performance mais la progression à un rythme personnel. Cette valeur souligne l'importance de la viabilité et de la pérennité du traceur, via un état d'esprit (savoir-être) et un savoir-faire constituant un cadre de pensée et de comportement riche et ancré dans l'évolution positive sur le long terme. , capacitation,...) et durer (acquisition de compétences et connaissances pérennes, au cœur de la philosophie, paradigme du Libre) ;

- Être fort pour servir (Belle, 2009) : Autonome, créatif et force inspirante via le développement d'une énergie personnelle ainsi que d'une maîtrise permettant de la canaliser et de l'exploiter de la manière la plus efficace possible) afin de servir l'intérêt collectif via cette pratique intrinsèquement politique.

1.3. L'apprentissage ludique au cœur du Parkour

Le processus d'apprentissage du Parkour, reposant sur le paradigme du « faire vite bien », vise à favoriser l'apprentissage d'un individu ou d'un groupe d'individus au travers de la « ludification » de son environnement. Cette discipline s'intègre donc, selon nous, parfaitement dans le concept d'edutainment tel qu'analysé notamment par McLuhan en étant ancrée dans le modèle de la pyramide de la compétence, développé par Miller, et est composée des strates suivantes (du sommet vers la base) :

- Faire ;
- Montre ;
- Sait comment ;
- Sait.

Les chercheurs en éducation font souvent référence à ce modèle. Selon celui-ci, être capable de faire quelque chose est le summum du savoir. Schell (2008) souligne que l'apprentissage basé sur le jeu est presque exclusivement basé sur le faire. Ainsi, « Bien jouer, c'est bien faire » (Henriot, 1989a, p. 201). Les conférences, les lectures et les vidéos possèdent ainsi la faiblesse d'être linéaires, et un medium linéaire est un moyen très difficile de véhiculer un système complexe de relations. La seule façon de comprendre

un système complexe de relations est de jouer avec lui, et d'obtenir une idée globale de la façon dont tout est lié.¹⁴

Celui-ci peut être enrichi par le modèle de la pyramide de l'apprentissage d'Edgar Dale. D'après la classification définie dans celui-ci, nous retenons mal ce que nous lisons, contrairement à ce que nous faisons et disons. Ces deux modèles montrent ainsi que le *faire*, bien que nourri par la connaissance¹⁵, est véritablement nécessaire pour favoriser le processus d'apprentissage individuel ou collectif. Le *faire* est au sommet, car c'est par l'action (i.e., l'adoption de comportements engageants) que le processus d'apprentissage (avec la restructuration cognitive favorisée par la production de ces comportements) sera véritablement optimisé. En d'autres termes, c'est grâce à l'adoption de comportements produits sur une base volontaire que va se produire l'engagement de l'individu¹⁶, qui vont influencer directement sur ses attitudes (selon la théorie de l'engagement nourrie par de multiples travaux sur le sujet¹⁷). Walt Disney avait également souligné l'importance du *faire* dans le processus de réalisation de projet, en soulignant que « le meilleur moyen de démarrer est d'arrêter de parler et de commencer à faire ».

Le modèle « do-ocratique », qui donne le pouvoir à « ceux qui font », nous semble parfaitement adapté à notre philosophie du Trakin, en encourageant la culture de l'expérimentation (i.e. de l'apprentissage et de la progression) basée sur le « Do It Yourself » (« fais-le toi-même). « Ceux qui font » exercent ainsi leur liberté sur leur environnement, i.e., leur pouvoir sur lui en s'engageant de manière forte dans un processus d'apprentissage permanent reposant sur le franchissement d'obstacles le composant et identifiés comme tels (dimension cognitive). Le traceur doit ainsi apprendre sans cesse de nouveaux schémas (i.e., acquérir de nouvelles compétences cognitives et comportementales) et lutter contre ses propres « limitations », i.e., ses « freins » et « barrières » psychologiques constituant autant d'obstacles à surmonter pour progresser et évoluer positivement. Ces limitations peuvent provenir, par exemple, de :

- La peur liée à l'appréhension de l'échec ; ou

14 Cette analyse recoupe selon nous parfaitement celle de Saloff-Coste (2013) concernant l'holomorphie.

15 Qui est, selon Spinoza, « déjà agir ».

16 Qui analyse le lien avéré entre l'individu et ses actes, avec l'idée que « sels nos actes nous engagent » (Kiesler, 1971).

17 Voir notamment les travaux de Joule et Beauvois (2002) sur les techniques de manipulation ancrées dans ce processus.

- La peur de subir la sanction sociale en cas d'affirmation de son opinion divergente concernant l'environnement complexe observé, contrairement à la majorité des acteurs évoluant en son sein, comme problématique et incertain car pouvant être appréhendé (dimensions cognitives et comportementales) de manière créative via une potentielle infinité de manières.

L'apprentissage ludique constitue le cœur de notre modèle d'intelligence imaginieriale, qui vise à favoriser le développement de territoires créatifs, apprenants et adaptatifs évoluant dans le cadre d'un processus d'apprentissage ludo-narrativisé.

1.4. L'intelligence imaginieriale comme cadre structurant la discipline du Trakin

L'intelligence imaginieriale est un modèle que nous avons conçu dans le but de développer des territoires créatifs, apprenants et adaptatifs.¹⁸ La culture Libre, que nous avons intégrée dans celle de l'imaginierie au sein de notre modèle, constitue un cadre structurant les pensées et comportements des individus. La culture de l'intelligence imaginieriale fusionne ainsi notamment :

- L'intelligence territoriale : Qui place l'intelligence collective, au travers de la connexion, la coopération et l'auto-organisation des acteurs territoriaux au cœur de la dynamique d'évolution positive du territoire dans une logique de développement durable ; et
- L'imaginierie : Qui repose sur la créativité et le hacking en tant qu' « intelligence espiègle » en son sein via une culture du storytelling et de l'expérimentation permanente de nouvelles idées, systèmes et concepts ;

L'intelligence imaginieriale place ainsi, grâce à son ancrage dans la philosophie libriste et l'imaginierie, la pensée créative, le désir d'apprendre et d'expérimenter sans cesse de nouvelles idées au cœur de l'évolution territoriale. En d'autres termes, elle permet aux acteurs d'exercer leur liberté et d'optimiser leur évolution/progression (cognitive et comportementale) sur leur environnement de manière efficace grâce au cadre offert par cette discipline. Elle permet ainsi aux acteurs de débrider les pensées créatives au sein de leur environnement (via leur capacité à connecter, nourrie par une recherche permanente

¹⁸ Téléchargeable librement à cette adresse : <https://fr.scribd.com/doc/277792463/Intelligence-Imaginieriale-Thomas-Bonnecarrere>

d'interopérabilité) tout en favorisant l'analyse de celui-ci au travers de forces de domination exercées sur eux. Elle leur permet également de développer un état d'esprit enthousiaste constructif qui actualise en permanence de nouvelles connexions/combinaisons possibles entre les éléments composant son environnement afin de faire émerger sans cesse de nouvelles possibilités observationnelles et évolutives en son sein.

Les imagineers de Walt Disney Imagineering définissent, dans leur ouvrage *The Imagineering Way* (2003, p. 12), l'imaginierie comme « un état d'esprit. C'est la liberté de rêver, de créer et, surtout, de faire. » Marty Sklar (2003, p. 29), souligne le fait qu'il est important pour un imagineer de laisser ses énergies créatives circuler, d'atteindre de toutes nouvelles idées que personne n'a jamais pensé ou essayé d'accomplir auparavant. Il illustre son propos en mettant en avant la célèbre phrase de Lewis Grizzard, « si vous n'êtes pas le chien leader, la vue ne change jamais ». Ces analyses reflètent, selon nous, parfaitement les valeurs fondamentale de la philosophie libertaire du hacking, qui place le « faire soi-même sans demander la permission » (selon Manach, 2012) en son cœur.

Le Trakin, qui repose donc sur la créativité, permet donc aux Trakers d'inventer leur propre avenir par le biais d'un engagement fort au service d'un processus créatif centré sur l'évolution positive et la progression par l'apprentissage. En d'autres termes, de lutter contre le sentiment d'impuissance face à son propre avenir, induisant une perte de motivation et une résignation favorisant l'inaction au profit d'un « sens commun » synonyme, selon Disney, de peur et d'échec. L'imagineer Steve Kawamura (2010, p. 44) souligne l'importance pour un imagineer de posséder des connaissances et compétences qui sont en adéquation avec sa créativité, en soulignant qu' « Une idée sauvage et merveilleuse vous demande plus que le simple fait de l'avoir. La créativité et les compétences ont besoin l'une de l'autre. »¹⁹Ainsi,

Il y a une différence entre la créativité et la compétence qui est souvent ignorée. Les imagineers sont responsables du fait de venir avec des idées imaginatives et engageantes, mais doivent également maintenir un haut niveau de discipline et de compétence technique en addition de leurs talents.

¹⁹ Cette analyse enrichit celle que nous développons dans notre modèle d'intelligence imaginieriale, dans lequel nous défendons le fait que l'imagination et la connaissance se nourrissent l'un l'autre.

Kawamura donne ainsi le conseil suivant pour optimiser ce processus :

Identifiez les connaissances et capacités créatives que vous utilisez pour exprimer votre créativité. Faites une liste en trois colonnes. L'une est pour vos capacités créatifs, comme le fait de faire émerger de grandes idées, ou pour la pensée développementale et multidimensionnelle.

La seconde est pour les compétences ou talents que vous utilisez pour exprimer vos idées comme l'écriture ou le dessin

La troisième colonne concerne les compétences que vous avez besoin pour atteindre des objectifs futurs. Dressez un plan pour obtenir ces connaissances et compétences. Puis faites-le ! Vous créez alors votre avenir.

L'émotion et la flexibilité sont essentielles durant le processus de création. La première graine de la création provient d'une émotion qui nécessite d'être exprimée et d'une histoire qui nécessite d'être racontée, mais dont la sensation nécessite d'être communiquée.

De par ses caractéristiques intrinsèques, nous considérons que le Trakin s'ancre dans la dimension « travail ludifié » de notre modèle d'intelligence imaginariale. Cette pratique vise ainsi à observer le monde comme un terrain de jeu au sein duquel il est possible de s'amuser et de progresser en évoluant de manière créative via un processus d'acquisition de nouvelles compétences pour enrichir la progression en son sein. Cette progression (i.e., évolution positive) repose sur l'apprentissage et l'expérimentation permanente de nouvelles idées/possibilités d'évolution au sein de l'environnement, et sur le développement d'une attitude positive et constructive reposant sur le « rêve, croie, ose et fais »²⁰. Les Trakers sont donc des individus « réacteurs évolutifs »²¹ nourrissant la dynamique créative d'un territoire via une culture de l'apprentissage reposant sur l'expérimentation permanente de nouvelles idées pour résoudre ou appréhender les

²⁰ Selon le paradigme de l'imaginierie selon Walt Disney.

²¹ Néologisme que nous avons développé pour qualifier un individu rêveur, acteur, apprenant (i.e., engagé en permanence dans un processus de progression/évolution positive) et agissant de manière connectée et auto-organisée via une vision du monde émergente. Cette « pensée évolutionnaire narrative » mobilise à la fois l'intellect, l'affect et l'instinct pour appréhender la complexité et « propulser » une dynamique d'intelligence territoriale reposant sur la créativité distribuée et l'innovation ouverte. Ce mot connote également la réaction (i.e., transformation) provoquée par la connexion de la singularité (i.e., « génie créatif ») de ces individus induisant une transformation par l'inspiration mutuelle (selon Saloff-Coste, 2013). Cette analyse se base sur celle de Carl Jung concernant la transformation mutuelle d'individus via la réaction provoquée par leurs rencontres.

problèmes générés par une observation créative de son environnement. Surmonter sa peur et ses appréhensions constitue ainsi une condition *sine qua non* pour évoluer positivement en son sein au travers d'une progression individuelle et collective, via la « disruption » de la réalité ordinaire et l'introduction d'incertitude offrant de nouvelles possibilités émancipatrices. La dimension ludique est ainsi fondamentale, selon nous, pour pérenniser l'état de flow et, par extension, l'apprentissage motivé des Trakers. Csíkszentmihályi souligne ainsi que le *flow* est un état totalement centré sur la motivation. Cet état constitue une immersion totale en employant les émotions au service de la performance et de l'apprentissage. Les émotions ne sont donc pas seulement canalisées par l'individu mais considérées comme positives, stimulantes et en coordination avec la tâche dans lequel il est engagé.

L'expérimentation désinhibée de nouvelles idées d'évolution (histoires), nécessaire pour évoluer positivement, doit ainsi constituer un moteur pour ces acteurs. Le Trakin reflète ainsi, selon nous, parfaitement la philosophie de l'imaginierie en plaçant le travail et l'engagement personnel au cœur de sa pratique avec pour finalité de créer des « récits » forts, attractifs et « magiques » du fait de leur nature « extraordinaire » (i.e., non ancrés dans la réalité ordinaire) aux yeux du grand public. Cette forte impression peut à la fois enrichir la représentation de ces acteurs de leur environnement (en élargissant leur cadre cognitif pour intégrer de nouvelles possibilités d'observation et d'évolution) et les inspirer pour leur donner envie de devenir eux-mêmes des acteurs engagés dans cette dynamique territoriale centrée sur l'exercice de la liberté en son sein.

Le vocabulaire employé par les Trakers, conditionnant leur propre cadre cognitivo- perceptif, doit nécessairement reposer sur des mots et expressions positives et constructives pour favoriser son observation créative de l'environnement et, *in fine*, son évolution positive en son sein. Steve Beyer de Walt Disney Imagineering (2010, p. 114) souligne que les mots engagent notre énergie, aident à focaliser notre attention et nourrissent les idées. Ainsi, si nous souhaitons arriver à un certain résultat, nous devons parler le langage qui aidera à le créer. Le secret pour obtenir des résultats désirés ou « réaliser l'impossible » est donc de savoir que c'est possible. En d'autres termes, une philosophie positive et constructive « nettoie le chemin pour que les idées circulent. » Les mots qui construisent l'énergie et la confiance autorisant les idées à circuler sont ainsi les mots qui rendent les choses possibles : faire, pouvoir, vouloir, aimer, désirer, agir, désobéir, créer, être, construire, connecter, explorer, faire émerger, possible, appréhender,

résoudre,...

Le Parkour est une discipline en total accord, selon nous, avec notre modèle d'intelligence imaginieriale, reposant sur la réalisation efficace d'eutopies territoriales via un engagement fort et éclairé au sein d'un parcours territorial visant à atteindre un futur collectivement désiré (destination) en accord avec le développement durable. Ainsi, Sébastien Foucan (2012) affirme que le Parkour repose sur l'observation focalisée sur la destination souhaitée (point B) et sur le développement d'une stratégie de réalisation basée sur l'analyse efficace de son environnement composé d'obstacles à franchir pour progresser vers cette destination. Le Trakin, comme « art de l'évolution positive » basé sur le Parkour, fait donc partie intégrante du cadre philosophique (à visée pratique) de notre modèle d'intelligence imaginieriale.

1.4.1. Le librisme comme « cœur philosophique » du Parkour

1.4.1.1. Le hacking éthique

Broca (2014) souligne que le librisme est une philosophie ancrée dans celle du hacking.

Les principales définitions littérales du verbe « hacker » sont ²² :

- Couper ou hacher avec des coups répétés et irréguliers ;
- Briser la surface.

Richard Stallman (2002), créateur du système d'exploitation GNU, fondateur de la Free Software Foundation et l'un des premiers hackers du MIT, définit cette philosophie :

Il est difficile d'écrire une définition simple de quelque chose d'aussi varié que le hacking, mais je pense que ce que ces activités ont en commun est l'espièglerie, l'intelligence et l'exploration. En d'autres termes, l'exploration des limites de ce qui est possible, dans un esprit d'intelligence espiègle. Les activités qui affichent de l'intelligence espiègle ont donc des « valeurs de hack ».

Pour lui, le hacking est une idée de ce qui fait sens à la vie. Il ajoute que le premier

²² Source: <http://www.thefreedictionary.com/hack> (consulté le 23 avril 2015).

hacking opéré par un grand nombre de personnes a consisté à marcher dans la mauvaise direction sur un escalator. « Ce n'est pas la manière dont il a été prévu pour fonctionner, mais est-il possible de la faire fonctionner de cette manière ? » (Stallman, 2002). Pour Müller-Maguhn (2013), le hacking signifie « ne pas suivre les règles officielles d'un système et tenter de comprendre ses principes afin de construire quelque chose de nouveau avec lui ». Stallman souligne les faits historiques à l'origine de cette philosophie :

Les hackers avaient généralement peu de respect pour les règles idiotes que les administrateurs aiment à imposer, de sorte qu'ils ont cherché des moyens détournés. Par exemple, lorsque les ordinateurs du MIT ont commencé à posséder des mesures de sécurité (qui constituent des restrictions sur ce que les utilisateurs pourraient faire), certains hackers ont trouvé des moyens ingénieux pour contourner celles-ci, en partie afin qu'ils puissent utiliser les ordinateurs librement, et en partie juste pour le plaisir d'habileté (le hacking n'a pas besoin d'être utile).

Il opère cependant une distinction claire entre le hacking et le « cracking », qui se réfère au piratage de systèmes de sécurité informatique.²³ Ce terme peut ainsi être utile pour corriger l'amalgame récurrent. Jérémie Zimmerman (2014), co-fondateur du groupe d'advocacy *La Quadrature du Net* spécialisé dans la défense des libertés individuelles dans notre société numérique, confirme cette distinction, déclarant que « les hackers sont des constructeurs, pas des destructeurs ». Il définit également la culture des hackers en ces termes : « La culture hacker est le pouvoir que les humains ont sur leur création. ». La communauté *Mothership Hacker Moms* (communauté des mères californiennes partageant des « valeurs de hack ») définissent le hacking en ces termes :

Le hacking est un terme général qui signifie la modification d'un objet ou une idée pour répondre à vos propres besoins. Vous pouvez hacker une recette, un programme d'ordinateur ou dans notre cas, nous avons hacké un hackerspace afin de répondre aux besoins des mères.

Interrogées sur la définition des hackerspaces, elles déclarent :

²³ « I coined the term "cracker" in the early 80s when I saw journalists were equating "hacker" with "security breaker". » (notre traduction).

Nous sommes un espace créatif basé sur l'adhésion à une communauté, où les bricoleurs partagent des outils, de l'intelligence et du lien social. La culture et les valeurs Hacker soutiennent l'open source, l'apprentissage entre pairs, l'amateurisme sans honte, le dilletantisme, l'expérimentation et les échecs sains.²⁴

Jean Marc Manach (2012), journaliste spécialisé dans les technologies de l'Internet et du numérique, affirme quant à lui que l'un des principes de base de la philosophie du hacking est d'« agir sans demander la permission ».

La conscience d'un Hacker (aussi connu comme *Le Manifeste Hacker*) est un texte écrit le 8 Janvier 1986 par Looyd Blankenship, alias *The Mentor*. Il indique que les hackers choisissent de hacker car il constitue un moyen pour eux d'apprendre, et parce qu'ils sont souvent frustrés et ennuyés par les limitations de nos sociétés standardisées. Pour Harvey (1986)²⁵, le mot « hacker » est généralement utilisé chez les étudiants du MIT et se réfère non pas à des pirates informatiques mais à des constructeurs, des personnes qui explorent les toits et les tunnels où ils ne sont pas censés être. Ils rajoutent qu'« un hacker informatique est quelqu'un qui vit et respire les ordinateurs, qui sait tout sur les ordinateurs, qui peut obtenir d'un ordinateur de faire n'importe quoi. Tout aussi important, cependant, est l'attitude du hacker. La programmation informatique doit être un passe-temps, quelque chose effectué pour le plaisir, pas pour le sens du devoir ou de l'argent. Un hacker est ainsi un esthète. »

Cette attitude, qualifiée par Stallman d'« intelligence espiègle », fait toujours référence dans ses discours au hacking éthique. Il souligne le fait que quelqu'un qui aime hacker ne veut pas dire qu'il a un engagement moral à traiter d'autres personnes correctement. Certains hackers se soucient de l'éthique, mais cela ne fait pas intrinsèquement partie de cette attitude et pratique, il est un trait distinct. Le hacking tend cependant à mener un nombre significatif de hackers à considérer les questions éthiques d'une certaine manière. Stallman ne souhaite ainsi pas rejeter totalement les relations entre hacking et éthique. L'éthique hacker se réfère au sentiment de bien et de mal, aux idées éthiques que partagent les membres de cette communauté – que les connaissances devraient être partagées et que les

24 Source: <http://mothership.hackermoms.org/about/faq/> (consulté le 25 mars 2016).

25 Source: <http://www.cs.berkeley.edu/~bh/hacker.html> (consulté le 25 mars 2016).

ressources importantes devraient être utilisées plutôt que gâchées.²⁶ Stallman estime ainsi que l'éthique constitue quelque chose de vraiment important pour les communautés, en pensant à des questions éthiques en ces termes : « La façon dont j'atteins mes conclusions sur les questions concernant quelles libertés sont essentielles pour l'utilisation de logiciels, et quels types de conditions de licence sont acceptables, est en pensant au fait qu'elles interféreraient ou non avec les types d'utilisation du logiciel qui sont nécessaires pour avoir une communauté fonctionnelle. »

L'éthique constitue un élément fondamental de notre modèle, car nous considérons que son intégration dans les pensées créatives et inventives génère une contrainte forte permettant d'optimiser leurs processus affiliés ainsi que la maîtrise de l'intelligence collective, qui constitue un processus fondamental pour les irriguer.

Mitch Altman, co-fondateur du hackerspace de San Francisco Noisebridge, met en avant que tout peut être hacké car tout peut être amélioré, y compris la société et la planète qui nécessitent une sérieuse amélioration. Cette philosophie, au cœur de notre modèle de l'esprit collectif évolutif global que nous allons analyser, colle donc parfaitement avec notre volonté de développer un modèle optimal de territoire créatif (i.e., apprenant et adaptatif) qui nécessite une évolution positive permanente afin d'appréhender de manière efficace la complexité de son environnement.

Tous ces différents concepts, tels que le goût pour la désobéissance à des règles officielles afin d'explorer de nouvelles voies créatives susceptibles de générer de nouvelles opportunités et de conduire à des découvertes potentiellement inattendues / involontaires ainsi que la dimension esthétique, seront fondamentaux dans notre analyse de la créativité et de l'innovation tels que nous les concevons dans notre modèle d'intelligence imaginariale.

La philosophie du hacking repose, pour résumer, sur la culture de l'amateurisme et de l'apprentissage par l'expérience et les échecs pour nourrir la connaissance et la liberté sur un système observé et manipulé. Les textes clés qui structurent les principes d'Internet et de la philosophie du hacking sont le *Manifeste du Hacker* (1986) de *The Mentor*, *La cathédrale et le bazar* d'Eric S. Raymond (2000), la *Déclaration d'indépendance du cyberspace* par John Perry Barlow (1996) et

²⁶ Source: <http://memex.org/meme2-04.html> (consulté le 21 mars 2016).

Code :Version 2.0 de Lawrence Lessig (2006).

Le Trakin est une discipline structurée par la philosophie du Libre qui repose sur la viabilité, la pérennité et l'intelligence collective débridée reposant sur une communauté inclusive et universelle²⁷. Cette philosophie vise ainsi, au travers de sa pratique, à engager les individus au travers d'un processus créatif visant à expérimenter sans cesse de nouvelles possibilités d'expression au sein de l'espace public. Le Parkour est une discipline qui permet, selon Belle, de s'ouvrir l'esprit et qui offre une nouvelle manière de voir et appréhender la société. Elle est née, toujours selon lui (2014), en liberté et doit évoluer de la même manière. Les traceurs peuvent donc librement personnaliser et adapter cette pratique en fonction de leurs envies et besoins (e.g., rajout d'une dimension esthétique). Cette discipline a ainsi été « adaptée » en différentes disciplines centrées sur une philosophie différente comme le Freerun, qui repose sur la dimension esthétique en composant des enchaînements d'obstacles composés de figures. Cette dimension fondamentale du « remix » au cœur de son design ancre, selon nous, cette pratique dans la philosophie libriste. Cette discipline sied ainsi, selon nous, parfaitement à l'éducation populaire, en tant qu'outil pédagogique puissant permettant d'engager les acteurs territoriaux dans un processus d'expression créative ancrée dans la culture et l'art libre. Ce processus vise à transformer ces acteurs en « sujets politiques » exerçant collectivement un contrôle sur leur environnement au travers d'une pratique créative rigoureuse reposant sur le « faire bien » et l'exploration permanente de nouvelles possibilités d'évolution en son sein.

1.4.1.2. La philosophie du Libre

La liberté a deux ennemis : l'oppression et le confort. Le deuxième est le plus dangereux. - Pierre Bellanger

1.4.1.2.1. Analyse du concept de liberté

La liberté fera référence, dans notre travail, à plusieurs définitions provenant de différents domaines de connaissance :

- La philosophie du Libre : Initiée dans le domaine informatique par Richard Stallman, à

²⁷ Qui garantit à chacun la même potentialité d'intégration et d'évolution endogroupe (définition personnelle basée sur la définition de Zimmermann du concept d'« universalité du net », 2014).

partir de 1983 avec le développement du mouvement du logiciel libre ;

- La psychologie sociale : Robert-Vincent Joule (2003), co-inventeur de la théorie de la « soumission librement consentie », affirme que le savoir psychosocial nous apprend que²⁸ :

- Les sujets déclarés « libres » se comportent de la même façon que les sujets qui n'ont pas été déclarés libres ou qui ont été déclarés « contraints » (des recherches montrent même que cette fameuse « déclaration de liberté » augmente significativement la probabilité de voir les sujets se « soumettre » aux exigences de l'expérimentateur) ;

- Les effets de rationalisation (ajustement a posteriori des idées aux actes) et d'engagement (résistance au changement, fuite en avant...) sont plus marqués chez les sujets déclarés libres que chez les autres. La plupart du temps ces effets ne sont d'ailleurs pas observés chez les sujets qui n'ont pas été confrontés à cette déclaration de liberté.

