



**HAL**  
open science

# Interconnectivités des processus sociaux et de l'espace du skatepark de Vincent Gâche chez les skateurs nantais

Préscillia Gerometta

► **To cite this version:**

Préscillia Gerometta. Interconnectivités des processus sociaux et de l'espace du skatepark de Vincent Gâche chez les skateurs nantais. Sciences du Vivant [q-bio]. 2023. dumas-04534041

**HAL Id: dumas-04534041**

**<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-04534041v1>**

Submitted on 5 Apr 2024

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0  
International License



Laboratoire de Recherche • UR 4636  
Valeurs, Innovations, Politiques, Socialisations & Sports



**UNIVERSITÉ  
RENNES 2**

*Interconnectivités des processus  
sociaux et de l'espace du  
skatepark de Vincent Gâche chez  
les skateurs nantais*

**PRESENTE PAR**

**Préscillia GEROMETTA**

pour obtenir le diplôme de

**MASTER STAPS –**

**DEVELOPPEMENT INTEGRATION SPORT**

**ET CULTURE**

**Mémoire de recherche**

Sous la direction scientifique de :

**M. Hugo BOURBILLERES**

**Maitre de conférences à l'Université de  
Rennes 2**

**Année universitaire 2022/2023**



## Remerciements

*A Hugo Bourbillères, mon directeur de mémoire, qui m'a accompagnée tout au long de cette année de recherche. Son encadrement et ses conseils m'ont permis de guider ma réflexion dans un contexte bienveillant tout en maintenant un juste équilibre entre autonomie et accompagnement. Sa disponibilité et sa présence, en particulier lors des périodes les plus éprouvantes, ont grandement participé à la réussite de ce mémoire. Les mots ne sauraient exprimer toute ma gratitude envers lui.*

*A mes parents, dont la présence et le soutien sans faille m'ont permis d'aller au bout de ce travail. Mille mots ne sauraient être suffisants pour exprimer ce qui ne peut être écrit. Alors merci, tout simplement, d'être là depuis toujours. A mes sœurs également pour leur présence et leur joie de vivre. En dépit de leur jeune âge elles ont su m'aider à leur niveau. Sans eux, ma famille, je ne serais certainement pas là où j'en suis aujourd'hui.*

*A François Le Yondre et Michaël Attali, qui m'ont grandement aidée dans ma réflexion concernant le choix de la thématique pour ce travail, et dont les échanges enrichissants ont contribué à la nourrir.*

*A Gérard Baudry, mon tuteur de stage, qui a notamment permis la rencontre avec des membres de la Fédération Française de Roller & Skateboard. Tout au long de cette année, son aide m'a été précieuse, tout comme nos échanges informels qui m'ont permis de me dépasser.*

*A l'ensemble des skateurs ayant participé à cette étude et sans qui ce travail n'aurait pu exister, aux membres du bureau de l'association Vincent Plage qui ont accepté de me transmettre des documents spécifiques, et aux membres de la Fédération Française de Roller & Skateboard pour le temps qu'ils m'ont accordé.*

*A mes relecteurs, pour m'avoir aidée à la dernière minute dans cet exercice laborieux.*

*A toutes les personnes, rencontrées ici et là, au gré des événements scientifiques, professionnels et bénévoles auxquels j'ai eu l'occasion de participer, qui ont pris un peu de leur temps pour échanger sur mon travail de recherche.*

*Merci.*

## Sommaire

<b>Remerciements .....</b>	<b>0</b>
<b>Sommaire .....</b>	<b>1</b>
<b>I. Introduction .....</b>	<b>2</b>
<b>II. Revue de littérature .....</b>	<b>4</b>
1. Sports et espaces publics .....	4
2. Evolution du skateboard .....	19
3. La place de la discipline dans l'espace public .....	32
<b>III. Problématique .....</b>	<b>48</b>
<b>IV. Méthodologie .....</b>	<b>53</b>
1. Présentation du terrain d'étude et du public ciblé .....	53
2. Démarche méthodologique .....	55
3. Limites de l'étude .....	58
<b>V. Présentation et discussion des résultats .....</b>	<b>59</b>
1. Introduction : Le partage, une notion centrale ? .....	59
2. Être dans le skatepark : Vecteur d'interactions et de partage .....	62
3. Interconnectivités des appropriations, interactions et représentations partagées du skatepark de Vincent Gâche .....	109
<b>VI. Conclusion .....</b>	<b>172</b>
<b>VII. Bibliographie .....</b>	<b>177</b>
<b>VIII. Tables .....</b>	<b>185</b>
1. Lexique des abréviations .....	185
2. Liste des tableaux, figures et graphiques .....	186
3. Table des notions .....	189
4. Table des auteurs .....	191
5. Table des matières .....	193
<b>IX. Annexes .....</b>	<b>197</b>

## I. Introduction

A travers les décennies, différentes générations s'accompagnant de multiples profils de skateurs ont vu le jour, pratiquant dans l'espace public ou dans des espaces dédiés tels que les skateparks. De la même façon, les représentations, significations, visions et pratiques du skateboard, tout comme des lieux de pratique de cette discipline, se sont éteintes puis sont, pour certaines, revenues à la mode au fil du temps. Celles-ci étant également variables selon les points de vue et donc les profils de skateurs, cela en fait un objet complexe, tout comme le sont le sport et l'espace public. Depuis quelques années, la décision de l'ajout de cette discipline aux Jeux Olympiques de Tokyo, puis de Paris 2024 comme sport de démonstration fait polémique dans le monde du skateboard. A notre connaissance, peu d'études scientifiques ont fait mention de ce constat, et moins encore semblent l'avoir étudié en profondeur. Cependant, cette polémique existe belle et bien car nous pouvons facilement retrouver des arguments favorables et défavorables concernant cette situation sur les blogs ou les chaînes YouTube, même s'il est probable que tous les pratiquants ne se soient pas forcément positionnés d'un côté ou de l'autre du débat.

De ces constats découlent de nombreuses interrogations. Ainsi, nous pouvons par exemple nous poser les questions suivantes : Quels sont les profils des skateurs actuels ? Peuvent-ils être définis en partie selon leurs représentations de la pratique et des espaces de pratique ? L'avis des skateurs concernant l'inclusion du skateboard aux Jeux Olympiques pourrait-il être lié à leur profil, voire même en être l'un des paramètres définissant celui-ci à l'heure d'aujourd'hui ? Quels sens les skateurs donnent-ils au skateboard et aux espaces de pratique ? Existe-t-il des sens et interprétations spécifiques des signes caractéristiques du skatepark ? Si oui, celles-ci varient-elles selon les profils des skateurs ?

Les enjeux liés à ce sujet sont multiples, divergents, et se rejoignent parfois selon les différentes parties prenantes. Pour les collectivités territoriales, il s'agirait d'éviter de construire des équipements qui ne seront pas utilisés d'une part et donc d'utiliser l'argent public de manière plus appropriée en adaptant la construction des skateparks aux besoins et caractéristiques des skateurs dès l'étape de la planification. D'autre part, cette connaissance faciliterait le processus de négociation en cas de conflit avec des skateurs et pourrait éventuellement réduire le recours aux interdictions et aux forces de l'ordre. De même, toujours dans cette optique de faciliter la gestion de conflit, cette connaissance profiterait également aux usagers classiques et aux skateurs eux-mêmes, leur permettant de trouver, peut-être, plus

facilement un terrain d'entente. Plus spécifiquement pour les skateurs, ces apports permettraient une meilleure reconnaissance de leurs visions du skateboard ainsi que de bénéficier d'équipements plus adaptés à leurs besoins. Enfin, pour le mouvement sportif, plusieurs acteurs peuvent être pris en compte : Le CIO, pour qui une connaissance plus fine permettrait de poursuivre sa démarche inclusive, ainsi que les clubs et la Fédération Française de Roller et Skateboard pour qui l'enjeu est avant tout d'augmenter leur nombre de licenciés.

Au niveau scientifique, ce travail permettra d'actualiser, de compléter et d'approfondir certains points de la littérature scientifique en nous positionnant dans une approche fine de l'espace public circonscrit au skatepark. Répondant donc à de multiples enjeux, tant scientifiques que pragmatiques, nous inscrivons notre travail à la croisée de la sociologie et de la géographie dans l'optique d'étudier de manière conjointe l'espace du skatepark et les processus sociaux (interactions, appropriations et représentations) des skateurs. Plus précisément, à partir d'une étude de cas, nous tenterons de comprendre en quoi l'espace du skatepark et les processus sociaux mentionnés précédemment s'influencent réciproquement chez les skateurs de Vincent Gâche.

Pour cela, nous commencerons tout d'abord par faire un état des lieux des connaissances scientifiques dans ce domaine, en étudiant les sports et espaces publics dans un premier temps. Dans un second temps, nous examinerons davantage l'évolution du skateboard depuis son émergence dans les années 1960 jusqu'à aujourd'hui. Enfin, notre réflexion se dirigera vers la place de la discipline dans l'espace public, ce qui nous amènera finalement à notre problématique. Nous poursuivrons ensuite notre travail par une présentation succincte de notre méthodologie de recherche. Par la suite, nous présenterons nos résultats en trois parties, faisant tout d'abord un focus sur la notion de partage qui s'est révélée centrale dans notre étude, puis nous verrons en quoi le fait d'être dans le skatepark est un vecteur d'interactions et de partages avant de développer notre dernière partie au sujet des interconnectivités entre les appropriations, les interactions et les représentations partagées des skateurs. Nous concluons finalement ce travail par un récapitulatif de nos résultats avant de finir par quelques perspectives quant à la poursuite de notre recherche.

## II. Revue de littérature

### 1. Sports et espaces publics

#### A. L'espace public

Le concept d'espace public, apparu lentement dans les années 1970 (François & Ghorra-Gobin, 2001 ; Augustin, J.-P. 2001a ; Escaffre, 2005), désignait au départ « *l'ensemble des lieux où les citoyens se croisent et se rencontrent* » (Augustin, J.-P. *op. cit.* 14). A la fin des années 1980, ce concept s'est affirmé, imposant l'idée selon laquelle « *la ville doit recréer l'espace en portant attention aux « creux » (les espaces libres) autant qu'aux « pleins » (les bâtiments), et en favorisant les lieux publics, non seulement dans les zones centrales mais aussi le long des cheminements urbains qui se multiplient entre les centres secondaires.* » (Augustin, J.-P. *op. cit.* 14).

La notion d'espace public renvoie à des définitions et des approches polysémiques, variant selon les champs disciplinaires et les auteurs. Ainsi, nombre d'auteurs mettent en perspective différentes approches de l'espace public, tantôt opposées et tantôt complémentaires, afin de rendre compte de la complexité de cette notion. Régulièrement, une double conception de l'espace public est abordée en opposant les travaux fondateurs de deux philosophes.

D'un côté, J. Habermas présente une vision abstraite, rationnelle et normative de l'espace public qualifiée d'« archéologie de l'espace public ». Cet espace public bourgeois créé par le siècle des Lumières émerge au XVIII<sup>ème</sup> siècle. Vu comme un espace de communication et de médiation entre la société civile bourgeoise et l'Etat, l'espace public est un lieu public d'argumentation et de débats basés sur l'usage de la raison (Escaffre, *op. cit.*) dans lequel « *ces bourgeois éclairés faisant « usage de leur raison » et soucieux d'émancipation vont s'approprier « la sphère publique contrôlée par l'autorité » et la transformer « en sphère où la critique s'exerce contre le pouvoir de l'Etat »* » (Habermas, 1978, p.61 ; Wolff, 1996 p.10). Finalement, cet espace public bourgeois est compris par F. Escaffre (*op. cit.* 27) comme une « *instance qui, en pesant sur le système étatico-administratif, peut amener la société du capitalisme avancé vers plus de démocratisation* », n'ayant d'existence propre que « *dans une société conçue comme étant séparée en deux ensembles : d'un côté le « monde vécu » constitué par l'espace public de la société civile et l'univers du privé, des familles et de l'autre le « système » dans ses dimensions étatico-administratives et économiques* ». Cependant, se basant sur les propos de Tomas (2001, p.76), Fabrice Escaffre (2005) explique qu'en raison



d'une erreur de traduction de l'ouvrage de J. Habermas, une confusion entre l'espace public et la sphère publique a été communément admise en sciences sociales.

D'un autre côté, le modèle de référence mis en avant par H. Arendt est celui de l'espace public grec, notamment basé sur l'Agora. Dans la Grèce Antique, l'Agora était le lieu de rencontre où les citoyens débattaient des affaires de la Cité (Wolff, 1996). Place publique et lieu de rassemblement social et politique, « *l'espace matériel était indissociable de sa valeur symbolique et de son rôle social* » (François & Ghorra-Gobin, 2001, p.68). Développant une conception du « domaine public » de l'action politique qu'elle met en parallèle avec la métaphore d'une table (Arendt, 1961, p.92 ; Escaffre, 2005), Arendt (1961) avance trois catégories pour penser la condition humaine : Le travail, l'œuvre et l'action (Escaffre, *op. cit.*). En lien avec sa philosophie politique, l'espace public, considéré comme une scène visible publiquement, est défini comme « *l'espace du paraître au sens le plus large (...) où la réalité du monde est garantie aux hommes par la présence d'autrui, par le fait qu'il apparaît à tous* » (Arendt, 1988, p.258 ; Wolff, *op. cit.* 12). Cette approche de la notion considère l'espace public comme un processus et une réalité phénoménale, c'est-à-dire « *une réalité qui advient et qui se manifeste comme phénomène sensible, à travers des pratiques sociales* » (Quéré, 1992, p.80 ; Wolff, *op. cit.* 13).

Ces deux approches accordent une forte valeur politique au concept d'espace public mais l'appréhendent de manière opposée, telles les deux faces d'une même pièce. D'une part, l'espace public tel que conçu par Habermas (1968) est envisagé comme une « idéalité normative et procédurale ». D'autre part, celui conçu par Arendt (1961) correspond à un processus, un construit, mis au point selon les pratiques de l'ensemble des acteurs sociaux (Wolff, *op. cit.*). Cependant, ces philosophes fournissant une « *lecture approfondie de la sphère publique plus que de l'espace public* », il paraît indispensable, comme le souligne (Escaffre, *op. cit.* 29), « *de considérer à leur juste place les apports de la philosophie politique* ». De ce fait, bien que ces travaux soient en effet considérés comme des références fondatrices pour le concept d'espace public, j'ai choisi de ne pas leur donner une place trop importante, même si, entre ces deux approches, la vision d'Arendt me semblerait plus pertinente.

Plus en accord avec la vision d'un espace public dynamique et en mouvance tel que Thomas Riffaud (2017) le conçoit, l'idée est de rompre avec une forme de « mythologie spatiale » de l'espace public, typiquement représenté par l'Agora de la Grèce Antique, dans laquelle l'espace public ayant un statut immuable et valable pour tous est vu d'une manière « essentialiste » (Gibout, 2016 ; Riffaud, 2017).

Se conformant à la définition de Gibout (2009) selon laquelle l'espace public est « *un espace géré par la puissance publique, mais surtout ouvert, hétérogène et en permanence renouvelé par les transactions qui s'y déroulent* » (T. Riffaud, 2017, p.17), Thomas Riffaud (2017) s'appuie sur Levy & Lussault (2003) pour distinguer trois critères permettant de caractériser l'espace public : L'accessibilité, la coprésence d'individus divers et de pratiques hétérogènes et la gestion du frottement social par la civilité. Pour Escaffre (*op. cit.*) ayant une vision assez similaire de l'espace public, celui-ci s'articule autour de 3 caractéristiques : Un ensemble de lieux libre d'accès, de statut juridique public et de cadres d'interactions interindividuelles aléatoires élargies. Pour lui, l'espace public est également caractérisé par des rôles fonctionnels permettant le fonctionnement de la ville qu'il résume selon deux expressions : « *séparer et relier* » et « *voir et être vu* ». Le premier rôle, reprenant la vision du concept de la fin des années 1980, met en avant un espace public constitué de « *pleins* » et de « *vides* » ou de « *creux* » séparant les bâtiments des espaces libres tout en les reliant entre eux, rendant possible le fonctionnement des villes. Cette vision permet d'appréhender la forme générale et de l'agencement des espaces publics, séparant notamment les espaces urbains selon 4 catégories (lieux d'habitation, de travail, de loisir et de circulation) correspondant à 4 fonctions à satisfaire (Le Corbusier, 1971 ; Escaffre, *op. cit.*). La seconde fonction permet de rendre visible des espaces pour observer la ville. De ce fait, les façades représentent une frontière entre l'intérieur et l'extérieur, et bien souvent entre l'espace public et l'espace privé. Ces frontières, visibles depuis l'espace public, permettent également de voir l'espace public depuis l'intérieur grâce aux fenêtres.

Se référant notamment au travail de François et Neveu (1999), Riffaud (2017) souligne la diversité d'un espace public qui ne serait pas unique mais pluriel. Les « *espaces publics mosaïques* » seraient ainsi caractérisés par une « *réalité urbaine multiple* » (Riffaud, *op. cit.* 9). Tranchant ainsi avec une vision selon laquelle l'espace public serait synonyme de stabilité, d'unicité et de clarté, il serait alors question de mouvance, de multiplicité et d'ambiguïté (Riffaud, *op. cit.*). Il n'existerait donc pas un mais plusieurs espaces publics. Riffaud (2017, p.18) parle notamment d'un « *espace public ordinaire* », celui qui « *a tendance à disparaître derrière sa banalité* » et pour lequel chacun concevrait l'espace public de manière subjective, tant son côté abstrait que son côté concret.

Mais au-delà des aspects architecturaux, matériel et spatial, tout en tenant compte des aspects politique et juridique, l'espace public est une notion complexe qui correspond également à « *un espace de sociabilité problématique où doit coexister un monde d'étrangers* (Lofland, 1973 p.20 ; Bourbillères, Évrard & Charrier, 2020, p.3). D'après Claire Calogirou (2005, p.263), l'origine du caractère problématique de cet espace de sociabilité relèverait de cette complexité, consubstantielle à la notion, et se situerait dans « *le fait que, n'étant pas prédéfini, il est toujours en cours de production ; sa réglementation peut être sujette à interprétation. Les interactions qui s'y déroulent offrent alors complexité et paradoxes* ». A partir des espaces publics « *présentés comme des lieux privilégiés d'interaction sociale qui favorisent un vécu commun et la formation d'une mémoire collective* » (Augustin, J. 2000, p.16), un processus de connexion des cultures urbaines se développe (Augustin, J.-P. 2001a). De même, ce caractère dynamique et éphémère de l'espace public est aussi à l'origine de tensions, de débats voire de conflits (Riffaud, 2017). Il existerait notamment des tensions entre l'espace conçu et l'espace vécu, que Gibout (2016, p.3) saisit comme « *autant de transactions sociales (Remy et al., 1978), dans la mesure où elles traduisent un processus d'échanges explicites et/ou implicites, diffus et/ou continus, avec des moments de négociation entre une pluralité d'acteurs (individuels ou collectifs), en situation d'interdépendances et d'interactions, amenés à (re)produire des compromis de coexistence* ».

### B. Le sport dans l'espace public

Le sport, tout comme l'espace public, est un concept polysémique. Parmi les nombreuses définitions existantes, nous pouvons par exemple mentionner Pierre Parlebas (1981) qui définit le sport comme « *l'ensemble des situations motrices codifiées sous formes de compétition et institutionnalisées* ». Un autre point de vue est celui d'Allen Guttmann (1978, trad. 2006), qui caractérise le sport moderne selon 7 critères : Le caractère séculier, la bureaucratisation du sport, la participation libre et égalitaire, la rationalisation de la performance, la quantification de celle-ci, la spécialisation progressive et la quête du record. Comme le soulignent Lebreton, Routier, Héas & Bodin (2010, p.300) « *si le processus de sportification est fonction de ces critères observables, ils ne sont pour autant pas tous effectifs aujourd'hui à propos des terrains investigués ici. En effet, ce processus est en cours. Il est alors possible de distinguer des degrés de sportification (Bordes 2008, 2009) où l'institutionnalisation n'est que la phase ultime du processus* ». Cependant, les sports modernes traditionnels ne sont pas les seules pratiques

constituant le champ sportif. En effet, des pratiques relevant du loisir s'inventent et se diffusent progressivement, adoptant des formes et des modalités de pratiques variées (Roult, Machemehl & Gaudette, 2018). C'est notamment le cas des pratiques sportives auto-organisées qui feront l'objet d'une partie ultérieure.

Autrefois confiné dans des espaces dédiés tels que les stades ou les gymnases, le sport s'est diversifié dans les années 1970, intégrant l'espace public. En effet, les espaces publics (parcs, places, fronts d'eau, rues) sont de plus en plus investis par les sportifs pratiquants des activités physiques sous diverses formes, conduisant à la « *multiplication et à l'extension de territoires sportifs* » (Augustin, J.-P. 1997, p.135). L'apparition de ces nouvelles configurations de pratiques sportives, dont le sens diffère de celui du sport traditionnel moderne tel que pratiqué dans les clubs, élargit donc le champ sportif (Dorvillé & Sobry, 2006). A ce sujet, Escaffre (2005) considère que parler du sport au singulier devient problématique : La multitudes des sports comprenant tant le sport scolaire et associatif, que le sport professionnel et international ou séparant le sport institutionnel (lui aussi pluriel) des sportifs non licenciés dans une fédération rend complexe le champ du sport.

De ce fait, tenant compte de la complexité du champ sportif, nous pouvons affirmer que le sport trouve sa place dans l'espace public de diverses manières. Bien que prenant des formes différentes, les plus fréquentes étant les stades, les gymnases ou les piscines (Escaffre, *op. cit.*), le sport fait partie du paysage urbain, que ce soit à travers les équipements sportifs ou bien par l'appropriation de l'espace public par les pratiquants.

De par cette appropriation nouvelle des espaces publics (rues, places, trottoirs, escaliers, bancs, rampes, jardins, parcs, parkings...), les pratiquants adoptent des usages alternatifs les détournant de leurs fonctions initiales (Gibout & Lebreton, 2014). Ces usages du corps peuvent permettre de distinguer les espaces selon une typologie particulière (Dorvillé & Sobry, *op. cit.* 16). D'un côté sont classées les grandes enceintes sportives (stade, palais des sports...) dans un « *espace d'accomplissement associé au corps productif, à la réalisation de résultats et de records* ». « *L'espace récréatif et hygiénique* » constitue une seconde catégorie comprenant notamment les parcours de santé, les gymnases et les playgrounds. Cet espace « *fait appel à un corps éduqué et façonné* ». La dernière catégorie est celle de l'« *espace expérientiel lié au corps ludique, à la sensorialité et à l'expérience vécue (lieux publics, skateparks...)* ». Cette typologie, ayant une entrée par les usages n'est pas la seule à tenter de classer les espaces publics. Selon les pratiques sportives, les espaces comprennent eux aussi des caractéristiques différentes. Plusieurs typologies permettent de classer les espaces publics supports des

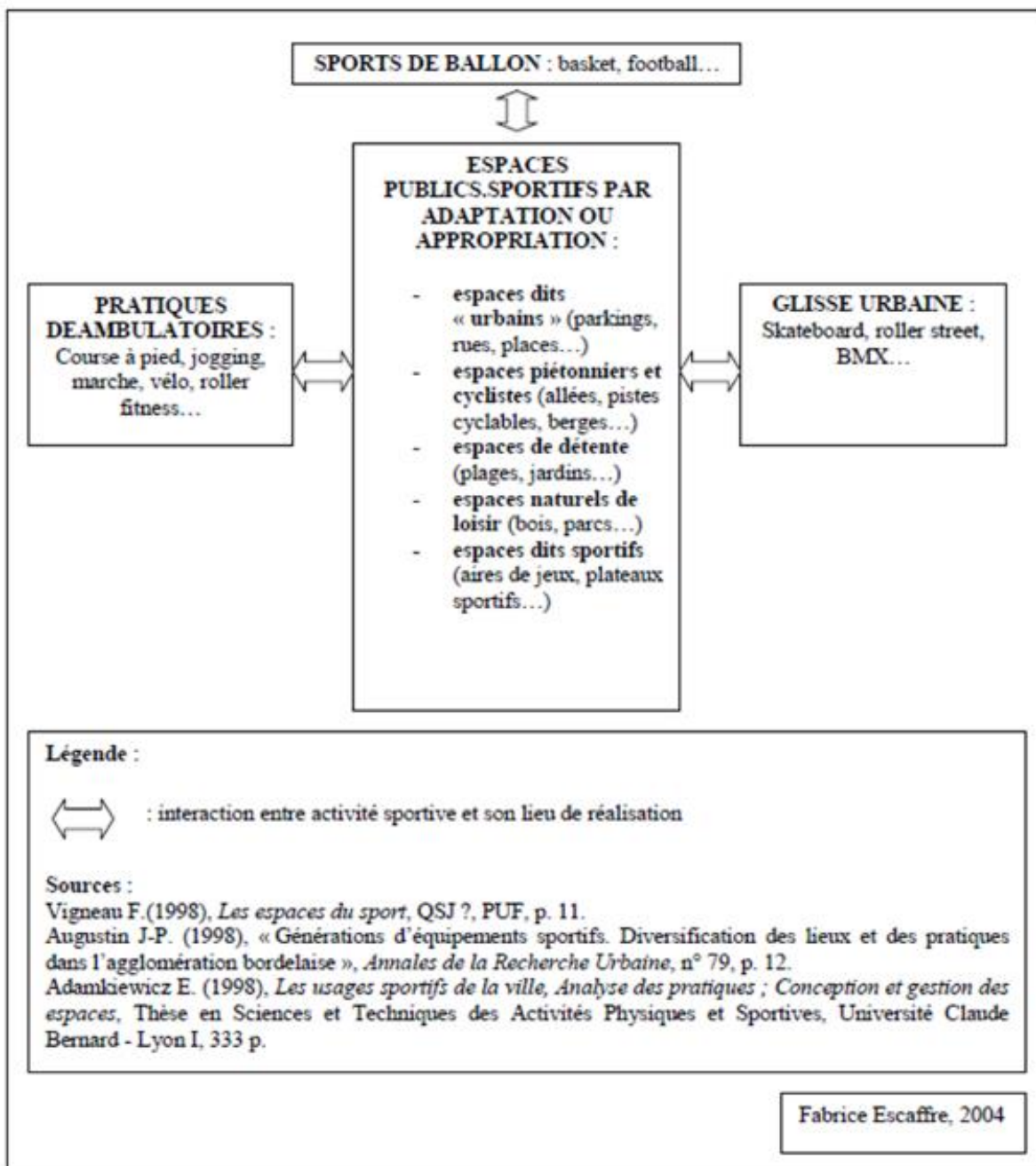
pratiques urbaines. Escaffre (*op. cit.* 95) mobilise 3 typologies complémentaires afin d'arriver à une typologie générale permettant une « *analyse affinée des espaces de pratique ludosportive* ».

Tout d'abord, la typologie établie par Vigneau (1998, p.11) classe les principaux types d'espaces sportifs urbains selon leur degré de vocation sportive en 3 catégories : Les espaces sportifs par destination (équipements sportifs construits), les aménagements sportifs par adaptation (lieux organisés permettant la pratique sportive) et les espaces d'activités physiques et sportives par appropriation (sites naturels, espaces urbains ou domestiques utilisés en l'état). Comme l'indique Escaffre (2005, p.94), l'utilisation de cette typologie « *s'avère plus limitée pour différencier les espaces publics accueillant des usages ludo-sportifs* ». Dans le cas du skateboard, les espaces utilisés se trouvent pour la plupart dans les deux dernières catégories.

La seconde typologie présentée comprend elle aussi trois catégories, à savoir les pratiques « *spectacularisables* » (cherchant à être vues), les pratiques « *déambulatoires* » (plutôt attentives aux caractéristiques spatiales) et les « *activités de type cirque* » (Adamkiewicz, 1998). Cette typologie, non pas basée sur les espaces publics en tant que tels mais sur les pratiques physiques s'y déroulant classe ainsi les activités selon la spécificité des espaces de pratiques.