Selon lui, « de là à penser qu'une des fonctions importantes de la liberté dans nos sociétés est de nous permettre de mieux rationaliser les comportements requis par le fonctionnement social, il n'y a qu'un pas que nos connaissances en psychologie sociale nous invitent à franchir. Il rajoute cependant que ces connaissances ne nous éclairent pas sur ce qu'est ou n'est pas la Liberté : elles nous éclairent seulement sur les effets cognitifs et comportementaux qu'un appel à la liberté peut avoir. Jean-Léon Beauvois (2011) affirme quant à lui que la seule liberté dont on dispose dans la vie n'est pas celle de dire oui, mais celle de dire non.

- L'information - communication : Julian Assange (2014), dans un article intitulé *L'information comme flux et pouvoir* déclare :

Pour l'autodétermination - soit en tant que groupe ou à titre individuel - vous avez besoin d'informations vraies. Le processus de l'être et devenir libre est le processus d'apprentissage collectif et individuel de nouvelles informations sur le monde et d'action sur lui. Le même processus est l'un des fondements de la civilisation. Dans les communautés, cela signifie que nous devons être en mesure de communiquer entre nous - de transmettre nos connaissances et de

28 Source: <http://www.psychologie-sociale.eu/?p=203> (consulté le 26 mars 2016).

recevoir celle des autres. L'information est fondamentale pour notre position de force sur le monde autour de nous. Un public bien informé est un public capable et, par extension, un public libre.

Ce paradigme sera complémentaire à la philosophie du Libre qui repose sur l'autonomisation cognitive, technique et juridique, l'intelligence collective et l'exercice de la liberté afin de transformer positivement le monde dans une perspective de développement durable (selon Chenal, 2015).

Enfin, Noam Chomski (1990) stipule que la liberté exige nécessairement des opportunités qui doivent être prises. Nous tentons ainsi de proposer, au travers de notre philosophie du Trakin, de nouveaux moyens permettant aux acteurs territoriaux de créer de nouvelles opportunités pour jouir de leur liberté et l'exercer effectivement.

1.41.2.2. Analyse de la philosophie du Libre

Sébastien Broca (2014), qui travaille sur les communs comme projet politique, analyse dans son ouvrage *Utopie du logiciel libre : du bricolage informatique à la réinvention sociale* la révolution sociale opérée par Richard Stallman avec la création des logiciels libres (en réponse à la tendance à l'enfermement des technologies dans des « boîtes noires » privatrices pour les utilisateurs les empêchant de pouvoir analyser leur « recette » ainsi que de les réparer si défectueuses) et la licence GNU GPL visant à libérer les « œuvres fonctionnelles ». Selon lui, le logiciel libre a révolutionné les pratiques de collaboration. Il rajoute que le Libre, né aux États-Unis sous l'appellation *free software*, est dès son origine un mouvement social, comme l'a toujours qualifié Richard Stallman. Il s'est créé au début des années 1980 en réaction aux bouleversements profonds connus par le monde de l'informatique suite à l'apparition de l'ordinateur personnel et à la naissance de l'industrie du logiciel. Ses objectifs étaient alors de défendre le partage et la collaboration entre développeurs, la possibilité pour les utilisateurs de contrôler leur informatique et la production de technologies socialement utiles. En parallèle, le hacker est devenu depuis quelques années une figure médiatique et un nouvel acteur dans le champ politique.

Selon le site Gnu.org²⁹, le logiciel libre désigne un logiciel qui respecte la liberté des

²⁹ Source : <https://www.gnu.org/philosophy/free-sw.en.html> (consulté le 28 mars 2016).

utilisateurs et de la communauté. Cela signifie donc que les utilisateurs ont la liberté d'exécuter, de copier, de distribuer, d'étudier, de modifier et d'améliorer le logiciel. Ainsi, le « libre » est une question de liberté (« libre comme liberté d'expression ») et pas de prix (« libre comme bière gratuite »). Selon Matt Lee (2011), campaign manager de la Free Software Foundation (FSF),

Le modèle de Stallman pour la liberté des logiciels était le AI³⁰Lab du MIT des années 1970. Le contrat social de ce laboratoire incarnait ainsi les principes et les avantages de l'utilisation et du développement de logiciels libres. Il est important de reconnaître que ceci constitue l'émergence historique d'un modèle (approximativement) idéal plutôt que d'un accident de l'histoire. Il est également important de reconnaître que le logiciel libre constitue une réforme avec un modèle précis en tête plutôt qu'un radicalisme avec une trajectoire inconnue.

Stallman fait une distinction claire entre les concepts de « libre » et d'« open source », qu'il considère comme un conflit idéologique. Ainsi, tandis que le logiciel open-source fait référence au choix de l'individu pour la commodité (à travers la possibilité pour toute personne d'améliorer et de corriger le logiciel afin de bénéficier de l'intelligence collective de sa communauté ouverte de développeurs), le logiciel libre fait référence au choix de l'individu de la liberté sur la commodité. En d'autres termes, la liberté est ici une question de principe, une « idéologie personnelle ». Un défenseur des logiciels libre préférera ainsi toujours un programme libre à un « privé », tandis qu'un défenseur de l'open-source préférera utiliser un programme ne respectant pas ses libertés fondamentales si celui-ci est plus complet et performant. Lee (2011), analysant ce concept de « libre », affirme : « Une fois que vous avez entendu qu'il se réfère à la liberté plutôt qu'au prix, il vient naturellement à l'esprit. Le mot ouvert ne se réfère jamais à la liberté. »

Stallman résume la philosophie du Libre en utilisant la célèbre devise de la France : « Liberté, égalité, fraternité » :

- Liberté: Via l'autonomisation / capacitation cognitive, technique et juridique des individus à transformer les programmes qu'ils utilisent ;
- Egalité : La FSF indique que « les développeurs de logiciels libres garantissent à tous des droits égaux à l'égard de leurs programmes. » Cette égalité est assurée par leur

30 Artificial Intelligence.

nature « universelle » i.e., qui offre à tous le même potentiel d'accès et de participation, via la possibilité de faire partie de sa communauté ouverte nourrissant un processus d'intelligence collectif ouvert et décentralisé. Leur développement repose donc sur une philosophie inclusive : n'importe quelle compétence peut être utile à la communauté gravitant autour du programme ;

- Fraternité : Via la solidarité au cœur du développement collaboratif communautaire. Alexis Kauffman (2013), co-fondateur de la communauté *Framasoft* dédiée à la promotion de la philosophie du Libre souligne ainsi que, conformément à cette philosophie, un individu utilisant un logiciel libre devient *de facto* un membre de la communauté gravitant autour du projet. La conception intrinsèque d'un programme libre encourage ainsi la solidarité et le partage sans restriction de la connaissance.

Stallman affirme que les quatre libertés accordées par un logiciel libre sont fondamentales pour exercer sa liberté sur ces biens. Elles sont donc nécessaires pour l'autonomisation des individus, via un contrôle illimité permettant de prévenir les abus et l'aliénation des individus à une source centralisée et fermée détenue par une entité privée. Ce contrôle peut être exercé librement à la fois individuellement et collectivement. La communauté d'utilisateurs et de développeurs est ainsi encouragée à travailler ensemble pour contrôler les programmes qu'ils utilisent. Ce contrôle collectif, ouvert et décentralisé est nécessaire pour permettre à la communauté d'assurer et maintenir la viabilité et la pérennité du programme. Stallman met en évidence certaines limitations à l'exercice individuel de contrôle sur les programmes libres. Ainsi, la plupart des personnes ne savent pas comment programmer et les programmeurs n'ont pas le temps d'étudier le code source de tous les programmes qu'ils utilisent. Ils ont donc besoin d'un contrôle collectif non-restreint afin de favoriser l'exercice de la liberté sur eux. Les deux premières libertés responsabilisent ainsi les personnes ayant le droit d'exercer un contrôle individuel sur les programmes, et les deux dernières leur donnent les moyens avec le droit d'exercer un contrôle collectif sur lui.

La philosophie du logiciel libre repose donc en grande partie sur la confiance dans une communauté : si un individu ou un groupe ne possède pas les compétences cognitives pour exercer pleinement un contrôle sur un programme (par exemple, le pouvoir de lire et analyser un code source), il peut faire confiance aux autres individus qui possèdent cette compétence pour contrôler et pérenniser la viabilité du programme. Le processus

d'intelligence collective ouvert et décentralisé autour du programme permet donc de développer une « régulation sociale » à l'échelle mondiale. Etant donné que tout le monde peut potentiellement lire le code source du programme, il est possible grâce à cette transparence totale de prévenir plus facilement les éventuelles tentatives d'abus (e.g., tentative d'intégrer des fonctionnalités malveillantes dans le code). Les influences sociales permettent ainsi de pérenniser la viabilité du processus de développement du programme. En outre, la possibilité de copier, partager et « forker »³¹ le programme à tout moment rend la tentative de contrôle par une entité privée inefficace et inutile.

Mohit Kumar (2014), fondateur et rédacteur en chef de *The Hacker News*, analyste en cyber-sécurité et chercheur en sécurité de l'information, donne l'exemple du logiciel Firefox :

Firefox est complètement open source, ce qui signifie que son code source est disponible à tout le monde et tout le monde peut le vérifier et détecter ses défauts. Tout le monde peut vérifier l'exécutable officiel Firefox (disponible au téléchargement sur le site) en le comparant avec la version exécutable compilée à partir du code source d'origine (également disponible au téléchargement).³²

Brendan Eich (2013), inventeur du langage Javascript et ex - CEO de la Fondation Mozilla, déclare que « Grâce à la collaboration internationale d'entités indépendantes, nous pouvons donner aux utilisateurs la garantie que Firefox ne peut pas être perverti sans que le monde s'en aperçoive, et leur offrir un navigateur vérifiable qui répond à leurs attentes de vie privée. »

Broca (2014) met en évidence l'ethos du Libre, composé des trois principes fondamentaux suivants :

- L'autonomie dans le travail ;
- La créativité technique ;
- La libre circulation de l'information.

³¹ Le forking est une pratique courante dans le logiciel libre. Elle consiste à copier le code-source d'un programme informatique pour développer un nouveau logiciel à partir de lui, qui suivra alors sa propre évolution parallèle tout en demeurant interopérable avec le système initial.

³² Source: <http://thehackernews.com/2014/01/Firefox-open-source-browser-nsa-surveillance.html> (consulté le 18 mai 2015).

L'ethos des libristes est notamment centré sur la promotion d'un rapport actif aux technologies. Selon lui, ces valeurs se sont incarnées, construites et affirmées dans un va-et-vient constant avec des pratiques : écrire du code, rédiger des licences, organiser le travail collaboratif, militer contre des textes législatifs. La signification culturelle et politique du Libre excède toutefois les pratiques propres au milieu hacker. D'une part, les valeurs en jeu sont le fruit d'histoires techniques et sociales bien plus larges. De surcroît, il est désormais évident que l'ethos des libristes possède un pouvoir d'attraction qui s'étend hors du cercle des passionnés d'informatiques.

Broca souligne le fait que

Les libristes se définissent du reste dans leur grande majorité comme hackers, et certains d'entre-eux participent parfois à titre individuel aux actions menées par les Anonymous ou d'autres groupes plus ou moins informels. On peut donc considérer les libristes comme un sous-groupe, au sein de l'ensemble plus vaste des hackers. Si ceux-ci ont étendu leur champ d'intervention, l'intérêt pour le Libre s'est réciproquement développé dans d'autres domaines. Les formes de collaboration par Internet expérimentées dans les grands projets de développement logiciel ont inspiré l'encyclopédie Wikipédia. Les licences libres ont servi de modèles à de nouveaux outils juridiques, comme les licences Creative Commons et Art Libre. Les principes et les pratiques du Libre ont été transposés à d'autres champs technologiques et scientifiques, avec le développement du mouvement DIY (Do It Yourself). De nombreux intellectuels ont aussi témoigné d'un intérêt soutenu pour le mouvement initié par Richard Stallman, jusqu'à l'ériger parfois en symbole de nouvelles possibilités d'émancipation.

Le logiciel libre constitue, toujours selon Broca, un bon objet pour penser. En économie ou en informatique, en anthropologie ou en design, en sociologie ou dans le champ de l'éducation, le logiciel libre constitue depuis plus de vingt ans un terrain d'investigation, d'enthousiasme et de critique. Il est pourtant rare de voir un intellectuel prendre au sérieux le phénomène, le traiter non comme une énigme à résoudre en s'appuyant sur les théories existantes ou comme une simple illustration des transformations en cours, mais l'étudier pour lui-même, comme un objet singulier digne de réflexions et de concepts spécifiques ou susceptible d'étendre et de mettre à l'épreuve les concepts existants. Broca, par son

approche, rejoint ainsi une poignée de chercheurs qui se sont attachés à saisir les aspects techniques, légaux, économiques et socioculturels de ce phénomène³³. Il met en avant le fait que le logiciel libre n'est pas simplement du logiciel, ni une idéologie parmi d'autres. Il est une concentration particulière de pratiques devenues centrales dans l'« économie de l'information » ou la « société en réseau ». Il défend le fait que le logiciel libre unit ingéniosité juridique, habileté technique et organisation coopérative comme peu d'autres activités le font. Cependant, ces pratiques ne se limitent pas à la réalisation de logiciels. Nombre de ceux qui se sont confrontés au logiciel libre en reviennent avec des idées nouvelles pour changer le monde qui les entoure, qu'ils soient entrepreneurs dans l'industrie musicale ou animateurs de mouvements sociaux (Broca, 2014). Pour notre part, nous avons naturellement connecté, au sein de notre modèle de l'esprit collectif évolutif global, la philosophie du Libre (avec ses valeurs fondamentales et la philosophie du hacking sous-jacente) aux processus d'intelligence économique territoriale et d'imaginierie, optimisés par une collaboration des acteurs au sein du processus de management de l'information, des connaissances et des ignorances (similaire à l'écriture d'un système libre). Ce modèle est conçu pour être déployé à l'échelle mondiale, via une potentielle infinité d'implémentation et d'expérimentations locales ancrées dans le même système communautaire global (nommé EUTCOT³⁴). Ces initiatives territoriales autonomes et auto-organisées sont fédérées autour d'une vision collectivement désirée reposant sur un projet global « toujours en devenir » impliquant une participation libre et capacité basée sur l'interopérabilité des connaissances nourrissant un projet collectif commun universel.

33 Malgré le fait que les travaux sur le logiciel libre sont nombreux, seuls quelques spécialistes l'ont véritablement étudié en profondeur. On peut citer notamment : Enid Gabriella Coleman, *Coding Freedom. The Ethics and Aesthetics of Hacking*, Princeton, Princeton University Press, 2012 ; Jelena Karanovic, *Sharing Publics. Democracy, Cooperation and Free Software Advocacy in France*, thèse de doctorat, New York University, 2008 ; Samir Chopra et Scott D. Dexter, *Decoding Liberation. The Promise of Free and Open Source Software*, New York, Routledge, 2008 ; Johan Söderberg, *Hacking Capitalism. The Free and Open Source Software Movement*, New York, Routledge, 2008 ; Steven Weber, *The Success of Open Source Software*, Cambridge, Harvard University Press, 2004 ; Anita Say Chan, *Networking Peripheries. Technological Futures and the Myth of Digital Universalism*, Cambridge, MIT Press, 2013 ; David Berry, *Copy, Rip, Burn : The politics of Copyleft and Open Source*, Londres, Pluto Press, 2008 ; Yuri Takhteyev, *Coding Places. Software Practice in a South American City*, Cambridge, MIT Press, 2012 ; Nicolas Auray, « Le sens du juste dans un noyau d'experts : Debian et le puritanisme civique », in Bernard Conein, Françoise Massit-Folléa et Serge Proulx (dir.), *Internet, une utopie limitée. Nouvelles régulations, nouvelles solidarités*, Québec, Presses de l'Université de Laval, 2005.

34 Pour « European Community of Tomorrow » (dimension globale) et « Experimental Territorial Community of Tomorrow (dimension locale). Cette analyse, ancrée dans notre modèle d'intelligence imaginieriale, est basée sur celles de Disney (1954) et de Gauthier (2013).

Enfin, Broca qualifie le logiciel libre d' « utopie concrète ». Selon lui, la proposition « il n'y a pas d'alternative » (au cœur des discours néolibéraux) n'est ainsi valide « qu'à l'intérieur d'un certain cadre, et sous la prémisse implicite de ne pas toucher à ce cadre ». Or il existe, selon Lordon (2013), « toujours la solution de sortir du cadre. Et de le refaire »³⁵. Voilà ce que propose l'utopie en tant que pas de côté par rapport à l'ordre social existant (Abensour, 2010).³⁶ L'utopie concrète est donc étroitement liée au présent, et ce dans ses trois dimensions :

- En tant que critique, elle fait ressortir des aspects du monde social qui sont d'autant plus inacceptables qu'ils ne sont pas irrémédiables ;
- En tant qu'ensemble de pratiques, elle s'incarne dans des actions et des mouvements ;
- En tant que vision positive, elle témoigne de certaines aspirations propres à une époque donnée.

1.4.1.2.3. L'énergie libre au cœur du Trakin

Le Parkour permet, selon Belle (2014), de développer et nourrir une énergie individuelle et collective. Cette énergie va, *in fine*, pouvoir être transmise et partagée par les traceurs afin d'en faire bénéficier d'autres acteurs et, ainsi, opérer un changement positif au sein de son environnement. L'énergie positive libre à laquelle nous nous référerons dans le cadre de cette analyse renverra ainsi vers ces deux dimensions fondamentales :

- Dimension individuelle : Via l'apprentissage et la progression de l'individu dans son « parcours » personnel. Cette énergie nécessite un engagement fort de la part de l'individu et une capacitation liée à son acquisition de connaissances et compétences favorisant son évolution positive au sein d'un environnement complexe ;
- Dimension collective : Via la synergie entre les traceurs résultant de leur connexion, coopération et auto-organisation au sein du territoire favorisant leur adaptabilité (selon McMillan, 2008) et de leur co-construction de connaissances le concernant. Ce processus est nourri par la critique constructive mutuelle favorisant la progression des acteurs. Nous

³⁵ Frédéric Lordon, « Présidentielle J – 51 : la campagne vue par Frédéric Lordon », Téléràma, 29/02/2012, en ligne : <http://www.telerama.fr/idees/presidentielle-j-51-la-campagne-vue-par-frederic-lordon,78502.php> (consulté le 12/09/2013).

³⁶ ABENSOUR Miguel, *L'homme est un animal utopique*, (Utopiques II), Arles, Les Éditions de la Nuit, 2010, p. 248.

intégrons dans cette dimension l'« énergie libre » ARE (« Appréciation, Reconnaissance, Encouragement » selon Cockerell, 2008) qui repose sur l'évolution des acteurs dans la strate « réalisation de soi » de la pyramide de leurs besoins via la satisfaction de leur « besoin inférieur » de reconnaissance sociale. Les modèles RAIVEE³⁷ et COACH³⁸, optimisés par l'ADN libriste de notre modèle d'intelligence imaginariale, visent également à nourrir cette énergie libre via le partage des connaissances et la co-construction de culture libre reposant sur l'expression créative capacisée et désinhibée.

Foucan (2013) analyse son académie (Foucan Freerunning Academy) en soulignant qu'il souhaite proposer, par ce biais, un cadre qu'il présente comme une « bulle » lui permettant de transmettre son énergie à sa communauté. Ces membres vont nourrir en retour une énergie collective via un partage de l'énergie singulière de ces acteurs au travers de la créativité et de l'inspiration. L'objectif est d'expérimenter ensemble, à l'intérieur de ce cadre, différentes manières d'évoluer au sein d'un environnement. Cet enrichissement collectif constitue ainsi un « bouclier » protégeant cette communauté d'acteurs contre les différentes stratégies de conditionnement de nos sociétés consuméristes reposant sur la création de besoins superflus.³⁹

1.4.1.2.4. Le flux libre au cœur du Trakin

Le Parkour repose sur la création d'enchaînements fluides au sein d'un environnement complexe reposant sur le franchissement d'obstacles. Cette philosophie peut se rapprocher, selon nous, de la philosophie libriste qui place le « flux libre » (définissant le principe de liberté d'expression via une communication neutre et non-discriminée) au cœur du processus de transmission des données, des informations et des connaissances afin de favoriser la communication interindividuelle et stimuler la créativité et l'innovation. Pour être « beau », un enchaînement de Parkour doit ainsi être fluide, efficace et ininterrompu (pas de sanction venant rompre le processus créatif) et en tant qu'état cognitif permettant d'« être dans le présent », i.e., réellement engagé au sein du processus créatif d'apprentissage par le prisme du jeu au sein du système territorial ludo - narrativisé. Les idées, informations et connaissances doivent ainsi circuler librement

37 « Respect, Appreciate, Improve, Value and Empower Everyone » (« Respectez, Appréciez, Améliorez, Valorisez et Capacitez Tout le monde » selon Bonnecarrere, 2015).

38 « Care, Observe, Act, Help » (« Prenez soin, Observez, Agissez, Aidez » selon Cockerell, 2008).

39 Source : xxx

entre les Trakers afin de favoriser l'analyse collective de l'environnement, la prise de décision et, *in fine*, l'action éclairée en son sein. Ce flux libre permet ainsi d'optimiser l'efficacité au sein du processus dévolution positive individuelle et collective via la synergie opérée par dynamique d'intelligence collective nourrissant et stimulant l'énergie créative libre circulant en son sein. La page Wikipedia francophone du Parkour précise que l'« On dit qu'un traceur « a le *flow* » (en anglais « écoulement ») quand il sait enchaîner de nombreux mouvements techniques avec une grande fluidité et une grande maîtrise technique. « Avoir le *flow* » est l'un des objectifs des pratiquants. »⁴⁰

Belle (2014) souligne que la fluidité physique (au cœur de la pratique du Parkour) mène à une fluidité dans l'esprit, une façon de penser qui va nous amener à vouloir faire quelque chose avec son énergie comme la partager pour aider quelqu'un à résoudre un problème. L'aide aux autres se situe donc dans la continuité de cette discipline.

1.4.2. L'imagination comme « moteur » du Trakin

L'imagination constitue un élément fondamental pour structurer la pratique du Parkour et favoriser le « faire vite bien » en stimulant la motivation. Belle (p. 110) souligne ainsi qu'il a pris pour l'habitude, durant ses entraînements, de s'inventer une multitude de scénarios (e.g., incendie, explosion, personne à sauver,...) afin de stimuler sa motivation et son désir d'action efficace. Il rajoute (p. 111) que « C'est comme si l'état d'urgence me permettait de débloquer quelque chose dans le cerveau et que d'un seul coup, ma vision de l'environnement changeait. Je percevais des passages que les autres ne voyaient pas, je n'avais plus peur et ma force se décuplait. ». Ainsi, « c'est comme si la connexion s'opérait entre la volonté, l'énergie et l'acte qui doit être accompli. Le Parkour doit donc mener à une démarche naturelle. » David Belle souligne l'importance de l'imaginaire en décrivant sa stratégie de transmission de ses savoirs aux jeunes traceurs : « On se mettait en condition en leur donnant un imaginaire, un peu comme un chasseur parti en forêt amazonienne et qui rapporte un trophée dans sa tribu en racontant comment il a fait ». La créativité, optimisée par l'imaginierie (reposant sur le mantra du « rêve, croie, ose, fais ») peuvent donc constituer un moyen efficace pour « exercer sa liberté » sur son environnement.

Albert Einstein soulignait l'importance fondamentale de l'imagination dans l'évolution d'un individu, en soulignant que la logique mène d'un point A à un point B tandis que

⁴⁰ Source : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Parkour> (consulté le 08 mars 2016).

l'imagination mène où l'on veut. Cette analyse nous semble réellement pertinente concernant notre philosophie du Trakin, qui vise à optimiser l'évolution positive d'un acteur ou d'un groupe d'acteurs en leur permettant de débrider leur analyse créative de leur environnement. Elle souligne également l'importance de la vision du monde émergente (reposant sur la pensée narrative) dans le processus d'évolution, comme nous l'analyserons prochainement.

Bornaz (2008), auteur du site *Parkour-Literally* visant à définir et répertorier les « pensées et actions pour maintenir le Parkour en vie » en luttant contre sa perversion sémantique au profit d'une prédominance esthétique et commerciale, affirme que

Si le but recherché par la pratique qui selon les mots de David Belle est « une méthode d'entraînement, de préparation physique aux obstacles », semble être de prévenir, par un entraînement complet et rigoureux aux franchissements d'obstacles, et par le développement d'une capacité à l'adaptation à des environnements divers et variés (milieux urbain comme naturel, de jour comme de nuit, par temps sec comme par temps pluvieux, mais aussi sous la neige, dans le désert, par des conditions de chaud ou de froid extrêmes, parfois pieds et torse nus, etc...) la plus exhaustive possible, – de prévenir donc – tout cas de figure dans lequel une telle préparation physique et mentale pourrait se montrer utile (nécessité de fuir, personne en danger à secourir, urgence du déplacement effectué...), et permettre à celui qui la pratique de faire face à n'importe quelle situation où il serait requis de se déplacer de manière rapide, efficace et sécurisée, il n'en demeure pas moins que l'entraînement ne consiste précisément pas à faire face à de telles éventualités, mais à en préparer la venue.

Or, puisque l'urgence reste, dès lors, du domaine de l'imaginaire – comme pour les enfants qui imaginent que les briques sont des coulées de lave⁴¹-, on a, par conséquent, droit à l'erreur, dans la mesure où rien ne nous met effectivement en fuite, où nul n'encourt un grave danger, attendant qu'on le secoure de toute urgence – et où les briques ne sont pas des coulées de lave -. Ainsi, le traceur s'entraînant fait « comme si ». Il invente des schémas complexes répondant à

41 Cette analyse recoupe celle de Tisseron (2013) concernant la « plasticité psychique » des enfants (source : <http://www.sergetisseron.com/blog/nouvel-article>), ainsi que celle des imagineers de WDI (2003, p. 24) qui considèrent que les enfants sont « les êtres les plus créatifs ».

la vitale nécessité de fictions que lui-même imagine. En des termes plus concrets, il invente des chemins, dont il invente la nécessité de les emprunter, par rapport à une situation qui *pourrait advenir*, autrement dit elle aussi inventée. On peut alors affirmer, si la *conjecture* est conforme à la définition que Kant en donne, à savoir qu'elle est « un exercice concédé à l'imagination, accompagnée de la raison, pour le délassement et la santé de l'esprit », que le traceur, continuellement, forme des conjectures. Juste pour voir comment on ferait *si...* Il soumet le monde à des déformations dans le but de changer le regard qu'il porte dessus. Par ce biais, refusant l'évidence, il questionne l'espace et les structures qui le forment, et il remet en question l'usage à en faire, la vocation de telles structures (un muret, une barrière, une bordure, un mur, un banc, une poubelle...), et, outre cela, l'unicité de leur utilité, suggérant, par les variations d'utilisation qu'il leur fait subir, une possible pluralité des usages. Et, le moins que l'on puisse dire (...), c'est que cela – l'idée que les usages d'une même chose puissent être multiples d'une part, et qu'ils puissent être différents de l'usage que l'on en fait habituellement d'autre part – ne va pas de soi. Les « Ce n'est pas fait pour ça ! » fusent de toutes parts.⁴²

En tant que sport basé sur le développement et la progression personnelle reposant sur le franchissement fluide d'obstacles, le Parkour implique intrinsèquement un état de flow et un engagement au sein d'un processus d'apprentissage permanent reposant sur l'appréhension de challenges (comme problèmes complexes) nécessitant l'acquisition de compétences (i.e., une évolution) de la part du traceur. Les imagineers de WDI (2003, p. 8) soulignent, en analysant leur processus créatif, que « Chaque nouveau projet amène un parcours d'obstacles inconnus qui nous force à penser et imaginer de manière nouvelle, différente, et parfois impossible. »

Nakamura et Csíkszentmihályi (2002) ont identifié six aspects entourant une expérience de *flow* :

- Concentration intense focalisée sur le moment présent ;
- Disparition de la distance entre le sujet et l'objet ;

⁴² Source : www.parkour-literally.com/parkour-lart-de-subvertir-le-rapport-a-lespace-public (consulté le 22 mars 2016).

- Perte du sentiment de conscience de soi ;
- Sensation de contrôle et de puissance sur l'activité ou la situation ;
- Distorsion de la perception du temps ;
- L'activité est en soi source de satisfaction (une expérience qualifiée d'*autotélique*).

Ces aspects peuvent être présents indépendamment les uns des autres, mais seule la combinaison de plusieurs d'entre eux permet de constituer une véritable expérience de *flow*.

Cherry a mentionné trois autres composantes faisant partie de cette expérience :

- Rétroaction immédiate (les réussites et difficultés au cours du processus sont immédiatement repérées et le comportement ajusté) ;
- Sentiment de potentielle réussite ;
- Sentiment d'une expérience tellement passionnante que les autres besoins semblent négligeables.

Comme pour les conditions précédemment listées, elles peuvent être indépendantes les unes des autres.

Un défi ancré dans la créativité (et, plus précisément, l'imaginierie dans laquelle s'ancre philosophie du Trakin), consiste à ne déployer que des moyens reposant sur des contraintes posées par cette philosophie. Par exemple, ne déployer que des moyens éthiques et légaux pour parvenir à cet objectif de désobéissance aux normes d'évolution classiques pour parvenir à progresser dans son parcours personnel. Ces contraintes permettent ainsi de stimuler la créativité et l'imagination, i.e., le processus créatif au sein de la pratique du Trakin. Belle (p. 103) rappelle d'ailleurs que dans le Parkour comme ailleurs, « Celui qui veut trouve des moyens, celui qui ne veut pas trouve des excuses. » Cette philosophie peut donc également permettre, selon nous, à « hacker » la réalité ordinaire des individus en les amenant à transformer leur sentiment d'impuissance (favorisé par le conformisme à des règles rigides) en puissance (i.e., motivation) favorisée par la culture de l'expérimentation créative nourrie par une intelligence espiègle détournant ces règles (i.e., en déconstruisant le supersystème classique) pour mieux le

1.4.3. La singularité et le discernement comme moyens de favoriser la synergie entre les Trakers

Michel Saloff Coste (2013), artiste et co-fondateur de l'Université intégrale, analyse la singularité de l'individu, i.e., « cette chose unique » qu'il y a en chacun. Le fait que chaque individu dans la société « trouve son génie » peut constituer, selon lui, un remède « formidable » à la crise actuelle, via la génération d'une création de valeur très importante et d'un épanouissement personnel (i.e., « réalisation de soi »). Les véritables génies créatifs sont ainsi ceux qui ont trouvé leur « génie » personnel et qui l'assument en l'exprimant, ce qui induit une position sociale très inconfortable si le cadre du système dans lequel l'acteur évolue n'est pas centré sur une norme de créativité mais sur un conformisme à des normes rigides bridant la créativité, i.e., l'innovation en son sein. Il est donc important que les individus trouvent leur(s) sphère(s) de génie, et qu'ils développent et déploient (via un travail important centré sur un engagement fort nécessaire à l'« accomplissement de soi » via une progression constante⁴⁴) leur nature singulière.

Il rajoute qu'un individu qui a trouvé son génie et qui l'exprime (i.e., qui est épanoui) va être beaucoup plus ouvert envers la singularité des autres individus et son expression au sein de la société. Ce changement de regard sur le monde reposant sur un émerveillement concernant la beauté singulière de chaque chose rend ainsi, selon lui, « la vie magique ».⁴⁵ Pour Saloff-Coste, la question de l'altérité et de la singularité est au cœur des enjeux de notre époque. « Révéler son génie » constitue ainsi une condition *sine qua non* de survie pour s'adapter à un monde en état de changement permanent.⁴⁶ Il est donc indispensable, de nos jours, de favoriser la révélation des génies sur la planète pour favoriser la survie et l'évolution positive (centrée sur le développement durable) de

43 Nous développerons ces idées, avec leurs concepts fondamentaux sous-jacents, prochainement.

44 Selon la philosophie de Raymond Belle qui est, selon son mantra « On devient ce à quoi l'on se consacre », que l'essentiel est le travail sur soi et l'investissement dans l'entraînement.

45 Cette analyse recoupe celle de Lindeloff (2015) concernant le film *Tomorrowland*, qui place l'émerveillement (au cœur de l'observation « enfant » du monde) comme pilier pour la réalisation des utopies ainsi que celle de Walt Disney, au cœur de la philosophie des imagineers de WDI.

46 Nous couplerons cette analyse avec celle de Nijs (2014) qui place l'imaginierie au cœur de la survie par l'adaptation ancrée dans le paradigme de la complexité. Nous intégrerons également l'analyse d'Hoffer concernant la nécessité d'avoir un profil d'apprenant (i.e., en perpétuelle évolution/progression) pour appréhender un monde en changement constant.

l'humanité, avec un « nouveau monde à créer » ancré dans le paradigme de la durabilité planifiée. Saloff-Coste cite André Breton, qui affirme dans que c'est dans la mesure où l'individu trouve ce qu'il y a de singulier en lui (ce qui fait qu'il ne ressemble à aucun autre être) qu'il peut donner le meilleur de lui-même et qu'il trouve la source de sa vitalité. Il y a ainsi, selon Saloff Coste, une dimension fondamentale de « vitalité » dans le génie. L'individu ayant trouvé son génie évolue donc de manière fluide dans sa « sphère de génie » et puise une énergie que l'individu va trouver en lui et non chez les autres. Il rajoute que le génie des individus réside dans ce qu'ils font naturellement. Le travail est cependant nécessaire pour développer et déployer son propre génie, tout en exprimant sa créativité (i.e., son propre style/identité) à l'intérieur de cet espace de travail⁴⁷. Le génie constitue une « joie de vivre », une énergie intuitive qui nous porte. Un génie qui l'exprime permet, selon lui, d'apporter quelque chose de précieux au monde dont la valeur ne réside pas dans l'objet qu'il crée mais dans la manière dont le regard du public qui l'« expérimente » change.

Cette analyse nous permet de défendre le fait que le Parkour, qui repose sur le peaufinage par le traceur de gestes naturels et de mouvements reflétant sa personnalité unique (selon Belle, 2014), permet de favoriser la découverte et le déploiement de son génie créatif personnel. Cela s'effectue grâce à l'intégration d'un cadre de pensée reposant sur l'expression fluide de sa singularité (via son propre style ancré dans la poursuite de sa « propre voie ») afin de franchir des obstacles, i.e., résoudre ou appréhender des problèmes en opérant une évolution cognitive et comportementale reposant sur la pensée narrative⁴⁸.

Le Parkour permet également de développer chez le traceur une capacité de discernement. Le discernement est défini par Gauthier (2013) comme la capacité à reconnaître ce qui va servir notre évolution positive et ce qui nous retient en arrière. En d'autres termes, le discernement constitue de la « sagesse ». Il est nécessaire, pour y parvenir, à apprendre de manière simultanée et décloisonnée les trois types d'intelligence (rationnel, affect et instinct / jeu) et de les exprimer librement afin de développer une attitude d'« expérimentateur » nécessaire à l'expression de la créativité, i.e., de sa singularité.

Gauthier souligne que l'expérience de la vie doit donc se faire, pour être optimale, dans

⁴⁷ Nous rapprocherons ce concept de celui de « parcours » tel que défini par Belle (2009).

⁴⁸ Qui est, selon Nijs (2014), nécessaire à la survie car optimisant la dynamique adaptative.

une perspective partenariale et non dominatrice. Le chemin est ainsi individuel mais doit être effectué avec les autres et dans le monde. De nombreux échanges, de réciprocité et de prise de conscience des forces et de l'énergie naissent ainsi de la synergie entre des acteurs évoluant dans ce cadre philosophique. En combinant les paradigmes du *doing well* (qui apporte satisfaction et reconnaissance) et *doing good* (ancré dans « quelque chose qui nous dépasse »), le Trakin, pratiqué par des acteurs qui apportent leurs talents complémentaires pour co-construire et co-apprendre, permet selon lui de favoriser clairement l'évolution positive individuelle et collective de ces acteurs.

Stiegler (2012) souligne l'importance de l'art dans la production de discernement :

Le rôle de l'art en général, c'est d'intensifier l'individuation en produisant du discernement. L'art pense avec les sens et les artefacts, et il discerne du singulier – c'est-à-dire de la nécessité et de l'incomparable – dans ce qui n'est d'abord que de l'artifice et de la reproduction. Les conditions d'une telle intensification consistent toujours d'une façon ou d'une autre à renverser ce qui, dans l'artifice sous toutes ses formes, tend tout d'abord à produire de la désindividuation, dont ce que je viens de décrire comme une prolétarianisation est une situation extrême. Dans le contexte actuel, l'art peut beaucoup : ce contexte est celui du numérique, au sein duquel de nouvelles attitudes apparaissent, à travers lesquelles ressurgit l'amateur – comme connaisseur aussi bien que comme praticien.⁴⁹

Le Trakin, en tant qu' « art de l'évolution positive » nécessitant un engagement fort dans un processus d'apprentissage de « savoir-être » et « savoir-faire », repose donc sur ces concepts fondamentaux de singularité, de discernement dans le but de nourrir une synergie optimale au service d'une adaptation efficace au sein d'un environnement complexe.

III. Le Trakin comme forme d'expression culturelle ancrée dans l'éducation populaire

49 Source : http://www.lejournaldesarts.fr/oeil/archives/docs_article/81262/un-grand-entretien-avec-bernard-stiegler---le-role-de-l-art--produire-du-discernement---.php (consulté le 22 mars 2016).

1. Le Parkour, une discipline culturelle taillée pour l'éducation populaire

Franck Lepage (2007) définit l'éducation populaire comme du « travail de la culture dans la transformation sociale et politique ». Dans sa conférence gesticulée intitulée *Inculture(s) : petits récits politiques et autres contes non autorisés* (2007), il décrit comment le Ministère de la Culture français a réussi à « assimiler » le concept subversif d'éducation populaire défendu par des personnalités comme Christiane Faure, en le fusionnant avec celui de sport via la création du Ministère de la Jeunesse et des Sports. Cette fusion avait signé, selon lui, une lourde défaite pour ses défenseurs. Il nous semble cependant, suivant le mantra de l'intelligence économique selon quoi il n'existe pas de menaces mais seulement des opportunités si nous sommes assez intelligents pour opérer une transformation efficace⁵⁰ que ce choix issu du pouvoir politique peut constituer une opportunité intéressante pour replacer ce concept fondamental au cœur de nos sociétés.

Emmanuelle Castel-Granteral (directrice de la Culture, des Sports et de la Vie Associative au Conseil Général des Côtes-d'Armor) nous éclaire sur ce point :

Si l'on entend la Culture au sens de l'Art vivant (danse, musique, théâtre, cirque, arts de la rue...), des arts visuels, du patrimoine matériel et immatériel, de la lecture et du cinéma, alors non, le sport ne fait pas partie de la culture. En revanche, on parle volontiers de la culture dans le sens des pratiques, des coutumes qui font l'identité collective, le vivre ensemble. Dans ce cas, l'acception est plus large et le sport, à l'instar de la cuisine par exemple fait partie de la culture commune ou culture de vivre. » Le sport ferait donc partie de la culture, plus précisément de la culture commune.

Elle rajoute que

Le sport, comme la culture, à travers la pratique mais aussi la sensibilisation et le spectacle-découverte, participe à l'épanouissement et l'enrichissement de chacun, physique mais aussi intellectuel puisqu'il permet le plaisir, la découverte, le rêve, l'échappement, mais aussi la curiosité et la rencontre de l'autre. Par ailleurs, certaines pratiques culturelles comme la danse ou l'art

⁵⁰ Selon Besson (2011, communication orale).

circassien peuvent aussi être abordées comme des sports au regard de la performance physique ».

Le sport constitue ainsi une forme de culture, dans le sens qu'il permet à l'individu d'acquérir des connaissances et compétences imprégnées de valeurs (comme la rigueur, la discipline, l'expression créative,...) lui permettant de mieux appréhender son environnement complexe. L'état de flow inhérent à toute activité sportive, signifiant l'occultation temporaire de la « réalité ordinaire » au profit d'une « réalité nouvelle » via une « immersion fictionnelle » et « aire intermédiaire d'expérience » (selon Winnicott, 1957,...) peuvent, selon nous, permettre de favoriser le « hacking » des forces de domination exercées au travers des environnements dans lesquels nous évoluons quotidiennement. En d'autres termes, transformer ces menaces en opportunités pour développer sa créativité et progresser au sein d'un environnement problématisé sur une base ludo-narrative.

Se basant sur la définition de la culture par Lepage (2012), à savoir « l'ensemble des stratégies que mobilise un individu pour résister à la domination », nous considérons donc que le Parkour, qui consiste selon Belle à ne pas subir son environnement en exerçant sa liberté sur lui, constitue une forme claire de culture.

Bernard Stiegler (2012) analyse notre société actuelle en affirmant que

Nous ne sommes plus dans une économie du désir, mais de la dépendance, nous vivons dans une société grégaire où la croissance est devenue une décroissance : une société du tout-jetable, de l'infidélité, promue par un capitalisme pulsionnel qui fonce dans un mur. Moins en sait le destinataire des industries culturelles qui orchestrent cette déchéance, plus il est abruti, et mieux cela vaut : ce système détruit les savoirs, c'est-à-dire aussi l'estime de soi et des autres.

Le philosophe souligne ainsi que nous sommes engagés dans un processus de prolétarianisation généralisée. Ainsi, Adam Smith puis Karl Marx ont mis en évidence, au début de la révolution industrielle, la désindividualisation qui résulte de la perte de savoir-faire des ouvriers, du à leur asservissement aux machines qui reproduisent et remplacent désormais leurs gestes. Les ouvriers n'« œuvrent » donc plus. À partir du XXème siècle, avec Ford et le « mode de vie américain », l'innovation associée au marketing organise

une obsolescence chronique où il ne s'agit plus seulement de mettre au point de nouveaux produits, mais de faire adopter de nouveaux comportements par l'intermédiaire des industries culturelles : dans ce consumérisme, le consommateur perd son savoir-vivre, la télévision captant son attention pour en faire du « temps de cerveau disponible » qui le rend en réalité indisponible aux autres, au monde et aux œuvres qu'il regarde comme des produits : la captation de son attention détruit cette attention, le détourne des objets de son désir, et transforme ce désir lui-même en addiction.

Le Parkour, en tant que méthode d'entraînement et moyen d'expression reposant sur une progression personnelle construite grâce à un important travail de « peaufinage » des gestes (i.e, lettres) et de techniques de franchissement d'obstacles (i.e., mots), constitue selon nous une nouvelle forme de littératie, que nous qualifierons de « littératie urbaine ». Elle permet ainsi de développer une compréhension forte de son environnement et des forces qui s'exercent en son sein, en faisant émerger une potentielle infinité d'évolutions en son sein. En d'autres termes, elle permet selon nous de capaciter l'individu dans sa « lecture » et son « écriture » du territoire, en le rendant actif et engagé dans une démarche libertaire éthique et désirée centrée sur l'esthétique qui repose sur un réel savoir-faire. Cette discipline peut ainsi, selon nous, constituer une voie possible d'évolution des individus pour opérer une évolution sociétale de la « mécroissance » (Stiegler (2012) vers une société « épanouie » holomorphique reposant sur l'« intelligence systémique » nourrie par l'action éclairée des individus au sein de territoires.

Michel Saloff-Coste (2013) souligne que le changement de paradigme de pensée (d'une société « mécaniste » à une société « holomorphe » reposant sur une pensée centrée sur la conscience de son appartenance à la planète et non à son groupe social d'appartenance particulier) constitue un moment essentiel de la transformation de l'identité humaine. Il est donc important de développer une pensée globale chez les individus, ce qui passe par une éducation appropriée qui permette de favoriser la pensée créative. Il est donc véritablement nécessaire, selon lui, de réimaginer l'éducation, afin d'amener les enfants à penser de manière holistique et systémique, via une « pensée globale », en développant à la fois la pensée rationnelle (vision du monde traditionnelle) et la pensée narrative (vision du monde émergente). Il est donc véritablement nécessaire, pour lui, de ne pas subir le monde mais de le créer via un rééquilibrage de la pratique mimétique, et de s'exprimer créativement, i.e., devenir singulier en nourrissant sa « force singulière ».

1.1. Le Parkour comme apprentissage de la pensée narrative et évolutionnaire ancrées dans la vision du monde émergente

Belle (2014) analyse le Parkour comme un langage permettant l'expression créative. Il défend ainsi le fait que lorsque l'on travaille dans le Parkour, nous fabriquons des lettres, qui forment des mots qui forment ensuite des histoires. Cet enchaînement, constituant un « récit », doit être lisible. Ainsi, lorsqu'un traceur bouge, il doit être possible de faire une lecture claire de son mouvement, i.e., de comprendre immédiatement ce que la personne est, comment elle est et sentir qu'elle aime ce qu'elle fait. La lettre peut, selon nous, qualifier le geste du traceur. Le mot, quant à lui, dénote selon nous le mouvement de franchissement d'obstacle (composé de plusieurs lettres). Enfin, l'histoire dénote l'enchaînement de passages d'obstacles qui constituent le parcours personnel du traceur, défini par rapport à sa propre subjectivité et fluidité psychique et corporelle. Cette analyse reflète selon nous parfaitement la définition du pouvoir de Margaret Atwood, qui défend le fait que ce concept est constitué par « un mot à la suite d'un autre mot à la suite d'un autre mot ». La constitution de récits au travers du Parkour, nourris par l'imaginaire sur lequel repose cette pratique (via l'invention de scénarii favorisant le processus d'apprentissage basé sur le « faire vite bien ») permet ainsi, selon nous, d'enrichir les pensées et, *in fine*, les schémas cognitifs et comportementaux qui conditionnent cette pratique. Nous appellerons, dans le cadre de notre définition de la philosophie du Trakin, un « récit personnel » (constitué par un enchaînement fluide de franchissement d'obstacles par un Traker), un *Trak*. *Traker* son environnement signifie donc dans notre analyse exercer sa liberté sur lui, en exprimant de manière fluide une histoire personnelle en son sein comme moyen de franchir les obstacles jalonnant son parcours personnel et, *in fine*, progresser. Ce mot place donc, au cœur de sa signification, la prise de conscience de la dimension « dominante » de l'environnement et la volonté de ne pas la subir en exerçant un contrôle (via une maîtrise gestuelle) sur lui. En d'autres termes, l'observation de cet environnement dominateur comme constituant une opportunité amusante pour progresser au travers de l'utilisation d'un langage libre émancipateur.

Nous souhaitons enrichir cette analyse en intégrant les concepts Saussuriens d'axe syntagmatiques et paradigmatiques dans le concept de « narration territoriale ». Ainsi, nous considérons ici les « mouvements » comme des paradigmes de la séquence narrative constituée par l'enchaînement d'obstacles. Les enchaînements formant un « flux

créatif » constituant, quant à eux, l'axe syntagmatique de ce récit. Les apports de Jakobson à l'analyse de Saussure et, plus globalement, aux sciences du langage nous semblent également pertinents à intégrer dans notre analyse de la narration territoriale par le Parkour. Ainsi, Jakobson a mis en évidence l'interaction entre l'axe syntagmatique (qui est un enchaînement de signifiants), et l'axe paradigmatique (où chaque signifié de la même classe est interchangeable). Le Parkour, comme création d'enchaînements d'obstacles via un langage corporel créatif, vise donc à stimuler les possibilités de récit au sein d'un environnement ludifié et réapproprié par le traceur au travers de son expression personnelle en son sein.

Nous considérons que la poésie est au cœur de cette discipline. Ce mot, provenant du mot grec ποιῆν (*poiein*) signifie « faire, créer ». Le poète est donc un créateur, un inventeur de formes expressives⁵¹. Belle (2014) souligne ainsi qu'un beau Parkour est constitué d'enchaînements qui ne comportent que les gestes et mouvements essentiels au franchissement des obstacles, i.e., à la progression du traceur. Les éléments superflus (e.g., figures type saltos,...) nuisent ainsi à la beauté du mouvement en surchargeant le « récit » d'éléments encombrant la narration par le traceur et sa lecture par d'autres personnes.

Le romancier et programmeur Vikram Chandra (2015) analyse les points communs entre le code informatique et la poésie en ces termes :

Dans les deux cas, vous utilisez le langage, vous écrivez quelque chose et vous réalisez que vous pourriez l'écrire mieux, que ça ne fonctionne pas exactement comme vous voulez, donc vous reprenez.

Puis vous réalisez que ça pourrait être plus beau, plus élégant : vous enlevez des bouts, vous reprenez.

Vous réécrivez et réécrivez et vous composez, petit à petit, au sens architectural. Vous avez de petits blocs d'éléments simples, à partir desquels vous essayez de construire une forme de complexité.

L'analogie du Parkour avec la poésie nous semble donc réellement pertinent. Ainsi, en tant que « code » permettant de construire et d'exprimer une potentielle infinité de

51 Source : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Po%C3%A9sie>

séquences narratives, cette discipline, qui repose sur la fluidité mentale et corporelle via une coordination harmonieuse entre l'esprit (qui guide) et le corps du traceur (i.e., son « véhicule » selon Belle, 2014) constitue une forme claire de poésie. Il nous semble ainsi intéressant de connecter ces deux concepts pour réellement ancrer cet « art du déplacement » dans l'art de l'écriture poétique reposant sur la simplicité, l'efficacité et la contrainte pour stimuler l'imagination et nourrir la liberté de l'auteur⁵². Ce langage peut constituer, selon nous, une « philosophie constructive » permettant de « nettoyer la voie pour que les idées circulent, avec une attitude enthousiaste » (selon Beyer, 2010, p. 114). Comme nous l'avons analysé précédemment, les mots que nous employons et qui façonnent notre cadre de pensée sont fondamentaux dans la pratique créative du Parkour car ils engagent notre énergie, nous aident à focaliser notre attention et nourrissent les idées. Ainsi, si nous désirons atteindre un certain résultat, il est nécessaire de parler le langage qui aidera à le créer.

Chandra souligne cependant que la comparaison s'arrête là, car le code informatique est avant tout affaire de logique et de contrôle sur le monde : il est un langage exécutable, qui agit sur le monde et sert à résoudre des problèmes. L'écriture, quant à elle, ne résout rien – du moins pas directement.