Enfin, la dernière typologie mobilisée, plus précise que la première, classe les espaces publics accueillant des pratiques ludo-sportives selon leur fonction première, différenciant ainsi « *les espaces dits « urbains » (parkings, places, rues...), les espaces piétonniers et cyclistes (allées, pistes cyclables, berges...), les espaces de détente (plages, jardins...), les espaces naturels de loisir (bois, parcs...) et les espaces sportifs (aires de jeux, plateaux sportifs...)* » (Augustin, J.-P., 1998, p.12 ; Escaffre, *op.cit* 95).

A partir de ces trois typologies, Escaffre (*op. cit.*) arrive à une typologie générale (cf. Figure 1) plaçant en son centre les diverses catégories d'espaces publics d'Augustin (J.-P. *op cit.* 12) et s'organisant selon les logiques d'adaptation et d'appropriation de F. Vigneau (1998, p.11). Cette typologie générale prend également en compte les spécificités des pratiques urbaines telles que classées par Adamkiewicz (1998) (pratiques déambulatoires, sports de ballon, glisse urbaine). Finalement, ces typologies permettent de comprendre que les pratiques physiques urbaines autonomes se retrouvent partout dans les espaces publics, qu'ils soient centraux ou périphériques et qu'ils soient dédiés, adaptés ou appropriés.



**Figure 1 : Reconstruction d'une typologie des espaces publics urbains supports de pratiques ludo-sportives (F. Escaffre, 2004)**

### C. Les équipements sportifs dans l'espace public

« Depuis le début de la cinquième République, le paysage urbain est marqué par le développement des équipements sportifs normés pour la compétition. » (Vieille Marchiset, 2007, p.141). En effet, Augustin (J.-P. 2001b), rappelle que la première loi d'équipements sportifs et socio-éducatifs inscrivant dans le budget de l'Etat les financements nécessaires à leur construction date de 1961 et se termine en 1970. Dans ce cadre, la notion d'équipements au sens large désigne « des installations assurant à la population des services collectifs dont ils sont censés avoir besoin » (Augustin, J.-P. 2001a, p.24). Selon lui, les équipements peuvent être regroupés selon 4 catégories : Les équipements socio-éducatifs et socio-sportifs, les équipements de pratique artistique de masse (ou équipements culturels), les maisons de quartier et les équipements de soutien culturel. Cette classification, bien qu'intéressante, nous semble moins pertinente quant à notre objet d'étude car elle parle des équipements de façon générale, ne comprenant pas uniquement les équipements sportifs.

Le Code du Sport, au sens de l'article L.312-2, définit les équipements sportifs comme « *tout bien immobilier appartenant à une personne publique ou privée, spécialement aménagé ou utilisé, de manière permanente ou temporaire, en vue d'une pratique sportive et ouvert aux pratiquants à titre gratuit ou onéreux* ». Cette définition nous permet de constater l'existence de plusieurs classifications possible : Equipement aménagés ou non aménagés, équipements permanents ou temporaires, équipements appartenant à une personne publique ou privée, équipements avec un accès à titre gratuit ou onéreux. Après réflexion, d'autres classifications peuvent se faire, par exemple selon leur accessibilité (accès libre ou régulé), le type de pratiques accueillies (sports nautiques, de raquettes, de combats, d'hiver...), leur niveau d'homologation (départemental, régional, national, international), le type d'équipement (couvert ou de plein air, scolaire, d'entraînement ou de compétition) ou leur niveau d'usure (ancien, neuf, rénové, délabré, abandonné).

Reflétant l'intervention publique de l'Etat en faveur de la démocratisation, de l'accessibilité du sport et de l'édification massive d'équipements normalisés (Augustin, J. 2002), les stades, gymnases, piscines et terrains de plein air se multiplient à partir des années 1960 dans la ville (Vieille Marchiset, *op.cit.*). Dans ce contexte, l'utilisation des équipements sportifs est principalement liée à l'enseignement de l'éducation physique et sportive (EPS) et à la pratique compétitive en club, tout particulièrement pour les adolescents et les jeunes adultes masculins (Vigneau, 2015).

Cependant, le modèle compétitif ne satisfait pas une grande partie de la population qui recherche plutôt une pratique hygiénique et ludique (Vigneau, 2015), pratique correspondant à la catégorie « *espace récréatif et hygiénique* » de la classification réalisée par Dorvillé & Sobry (2006). Se développent alors, en marge des clubs, des pratiques autonomes à partir des années 1970 (Vieille Marchiset, 2007). S'intégrant aussi bien dans des espaces urbains (pratiques déambulatoires) que dans des espaces sportifs ouverts (polyvalents ou spécialisés) cette massification « *pose alors des problèmes de répartition des espaces* » (Vieille Marchiset, *op. cit.* 141). En outre, des offres commerciales privées émergent, ciblant ces publics adeptes du « *sport-santé* » et du « *sport-loisir* » (Vigneau, 2015). Ces inégalités d'accès à la pratique sportive et cette inadéquation croissante des équipements sportifs publics aux évolutions des pratiques amènent progressivement le Ministère en charge des Sports à réorienter son action concernant ce domaine (Vigneau, *op. cit.*). En effet, force est de constater que les équipements sportifs construits selon les réglementations fédérales ne sont pas toujours adaptés aux besoins des autres finalités de pratique (initiation sportive, sport-loisir, entraînements, EPS, sport-santé...) (Vigneau, *op. cit.*).

De nouveaux équipements sportifs ouverts voient alors le jour tels que des skateparks ou des terrains de basket de rue. D'après Vieille-Marchiset (2007), cela correspondrait à « *une forme de réponse à la demande sociale du sport auto-organisé* » (Lesné, 2018, p.24). Derrière ces aménagements d'espaces sportifs ouverts dans la ville se dissimulent des enjeux politiques. En effet, si la logique scolaire était prévalente au début, l'Etat comme les municipalités ont utilisé ces espaces « *à des fins publiques, en lien avec les préoccupations conjoncturelles différenciées* » (Vieille Marchiset, *op. cit.* 143). De ce constat, il distingue 3 générations d'espaces sportifs ouverts qui « *correspondent à des contextes politiques et sociaux différenciés et révèlent les préoccupations d'une époque* » (Vieille Marchiset, *op. cit.* 149) (cf. Tableau 1).



	Date	Localisation	Revêtements	Structures	Enclos	Descriptif général	Logiques sociales
1 <sup>re</sup> génération	1960-1970	Tout quartier Près des écoles	Goudron	Panneaux uniformisés	Grillages hauts	Uniformisé, clos et normé	Enseignement scolaire
2 <sup>e</sup> génération	1990-1995	Banlieue Pied d'immeuble	Goudron	Panneaux sécurisés (Décret de 1996) Modules « bricolés »	Barrières ou grillages bas	Sécurisé et spécialisé	Animation sociale
3 <sup>e</sup> génération	1998-2004	Banlieue Près d'autres équipements sportifs Zones touristiques	Poudre polyester Galvanisation à chaud	Panneaux spécialisés et normés (AFNOR 1998-2002) Modules adaptés	Barrières basses sur le côté et hautes sur l'arrière	Coloré, attractif, ouvert, convivial, normé	Réponse aux demandes auto-organisées

**Tableau 1 : Les générations d'espaces sportifs ouverts (G. Vieille Marchiset, 2007)**

La première génération allant de 1930 à 1970 regroupe les espaces publics ouverts pour le sport à l'école et les « *plateaux EPS* ». Ces équipements sportifs présents dans chaque quartier et près des écoles sont uniformisés, clos et normés. La seconde génération allant de 1990 à 1995 suit une logique sociale d'animation sociale. Les équipements sportifs localisés dans les banlieues et aux pieds des immeubles sont sécurisés et spécialisés. Enfin, la troisième génération allant de 1998 à 2004 correspond à une réponse aux demandes auto-organisées pour une pratique de loisir de proximité. Ces nouveaux équipements sportifs ouverts, sont devenus conviviaux, ouverts et colorés, restent normés et sont situés en banlieue, près des autres équipements sportifs (complexes polyvalents) ainsi que dans des zones touristiques (camping, piscine...). Les équipements sportifs de cette nouvelle génération abandonnent les normes fédérales et privilégient donc le confort d'utilisation et la convivialité.

De manière générale, Vieille Marchiset (2007, p.149) explique que les équipements privilégiés par l'intervention publique sont ceux traduisant concrètement une politique, nés et promus par « *une volonté des pouvoirs publics sans diagnostics et concertations préalables* », l'urgence et le visible étant alors valorisés. Dans cette logique, nous pouvons notamment aborder l'exemple des skateparks, que nous développerons plus en détail dans une prochaine partie. Plusieurs auteurs (Howell, 2008 ; Laurent, 2008 ; Riffaud, Gibout & Recours, 2016) expliquent ainsi que la création de skateparks dans l'espace public est une réponse rationnelle permettant d'enfermer ces pratiques auto-organisées et d'isoler les pratiquants dans des espaces périphériques, justifiant dès lors leur interdiction dans l'espace public.

Aujourd'hui, le Plan « *5000 terrains de sport* » d'ici 2024 élaboré par le Ministère de l'Éducation Nationale, de la Jeunesse et des Sports se donne pour objectifs de construire de nouveaux équipements sportifs pour répondre aux besoins territoriaux, allant des 1000 dojos et salles d'art-martiaux aux 25 salles autonomes connectées en passant par les 200 bassins mobiles. Concernant les équipements sportifs dans l'espace public, le Plan prévoit la construction de 1000 plateaux multisports (city stades), 500 terrains de tennis padel et 500 skateparks. Pour cela, une enveloppe de 200 millions d'euros répartis sur trois ans seront donc « *consacrés à la construction ou la requalification de 5000 équipements sportifs de proximité, ainsi qu'à l'acquisition d'équipements mobiles* » (Ministère de l'éducation nationale, de la jeunesse et des sports, 2021, p.6).

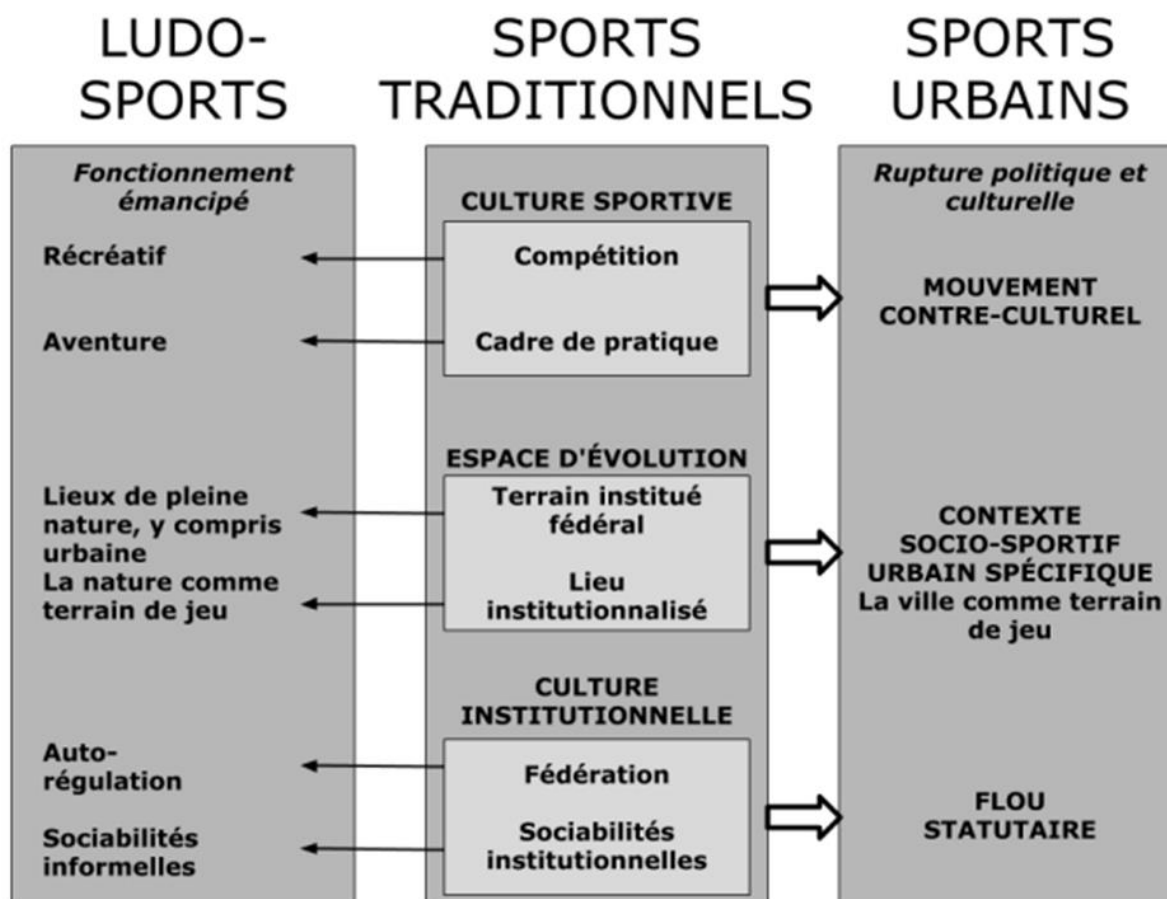
#### *D. Les sports auto-organisés dans l'espace public*

Ainsi, les sports modernes traditionnels arrivés au terme du processus d'institutionnalisation mentionné par F. Lebreton et al. (2010) ne sont pas les seules pratiques constituant le champ sportif. En effet, des pratiques relevant du loisir s'inventent et se diffusent progressivement, adoptant des formes et des modalités de pratiques variées (R. Roult et al., 2018). C'est notamment le cas des pratiques sportives autonomes qui se sont développées hors des équipements sportifs normés (Adamikiewicz, 1998). Parce que celles-ci « *présentent une dimension auto-organisationnelle, il est préférable de les appeler « sports auto-organisés » plutôt que « sports informels* » » (Chantelat, Fodimbi, Camy, 1998a, p.41). Dans les études s'intéressant à ces pratiques, on retrouve entre autres le parkour, le football de rue, le hip-hop, le roller, le bmx, le basket de rue, le street golf, la course à pied, le skateboard, etc. (Calogirou, 2016 ; Lesné, 2021).

Il convient de différencier les différentes appellations « *illustrant des natures multiples mais aussi convergentes* » (R. Lesné, *op. cit.* 52). Chantelat, Fodimbi et Camy (1996) parlent de « *sports urbains* », tandis qu'Augustin (J.-P. 1997) mentionne des « *ludo-sports* » et que Gibout et Mauny (2009) les nomment pratiques sportives « *sauvages* ». Lesné (*op. cit.* 52) constate que les termes « *pratiques sportives libres* » et « *sports de rue* » sont peu utilisés dans la littérature scientifique mais « *davantage mobilisés dans le champ politique* ». Pour ma part, j'ai choisi de ne pas utiliser le mot « *libre* », chargé en valeur, notamment parce qu'il sous-entend que, par opposition, le modèle traditionnel proposerait une pratique non libre et emprisonnante, tant du

côté de l'espace de pratique (fermé/ouvert, normé/urbain) que de la pratique elle-même (règlement de compétition/loisir). Les expressions « *autonomes* » (Adamkiewicz, 1998) ou « *auto-organisés* » (Chantelat et al., 1998a ; Chantelat, Fodimbi, Camy, 1998b) permettent ainsi de dépasser cette problématique de jugement de valeur pour aller vers plus de neutralité axiologique. Concernant les « *ludo-sports* » et les « *sports urbains* », il me semble primordial de conserver ces deux thèmes qui renvoient à des logiques différentes comme nous serons amenés à le comprendre dans la suite de cette partie.

Les sports urbains ou « *sports de rue* » ont une forte dimension politique liée d'une part à la saisie de ce vocable par les acteurs du champ politique mais aussi par « *la problématisation de leurs appréhension et distance institutionnelles et leur logique contre-culturelle* » (Lesné, Gibout & Lebreton, 2019, p.380 ; Lesné, 2021, p.52). Les ludo-sports ont plutôt un fonctionnement émancipé des sports traditionnels et recherchent quant à eux le côté récréatif et aventurier. Ces pratiques ludo-sportives autonomes peuvent être classées en 3 catégories : Les pratiques déambulatoires, les sports de ballon et les activités se rattachant à la glisse urbaine (Lesné, *op. cit.*). Tandis que les sports urbains évoluent dans un contexte socio-sportif urbain spécifique, à savoir « *la ville comme terrain de jeu* », les ludo-sports se déroulent dans des lieux de pleine nature, y compris la nature urbaine, voyant ainsi « *la nature comme terrain de jeu* ». Ces deux dénominations évoquant des logiques différentes (cf. Figure 2) ont néanmoins en commun « *leur caractère auto-organisé et leur caractère urbain* » (Lesné, *op. cit.* 52).



**Figure 2 : Sports urbains et ludo-sports face au mouvement sportif traditionnel.**  
**Paru dans Lesné et al., 2019 (R. Lesné, 2021)**

Se distinguant des autres pratiques, les sports de rues se différencient de prime abord par leur caractère spectaculaire (Adamikiewicz, 1998 ; Chantelat et al, 1998b ; Augustin, J.-P. 2002). De plus, ces pratiques sportives autonomes de rue dépassant le phénomène sportif s'inscrivent dans une culture sportive très urbaine et s'organisent selon des référents culturels multiples venant d'autres activités artistiques, musicales, plastiques et chorégraphiques (musique rap, style vestimentaire...) (Adamikiewicz, 1998 ; Augustin, J.-P. *op. cit.*). Enfin, d'après Augustin (J. 2002, p.426), il semblerait que ce soient majoritairement des pratiquants adolescents ou des jeunes adultes qui chercheraient une « *émancipation vis-à-vis des familles et des groupes et visent à affirmer leur place et à laisser leurs marques dans la ville* ». Ces constats, toujours d'actualité en dépit d'une tendance progressive en faveur de la féminisation de la discipline, ne sont pas si nouveaux puisque les articles cités ici datent d'une vingtaine d'années.

Comme le souligne Augustin (J. *op. cit.* 426), « *la nouveauté et le caractère rebelle de certains pratiquants défendant leurs droits au hors-piste urbain et rétifs à toute sorte d'embrigadement* » peuvent parfois amener à considérer que « *les sports de rue s'inscrivent dans un mouvement de contre-culture et de rejet d'activités traditionnelles* ». Cependant, cela n'est pas toujours le cas car cette pratique auto-organisée est également complémentaire à la pratique traditionnelle en club mais moins contraignante que celle-ci (Chantelat et al., 1998a, Augustin, J. 2002). Bien que complémentaires, ces pratiques sportives (auto-organisées et de clubs) ont tout de même des logiques opposées. Elles ont « *été analysées au moyen du concept de forme de pratique sportive (Camy, 1990) qui comporte cinq dimensions fondamentales* » (Chantelat et al., *op. cit.* 46) : Les rapports à autrui (sociabilité choisie ou imposée), les rapports à l'espace (lieux non ou très standardisés), les rapports au temps (discontinu et circulaire ou conception linéaire du temps), les rapports au corps (dimension individuelle ou collective privilégiée, valorisation des prouesses techniques ou de la tactique), les rapports à l'excellence sportive (égalité ou inégalité des chances de participer). « *C'est donc la logique ludique des sports auto-organisés qui s'opposent au sérieux des clubs* » (Chantelat et al., 1998b, p.16) à la fin des années 1990 et au début des années 2000.

Toutefois, en dépit du caractère spectaculaire des sports urbains, Adamikiewicz (1998, p.50) explique que la mise en spectacle n'est pas toujours la finalité, bien qu'il y ait « *une grande importance de l'image, du geste, de la performance accomplie (quasi sur un plan chorégraphique)* ». Une distinction doit alors se faire entre des pratiques qui se donnent à voir et des pratiques qui sont vues. S'appuyant sur Loret (1996), Adamikiewicz (*op. cit.* 51) nous dit que la mise en scène n'est finalement qu'une possibilité parmi d'autres. Ainsi, « *l'hédonisme individuel semble être le moteur central des activités récréatives actuelles et l'acrobatie le référent de base nécessaire pour donner à la pratique le caractère identitaire de « glisse »* ». Ce paragraphe ne parle donc plus de sports de rue comme le précédent mais bien de pratiques ludo-sportives.

Les usages sportifs de la ville réalisés par ces sports auto-organisés prennent deux formes principales, requalifiant les espaces publics ou utilisant des espaces spécialisés (Chantelat, et al. *op. cit.*). De par leur caractère difficilement contrôlable, elles étaient, et sont encore vues par les municipalités et les organisations sportives traditionnelles de manière négative pour deux principales raisons : « *parce qu'elles sont difficilement contrôlables et parce qu'elles sont généralement perçues comme relevant de formes « inférieures » ou « primitives » de lien social* » (Chantelat et al. *op. cit.* 16). Le lien social se développe par la visibilité et l'accessibilité

de ces activités. Bien que les relations interindividuelles soient plus individualistes et plus éphémères, « *leur contribution à la construction du lien social n'est pas à négliger, qu'il s'agisse des phénomènes « d'auto-socialisation » [...] ou plus généralement de l'animation des espaces publics* » (Adamikiewicz, 1998, p.57). En effet, alors que les sports traditionnels permettent des sociabilités institutionnelles, les ludo-sports donnent accès à des sociabilités plus informelles, tandis que les sports urbains relèvent de ce que Lesné et al. (2019) appellent un « *flou statutaire* » (cf. Figure 2).

Ainsi, le skateboard peut être vu comme une discipline qui peut correspondre à ces différentes catégories selon les représentations et la manière de le pratiquer. Il peut alors être intéressant d'étudier cette discipline sportive au regard des évolutions des espaces ludo-sportifs. En effet, le skateboard, étant considéré comme un sport émergent emblématique d'une contre-culture au même titre que le parkour, est cependant le premier à devenir dominé par la culture. Cela sera notamment mis en avant dans la seconde partie de cette revue de littérature qui abordera l'évolution de la discipline à travers les décennies.

## 2. Evolution du skateboard

### A. Les années 1960. Emergence de la discipline : Le roll-surf

L'année exacte d'émergence du skateboard ne fait pas consensus dans la littérature. La plupart des auteurs la situe aux alentours de la fin des années 1950 ou au début des années 1960. Cependant, tous s'accordent à rattacher l'origine de cette discipline aux surfeurs de Californie : « *La légende prétend qu'un surfer en l'absence de vagues adapta sur une planche en bois les rollers de sa petite sœur* » (Crétin, 2007, p.62). Ainsi, ce bricolage de matériel permet une pratique de glisse sur le sol lorsque la pratique en mer n'est pas possible, en raison de la météo, d'une indisponibilité de la part du pratiquant ou d'un éloignement géographique (Gibout & Laurent, 2007). Considéré comme une véritable voie d'accès au milieu urbain pour le surf (Gibout & Laurent, *op. cit.*), le skateboard était auparavant nommé le « *roll-surf* », faisant directement référence à l'assemblage de petites planches de surf montées sur des roues provenant de patins à roulettes (Crétin, 2007 ; Gibout & Laurent, 2007 ; Laurent, 2010).

A ses débuts, la discipline est assez impopulaire, ce qui est notamment lié à la difficulté de la pratique et du maniement de la planche. En effet, à cette époque, le skateboard en tant qu'objet de pratique se compose alors d'une lourde planche en bois, de trucks fixes rendant impossible la réalisation de courbes, et de roues en fer (très bruyantes) puis en argile (peu solides donc dangereuses). Cette impopularité est également liée au rêve américain avec lequel la société américaine évolue selon un sentiment de bien-être économique et culturel. De ce fait, le surf, alors vu comme « *objet d'autant plus mythique, agréable, et fun* » (Crétin, *op. cit.* 62), est préféré au skateboard qui, lui, est considéré comme trop agressif. En 1963, le skateboard fait son apparition en France, tandis que le premier contest officiel est organisé la même année en Californie. Tout comme en Amérique, les jeunes français préfèrent le surf au skateboard. Il faudra attendre 1965 pour que la première compétition soit organisée en France par Joachim Moraiz (Crétin, 2007 ; Machemehl, Paquet, Laval & Ricardo Sarvi, 2019). Les années suivantes, un championnat de France annuel s'organisa grâce au succès de cette première compétition, permettant au skateboard de devenir un peu plus populaire (Crétin, 2007).

Durant les années 1960, le skateboard s'associe à la glisse, qu'Alain Loret (1996, p.104) définit comme « *une forme inédite de contre-culture sportive apparue en Europe et aux Etats-Unis dans la seconde moitié du XXème siècle* ». Pour Yves Bessas (1982), le fait d'être en état de glisse consiste à ne pas penser et à se laisser aller en totale harmonie avec l'élément, étant la nature urbaine dans le cas du skateboard. Cet « esprit de la glisse », créé par des surfeurs californiens marginaux à la fin des années 1950, s'inscrit dans une « *tradition américaine contestataire et libertaire* » nommée la « Beat Generation » (Loret, 1996 ; Gibout & Laurent, 2007 ; Laurent, 2008). La Beat Generation, définie comme une « *culture engagée dans une recherche permanente de liberté et d'émotions, de vitesse et de tolérance, d'anticonformisme et de solidarité, de libération des corps, de prises de risque et de dépassement de soi* » (Baudry, 1991 ; Le Breton, 1996 ; Gibout & Laurent, *op. cit.* 6), est un mouvement contestataire (principalement littéraire) qui a inspiré d'autres phénomènes artistiques, intellectuels et sociaux. Ce mouvement, se construisant en rébellion à la « Silent Generation » (conformisme contemporain), amène ses leaders à adopter une posture de dissidents pacifistes empreints d'une certaine religiosité et d'un profond respect envers l'humanité (Loret, 1995). Emerge alors un style propre, une « attitude beat » spécifique articulée autour de plusieurs principes essentiels mis en avant dans le roman « On the road » (1957) de Jack Kerouak :

- « *Le travail ne saurait relever d'un emploi régulier [...]*
- *La famille est éclatée en de multiples cellules [...]*
- *La sexualité [...]*
- *Une certaine forme de religiosité [...]*
- *La célébration du monde primitif, naturel [...]*
- *L'humour et le jeu [...]*
- *La route, le voyage, le trip, le run [...]*
- *La vitalité, la force, la joie de vivre, l'« extrême » [...]*
- *Une socialité bien spécifique fondée sur la notion de bande, de « gang » ou de tribu, dont la cohérence interne ne repose que sur le refus de la règle, de la loi commune, pour mieux rejeter les limites imposées par l'organisation sociale. Une structure relationnelle qui relève d'une sorte d' « individualisme collectif », un regroupement fluide, labile et non structuré d'individus sans attaches réelles » (Loret, *op. cit.* 123)*



En lien avec les principes de la Beat Generation, alors même que le skateboard est jugé peu ludique principalement en raison d'un matériel de pratique difficilement maniable, la vision du skateboard correspond à celle du jeu, au sens de Robert Caillois (1967). Plus précisément, la discipline se raccroche à la quête de l'Illinx, que l'on peut considérer comme une configuration particulière des jeux « *qui reposent sur le vertige et qui consistent en une tentative de détruire pour un instant la stabilité de la perception et d'appliquer à la conscience lucide une panique voluptueuse* [cette forme ludique distinctive où] *dans tous les cas, il s'agit d'accéder à une forme de spasme, de transe ou d'étourdissement qui anéantit la réalité avec une soudaine brusquerie* » (Caillois, 1967, p.67 ; Gibout & Laurent, 2007).