Cette analyse nous semble intéressante car elle nous permet d'enrichir notre analyse sur le Parkour comme langage poétique. Ainsi, le Parkour, via son mantra « faire vite bien » repose, comme nous l'avons vu précédemment sur deux piliers fondamentaux :

- L'efficacité : Via un franchissement d'obstacle mobilisant uniquement les gestes / mouvements nécessaires à son exécution pour optimiser l'énergie déployée par le traceur et éviter une déperdition nuisant à la poursuite de son objectif ;
- La fluidité : Via une centration sur le « flow » et le « rythme » (Belle, p. 60), optimisant l'esthétique de la « narration » exprimée par le traceur permettant une lecture claire et attractive.

Comme nous l'avons vu, le Parkour est une discipline conçue pour exercer sa liberté (i.e., son contrôle) sur son environnement « normé » afin de ne pas subir les forces de domination provenant de lui. Belle (p. 60) souligne ainsi que « tout le monde peut faire du

⁵² Selon l'analyse de Chiquet concernant l'importance d'un cadre pour le développement et la liberté des individus (2014). Source : <https://www.youtube.com/watch?v=ntCH50R8rqU> (consulté le 23 mars 2016).

Parkour car tout le monde peut franchir des obstacles. La seule différence est que certains vont subir l'obstacle et d'autres non ». En tant que processus de confrontation à des obstacles (i.e., problèmes) pour nourrir la dynamique d'apprentissage et de progression en explorant sans cesse de nouvelles possibilités d'évolution, nous considérons donc que cette discipline repose à la fois sur la pensée logico-analytique et sur la pensée narrative. Sa philosophie permet ainsi d'optimiser à la fois le processus de résolution de problèmes compliqués et de problèmes complexes nécessitant une évolution positive pour être appréhendés.

Le site *Rue 89* enrichit l'analyse de Chandra concernant l'analogie entre le code informatique (en tant que langage de programmation structuré) et la poésie, en soulignant que ces deux « codes » possèdent la même nature de langage à contraintes⁵³ :

Le code est ainsi un langage extrêmement rigoureux, qui obéit à des structures qu'il doit suivre à la lettre sous peine d'être illisible.

La poésie aussi obéit à des contraintes fortes : en fonction de la forme, ce peut être le mètre, la rime ou les contraintes structurelles de la forme choisie – la récursivité du pantoum, la brièveté du haïku, la structure alternée du sonnet...

A quoi s'ajoute, évidemment, les contraintes qui régissent le langage lui-même : celles de la grammaire et de la syntaxe. De la poésie parce qu'elle attire l'attention sur le jeu de contraintes et de structures auxquelles elle obéit.

Dans le poème il n'y a pas de mot inutile – dans le beau code non plus, disent les programmeurs. Un beau code est limpide – chaque concept est précisément défini et les relations entre les couches du programme sont évidentes.

Mais surtout du code et de la technologie, car elle souligne que le code n'est pas forcément utilitaire et que plus largement, notre rapport aux machines ne devrait pas l'être non plus.

Mais l'analogie va plus loin. Pour ses partisans, elle implique aussi une certaine idée du beau : celle de l'expressivité d'une part (car il existe apparemment des styles de programmation) et de la nécessité des mots d'autre part.

⁵³ Source : <http://rue89.nouvelobs.com/rue89-culture/2016/01/02/code-est-poesie-262496> (consulté le 21 mars 2016).

Ceux qui rapprochent le code et la poésie affirment ainsi une certaine idée de ce que la technologie pourrait (ou devrait) être : joueuse, oblique, réflexive, parfois émouvante et critique.

Il nous semble, en réponse à cette analyse, important d'intégrer un autre concept fondamental pour qualifier le Trakin, qui est celui de « technologie sociale ». Bernard- Marie Chiquet (2014), promoteur de l'holacracy, définit la technologie comme des « outils et des processus au service de l'humanité pour la soutenir dans son évolution. Cette discipline, basée sur une philosophie pratique intrinsèquement ancrée dans l'expérimentation sur le terrain qu'est le Parkour, constitue ainsi, selon notre souhait, une nouvelle « technologie sociale » au service de l'évolution positive des individus et, par extension, de l'humanité grâce à une énergie individuelle et collective (synergie) enrichie en permanence et efficacement utilisée pour opérer une transformation positive des territoires et, par extension, du monde.⁵⁴

En guise d'enrichissement et d'illustration de notre analyse, nous souhaitons mettre en avant quelques citations concernant l'écriture qui nous semblent pertinentes à intégrer dans notre travail, celles-ci illustrant selon nous parfaitement la philosophie de cette discipline :

- Écrire n'est pas une activité, c'est un état. — Robert Musil ;
- Écrire, c'est une manière de vivre. — Gustave Flaubert
- Écrire est un apaisement de soi-même. — Jules Barbey d'Aurevilly
- Écrire est la seule vérification que j'ai de moi-même. — Françoise Sagan ;
- L'art de l'écriture est l'art de découvrir ce que vous croyez. — Gustave Flaubert
- Un écrivain professionnel est un amateur qui n'a pas quitté. — Richard Bach
- Soyez prêt à travailler dur pour être un écrivain. — Sandra Brown
- Votre intuition sait quoi écrire, alors sortez du chemin. — Ray Bradbury

⁵⁴ Nous renvoyons le lecteur vers l'analyse de Belle (2014) concernant le potentiel de changement sociétal positif contenu dans le Parkour, grâce à un partage de l'énergie nourrie par les traceurs grâce à leurs pratiques.

- Vous êtes ce que vous écrivez. — Helvy Tiana Rosa
- Vous pouvez tout faire à travers l'écriture. — C.S. Lewis
- Un écrivain apprend que ce qui est facile à lire est difficile à écrire
— C.J. Heck
- Le but de la vie est l'auto-développement. Réaliser sa nature parfaitement -
c'est la raison pour laquelle chacun de nous est ici. — Oscar Wilde
- Laissez-moi vivre, aimer, et le dire bien avec de belles phrases. —
Sylvia Plath

Le Parkour permet donc au traceur de se « réaliser » en progressant au travers d'un parcours personnel reposant sur l'analyse débridée de l'environnement et de l'action basée sur l'instinct et l'entraînement pour acquérir des automatismes d'« écriture territoriale ». Cette discipline optimise donc l'interprétation (i.e., « lecture ») de l'environnement par le traceur, et son « écriture » via la création de récits fluides, originaux et attractifs traduisant la personnalité et la « position » de l'individu (ce qu'il est à un instant T, i.e., sa position géographique, son état d'esprit, ses capacités cognitives et comportementales, etc).

Notre philosophie du Trakin, en tant qu'enrichissement de celle du Parkour, vise donc à développer une « culture de la narration territoriale » en permettant aux Trakers de développer leurs connaissances de leur territoire d'évolution et réaliser leur potentiel créatif au travers de la création de « récits personnels » (*Traks*) de plus en plus riches, forts et attractifs enrichissant la dynamique créative du territoire. Le renouement des acteurs territoriaux avec leur esprit enfantin enjoué et espiègle⁵⁵ peut ainsi constituer une très bonne évolution dans le processus de transformation positive les concernant. Ainsi, les amener à adopter de manière subtile un jeu approprié de nature « aberrante contributive »⁵⁶ peut constituer un moyen efficace pour :

- Stimuler chez eux le désir d'exploration de nouvelles possibilités, nécessaire pour nourrir leurs pensées créatives (via une approche de hacking, i.e., d'intelligence espiègle) ;

⁵⁵ Egalement au cœur de l'imaginierie favorisant la volonté d'essayer sans cesse de nouvelles choses sans avoir peur de se tromper et faire des erreurs car perçus comme nécessaires à l'apprentissage pour perfectionner ses créations).

⁵⁶ Nous analyserons ce concept prochainement.

- Pérenniser leur intérêt et leur motivation intrinsèque à évoluer au sein du système territorial ludo-narrativisé, i.e., à s'engager dans un processus non seulement de résolution de problèmes, mais aussi d'actualisation de nouveaux afin de générer de nouveaux challenges au sein de l'espace de jeu et pérenniser leur état de flow en son sein. Par extension, nous rajouterons pérenniser leur processus d'acquisition de nouvelles compétences (i.e., d'apprentissage) pour faire face à des challenges toujours nouveaux actualisés.

1.1.1. Une discipline ancrée dans la culture libre et le remix

Le Parkour constitue, comme nous venons de l'analyser, une discipline créative narrative centrée sur l'interprétation personnelle de son environnement. Ainsi, elle s'ancre selon nous parfaitement dans la culture libre telle que définie et analysée par Lessig (2004) dans son ouvrage *Free Culture*. Elle constitue, en d'autres termes, une forme d'expression libre et capacitaire permettant aux individus d'exercer leur liberté et contrôle sur leur environnement (au travers de la réutilisation d'un langage pouvant être librement enrichi pour faire évoluer la pratique et débrider ses possibilités) afin de s'épanouir en nourrissant et exprimant leur créativité individuelle et collective dans des environnements privés bridant la créativité et l'innovation. Les enclosures constituant des obstacles à franchir pour le traceur peuvent être à la fois physiques (e.g., murs, barrières,...) ou mentales (e.g., DRMs mentaux⁵⁷ ou silos cognitifs⁵⁸ bridant les pensées créatives via la capacité à actualiser des récits constitués par des enchaînements fluides observés au sein de l'environnement.

1.1.2. L'état d'esprit aberrant contributif comme moyen de pérenniser la motivation dans l'engagement au sein du Parkour

La pratique du remix (au cœur de la culture libre) peut également permettre de pérenniser la motivation du traceur à poursuivre son engagement au sein de son parcours personnel comme « processus d'évolution positive reposant sur la progression via l'apprentissage par le *faire vite bien* ». Gazzard a à ce propos enrichi la théorie du flow en y intégrant l'exercice de la créativité via l'adoption d'un gameplay « aberrant contributif ». Elle a également développé un modèle d'analyse des motivations du joueur en intégrant le

⁵⁷ Selon Maurel (2011).

⁵⁸ Selon Bonnacarrere (2014).

gameplay exploratoire, i.e., l'exercice de la créativité au sein d'un jeu. Elle défend donc l'idée que l'enrichissement des « syntagmes » d'un jeu et l'appropriation de ce monde à de nouvelles fins peut constituer une nouvelle source de motivation pour le joueur. Sa première analyse des motivations de jeu approprié identifie un ensemble de conditions comme l'ennui ou l'anxiété, le désir de battre le système ou d'améliorer le gameplay. Cela peut être une réponse à un mauvais design ou un besoin d'amplifier le plaisir ou la récompense dans un jeu bien conçu.⁵⁹Cette analyse peut, selon nous, parfaitement se transposer à un environnement contraignant problématisé par un Traker afin de le transformer en système de jeu lui permettant d'évoluer positivement au travers de sa progression ludo-narrativisée en son sein.

1.1.3. Les différentes catégories d'évolution au sein d'un environnement complexe selon la philosophie du Trakin

Les différentes « aires d'expérience » que nous considérons dans le cadre de notre analyse du Trakin (comportant celle du Traker et de l'environnement social évoluant dans le même espace physique que lui) sont les suivantes :

- Aire d'expérience de la « réalité ordinaire » des individus (majorité sociale), qui peut générer une :

- Une attitude soumise intériorisée : Attitude passive « appropriée » reposant sur l'intériorisation des normes sociales, via une adhésion à un « sens commun ». Observation de l'environnement comme « certain » et « particulière »⁶⁰(récit habituel « classique », habitude et cristallisation des attitudes (perspective(s) d'observation) à son égard) ;

- Une attitude soumise résignée ancrée dans le conformisme : Désir d'exercer sa liberté créative sur l'environnement mais peur de la sanction (e.g., sociale) du fait d'affirmer son opinion en public). Attitude passive et résignée et évolution comportementale « appropriée » ancrée dans le « sens commun » connotant la peur de l'action et de l'échec : réalité ordinaire composée des règles officielles (règles de design de l'environnement urbain, normes majoritaires de l'environnement social,...) ;

⁵⁹ Cette analyse recoupe parfaitement celle de Schell (2008) concernant les récompenses que nous avons présentée.

⁶⁰ Voir notre philosophie du hacking sémiotique (2014).

ou

- Une attitude « anxieuse » : Etat de flow (occultation temporaire de la réalité ordinaire, immersion fictionnelle et aire intermédiaire d'expérience). Les échecs sont perçus comme une sanction (charge cognitive négative), ce qui peut avoir pour effet :
 - D'induire une inhibition face à l'exploration créative de nouvelles possibilités d'évolution et l'enfermement de l'individu dans des schémas cognitifs et comportementaux « appris », i.e., certains, réconfortants et rassurants face à la complexité de l'environnement ; et
 - D'affaiblir ses capacités créatives et ses chances de progression en son sein (stagnation via un phénomène d' « enclosure cognitive » au sein d'une réalité de plus en plus certaine définie par l'habitude des comportements « conformes » produits en son sein ;
- Aire d'expérience du Trakin (immersion fictionnelle au sein d'une nouvelle réalité reposant sur la norme de créativité) :
 - Attitude d'intelligence espiègle et d'excitation (transformation de l'anxiété /tension en excitation / énergie pour stimuler l'engagement dans le processus d'apprentissage via l'expérimentation) face aux challenges et à leur risque d'échec. Les échecs sont perçus non plus comme une sanction mais comme un élément fondamental pour apprendre et progresser en améliorant sa pratique.

1.2. Le Trakin comme outil pédagogique attractif pour engager les acteurs territoriaux dans une expression politique

Schell (2008, p. 37), dans son ouvrage *The Art of Game Design : a book of lenses*, définit le jeu comme une « activité de résolution de problème abordée de manière jouée ». Cette définition partage quelques similitudes avec la définition du hacking telle que propose Stallman, en tant qu'« intelligence jouée » (« playful cleverness »). Raph Koster, (2004, p. 14), dans son ouvrage de référence *A theory of fun*, met en évidence que les jeux sont quelque chose d'unique et spécial, des morceaux concentrés, prêts à être mâchés par notre cerveau. Étant abstraits et iconiques, ils sont facilement absorbables. Étant des systèmes formels, ils excluent des détails supplémentaires distractifs. (...) En

d'autres mots, les jeux constituent des outils d'apprentissage très puissants. Selon lui, plus nous apprenons de modèles (au cœur du jeu, via la maîtrise de règles formelles ou informelles définies par le game designer), plus la nouveauté est nécessaire pour rendre un jeu attractif, sous peine d'être dans un état d'ennui.⁶¹

Rawlinson et Michalko (2011) défendent également l'importance du « jeu urbain » (au cœur de la discipline Parkour) dans le « bien vivre » au sein de notre société via son apport à la dynamique sociale et culturelle. Ainsi, selon eux,

La possibilité de jouer librement dans nos villes est essentiel pour le bien-être durable. Lorsqu'il est intégré avec succès dans nos villes, le jeu urbain joue un rôle important ; physiquement, socialement et culturellement contribuant à l'image de la ville.

Ces deux chercheurs tentent de révéler, au travers de l'analyse du Parkour, « les terrains urbains cachés du désir et de la peur, comme ils réinterprètent le tissu de la ville, suscitant sur son passage des discussions à propos de la base pratique sur la conception de l'approvisionnement et des pratiques de gestion. »

Le Parkour constitue donc une discipline culturelle permettant de développer des compétences fondamentales pour l'expression de la créativité. Ces actions culturelles vont ainsi nourrir et stimuler la dynamique créative du territoire en nourrissant l'« énergie territoriale » canalisée grâce au « cadre structurant » constitué par le modèle de l'intelligence imaginieriale. Basé sur les analyses de Rawlinson et Michalko, nous soulignerons que ce discipline peut également permettre de favoriser, selon nous, le développement d'eutopies (tel qu'analysé par Monin, 2013) en s'intégrant dans une dynamique d'évolution positive du territoire centrée sur le bien-vivre ensemble.

Le Trakin constitue, selon nous, un outil puissant pour favoriser l'émancipation des individus, via une expression créative *singulière* ancrée dans la culture libre. Cet « art de l'évolution positive » est donc conçu pour décoloniser l'esprit et l'imaginaire de ces sujets, via le contrôle par eux-même de la superstructure (ici, la dimension éducative) conditionnant leur vision du monde. Ce contrôle peut être obtenu grâce à une évolution de :

⁶¹ La philosophie du hacking, au cœur du Parkour, nous semble ici parfaitement adaptée à cette problématique, via l'actualisation permanente de nouvelles possibilités d'évolution au sein d'un environnement ludo-narrativisé.

- Vision du monde traditionnelle reposant sur la pensée logico-analytique et la recherche de solutions à des problèmes compliqués ou complexes ; à
- Une vision du monde émergente reposant sur la pensée narrative et la recherche d'évolution pour appréhender des problèmes complexes. Ce mode de pensée favorise le sens de l'étonnement et de l'émerveillement, i.e., de la découverte de nouvelles possibilités / problèmes stimulant la dynamique créative via un processus abductif⁶² favorisé par une culture de l'expérimentation. L'apprentissage par le « faire », i.e., par la confrontation de l'acteur à sa réalité physique (dimension infrastructure), nourri par une volonté forte d'exercer sa liberté créative sur celui-ci afin de ne « pas subir » peut donc lui permettre de progresser de manière efficace en nourrissant son énergie créative susceptible de produire un changement positif sur le territoire. Cette pensée narrative repose ici, comme nous l'avons vu, sur une attitude ludique nourrie par une « intelligence espiègle » (selon Winnicott, 1957 et Stallman, 2002) stimulant la motivation du traceur à s'engager dans des activités de *hacking* via des activités constructives et déconstructives (selon Koster, 2008).

Le Trakin est intrinsèquement ancré dans le concept d'*edutainment*. McLuhan a déclaré à ce propos que « Quiconque pense que l'éducation et le divertissement sont différents ne connaissent pas grand-chose des deux ». Schell se pose alors la question suivante : Au vu de cette analyse, pourquoi le système éducatif n'est-il pas perçu de manière claire comme un jeu ? Selon lui, la réponse est que les méthodes d'enseignement traditionnelles comportent souvent un réel manque de surprises, un manque de projection, un manque de plaisir, un manque de communauté, et une mauvaise courbe d'intérêt. Pour lui, cela signifie donc que ce n'est pas l'apprentissage qui n'est pas drôle, mais les nombreuses expériences éducatives qui sont mal conçues. Cette analyse nous conforte dans notre volonté de connecter le Parkour (discipline intrinsèquement philosophique et politique) et l'éducation populaire (qui repose sur le développement d'outils pédagogiques attractifs) afin d'optimiser le processus d'apprentissage à la citoyenneté via une co-crédation de culture (en tant que « savoir politique partageable » permettant de « résister à la domination » selon Lepage, 2012) libre.

Selon Anastasia Pryanikova (2011), experte en communication, management du conflit et storytelling digital, le Parkour est également un art qui encourage les individus à apprécier

⁶² Selon Sandri (2013).

la beauté du mouvement et de l'environnement. Il possède ainsi un rôle à jouer dans le management des conflits. Du storytelling aux visuels en passant par l'improvisation, il peut ainsi aider les individus à se connecter à leurs émotions et cultiver leur conscience personnelle. L'expression et le jeu créatif abaisse les défenses et ouvre l'esprit à de nouvelles possibilités, conduisant à des idées et des percées. Au vu de ces analyses, nous considérons donc que le Parkour permet d'optimiser les processus suivants :

- L'adaptation au sein d'un environnement complexe : Via une démarche de souplesse et d'agilité cognitive (favorisant les processus analytique et décisionnel) ;
- Le processus d'« edutainment » : Centré sur la maîtrise d'un territoire et l'exercice de la créativité en son sein ;
- La gestion des risques ainsi que des conflits.

Ainsi, les Trakers sont amenés à rechercher sans cesse l'exploration et l'actualisation de nouvelles solutions (concernant les problèmes compliqués) et voies d'évolution (concernant les problèmes complexes) nécessitant (via un challenge observé induisant un état de flow) l'acquisition de connaissances et compétences. Les trois processus fondamentaux au cœur de ce processus d'apprentissage sont les suivants :

- Analyse : Observation, exploration des possibilités cognitives et comportementales (syntagmes définies par le joueur), i.e., une découverte permanente de nouvelles possibilités évolutives en son sein via une capacité d'étonnement et d'émerveillement, nourrie par une « intelligence espiègle » et une « culture de la curiosité et de l'expérimentation. L'expression libre de ces différentes capacités au sein d'un environnement permet ainsi au traceur d'exercer sa liberté sur celui-ci via une pensée narrative reposant sur l'intuition, l'incertitude, la pensée hors du cadre et le raisonnement abductif ;
- Décision : Capacité à prendre une décision rapidement en suivant son instinct (intuition et état d'esprit fluide induisant un bien-être et une occultation de la peur (anxiété) au profit d'une excitation favorisant le « faire ») et qui repose sur une confiance forte dans son travail (via des connaissances et compétences, i.e., un pouvoir acquis durant la progression au sein de son parcours personnel). Belle (p. 91) souligne ainsi qu'un saut constitue une réelle décision et une vraie preuve de maturité ».

- Action : Eclairée (via la connaissance du joueur nourrie par l'intelligence collective concernant le territoire) et cadrée / structurée (via des normes liées aux valeurs constituant la philosophie du Trakin permettant de maîtriser le pouvoir cognitif et comportemental des individus tout en stimulant leur imagination, i.e., créativité au cœur de cette discipline.

L'intelligence collective, reposant sur la « lecture » et l' « écriture » collective capacitee de l'environnement, constitue un pilier de cette discipline. Ainsi, elle permet de débrider le processus d'analyse des problèmes observés au sein d'un environnement problématisé (selon une logique ludo - narrative permettant de favoriser l'émergence de nouvelles idées créatives (solutions ou voies d'évolution) pour franchir les obstacles observés. Cette diversité de points de vue exprimés collectivement vise ainsi à conférer, selon nous, une valeur plus élevée au territoire.

Le jeu constitue donc un outil très puissant au service de l'évolution positive (i.e., progression) du Traker, via ses dimensions :

- PVE (« Player Vs Environment », ici qualifiant l'affrontement du joueur avec l'infrastructure au sein de laquelle il évolue) ;

- PVH (« Player Vs Himself », néologisme qualifiant l'affrontement du joueur contre son propre système de pensée conditionnant son observation de l'environnement) et sa nature reposant sur l'apprentissage ludique de nouveaux schémas de pensée (superstructure) et de comportements (action sur l'infrastructure). Cet apprentissage sera optimisé grâce à une fluidité mentale et comportementale acquise grâce à cette pratique lui permettant d'évoluer de manière créative.

En résumé, nous pensons que cet outil peut permettre au Traker d'optimiser son engagement dans sa lutte permanente contre :

- Les stratégies de domination de l'environnement (via un changement de perspective d'observation transformant les menaces en opportunités d'apprentissage et de progression sur une base ludique et enjouée stimulant la créativité) ;

- Les stratégies centrées sur la colonisation de son esprit (e.g., de son imaginaire conditionnant sa « réalité ordinaire » via un système de représentations et de valeurs intériorisé) reposant sur des « DRMs mentaux » et des « silos cognitifs ».

Il est donc nécessaire, pour réellement exercer sa liberté créative (i.e., autonomie selon Chiquet, 2013) et progresser dans son parcours personnel, que le Traker s'engage dans un processus de « lutte » permanente à la fois contre :

- Les normes rigides de son environnement (e.g., avec des normes d' « utilisation » au cœur du design des obstacles observés) ; et
- Lui-même (via ses propres certitudes susceptibles d'encloser ses pensées créatives, et contre une tendance à l'acceptation de la soumission aux normes majoritaires bridant la créativité via une intériorisation du fatalisme et de la résignation affaiblissant sa motivation à progresser dans sa propre voie singulière).

En d'autres termes, nous considérons que la nature non compétitive du Trakin place, comme nous l'avons vu, le challenge du traceur (avec le processus fondamental de progression reposant sur l'acquisition de connaissances et compétences nécessaires à l'expression de la créativité via la réalisation d'idées d'évolution nouvelles au sein d'un environnement) dans un affrontement avec :

- Son environnement : Constitué de normes issues des règles de design des obstacles observés et des normes sociales concernant leur utilisation / « consommation » ;
- Ses propres certitudes : Préjugés, croyances induisant des phénomènes de catégorisation offrant un confort cognitif mais ne permettant pas de s'ouvrir à « d'autres possibles » via une observation conditionnée par la peur de l'inconnu.

1.3. Une discipline sociale inclusive

Belle (pp. 112 - 113) souligne la dimension collective et sociale du Parkour. Selon lui, pratiquer tout seul cette discipline peut être dangereux. Il est ainsi souvent plus préférable d'être accompagné afin que les pratiquants puissent s'observer entre eux, repérer si les autres ont la détente ou pas, s'ils possèdent l'énergie nécessaire pour effectuer un saut, etc. Dans le cas contraire, il est préférable de dissuader le traceur. Il souligne également qu'il ne faut pas qu'un traceur soit frustré de ne pas réussir le même franchissement / enchaînement qu'un de ses amis car cette pratique n'est en aucun cas une compétition. Il est donc fondamental, selon lui, que le traceur règle son problème d'ego pour avancer positivement dans cette discipline. Il faut être à l'écoute de son corps et ne pas se laisser

influencer par les autres lorsque ceux-ci poussent à effectuer un saut qu'il ne « sent pas ». ⁶³Il défend également l'importance de ne s'entourer que de personnes de confiance pour progresser dans son parcours. Ainsi, selon lui (p. 135), « on ne peut grandir face à de vraies personnes. »

Cette analyse s'ancre, selon nous, dans la dimension collective de l'état de flow. Ainsi, cet état mental peut être vécu, selon l'encyclopédie Wikipédia ⁶⁴, de manière isolée par certains membres d'un groupe (*flow individuel* au sein d'un groupe) mais aussi au travers d'expériences optimales vécues simultanément et de manière partagée par plusieurs membres d'un groupe ou d'une équipe. Une différence est établie entre *flow de groupe* et *flow d'équipe* sur les mêmes bases théoriques qui distinguent le *groupe social* et l'*équipe* (interdépendance, interactions opérationnelles, objectif commun...) :

- Le *flow de groupe* désigne l'expérience optimale collective que peuvent connaître des individus qui agissent en coprésence (Walker, 2010; Borderie, 2015; Borderie & Michinov, 2015). Plusieurs personnes sont ensemble, réalisent une tâche similaire, mais n'ont pas de but commun ni de lien d'interdépendance positive (« ensemble des liens structurels et fonctionnels qui unissent les membres d'une équipe » selon Johnson & Johnson, 1998, 2005). Ils n'ont donc pas besoin les uns des autres, cependant, la proximité (spatiale, occupationnelle...) entre les différents acteurs a une influence sur l'expérience de chacun. Il a ainsi été montré que réaliser certaines tâches en présence d'autrui étaient plus agréables que de le faire seul (Walker, 2010) ;

- Le *team flow* (*flow d'équipe*) est défini par Borderie (2015) comme « l'expérience optimale de coopération que peuvent connaître les membres d'une équipe lorsque leurs actions coopératives sont fluides, synergiques, plaisantes et qu'elles donnent à chacun l'impression de ne faire qu'un avec l'équipe ». Cette expérience d'harmonie repose, entre autre, sur une puissante cohésion opérationnelle, une communication précise et rapide et une focalisation totale sur l'objectif commun. Elle permet aux équipes d'améliorer leurs performances et d'enrichir leurs répertoires tactiques. Une expérience intense de *team flow* peut amener les équipiers au sentiment de fusionner avec leurs partenaires ainsi qu'avec la tâche en cours de réalisation (Borderie, 2015 ; Borderie & Michinov, 2014). Chacun se perçoit alors comme appartenant à une seule entité qui transcende la somme

⁶³ Il est donc important de faire attention à gérer efficacement les phénomènes d'influence sociale tels que le conformisme, la comparaison sociale ou la facilitation sociale.

⁶⁴ Source : https://fr.wikipedia.org/wiki/Flow_%28psychologie%29 (consulté le 06 avril 2016).

des individus et répond avec précision et rapidité aux exigences de la situation.⁶⁵

L'interdépendance positive, qui constitue l'ensemble des liens structurels et fonctionnels qui unissent les membres d'une équipe, joue un rôle majeur dans l'émergence du team flow. Ainsi, au delà de créer les liens structurels relatifs à l'entité même d'équipe, elle donne lieu à des dynamiques de fonctionnement (complémentarité des rôles, dépendance dans la réalisation des tâches...) permettant l'émergence de cet état d'harmonie coopérative.⁶⁶

En encourageant l'esprit de coopération tout en plaçant en son cœur la singularité / distinctivité des individus « acteurs » au travers d'un parcours personnel visant à les autonomiser (i.e., les capaciter) et les libérer des normes sociales aliénantes reposant sur le conformisme et la non expression publique des attitudes privées (pourtant nécessaires à l'innovation), nous considérons que le Parkour contribue de manière claire au « renouveau de l'art citoyen » tel que défini par Stiegler (2013). Cette relation complémentaire entre individu et collectif permet donc d'enrichir la dynamique créative du territoire, au travers des pratiques de « lecture » et d' « écriture » de celui-ci. Belle souligne ainsi que « peu importe l'âge, peu importe le niveau, peu importe le poids, l'essentiel est de bouger. Chacun pourra avoir son chemin dans le Parkour, son chemin à lui. (...) ». Un bel exemple démontrant la nature inclusive de cette discipline est donné dans une vidéo intitulée « Parkour avec une jambe – Pas d'excuses ! », montrant un adolescent exerçant un bon niveau de Parkour bien qu'étant amputé d'une jambe.⁶⁷

Un traceur, dans un reportage intitulé *Parkour – Freedom of Expression* souligne que le Parkour est très différent des autres sports, car il possède une multitude de combinaisons. Chaque traceur, (qui possède son propre « background » défini par ses pratiques antérieures (e.g., danse, arts martiaux) peut donc l'exploiter dans sa pratique créative définissant son « parcours » personnel. Le Parkour permet ainsi aux traceurs de s'exprimer de manière réellement personnelle⁶⁸ en offrant à ces acteurs un « moyen d'expression sans limites (Foucan, 2012).

65 Borderie, J., & Michinov, N. (2014). Identifying social forms of flow in multi-user videogames. MULTI.PLAYER 2: Compete - Cooperate – Communicate. *International conference on the social aspects of digital gaming*. Münster (Germany), 14-15 August.

66 Joceran Borderie. Le Team Flow : expérience optimale de coopération. Biennale du CNAM, Jun 2015, Paris, France. <hal-01182949>

67 Source : <https://www.facebook.com/teamjiyo/videos/vb.70101646450/10152574499456451/?type=2&theater> (consulté le 25 mars 2016).

68 Source : https://www.youtube.com/watch?v=zOfWzMnaF_k (consulté le 25 mars 2016)

1.3.1. La configuration sociale d'un groupe de Trakers

Le Trakin, qui repose comme nous l'avons vu sur la capacitation individuelle et collective afin de nourrir la dynamique d'intelligence collective au sein d'un environnement complexe pour mieux exercer un « contrôle » sur lui, doit prendre en compte certains facteurs psychosociologiques importants tels que :

- Le risque d'influence majoritaire pouvant induire un conformisme chez les membres du groupe affaiblissant leurs pensées créatives et, par extension, le risque d'innovation en leur sein ;
- Le risque de catégorisation sociale, avec le risque inhérent de discrimination endogroupe ou exogroupe, entre par exemple certains membres « déviants » par rapport à la norme majoritaire (e.g., schéma rigide constituant une « solution idéale » pour franchir un obstacle précis) ou entre des groupes de personnes ne pratiquant pas le Trakin et se conformant systématiquement aux règles officielles d'évolution au sein de l'environnement complexe. Analysons maintenant le « cœur » de la communauté de Trakers, l'esprit évolutif glocal.

1.3.1.1. L'esprit collectif évolutif glocal

L'esprit collectif évolutif glocal est un modèle que nous avons développé dans le but de constituer le « cœur » de notre technologie sociale intelligence imaginieriale (2015). Il reflète notre volonté de développer un modèle managérial reposant sur la créativité distribuée et l'innovation ouverte (i.e., l'autorité partagée) afin de proposer une évolution sociétale basée sur la liberté dans les processus de don, de transmission et de réception structurant les échanges interindividuels au sein de territoires interconnectés.

L'ECEG s'ancre dans le paradigme de la pensée évolutionnaire (Gauthier, 2013) et de l'économie de la contribution (Stiegler, 2012) reposant sur la gestion harmonieuses des biens communs (dont fait partie l'espace public). Le partage libre des informations, des connaissances et de la culture via une intelligence collective débridée capacitée grâce à la libération des connaissances constitue son ADN.

1.3.1.2. Explication sémantique

L'intelligence collective nourrie par les processus créatif et inventif est au cœur de notre modèle. Celui-ci repose sur quelques principes fondamentaux qui nous ont servi pour trouver un nom à cette technologie sociale, que nous voulions la plus pertinente et significative possible par rapport à sa nature et sa composition :

- Esprit : fait référence à la « théorie de l'esprit⁶⁹ » et d'une conscience globale, favorisée par l'identification collective à un groupe d'appartenance et de référence, nécessaire pour fédérer les acteurs territoriaux et les amener à évoluer ensemble sur une base collaborative et contributive volontaire reposant sur la motivation intrinsèque ;
- Collectif : Fait référence à la dimension intelligence collective, i.e., à la synergie opérée par la connexion efficace des acteurs territoriaux basée sur une architecture en réseau ouverte, décentralisée et universelle avec pour norme d'interopérabilité et de « neutralité » des échanges de ressources au sein du système territorial ;
- Evolutif : Fait référence à :
 - L'évolution permanente, au cœur de la pensée évolutionnaire ainsi que du processus de gestion de problèmes complexes pour tendre vers une nouvelle direction et générer un nouvel ordre, au cœur du processus d'imaginierie (Nijs, 2014) ;
 - La dimension « coopération » et « auto-organisation / auto-gestion » comme facteurs déterminants pour l'évolution et la survie d'une espèce, au cœur des recherches actuelles et l'introduction de l'idée de « survie des plus adaptifs » (McMillan, 2008:65).

⁶⁹ La théorie de l'esprit désigne en sciences cognitives les processus permettant à un individu de reconnaître un type d'état mental, pour lui-même ou pour une autre personne. C'est donc le processus cognitif qui permet de théoriser un état d'esprit : intention, désir, jeu, connaissance, Se rapportant à l'autre ou à une projection de soi-même, la théorie de l'esprit soulève la question de la façon dont l'individu procède pour se représenter le monde. Cette représentation, qui existe même si la théorisation est erronée ou lacunaire, permet à l'individu d'envisager ses propres attitudes et actions ainsi que celles des autres agents intelligents (Premack et Woodruff, 1978). L'apprentissage de cette capacité passe, entre autres, par la compréhension qu'autrui possède des états mentaux différents des siens. Cette aptitude enrichit qualitativement les interactions sociales — communication, collaboration, compétition, apprentissage, — et relève ainsi de la cognition sociale. Source : https://fr.wikipedia.org/wiki/Th%C3%A9orie_de_l'%27esprit (consulté le 23 mars 2016).

Le terme « évolutif », quant à lui, connote la pensée évolutive, via une dynamique créative nourrissant une évolution individuelle et collective permanente. Cette caractéristique est au cœur du design de notre modèle reposant sur une intelligence collective ouverte, décentralisée et universelle ainsi que sur un processus d'apprentissage ludique favorisant l'accomplissement d'objectifs de plus en plus compliqués et l'appréhension de problèmes complexes nécessitant une pensée non-linéaire ainsi qu'une évolution permanente des acteurs territoriaux. La notion de *Ba* (Nonaka & Konno) nous a servi d'inspiration pour concevoir le design de notre modèle. Celui-ci signifie « lieu », et est défini comme un contexte partagé dans lequel les connaissances sont partagées, créées et utilisées. Le *Ba* est ainsi un lieu où le sens de l'information est produit à travers l'interprétation afin de devenir connaissance, et de nouvelles connaissances sont créées à partir des connaissances existantes à travers le changement des significations et des contextes. En d'autres termes, le *Ba* constitue un cadre commun de la cognition et de l'action (Nonaka et al., 2000, p. 8). Ce cadre est fondamentalement dynamique et ne fait pas référence à une quelconque structure, mais désigne véritablement les mécanismes à travers lesquels la construction de connaissances est rendue possible ;

- Global : Fait référence au paradigme du « penser global, agir local » tel qu'initialement formulé par René Dubos (1972). Fait également référence au concept de « cerveau global » tel que défini par Besson et Posssin (2001) dans leur ouvrage *Du renseignement à l'intelligence économique*, à propos du réseau internet et de ses caractéristiques dans le cadre d'une stratégie d'intelligence économique.⁷⁰ Fait également référence aux concepts de wikinomie (Tapscott et Williams, 2006), de Commons Based P2P Economy (Bauwens, 2006) et de « Basho » comme concept « global » composé de multiples émergences de connaissances locales (approche systémique), au sein des communautés stratégiques de connaissance (Fayard, 2006) via une ouverture du système.

1.3.1.3. Le design du système

Voici les caractéristiques et principes fondamentaux structurant notre système.

- Structure en réseau ouverte et décentralisée ;

⁷⁰ Réseau qui, comme nous l'avons vu dans le cadre de notre travail, a été conçu sur la philosophie du Libre favorisant l'émergence dans le processus de construction des connaissances et l'innovation à la périphérie du réseau, afin de nourrir un bien commun universel.

- Neutre et universel ;
- Interconnection et interopérabilité au cœur des normes du système ;
- Code de nature commune et anti-rivale ;
- Trois couches composant le système : Infrastructure physique, code et contenu ;
- Possibilité de clonage (e.g., copie / mirroring) et de « forking » (e.g., afin de prendre une nouvelle direction qui demeure interopérable et potentiellement interconnectée avec le système initial (échelle macro) ou avec une partie le composant (échelle micro). Cette possibilité vise à favoriser l'émergence et l'innovation reposant sur le conflit cognitif en son sein ou à l'extérieur de celui-ci.

1.3.1.4. Hexaptyque de l'esprit collectif évolutif glocal

Voici les six piliers sur lesquels repose notre modèle de l'esprit collectif évolutif glocal⁷¹ :

- Ethique : Selon les différentes dimensions que nous allons définir plus loin ;
- Fun : Via un engagement volontaire au sein du processus de résolution / appréhension de problèmes compliqués et complexes gérés par les territoires reposant sur une attitude enjouée et espiègle. Corrélié avec la capacitation légale et sociale d'actualiser de nouveaux challenges au sein de l'expérience « jeu » du territoire . Nécessaire pour ;
 - Stimuler et pérenniser l'intérêt et la motivation intrinsèque des acteurs territoriaux « contributeurs » concernant le processus d'intelligence imaginieriale, via une immersion fictionnelle et un état de flow optimisé ;
 - Stimuler l'intérêt des entités externes à la communauté, en favorisant leur changement d'attitudes / restructuration cognitive concernant le système : via l'imaginierie du territoire (e.g., la proposition de systèmes ludo-narratifs attractifs les engageant de manière subtile pour favoriser leur potentielle transformation en parties prenantes impliquée au sein de la communauté imaginieriale) ;
 - Favoriser l'apprentissage (i.e., évolution et transformation positive) des imagineers

⁷¹ Nous précisons ici que certaines définitions seront particulièrement ancrées dans notre modèle d'intelligence imaginieriale. Nous renverrons lorsque nécessaire le lecteur vers les définitions adéquates centrées sur la philosophie Trakin définies dans ce document.

(développeurs) et parties prenantes (contributeurs) impliqués au sein du processus d'intelligence imaginierale et la résolution / appréhension de problèmes ;

- Favoriser l'apprentissage et l'évolution, i.e., la transformation positive des acteurs externes à la communauté (voir schéma 2.1 Annexe 2 de notre modèle d'intelligence imaginierale).

- Interoperabilité : Via la norme de connexion neutre et non-discriminée, au cœur des pratiques collaboratives et analytiques des groupes, clusters et territoires. Cette norme concerne les projets territoriaux ainsi que pour les ressources communes rivaless ou anti-rivaless. Elle a pour objectif de favoriser le changement de perspective de la part des acteurs territoriaux, en passant d'une pensée créative « bridée » à « débridée ». Elle vise ainsi à favoriser les connexions inattendues et la création de nouvelles œuvres artistiques ou fonctionnelles ainsi que la fusion des idées, au cœur de l'intelligence créative et de l'imaginierie). Cette norme est au cœur des relations sociales à l'échelle intra-territoriale et inter-territoriale (connexion entre les différents territoires composant le réseau global). Favorisée par le même code commun partagé entre ces entités ;

- Liberté : D'accéder, d'étudier la composition et de modifier le bien. Via des licences libres capacitantes pour les biens anti-rivaux et selon les principes de la Peer Production licence⁷² pour les biens rivaux. Nécessite une capacitation des membres dans les dimensions cognitives, techniques, légales et sociales (au cœur des normes des différents territoires locaux imaginierés composant le système global). Dans le cadre de la philosophie du Trakin, nous renvoyons le lecteur à la définition que nous proposons de ce concept dans la partie intitulée « Les valeurs du Parkour ».

- Egalité : Dans l'accès et l'utilisation des ressources rivaless ou anti-rivaless, selon les principes de la Peer Production licence pour les rivaless, et des licences libres classiques pour les anti-rivaless. Nécessite une régulation au cœur des normes sociales pour les premières (afin d'éviter les abus liés à leur monopolisation par un petit groupe au

⁷² Définie initialement par Kleiner et soutenue par Bauwens, elle vise à appliquer un principe de « modularité » concernant les termes des licences libres appliqués à des biens communs. En d'autres termes, seuls les acteurs impliqués dans le processus de développement des biens communs peuvent accéder librement à ceux-ci. Pour les individus ou groupes ne contribuant pas (car défendant l'intérêt privé, e.g., dans le cadre entrepreneurial), alors une licence d'utilisation doit être obtenue pour en jouir. La Peer Production Licence n'entend ainsi pas rejeter la clause Non Commerciale, mais l'adapter afin de promouvoir le développement d'une nouvelle économie, organisée sur un mode décentralisé et tournée vers la production de biens communs.

détriment des autres acteurs territoriaux) et un accès non restreint pour les secondes. La Free Software Foundation met en évidence le fait que les développeurs de logiciels libres garantissent des droits égaux à tous concernant leurs programmes. Cette égalité est garantie par la nature « universelle » de ces ressources, i.e., garantissant la même potentialité d'accès à la ressource et de participation dans son développement, sa protection et sa promotion reposant sur une base communautaire ouverte et décentralisée. Leurs développeurs basent ainsi le développement de leurs biens communs sur l'inclusion et la non-discrimination : n'importe quelle compétence peut être utile pour aider le développement de ces ressources et enrichir la dynamique d'intelligence collective communautaire autour de celles-ci ;

- Fraternité : Dans les échanges interindividuels, intergroupes et inter-territoires composant la communauté, ainsi qu'à l'extérieur de celle-ci. Cette dernière a pour but de favoriser la communication entre les membres à l'intérieur de la communauté globale gravitant autour de notre marque collective avec les acteurs territoriaux extérieurs. Ainsi, le processus d'influence sociale (via le développement d'une attractivité renforçant la marque et les différents territoires et acteurs les composant) sera optimisé. Cela aura pour objectif d'augmenter le « risque » d'innovation minoritaire et de transformation des acteurs extérieurs en parties-prenantes impliqués de manière volontaire et proactive au sein de notre processus d'intelligence imaginariale. Il est donc important que les imagineers accueillent les membres extérieurs sans discrimination⁷³et les engagent subtilement de manière volontaire au sein d'expériences ludo-narratives transformationnelles (selon les analyses de Schell, 2008). La coopération au sein de la communauté est encouragée (via des normes sociales la favorisant) et intégrée au sein du design du système, via les buts supra-ordonnés globaux centrés sur le développement, la protection et la promotion des biens communs issus du « bassin commun » global. Dans le cadre de la philosophie du Trakin, nous renvoyons le lecteur à la définition de ce concept que nous proposons dans la partie intitulée « Les valeurs du Parkour ».

Cet hexaptyque peut être abrégé par l'acronyme EFILEF (voir notre modèle d'intelligence imaginariale, 2015). L'ensemble de ces piliers vont générer, si respectés par les membres de la communauté, la sensation de « magie » telle que définie par Saloff-Coste (2013) et Cockerell (2008). Lee Cockerell (2008) analyse toutes les leçons fondamentales qu'il a retenu de ses années d'expérience en tant que leader chez la Walt Disney Company. Il

⁷³ Tout du moins, dans l'accès aux biens anti-rivaux créés par la communauté du système global.

met ainsi en évidence comment cette entreprise a opéré une véritable transformation dans son style de management, passant d'une logique « top-down » à ouverte, décentralisée et contributive. Selon lui, « ce n'est pas la magie qui le fait fonctionner, c'est la manière dont nous travaillons ensemble qui le rend magique. »

Ces piliers traduisent le code du modèle managérial qui structure l'ensemble des pratiques de travail collaboratif au sein des entités locales composant les territoires locaux : le RAIVÉE et le COACH. Le premier de ces deux paradigmes managériaux constitue un enrichissement que nous avons opéré du modèle RAVE de Disney (Cockerell, 2008) signifiant : « Respect, Appreciate and Value Everyone ».

Ainsi, nous avons décidé de développer un nouveau paradigme reposant sur notre modèle d'intelligence imaginariale, qui devient : « Respect, Appreciate, Improve, Value and Empower Everyone. » (« Respectez, Appréciez, Valorisez et Capacitez Tout le monde »). Les mots que nous avons rajouté signifient ainsi :

- L'esprit constructif des imagineers, qui ne doivent jamais se contenter de critiquer mais toujours apporter de nouvelles idées pour améliorer l'existant (favorise également la préservation du climat socio-affectif en focalisant les réflexions sur l'amélioration, i.e., l'évolution positive du système). Chaque membre est ainsi incité à proposer des voies d'amélioration / d'innovation à tous (e.g., en connectant leurs connaissances respectives issues de deux domaines différents) afin de créer de nouvelles « tensions positives » nourrissant l'« énergie libre » du système dynamique, apprenant et adaptatif, i.e., son évolution positive (selon Chiquet, 2014). En retour, ils doivent écouter de manière humble les remarques constructives des autres et toujours raisonner en terme d'interopérabilité, via le développement de nouvelles connexions afin de faire émerger de nouvelles possibilités créatives et inventives inattendues ;

- La capacitation, avec les concepts fondamentaux d'autonomisation et de responsabilisation : Favorise le fonctionnement holocratique du système territorial, dans lequel chacun est leader et responsable dans son rôle.

Cet enrichissement constitue, au même titre que notre modèle EFILEF, un « hack linguistique » que nous avons voulu « esthétique et inspirant ». Ainsi, ce nom peut être décomposé en deux mots : RAI et VEE. Le mot raï signifie, selon

Wikipédia⁷⁴, « opinion », voire « conseil », selon le journaliste Mohamed Balhi (1980). Celui-ci fut le premier à étudier ce genre musical, alors banni officiellement, en le popularisant dans les médias. Il proviendrait ainsi de l'époque où le cheikh (maître), où le poète de tradition melhoun du style bedoui et plus précisément sa variante le wahrani, prodiguait sagesse et conseils sous forme de poésies chantées en darija. Al malhoun aurait en effet eu ses prémices à l'époque almohade. La forme première du malhoun s'accommodait en effet très bien avec la mission de diffusion d'information que s'étaient assigné les premiers Almohades. L'encyclopédie en ligne souligne que le raï d'aujourd'hui s'inscrit dans le contexte de la complainte populaire, le chanteur qui se plaint de ses propres malheurs en se blâmant. Plus exactement, il s'adresse à sa propre faculté de discernement en faisant l'éloge de sa richesse. Cette analyse reflète parfaitement les concepts fondamentaux de notre modèle que sont la singularité et la capacité de discernement des individus nécessaires à leur évolution positive (selon Saloff-Coste, 2013 ; Gauthier, 2013 ; Stiegler, 2012) et la diffusion libre d'information au cœur de l'architecture de cette technologie sociale.

- La relation dialogique entre anticipation (au cœur de l'intelligence économique territoriale et de la phase « rêve » du processus d'imaginierie, nécessaire pour nourrir la vision du futur désiré via l'utopie collective « éclairant » le présent) et l'improvisation, comme compétence fondamentale pour un système dynamique et adaptatif évoluant dans un environnement complexe ;

- La « symphonie » : Via la maîtrise de la « grammaire territoriale » et la « magie » générée par la synergie entre les acteurs impliqués en son sein, et le couple divertissement et apprentissage / enseignement par le biais de l'amusement (i.e., edutainment).

- La nécessité de « surfer les vagues quand elles surviennent » (Chiquet, 2013), de les provoquer (selon l'analyse de Shneiderman, 1999 concernant l'importance de « créer des vagues » dans le cadre de la techno-littéracie) et d'« aller dans le sens du courant », i.e., en embrassant les turbulences et incertitudes sans chercher à les éviter ou à s'y opposer (selon l'analyse de l'imaginierie par Malberg, 2010).

Le mot « vee » signifie quant à lui « eau » en estonien. Celui-ci réfère ainsi dans notre analyse au flux libre et non discriminé de ressources que nous avons analysé

⁷⁴ Source : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Ra%C3%AF> (consulté le 25 mars 2016).

précédemment, au cœur de l'intelligence territoriale (selon les analyses de Bertacchini) et de l'imaginierie ainsi qu'à l'état de flow, défini par l'occultation temporaire de la réalité via la concentration sur des objectifs nécessitant d'acquérir volontairement des compétences afin d'être résolu. Enfin, l'origine de ce mot et sa connexion avec le mot « rai » issu de l'arabe souligne également la connexion entre plusieurs langues et cultures, illustrant parfaitement la philosophie de notre modèle qui se veut pluriculturelle. Nous soulignerons également que ces « hacks » font référence à l'analyse de Nijs (2014) sur l'importance de construire de nouveaux mots pour enrichir notre vision du monde.

Analysons maintenant le modèle du COACH de la Walt Disney Company, développé par Cockerell (2008). Celui-ci signifie « Care, Observe, Act, Communicate, Help » (« Prenez soin, Observez, Agissez, Communiquez, Aidez »). Cockerell décrit ses différentes composantes ainsi :

- Care : Démontrez aux membres de l'équipe que vous vous préoccupez d'eux en vous focalisant sur leur développement individuel. Parlez-leur tous les jours d'excellence, et laissez-leur savoir que vous êtes engagés et passionnés à ce propos ;
- Observe : Il est nécessaire d'observer attentivement l'espace de travail (rôles, espace physique,...) afin de détecter ce qui doit être amélioré. Nous intégrons dans cette analyse le processus d' « entrée » et de « sortie » au sein des différentes dimensions de notre système territorial afin de détecter les voies possibles d'amélioration (voir schéma 1.2 Annexe 1) ;
- Act : Incarnez un grand leadership en corrigeant instantanément quelque chose que vous observez comme devant être amélioré. Dans notre modèle reposant sur l'holacracy, chaque membre est amené à incarner ce comportement, via un principe de co-leadership ;
- Communicate : Les meilleurs enseignants sont de très bons communicants qui trouvent le bon moyen d'attirer l'attention des autres. Cette compétence est également importante pour l'ensemble des membres, car chacun est incité à partager ses connaissances avec les autres pour nourrir le processus d'intelligence collective et de management des compétences ;
- Help : Utilisez votre position de leadership pour aider les autres à devenir meilleurs.