*B. Les années 1970. Des évolutions diverses et variées : L'ère de l'industrialisation et du skateboard*

Le skateboard reste relativement restreint jusqu'en 1973. En partie grâce aux premières compétitions sur le sol français, et en partie grâce à l'évolution de la planche de skateboard, la popularité de la discipline ainsi que le nombre de pratiquants augmentent. En effet, c'est en 1970 que les marques Bennet et Tracker commercialisent une innovation technique, les trucks orientables, permettant aux skateurs d'enfin réaliser des courbes et changer de trajectoire en inclinant le skateboard. Trois ans plus tard, en 1973, deux californiens nommés Franck Nashaworthy et Bob Bahn créent les « Cadillac Wheels ». Ces nouvelles roues en uréthane, plus silencieuses que les roues en fer et plus sécurisées que les roues en argiles marquent un tournant pour la discipline : « *Le roll-surf devient le véritable skateboard* » (Crétin, 2007, p.63). Le matériau utilisé pour la planche change, passant d'un bois lourd à un bois plus léger ou étant à base d'uréthane. La forme de la planche évolue également en fonction des pratiques (étroite, souple et profilée pour le slalom ; plus longue, jusqu'à 1 mètre pour le saut en hauteur ; plus polyvalente pour la descente et la pratique libre), et son aspect diffère selon la personnalisation (couleurs) apportée par les skateurs. Tout cela a permis la structuration d'un marché fortement concurrentiel, principalement concentré à Los Angeles, et l'avènement d'une ère de l'industrialisation du skateboard. En ce sens, des campagnes publicitaires de commercialisation sont mises en place dès 1973, des commerces commencent à sponsoriser des skateurs, notamment lors du championnat du monde en 1975, et l'industrie du skateboard réalise un chiffre d'affaires de 300 millions de dollars (Crétin, *op. cit.*).

Dans cette continuité, un fort engouement pour le skateboard apparaît, permettant le développement de la discipline. En effet, une augmentation significative des pratiquants est constatée, comptant plus de 6 500 licenciés en 1978. La France est alors face à une « course à l'équipement » entre 1974 et 1978. Ainsi, 27 skateparks ont été construits durant ces quatre années par les pouvoirs publics pour répondre à cet effet de mode tandis que d'autres skateparks sont encore au stade de projet. Certains skateparks sont en béton, d'autres composés de modules. D'autres encore sont inspirés des piscines, en référence à la nouvelle pratique dans des piscines vides durant la sécheresse Californienne (Crétin, 2007 ; C. Machemehl, et al., 2019 ; Pointillard, 2020a).

Bien que des compétitions étaient déjà organisées dans les années 60, ce n'est réellement que durant la décennie suivante que le skateboard commence légèrement à s'institutionnaliser. En effet, il faudra attendre 1974 pour que le skateboard soit officiellement reconnu comme discipline par le Ministère des Sports et de la Jeunesse et rejoigne la Fédération Française de Surf (Crétin, 2007 ; Machemehl et al., 2019 ; Machemehl, 2020). En 1977, 300 clubs sont recensés en France. Cependant, une désorganisation de la fédération de l'époque peut être relevée, notamment lorsque celle-ci annonce les « premiers championnats de France » en 1977 à Bayonne, alors que des compétitions similaires avaient déjà été organisées les années précédentes (Pointillard, 2020a ; 2020b).

De par l'évolution d'un matériel permettant une pratique plus agréable et un maniement du skateboard plus facile, le côté ludique de l'objet devient considéré par les jeunes. En parallèle, le skateboard symbolise « *une période contrastée où les américains sont face aux réalités* » dans laquelle le rêve américain n'est plus qu'un vague souvenir d'une époque révolue (Crétin, *op. cit.* 64). Mais cette morosité des américains liée à la fin de la guerre du Viêt-Nam en 1975, laisse rapidement place à un nouveau genre de skateurs qui apparaît durant les championnats du monde à Del Mar cette même année : Les Zéphyr Boys (Z-Boys). Issus des quartiers et ghettos de Los Angeles, les membres de cette équipe se font remarquer par leur pratique innovante (figures radicales, prise au sol...), mais surtout par leur attitude « underground », proche de celle des gangs (Crétin, 2007 ; Pointillard, 2020a). La notion « d'underground » correspond au fait qu'une activité reste ou est restée dans l'ombre et signifie le secret, le souterrain, voire la clandestinité. Dans les activités underground, les personnes extérieures au groupe d'initiés sont perçues comme des menaces. Il est donc important de rendre incompréhensible le sens des actions et limiter l'accès à un groupe de spécialistes (Laurent, 2008).

Cette attitude, mélange de désinvolture et d'agressivité, est combinée à une image stéréotypée (cheveux longs, vêtements déchirés, transgression des lois de par la pratique du skateboard dans les piscines vides) assimilée au côté festif et à leur milieu d'origine (Crétin, 2007 ; Pointillard, 2020a). L'attitude underground, complétée par cette image qui est « *cultivée par les magazines spécialisés et véhiculée par les partenaires des compétitions nationales et internationales* », place ainsi les Z-Boys au même niveau que les rockstars de l'époque (Pointillard, *op. cit.*). C'est donc une nouvelle forme de pratique du skateboard qui émerge et se diffuse progressivement en lien avec la tendance punk radicalisant les comportements et les manières de penser. Pour la première fois, le skateboard est considéré comme agressif, notamment en référence à la pratique dans les piscines asséchées (Crétin, *op. cit.* ; Gibout & Laurent, 2007 ; Laurent, 2008 ; 2010). Comme le constatent Gibout et Laurent en 2007 (p.1), le skateboard « *est déjà pour plusieurs chercheurs une « figure urbaine du quotidien* » (Caroux, 1978, p.27). En effet, envahissant les rues, les skateurs investissent un espace dans lequel ils peuvent se déplacer librement et « *s'épanouir en dehors du cercle familial* ». Le skateboard permet également aux pratiquants de se « *confronter aux interdits* » et « *d'avoir l'impression de vivre des expériences radicalement différentes de celles connues dans les autres sports* » (Laurent, 2010, p.268). En ce sens, le skateboard n'est plus un substitut au surf comme il l'a été dans les années 1960, mais devient une pratique à part entière et reconnue en tant que telle.

### C. Les années 1980. Une discipline en crise passagère : L'ère du street et du trash

Avec l'arrivée de cette nouvelle décennie, le phénomène de mode du skateboard s'effondre. La popularité et le nombre de pratiquant baissent drastiquement, vidant les lieux emblématiques (autrefois saturés) tels que le Trocadéro à Paris et abandonnant les skateparks en béton qui, pour certains, seront détruits. De nombreux skateparks seront également fermés en raison de l'augmentation des frais d'assurance de ces derniers. Il ne reste alors que quelques passionnés, nostalgiques et puristes qui continuent à pratiquer tandis que les enfants utilisent la planche comme un jouet (Crétin, *op. cit.* ; Gibout & Laurent, *op. cit.* ; Pointillard, 2020b). Cela se confirme par un nombre de licenciés divisés par 6,5 entre 1978 et 1981, passant de plus de 6 500 licenciés à seulement 1000, et par la présence de seulement 4 compétiteurs aux championnats de France de 1984 (Crétin, *op. cit.*). De la même façon, l'industrie du skateboard s'effondre, entraînant dans sa chute de nombreux commerçants faisant faillites (Crétin, *op. cit.*).

L'effet de mode des années 1970 prenant fin, cette période controversée marque un tournant dans l'histoire de la discipline où des transformations matérielles et culturelles ont eu lieu. Au niveau matériel, le skateboard est à nouveau modifié avec une planche élargie « *prenant la forme d'un poisson avec une spatule à l'arrière pour effectuer le ollie* » et une planche « *plus fine, droite et à deux spatules spécialement conçues pour la pratique dans la rue* », ainsi que des roues plus dures (Crétin, *op. cit.* ; Laurent, 2010, p.113). Ces évolutions matérielles amènent les skateboards à devenir plus rapides, mais dans le même temps à être d'autant plus dangereux pour les pratiquants (Crétin, *op. cit.*). De ce fait, des protections (casques, genouillères...) sont proposées à partir de 1985, mais ne sont utilisées que par les enfants ou les skateurs tentant d'accomplir des figures complexes. La dimension culturelle du skateboard se durcit dès 1979-1980. Par conséquent, le côté fun de la glisse laisse place au trash et on assiste à un « *resserrement identitaire autour de valeurs considérées comme authentiques et qui sont proches des contre-cultures urbaines, le punk notamment de l'époque* » (Pointillard, 2020a). L'année suivante, le Trasher Magazine est créé et devient rapidement un « *objet de propagande de la culture trash* ». S'associant à « *une culture musicale et graphique (tags, graffitis) revendicatrices* », un nouveau slogan définit cet état d'esprit aux représentations anticonformistes : « *Search and destroy* » (Crétin, *op. cit.* p.65-66). Ces représentations anticonformistes, incluant un rejet de l'autorité et une image anticonstitutionnelle, sont notamment véhiculées via des cassettes VHS ayant fait leur apparition à la fin des années 1970 et dans lesquelles les valeurs « authentiques » de cette culture (que sont l'anticonformisme, le rejet de l'autorité, le « Do It Yourself » (DIY) et la masculinité) sont mises en avant (Pointillard, 2020a). De la même manière, les compétitions permettent de diffuser ces représentations par une mise en avant « *des pratiquants ayant une attitude contre-culturelle avec un vocabulaire, un style vestimentaire, une musique qui affiche une sorte de rejet du cadre compétitif* », diminuant l'intérêt de la concurrence au profit du dépassement de soi et de la camaraderie (Pointillard, *op. cit.*).

Au niveau compétitif, le skateboard évolue également sur différentes dimensions. En effet, la presse spécialisée fait régulièrement référence au « *bordel* » des compétitions, autant lié aux représentations anticonformistes qu'à la Fédération Française de Surf de l'époque (Pointillard, *op. cit.*). Il faudra alors attendre 1989 pour que des passionnés créent le Comité National Skateboard au sein même de la fédération, permettant au skateboard de se structurer un peu plus, malgré la culture dominante du trash. Concernant la compétition en elle-même, la rampe,

pratique verticale donnant plus de sensations, remplace les épreuves des années passées (slalom, descente, saut en hauteur).

Puis, au milieu des années 1980, un désintérêt pour cette pratique de la rampe apparaît, privilégiant une pratique de rue, notamment parce que celle-ci paraît plus accessible (Laurent, 2010 ; Pointillard, 2020a). C'est donc en 1985 que la discipline s'impose également dans l'espace urbain, faisant ainsi apparaître l'ère du street dans laquelle le skateboard se pratique hors des espaces dédiés, sur du mobilier urbain (Crétin, 2007). Dès lors, la popularité de la discipline regagne de l'importance et le nombre de pratiquants réaugmente, tandis que l'importance des compétitions s'amoindrit (Pointillard, *op. cit.*). De la même façon à l'international, l'industrie du skateboard commence doucement à se relever de cette crise passagère, les fabricants s'adressant cette fois uniquement à des skateurs spécialisés et non plus au grand public comme précédemment, et sponsorisant de jeunes skateurs. Dans ce contexte, des vidéos montrant le skateboard comme « *plus rapide, plus technique et plus agressif* » apparaissent afin de « *diffuser leur image de marque et leur philosophie du skateboard* », tandis que des films VHS mettant en avant une pratique de rue rompant avec le côté traditionnel du sport sont réalisés (Crétin, 2007, p.66 ; Pointillard, *op. cit.*). Finalement, à la fin des années 1980, le skateboard se pratique « *autant dans la rue que dans des espaces spécialisés* » (Crétin, *op. cit.* 67).

#### D. Les années 1990 : Subculture urbaine

1990 sonne la désertion des pratiquants. Cette fois-ci, cette baisse de popularité associée à un changement de vision dirigé vers une logique de performance s'accompagne d'un culte de la performance (Crétin, 2007 ; Laurent, 2008) qui cultive un « *rapport passionnel à l'activité qui induit une prise de risques accrue dans l'acquisition d'habiletés motrices ou techniques* » (Gibout & Laurent, 2007, p.10). Ce sont avant tout la difficulté technique, les figures inesthétiques et un « *look loufoque des skaters collégiens et principalement lycéens qui portent le pantalon baggy* » (Laurent, 2010, p.114) qui rendent de nouveau cette discipline impopulaire. C'est également dans cette logique performative que la planche est « *maltraité[e] jusqu'à l'éreintement du skateur ou plus souvent du matériel, déformé et altéré jusqu'à sa désintégration ou son nécessaire remplacement pour des raisons objectives de sécurité ou de possibilité de pratique* » (Gibout & Laurent, *op. cit.* 10). Cette impopularité s'accompagne

également d'une situation de « *crise commerciale* » entre 1992 et 1998 durant laquelle les pratiquants ont une « *totale liberté* » dans l'urbain (Laurent, 2008, p.163). Tandis que la majorité des skateurs privilégient la pratique urbaine et rejettent la compétition, les règles du sport, l'institutionnalisation et la sportivisation, une minorité d'entre eux restent impliqués dans le système compétitif et sont sponsorisés, certains pouvant même devenir professionnels (Laurent, 2010).

En parallèle, la discipline est influencée au début des années 1990 par « *la culture Hip Hop et son aspect underground, dissimulé et agressif* » (Laurent, *op. cit.* 113). Combinant cette culture underground à la diminution drastique du nombre de pratiquants amenant la discipline à presque disparaître entre 1992 et 1995 (Coulbaut, 2010), les skateurs restants sont considérés comme des puristes développant une forme de protectionnisme car ils considèrent le grand public « *comme un élément déclencheur d'une transformation néfaste, une dénaturation de l'aspect « authentique »* » (Laurent, 2008, p.89). En ce sens, le skateboard est donc regroupé, dans les années 1990, avec le rap et le graffiti sous la dénomination de « *subculture urbaine* » correspondant au fait de conserver le caractère « *underground* » dans les arts urbains des puristes (Laurent, *op. cit.*). Ainsi, la musique rap a remplacé le punk au début des années 1990 aux yeux des skateurs, leur permettant d'être considérés comme puristes lorsqu'ils écoutaient des groupes encore inconnus du public (Laurent, *op. cit.*). De la même façon que des valeurs permettaient de définir la culture trash, cette culture underground est marquée par le refus de l'autorité et la déviance pour le jeu et le défi, ainsi que par le Do It Yourself (DIY) et la débrouille par ses propres moyens permettant de contourner les contraintes et de rester dans un entre-soi (Laurent, 2008 ; 2010).

C'est également à partir des années 1990 que la pratique du skateboard devient l'objet d'un renouveau substantiel encore présent aujourd'hui (Gibout & Laurent, 2007), notamment confirmé par la multiplication des mesures visant à réguler, encadrer, interdire ou même empêcher la pratique du skateboard dans la ville suite à l'apparition de conflits liés à l'appropriation de l'espace (Gibout & Laurent, *op. cit.*). De ce fait, les skateurs des années 90 se trouvaient alors « *confrontés à des règles parfois arbitraires [...] sans que celles-ci ne tiennent compte de leurs attentes et les marginalisent* » (Laurent, *op. cit.* 100). En 1998, ce sont d'ailleurs les dégradations et les nuisances sonores en centre-ville provoquées par l'augmentation massive des pratiquants qui provoquent l'installation de dispositifs anti-skate par les municipalités (Laurent, 2010). En outre, la notion de « *roule* » (Calogirou, Touché, 1995a ; 1995b ; Gibout & Laurent, 2007) vient remplacer le vocable de « *glisse urbaine* »

(Loret, 1996). Ce changement sémantique peut s'expliquer par la « *mutation des formes majoritaires de la pratique dans une logique ludo-motrice et semi-sportive avec une forme de « mise en ordre sportive » de la pratique* » (Parlebas, 1995 ; Gibout & Laurent, *op. cit.* 14).

Cependant, le skateboard est également associé à une pratique spectaculaire durant cette décennie (Gibout & Laurent, *op. cit.*). La discipline est alors mise à l'honneur à travers différents moyens tels que les films américains à succès, l'avènement des jeux vidéo et autres produits dérivés du skateboard, ainsi que des émissions produites par les skateurs s'inspirant du phénomène pour véhiculer du contenu « trash » (Crétin, 2007). Le skateboard, considéré comme un sport urbain d'un nouveau genre, est donc diffusé régulièrement à l'international par les médias, autant sur des chaînes télévisées, aussi bien généralistes que spécialisées, qu'à travers des vidéos ou des magazines (Crétin, *op. cit.*). De plus, les X-Games (Extreme-Games) sont créés en 1995 par la chaîne américaine ESPN2. Ces Jeux Olympiques spécifiques aux sports extrêmes réunissant le skateboard, le BMX, la moto et le snowboard sont en réalité un programme télévisé (Crétin, 2007 ; Coulbaut, 2010). Face au succès de cette compétition rendue accessible au grand public par la diffusion à la télévision, cet événement, n'ayant dans un premier temps pas vocation à être renouvelé, a finalement été renouvelé annuellement (Coulbaut, *op. cit.*). Après cette première édition réussie, le skateboard continue de se structurer en France. En 1996-1997, en raison d'une obligation ministérielle, le Comité National Skateboard change de fédération passant de la Fédération Française de Surf à la Fédération Française de Roller Skating (FFRS). Suite à cela, ce comité change d'appellation et devient la Commission Nationale Skateboard au sein du Comité National de Course de la FFRS (Crétin, *op. cit.*).

#### *E. Le skateboard des années 2000*

Dans la continuité de la fin des années 90, le skateboard continue d'être très populaire dans les années 2000, devenant un incontournable, bien qu'il soit impossible de quantifier le nombre de skateurs (Laurent, 2010). Mais, à l'inverse des années 90 caractérisées par une liberté totale dans l'espace urbain et une crise de l'industrie du skateboard, les années 2000 sont caractérisées par « *la démocratisation, la médiatisation, la sportivisation et l'institutionnalisation du skateboard et une répression dans la rue et une limitation des spots* », ainsi que d'un recul du mouvement Hip-Hop au profit des cultures punks et rock (Laurent, 2008, p.163). Le skateboard

est ainsi dominé durant les années 2000 par la culture musicale et vestimentaire rock tandis que les pratiquants cherchent à se distinguer les uns des autres. Cette nouvelle tendance culturelle amène les skateurs à modifier, refuser ou même renier les codes vestimentaires provenant de la culture skateboard précédente, tout en continuant à mettre en avant des symboles similaires (Laurent, *op. cit.*).

Durant cette décennie, le marché économique du skateboard s'est largement industrialisé en produisant et vendant d'importants volumes. Dépassant la simple commercialisation de matériel de skateboard, les fabricants cherchent à s'ouvrir au grand public et à promouvoir leur production, notamment par la commercialisation d'articles thématiques sur le skateboard tels que des vidéos ou des magazines dans lesquels leur marque est mise en avant ainsi que par l'organisation de contests qui deviennent de plus en plus médiatisés (Crétin, 2007).

Au-delà de ces évolutions continues, la discipline intègre une nouvelle approche de la ville. Parce que très populaire, un tourisme sportif urbain se développe progressivement. En s'appuyant sur le modèle de Dorvillé & Sobry (2006) décrivant 3 types d'approches (motrice, visuelle et cognitive), le skateboard favorise principalement l'approche motrice du tourisme sportif urbain dans laquelle le skateur est acteur de l'évènement (compétitions formelles ou informelles dans le cadre d'une pratique auto-organisée), conduisant à une « *double spectacularisation : la ville est spectacle pour l'acteur et l'acteur est spectacle pour le passant* » (Dorvillé & Sobry, *op. cit.* 18). Certains hauts-lieux du skateboard (notion développée plus loin dans notre propos) favorisent également l'approche cognitive du tourisme sportif urbain, où l'objectif du skateur est de se rendre dans des lieux témoins d'exploits, chargés d'histoire et de vibration.

Comme le résume Carpentier (2020), il y a finalement trois formes du skateboard qui se dessinent : Une pratique subversive, une pratique transgressive et une pratique normalisée. Le modèle subversif met en avant l'anticonformisme tout en remettant en question le monde du sport lui-même et ses habitudes de fonctionnement. Les pratiquants du modèle transgressif, qui se développe en parallèle du monde sportif, vont plus loin en transgressant les règles du monde sportif, pour finalement parfois réussir à les amener à s'ouvrir davantage. Enfin, le modèle normalisé correspond à celui où la pratique se déroule dans un lieu défini et normalisé, incluant les compétitions ainsi que la notion de records. C'est dans le cadre de ce dernier modèle que rentre l'inscription du skateboard dans le modèle olympique. De la même façon, les profils des skateurs sont multiples, et chacun est unique, en lien avec des modes techniques et des compétences et envies personnelles (Laurent, 2010). Trois modèles de skateurs peuvent être



mis en avant, en lien avec l'histoire de la discipline (Crétin, *op. cit.*). Le premier, en lien avec la culture Hip-Hop et un style vestimentaire caractéristique (vêtements amples), est caractérisé par une pratique du skateboard des jeunes de moins 20 ans « très *technique* [avec] *des figures souvent très difficiles à réaliser* » (Crétin, *op. cit.* 155). Le second, opposé au premier, rejoint le modèle historique transgressif de la discipline et les mouvements musicaux comme le rock, le hard et le métal. Dans celui-ci, la pratique est axée sur une prise de risque perpétuelle avec des sauts de grande amplitude. Les pratiquants, habillés avec des vêtements sombres et près du corps, sont plus âgés, entre 19 et 27 ans. Le dernier modèle s'inspire des débuts du skateboard en Californie dans lequel les pratiquants, plus âgés, « *adoptent une technique épurée où l'objectif premier est d'évoluer dans l'espace urbain de façon ludique* » (Crétin, *op. cit.* 155).

Les années 2000 marquent donc un tournant dans lequel le skateboard devient une culture intemporelle qui s'élargit à d'autres publics (Laurent, *op. cit.*). Le skate représentant finalement ce que les pratiquants en font, allant d'un style de vie et d'un « *art du mouvement urbain passant par l'esthétique du geste stylisé dans un décor architectural qui respire la ville* (Laurent, 2008) » (Laurent, *op. cit.* 114), à un moyen de transport réservé aux enfants (Borden, 2001 ; Kazi-Tani, 2014), la discipline se développe tant de manière auto-organisée (Crétin, *op. cit.*) que dans le système fédéral où les présidents fédéraux de ce nouveau siècle essaient de codifier le skateboard pour l'intégrer aux JO (Laurent, 2010).

#### *F. Depuis 2014 : Inclusion de la discipline aux Jeux Olympiques, une rupture historique*

Les années 2000 correspondent donc aux prémices du processus d'olympisation du skateboard. Ce n'est qu'à partir de 2014 lorsque le « *skateboard domine le SportsLab et conquiert une place pour les JO de Tokyo 2020* » (FFRS, 2022) et finalement qu'en 2016 avec la reconnaissance du skateboard comme discipline olympique que se concrétise cette idée, entraînant ainsi plusieurs changements aux niveaux international et national en France.

Au niveau international, trois entités distinctes se portent candidates pour organiser les épreuves olympiques de skateboard (Machemehl, 2020) :

- La Fédération Internationale de Roller Sports (FIRS), fédération historique du roller mais n'étant pas en charge de l'organisation d'événements de skateboard

- La World Skateboarding Federation (WSF) qui n'est pas une fédération mais une société commerciale cherchant à tirer avantage du développement de la discipline dans les pays en voie de développement
- L'International Skateboarding Federation (ISF) qui est en lien avec différents acteurs du milieu (skateurs, médias, industrie)

La WSF étant d'office éliminée de la sélection, le Comité International Olympique (CIO) propose finalement une démarche collaborative. Par conséquent, en 2017, la FIRS et l'ISF fusionnent et deviennent la nouvelle fédération internationale de roller et de skateboard nommée la World Skate (Machemehl, *op. cit.* ; World Skate, 2022). S'appuyant donc sur la communauté internationale (culturelle, industrielle et commerciale) du skateboard, le CIO s'engagerait dans une logique inclusive du skateboard, prenant en compte la spécificité de la discipline et des acteurs gravitant autour de celle-ci (athlètes, sponsors, agents, organisateurs d'évènements, marques), reconnaissant ainsi « *la singularité culturelle du skateboard* » (Machemehl, *op. cit.*), ce qui remplace l'ancienne approche intégrative qui reviendrait à modifier la culture du skateboard.

Les choses évoluent également au niveau national en France. En effet, la Fédération Française de Roller Sports, anciennement Roller Skating, devient la Fédération Française de Roller et Skateboard. Ce changement de nom, lié à l'intégration du skateboard aux Jeux Olympiques, a été voté lors de l'Assemblée Générale en Décembre 2017 (FFRS, 2022). De plus, l'Union Francophone de Roller – Skateboard – Trotinette est créée en 2022. Cette instance, dans laquelle les Présidents de la FFRS et de la Fédération Béninoise de Roller Sports ainsi que le Secrétaire Général de la World Skate Africa collaborent, a été mise en place afin de « *développer la pratique du roller, du Skateboard et de la Trotinette à travers l'organisation de compétitions internationales francophones de haut-niveau ; de compétitions sportives internationales, ciblant des athlètes plus jeunes ; et de participer aux Jeux de la Francophonie pour davantage de visibilité de la discipline. « Nous allons aussi favoriser la coopération et l'entraide entre les fédérations membres ; mettre en place de stages, de formations à destination des entraîneurs et cadres, des pratiquants, des arbitres, des juges... ; mettre en œuvre un plan de développement du sport féminin ; et, promouvoir la langue française* » ; précise le Vice-président, le Président Marius Tchibozo » (Benin-Sports, 2022).

Mais tandis que le skateboard se structure de plus en plus afin de participer aux Jeux Olympiques de Tokyo puis de Paris 2024 comme sport de démonstration avant de devenir un

sport officiel aux Jeux de Los Angeles en 2028 (FFRS, *op. cit.*), le sujet de son intégration aux Jeux Olympiques pose question dans le monde du skateboard. En effet depuis son émergence, le skateboard est une discipline plurielle comprenant de nombreuses conceptions divergentes. Cependant, comme le fait remarquer Pointillart (2020a), la compétition a quasiment toujours été présente, bien que sa popularité fluctuât selon les périodes. Tout comme c'était le cas dans les années 2000, cette nouvelle période que l'on peut considérer comme une rupture (Machemehl, 2020) ne fait pas exception : Plusieurs représentations du skateboard coexistent. Ainsi, beaucoup de pratiquants espèrent que la discipline se développe d'autant plus « *grâce aux Jeux Olympiques, mais peu revendiquent une pratique normalisée, totalement « sportive », tandis que d'autres ne considéraient pas ce sujet comme central en particulier les skateurs dans les skateparks* » (Carpentier & Awaida Carton, 2019, p.12 ; 2020).

De même, les profils des skateurs semblent également avoir évolué ou tout du moins il est possible de séparer les skateurs en deux catégories : Les pratiquants qui résistent à la structuration de la discipline à travers le Do It Yourself (Riffaud, 2019) et ceux qui l'acceptent, en particulier les sportifs de Haut Niveau (Riffaud & Perera, 2020). Les résultats de cette étude montrent que le rapport au corps des plus jeunes athlètes professionnels est plus rationalisé que celui des professionnels plus âgés. Ces jeunes skateurs professionnels recherchent ainsi « *l'extase prométhéenne de la compétition de l'effort et de la réussite* » (Baudrillard, 1986, p.46) et pour atteindre cet objectif leurs corps « *ne sont plus qu'une matière au service tout entier d'une logique productiviste de multiplication de performance* » (Gibout, 2006, p.12 ; Riffaud & E. Perera, 2020). Mais tandis que les sportifs de Haut Niveau se concentrent dans des structures spécialisées et s'entraînent dans l'optique de remporter des compétitions d'importance variée (nationales, internationales...), ceux-ci ne représentent pas la majorité des pratiquants, et encore moins des pratiquants auto-organisés. En effet, cette seconde catégorie représente la majeure partie des skateurs, bien qu'il soit impossible de recenser de manière précise leur nombre, et se retrouve principalement dans les espaces publics, notamment dans des espaces sportifs dédiés ou par l'appropriation des skateurs qui les détournent de leurs fonctions initiales. De ce fait, nous pouvons légitimement nous demander quelle est la place du skateboard dans l'espace public. Est-elle unique ? Est-elle spécifique ? Quels paramètres entrent en jeu lorsque le skateboard se trouve dans l'espace public ?