Montrez-leur comment effectuer les tâches proprement ; soyez clairs à propos de vos attentes concernant la performance, l'attitude et le comportement. Faites respecter les règles et les lignes directrices⁷⁵. Nous nous focaliserons dans le cadre de notre modèle sur le respect des « règles du jeu » concernant le travail en groupe basé sur un fonctionnement holacratique. Chaque membre doit être invité à aider les autres à progresser dans des domaines qu'ils ne maîtrisent pas et qu'ils souhaitent apprendre pour enrichir leurs connaissances et compétences et stimuler la dynamique d'apprentissage organisationnel (pas de discrimination dans l'échange et le partage de connaissances).

Enfin, nous intégrerons, au cœur de notre système imaginierial, le développement et la diffusion systématique de l' « énergie libre ARE ». Cette énergie, analysée par Cockerell, est au cœur des pratiques managériales de la firme Disney. Le ARE signifie « Appreciation, Recognition, Encouragement » (« Appréciation, Reconnaissance, Encouragement ») et est basé sur la valorisation permanente des individus via une réelle reconnaissance sociale afin de stimuler leur ego et leur motivation intrinsèque à s'investir de manière volontaire et proactive dans leur travail et, par extension, le processus d'intelligence collective.

L'esprit collectif évolutif glocal est également ancré dans trois missions fondamentales (constituant des buts supra-ordinaires fédérant ses membres) que sont le développement, la protection et la promotion des ressources communes pour pérenniser un développement durable des territoires. Dans le cadre du Trakin, ces missions seront de :

- Développer cette discipline : Par la constitution d'une communauté fédérée autour de cette philosophie et son « officialisation » par le biais de structures juridiques localisées (e.g., associations) permettant un « ancrage » de cette « nouvelle réalité créative » dans l'« ancien monde ». Cette structuration autour d'entités juridiquement reconnues peut, selon nous, permettre de développer la légitimité de cette discipline auprès des acteurs territoriaux ancrés dans une « réalité ordinaire » (voir notre schéma intitulé « Imaginierisation de territoire »). Cette pratique est également approuvée par David Belle (p. 83) ;

- Protéger son identité : En luttant contre d'éventuelles perversions sémantiques

⁷⁵ Dans le cadre du Trakin et de l'intelligence imaginieriale, nous faisons référence au « code inviolable » (composé de l'ensemble des principes et valeurs) définissant ces technologies sociales. Ce code se réfère également à l'ADN du système social définissant son identité singulière et sa « raison d'être ».

auxquelles doit faire face actuellement le Parkour⁷⁶ ;

- Promouvoir cette discipline : Comme « technologie sociale libre » permettant d'accompagner l'humanité dans une évolution positive centrée sur l'expression politique et créative débridée favorisant l'innovation au sein des territoires.

Nous renvoyons le lecteur vers notre modèle d'intelligence imaginariale afin de disposer d'une définition complète du modèle de l'esprit collectif évolutif glocal.

1.3.2. Une discipline intrinsèquement politique

Bornaz (2008) affirme que

Réduire la politique aux échéances électorales et à l'appareil d'état ainsi qu'aux relations mutuelles des divers états n'est pas seulement réducteur, mais fondamentalement faux. La politique, du grec *polis* (« cité »), se trouve (...) dans l'espace public qu'est la rue. La politique n'est ni un bulletin de vote dans une urne, ni un siège à l'Assemblée, c'est « la structure et le fonctionnement, méthodique, théorique, et pratique, d'une communauté, d'une société »⁷⁷ ou, selon les mots d'Henri Laborit, biologiste, « une science de l'organisation des structures sociales ».

Selon cette acception, l'espace public est certainement le lieu le plus politique qui soit (nous entendons par espace public, « l'ensemble des espaces de passage et de rassemblement qui sont à l'usage de tous »⁷⁸).

Il définit l'espace en ces termes :

Contrairement au *lieu*, qui est un point figé dans la géométrie spatiale, un endroit désigné, indiqué, limité, circonscrit, l'espace, lui, est mobile, friable, modifiable, habitable, déplaçable. On peut le faire surgir, l'investir, le ré-agencer, le changer. Bref, l'espace est étendue, et l'étendue est mouvement. Et c'est en comprenant cela qu'on en comprend la dimension politique. Finalement, un lieu est un lieu, il est ce qu'il est ; mais l'espace, lui, est ce qu'on

⁷⁶ Voir notre analyse prochainement.

⁷⁷ Définition donnée par le dictionnaire en ligne Wiktionnaire (<https://fr.wiktionary.org/wiki/politique>; consulté le 23 mars 2016).

⁷⁸ Entrée « espace public » de l'encyclopédie en ligne Wikipédia (consulté le 22 mars 2016).

en fait. Et c'est cela qui en fait l'intérêt. Car si l'espace est mouvement, on peut non seulement y bouger, mais aussi *le* bouger, *le* faire bouger. L'espace est en quelque sorte ouvert à toute proposition. Encore faut-il proposer quelque chose.

Le vidéaste Dany Caligula (2015), qui s'inscrit dans la mouvance de la vulgarisation du savoir pour son accès à tous notamment grâce à internet, corrobore cette analyse en soulignant que

La politique c'est de l'éthique, de la pédagogie, c'est quotidien, c'est reprendre sa place dans la société, c'est observer nos propres conditionnements, c'est réouvrir son empathie et sa compassion pour aller vers les autres pour comprendre les problématiques qu'ils traversent. C'est créer, c'est partager, c'est proposer, c'est discuter, c'est échanger. »⁷⁹

Bornaz poursuit son analyse de la nature intrinsèquement politique du Parkour en affirmant que

Le déplacement se trouve (...) être l'activité la plus commune et la plus communément observée à l'intérieur de cet espace [la rue]. Il s'y pratique par différents modes opératoires, parmi lesquels l'individu sélectionne selon des critères tels que la praticité, la rapidité, le coût, la longueur du trajet à effectuer, etc... Il choisira, selon les cas, la marche à pied, la voiture, les transports en commun (...) ou le vélo, chaque mode ayant ses codes établis, ses règles fixées, ses normes à respecter. Il y a la chaussée, les trottoirs, les feux, les passages cloutés, les « stop », les passages obligatoires, ceux interdits... Tout cela laisse pour ainsi dire bien peu de place à la créativité. (...) Tout est semblable, uniformisé, les gens avancent aux mêmes rythmes, selon les mêmes codes, en observant les mêmes règles, et tous s'arrêtent ensemble, repartent ensemble, et se ressemblent.

Le site souligne qu'il est alors indéniable, au vu de cette analyse, que le Parkour constitue une pratique profondément politique au sein de l'espace public. Ainsi,

Au diable les codes, les règles, les normes, les habitudes, des animaux humains envahissent l'espace public, qui l'utilisent à leur manière, en dehors des voies tracées, des routes communes, suivant leurs propres règles, leurs

⁷⁹ Source : <https://www.youtube.com/watch?v=7F84bMZxcUk> (consulté le 19 mars 2016).

propres codes, et tracent des chemins qui semblaient ne pas exister l'instant d'avant. Parfois pieds et torse nus, ils avancent à quatre pattes en équilibre sur une barre, sautent d'un muret à une barrière, escaladent un mur qui fait plus de deux fois leur taille en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, courent, s'accrochent, roulent... Ils vont et viennent là où personne jamais ne va, sans quoi ils y vont comme personne jamais n'y va. Comme les enfants, ils courent, sautent, et grimpent ; comme les chats, ils s'agrippent, se hissent, filent et se faufilent... (...)

Ils respectent « la loi » certes, mais ils violent les codes qui régissaient jusque là le déplacement dans l'espace public, en défient les règles, bousculent les habitudes, et, sortant des sentiers battus, et des passages obligatoires, ils inventent leurs propres passages et dessinent leurs propres routes au fil de leurs enjambées. Imaginant en permanence aussi bien de nouveaux obstacles, que de nouvelles façons de les franchir, de nouveaux endroits où aller, que de nouvelles façons d'y accéder, ils ne font pas que détourner l'usage des choses publiques, mais créent en sus de nouveaux espaces, évolutifs et infinis, à l'intérieur de l'espace public.

Evolutifs, parce que le pratiquant affûte son regard au fur et à mesure qu'il progresse dans l'espace urbain, où il relève de nouveaux défis qu'il se lance lui-même par pur esprit de créativité et goût de la performance technique, et où il décèle sans cesse de nouveaux obstacles potentiels, aux possibilités de franchissement multiples – possibilités de franchissement qui d'ailleurs n'ont de limites que son imagination -, mettant ainsi au point de nouveaux itinéraires, renouvelables à l'infini, et dont les repères se trouvent sans cesse déplacés et redéfinis par le traceur.

Infinis, parce que n'ayant pas de contours figés, circonscrits ; ils sont illimités, du fait de leurs perspectives d'évolution au gré de l'imagination du traceur. L'espace ainsi créé n'est pas un espace fini, il est modifiable à souhait, et constamment remodelé par ceux qui daignent s'y atteler.

Ces espaces étant éphémères et modifiables, – mobiles même pourrait-on dire –, leurs contours sont flous et indéfinis, et ils s'imbriquent dans l'espace dans

lequel ils prennent naissance de telle sorte qu'on ne distingue pas les premiers du second, et les traceurs évoluent dans l'espace urbain en y chevauchant en permanence deux espaces qui se confondent.

De cette manière, le commun des utilisateurs de l'espace public primaire, ignorant la pluralité des espaces, ne voient les traceurs évoluer que dans *leur* espace. Or, cela pose des problèmes multiples.

Ces problèmes sont, selon le site, les suivants :

- La marchandisation de l'espace : « L'espace public (...) devient majoritairement un espace « marchand » (l'espace ne sert qu'à acheter et/ou à vendre) et est lui-même en proie à une constante marchandisation (l'espace lui-même est transformé en marchandise). Il faut bien distinguer le premier phénomène du second, car ce sont deux choses différentes, bien qu'elles aillent de pair. »
- La privatisation et la marchandisation dont il fait l'objet ;
- Le prix, ainsi que le fait qu'il en ait un ;
- Les règles qui y sont en vigueur, ainsi que les codes qui le régissent ;
- L'unicité de l'espace, ainsi que l'impossibilité d'évoluer simultanément dans deux espaces différents (ou dans deux dimensions différentes de l'espace⁸⁰) ;
- La remise en cause de l'usage à faire des structures constitutives de l'espace public, et la vocation à caractère unique de l'usage qu'il est possible d'en faire ;
- La manière d'utiliser le corps comme outil de déplacement ;
- Le rapport à son corps et à sa structure biologique.

Il rajoute que

De fait, l'espace public, qui (...) a pour vocation « d'être le forum où s'expose un problème qui interroge la collectivité », d'être un lieu d'expression et d'échanges entre les individus, se voit transformé en une gigantesque vitrine

⁸⁰ Cette analyse s'ancre parfaitement, selon nous, dans notre modèle d'intelligence imaginieriale qui intègre différentes aires d'expérience au sein de ce modèle (voir schéma 1.1 Annexe 1 de ce document).

marchande, où la publicité commerciale a pris la place de la publicité originale, celle dont le rôle était de « créer l'espace de l'agir politique », où « l'information-communication dans l'espace public comme support de connaissance et de débat est réduite à une communication d'entreprise à des fins marchandes », où il ne « peut s'[...]exercer aucune pratique du jugement »⁸¹

L'intérêt du Parkour, au vu d'une telle situation, est que ceux qui le pratiquent se saisissent d'une partie, toujours changeante, de l'espace public, pour laquelle ils ne demandent aucune permission et n'avertissent personne ; ils s'en saisissent spontanément, et en disposent et l'utilisent comme si tout cela était naturel ou allant de soi (...). Mais au-delà du fait qu'ils s'en saisissent sans en demander l'autorisation, ils ne paieront ensuite jamais pour cet espace qu'ils utilisent comme – et quand – bon leur semble. Ils ne tiendront pas compte des processus de marchandisation incessants dont cet espace fait l'objet, et feront tout simplement comme s'ils n'existaient pas, comme si les règles, aussi bien celles définissant l'accès à l'espace ainsi que le prix dont on doit s'acquitter pour en disposer que celles en réglementant l'utilisation, comme si toutes ces règles restaient à inventer. Sur la place publique. En situation.

De plus, ils utilisent cet espace, acquis par des voies peu communes, d'une manière pas plus commune, et n'en font, dans tous les cas de figure, aucun usage commercial, remettant, de fait, en cause les dispositions inhérentes à la réglementation marchande des espaces. Ils ne payent pas pour l'utiliser ; ils ne l'utilisent pas pour le vendre – ni pour y vendre autre chose – ; ils n'y produisent rien – en tous cas rien dont on peut espérer tirer un profit commercial – ; ils n'y travaillent pas et n'y recherchent pas de travail ; ils n'y font pas transiter de l'argent. L'espace occupé est occupé *gratuitement*, et cela dans les trois acceptions du terme : il est occupé par des individus qui n'ont pas payé pour en disposer ; les individus qui l'occupent y font ce qu'ils y font de manière gratuite, pour rien, sans rétribution ; et pour finir, ils le font sans raison, sans fondement, sans motif apparent, excluant ainsi de cette pratique toute finalité à vocation utilitariste. Et si la vue des pratiquants indispose un certain nombre d'individus qui, dans l'espace public, y sont à un moment ou à un autre, confrontés, c'est en grande partie parce que le Parkour instaure ce rapport non-marchand et

⁸¹ Selon Laborit (1976) dans son ouvrage *Eloge de la fuite*.

gratuit à l'espace.

Le site résume son analyse en soulignant que le Parkour n'a donc pas uniquement vocation à faire un nouvel usage, créatif et imaginaire, de l'espace public mais permet la création, à l'intérieur de cet espace, de nouveaux espaces d'expression, et de création artistique, de nouveaux espaces publics, dont les caractéristiques communes sont les manières peu communes de s'y déplacer qui s'y pratiquent. Contrairement à l'espace originel où naissent ces extensions spatiales, qui lui est normatif au possible, et où la conformité à la norme en vigueur est de rigueur. Le Parkour constitue ainsi une discipline philosophique et politique qui, selon le site, « ne remet pas seulement en cause la normalisation des modes de déplacement qui sont communément rencontrés à l'intérieur de l'espace public, ainsi que les voies leur étant affectées ; mais (...) les rapports que l'on entretient à l'espace public, et non point seulement l'usage qu'on en fait, mais également la fonction qu'on lui attribue ». Selon le site, « l'activité de jeu propre au Parkour au sein de cet espace n'est donc pas anodin, et cette discipline apparaît dès lors, au-delà d'un moyen de se déplacer, comme un outil de réappropriation et de questionnement de l'espace public, d'une richesse et d'une puissance rares. »

Le concept de marchandisation de l'espace public a également été analysé par Naomi Klein (2000) dans son ouvrage *No Logo : Takin Aim at the Brands Bully*, dans lequel elle analyse sa colonisation par les marques, tout comme de l'esprit des individus, et souligne (p. 125) la nécessité de se le réapproprier pour que le « réel » progresse puisse se produire. Nous considérons que le Trakin, en tant que discipline culturelle ancrée dans l'éducation populaire, constitue un moyen d'exercer une forme nouvelle de politique citoyenne communiste sur l'espace public, que nous qualifierons ici d'« espace de libre expression politique citoyenne ». Cet « art libre » peut ainsi favoriser la réappropriation de l'espace public par les citoyens, via leur expression politique reflétée au travers de leur co-création en émergence reposant sur une activité populaire fédératrice via les valeurs de partage, d'entraide et de tolérance / bienveillance que nous avons analysées précédemment.

Rawlinson et Michalko (2011) enrichissent ces analyses en soulignant qu'

Alors que cette pratique est essentielle, elle se trouve également en conflit avec

la ville. Dans le cadre des approches urbaines modernistes, les activités ludiques sont devenues progressivement séparées du contexte urbain à travers une tripartite de pratiques de conception, d'approvisionnement et de gestion. En dépit de ces restrictions, les formes de jeu souterraines émergentes surmontent l'isolement de jeu au sein de l'espace urbain.

Au vu de ces différentes analyses, et inspirés par celle de Stallman concernant les quatre libertés fondamentales définissant un logiciel libre, nous définissons les « libertés fondamentales de l'espace public », qui constituent la « liberté globale » suivante :

- La liberté d'inventer, en situation, de nouvelles règles d'accès et d'utilisation de l'espace sans restriction. Cette liberté comprend :

- La liberté d'ignorer les règles définissant l'accès à l'espace ainsi que le prix dont on doit s'acquitter pour en disposer que celles en réglementant l'utilisation ;

- La liberté de modifier l'espace sans restriction : Via la liberté de définir une potentielle infinité de perspectives d'évolution en son sein sans restriction. En d'autres termes, la liberté d'actualiser de nouveaux espaces d'expression et de création artistique (i.e., de nouveaux espaces publics), dont les caractéristiques communes sont les manières peu communes de s'y déplacer qui s'y pratiquent. Nous décrivons de manière précise cette liberté par le droit fondamental de faire un nouvel usage créatif et imaginatif de la création en son sein, via la possibilité de :

- Faire émerger de nouveaux obstacles ;

- Faire émerger de nouvelles façons de les franchir ;

- Faire émerger de nouveaux endroits où aller, ainsi que de nouvelles façons d'y accéder ;

- Créer de nouveaux espaces, évolutifs et infinis, à l'intérieur de l'espace public. Cette liberté comprend celle de faire évoluer de manière potentiellement infinie le sens de cet espace, via sa réinvention

permanente ;

- D'exprimer ces perspectives d'évolution en son sein sans restriction, via sa remodelisation permanente.

Tout comme les libertés fondamentales définies par Stallman, nous considérons que le respect de ces libertés garanties aux citoyens est nécessaire pour qualifier l'espace public d'espace « de libre expression » permettant l'expression politique de manière optimale via une nature capacitante pour les acteurs désireux d'exprimer leur créativité en son sein. Notre définition des libertés fondamentales de l'espace public, basée sur cette analyse, vise donc à déterminer de manière claire une utilisation « libre » de cet espace, garantissant une expression créative politique en son sein (i.e., une « société fonctionnelle » selon le paradigme démocratique tel que défini par Paul Ricoeur).

Le Trakin repose donc sur une relation libriste à l'espace, via une évolution selon un rapport politisé communiste, non marchand et non utilitariste. La philosophie du hacking éthique, dans lequel s'ancre le librisme peut ainsi, selon nous, constituer un outil très efficace pour exercer sa liberté (i.e., son expression singulière, politisée et bienveillante⁸²) au sein de cet espace. La co-crédation de culture libre (comme « savoir politique partageable reflétant l'expérience singulière de chaque individu) au sein de l'espace public repose ainsi, comme nous l'avons vu, sur sa réinvention et remodelisation permanente. Ces pratiques créatives sont ancrées dans un processus d'apprentissage reposant sur l'expérimentation permanente de nouvelles voies d'évolution s'opérant à la fois au niveau :

- Individuel : Via la progression personnelle des Trakers dans leur propre parcours reflétant leur propre singularité et stimulant le conflit cognitif, i.e., l'innovation dans l'observation et l'usage de l'espace public ; et

- Collectif : Via l'inspiration favorisant le remix des récits (Traks) créés, et un transfert libre d'énergie au sein de cet espace via les valeurs de partage et de co - apprentissage reposant sur la co-crédation ancrée dans le paradigme de l'« unité dans la différence ».

⁸² Selon l'analyse de la société holomorphe par Saloff Coste (2013).

1.3.2.1. Le Trakin comme superstructure favorisant l'expression créative au sein de l'espace

Les analyses de Marx et Engels distinguent deux niveaux de réalité pour la conscience de l'individu :

- L'*infrastructure* (base matérielle), qui désigne le vrai monde, celui de la matière, des moyens de production. L'infrastructure désigne ce qui est relatif à la production. Elle comprend notamment :

- Les conditions de production (climat, ressources naturelles) ;
- Les forces productives (outils, machines) ;
- Les ressources naturelles ;
- Les forces productives (outils, machines) ;
- Les rapports de production (classes sociales, domination, aliénation, salariat,...).

- La *superstructure*, qui renvoie au monde des idées, au monde des illusions, dominé par les idées de la classe dominante, les capitalistes. La superstructure désigne ainsi l'ensemble des idées d'une société, c'est-à-dire ses productions non matérielles comme :

- La religion ;
- La philosophie et la pensée ;
- La morale;
- L'art ;
- Les institutions politiques (Etat en tant qu'appareil politique régissant la société,...) ;
- Les médias ;
- Les lois,...

Marx a fait valoir que la superstructure se développe hors de la base, et reflète les intérêts de la classe dirigeante qui contrôle la base. Selon Marx et Engels, la superstructure découle de l'infrastructure, tandis que la superstructure va légitimer l'infrastructure.

L'axiome de Marx selon quoi « a base détermine la superstructure » exige cependant, selon l'encyclopédie Wikipédia, une qualification :

- La base est l'ensemble des relations productives, pas seulement un élément économique donné, par exemple la classe ouvrière ;
- Historiquement, la superstructure varie et se développe de manière inégale dans les différentes activités de la société; par exemple, l'art, la politique, l'économie, etc ;
- La relation base-superstructure est réciproque : Engels explique que la base détermine la superstructure seulement *en dernière instance*.⁸³

Nous rapprocherons cette analyse de celle de Benkler (2000) concernant un système de communication), constitué des couches infrastructure physique, code et contenu. Dans le cadre de notre analyse, nous considérons que le territoire d'évolution d'un Traker constitue l'infrastructure physique du système de communication territorial (selon l'analyse de Benkler, 2000) dans lequel s'ancre son expression libre et capacité. Le code utilisé par cet acteur pour s'exprimer en son sein (qui conditionne sa représentation de la réalité) est constitué par les mouvements issus de la discipline Parkour (passement rapide, passe-muraille, saut de chat,...⁸⁴). Enfin, les contenus sont constitués par ses récits personnels (Traks) exprimés par le biais de la production d'enchaînements fluides au sein de l'environnement.

Belle (pp. 104-105) analyse le pouvoir oppresseur de l'environnement des banlieues françaises en abordant le problème de la violence chez les jeunes évoluant en son sein. Il défend l'idée que l'environnement dans lequel ces individus évoluent est la cause principale de ce phénomène :

Souvent les choses dégénèrent car ils n'ont aucune autre solution, ils n'existent pas aux yeux des autres. Ils ont besoin de s'exprimer et on ne leur donne pas la possibilité. (...) Tant qu'on n'aura pas trouvé de solutions pour les écouter, pour leur ouvrir un autre monde, on restera avec les problèmes de banlieue.

Son analyse concernant la cause de ces comportements s'ancre parfaitement dans le paradigme sociétal tel que défini par des acteurs de la sociologie comme Pierre Bourdieu

⁸³ Entrée « Base et superstructure » du Dictionnaire des Sciences Sociales.

⁸⁴ Décrits dans cette vidéo : <http://www.parkour-literally.com/le-parkour-cest-quoi/> (consulté le 06 avril 2016).

et Monique Pinçon-Charlot ou de la « socio-culture » comme Franck Lepage. Ainsi, il souligne qu'« avant même que le type naisse dans l'une de ces cités pourries, on sait qu'il va se rebeller. Quand vous vivez dans des cages à poules, quand vous avez des barres d'immeubles qui vous cachent l'horizon, vous ne pouvez pas accepter votre situation. » Belle rajoute ainsi que

Si aujourd'hui on enlevait les jeunes de banlieue pour y mettre les enfants du XVIème arrondissement de Paris à la place pour qu'ils y vivent dans les mêmes conditions (...), je pense qu'ils auraient la même rage, ils deviendraient eux aussi des « jeunes de banlieue.

Cette analyse met en évidence l'influence concrète de la dimension « infrastructure » sur les attitudes et comportements des individus, qui peut alors ainsi être perçu comme « oppressant » de par sa nature observée comme « dominatrice » et « écrasante », empêchant ainsi toute projection des acteurs vers un futur plus désiré. Les comportements « réactants » de ces acteurs sont donc, selon ces différentes analyses, réellement conditionnés par leur environnement d'évolution.

Belle résume le fait qu'il est véritablement nécessaire, pour réellement opérer une transformation positive de ces acteurs, de changer l'environnement dans lequel ils évoluent. Ainsi, il met en avant le fait que « tant que l'environnement reste le même, le gars ne va pas changer. Et tant que le regard des autres n'évolue pas, rien ne va changer à la situation actuelle. »

En résumé, nous soulignerons que le Parkour peut, selon nous, être considéré comme un « art martial » utilisable par tous (via sa nature inclusive) pour se défendre contre la violence symbolique d'un environnement physique conçu pour dominer les individus en favorisant leur intériorisation de la soumission et de l'inhibition / passivité nourrie par un sentiment de fatalisme.