### 3. La place de la discipline dans l'espace public

#### A. Le skateboard dans l'espace public

Ludo-sport ou sport urbain, pratique bruyante ou déambulatoire selon les usages de la discipline, le skateboard se pratique tant dans les rues que dans les spots ou dans les skateparks. Partant du point de vue selon lequel le skateboard est une « *activité physique de pleine nature urbaine* » (Gibout, 2016, p.1), l'espace public du skate serait, en référence à l'« espace public mosaïque » de François et Neveu (1999), une « *mosaïque à l'œuvre* » (Gibout, *op. cit.* 10). En effet, des formes nouvelles de pratiques émergent et sont à l'origine du renouvellement, et non pas du déclin, de l'espace public. Ainsi, « *différentes populations de skateurs peuvent – ici ou là – être de modestes acteurs individuels ou collectifs* » (Gibout, *op. cit.* 10).

De ce fait, différents sites de pratique sont privilégiés par les usagers. Tout d'abord, nous pouvons citer les hauts-lieux et les skateparks. Comme l'expliquent Calogirou, Cipriani-Crauste & Touché (1996) à ce sujet, les lieux dédiés présentent des avantages : Sécurité, variété des modules, parfois situés à l'abri des intempéries. Les hauts-lieux du skate sont des endroits où les skateurs se rendent dans l'optique de se confronter aux autres, aux meilleurs. Mentionnons également la ville, avec ses quartiers, ses rues et ses spots. « *La rue signifie l'aventure, l'errance, le plaisir de la découverte* » (Calogirou, et al., *op. cit.* 114) et présente de nombreuses possibilités de pratiques du skateboard, différentes de celles permises dans les espaces spécifiques. Les spots sont, quant à eux, des lieux faisant partie de l'espace public et convenant aux skateurs pour des raisons pratiques, sensibles et techniques. Le plus souvent définis par leurs caractéristiques (forme, matière, hauteur...), ils peuvent se situer dans des espaces définis variés comme des places publiques, des espaces devant des centres commerciaux ou des objets d'art permettant la pratique.

Le skateboard se développe donc notamment dans des espaces publics partagés, dont les usages, multiples et variés selon les publics, renvoient à une pluralité de normes (Calogirou, & Touché, 1995). En effet, en comparaison avec des usagers « classiques », les skateurs utilisent la ville différemment et renouvellent certains codes urbains, façonnant de fait une nouvelle urbanité (Calogirou, & Touché, *op. cit.* ; Karsten & Pel, 2001 ; Machemehl & Roullet, 2019). Comme le soulignent Karsten et Pel (2001), les skateurs ont leurs propres règles liées à l'utilisation de l'espace, mais aussi leur propre langage spécifique à la pratique, excluant dès lors tout pratiquant non familier avec la discipline.

Se distinguent ainsi différents types de public présent dans un même espace : Les résidents, les consommateurs et les débutants (Lofland, 1973 ; Karsten & Pel, *op. cit.*). Les résidents correspondent aux skateurs réguliers et engagés, agissant si besoin dans la modification du skatepark. Les visiteurs, venant pour la plupart de l'extérieur de la ville, viennent fréquemment au skatepark, mais moins régulièrement que les résidents. Les débutants viennent pour s'entraîner dans une optique de plaisir ou dans l'espoir de devenir professionnel un jour. La catégorie des débutants comprend également celle des touristes, qui viennent puis repartent, ne restant jamais longtemps dans un même skatepark.

Tenant compte d'une diversité de profils, l'espace public ne peut qu'être appréhendé différemment par les skateurs. De la même façon, leur investissement n'est pas le même (Gibout, 2016). Marquant les espaces pour montrer leur possession des lieux, certains skateurs n'ont pas seulement un usage différent de l'espace, ils participent également à sa transformation (Calogirou et al., 1996). En pratiquant hors des espaces dédiés, les skateurs revendiquent l'espace public comme espace de circulation et de pratiques sportives (Calogirou & Touché, 1995a) et « privatisent » ces lieux dès lors qu'ils commencent à pratiquer (Karsten & Pel, *op. cit.*). En effet, « *les skateurs n'ont pas besoin de lieux réservés, [...] ils « sortent » des espaces policés pour se rendre dans la rue* » (Calogirou & Touché, 1995a, p.70). Spectacle devenu familier dans le paysage urbain contemporain, les skateurs s'appropriant l'espace public font l'objet d'amusement tout en étant sources d'agacements, d'énervements voire de conflits (Karsten & Pel, *op. cit.*).

Ces différents usages et lieux ainsi que l'évolution de la discipline ne peuvent que m'amener à être d'accord avec le point de vue de Gibout (*op. cit.* 10) selon lequel « *la « valeur spatiale » de l'espace public – ici du skate – comme « ensemble socialement valorisable d'un espaces » (Lussault, 2003 : 907) [s'articule] alors bien modestement autour d'une série de dialectique et de tensions : public/privé, physique/symbolique, identité/altérité, temps/espace, individu/société, mémoire/rite, proximité/distance* ». Ainsi, force est de constater qu'une définition précise de ce que pourrait être l'espace public du skate s'avère difficile à trouver. Après la « *relecture croisée de différents travaux concernant les pratiques du skateboard dans l'espace public* », (Gibout, *op. cit.* 10) en est arrivé à la même conclusion. Cela confirme l'affirmation selon laquelle l'idée de complexité est inhérente à la notion d'espace public, et nous permet de nous positionner sur le fait qu'en raison de ces diverses oppositions caractérisant l'espace public du skate, celui-ci ne peut qu'être également appréhendé différemment selon les skateurs, tant du point de vue des représentations que de celui de l'appropriation des espaces.

### B. *L'appropriation de l'espace public*

Pour Lesné (2018, p.15), l'appropriation de l'espace urbain est « *l'affirmation d'une existence politique pour les pratiquants, voire même une forme de revendication pour plus de reconnaissance et pour une démocratie plus participative* ». L'appropriation de l'espace est nécessairement et de prime abord une appropriation corporelle, même si elle est également sociale et environnementale. Ainsi, nous comprenons dès lors que plusieurs types d'appropriation existent. C'est également ce que révèle Dequirez en 2010. Selon elle, il y a tout d'abord une appropriation symbolique ou identitaire désignant un lieu qui soit « *associé à un groupe social ou une catégorie au point de devenir l'un de ses attributs, c'est-à-dire de participer à définir son identité sociale* » (Ripoll & Veshambre, 2005, p.5-6 ; Ripoll, 2005, p.10-11 ; Dequirez, *op. cit.* 99). L'appropriation symbolique est un processus qui « *s'actualise de façon continue dans les interactions* » et qui « *n'est pas définitif* » car il « *coexiste avec des processus d'appropriation parallèles ou concurrents* » (Dequirez, *op. cit.* 99). Il existe également une appropriation juridique qui se caractérise par le fait de devenir propriétaire des lieux, par exemple en achetant les commerces d'un quartier. L'appropriation physique quant à elle relève de la visibilité et des modalités spécifiques d'usage de l'espace : La présence physique sur les lieux, bien qu'éphémère, ainsi que les formes visibles de vie sociale (formation de groupe, discussion vive...) qui constituent un « *marqueur appropriatif* ». Cette dernière catégorie d'appropriation selon Dequirez (2010) est la seule réellement perceptible via nos sens. De cette appropriation physique découle alors une appropriation sonore et une appropriation visuelle, « *qui ne prennent cependant tout leur sens que parce qu'elles sont corrélatives d'une appropriation signifiante* » (Dequirez, *op. cit.* 99). A ces catégories d'appropriation, nous pouvons ajouter l'appropriation des symboles du temps (Pradel, 2010) et l'appropriation du matériel (Laurent, 2008). Pradel (2010, p.58) explique que cette appropriation des symboles du temps est également un processus par lequel les personnes s'approprient le calendrier ou l'horloge et se substitue à « *une soumission passive à un temps collectivement signifié par des donneurs de temps* ». A l'inverse, l'appropriation du matériel selon (Laurent, 2008, p.274) ne concerne plus les symboles du temps mais les objets mêmes de la pratique. De ce fait, il explique que les skateurs réalisent des « *rites d'appropriation du matériel* » qui sont au nombre de trois : « *Le cycle de vie de l'engin [skateboard] commence par ce premier rite d'appropriation du matériel* », puis la seconde phase consiste « *à profiter pleinement de sa planche au cours de nombreuses « sessions* ». *Ce cycle s'achève par la destruction totale ou partielle de la planche*

*de bois* ». Pour la suite de notre travail, nous ne prendrons en compte que les dimensions physique et symbolique de l'appropriation.

Tout comme l'appropriation relève de plusieurs facettes, les modes d'appropriation sportive sont eux aussi différenciés. Escaffre (2011, p.289) met ainsi en avant plusieurs degrés d'appropriation des espaces publics : Une appropriation relativement étroite ou une appropriation faible. La première est une appropriation nette et non exclusive qui se caractérise par des « *comportements spatiaux significatifs tel que l'entretien des lieux, la définition des formes d'usage dominantes et leur spatialisation ou encore le contrôle des lieux d'observation privilégiés* ». A l'inverse, l'appropriation faible correspond au fait que les pratiquants circulent et partagent l'espace sans voir « *émerger une pratique ou un groupe de pratiquants qui domine* » (Escaffre, *op. cit.* 289).

Calogirou et al. (1996, p.71) quant à eux mettent en avant deux autres modalités d'appropriation : « *les pratiquants peuvent vouloir être seuls, « entre eux »* », faisant alors « *le vide social* » par diverses astuces sonores et en adoptant certaines attitudes », ou ils peuvent « *chercher à intégrer l'environnement social à leur pratique collective* » en déployant « *des stratégies de séduction* » lorsqu'ils « *cherchent à être admirés, encouragés* ».

De plus, à partir des travaux de Pierre Sansot et de son équipe en 1978, Vieille Marchiset (2007) met en avant une appropriation par le marquage physique et la sédimentation selon un double façonnage des lieux. Le premier aspect est celui du marquage physique par les déplacements et les objets. Cet aspect permet une inscription aussi bien objective que subjective (rituels d'entrées, modalités d'occupation des espaces sportifs ouverts précis, bruits et vibration correspondant à un marquage sonore) des espaces. Le second aspect correspond à l'inscription dans le temps qu'il occasionne (répétition, régularité dans la durée, présence répétée qui s'inscrit dans les mémoires et traverse les générations de pratiquants, répartition des terrains et des horaires connus de tous les initiés). Au-delà du marquage physique, les lieux sont également imprégnés des caractéristiques sociales, culturelles, politiques et économiques des acteurs sociaux s'y trouvant.

Plus récemment encore, Brunel, Toussaint et Vareilles (2019) s'appuient sur la mobilisation des objets urbains par les skateurs pour distinguer deux modes d'appropriation, à savoir l'appropriation à des activités et l'appropriation par des groupes ou des individus. Leur étude a montré que « *cette appropriation de l'espace public urbain à des activités peut se transformer à une appropriation par des groupes sociaux, qui tendent à exclure d'autres groupes* » (p.371).

Le premier mode d'appropriation à des activités peut se réaliser par le biais d'objets spécialisés tels que des modules dans les skateparks (bowls, rampes...) ou via des objets urbains (bancs, bordures, sols...). Ainsi, les objets spécialisés sont appropriés à des activités limitées (skateboard, trottinette, BMX...) tandis que les objets urbains sont appropriés à une multitude d'activités (marcher, pique-niquer, faire du skateboard...), entraînant dès lors un partage de l'espace public entre différents types de publics. Le second mode d'appropriation renvoie à une appropriation temporaire et exclusive de l'espace : « *En faisant masse, ceux-ci s'imposent sur les autres publics et revendiquent un usage exclusif de la place. Les autres publics sont alors exclus* ». (Brunel et al., *op. cit.* p.371). Ce mode d'appropriation peut également être moins exclusif. C'est par exemple le cas lorsque les skateurs utilisent le mobilier urbain à leur disposition, ou modifient directement l'aménagement en rendant « *ces dispositifs plus adaptés à leurs pratiques* » ou bien en installant de nouveaux dispositifs à ceux existants (Laurent, 2008 ; Brunel et al., *op. cit.*).

Enfin, « *l'appropriation, partielle et temporaire, d'un lieu de pratique et l'émergence d'un lieu emblématique reposent sur trois principes* » : L'accessibilité de l'espace, la visibilité de la pratique dans cet espace et la présence de caractéristiques idéales pour la pratique (Saravi, Chaves & Machemehl, 2011, p.6). Concernant la visibilité de la pratique, qui donne à voir celle-ci, nous pouvons notamment nous référer aux « *marqueurs centraux* » (Goffman, 2000) évoqués par Pradel (2010). Ceux-ci sont représentés par des objets multiples participant aux stratégies d'appropriation de l'espace (chaussures, sacs...) et par des signes tels que des jeux de regards, qui « *annoncent la revendication du territoire* » (Pradel, *op. cit.* 406). Ils peuvent donc participer en ce sens aux modes d'appropriation différenciés, permettant d'identifier les frontières floues du territoire entre le dedans et le dehors (Vieille Marchiset, 2007).

Dans le cas du skateboard, force est de constater que l'appropriation sera différente selon l'espace de pratique, entre espace public et skatepark. Cela s'explique par le fait que dans la forme « *street* », c'est-à-dire celle évoluant « *dans l'espace public par appropriation et détournement* », « *les skateurs s'inscrivent dans une logique de recherche des affordances perceptibles dans l'environnement, tandis que le park propose des espaces dédiés adaptés aux besoins des pratiquants* » (Chiu, 2009 ; Lesné, 2018, p.68). Ainsi, les espaces spécialisés sont plus ou moins monopolisés par les skateurs, qui les partagent avec d'autres pratiquants de sports de glisse urbaine (trottinette, BMX, roller), mais sont peu ouverts à d'autres activités que celles visées (Brunel et al., 2019). Cela étant, l'appropriation d'espaces non-dédiés est relativement restreinte par les collectivités locales depuis que ces installations en accès libre sont mises à



disposition pour la pratique (Lesné, *op. cit.*). A l'inverse, les skateurs ne s'approprient pas tous les lieux constituant l'espace public. Seuls « *certaines sites répondant aux exigences de leur activité* » (Laurent, 2008, p.22) sont prisés. En outre, comme nous l'avons abordé précédemment, l'appropriation des espaces publics par les skateurs passe notamment par la « *transformation voulue de l'environnement* » (Laurent, *op. cit.* 369). Ainsi, les skateurs « *marquent les matériaux de leur passage* », que ce soit par des signatures (éraflures, rayures, brisures, usures), par des graffitis ou des tags, ou bien par de simples traces de la pratique (Calogirou et al., 1996, p.71)

Ainsi, le rapport à l'espace oscille entre appropriation physique et signification. En effet, comme l'annonce Lebreton (2009, p.208), « *le sens du lieu est alors déterminant dans l'appropriation que les populations auto-organisées en fait* », et il va même plus loin en renversant l'affirmation et en disant que « *de ces appropriations, il se dégage du sens pour chacun des participants* » (Lebreton, *op. cit.* 234). De plus, (Laurent, *op. cit.* 22) explique notamment que « *ces individus transforment la perception des environnements accessibles à tous* » en citant (Joseph, 1948, p.41) : « *L'espace public n'attribue aucune place ; s'il est appropriable ou approprié, ne serait-ce que partiellement, il est déjà dénaturé, il devient site, haut-lieu, expression symbolique d'un rapport à l'espace ou territoire privatisé. La seule qualité que les pratiques de l'espace public considèrent comme pertinente c'est l'accessibilité. Celle-ci qualifie des usages et subit des effets de discrimination mais elle ne peut pas être normée au point de devenir exclusive et se transformer en appropriation* ». Nous sommes finalement en présence d'une appropriation signifiante qui « *se fait par la multiplication de signes sur et dans l'espace, ce que d'aucuns nomment le marquage de l'espace* » et qui « *lui donne sa dimension identitaire et symbolique* » (Dequirez, 2010, p.103). Le concret prend donc sens uniquement « *dans la mesure où il est significatif à l'égard de leur « culture* » ». De plus, « *l'aménagement ou les dispositions concrètes de l'espace sont des prétextes pour y enfouir des repères, des références culturelles* ». Pour les habitants, ces repères ont été transformé, remplacé par d'autres tandis que « *leurs propres repères coexistent avec d'autres signes* » combinant les registres cognitifs et émotionnel (Braud, 1996, p.83-85 ; Dequirez, *op. cit.* 103). Le processus d'appropriation spatiale, au centre de la pratique dans l'espace public comme dans le skatepark, est donc en « *interrelation avec la signification de l'espace dans la mesure où ils participent tout deux à la réalisation effective de l'autre* » (Lesné, *op. cit.* 73).

### C. Des interactions de nature variée

Alors que l'appropriation symbolique est un processus en mouvance perpétuelle se renouvelant dans les interactions interindividuelles (Dequirez, 2010), il convient de comprendre ce que signifie le terme d'interaction sociale. Cette notion relève d'une pluralité de définitions, variant notamment selon les disciplines scientifiques.

En psychologie, elle peut être définie comme une « *relation interpersonnelle entre deux individus au moins par laquelle les comportements de ces individus sont soumis à une influence réciproque, chaque individu modifiant son comportement en fonction des réactions de l'autre* » (Marc & Picard, 1996 ; 2016, p.191). Elle peut également être comprise de la manière suivante : « *dans la mesure où la perception du sujet percevant est modifiée par l'attente d'une réciprocité, il y a interaction sociale. De même, le fait que le sujet perçu se sait perçu peut l'amener à modifier son apparence, ses attitudes, ses paroles, ses conduites, c'est-à-dire les indices qui servent de base aux jugements du percevant, ce qui transforme la perception du percevant ; on est donc en présence d'une interaction sociale* » (Montmolin, 1977, p. 21 ; Marc & Picard, 2016, p.191).

En sociologie, l'étude des interactions a notamment aboutie à l'interactionnisme symbolique dont George Herbert Mead est le fondateur. L'interactionnisme, plaçant « *l'interaction au centre des phénomènes sociaux* » (Marc & Picard, *op. cit.* 94), met en avant une très forte dépendance entre l'individuel et le social du point de vue de G.H. Mead, l'un influençant réciproquement l'autre. Pour Erving Goffman, l'interaction est « *conçue comme un système normatif et autorégulé qui fonde toute culture (ou sous-culture)* » (Marc & Picard, *op. cit.* 196). De son point de vue, les interactions sont multiples (rôles et acteurs, communication verbale, communication non verbale...), mais, quel que soit l'aspect pris en compte, celles-ci ne peuvent exister qu'à partir du moment où la coprésence d'individus est avérée (Escaffre, 2005 ; Marc & Picard, *op. cit.*). Nous retiendrons finalement la définition suivante : « *Par interaction, on entend en sociologie une relation interpersonnelle directe entre deux individus au moins : elle peut être linguistique (échange verbal), physique ou visuelle* » (Lebaron, 2014, p.20). Mais bien qu'elle réunisse différents types d'interaction de manière concise, nous pouvons formuler un point de vigilance concernant le fait que cette définition ne rende pas compte de toute la complexité de ce concept. Nous pouvons dès lors distinguer la communication verbale (langage) de la communication non-verbale (gestes, attitudes...) qui ont chacune leur importance dans la construction des interactions interindividuelles. En considérant la communication verbale et non verbale, nous avons constaté qu'il existe une multitude

d'interactions de différents ordres. Afin de faciliter leur présentation, nous avons décidé de les classer selon quatre catégories : Les interactions positives, négatives, ambivalentes et mineures.

Tout d'abord, les interactions positives regroupent entre autres l'entraide, l'adaptation, la coopération et l'intégration. De ce fait, les skateurs peuvent « *discuter, rire ensemble, s'encourager, s'apprendre des tours-de-mains ou partager des bières* » (Brunel et al., 2019, p.363). De plus, au-delà des interactions entre les skateurs, les pratiquants et les passants peuvent interagir positivement de manière occasionnelle. C'est notamment le cas lorsque les usagers de l'espace public s'arrêtent pour observer les skateurs pratiquer, les prennent en photo, les encouragent et les applaudissent suite à leurs réalisations, tandis que les skateurs peuvent parfois saluer avant de réaliser une « prestation » (Saravi et al., 2011 ; Brunel et al., *op. cit.*)

A l'inverse, les interactions négatives sont celles réunissant les situations de conflit, de rivalité et de lutte, ainsi que les situations de discriminations. Bien plus abordées dans la littérature que la première catégorie d'interactions, nombreux sont les auteurs à faire référence aux situations de conflits multiples entre skateurs, entre les skateurs et les autres pratiquants de sports auto-organisés, entre les skateurs et les passants, entre les skateurs et les habitués de l'endroit tels que les commerçants ou les habitants, voire même entre les skateurs et les représentant du pouvoir tels que les maires ou les forces de l'ordre (Calogirou et al. 1996 ; Laurent, 2008 ; Lesné, 2018). La nature de ces conflits est multiple, tout comme leurs causes sont variables.

Entre les interactions positives et les interactions négatives nous situons les interactions ambivalentes. Celles-ci sont ambivalentes parce qu'elles sont caractérisées par une dualité. C'est le cas lorsqu'il y a de la compétition où chacun cherche à atteindre un même résultat (être le meilleur, le vainqueur). Là encore, cette catégorie d'interactions s'exprime entre les skateurs lorsqu'ils s'affrontent pour déterminer qui est le meilleur, qui présente la meilleure figure, qui réalisera l'exploit le plus impressionnant. Ainsi, les skateurs peuvent « *rentrer en compétition, s'observer, se jauger et chercher à se surpasser* » (Brunel et al., *op. cit.* 363). Ces interactions peuvent avoir lieu aussi bien lors de compétitions officielles auto-organisées et fédérales, que lors de sessions plus informelles dans l'espace public ou dans un skatepark, comme par exemple avec le jeu « out » rebaptisé « s-k-a-t-e » au début des années 2000 qui fonctionne par élimination afin de désigner un vainqueur et des perdants et qui consiste à voir si l'autre est capable de reproduire ou non une performance (Laurent, 2008). Mais elle peut également exister entre les skateurs et d'autres pratiquants ou bien entre les skateurs et les autres usagers

de l'espace public dans une compétition pour l'appropriation de l'espace, c'est-à-dire une compétition visant à désigner à qui reviendra l'espace (Dequirez, 2010).

Enfin, les interactions mineures, intègrent la notion de « réserve » qui est à comprendre au sens de Simmel (1989, p.241) et signifie conserver une certaine distance avec les autres personnes, en particulier dans la mesure où il n'est pas possible de nouer des relations approfondies (Escaffre, 2005). Ainsi, ces interactions peuvent se limiter à de « *l'observabilité mutuelle car elles « mettent en rapport des dispositions sensorielles (la vue, l'audition, l'odorat, le toucher) et un langage corporel fait de mouvements, de gestes, d'attitudes »* (Joseph, 1996, p.111 ; Dequirez, *op. cit.* 102). Chez les skateurs, ce type d'attitude peut notamment se retrouver lorsqu'ils évoluent « *sans arrêt à la recherche d'un mouvement ou d'une figure* » en ayant leurs écouteurs sur les oreilles (Brunel et al., *op. cit.* 363). De même, les skateurs et les usagers s'ignorent le plus souvent, les passants les regardants de temps en temps tout en continuant leurs tâches quotidiennes ou, au mieux, s'arrêtant pour les regarder comme s'ils assistaient à un spectacle (Brunel et al., *op. cit.*).

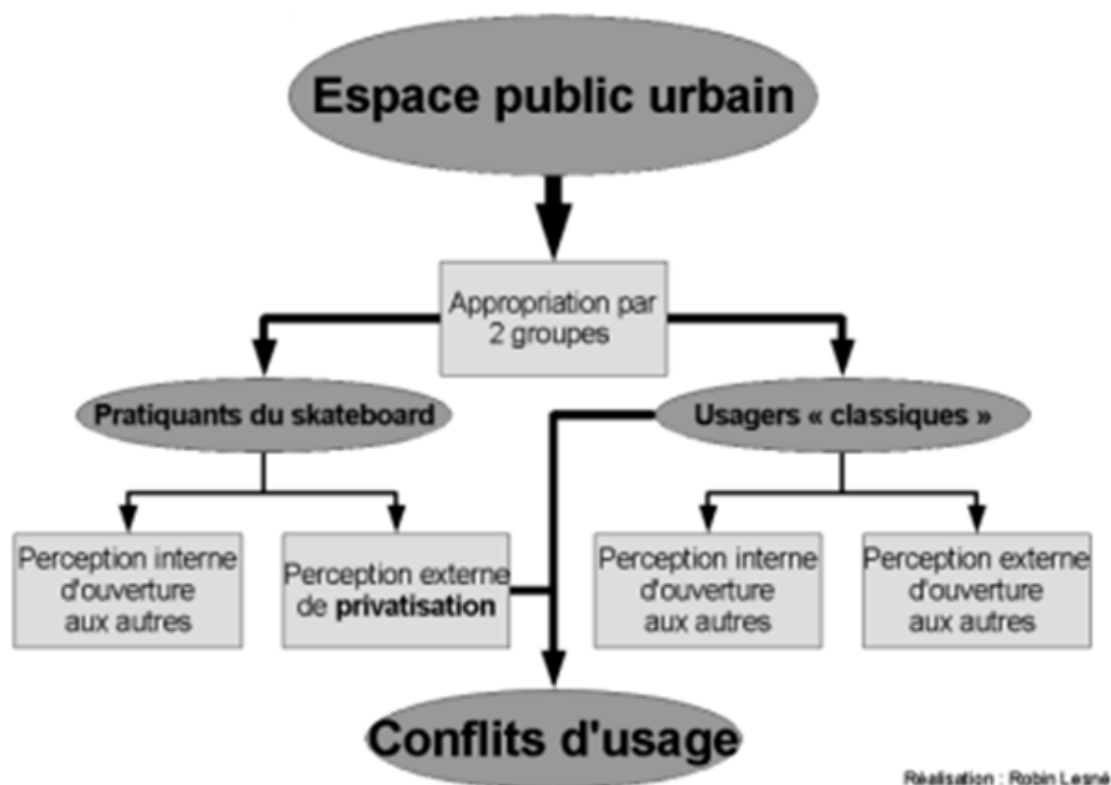
Finalement, les espaces publics sont des lieux favorisant les interactions sociales diverses et variées impliquant des publics multiples.

#### D. *Conflits d'usages et positions politiques liées au skateboard*

Certains usages, liés à l'appropriation de l'espace, peuvent amener à des conflits nommés « conflits d'usage ». Ceux-ci peuvent se définir comme un ensemble « *de situations fort complexes caractérisées par un enchevêtrement des usages dont découlent parfois des conflits* » (Escaffre, 2011, p.420). Plus précisément, « *la diversité des usages des espaces publics, renforcée par les occupations ludosportives relativement contemporaines, mène à des situations de conflits – exprimées ou latentes – entre les différents types d'usagers* » (Lesné, 2018, p.28). Tout comme les concepts et notions vus précédemment, les conflits d'usage regroupent diverses catégories. Selon Escaffre (2011), il existerait deux catégories principales, à savoir les conflits habituels et les conflits moins récurrents (dépendants plus des particularités du lieu) dans lesquels les corps, les regards et les paroles sont mis en jeu. Ces types d'affrontements ont lieu dans des lieux publics et mettent en confrontation directe des usagers

quant à l'utilisation de ces derniers. Outre ce point commun, ces deux catégories sont liées : Un conflit récurrent a « *des déclinaisons occasionnelles et localisées* » (Escaffre, *op. cit.* 419).

En raison des sens attribués et des rapports singuliers aux lieux occupés, « *les actes d'appropriation et d'attribution sont sources de tension (Parazelli, 2002) pour ceux dont la relation à l'espace se voit perturbée* » (Lesné, 2018, p.28). Ainsi, à partir de l'étude de Saravi et al. (2011), Lesné (*op. cit.*) met en avant un processus de construction des conflits d'usage de l'espace (cf. Figure 3). Il explique que, de l'appropriation d'un même espace public urbain par deux groupes, d'un côté celui des skateurs et de l'autre celui des usagers « classiques », des conflits d'usages peuvent naître en raison des perceptions diverses. En effet, la perception interne d'ouverture aux autres est présente pour les deux groupes. Mais alors que les usagers « classiques » permettent une perception externe d'ouverture aux autres, les pratiquants de skateboard renvoient une perception externe de privatisation. C'est cette dissonance, concernant des « *perceptions contrariées et l'incertitude des positions minoritaires et majoritaires* » (Dequirez, 2010, p.105), qui serait à l'origine des conflits d'usage. Une seconde cause d'après Dequirez concernerait « *les investissements social et affectif différencié dans le rapport au quartier* » (Dequirez, *op. cit.* 105). Ceux-ci, à l'origine de « *lutttes de représentation de l'espace* » (Dequirez, *op. cit.* 105), sont indissociables des positions sociales des acteurs.



**Figure 3 : Construction des conflits d'usage de l'espace (R. Lesné, 2018)**

D'autres conflits prennent naissance entre les usagers « classiques » et les skateurs. Ceux-ci ne concernent cette fois pas la dissonance de perception, mais bien des nuisances liées à l'appropriation de l'espace public par les skateurs. A Montpellier, « *la réapparition des skaters était identifiée comme une menace pouvant altérer son potentiel économique* » : leur présence ferait « fuir » de potentiels clients (Laurent, 2008, p.456). De même, le skateboard se « *construit en nuisances sonores* » fugaces, éphémères ou inscrites dans une continuité (Calogirou et al., 1996, p.81-82 ; Laurent, *op. cit.*). Ainsi, les skateurs et leur skateboard sont considérés comme un « *élément du trouble de l'ordre public sonore diurne* », et parfois « *très clairement assimilé à une pollution* » dans certaines villes (Calogirou et al., *op. cit.* 82, 94)

Outre ces conflits d'usage entre skateurs et les usagers « classiques » de l'espace public, il existe également des conflits entre les skateurs et les autres usagers de l'espace comme des pratiquants d'autres disciplines ou des skateurs enfants ou inexpérimentés. A l'origine de ces énervements et parfois de ces conflits se trouvent les règles implicites. Celles-ci peuvent concerner le partage de l'espace de manière générale, ou plus précisément l'accès aux objets le constituant (Brunel et al., 2019). La cause relève du fait que les pratiquants expérimentés les ont intériorisés, à l'inverse des débutants ou des enfants qui jouent (Riffaud, Gibout & Recours, 2016). Les conflits s'expriment alors de deux manières différentes selon les endroits de pratique, allant des affrontements ouverts, dont les altercations éclatantes sont accompagnées d'insultes, à des « micro-conflits » qui sont des conflits moins violents se résumant à des échanges verbaux et gestuels (Escaffre, 2011 ; Brunel et al., 2019).

Par conséquent, au vu des différents conflits d'usage existant, il semble logique que différents modes de gestions de ces conflits soient possibles. Afin de résoudre, diminuer l'intensité, apaiser ou prévenir les conflits d'usage, deux grandes réponses se dessinent : L'interdiction de la pratique et la négociation entre les usagers au sein des interactions.

La solution la plus fréquente d'après Escaffre (2011) est le partage des espaces de pratique, tant au niveau spatial qu'au niveau temporel. Prenant des formes différentes selon les lieux et les pratiques, ce partage est négocié de manière implicite car il résulte de l'adaptation des usagers entre eux selon des compromis (Escaffre, *op. cit.* ; Gibout, 2016 ; Lesné, 2018). Lorsque cette solution ne fonctionne pas et que le côtoiement reste problématique, l'éloignement et la mise à distance peut être une issue favorable à cette résolution de conflits. Il s'agit dès lors de séparer les usagers n'arrivant pas à évoluer dans un même espace sans rentrer en conflit (Escaffre, *op. cit.* ; Brunel et al., *op. cit.*). Ces solutions de négociation concernent plutôt des conflits entre usagers pratiquants.

Mais ces conflits d'usages ne sont pas les seuls à bénéficier de gestions différenciées. En effet, les conflits entre skateurs et les usagers « classiques » peuvent eux aussi faire l'objet de négociations. Par exemple, l'accent peut être mis sur le dialogue entre les skateurs et les habitants afin de « *faciliter le vivre-ensemble et de s'opposer à la tentation de « chasser » ou de « disperser » les jeunes* » (Saravi et al., 2011, p.10). Les projets de skateparks peuvent participer à cette négociation, donnant alors aux jeunes un lieu dédié à leur pratique, apaisant les tensions avec les usagers « classiques », mais participants dès lors à faire disparaître la pratique de l'espace public (Laurent, 2008 ; Saravi et al., *op. cit.* ; Calogirou, 2016).

Au-delà de cette gestion des conflits par la négociation, les conflits entre les skateurs et les usager « classiques » sont gérés par deux types d'interdictions. D'une part, les interdictions pacifistes, d'autres part les interdictions associées à des comportements menaçants et des méthodes répressives.

Parfois, cette interdiction pacifiste n'est pas physiquement matérialisée : Ce sont donc des rumeurs qui parcourent le milieu. Parfois, cette interdiction pacifiste est officialisée par des arrêtés municipaux et interdite par des panneaux (Calogirou, 2016). Tout en restant pacifiste, un autre type d'interdiction a vu le jour par les pouvoirs publics : La mise en place de dispositifs anti-skate (Laurent, 2008 ; Brunel et al., 2019). Ces dispositifs sont posés par les municipalités afin d'empêcher l'utilisation du mobilier urbain et donc la pratique du skateboard dans des espaces publics. Ceux-ci, se superposant à l'aménagement urbain initial, peuvent être des « *disques de métal insérés dans les joints des dalles, tubes d'acier fixés sur des blocs de pierre, encoches réalisées sur des bancs en pierre* » (Brunel et al., *op. cit.* 372-373).

Il existe également des interdictions associées à des comportements menaçants et des méthodes répressives. Cela se déroule lorsque les skateurs sont « *chassés sans délicatesse* » ou que « *les agents de police interviennent sur la base des dénonciations du voisinage [...] arrivent d'une façon spectaculaire en vélo, en moto et en patrouilles et encerclent les skateurs* » et après « *des intimidations, des menaces et des moqueries, ils placent souvent quelques jeunes en garde à vue, comme pour faire des exemples* » (Saravi et al., 2011, p.132). La figure d'autorité, représentée par les vigiles, gardiens ou policiers, exerce un contrôle sur la pratique du skateboard, passant par des interpellations, des verbalisations, des contraventions sur le motif d'une infraction, des courses-poursuites ou même en confisquant les planches des skateurs (Laurent, *op. cit.* ; Calogirou, 2016).

Face à ces interdictions, les skateurs adoptent trois types de comportements : L'acceptation, la négociation ou la contestation de l'autorité. L'acceptation relève du fait que les skateurs, acceptant cet interdit, désertent le site ou y restent car l'interdit (dispositifs anti-skate) ne les empêche pas de pratiquer (Laurent, *op. cit.*). La négociation quant à elle est le comportement le moins présent, pouvant par exemple donner lieu à échanger concernant un projet de création d'un skatepark ou d'un équipement spécialisé dans la ville (Saravi et al., *op. cit.* ; Calogirou, *op. cit.*). La contestation, dernière forme de réponse, peut être plus ou moins virulente. En effet, certains skateurs, en réponse à l'installation de dispositifs anti-skate, s'organisent pour les retirer afin de pouvoir continuer à pratiquer. D'autres fois, l'organisation temporelle s'adapte, notamment lorsque les policiers fréquentent le lieu, afin de limiter le risque d'interpellations. Elle peut aussi résider dans le fait de refuser la négociation. Parfois plus violente, cette contestation peut aller jusqu'à l'« *altercation avec les forces de l'ordre* » et l'établissement d'un « *rapport de force de plus en plus intense* » (Laurent, *op. cit.* 532; Saravi et al., *op. cit.* 132). Finalement, « *l'action des uns appelant une réponse des autres* » (Laurent, *op. cit.* 464), la gestion des conflits peut parfois se révéler plus complexe qu'il n'y paraît.

Ces conflits, de natures diverses, peuvent donc être gérés de plusieurs façons selon les contextes. Indépendamment de la nature même de ces conflits, ceux-ci peuvent naître dans divers lieux, tant dans les espaces publics que dans tout type de skatepark. En effet, il existe les skateparks DIY construits par les skateurs eux-mêmes, dont le secret est bien gardé (Riffaud, 2019), et ceux construits de façon officielle. Pour ce travail, je me focaliserai sur cette seconde catégorie, principalement pour une facilité d'accès au terrain.

### E. Les skateparks

Tandis que les lieux de pratique dans l'espace public correspondent à des « espaces trouvés », les skateparks rentrent dans la catégorie des « espaces construits » selon Bordon, (2001). A la jonction de ces deux catégories se trouvent les spots « DIY » (Do It Yourself) représentant des « *espaces de contre pouvoir dans lesquels une lutte contre la sportivisation des sports de rue s'organise* » (Riffaud, 2019, p.349). Ces skateparks DIY, ayant un caractère secret afin d'être conservés, sont des lieux qui nécessitent « *une recherche de longue haleine mais aussi une phase de construction* » entreprise par les skateurs dans « *les interstices des villes ou en périphérie* » (Riffaud, 2018a, 165 ; *op. cit.* 347), à l'inverse des skateparks ayant



un caractère officiel et qui sont construits par des entreprises plus ou moins spécialisées (Riffaud, 2018a). Néanmoins, en dépit d'un fort intérêt pour ces skateparks DIY au caractère secret qui pourraient constituer un terrain de recherche véritablement riche, cette étude portera uniquement sur l'espace public circonscrit au skatepark, et plus particulièrement ceux ayant été construits de manière officielle, principalement pour une facilité d'accès au terrain.

Les skateparks peuvent donc se définir comme étant des équipements sportifs ouverts, autonomes et publics correspondant à des « *lieux cloisonnés, normés et réservés à une pratique* (Cresswell, 1996) » se situant, selon la typologie de François Vigneau (1998), dans la catégorie des espaces d'adaptation, c'est-à-dire qu'ils sont des lieux organisés permettant la pratique sportive (Howell, 2008 ; Riffaud et al., 2016, p.31 ; Lesné, Gibout & Lebreton, 2019). Ces installations, pouvant être adjacentes à d'autres espaces de pratiques dans de grandes aires de jeux, fournissent ainsi une simulation des espaces publics utilisés par les skateurs (Howell, 2008), expulsant le ludique des rues (Lefebvre, 1968 ; Riffaud et al., 2016) et « *conçu pour et dédié à certaines activités précises* » (Lesné et al., 2019, p.20). L'appropriation du skatepark par les skateurs s'avère donc « *intrinsèque à sa conception* » (Brunel et al., 2019, 372). Cependant, le contexte du skatepark « *établit des rapports plus limités entre skaters, il n'offre pas la proximité liée au partage et à l'appropriation d'un territoire dans l'urbain* » (Laurent, 2008, p.436).

Selon les personnes, skateurs ou autres publics, différentes visions et représentations du skatepark existent. Par exemple, du point de vue des skateurs se rendant sur les spots DIY, les skateparks « *parlent une langue autoritaire parce qu'ils impliquent un comportement attendu* » (Riffaud, 2019, p.341). De ce point de vue, ces espaces dédiés sont adaptés aux enfants et aux skateurs voulant réaliser un véritable entraînement sportif, mais ne permettent pas de vivre une expérience unique comme cela peut être le cas dans l'espace public (Riffaud, *op. cit.*). D'autres types de skateurs critiquent cet espace spécialisé qui selon eux deviendrait « *l'instrument d'une dénaturation de l'activité, l'éloignant de sa philosophie originelle et semant le doute pour son avenir* » (Lesné et al., *op. cit.* 20).

A l'inverse, le skatepark est également vu par certains comme positif. Des skateurs tout comme des parents reconnaissent donc à ce lieu des avantages comme la sécurité, la variété des modules et pour certains skateparks la qualité d'être situés à l'abri des intempéries (Calogirou et al., 1996). Ce lieu offre donc un « *spot aux caractéristiques techniques intéressantes et le médium d'une démocratisation de la pratique* » (Lesné et al., *op. cit.* 20). Force est de constater que certains de ces spots, skateparks ou espaces publics, sont des hauts-lieux de pratique

pouvant constituer des espaces totémiques au sens de Riffaud (2018b). En référence à Durkheim (1960), les espaces totémiques sont des lieux sacralisés. Plus qu'un simple espace de pratique à forte attraction ayant du succès auprès des pratiquants, ces lieux peuvent être comparés à des temples ou des sanctuaires spécifiques à la culture du skateboard, tout comme les religions ont leurs propres sanctuaires de culte. Ces lieux, connus de tous les skateurs passionnés, sont des références dans le monde entier et deviennent ainsi des lieux de pèlerinage invitant au voyage (Riffaud, 2018b). Selon Riffaud (2018b), 3 phénomènes au moins participeraient à la création d'un espace totémique, à savoir : La naissance de la communion et de l'effusion tonique entre les hommes qui marquent leur mémoire, la contribution des images témoignant d'évènements marquants la communauté et la capacité à durer dans le temps.

De la même façon que les représentations et les visions du skatepark varient, les enjeux sont également pluriels. Conçus comme des espaces dédiés permettant d'enfermer la pratique afin de protéger les skateurs tout comme les publics « classiques » d'une mise en danger dans l'espace public, les skateparks seraient donc une réponse rationnelle à une demande d'espace de loisirs (Howell, 2008). Les skateparks sont ainsi au cœur d'enjeux politiques et institutionnels multiples relevant de différentes dimensions. Tout d'abord dans une optique d'enjeux aménagistes, le skatepark est « *un outil institutionnel sensé rassurer les pouvoirs publics* » qui représente une « *solution d'aménagement réorientant les activités vers un schéma représentationnel institutionnel maîtrisé* » (Chiu, 2009 ; Lesné et al., 2019, p.20). De ce fait, ces espaces sont construits pour « *canaliser et faire disparaître le skate de l'espace public* » (Calogirou, 2016, p.7) et parfois envisagés comme solution de négociation liées à des situations de conflits d'usage (Saravi et al., 2011). L'aménagement de skateparks constitue finalement une gestion politique du skateboard par les municipalités, qui permet pour certaines de justifier l'interdiction de la pratique dans des espaces publics (Laurent, 2008), ou tout du moins d'en restreindre l'appropriation (Lesné, 2018).

Concernant les skateparks considérés comme des espaces totémiques, là encore des enjeux politiques sont présents. Ces spots, prisés par les skateurs, peuvent faire l'objet de décisions ayant des caractères opposés. En effet, selon les lieux et la nature de ces espaces sacralisés, les municipalités peuvent choisir de les préserver pour affirmer leur singularité et promouvoir leur territoire ou bien de les faire disparaître et d'enclencher des projets de rénovation (Riffaud, 2018b). De plus, des enjeux urbanistiques et touristiques paraissent : Dans le cas d'une conservation de ces lieux, il s'agit dès lors d'attirer des personnes extérieures dans la ville par

ces spots devenus mythiques et dont l'existence est prise en compte dans les projets de réaménagement (Riffaud, *op. cit.*).

Enfin, le skatepark constitue également un espace de « *renouvellement de la citoyenneté* » (Lesné et al., 2019, p.21) dans le cadre d'une démarche de participation citoyenne. Ainsi, l'entretien et parfois même leur réalisation peuvent se voir confier aux pratiquants, à l'initiative de la municipalité ou directement par les pratiquants eux-mêmes intégrant par exemple les réunions publiques concernant ces sujets. Cet espace de citoyenneté est donc un outil « *de l'amélioration des relations entre jeunes et pouvoirs publics et [...] de l'affirmation de la place des jeunes dans la ville* » (Lesné et al., *op. cit.* 20). De ce point de vue, lorsque les projets de skateparks relèvent d'une démarche participative, ils sont, pour les skateurs, le symbole de « *la reconnaissance de leur existence et de leur pratique, somme toute le signe (positif) de leur place dans la ville dans ses dimensions spatiales et sociale* » tout en étant un outil d'instrumentalisation politique pour les pouvoirs publics « *qui auraient tendance à n'activer que la forme de citoyenneté qu'ils désirent à travers cet outil* » (Lesné et al. *op. cit.* 21).

### III. Problématique

Les skateparks représentent donc des enjeux pluriels pour différents acteurs tels qu'enfermer la pratique pour protéger d'une mise en danger dans l'espace public (Howell, 2008) ou la canaliser pour la faire disparaître de l'espace public (Calogirou, 2016). Ils sont également utilisés comme solution de négociation liées à des situations de conflits d'usage (Saravi et al., 2011) ou pour justifier l'interdiction de la discipline dans l'espace public (Lesné, 2018). En outre, ils constituent un espace de « *renouvellement de la citoyenneté* » (Lesné et al., 2019, p.21).

Pour cette raison, ce travail de recherche relève de plusieurs enjeux, divergents selon les acteurs faisant partis de l'écosystème du skateboard. Concernant les collectivités territoriales, nous pouvons prioritairement mettre en avant un enjeu lié au plan des « 5000 terrains de sport » d'ici 2024, élaboré par le Ministère de l'Education Nationale, de la Jeunesse et des Sports, et dans lequel sont prévus la construction de 500 nouveaux skateparks pour répondre aux besoins territoriaux. Cependant, certains skateparks ne sont pas utilisés et sont laissés à l'abandon, parfois en raison d'une mauvaise localisation, d'autres fois en raison de modules ou d'espaces inadaptés à la pratique du skateboard. L'enjeu ici est double pour les collectivités territoriales, pour qui un diagnostic territorial plus fin et réalisé en amont permettrait d'éviter ce phénomène d'abandon ainsi qu'une dépense de l'argent public inadaptée. De ce fait, une meilleure connaissance des interconnexions entre la géographie et la sociologie au niveau d'un tel espace de pratique permettrait d'ajuster la construction de ces équipements pour qu'ils soient plus adaptés aux besoins et caractéristiques des bénéficiaires sur leur territoire. En ce sens, ce travail de recherche pourrait potentiellement être inclus dans un diagnostic territorial local concernant les skateparks, et pourrait également servir de base de réflexion concernant les futurs aménagements de skatepark. De même, un équipement adapté aux skateurs leur permettrait également de réduire les recours aux dispositifs anti-skates et encore une fois d'économiser et d'utiliser autrement l'argent public. Avoir une connaissance plus poussée de ce qui se joue socialement dans un skatepark, et notamment des besoins des usagers faciliterait également la négociation et pourrait donc participer à réduire les conflits possibles avec les skateurs. En outre, des équipements plus adaptés permettrait également aux forces de l'ordre, impliquées dans l'application des interdictions envers les skateurs, de réduire voire de redéployer leurs ressources humaines et financières vers d'autres problématiques.

Du côté du mouvement sportif français, plusieurs enjeux peuvent également être exposés, aussi bien à l'échelle de la Fédération Française de Roller et Skateboard (FFRS). Tout d'abord, comme cela nous l'a été expliqué durant notre entretien avec le Directeur Technique National à la FFRS (Sébastien Sobczak) et le Responsable du service équipements sportifs de la fédération (Jean-Sébastien Guèze), la Fédération, via son service équipements, accompagne et conseille les collectivités et les porteurs de projets dans leur réflexion de construction de skatepark. Intervenant en amont de l'assistance à maîtrise d'ouvrage au sujet de l'aménagement (module, espace, matériel, etc.) et de la gestion (création d'emplois, développement de clubs, etc.) des skateparks, les résultats de ce travail de recherche, pourraient participer à compléter les conseils apportés en faisant le lien entre ces deux dimensions à partir d'une étude de cas menée sur un skatepark. De la même façon, Jean-Sébastien Guèze et le service équipements étant régulièrement sollicités par les collectivités qui « *souhaitent avoir des informations parce qu'elles souhaitent construire dans le cadre des 5000 équipements* » (Sébastien Sobczak, DTN FFRS), ce travail de recherche pourrait, là encore, participer à compléter les apports d'une manière qualitative. En outre, les éléments mis en lumière par nos résultats pourraient également être utilisés dans la réflexion de la Fédération concernant leur projet « ville de skate ». De plus, l'enjeu crucial pour la FFRS est celui de récupérer un nombre de licences (actuellement 7000 skateurs contre 60 000 licenciés dans l'ensemble des disciplines, et estimé entre 500 000 et plus d'1 million de skateurs hors cadre fédéral<sup>1</sup>), qui « *puisse correspondre à une image du nombre de pratiquants* » afin d'avoir du poids, notamment sur les budgets, et d'être « *plus décideur de notre avenir* » (Jean-Sébastien Guèze, responsable équipements FFRS). Dans ce cadre, notre travail pourra également apporter des indications quant à la pratique des skateurs non licenciés pratiquant dans les skatepark et ainsi les aider à ajuster l'offre existante voire même leur permettre, à terme, de proposer une nouvelle forme de pratique et/ou de licence plus adaptées à ces profils.

En outre, la FFRS mène actuellement des travaux de recensement des skateparks en France et de leurs caractéristiques (gestion, aménagement des modules, présence de zones dédiées au repos...), en s'appuyant notamment sur les clubs existants sur l'ensemble du territoire. Dans le cadre de leur travail quantitatif, nos résultats pourraient éclairer de manière qualitative certains de leurs résultats, et inversement. Ainsi, l'enjeu de notre travail serait alors d'apporter de la complémentarité et une nouvelle grille de lecture de leurs propres résultats. Plus largement, ce

---

<sup>1</sup> Ces chiffres sont tirés de l'entretien réalisé avec la FFRS et de leur site internet : <https://ffroller-skateboard.fr/la-federation-francaise-de-roller-et-skateboard/>

travail pourra également participer à faire émerger de nouvelles pistes de réflexion concernant notamment l'aménagement et la gestion des skateparks, en lien avec les thématiques abordées dans nos résultats. En outre, notre recherche se basant sur l'étude de cas d'un skatepark ayant des caractéristiques particulières, il serait intéressant de croiser nos résultats pour y apporter une certaine complémentarité, et par la suite potentiellement engager une étude à plus grande échelle dont les objectifs pourraient être d'analyser sociologiquement nos résultats au regard de ce qui se déroule dans d'autres skateparks possédant des caractéristiques similaires et différentes, puis, à terme, de déterminer dans quelle mesure les différentes caractéristiques du skatepark influenceraient ce qui se joue socialement au sein de cet espace.

Plus spécifiquement, du côté des skateurs, contribuant à une connaissance plus fine des influences mutuelles entre l'espace et le social au sein du skatepark, ce travail pourrait notamment participer à une meilleure compréhension du vécu social des skateurs dans ce lieu particulier et contribuerait de surcroît à une meilleure connaissance voire une meilleure prise en compte de celui-ci par les autres acteurs. Par ailleurs, nos conclusions pourraient servir de contribution dans le cadre des consultations participatives organisées par certaines collectivités pour les futurs aménagements de skateparks. Elles pourraient ainsi apporter un point de vue différent, basé sur une analyse scientifique, qui permettrait de dépasser certains débats parfois complexes à résoudre entre les skateurs, les autres pratiquants et la collectivité pour parvenir à un consensus.

La question du sens et des représentations du skateboard semble centrale dans la littérature concernant cette discipline. En effet, des significations différentes selon les époques et les profils de skateurs peuvent être mises en avant, où le skateboard est parfois associé à un style de vie et un art du mouvement urbain (Laurent, 2008), à un moyen de transport réservé aux enfants (Borden, 2001 ; Kazi-Tani, 2019), à une pratique ludo-motrice semi-sportive (Gibout & Laurent, 2007) ou à une pratique compétitive (Pointillard, 2020a). Tout comme il existe plusieurs représentations du skateboard, il en est de même pour l'espace public, et le skatepark ne fait pas exception. Pour certains skateurs, le skatepark représente un espace adapté aux enfants et aux véritables entraînements sportifs (Riffaud, 2019), pour d'autres, il correspond à un instrument de dénaturation de l'activité (Lesné et al., 2019). D'autres encore lui reconnaissent des avantages comme la sécurité ou la variété des modules (Calogirou et al., 1996). Parfois, certains skateparks peuvent représenter plus encore et constituer des espaces totémiques au sens de (Riffaud, 2018b), soit des lieux sacrés, représentant des sanctuaires spécifiques à la culture du skateboard, connus de tous et invitant au voyage (Riffaud, *op. cit.*).

Les représentations du skatepark correspondant à un espace de pratique dédié semblent traverser les époques depuis l'émergence des skateparks, variant sensiblement et se développant ou s'atténuant progressivement. Mais sont-elles toujours d'actualité ? Ont-elles encore évolué ? Cependant, dans une approche fine du skatepark, nous pouvons dès lors repérer des signes caractéristiques, tels que des tags, des graffitis, des modules ou même des bancs... Mais quelles représentations ont-ils de leur skatepark habituel ? Quels en sont les signes caractéristiques le représentant et quelle(s) signification(s) prennent-ils pour les skateurs ? Les significations d'un même symbole peuvent-elles différer ? De la même façon, les signes caractéristiques peuvent-ils également être différents ?

Le rapport à l'espace est également imprégné par cette question du sens, qui semble en devenir parfois même déterminante dans les appropriations physiques et symboliques. De manière générale, Lebreton (2009) explique que chacun trouve du sens dans ces appropriations et Dequierez (2010) parle d'appropriation signifiante où leur culture rendrait significative et donnerait du sens au lieu approprié. L'appropriation de l'espace et la signification qui lui est donnée prennent donc toutes deux parts « *à la réalisation effective de l'autre* » (Lesné, 2018, p.73). Appliqué au contexte spécifique du skatepark, comment les skateurs s'approprient-ils cet espace ? Quel(s) rapport(s) à l'espace entretiennent-ils ? Quelle(s) signification(s) donner à ces appropriations ? Quels sont les moyens d'appropriation engagés ? Sont-ils mis en place de manière réfléchie dans un but précis ou plutôt de manière instinctive et mécanique ? Dans quelle mesure peut-on repérer des appropriations différenciées dans le skatepark ?

La littérature nous a également montré qu'il existe plusieurs manières d'interagir entre les skateurs allant de l'entraide (Saravi et al., 2011 ; Brunel et al., 2019) aux conflits (Calogirou et al., 1996 ; Laurent, 2008 ; Escaffre, 2011 ; Lesné, 2018) en passant par la compétition, soit pour être le meilleur (Brunel et al., 2019) soit pour l'appropriation de l'espace (Dequierez, 2010). Parfois, les interactions peuvent être mineures et se limiter à de « *l'observabilité mutuelle* » (Joseph, 1996 p.111 ; Dequierez, 2010, p.102). L'espace du skatepark pouvant être sujet à toutes ces formes d'interactions, existe-t-il des types d'interactions majoritaires ? Certaines interactions pourraient-elles en être absente, et quelles en seraient les raisons ? Tout comme un profil pluriel permet d'activer des dispositions différentes selon le contexte et les personnes avec lesquelles il se trouve, les manières d'interagir peuvent-elles varier ? Les conflits d'usages ont été beaucoup étudié, mais alors que ceux-ci semblent récurrent dans l'espace public pour diverses raisons (Lesné, 2018 ; Calogirou et al., 2019), dominant-ils les interactions dans les skateparks ?