La philosophie du Libre dans laquelle s'ancre le Trakin intègre, selon nous, la conscience de l'aliénation à une infrastructure fermée et privatrice (i.e., reposant sur la « confiance aveugle »⁸⁵) exerçant un pouvoir « injuste » sur les individus (selon Stallman, 2002). Par le biais des quatre libertés fondamentales accordées ou non à un utilisateur de ressources digitales « anti-rivales » (que nous intégrons dans ce niveau, en tant qu'outils de

⁸⁵ Selon Okhin (2014).

production, bien qu'immatériels), elle vise ainsi à faire prendre conscience aux individus de leur nature aliénante (reposant sur la commodité et l'ignorance) ou émancipatrice (via une éthique forte basée sur le partage, la coopération et le choix de la liberté sur la commodité). L'espace public (infrastructure) et sa représentation par les individus (superstructure), dont la décolonisation est au cœur des enjeux de progrès sociétal selon Klein (2000), constitue dans le cadre de la philosophie du Trakin un « terrain de jeu » comme terrain d'expression créative ancrée dans le Libre (exercer sa liberté sur lui à condition de ne pas priver les autres de cette même liberté).

Au vu de cette analyse, nous soulignerons que la philosophie du Trakin constitue donc selon nous une superstructure permettant de favoriser l'émancipation des individus ainsi que la transformation sociale. Elle constitue ainsi, selon notre souhait, un nouveau cadre de pensée permettant d'optimiser le processus d'évolution positive reposant sur la connexion, la coopération, l'auto-organisation et l'expression libre de la singularité ancrée dans un processus de co-apprentissage centré sur la créativité distribuée. Sa richesse provient, selon nous, de sa transdisciplinarité puisant dans des disciplines variées telles que la philosophie, l'art, l'éducation, l'information – communication, la psychologie et le game design.

Ainsi, l'adoption de ce « système cognitif » capacitant permet de « penser hors du cadre » (constitué par la réalité ordinaire majoritairement partagée au sein du territoire) et d'imaginer une potentielle infinité de nouvelles manières d'évoluer au sein de l'espace public. En d'autres termes, il permet aux Trakers de s'immerger dans une « nouvelle réalité créative » ne légitimant pas l'enclosure de cet espace et la soumission volontaire en son sein. Les valeurs et représentations définissant cette superstructure, en totale inadéquation avec le système capitaliste marchand reposant sur la consommation passive et l'uniformisation des attitudes et comportements en son sein, permet ainsi de favoriser le conflit cognitif, i.e., le risque d'innovation au sein d'une société standardisée reposant sur la « prolétarianisation » des individus et la « bêtise systémique » (selon Stiegler, 2012).

Comme nous l'avons vu, le Parkour est une discipline qui développe l'observation créative de son environnement via l'adoption de multiples perspectives d'observation pour favoriser la découverte de nouvelles manières d'appréhender et maîtriser son environnement. En d'autres termes, de débrider l'exercice de la liberté au sein d'un environnement conçu pour être contraignant via des règles de design officielles induisant un « comportement

attendu » défini par des designers tels que des architectes ou des urbanistes. Le pire concernant cette pratique serait ainsi, selon Rawlinson et Michalko (2011), que celle-ci se voit « parquée » dans des espaces cloisonnés dédiés à son exercice. Cela nuirait ainsi fortement à sa nature intrinsèque basée sur la liberté d'expression en tous lieux. Selon eux,

A l'image du skate ou du roller, pour lesquels il existe des skateparks, avec des modules spécifiques, il ne faudrait pas que les pratiquants de parkour se laissent enfermer dans des lieux spécifiques s'ils ne veulent pas perdre ce qui fait la base de la discipline : une appropriation différente de l'espace, quel qu'il soit et en toute liberté. C'est là tout le débat actuel et plusieurs initiatives tentent de fédérer les associations ou encore de mettre en place des académies et des diplômes.

La philosophie du Trakin (ancrée dans celle de l'imaginierie) peut ainsi, via une créativité nourrie par des connaissances et compétences riches et variées du terrain issues d'un engagement fort du Traker en son sein, favoriser l'expression de cet individu (et de son / ses groupe(s) d'appartenance centrés sur cette discipline) dans la vie de la cité. Ces formes d'expression peuvent donc être, par exemple, la création de nouvelles « histoires » créatives (Traks) reposant sur des enchaînements fluides ancrés dans un circuit nouveau. En d'autres termes, une expression créative proposant de nouvelles possibilités d'évolution favorisant, par extension, un risque d'innovation / transformation via une inspiration d'autres acteurs territoriaux.

Bornaz analyse cette discipline en analysant les effets qu'induit sa pratique au sein de l'espace public en ces termes :

Il semble qu'il y ait deux catégories d'effets. D'abord, il y a les effets prédictibles, qu'ils soient souhaités ou non (surprise des passants, regard des gens s'attardant, sentiment de peur éprouvé par ceux auxquels cette pratique est étrangère, ou, au contraire, stimulation, envie d'en faire autant, tentative de récupération marchande du phénomène par des entreprises...). Ceux-ci, bien qu'ils ne puissent être assimilés à la pratique elle-même, semblent y être inhérents, et en découler naturellement. Ensuite, il y a les effets non prédictibles mais constatés (colère des passants ou des résidents des abords, prise en

main et gestion de la situation par les autorités locales (Mairie, etc...), chasse aux pratiquants...), ces derniers étant loin d'être sans intérêt du point de vue d'une étude sociologique du Parkour.

Celle-ci met en évidence la possible confrontation entre la « réalité créative » du traceur, qui observe et analyse son environnement « en dehors du cadre » (i.e., non conditionnée par les règles issues de son environnement) et la « réalité ordinaire » de son environnement social pouvant tenter de se « défendre » contre cette pratique disruptive menaçant la stabilité de leur « aire d'expérience » classique.⁸⁶

Selon Bornaz (2008),

Quelle que soit la finalité originelle du Parkour – fût-ce se déplacer d'un point A à un point B de la manière la plus rapide et la plus efficiente possible, en franchissant les obstacles qui se trouvent sur notre passage -, force est de constater que les effets qu'il provoque sont loin de se limiter à cette finalité supposée, et qu'il affecte l'espace public dont il fait son terrain de jeu et / ou d'entraînement. Au vu de cette analyse, le Parkour apparaît dès lors comme une pratique intrinsèquement politique dans son sens originel (du grec *polis*, « cité »), car se produisant dans l'espace public qu'est la rue.

Le Parkour peut donc constituer, via l'immersion du traceur au sein d'une « aire d'expérience » ludo-narrativisée reposant sur la créativité et la vision du monde émergente, un moyen très efficace de « hacker » la réalité ordinaire du territoire, via l'expression politique de ces acteurs pouvant apparaître comme une « minorité active » en son sein, comme nous allons l'analyser maintenant.

1.3.2.2. Le Trakin comme moyen de hacker la réalité ordinaire et libérer l'expression citoyenne

Beauvois analyse le concept de « réalité ordinaire » via l'analyse des stratégies d'influence sournoise en œuvre dans nos sociétés de type « démocratie médiatique ». Didier Courbet (2010) définit les apports importants de ce psychosociologue aux sciences sociales, en résumant ses thèses pour mieux les analyser et commenter.⁸⁷ Ainsi, selon Beauvois, les

⁸⁶ Voir notre schéma 1.1 Annexe 1 issu de notre modèle d'intelligence imaginariale.

⁸⁷ Didier Courbet (2010), Médias, propagandes et démocraties : les apports de Jean-Léon Beauvois aux sciences sociales et aux sciences de la communication, *Les Cahiers de Psychologie*

médias sont des outils volontairement utilisés à des fins de propagande par des organisations (firmes internationales, partis politiques) et institutions minoritaires, voire pays, qui possèdent un fort pouvoir social. Ils utilisent de manière réfléchie les médias pour divertir les citoyens, attirer leur attention sur des sujets « maîtrisés » pour les détourner des vraies valeurs du fonctionnement social, i.e., la participation de tous au pouvoir. Ils donnent ainsi aux personnes des contenus médiatiques divertissants qui flattent leur motivation profonde et les orientent vers un faux bonheur lié de manière excessive au soi, à la consommation de produits et à l'augmentation de leur pouvoir d'achat. Ainsi, pendant que ces groupes et institutions qui possèdent les médias cherchent à gagner le pouvoir, le peuple, lui, ne s'en occupe pas et en est détourné. Le bonheur tel que les médias le représente serait à trouver dans une éthique individualiste où chacun est invité à aller consommer individuellement dans sa maison et à se valoriser socialement par l'intermédiaire notamment de produits et de marques. Les médias nous expliquent que le bonheur consiste à nous réaliser en tant qu'individu, de découvrir notre soi propre, caché, et de l'exprimer socialement. Il souligne également qu'il n'aime guère le concept d'« individu », dès lors qu'on le transforme en « mythe social du type de l'oncle Sam », donc un imaginaire pour les personnes qui est aussi une vraie réalité sociale.

Cette analyse souligne, selon nous, le pouvoir politique subversif contenu dans la philosophie du Parkour. Ainsi, comme le souligne Belle (2014), cette discipline vise à se « réaliser » pour trouver un bien-être et une fluidité mentale, mais en occultant le sentiment néfaste de frustration permanente provenant du désir d'objets matériels ou de la comparaison sociale permanente susceptible de nourrir les animosités au sein d'un groupe social. Belle enrichit cette analyse en soulignant le fait que le Parkour permet de se focaliser sur l'essentiel, et de ne plus se laisser affecter par ses « choses futiles » afin de retrouver un rapport réel au « vrai ». Selon lui, le bonheur est lorsque les choses futiles ne nous affectent plus. Cet état de bien-être permet de ne plus avoir peur et de laisser libre cours à sa créativité au sein de son environnement d'évolution, via une action forte et fluide en son sein. En ce sens, nous considérons que son analyse nourrit celle de Disney concernant le « sens commun » de nos sociétés, qui est selon lui synonyme de peur par rapport à l'expérimentation de nouvelles choses, i.e., d'échec.

Analysons la dimension religieuse du concept de superstructure en l'appliquant à notre philosophie du Trakin. Chuck Ballew (2010, p. 157), Creative Director à Walt Disney

Politique, n°17, 2010.

Imagineering souligne que la créativité constitue sa religion et que celle-ci est « amusante ». Inspiré par ce paradigme, nous considérons que la créativité Libre (reposant sur la culture de l'imaginierie ancrée dans le hacking éthique et, plus précisément, du librisme) peut constituer un *hack* très intéressant du concept de religion dont le sens peut connoter, si poussé à l'extrême, l'aliénation et la domination reposant sur une soumission librement consentie. Ainsi, celui-ci peut être associé, si ancré dans un cadre de pensée trop rigide un sens renvoyant vers l'idée de dogmatisme. En d'autres termes, selon nous, de domination des individus via un affaiblissement de leur esprit critique reposant sur un conditionnement centré sur l'intériorisation d'une idéologie aliénante transformant des *sujets singuliers* en *objets uniformisés*.⁸⁸

Ériger la créativité Libre en philosophie de vie « sacrée » peut ainsi, selon nous, constituer un moyen puissant d'émancipation réelle des individus. Ce paradigme repose, dans le cadre du Trakin, sur :

- L'intelligence espiègle : Au coeur de la culture du hacking comme « idée de ce qui rend la vie significative » (selon Stallman, 2002) ;
- La dévotion dans un parcours personnel ancré dans un système holomorphique : Permettant d'évoluer en permanence en nourrissant son « génie créatif » via l'apprentissage de nouveaux savoirs et savoir-faire ; et
- La bienveillance envers la singularité des autres et de leur expression en tant que « génies créatifs » ;
- La culture de la coopération : Via une culture de l'hybridation des connaissances et de la capacitation collective sur une base autonome (selon Chiquet, 2013).

L'idéologie de la créativité centrée sur l'imaginierie peut ainsi débrider le cadre cognitif des individus construisant leur réalité propre et favoriser la remise en cause d'un environnement physique privé. Elle peut également, toujours selon nous, favoriser l'action désinhibée (reposant sur la culture de l'expérimentation), i.e., l'expression du « génie » de ces individus transformés en « réacteurs évolutifs » au sein de la société. Cette expression désinhibée peut ainsi favoriser le conflit cognitif, i.e, l'innovation au sein

⁸⁸ Voir notamment l'analyse de Boltanski concernant la « théologie politique » : http://www.lemonde.fr/idees/article/2012/07/11/notre-avenir-est-il-democratique_1732113_3232.html (consulté le 26 mars 2016).

de la société via une superstructure évoluant en permanence, tout en reposant sur un cadre (comme culture définie par un ensemble de représentations et valeurs) inviolable car nécessaire à la viabilité et pérennité de ce « système cognitif émancipateur ».

Nous défendons donc l'idée que cette érection peut favoriser, comme nous l'avons analysé précédemment, l'appréhension d'un monde complexe (i.e., l'analyse, la décision et l'action éclairée en son sein) via une vision du monde émergente reposant sur la pensée narrative et évolutionnaire. En d'autres termes, elle peut permettre d'éviter tout enfermement dans un dogmatisme susceptible de nuire à l'innovation via une remise en cause permanente de l'existant et une exploration débridée de nouvelles possibilités d'évolution au sein de sa « sphère de génie » et d'un engagement fort dans un parcours personnel permettant de se réaliser et s'épanouir.

Le Trakin vise donc, grâce au paradigme du « penser global, agir local », d'exercer sa liberté sur son environnement afin de produire, par le biais de cette pratique culturelle libre, un espace dont le sens et la valeur sont non plus définies par la « loi du marché »⁸⁹ mais par la « loi des communs »⁹⁰ via son utilisation et gestion harmonieuse.

1.3.2.3. Une discipline interopérable avec un système social reposant sur la vision du monde traditionnelle ?

Le Parkour possède, contrairement à d'autres disciplines artistiques reposant sur l'expression créative ancrée dans l'espace public, une caractéristique très intéressante concernant l'utilisation de ressources rivales comme l'espace public (en tant qu'infrastructure physique). Ainsi, cette discipline étant basée sur le « déplacement » permanent, sa pratique ne constitue pas en soi une « monopolisation » de ses ressources comme peut l'être le graph par exemple.⁹¹ Le parkour constitue, en d'autres termes, une forme d'expression « non monopolisatrice » exercée par un individu ou un groupe d'individus sur une ou plusieurs ressources rivales « connectées » entre elles pour former un « espace de jeu » permettant l'expression libre et désinhibée.

Cependant, cette discipline génère, comme nous l'avons vu, d'autres problèmes

⁸⁹ Victime de colonisation, d'enclosure et de déprivation pour les citoyens.

⁹⁰ Selon les analyses d'Oström (2009), Bauwens (2011) et Bollier (2012).

⁹¹ Ainsi, si une personne « s'accapare » un mur en dessinant un graph recouvrant toute sa surface, il sera impossible pour un autre artiste d'exprimer sur celle-ci sa propre sensibilité sans dégrader l'autre œuvre.

concernant l'utilisation des ressources composant l'espace public actuel, i.e., transformé en espace marchand privateur. David Belle souligne comment le Parkour lui a permis de prendre conscience de la dimension « aliénante » de notre société. Ainsi, pratiquer cette discipline l'a amené à réaliser que, contrairement à ce qu'il croyait, il n'était pas libre de se déplacer comme il le souhaitait dans l'espace public. Il met ainsi en évidence (p. 101) le fait que

Certaines mairies commencent à envisager d'interdire de grimper ou de sauter à certains endroits. (...) Je croyais que j'étais libre quand je débuteais le Parkour mais ce n'est pas le cas. Les gens sont réticents alors qu'on ne fait pas de mal. On se déplace juste autrement, sans passer par la route bitumée tracée pour le commun des mortels. Mais cela dérange. Le système, les mentalités sont si durs à bouger que je suis sûr que si j'inventais demain la voiture qui vole avec une énergie propre, je ne pourrais pas l'utiliser ou la commercialiser. (...) Ce serait impossible de le faire parce que le système, les politiques, les lobbies économiques ne le permettraient pas. On veut nous mettre des barrières comme pour les bébés dans les maisons. Et même quand on se montre matures et raisonnables, on nous empêche de faire ce qu'on veut.

Bornaz (2008) met en avant un autre problème fondamental constitué par l'« absorption » de cette discipline par le système capitaliste. Il souligne ainsi la lutte idéologique qui se mène actuellement entre la philosophie originelle du Parkour et son évolution sémantique centrée non sur sa signification première telle que définie par Raymond et David Belle mais sur son « adaptation » à la société capitaliste du spectacle. Ainsi, selon lui,

Le combat que nous menons -car c'est un combat- est une course de fond. Il ne peut se mener que sur le long terme, à coups d'articles par-ci, de vidéos par-là, ou encore de conférences, débats, rencontres, et échanges. Il consiste à donner toujours davantage de visibilité au parkour, dont la dérive sportive s'est développée au détriment de la version philosophique et artistique des origines. L'essentiel de notre combat réside dans le fait de donner à lire et à voir le parkour tel qu'il nous a été transmis par les générations précédentes de pratiquants et par son fondateur David Belle.

A côté de cela, il y a nombre de luttes, de combats à mener au quotidien, contre

des opérations massives de marchandisation et de dénaturation du parkour, dont il importe moins de les faire échouer - ce qui s'avère bien souvent difficile, voire impossible - que de faire du bruit autour en donnant à entendre un autre son de cloche, un autre point de vue sur ces opérations, susceptibles de conduire ne serait-ce que quelques-unes des personnes qui pourraient y être mêlées à reconsidérer leur position. Il s'agit donc systématiquement d'informer, de critiquer, bref de se faire entendre.

Cette analyse souligne bien, selon nous, l'importance capitale de défendre la philosophie originelle du Parkour, afin de lutter contre un affaiblissement de sa charge sémantique initiale, dont le champ est centré sur les concepts fondamentaux de liberté, de singularité et de fraternité. Les traceurs doivent ainsi, pour préserver l'essence de leur philosophie, s'engager dans un conflit cognitif en exprimant des attitudes divergentes avec cette représentation esthétique, compétitive et mercantile de plus en plus collectivement partagée, afin de favoriser le risque d'évolution cognitive positive des acteurs.

IV. Conclusion

Le Trakin est issu de notre volonté d'enrichir sémantiquement cette extraordinaire discipline sportive qu'est le Parkour. En tant que véritable philosophie de vie centrée sur des valeurs essentielles au « bien vivre ensemble » telles que la singularité, la bienveillance, le partage et la coopération, il nous a semblé pertinent de nous baser sur celle-ci pour développer une philosophie « évoluée », intégrant en son sein les concepts fondamentaux de politique citoyenne et d'éducation populaire centrée sur la co-crédation de culture libre au sein d'un territoire. Ne souhaitant pas « greffer » notre analyse personnelle au mot Parkour afin de ne pas risquer de dénaturer sa définition d'origine, nous avons préféré inventer un autre mot pour connoter notre « art de l'évolution positive », tout en restant ancré dans cette pratique intrinsèquement philosophique et politique.

A l'heure de la colonisation et privatisation de l'espace public, qui constitue un espace fondamental pour l'expression citoyenne dans nos sociétés, le Trakin vise donc à opérer un changement d'attitude via la constitution d'un nouveau « cadre de pensée ». Ce cadre, structuré et nourri par les trois types d'intelligence nécessaires pour appréhender la complexité (logique, affect et instinct) permet de mieux comprendre, analyser, décider et

agir (i.e., progresser) au sein de cet espace. Cette discipline philosophique, ancrée dans le librisme, vise donc à replacer la créativité distribuée et l'innovation ouverte au cœur de nos sociétés et de sa vie politique, pour explorer en permanence de nouvelles voies d'évolution positive pour le territoire en faisant émerger de nouvelles possibilités créatives. Nous pensons ainsi que l'exploration débridée de l'espace public peut favoriser les découvertes et stimulant la motivation des acteurs territoriaux à s'engager au sein du processus de création de sens (i.e. , de valeur) de leur territoire. L'ancrage de ces acteurs dans une communauté universelle reposant sur les concepts de « liberté, singularité, fraternité » permet selon nous de favoriser le développement, à l'échelle globale, d'une société holomorphe reposant sur la transformation positive, nourrie par la rencontre entre ces êtres créatifs singuliers (que nous nommons « réacteurs évolutifs ») est, selon nous, réellement nécessaire pour nourrir l'évolution positive synergique de l'humanité.

Sources

Ouvrages

Adair, J. E. (2009). *The art of creative thinking: How to be innovative and develop great ideas*. London: Kogan Page.

Atkins, R., & Mintcheva, S. (2006). *Censoring culture: Contemporary threats to free expression*. New York: New Press.

Belle, D., & Faige, S. G. (2009). *Parkour*. Paris: Intervista.

Benkler, Y. (2006). *The wealth of networks: How social production transforms markets and freedom*. New Haven: Yale University Press.

Broca, S., & Breton, P. (2012). *L'utopie du logiciel libre la construction de projets de transformation sociale en lien avec le mouvement du Free Software*. Lille: Atelier national de Reproduction des Thèses.

Broca, S. (2013). *Utopie du logiciel libre: Du bricolage informatique à la réinvention sociale*. Neuvy-en-Champagne: Éd. le Passager clandestin.

Cockerell, L. (2008). *Creating magic: 10 common sense leadership strategies from a life at Disney*. New York: Currency Doubleday.

Coleman, E. G. (2013). *Coding freedom: The ethics and aesthetics of hacking*. Princeton: Princeton University Press.

Csikszentmihalyi, M. (1997). *Creativity: Flow and the psychology of discovery and invention*. New York: HarperPerennial.

Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. New York: Harper & Row.

Delaplace, J., & Arnaud, P. (2000). *Georges Hébert: La méthode naturelle et l'école (1905-1957)*. S.l.: S.n. Gauthier, A., & Chaize, J. (2013). *Le co-leadership évolutionnaire pour une société co-créatrice en émergence*. Auxerre: HD.

- Dosse, F. (2008). *Paul Ricœur: Le sens d'une vie, 1913-2005*. Paris: Découverte.
- Durkheim, E., & Durkheim, E. (2002). *Communauté et société selon Tönnies*. Chicoutimi: J.-M. Tremblay.
- Finney, J. (1970). *Time and again*. New York, NY: Simon and Schuster.
- Gennawey, S. (2014). *Walt Disney and the promise of Progress City*. Orlando, Florida: Theme Park Press.
- Hébert, G. (n.d.). *L'Éducation physique raisonnée*. Paris: Vuibert et Nony.
- Hébert, G. (1974). *La Méthode naturelle: Éducation physique virile et morale*. Paris: Vuibert.
- Herbaux, P. (2007). *Intelligence territoriale: Repères théoriques*. Paris: Harmattan.
- Klein, N. (2000). *No space, no choice, no jobs, no logo: Taking aim at the brand bullies*. New York: Picador USA.
- Koster, R. (2005). *A theory of fun for game design*. Scottsdale, AZ: Paraglyph Press.
- Laborit, H. (1976). *Eloge de la fuite*. Paris: R. Laffont.
- Lepage, F. (2012). *Education populaire: Une utopie d'avenir*. Paris: Les Liens qui libèrent.
- Lessig, L. (2004). *Free culture: How big media uses technology and the law to lock down culture and control creativity*. New York: Penguin Press.
- Lessig, L. (2008). *Remix: Making art and commerce thrive in the hybrid economy*. New York: Penguin Press.
- Moinet, N., & Bulinge, F. (2013). Intelligence économique : Vers une nouvelle dynamique de recherche. *Revue Française Des Sciences De L'information Et De La Communication Rfsic*, (3).
- Monteil, P. (2013). Paul Ricœur: Variations et continuité d'un projet politique. *Études Ricoeuriennes / Ricoeur Studies Errs*, 4(1).
- Nijs, D. (2014). *Imagineering the butterfly effect: Transformation by inspiration*. The Hague:

Eleven international publishing.

Pelt, P. V. (2005). *The imagineering workout: Exercises to shape your creative muscles*. New York: Disney Editions.

Pelt, P. V. (2005). *The imagineering workout: Exercises to shape your creative muscles*. New York: Disney Editions.

Perrière, C., & Belle, D. (2014). *Parkour des origines à la pratique*. Paris: Amphora.

Robertson, B. J. (2015). *Holacracy: The revolutionary management system that abolishes hierarchy*. Great Britain: Portofolio Penguin.

Rogers, S. (2010). *Level up! The guide to great video game design*. Chichester: Wiley.

Schell, J. (2008). *The art of game design: A book of lenses*. Amsterdam: Elsevier/Morgan Kaufmann.

Stallman, R. (2002). *Free software, free society: Selected essays of Richard M. Stallman*. Boston, MA: Free Software Foundation.

Sternberg, R. J. (1988). *The Nature of creativity: Contemporary psychological perspectives*. Cambridge: Cambridge University Press.

The Disney Imagineers (2003). *The Imagineering way*. New York: Disney Editions.

Winnicott, D. W. (1977). *Jeu et réalité: L'espace potentiel*. Paris: Gallimard.