Ces nombreuses questions mettent en lumière les points aveugles de la littérature dans ce domaine. Notre travail de recherche participerait donc à compléter et mettre à jour les connaissances sur ces thématiques. L'ambition de ce travail de recherche est ainsi d'étudier plus finement l'espace du skatepark en analysant ce qui se joue socialement et spatialement. Notre volonté est ici d'appréhender et de comprendre les relations entre l'espace public circonscrit au skatepark, les appropriations de celui-ci, les interactions s'y déroulant, et les représentations de cet espace portées par les skateurs. Dès lors, nous situer à la croisée de la sociologie et de la géographie nous permettra de mesurer en quoi l'espace du skatepark et les processus sociaux (appropriations, interactions, représentations) mis en œuvre au sein de celui-ci s'influencent réciproquement chez les skateurs de Vincent Gâche.



## **IV. Méthodologie**

### **1. Présentation du terrain d'étude et du public ciblé**

Afin de mener notre étude, nous devions dans un premier temps choisir notre terrain d'enquête. Pour ce faire, celui-ci devait remplir les trois critères suivants pour des raisons pratiques :

- Être un skatepark : Souhaitant mener notre étude sur un skatepark, il était indispensable d'inclure cette caractéristique dans le choix de notre terrain d'enquête.
- Se situer à Nantes, ou aux alentours proches : En effet, notre stage se déroulant à Nantes et notre travail se situant à Rezé, ce critère était également nécessaire afin de pouvoir réaliser notre étude dans les meilleures conditions.
- Être accessible : Là encore, dans un souci de qualité, nous avons souhaité pouvoir accéder facilement au terrain d'étude afin de nous y trouver plus régulièrement.

Suite à ces critères, trois skateparks correspondaient (Espace Diderot à Rezé, Vincent Gâche et Ricordeau à Nantes). Nous avons donc, en Décembre 2022, fait le choix d'aller visiter chacun d'eux afin d'arrêter notre choix.

Afin de finaliser notre choix, nous avons donc bien pris en compte les trois critères principaux énoncés précédemment, mais nous y avons rajouter deux catégories supplémentaires permettant de départager les trois skateparks :

- Dans une perspective géographique, nous avons pris en compte l'aménagement du skatepark et le cadre environnant.
- Dans une perspective sociale, nous avons considéré le nombre et le type de pratiquants qui étaient présents. Pour cette catégorie, nous savions que la période pouvait être un biais puisque nous étions en hiver, peu de temps avant les vacances de Noël. Néanmoins, souhaitant commencer notre étude en Janvier, il nous était apparu nécessaire de voir des skateurs présents sur les lieux, malgré cette période particulière.

C'est finalement le tableau suivant qui nous a permis de faire notre choix définitif :

	<b>Skatepark</b>	<b>Espace Diderot</b>	<b>Vincent Gâche</b>	<b>Ricordeau</b>
<b>Aménagement</b>	Taille/Espacement	Moyen	Grand	Petit
	Zones de pratiques	2	3	1
<b>Cadre</b>	Environnement Proche (visible depuis le skatepark)	Médiathèque Terrain de pétanque Tramway Parc	Loire Guinguette Potagers/jardins Pont	CHU de Nantes Commerces divers Tramway Bus
	Paysage	Moderne / Sans Tags	Nature + Tags	Urbain + Tags
<b>Social (lors de la visite)</b>	Nombre de skateurs présents	5	6	4
	Âge des pratiquants	Adolescents	Jeunes et plus âgés	Jeunes, parents accompagnant leur enfant en bas âge
	Activités pratiquées	Skateboard, trottinette	Skateboard, trottinette, roller	Skateboard

**Tableau 2 : Caractéristiques physiques et sociales succinctes des trois skateparks**

Gardant en tête le fait que nous souhaitions réaliser une étude mêlant la sociologie et la géographie dans l'espace du skatepark, nous avons ainsi choisi le skatepark de Vincent Gâche, situé sur l'Ile-de-Nantes, accessible en transport en commun (tramway, bus) et ayant également des places de parking pour se garer à proximité.

Finalement, notre étude s'est basée sur des observations s'étant déroulées les samedis et dimanches après-midi entre le 21 Janvier et le 29 Avril 2023. Elle s'est aussi basée sur 39 réponses de skateurs à un questionnaire (2 versions), 19 entretiens réalisés avec des skateurs sur le terrain d'étude pour un total de 7 heures et 46 minutes environ (allant de 7 minutes environ pour le plus court à 1 heure et 05 minutes pour le plus long), ainsi qu'un entretien d'environ 1 heure 30 et des échanges informels avec des membres de la FFRS.

## 2. Démarche méthodologique

Pour réaliser cette étude, nous avons travaillé sur un fonctionnement mobilisant une démarche inductive, en lien avec la Théorie Ancrée. En effet, ce sont bien nos données recueillies sur le terrain de plusieurs manières qui nous ont orienté quant à la direction à prendre pour ce travail.

Le premier outil que nous avons utilisé était un questionnaire. Cela nous a permis d'aborder les skateurs dans l'espace, et de les faire adhérer à notre recherche. Plus précisément, ces questionnaires nous ont ouvert les portes pour réaliser des entretiens plus longs avec les skateurs. La première version était en réalité une fiche nous permettant de récupérer quelques renseignements sur « qui sont les skateurs de Vincent Gâche », notamment leur âge. Ces questionnaires ont été remplis de manière consentis, et chacun était libre de répondre (ou ne pas répondre) aux questions qu'il souhaitait. En outre, nous précisions à chaque fois aux skateurs qu'ils pouvaient répondre le plus justement possible selon leurs ressentis, en leur précisant qu'il n'y avait aucun jugement quant à leurs réponses. Finalement, après une première distribution où 18 skateurs ont répondu à la première version, 11 d'entre eux ont accepté pendant la passation de ce questionnaire de réaliser un entretien par la suite. En effet, durant la passation des questionnaires, les skateurs m'interrogeaient sur mon étude et voulaient en savoir plus. Répondant à leurs questions, je leur proposais par la suite de poursuivre sur un entretien que nous pouvions faire au skatepark également, et dont le but était d'approfondir les réponses au questionnaire et d'échanger sur la thématique des skateurs de Vincent Gâche, de leur rapport aux autres et à l'espace. Ayant constaté que ces questionnaires, au départ n'étant qu'une « stratégie d'approche » nous permettant de recueillir par la même occasion quelques données socio-démographiques, nous avons donc décidé de modifier cette première version le soir même pour recueillir d'autres informations, en lien avec notre thématique de recherche, mais également avec le stage que nous menions en parallèle. Nous avons souhaité conserver certaines questions de la première version afin de pouvoir mettre en commun les réponses de ces deux questionnaires et pouvoir en faire quelques statistiques descriptives sur leurs caractéristiques personnelles (âge, quartier d'habitation, genre...). Les réponses aux autres questions ont permis de nous orienter sur les réponses potentielles des skateurs. Néanmoins, ayant été passés dans des conditions diverses, parfois seul et parfois en groupes, les réponses ont parfois été influencées par d'autres skateurs. En outre, les 39 skateurs interrogés via ces questionnaires ne représentent pas la majorité des skateurs présents sur le skatepark, ce qui signifie que ces résultats seront à considérer avec nuance dans nos résultats.

Le second outil que nous avons mobilisé est l'entretien, et plus particulièrement l'entretien semi-directif. Ainsi, nous avons construit une grille d'entretien thématique avec plusieurs questions dans chaque partie. Cela nous a permis de structurer notre réflexion dans un premier temps et nous a aidé lors de la passation des entretiens. En outre, nous nous sommes également appuyés sur l'utilisation d'une méthode de la sociologie visuelle durant ces entretiens pour 8 des enquêtés. La demande était alors de dessiner/schématiser le skatepark de la manière dont ils le voyaient, dont ils se le représentaient. Cela nous a permis de recueillir des informations supplémentaires d'une nature différentes, et parfois des précisions quant à leur représentation de l'espace ainsi que leurs trajectoires habituellement réalisées dans celui-ci. Avant de débiter chaque entretien, nous commençons par demander à l'enquêté le temps qu'il souhaitait mettre dans l'entretien pour adapter et prioriser nos questions, puis nous lui demandions l'autorisation d'enregistrer les entretiens. Enfin, avant de débiter, nous lui demandions s'il avait des questions avant de commencer de manière à lever toute interrogation si nécessaire. A la fin de l'entretien, nous leur demandions s'ils avaient quelque chose à rajouter concernant leur pratique. Parfois, cette question nous a permis de mettre en lumière de nouveaux points intéressants que nous n'avions pas forcément abordé lors de l'entretien voire même de le relancer pendant plusieurs minutes.

En outre, nous avons également mobiliser l'observation, selon une méthode ethnographique. Pour ce faire, sachant que les souvenirs s'effacent progressivement, nous avons pris le soin de noter chaque détail afin de pouvoir y revenir par la suite. Ce sont de là que sont d'ailleurs tirées les notes d'observation que nous avons intégrées dans la présentation de nos résultats. Ici, nous avons appliqué le principe de la saturation théorique des données afin de déterminer le moment où les données supplémentaires n'apporteraient rien de plus à l'analyse des résultats. Bien qu'il ait été assez complexe pour nous d'appliquer ce principe à chaque point que nous observions étant donné le large champ de notre étude, nous avons assez vite remarqué par exemple les mêmes trajectoires dans l'espace de pratique. Ce faisant, nous avons alors décidé de ne plus nous focaliser sur cela, bien que nous continuions malgré tout à y faire attention « au cas où ». Plus précisément, notre rôle durant les temps d'observation a progressivement évolué. Nous avons tout d'abord commencé par réaliser des observations exploratoires pour nous familiariser avec le terrain d'étude, prendre quelques photos et observer, à distance, comment la vie se déroulait dans le skatepark. Ces premières données nous ont été utiles pour orienter la direction de notre recherche et nous aider à construire notre guide d'entretien. Une fois les temps de passation des questionnaires et des entretiens passés, nous avons continué nos observations sur

le terrain. Etant cette fois connus et reconnus des skateurs, notre intégration a été facilitée. En outre, certains des premiers enquêtés que nous avons eu en entretien ou qui ont simplement répondu à notre questionnaire nous ont orienté vers d'autres skateurs, nous permettant ainsi de réaliser de nouveaux entretiens. Afin de poursuivre une méthode cohérente, nous avons continué à faire passer les questionnaires avant les entretiens. Finalement, nous sommes passés du rôle d'observation non participante à celui d'observation participante, puis à celui de skateuse débutante. En effet, ce dernier rôle a été adopté lorsque les skateurs ont commencé à me prêter leur planche de skate pour que nous essayons. Quelques temps plus tard, l'un des skateurs nous a même donné une ancienne planche de skateboard à lui. Par ce geste, nous avons été totalement intégrés au groupe.

Afin d'analyser nos résultats, nous avons tout d'abord retranscrit l'intégralité des entretiens. Nous avons dans un premier temps souhaité réaliser une grille d'analyse en amont, mais finalement, nous sommes revenus sur une méthode plus inductive, laissant ainsi les catégories/codes des verbatims ressortir d'eux-mêmes du corpus, adaptant ainsi les catégories aux données brutes et n'essayant pas, à l'inverse, d'intégrer des verbatims dans des catégories ne leur correspondant pas réellement. Les données statistiques et ethnographiques viennent ici en renfort pour confirmer, renforcer, nuancer voire infirmer les propos recueillis par les skateurs. En outre, la montée en théorisation des données brutes s'est finalement faite par la méthode de la rédaction. En effet, avant de rédiger les parties, nous avons bien codé les entretiens, mais n'avons aucune idée de comment analyser ces données. C'est donc bien en rédigeant que nous avons réussi à faire émerger les analyses de nos résultats. Néanmoins, bien que la théorie émerge de prime abord des données empiriques, nous nous sommes également appuyés sur notre revue de littérature pour guider notre analyse au regard des concepts expliqués dans cette première partie.

### 3. Limites de l'étude

Bien que notre étude soit ambitieuse, cherchant à croiser deux champs disciplinaires et analyser des influences multiples et réciproques, la première limite que nous pouvons mettre en avant est, selon nous, la complexité du réel. En effet, celle-ci est telle qu'il nous a été difficile de choisir ce que nous souhaitions analyser et décider de ce qui, dans le cadre de ce travail tout du moins, devait être laissé de côté. De plus, nous voyons une double limite temporelle :

- Celle du temps à proprement parlé : En lien avec le calendrier universitaire, il est vrai que le temps est plus que limité, et qu'en ce sens des choix sont nécessaires pour réussir à mener à minima l'étude jusqu'à son terme.
- Celle de la saisonnalité : Notre étude se déroulant sur la période Hiver-Printemps, nous sommes convaincues du fait que nos résultats pourraient varier sur la saison estivale. En effet, l'été le skatepark attire plus de monde, ce qui implique des rapports aux autres et à l'espace modifié. De même qu'il attire plus de monde, il attire également d'autres catégories de personnes, non pratiquantes, en lien avec l'ouverture de la Guinguette en Avril, ne nous permettant alors pas d'étudier ces changements spécifiques et leurs influences possibles, sur nos résultats.

En outre, une autre limite à notre étude serait, en lien avec le manque de temps, la non exhaustivité de nos connaissances de l'état de l'art. En effet, nous avons ici développé certaines théories en opérant un pas de côté par rapport aux théories des auteurs utilisés dans notre travail. Néanmoins, ne connaissant pas l'étendue des connaissances dans les champs sociologiques et géographiques, il est fortement possible que certains de nos résultats puissent être infirmés par la littérature, ou que certaines des théories ayant émergées ici soient en réalité similaires à des théories existantes.

De plus, notre changement de rôle dans l'observation implique une limite quant à la restitution des temps d'observation. En effet, lorsque nous avons un rôle non participant, nous pouvions prendre des notes directement sur le lieu d'observation. Mais cela s'est révélé plus complexe lorsque nous avons adopté une approche d'observation participante, et est devenu encore plus difficile lorsque nous étions dans le rôle de skateuse débutante.

## V. Présentation et discussion des résultats

### 1. Introduction : Le partage, une notion centrale ?

Au cours de nos observations sur le terrain d'enquête, nous avons maintes fois pu voir à l'œuvre, et parfois même éprouver personnellement la prégnance du partage. En effet, ce concept est particulièrement visible dans les interactions des skateurs et les appropriations du skatepark, et se ressent également à travers les représentations et les symboles partagés par les skateurs.

Cela se retrouve également dans la littérature, où la notion de partage de l'espace est à l'origine d'interactions directes et indirectes entre les pratiquants et les autres usagers (Brunel et al., 2019). Dans certains cas, parce que l'appropriation de l'espace par les skateurs est explicite et revendiquée, les interactions avec les autres usagers sont rares et minimales puisque ceux-ci se contentent de contourner l'espace. Mais, dans le cas où certains passants se trouveraient à un endroit jugé comme « gênant », les skateurs n'hésitent pas à leur demander de se décaler, chose que nous avons plusieurs fois observée. A l'inverse, dans le cas d'un partage des modules du skatepark, les pratiquants suivent des « règles » communes et implicites qui peuvent parfois orienter certaines interactions entre skateurs, amenant à des conflits dans le cas d'un non-respect des règles, ou à des interactions positives, ambivalentes ou mineures lorsque celles-ci sont respectées. Mais au-delà d'un simple partage de « règles » communes, le concept se voit même intégré aux règles par Ophélie :

*« ouais, puis après les règles, c'est euh... c'est l'partage, c'est... C'est l'partage, c'est la bonne humeur entre les gens. »* (Ophélie, skateuse de 20 ans).

En établissant le fait que le partage fasse partie des règles du skatepark, Ophélie met ainsi en avant la centralité du concept pour elle. De plus, elle le relie également avec sa relation aux autres skateurs, partage qui tend d'ailleurs à s'exporter hors du skatepark et intégrer d'autres sphères socialisatrices :

*« Après, on partage beaucoup, il y a aussi beaucoup de soirées qu'on fait tous ensemble, c'est genre tu vas au skatepark, la session est finie, on sait pas quoi faire, on va dans un bar, on va se balader, on va faire un truc. On fait pas mal de balades en groupe des fois. On boit des bières, on va se fumer un... un joint, on mange ensemble tu vois ? »* (Ophélie, skateuse de 20 ans).

Tout comme pour Ophélie, mais cette fois sans pour autant l'identifier à une règle du skatepark, Hay Line et Emmanuel mettent en avant le côté temporel que peut revêtir le partage :

*« Ben une fois qu'le groupe s'est fait, ouais, c'est clair qu'il y a une autre dynamique, fin... comment dire ? C'est... Bah c'est un moment de partage quoi, fin c'est... c'est... Plus que... que qu'un sport, quoi. C'est des amitiés qui se créent et tout fin... »* (Hay Line, skateur.se LGBT de 31 ans, membre d'un groupe de skateuses).

*« Bah... je pense que c'est plus intéressant bah... de pouvoir partager aussi une session avec quelqu'un d'autre, ça donne envie aussi de skater plus vu que on essaie de faire des choses peut-être qu'on n'arrive pas à y faire et tout. »* (Emmanuel, skateur de 27 ans).

Mais plus qu'un simple temps passé ensemble, Hay Line va plus loin qu'Emmanuel en mettant en avant les aspects du groupe et de l'amitié, aspect que l'on retrouve également dans le discours d'Ophélie. Cependant, appartenir à la communauté des skateurs, ou à un groupe plus restreint, amène notamment à communiquer et à partager des valeurs et des normes, en particulier des normes vestimentaires qui elles-mêmes permettent de partager avec l'extérieur son appartenance comme l'aborde Layla :

*« Et j pense aussi le côté un peu d'appartenance. En mode euh... si j'vais avoir ces vêtements, même quand j'ai pas mon skate, bah du coup j'vais un peu montrer mes valeurs et euh... c'que... c'que j'aime bien. C'est génial. [...] Et c'est ce côté-là que j'aime bien, où tout le monde peut... peut partager des choses, tout le monde peut dire « je veux faire ça » euh... »* (Layla, skateuse de 20 ans, étudiante, membre d'un club de skateboard).

Au contraire, sans relier sa relation à l'autre à une relation de communauté, Emmanuel quant à lui met plutôt en avant l'aspect motivationnel lié au partage d'une session de skateboard avec un autre skateur. Essayer de nouveaux tricks non maîtrisés permet, certes, d'aller plus loin dans sa pratique, mais donne également l'occasion pour d'autres skateurs d'interagir et de partager sous une autre forme. C'est notamment le cas de Florian et d'Helia, pour qui le partage dans la relation aux autres prend une nouvelle forme, celle de l'entraide :

*« Et c'est justement un plaisir de... partager l'enseignement, c'qu'on a appris, et de... Ouais de partager un peu son... son expérience pour que ça profite à quelqu'un. »* (Florian, skateur de 47 ans, cadre administratif et commercial d'entreprise, membre d'un club de skateboard).

*« Et... j'ai fait la même chose à d'autres qui arrivaient pas à leur figure ou... Du moment que tu connais le mouvement, ouais j peux... J partage quoi. Fin moi, moi j dis le savoir, c'est un... »*



*c'est... c'est pas à se garder tout seul, c'est à... c'est à partager.* » (Helia, skateur de 37 ans, ouvrier qualifié de type artisanal, membre d'un club de skateboard).

Paradoxalement, cette notion apparaît très peu dans le corpus des entretiens réalisés avec les skateurs et sont des termes totalement absents de certains discours, étant, tout au mieux, sous-entendus dans leurs réponses. Cette absence d'énonciation spontanée témoignerait alors d'une incorporation et/ou d'une intériorisation du concept de partage qui ferait partie intégrante de l'identité des skateurs et plus largement de la culture du skateboard, ce qui semble aussi être le cas pour le concept de bienveillance, comme l'atteste l'extrait d'entretien suivant :

*« Mais aujourd'hui, si tu veux la règle numéro un, elle vient plutôt de notre ADN, c'est plutôt autour de la bienveillance. »* (Jean-Sébastien Guèze, responsable équipements FFRS).

Ici, le mot « ADN » n'a pas été utilisé au hasard, mais bien de manière réfléchie. Cette métaphore appuie notamment sur le fait que l'enquêté considère la bienveillance comme quelque chose d'inhérent aux skateurs et au skateboard de manière plus large, permettant à Jean-Sébastien Guèze de souligner son importance et son ancrage profond.

Finalement, en constatant cette dichotomie entre la faible représentation explicite du mot « partage » dans les discours des skateurs et l'omniprésence implicite dans chacune des dimensions étudiées, nous attarder sur ce concept nous semblait intéressant afin d'introduire la présentation de nos résultats. Néanmoins, plutôt qu'interroger les différents phénomènes de socialisation, d'incorporation et d'acculturation mis en œuvre dans le milieu du skateboard, travail qui serait sans aucun doute passionnant, nous rappelons avoir choisi d'analyser ce qui se joue socialement et spatialement dans l'espace du skatepark de Vincent Gâche, en adoptant un regard à la croisée de la sociologie et de la géographie.

## 2. Être dans le skatepark : Vecteur d'interactions et de partage

Comme dans tout lieu socialisateur, le skatepark est un espace dans lequel de multiples interactions se déroulent, tant entre les skateurs qu'avec des pratiquants d'autres disciplines, ou qu'avec des autres usagers de passage dans et/ou aux alentours du lieu de pratique. Au cours de nos observations et de nos entretiens, nous avons constaté que les quatre catégories d'interaction, utilisées pour faciliter la présentation des différentes interactions dans notre revue de littérature, prenaient effectivement corps et, qu'implicitement, la notion de partage développée précédemment était également présente. Néanmoins, plus que simplement constater le fait que ces catégories prennent formes dans notre terrain d'enquête, nous cherchons dans cette partie à mettre en avant le fait que ces interactions soient étroitement liées au skatepark de Vincent Gâche lui-même, en particulier à la position spatiale des skateurs ainsi qu'à ses caractéristiques géographiques et son aménagement particulier.

### A. Un lieu propice aux interactions et aux partages

#### a. Un skatepark réunissant les skateurs

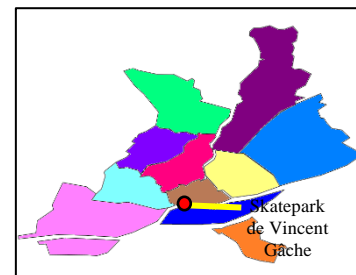
Le skatepark de Vincent Gâche est un lieu où se réunissent des skateurs venant de différents horizons, comme l'expliquent par exemple Linda et Vincent :

*« les gars avaient des horizons différents tout ça, on venait pas forcément de la même classe aussi tu vois, mais on a ça en commun quoi. »* (Vincent, skateur de 31 ans, technicien).

*« Et c'est assez hétéroclite, fin y a plein de gens de différents milieux, de différents âges, de différentes origines, sexes... »* (Linda, skateuse de 20 ans, étudiante, membre d'un groupe de skateuses).

Ces propos s'accordent aux réponses des 39 skateurs, dont l'âge oscille entre 16 et 47 ans, avec une moyenne d'âge d'environ 26 ans. De plus, au-delà de plusieurs générations qui se côtoient, les skateurs ayant participé à l'étude viennent également de différents quartiers de Nantes, et même pour certains de l'extérieur de la ville comme nous le montre la répartition des quartiers d'habitation des skateurs venant à Vincent Gâche :

Quartier	Femmes	Hommes	LGBT	Total
Centre-Ville	1	2	0	3
Dervallières - Zola		3		3
Doulon-Bottière		3		3
Hauts-Pavés - Saint-Félix		1		1
Ile de Nantes	1	5		6
Malakoff - Saint-Donatien		2		2
N'a pas répondu	2	9		11
Nantes Erdre			1	1
Nantes Nord		1	1	2
Nantes Sud		1		1
Autour de Nantes		4		4
Hors département		2		2
Total général	4	33	2	39



**Cartographie 1 : Les quartiers de Nantes**

**Tableau 3 : Répartition des skateurs par quartier d'habitation et par genre**

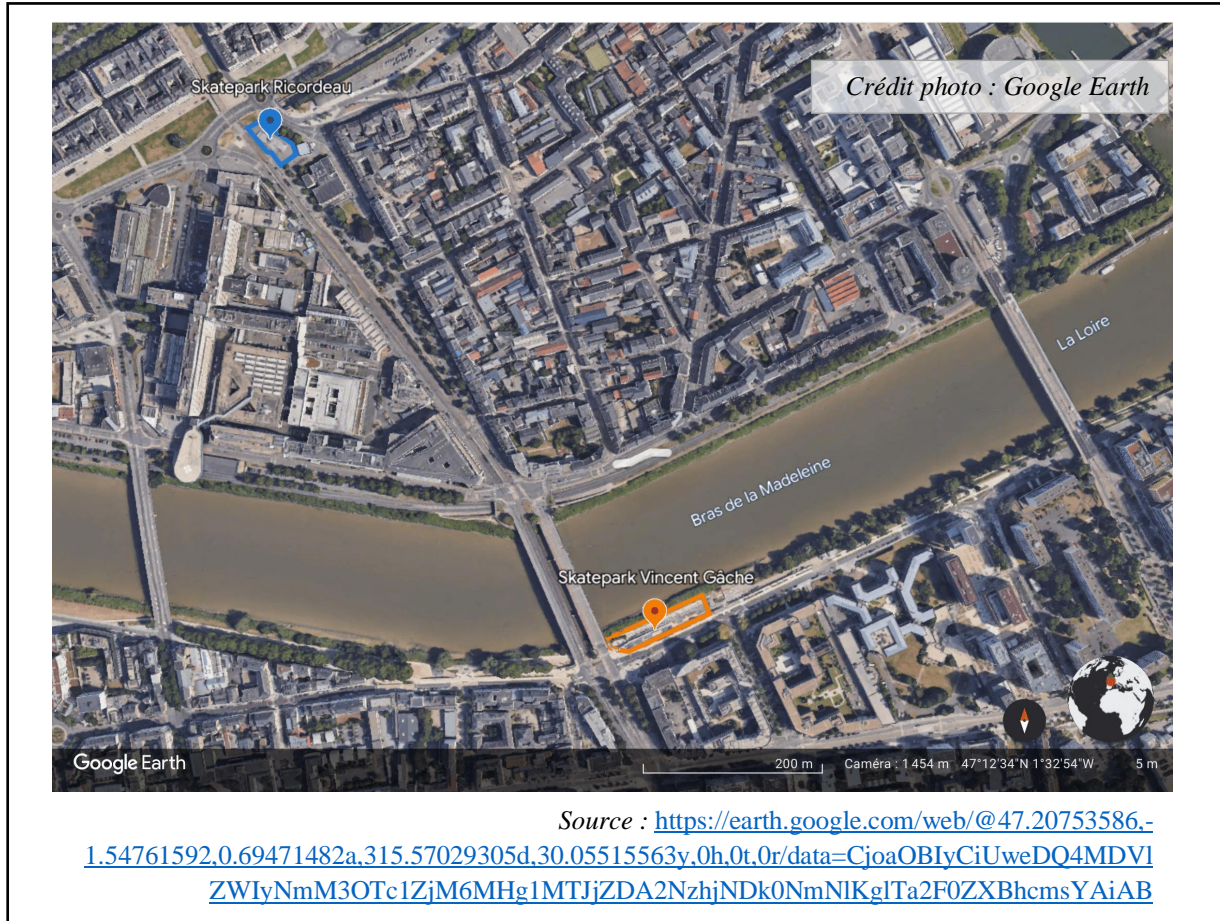
D'après la cartographie et le tableau précédents, nous constatons que les skateurs viennent, pour certains, de quartiers plutôt éloignés du skatepark. Cependant, sa position géographique, à proximité du centre-ville, serait l'un des facteurs réunissant les skateurs en ce lieu, comme en témoigne par exemple Marcel :

« Après, j pense que c'est vraiment son emplacement qui fait que... que les gens viennent là. [...] S'il était euh... plus loin du centre, les gens viendraient pas. Fin, au moins en tout cas... Fin en tout cas les gens qui sont là ils viendraient... voilà. On serait toujours euh... à Ricordeau quoi. » (Marcel, skateur de 45 ans).