Articles

Ameel, L., & Tani, S. (2012). Parkour: Creating Loose Spaces? *Geografiska Annaler: Series B, Human Geography*, 94(1), 17-30. doi:10.1111/j.1468-0467.2012.00393.x

Archer, N. (2010). Virtual Poaching and Altered Space: Reading Parkour in French Visual Culture. *Modern & Contemporary France*, 18(1), 93-107. doi:10.1080/09639480903504284

Atkinson, M. (2009). Parkour, Anarcho-Environmentalism, and Poiesis. *Journal of Sport & Social Issues*, 33(2), 169-194. doi:10.1177/0193723509332582

- Coussi, O., Krupicka, A., & Moinet, N. (2014). L'intelligence économique territoriale. *Communication Et Organisation*, (45), 243-260.
- Dixon, B., & Lahe, L. (1988). Imagineering Futures: The Epcot Experience. *The Journal of Creative Behavior*, 22(4), 229-234.
- Fuggle, S. (2008). Discourses of Subversion: The Ethics and Aesthetics of Capoeira and Parkour. *Dance Research*, 26(2), 204-222. doi:10.3366/e0264287508000194
- Gazzard, A. (2008). Grand Theft algorithm. *Proceedings of the 12th International Conference on Entertainment and Media in the Ubiquitous Era - MindTrek '08*. doi:10.1145/1457199.1457201
- Higgins, J. (2009). The Revitalization of Space: Freestyle Parkour and Its Audiences. *Theatre Symposium*, 17(1), 113-123. doi:10.1353/tsy.2009.0003
- Ortuzar, J. (2009). Parkour or l'art du déplacement : A Kinetic Urban Utopia. *TDR/The Drama Review*, 53(3), 54-66. doi:10.1162/dram.2009.53.3.54
- Thanem, T., & Värlander, S. W. (n.d.). Fun-parks or parkour? The ambiguities and paradox of planning pro-creative office design. *Handbook of Management and Creativity*, 298-324. doi:10.4337/9781781000977.00029
- Archer, N. (2010). Virtual Poaching and Altered Space: Reading Parkour in French Visual Culture. *Modern & Contemporary France*, 18(1), 93-107. doi:10.1080/09639480903504284
- Atkinson, M. (2013). Heidegger, Parkour, Post-sport, and the Essence of Being. *A Companion to Sport*, 359-374. doi:10.1002/9781118325261.ch21
- Mould, O. (2015). Parkour, Activism, and Young People. *Space, Place and Environment*, 1-19. doi:10.1007/978-981-4585-90-3_5-1
- Mould, O. (2009). Parkour, the city, the event. *Environment and Planning D: Society and Space Environ. Plann. D*, 27(4), 738-750. doi:10.1068/d111108
- Saville, S. J. (2008). Playing with fear: Parkour and the mobility of emotion. *Social & Cultural Geography*, 9(8), 891-914. doi:10.1080/14649360802441440

Thèses

Broca, S., & Breton, P. (2012). *L'utopie du logiciel libre la construction de projets de transformation sociale en lien avec le mouvement du Free Software*. Lille: Atelier national de Reproduction des Thèses.

FRASCA Gonzalo, *Videogames of the oppressed : Videogames as a means for critical thinking and debate*, Thèse en Sciences de l' Information et Communication, Georgia Institute of Technology, avril 2001

GENVO Sébastien, *Le game design de jeux-vidéo : Approche communicationnelle et interculturelle*, Thèse en Sciences de l'Information – Communication, Université Paul Verlaine – Metz, École doctorale « Perspectives interculturelles : écrits, médias, espaces, sociétés » Centre de recherche sur les médiations, octobre 2006.

NIJS Diane, *Imagineering the Butterfly Effect : Complexity and Collective Creativity in Business and Policy*, Thèse en Economie et Management, University of Groningen, février 2014.

Videos

BERGERE Sylvain, GOETZ Julien, MANACH Jean-Marc, *Une contre histoire de l'internet*, juin 2013, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=tztUblPb5oQ>

CHIQUET Bernard-Marie, *Holacracy*, Mai 2014, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=ntCH50R8rqU>

CHIQUET Bernard-Marie , « *Soyons le changement que nous voulons voir dans le monde* », juin 2013, URL : https://www.youtube.com/watch?v=P9G92874_Hg

DURIEUX Yoann, *Pas de villes intelligentes sans tiers lieux libres et open source !*, TEDxReims, 21 novembre 2014, URL : https://www.youtube.com/watch?v=yxfn_91vE3A

GAUTHIER Alain, *Le co-leadership évolutionnaire, pour une société co-créatrice en émergence*, juin 2013, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=x48QrSXhegY>

LESSIG Lawrence, *Laws that choke creativity*, TEDx 2007, Mars 2007, URL : http://www.ted.com/talks/larry_lessig_says_the_law_is_strangling_creativity

SALOFF-COSTE Michel, *Evoluer vers la société holomorphe et la civilisation du bonheur*, mars 2013, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=y pb0-DdKA-s>

SALOFF-COSTE Michel, *Trouver son génie créatif*, juin 2013, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=YMWb1mkWPKE>

STALLMAN Richard, *Free software, Free society*, TEDx Geneva : Freedom (@ digital age), 7avril 2014, URL : https://www.youtube.com/watch?v=P9G92874_Hg

STALLMAN Richard, *Copyright versus Community*, lecture at Reykjavik University, 7 novembre 2012, URL : <http://www.youtube.com/watch?v=k84FMc1GF8M>

Sites Web

Creative Commons : <http://creativecommons.org/>

Design Me a Planet : <http://designmeaplanetfrancais.blogspot.fr/p/pourquoi-me-planet-la-premiere-fois.html>

Electronic Frontier Foundation : <https://www.eff.org/>

Free Software Foundation : <https://fsf.org/>

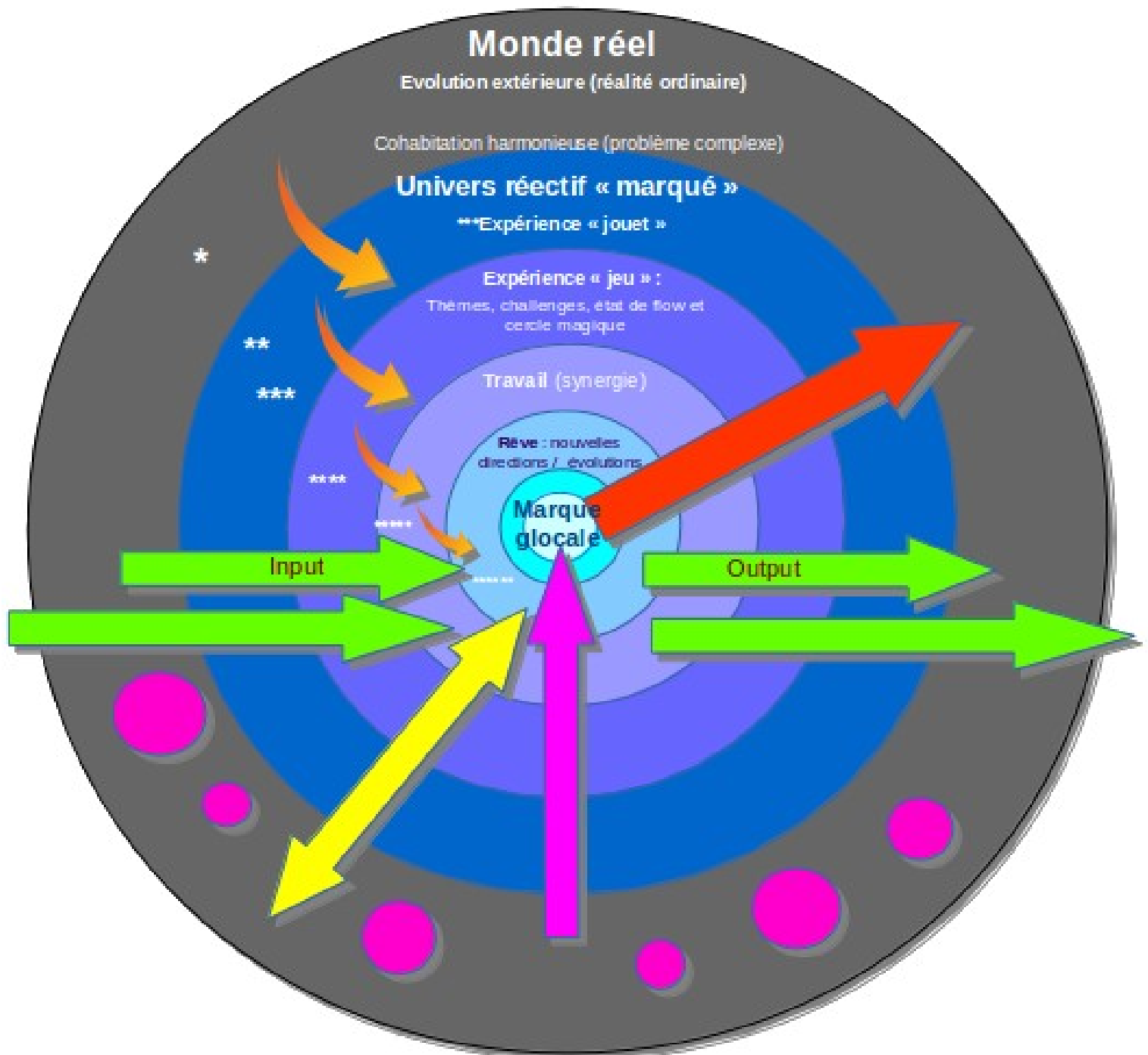
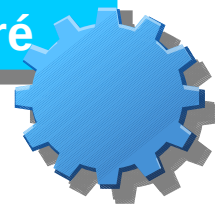
GNU project : <http://www.gnu.org/>

Parkour literally: <http://www.parkour-literally.com/> Site de Stowe Boyd : <http://stoweboyd.com/>

Scinfolex : <http://scinfolex.com/>

Annexes

Schéma 1.1 : Territoire imaginieré



* « **Réalité ordinaire** » (monde ordinaire externe au système imaginierial) :

- Valeurs, normes et rôles sociaux habituels (agent social);
- Agenda setting, rites, cultures et symboles (ouverts/capacitants ou fermés/privateurs);
- Espace public neutre ou « colonisé » par des antagonistes (visant à encloser les ressources communes) ;
- Espace privé neutre ou antagoniste,...
- Problème complexe de cohabitation et d'interopérabilité (débat public et diffusion d'idées > influencer le public et favoriser l'innovation). Favorisé par la nature « commune » du système

****Monde réectif « marqué ».** « **Autre monde** » et « **autre temps** » constitué d'activités ludo-narratives, de communautés (de pratique, stratégies de connaissance,...) et de normes et valeurs définissant la marque globale favorisant l'expression de la créativité des individus au sein d'un cadre esthétique attractif. Composé d'une potentielle infinité de « galaxies » et de « mondes » interopérables via un concept symbolique « liant » et transposable (à l'extérieur du système) conçu pour favoriser la diversité créative et culturelle au sein du même territoire tout en préservant une cohérence globale nécessaire pour l'immersion fictionnelle

*****Visiteurs** : simple immersion, interactions, exploration, éventuellement apprentissage inconscient / Consommateurs susceptibles d'être engagés au service de la marque globale

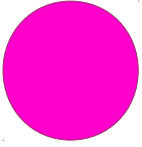
******Imagineers et parties-prenantes**, prosommateurs engagés (comportement et attitudes > marque)

*******Activité volontaire reposant sur les buts supra-ordinaux**

*******Désinhibition et occultation temporaire des contraintes liées au monde réel.** Emergence de nouvelles idées d'évolution (problèmes complexes) pour le territoire créatif



Evolution (cognitive et comportementale) de l'acteur territorial : engagement volontaire au sein de l'expérience transformationnelle ludo-narrative conçue par les imagineers/parties-prenantes, favorisant sa désinhibition. Favorisée par la nature ouverte et inclusive du système et la stratégie d'IET/ intelligence marketing reposant sur l'open innovation



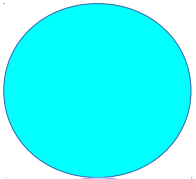
Objets et symboles territoriaux brandés : favorise la captation de l'attention des acteurs sur l'univers réectif, augmentant leur chance d'immersion fictionnelle. Conditionnement des observations via des stratégies de contrôle indirects (weenies, affiches,...)



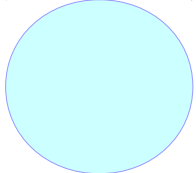
Input et output : transfert de ressources (rivaux / anti-rivaux, à valeur endogène ou exogène) du territoire imaginé au cercle magique, du cercle magique au territoire imaginé (dimension réactive ou réelle) et entre les territoires imaginés



Destination : immersion fictionnelle et changement de plan d'observation du territoire (de réel à réectif, de neutre à brandé). Conditionnement évaluatif et transfert du sentiment d'attractivité de l'univers réectif/marque au territoire imaginé



Marque locale, composant l'identité du territoire. Thèmes unifiants liés au territoire en tant qu'ensemble et aux sous-systèmes spécifiques le composant), avec les thèmes unifiants liés à sa/leurs culture(s)



Marque globale, fédérant l'ensemble des territoires interconnectés. Thèmes unifiants globaux (au cœur de l'ADN du système)



Influence territoriale

- 2 phases (processus séquentiel) :

- Influence minoritaire (début du développement) : atteint les dimensions « jeu », « jouet », « interne » et « externe » du territoire imaginieré ;
- Influence majoritaire (post - influence minoritaire) : pression sociale favorisant le conformisme aux valeurs du code du système centré sur les buts supra-ordonnés liés aux biens communs. Réduit les risques de dégradation et d'abus les concernant

- 2 dimensions :

- Intraterritoriale : influence sur les différents systèmes territoriaux cohabitant au sein du même espace ;
- Inter-territoriale : influence sur les territoires imaginierés (inspiration pour remix (œuvres locales intra-territoriale) ou œuvres collectives (inter-territoires) ou non



Spirale du système imaginieral (de la « réalité ordinaire » (extérieur) vers la marque globale (intérieur)) : **le système imaginieral va attirer les acteurs territoriaux** d'un point de vue :

- **Cognitif** : via l'attention des acteurs territoriaux portée sur le système imaginieral, i.e., via leur immersion fictionnelle et leur adoption d'une perspective d'observation du territoire centrée sur l'univers réactif brandé. La marque globale va jouer le rôle d'artefact attracteur et inspirant ;
- **Comportemental** : via leur engagement volontaire au sein de ses différentes « dimensions » et « aires d'expériences », de la moins engageante (expérience jouet) à la plus engageante (expériences travail et rêve)

Entrée / Sortie : Expérience (in) ou analyse « en dehors du cadre » (out) afin d'analyser, critiquer et faire émerger de nouvelles idées d'amélioration du système (nature et relation avec le territoire dans lequel il s'ancre et est hébergé) ;

Transition (processus cognitif et comportemental séquentiel) : Imagineer > Prosommateur > Consommateur > Acteur externe. Stimule le processus d'imaginierie (Rêveur – réaliste – critique -neutre) ;

Extraction et recul critique nécessaire pour améliorer le processus global dans une approche systémique (du centre vers la périphérie) :

- Intra-territoire :

- Comment améliorer l'expérience de jeu ?

- Comment améliorer l'expérience « jouet » ?

- Comment améliorer l'interopérabilité avec le système hébergeant le système global ?

- Inter-territoire :

- Comment améliorer l'interopérabilité (i.e., cohérence) avec les territoires voisins (physiques et digitaux, imaginierés ou non) ainsi qu'avec les autres « nœuds » du réseau global (mémoires, analyses, réseau, projets collectifs,...) ?

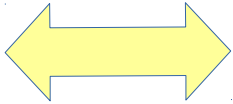
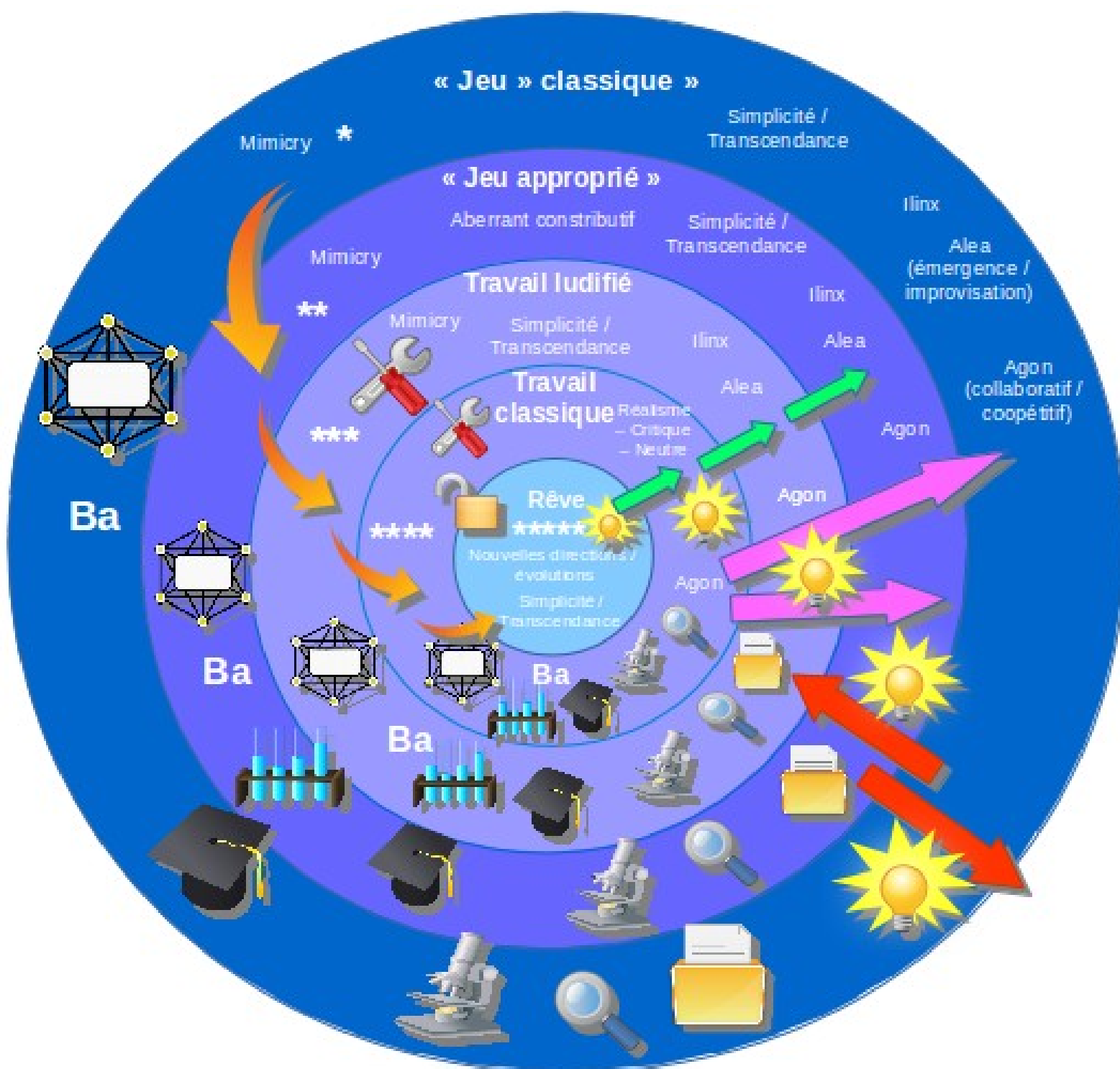
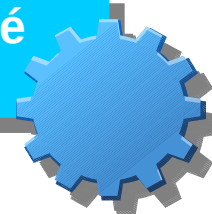


Schéma 1.2 : Territoire imaginieré Zoom



* **Attitude ludique reposant sur l'obéissance stricte aux règles du jeu** définies par le game designer (simple « consommation » du système et de ses ressources).

****Attitude espiègle enjouée** (hacking) abordant le jeu sur une base créative : désobéissance aux règles officielles et invention de nouvelles pour enrichir et personnaliser l'expérience de jeu, ou tout simplement pour prolonger l'expérience ludique une fois tous les problèmes classiques résolus au sein du jeu (challenges et compétences acquises pour les surmonter menant vers un état d'ennui menaçant l'état de flow)

******Travail classique** : tâches effectuées sans immersion fictionnelle et aire intermédiaire d'expérience. Focalisation sur la réalité et ses contraintes (cadre créatif, climat socio-affectif entre les acteurs territoriaux impliqués dans le système imaginierial à l'extérieur de celui-ci, menaces venant de l'extérieur de type juridiques, politiques, économiques,...). Nécessaire pour les phases « réalisme », « critique » et « neutre » du processus d'imaginierie ainsi que pour le Ba. Acceptation de tâches « non plaisantes » obligatoires pour la viabilité et pérennité du système territorial, via son ancrage efficace dans la réalité (nécessaire pour réaliser la fantaisie selon Disney).

La flèche verte au sein de cette dimension (côté droit) signifie le changement d'attitude des imagineers / parties-prenantes concernant ses tâches (d'attitude classique à enjouée/ludique) : favorise la préservation de l'intérêt et la motivation à faire partie de ce processus, tout en favorisant la découverte de nouvelles possibilités de ludification ou de narration à intégrer dans les dimensions « jeu » et « jouet » du système imaginierial. Ennui favorisé (car hors de l'état de flow) stimulant l'observation créative de la tâche via une prise de recul sur celle-ci, i.e., la considération de nouvelles possibilités d'amélioration (esthétique, mécanique ou technologique) afin de favoriser sa ludification et son appréhension/appropriation (cognitive et comportementale) via une maîtrise de celle-ci. Par exemple, optimiser le nettoyage et l'entretien du territoire imaginieré, optimiser la lutte contre les intrusions visuelles au sein des dimensions « jouet » et « jeu » susceptibles de briser l'expérience ludo-narrative,...

*******Phase rêve** du processus d'imaginierie : déconnexion temporaire du présent pour s'immerger dans l'avenir, via une désinhibition totale favorisant l'émergence de nouvelles idées susceptibles d'être transformées en « high concepts » (et nourrir la dimension « travail » du système) et considérer de nouvelles voies d'évolution pour appréhender les problèmes complexes. Ennui favorisé afin de provoquer cette « errance mentale » et l'émergence de nouvelles idées (e.g., Disney et idée de la création du parc Disneyland dans l'ennui qu'il éprouvait au sein de parcs classiques).

Ba : Espace de co-crédation de connaissance « ludo-narrativisé » ou classique, en fonction de la dimension du système imaginierial dans lequel il s'ancrd. Le « Ba ludo-narrativisé » pourra impliquer des challenges et des rôles spécifiques, favorisant l'acquisition de compétences mentales et sociales utiles dans les autres dimensions du système et, plus globalement, du territoire dans lequel il s'ancrd.



Méta-jeu (ressources issues et acquises au sein du « cercle magique ») : liens sociaux/réseau(x), compétences mentales, sociales et physiques,...) transposables dans d'autres dimensions du système imaginier ou à l'extérieur (« réalité ordinaire »)



Meta- jeu (intelligence collective) :

co- construction de connaissances sur le jeu afin de développer une maîtrise la plus complète de celui-ci (lecture et exploration collective, élaboration d'hypothèses et expérimentations stimulant les capacités d'observation et de déduction à valeur transposable,...). Susceptible d'être stimulé par de l'agon (copération ou coopération)



Processus de recherche d'information (stratégies de veille, réseau,...) pour alimenter l'analyse et la décision, i.e., optimiser l'action éclairée au sein du territoire



Gestion des informations et des connaissances acquises (mémoire)



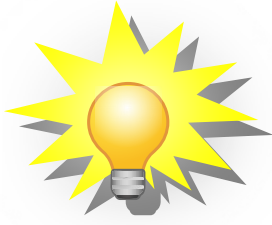
Analyse de l'environnement (proche et lointain) via les signaux lourds et faibles pour optimiser la prévision du futur et favoriser la prise de décision dans le présent pour transformer les menaces observées en opportunités (via une stratégie d'évolution)



Processus d'apprentissage individuel et collectif basé sur le « faire » et sur la capacitation collective et la progression/transformation permanente favorisée par l'engagement au sein d'un processus de résolution/appréhension de problèmes (challenges) nécessitant l'acquisition de compétences et de connaissances



Communauté territoriale (imagineers + parties prenantes impliquées dans le développement du système imaginier) reposant sur l'architecture « esprit collectif évolutif global » (synergie, éthique dans les relations, échange libre et co-construction de connaissances via une logique de capacitation et de progression individuelle et collective). Co - construction de culture libre comme connaissance pour optimiser le processus d'éducation populaire et l'analyse, la décision et l'action éclairée au sein du territoire



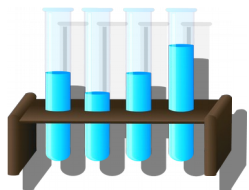
Processus de génération de nouvelles idées (échelle individuelle et collective).
Gestion efficace du processus de rêverie (brainstorming,...)



Déblocage (cognitif, technique, légal,...) du problème généré par le rêve/idée grâce à la philosophie de l'imaginierie reposant sur le hacking optimisant l'émergence de solutions créatives (problèmes compliqués) ou de nouvelles voies d'évolution (problèmes complexes). Suppression des silos (cognitifs et techniques) permettant de débrider les possibilités créatives (cognitives, techniques, sociales,...)



Savoir-faire technique et connaissance du terrain pour favoriser la réalisation du rêve (technique, légal, social, économique,...)



Culture de l'expérimentation débridée basée sur le « faire soi-même », l'« agir sans demander la permission », la pensée hors du cadre et le cycle vertueux d'essai – erreur – nouvel essai plus éclairé

Ce document est libéré sous licence Creative Commons CC BY-SA 4.0 International License. <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Logo *Imaginaeria* : © 2016 Work in Process (<http://www.work-in-process.eu/>). Licence [Creative Commons 4.0 CC BY-NC-SA](#).

L'auteur vous encourage à partager, et enrichir ce document, à condition que vous respectiez les termes affiliés à sa licence juridique. Pour plus d'informations sur les licences Creative Commons, visitez : <http://creativecommons.org>

Cette œuvre a été créée en toute indépendance grâce au soutien financier des personnes suivantes :

- Jean-Louis Alberti
- Françoise Lemasquerier
- Rémi Reindebach
- Marie-Claude Levent
- Grégoire Itey
- Bernadette Colnot
- Marie-France Barde
- Bastien Bonnecarrere

Vous pouvez, si vous le souhaitez, contribuer à soutenir la création de mes prochains travaux à cette adresse : <https://www.tipeee.com/thomas-bonnecarrere>