C'est donc bien parce que l'emplacement du skatepark est idéal que les skateurs y viennent, mais également parce que celui-ci est facile d'accès, tant en voiture, qu'à pied ou en transport en commun (bus, tramway) comme le fait remarquer Arnaud :

« C'est un lieu facilement accessible, il fait... alors je sais pas... il fait chaud quand y a du soleil, il y a la Loire à côté c'est... c'est joli. C'est un peu là que... les gens se regroupent, parce que c'est dans le centre, c'est bien placé quoi, c'est au milieu de tout. » (Arnaud, skateur de 26 ans).

Néanmoins, comme le mentionne Marcel, si le skatepark de Vincent Gâche était plus excentré, les skateurs iraient au skatepark de Ricordeau (ou « HD »), skatepark situé à 750 mètres environ de notre terrain d'enquête, en face du CHU de Nantes – Hôtel Dieu, encore plus proche du centre-ville et tout aussi facile d'accès :



### **Cartographie 2 : Localisation des skateparks**

Nous nous sommes donc demandés pourquoi les skateurs présents sur notre terrain d'enquête préféreraient venir au skatepark de Vincent Gâche plutôt qu'aller à HD. Puisque les deux skateparks sont très proches l'un de l'autre, nous pouvons d'ores et déjà affirmer que la position géographique du lieu est un facteur rendant ce lieu propice à réunir les skateurs, mais ce n'est pas le seul critère à prendre en compte. En effet, nous pouvons intégrer un second facteur dans la dimension spatiale, celui de l'aménagement particulier du skatepark. Dans cette nouvelle catégorie, plusieurs critères peuvent être considérés.

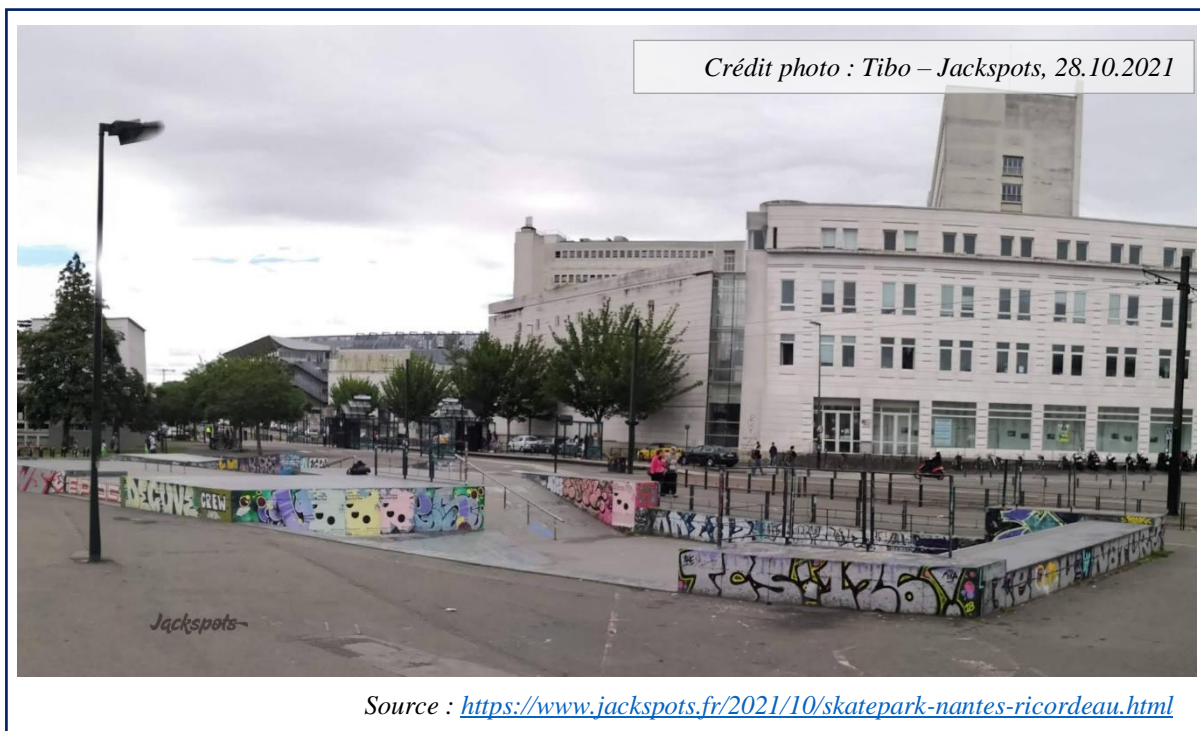
Tout d'abord, l'aménagement particulier, mais surtout différent des modules du skatepark de Vincent Gâche en comparaison de ceux présents à HD, attire les skateurs pour pratiquer comme l'exprime Helia :

« Bah parce qu'Hôtel Dieu, on l'a déjà suffisamment trop retourné et... Vincent Gâche c'est à côté d'la Loire, c'est un peu plus grand, c'est... l'ambiance est différente. Y a moins de passages. Fin... c'est pas pareil. » (Helia, skateur de 37 ans, ouvrier qualifié de type artisanal, membre d'un club de skateboard).

Mais ne s'arrêtant pas à ce seul critère, Helia met également en avant le fait que l'espace est plus grand, tout comme Marcel :

« Bah parce que Ricordeau c'est... tout petit. Déjà d'une. Et... puis le sol en haut il est complètement niqué donc euh... donc c'est pas du tout agréable à skater aujourd'hui. Donc voilà, puis surtout c'est tout p'tit quoi, c'est hyper serré euh... Voilà ici, c'est un peu plus grand quand même, c'est un peu mieux quoi. C'est plus agréable. » (Marcel, skateur de 45 ans).

Cette différence d'espace, que l'on remarque déjà sur la cartographie N°2 où sont délimités les contours des deux skateparks, est d'autant plus visible à travers les photographies suivantes :



**Photographie 1 : Skatepark de Ricordeau – « HD »**



Crédit photo : Images ©2023 Maxar Technologies, Données cartographiques ©2023)

*Note : Cette vue 3D n'est pas actualisée (la partie street située à notre gauche a évolué depuis), mais elle permet néanmoins de visualiser la taille et les différences d'aménagements par rapport au skatepark de Ricordeau*

Source : <https://earth.google.com/web/@47.20753586,-1.54761592,0.69471482a,315.57029305d,30.05515563y,0h,0t,0r/data=CjoaOBIyCiUweDQ4MDVIZWIyNmM3OTc1ZjM6MHg1MTJjZDA2NzhjNDk0NmNmNlkgITa2F0ZXBhcmsYAiAB>

### **Cartographie 3 : Skatepark de Vincent Gâche – Vue aérienne (antérieure à l'étude)**



Crédit photo : Prèscillia Gerometta, 05.05.2023

*Description : Sur cette photo, nous pouvons voir au première plan l'espace street DIY du skatepark de Vincent Gâche. En arrière-plan sur notre gauche, nous pouvons apercevoir l'espace park en descente reliant la rue à l'espace street. Parallèlement à cette descente, mais cette fois à notre droite, ce trouve un espace de Street Workout. Enfin, derrière les arbres juste avant le pont traversant la Loire, se situe le bowl.*

### **Photographie 2 : Skatepark de Vincent Gâche - Vue en plongée, depuis la Guinguette**

Ces images nous montrent bien que le skatepark de Vincent Gâche est bien plus grand que le skatepark de Ricordeau. De plus, nous pouvons constater qu'en plus d'avoir des modules plus resserrés et moins nombreux que ceux présent à Vincent Gâche, ceux-ci sont également différents comme le souligne Laurent :

« *Certains modules qui sont bien et qu'on n'a pas ailleurs, genre euh... les curbs, qui sont bien faits, la petite rampe, la barre qui est bien, les plans inclinés.* » (Laurent, skateur de 30 ans).

En mentionnant la particularité de certains modules présents au skatepark de Vincent Gâche et pas ailleurs, Laurent exprime aussi le fait qu'ils soient « *bien faits* ». Cela rejoint ce que Marcel met en évidence, à savoir le fait que le skatepark de Vincent Gâche est plus agréable à skater, tout en expliquant qu'il conviendrait de réaménager le sol à HD. De plus, dans l'extrait d'entretien précédent d'Helia, ce dernier relevait le côté familier du skatepark de Ricordeau par l'expression « *on l'a déjà suffisamment trop retourné* ».

Ces deux points relevés (sol à réaménager et habitude des modules) peuvent notamment s'expliquer par l'ancienneté d'aménagement du skatepark de Ricordeau qui a été construit au début des années 2000 et a donc plus de 20 ans. A l'inverse, le skatepark de Vincent Gâche est bien plus récent. En effet, il a été livré par la ville courant 2017 concernant les parties park (en descente) et bowl, qui ont donc un peu plus de 5 ans. La partie street DIY a été réalisée dans un second temps de manière participative en deux phases (1<sup>ère</sup> phase : Juillet 2021 ; 2<sup>ème</sup> phase : Juillet-Août 2022) comme nous l'explique le document suivant qui nous a été transmis par l'association Vincent Plage à l'origine de ce chantier :



## Association Vincent Plage Plan & Explication du Chantier



### Explication :

Ici, l'Association **Vincent Plage** mène le chantier de construction de modules adaptés à la pratique des sports de glisse urbains. La particularité de ce chantier ? Il est participatif, en mode DIY (*Do It Yourself*). C'est à dire que c'est les skateurs Nantais qui construisent eux-même leur futur skatepark.

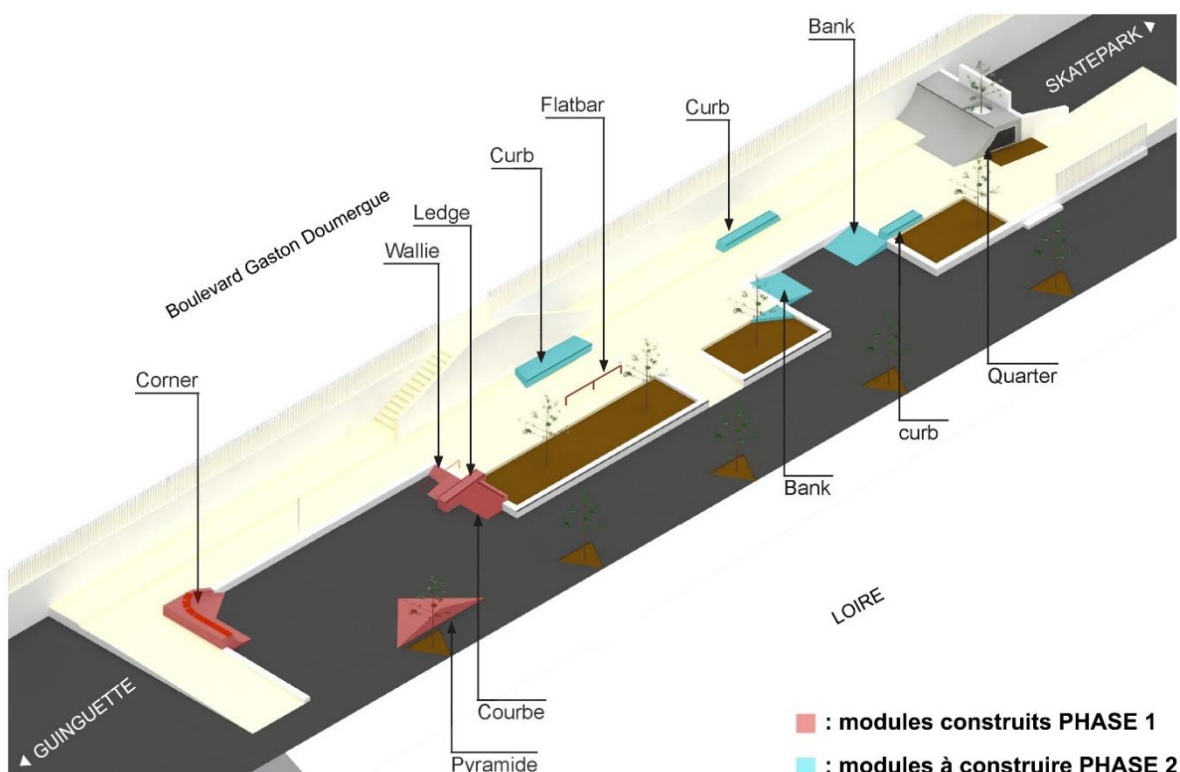
Le projet de l'Association est soutenu par la ville de Nantes et mené en collaboration avec : **Nantes Terrain de Jeux**.

Après avoir obtenu toutes les autorisations nécessaires au démarrage du chantier, l'Association a réalisé la 1ère Phase du chantier en Juillet 2021.

Actuellement, et durant les mois de Juillet et d'Août 2022, l'Association réalise les modules de la Phase 2 du chantier.

Les différents modules de la Phase 1 et de la Phase 2 sont représentés sur le plan 3D ci-dessous.

### Plan 3D :



**Figure 4 : Plan & Explication du Chantier - Partie street DIY**



De plus, toujours en lien avec un aménagement propice à la pratique, dans la partie DIY se trouve une fontaine à eau, particularité qui n'est pas présente à HD et qui semble importante comme l'explique Linda dans notre échange :

« **Est-ce qu'il y a des éléments pour toi qui sont importants dans le skatepark ?** »

*La fontaine à eau.*

### **La fontaine à eau ?**

*Ouais. J'trouve que c'est cool qu'elle soit là, parce que déjà c'est important de se désaltérer, euh... s'altérer ? se désaltérer ? je sais plus comment on dit bref, c'est important de boire quand on fait du sport.*

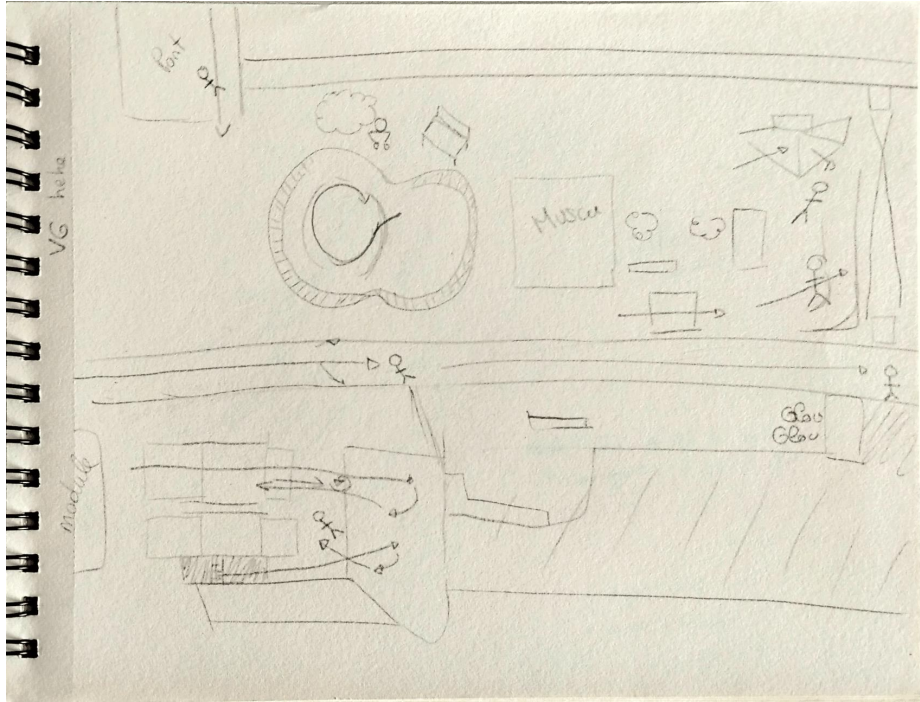
### **S'hydrater ?**

*Ouais voilà, s'hydrater. Euh y en a pas... y a plusieurs endroits où y en a pas, du coup euh... j'trouve ça dommage. Après c'est important aussi les fontaines à eau juste dans l'espace public, fin c'est chaud que les gens doivent payer pour boire de l'eau donc voilà. Donc c'est bien qu'il y en ait un là. » (Linda, skateuse de 20 ans, étudiante, membre d'un groupe de skateuses).*

Ici, la fontaine à eau est le premier élément mis en avant par Linda lorsqu'elle répond à cette question. Plus tard dans l'entretien, nous remarquons que Linda dessine la fontaine à eau sur son schéma du skatepark et la mentionne également une seconde fois pendant cette réalisation :

*« Ok, on a le pont, on a la Loire, ici on a euh... merde. On a le chemin qui passe en-dessous. Ici y a les poteaux du bâtiment. Et... là y a un autre chemin... et... attends le chemin il va tout droit et il remonte. Donc là on a les poteaux, fin c'est des trucs encroisés, fin c'est les trucs du bâtiment [supportant la guinguette], ici y a la fontaine. Et là j'sais plus ce qui y a mais j'crois que c'est au-dessus. » (Linda, skateuse de 20 ans, étudiante, membre d'un groupe de skateuses).*

Non seulement Linda mentionne cette fontaine à eau qui semble importante à ces yeux, mais elle la schématise également par un rectangle, et y ajoute « *Glou Glou* » (sans que nous ne soyons intervenus à ce sujet) afin que nous puissions comprendre et nous rappeler plus tard de cette association :



**Figure 5 : Représentation du skatepark par Linda – Fontaine à eau**

Cependant, les autres skateurs y font très peu référence. Bien que peu mentionnée lors des entretiens, nous avons tout de même pu observer son utilisation à quelques reprises de manière occasionnelle durant les sessions. Cela pourrait notamment s’expliquer par le fait que la période d’enquête s’est déroulée durant l’Hiver et le Printemps. Nous supposons ainsi que sa présence prendrait plus d’importance aux yeux des skateurs en Eté, étant donné les températures plus élevées et le fait que l’espace de pratique soit peu abrité des rayons du soleil. Par conséquent, elle serait davantage susceptible d’être citée suite à cette même question, comme Linda le sous-entend tout en représentant la fontaine :

*« Ah et je vais là euh... glouglouglou. Boire de l’eau. Parce que fin... Maintenant pas trop parce qu’il fait pas très chaud, mais... l’été... »* (Linda, skateuse de 20 ans, étudiante, membre d’un groupe de skateuses).

Mais indépendamment de ces aménagements spécifiques à la pratique, les skateurs mentionnent également le cadre alentours du skatepark, en appuyant notamment sur le lien avec la nature et en particulier sur la présence de la Loire :

*« Ah... bah le fait que ce soit au bord de la Loire, le cadre. »* (Laurent, skateur de 30 ans).

*« tu vois même là on est... on est dehors, donc on est... un peu connecté à la nature, des choses comme ça. Et puis... bah dans le skatepark tu vois, là il y a personne qui est sur son tel ou des*

*choses comme ça, et ça j'trouve... fin c'est un truc qu'on retrouve pas souvent.* » (Layla, skateuse de 20 ans, étudiante, membre d'un club de skateboard).

En effet, le skatepark de Vincent Gâche comporte de nombreux espaces naturels en comparaison avec le skatepark de Ricordeau où les espaces verts sont totalement absents. Ainsi, le long de la Loire est bordé de verdure et des espaces verts ont été aménagés à l'intérieur même du skatepark DIY, notamment avec la présence d'arbres et de fleurs, tandis qu'une partie du bowl est entouré de végétation comme nous le montre ces quelques photographies :



Crédit photo : Préscillia Gerometta, 05.05.2023

**Photographie 3 : Skatepark Vincent Gâche - Espace street DIY, vue depuis la rue**



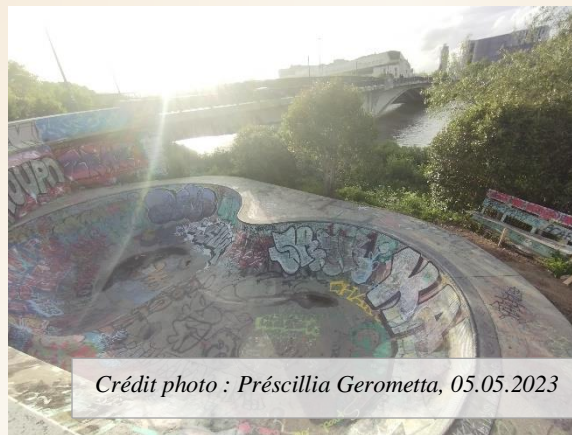
Crédit photo : Préscillia Gerometta, 05.05.2023

**Photographie 4 : Skatepark Vincent Gâche, vue depuis l'autre côté de la Loire**



Crédit photo : Préscillia Gerometta, 05.05.2023

**Photographie 5 : Skatepark Vincent Gâche - Espace street DIY, vue depuis le chemin longeant le bord de Loire**



Crédit photo : Préscillia Gerometta, 05.05.2023

**Photographie 6 : Skatepark Vincent Gâche - Bowl, vue depuis le haut de l'espace park**

Finalement, ce sont donc la position géographique du lieu, les aménagements spécifiques à la pratique ainsi que le cadre de l'environnement proche qui réunissent les skateurs en ce lieu plutôt qu'au skatepark de Ricordeau. Cependant, le skatepark de Vincent Gâche n'est pas seulement un lieu où venir skater : C'est également un lieu propice aux interactions et au partage.

*b. Un aménagement du skatepark propice aux interactions et aux partages variés*

Comme nous l'avons vu précédemment, la position géographique du lieu, les aménagements spécifiques à la pratique et le cadre particulier attirent les skateurs au skatepark de Vincent Gâche. De plus, le cadre décrit précédemment, atypique pour un skatepark, participe à créer une ambiance « *cosy* » comme l'exprime Taranee :

*« Non, c'est grave cool. C'est vraiment genre hyper cosy ici, moi c'est pour ça j'aime bien ici. Et puis les gens, ils sont sympas. »*

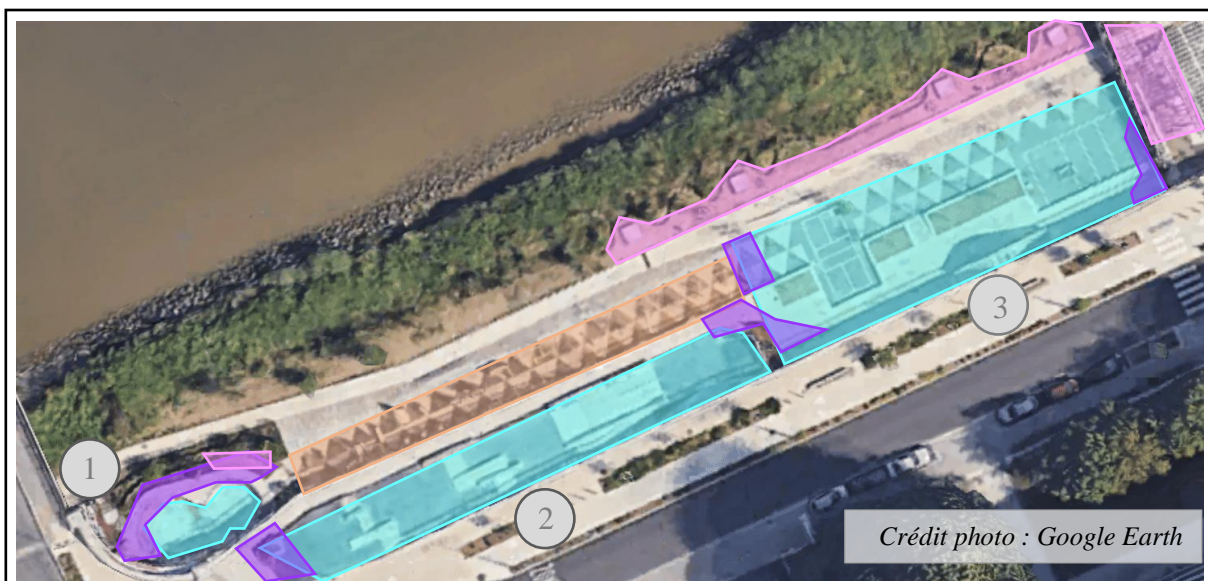
**Ah ouais ? C'est important pour toi ça ?**

*Ça ouais de ouf. Genre, fin moi après genre, si j'vais dans un park où les gens ils sont pas fous fin bon. J'sais qu'j'aurais du mal à rouler dedans. Fin, j'vais vivre ma vie mais bon... Ce sera compliqué quoi, donc ? Là, ici c'est accueillant, fin... Les gens ils sourient donc... c'est bien. »* (Taranee, skateur.se LGBT de 20 ans, fondateur.rice d'un groupe de skateuses et membre d'un club de skateboard).

Cette ambiance agréable, allant de pair avec le cadre environnant qui est lui aussi décrit comme agréable par plusieurs skateurs, est également entretenue par les skateurs eux-mêmes, notamment à travers leurs interactions. Ainsi, sourire et être accueillant participe à ce qu'exprime Taranee comme le fait d'être « *sympa* ». Cette atmosphère ici mise en avant favorise les interactions. Ici, Taranee exprime cela en nous expliquant qu'au contraire, il/elle n'interagirait pas si l'ambiance était différente, et les personnes moins « *sympas* ». Cette ambiance, mise en place entre les skateurs dans ce lieu spécifique, se ressent également par les personnes extérieures comme le met en avant Vincent :

*« Bah après comme je te dis en fait les skateparks aussi, ça ramène des gens qui sont pas forcément issus du skate mais qui vont capter l'atmosphère qu'il y a. Tu vois une atmosphère à la cool, j'veux dire y a des endroits pour se poser aussi, donc tu vois ce que je veux dire en fait ? C'est un petit peu ouvert à tout le monde aussi ce spot tu vois ? C'est sûr que si y aurait moins d'espace pour se poser tout ça, tu vois... »* (Vincent, skateur de 31 ans, technicien).

Ici, un autre point soulevé par Vincent est la présence de zones de repos. Celles-ci sont réparties à différents endroits autour du skatepark comme nous le montre la cartographie suivante :



**Légende :**

: Zones de pratique (skate) → 1 : Bowl ; 2 : Espace park – Descente ;  
3 : Espace street – DIY

: Zone de pratique (street workout, inutilisée par les skateurs)

: Zones de détente/repos  : Zones d’attente

Source : <https://earth.google.com/web/@47.20753586,-1.54761592,0.69471482a,315.57029305d,30.05515563y,0h,0t,0r/data=CjoaOBlyCiUweDQ4MDVIZWlyNmM3OTc1ZjM6MHg1MTJjZDA2NzhjNDk0NmNlKg1Ta2F0ZXBhcmsYAiAB>

**Cartographie 4 : Skatepark Vincent Gâche - Répartition des zones de pratique et de repos**

Celle-ci nous permet notamment de distinguer 3 zones de repos directement aménagées dans le skatepark : Une zone à côté du bowl (1), une zone longeant l’espace DIY (3) et une deuxième zone sous la guinguette à droite de l’espace street (3). Il nous est apparu nécessaire de nous attarder sur ces zones de repos, car celles-ci sont aménagées différemment et permettent également des interactions et des partages variés. En outre, aucune zone de repos n’est aménagée à côté de la descente (2). Néanmoins, lors de nos observations nous avons pu remarquer que quelques skateurs se déplaçaient dans l’espace pour aller se reposer au niveau de la zone de repos longeant la partie street, tandis que d’autres restaient plutôt au niveau d’un lampadaire se situant entre la rue et le haut de la descente (2) et se trouvant lui-même dans la zone d’attente.



**Photographie 7 : Skatepark Vincent Gâche – Zones du bowl, vue depuis le haut de l'espace park**

Comme nous pouvons le voir ici, la zone entourant le bowl permet aux skateurs d'une part d'attendre leur tour, et d'autre part de se reposer. Plus précisément, la photographie ci-contre nous montre que la zone d'attente (violette) se trouve tout autour du bowl, tandis que la zone de détente (rose) est ici constituée d'un banc en bois. Alors que la zone violette est en réalité plutôt dédiée aux skateurs qui attendent ou se reposent, en position assise ou en étant debout, le banc au contraire est plutôt

destiné aux skateurs souhaitant prendre un temps de repos plus conséquent, ainsi qu'au public comme nous l'explique Linda :

*« Très important le banc, parce que y a toujours des gens assis sur le banc, il faut le savoir. Y a toujours des gens, toujours du public au bowl. »*

### **Donc c'est du public qui est sur le banc ou c'est des skateurs qui se reposent ?**

*Ça dépend y a un peu des deux j'pense. »* (Linda, skateuse de 20 ans, étudiante, membre d'un groupe de skateuses).

En effet, sur ce banc nous avons pu y voir un public non pratiquant, étant soit des spectateurs lambdas, soit majoritairement des amis de skateurs, ou parfois des parents dans le cas où certains enfants viennent pratiquer de manière occasionnelle.

En outre, cette proximité marquée entre le banc, la zone d'attente et l'espace de pratique favorise les interactions entre les personnes présentes autour du bowl, et les amènent d'une part à interagir, notamment en félicitant les prouesses du skateur pratiquant, et d'autre part à partager l'espace et/ou des conseils comme l'explique Taranee :

*« Hum... Ouais après, dans le bowl c'est toujours différent parce que dans le bowl, genre c'est plus euh... C'est pas fermé. Le bowl il est pas fermé c'est un peu enc... fin c'est genre c'est... c'est un petit espace. Hum... Je sais pas comment dire. C'est un petit espace à part, mais qui est pas enfermé. »*

### **Ouais, c'est protégé un peu.**

*Ouais c'est ça, tu te sens bien dedans, et puis y a les p'tits arbres autour qui te cachent un petit peu. Et puis même, fin... comme y a une p'tite bande tu peux circuler là-dedans, bah ça fait qu'on est tous un peu proche et du coup on discute beaucoup plus facilement, on s'encourage plus facilement et voilà.*

**Ouais, ça fait un cocon un peu en fait.**

*Ouais c'est ça, j'aime bien ça, c'est pour ça que j'aime bien le bowl.* » (Tarane, skateur.se LGBT de 20 ans, fondateur.rice d'un groupe de skateuses et membre d'un club de skateboard).

Au facteur de proximité, Tarane ajoute également le fait que l'aménagement particulier, c'est-à-dire le fait qu'il soit un petit espace reculé et caché à l'abri des arbres, favorise aussi un sentiment de sécurité qui participe à créer l'ambiance décrite plus haut dans cet espace de pratique propice aux interactions variées, mais également au partage comme le décrit Nathan :

*« Mais non, c'est ouais quand je viens, quand je viens, oui c'est, c'est pour ça, c'est juste pour skater et puis pour, pour voir s'il y a du monde que je connais pour parler de tricks, boire des coups s'il y a à boire des coups, ça arrive aussi, c'est pas, c'est pas conseillé quand tu fais du bowl, mais bon, ça arrive aussi. »* (Nathan, skateur de 24 ans, ingénieur).

Ici, Nathan nous expose brièvement ce qu'il se passe au bowl, mais c'est aussi vrai pour les zones de détente autour de la partie street. En effet, le bowl n'est pas le seul endroit du skatepark où les skateurs partagent du temps dans et en dehors de la pratique et « boivent des coups ». Ces interactions spécifiques sont aussi facilitées par les deux zones de détente autour de l'espace street : L'espace longeant la zone de pratique, situé entre le chemin d'accès et la Loire, et l'espace sous la Guinguette du Belvédère.

Comparativement, nous pouvons opposer la proximité imposée par l'aménagement du bowl à une certaine distance permise par un agencement plus espacé des modules de la zone de pratique tout comme des zones de détente. La première zone de détente est constituée de 4 espaces pour s'asseoir. Ces espaces répartis sur la longueur ne sont pas des bancs comme c'est le cas au bowl, mais sont de grands carrés en bois comme nous le montre la photographie N°8.



Crédit photo : Précillia Gerometta, 05.05.2023

**Photographie 8 : Skatepark Vincent Gâche - Zone de repos - Espace street DIY**

Dans ces espaces, les skateurs, mais aussi les passants, peuvent s'asseoir et partager des moments conviviaux ensemble. Parce que ces carrés sont plus grands que les bancs, les personnes sont plus nombreuses à pouvoir s'y installer. De plus, parce qu'entre l'espace de pratique et l'espace de détente se trouve un chemin de promenade en bord de Loire, nombreuses sont les personnes non pratiquantes à s'y arrêter pour regarder les skateurs plus longtemps ou pour se détendre en profitant du cadre, parfois même en étant dos à l'espace de pratique afin de contempler la Loire. Nous y avons régulièrement vu des skateurs partager des bières (Brunel et al. 2019) pendant ou après leur session et discuter de divers sujets, en lien ou non avec le skateboard.

Cela est également le cas aux abords de l'espace de pratique, sous la Guinguette, dans une zone appelée par certains skateurs les « *Dunes jaunes* » comme nous le montre ces photographies suivantes :



Crédit photo : Précillia Gerometta, 05.05.2023

**Photographies 9 : Skatepark Vincent Gâche - Les « dunes jaunes » - 2 angles de vue**



Cet espace, similaire à certaines aires de jeux pour enfants que l'on peut retrouver dans des parcs publics, est constitué d'un sol amortissant et de plusieurs bosses. Alors-même que ce type de terrain de jeux est principalement conçu pour stimuler le développement physique et cognitif des enfants, nous n'en avons vu que très peu y aller. Ce constat reste à nuancer en rapport avec notre période d'enquête, puisqu'il est possible qu'en saison estivale les enfants y soient plus nombreux. A l'inverse, nous y avons régulièrement aperçu des skateurs et non-pratiquants s'y trouver pour, là encore, se détendre, discuter entre eux, exercer et partager leurs passions artistiques (musique, champ, dessin etc.).

Ainsi, toutes ces zones de détente permettent aux skateurs d'interagir de diverses manières, tout comme expliqué dans la littérature, allant de l'entraide aux encouragements, en passant par le partage de bières (Brunel et al. 2019). De par les constats posés sur ces zones, leurs distinctions et les entretiens réalisés, nous pouvons alors mettre en avant différentes fonctions et usages du skatepark :

*« Ouais. Ouais voilà. On est... on vient pas forcément faire du skate. On vient aussi s'poser, discuter avec les potes, écouter d'la musique euh... rigoler. Fin, voilà, c'est... c'est un... lieu de rassemblement, convivial, partage du sport avec le skate euh... un peu comme une cour de récré en soit, on va dire y a ceux qui font du foot et y a ceux qui se mettent... qui se posent à regarder les gens faire du foot, y a ceux qui sont juste... c'est un plus p'tit groupe dans un coin, etc. Fin c'est... ça fait un parc, ça fait un peu tout quoi. »* (Helia, skateur de 37 ans, ouvrier qualifié de type artisanal, membre d'un club de skateboard).

Ici, Helia résume les trois fonctions principales du skatepark de Vincent Gâche, que nous avons pu observer et qui ont été mises en avant par les skateurs interrogés à ce sujet, :

- Un lieu pour pratiquer dans lequel l'espace et la pratique sont partagés.
- Un lieu pour se retrouver, rencontrer des gens et partager de diverses manières.
- Un lieu pour se détendre et partager d'autres choses (temps conviviaux, activités autres que le skateboard etc.).

Plus particulièrement, la dernière fonction citée ci-dessus amène les skateurs à interagir et partager d'une manière totalement différente, en comparaison avec les partages possibles dans la pratique par exemple. Ainsi, le partage de boissons que nous avons régulièrement observé lors de notre enquête est également renforcé lorsque la Guinguette est ouverte, comme nous

l'avons remarqué lors de notre dernière session d'observation, correspondant également à la date d'ouverture de ce lieu en surplomb du skatepark :

***Note d'observation – Skatepark de Vincent Gâche***

***Rôle : Skateuse débutante***

*Aujourd'hui, la Guinguette du Belvédère vient de rouvrir (fermée l'hiver). Nous pouvons entendre le brouhaha et la musique provenant du lieu, et nous pouvons voir de nombreuses personnes prendre un verre, se détendre, échanger. En début de soirée, progressivement les skateurs commencent à arrêter de pratiquer, et viennent nous rejoindre sur l'un des carrés en bois au bord de l'espace street. A un moment, un skateur et sa petite amie se détachent de notre groupe et se dirigent vers la Guinguette. Quelques minutes plus tard, nous les voyons revenir avec des verres à la main pour eux et des canettes pour certains skateurs [...].*

Comme nous pouvons le lire dans cette note d'observation, la Guinguette participe à renforcer et à prolonger ces temps d'échanges et de partages, qui auraient certainement pris fin plus tôt sans cela. C'est également ce que nous pouvons interpréter à travers le verbatim de Vincent :

« *Bon voilà on a la guinguette du Belvédère à côté, c'est pareil quand c'est en saison c'est ouvert, c'est la fête, tu vois ? C'est grave la fête au village tu vois.* » (Vincent, skateur de 31 ans, technicien).

Bien que la « fête » soit une chose que nous n'avons pu étudier compte-tenu de notre période d'observation divergente à la période d'ouverture de cet établissement, il nous est possible de poser d'ores et déjà l'hypothèse qu'elle permette des interactions et des partages différents de ceux vécus par les skateurs durant les temps de pratique, que ce soit entre eux ou bien avec des personnes non pratiquantes venant de prime abord passer une soirée à la Guinguette :

« *T'as la guinguette, ça peut être de la boisson, en plus les gens ils aiment bien consommer, tu vois, leur petit verre en regardant les skateurs tout ça faire des tricks en l'air. Ça ramènera toujours des gens les skateparks tu vois, autant des gens bien, des curieux, des casse-couilles. Voilà quoi.* » (Vincent, skateur de 31 ans, technicien).

Nous pouvons ainsi dire que tous les aménagements du skatepark de Vincent Gâche, de natures variées, favorisent non seulement les interactions, mais aussi les partages, tant entre les skateurs, qu'entre les skateurs et les non-pratiquants, et donc le lien social. Les propos de Linda et de Sacha mettent en avant cette diversité de personnes avec qui partager :

« Euh du coup moi j'trouve ça trop stylé. J'trouve que du coup il y a des gens qui se rencontrent qui viennent pas des même milieux. Parce qu'on va dire que le skate c'est plutôt milieu sportif et tout, fin si on met ça là-dedans. Et le dessin, la peinture, le graff, c'est plutôt artistique, du coup ça fait un mélange art-sport euh... sympa. En plus y a les trucs de muscu aussi, ça fait du sport en plus. Encore un autre groupe de sport. C'est stylé. » (Linda, skateuse de 20 ans, étudiante, membre d'un groupe de skateuses).

« t'façon moi j'aime vraiment bien ce truc où t'as un endroit qui regroupe plein d'activités, où t'as tout le monde qui fait un peu c'qu'il veut. Bah... tu vois là moi j'suis en train de dessiner. Euh... Avant je skatais. T'as des mecs qui graffent, t'en as qui... juste qui traînent, t'en a qui écoutent de la musique, d'autres qui font du roller, ou d'autres trucs et j'aime bien ça. » (Sacha, skateur de 19 ans, étudiant).

Parce que le skatepark réunit des personnes venant, comme ils l'expliquent tous les deux, de différents univers et réalisant des activités différentes dans un même espace, les échanges sont dès lors possibles entre les différents usagers, chose dont nous avons été témoins durant nos observations, comme cela a par exemple été le cas ici :

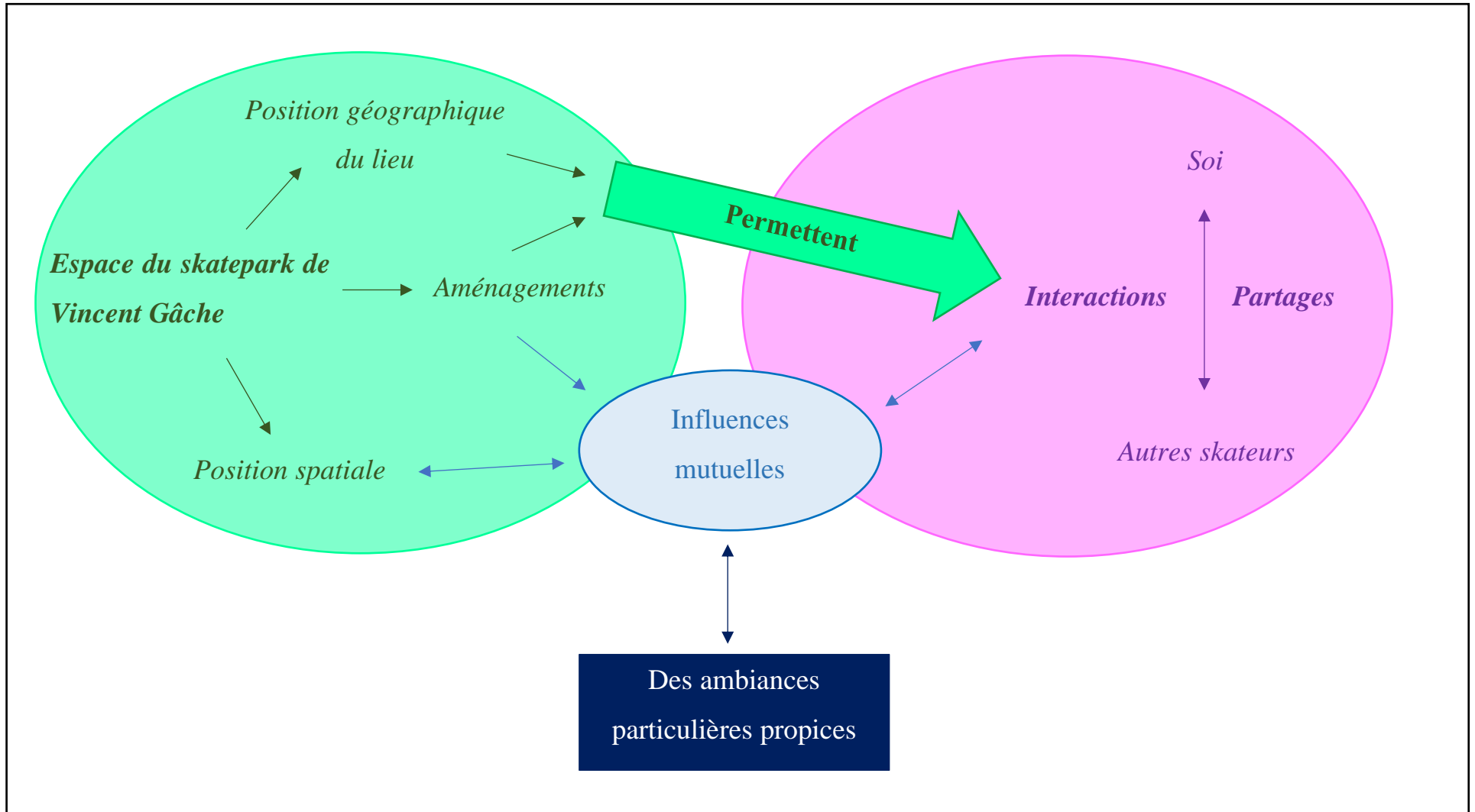
**Note d'observation – Skatepark de Vincent Gâche**

**Rôle : Observation non participante**

*Je suis au skatepark depuis quelques heures déjà. Tout à l'heure, un graffeur est arrivé pour réaliser une nouvelle œuvre sur le mur dédié à cet effet. Personne ne vient interagir avec lui, mais je peux voir des personnes régulièrement regarder l'avancement du tag. Après un certain temps, un second graffeur arrive, et interagit avec le premier avant de partir lui-même faire un graff, plus loin sur le même mur. [...] Lorsque le graffiti du premier fût terminé, le graffeur commença à ranger son matériel. Pendant ce temps, l'un des skateurs qui observait tout à l'heure sa progression de loin se dirige vers lui et l'aborde. C'est ainsi que commença un échange entre eux dans lequel nous repérons le partage d'information sur ce tag en particulier et sur les tags de manière plus générale, des compliments de la part du skateur ainsi que des échanges sur leurs pratiques respectives du graff et du skate. Ce n'est qu'à la fin de la discussion que nous comprenons que les deux personnes ne se connaissaient pas avant d'interagir. En effet, cette déduction a été possible grâce au moment où chacun a partagé à l'autre son compte Instagram pour pouvoir garder contact.*

Cette situation illustre parfaitement la fonction de rencontre du lieu. Ici, bien que les espaces soient « séparés » en plusieurs blocs (espace de détente – chemin en bord de Loire – espace de pratique – mur recouvert de tags), ceux-ci ne sont pas cloisonnés. En effet, dans cet exemple, le skateur était en train de pratiquer sur le chemin longeant l'espace de pratique, tandis que le graffeur se situait de l'autre côté de l'espace street DIY. Cette distance dans l'espace aurait pu amener le skateur à ne pas interagir directement et à se contenter d'observer, ce qui n'a pas été le cas ici puisqu'il a traversé chacun de ces espaces « *ouverts* » dans le but premier d'interagir avec le graffeur. Précédemment, nous avons sommairement expliqué certaines des interactions et partages pouvant se dérouler dans les zones de détente. Dans ces espaces spécifiques, les interactions et partages étaient possibles parce que les skateurs se trouvaient au même endroit, chose permise plus particulièrement par l'aménagement particulier de ces zones dédiées au repos. A l'inverse, dans l'exemple tiré de nos notes d'observation, c'est l'interaction qui a amené le skateur à modifier sa position spatiale dans l'espace du skatepark, justement parce que l'aménagement de cet espace ne permettait pas d'interagir sans déplacement.

Enfin, ce dernier exemple, tout comme cette partie de manière plus large, nous amènent à comprendre que les partages et les interactions des skateurs sont variés, et qu'ils pourraient être associés à 3 dimensions géographiques, en lien avec l'espace du skatepark de Vincent Gâche : La position géographique du lieu, les aménagements particuliers du skatepark, et la position spatiale des skateurs dans l'espace. En outre, ces liens, que nous avons tentés de représenter via la figure suivante, méritent d'être approfondis afin de les comprendre plus précisément. Néanmoins, la complexité du réel étant telle qu'il semble impossible de tout dire, nous avons choisi de prioriser la présentation de nos résultats afin d'en faciliter la lisibilité.



**Figure 6 : Liens entre l'espace du skatepark de Vincent Gâche et les interactions**

## B. Des interactions multiples dans le skatepark en lien avec le partage

### a. Influences mutuelles des interactions positives et de l'espace

Lorsqu'un skateur arrive au skatepark de Vincent Gâche, la première interaction consiste à saluer l'ensemble des personnes déjà présentes sur le lieu :

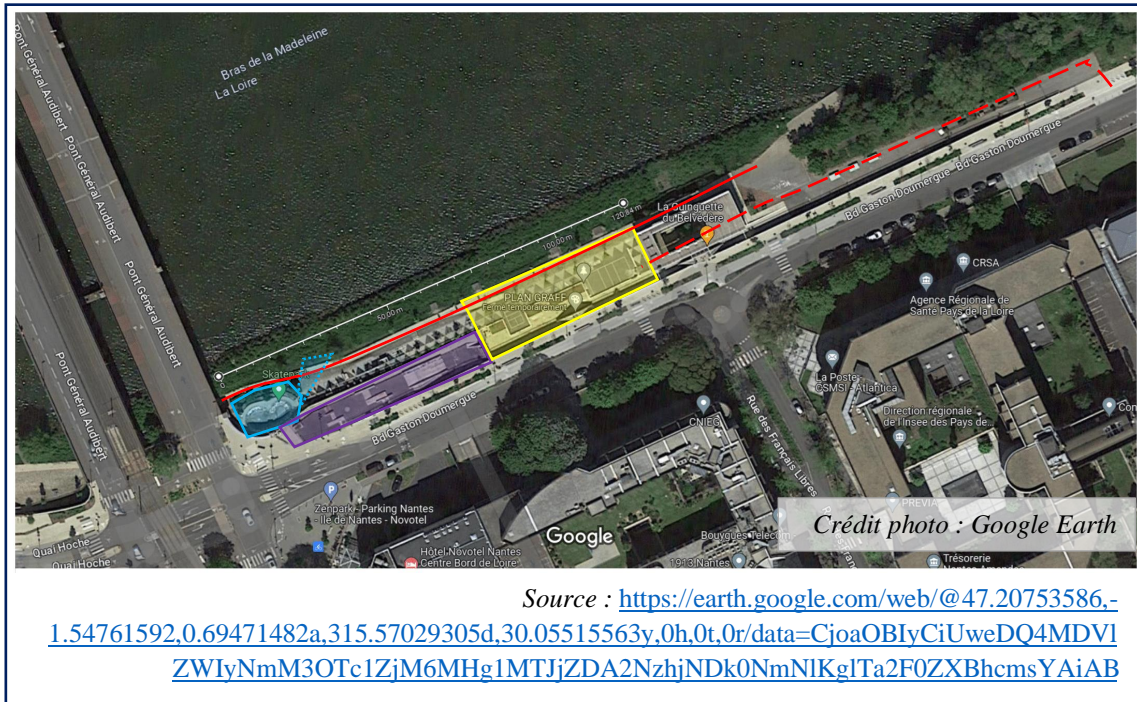
« *En fait, il y a des règles tacites, juste de bons comportements, c'est-à-dire que tu dis bonjour aux gens quand t'arrives, enfin à ceux que tu connais essentiellement. Même ceux que tu connais pas, c'est bien de dire bonjour aussi.* » (Nathan, skateur de 24 ans, ingénieur).

En outre, selon les skateurs, il y a plusieurs manières de dire bonjour, tout comme dans d'autres sphères sociales finalement : Le check (coup de poing, tape dans la main, checks spéciaux), la bise, la salutation orale (bonjour, salut...) ou un signe non verbal (de la main, de la tête...). En réalité, ces manières se différencient selon les skateurs, mais également en fonction de la personne à qui ils vont dire bonjour. Nous avons régulièrement vu ces distinctions se faire. Par exemple un skateur va faire la bise à un autre skateur dont il est proche, et saluer oralement un second skateur pourtant positionné au même endroit. C'est donc ici la relation avec l'autre skateur qui déterminera la manière d'interagir. Alors que la position dans l'espace ne semble pas influencer sur cette dernière dans ce cas, l'inverse n'est pas vrai. En effet, lorsqu'un skateur arrive, ce dernier va se déplacer dans le skatepark afin d'aller saluer à minima les personnes connues.

Ainsi, la position spatiale des skateurs déjà présents va influencer le déplacement du skateur arrivant. De plus, la zone de pratique exacte dans laquelle le skateur arrivant souhaite se rendre va également influencer ses déplacements et sa manière de dire bonjour. En effet, le skatepark est assez long (environ 120 mètres) et comprend 3 grandes zones de pratique comme le montre la cartographie N°5 :

- La partie park en descente (zone violette), reliant la rue en surplomb à la partie street
- La partie street DIY (zone jaune), accessible par la descente, par des escaliers répartis équitablement sur la longueur de cette partie la reliant à la rue, par le chemin longeant la Loire (ligne rouge), et la descente reliant la rue à cet espace en passant sous la Guinguette (ligne rouge en pointillée)

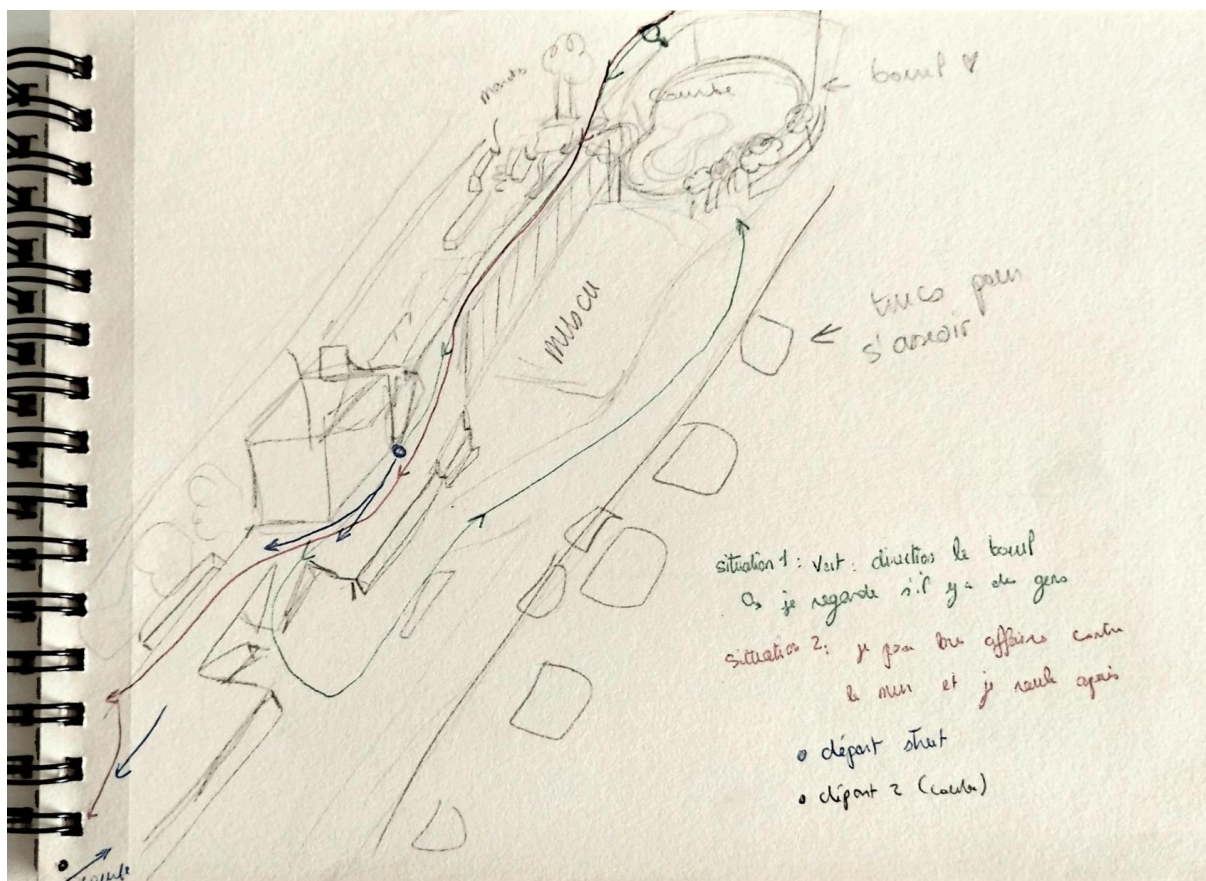
- La partie bowl (zone bleue) : Accessible uniquement via le chemin longeant la Loire en passant par la zone de musculation (zone bleue en pointillés), ou en passant par-dessus la barrière de sécurité en haut de la descente (entre les zones bleue et violette)



**Cartographie 5 : Les 3 zones de pratique du skatepark de Vincent Gâche**

Lors de nos observations, nous avons régulièrement vu les skateurs emprunter la descente afin de rejoindre la partie street. Prenons le cas du skateur A par exemple : Celui-ci arrive depuis la rue par la zone violette et va alors se diriger vers l'endroit où il a l'habitude de poser ses affaires ou vers son groupe d'amis, tout en s'arrêtant dans son déplacement ou en modifiant sa trajectoire pour saluer certains skateurs présents dans le skatepark, et tout en continuant sa route en saluant au passage d'autres pratiquants.

Arrivant depuis la rue, à gauche sur la cartographie N°5, les skateurs sont généralement en skate, mais certains sont à pied (généralement les débutants) ou à vélo, le vélo étant alors le moyen de transport utilisé pour se déplacer et la planche de skateboard se trouvant à l'arrière du vélo ou dans un sac à dos. Certains passent par les modules de la descente, tandis que d'autres, comme l'illustre Taranee sur son schéma, utilisent le chemin d'accès PMR (Personne à Mobilité Réduite) qui longe la partie park.



**Figure 7 : Représentation du skatepark de Vincent Gâche par Taranee**

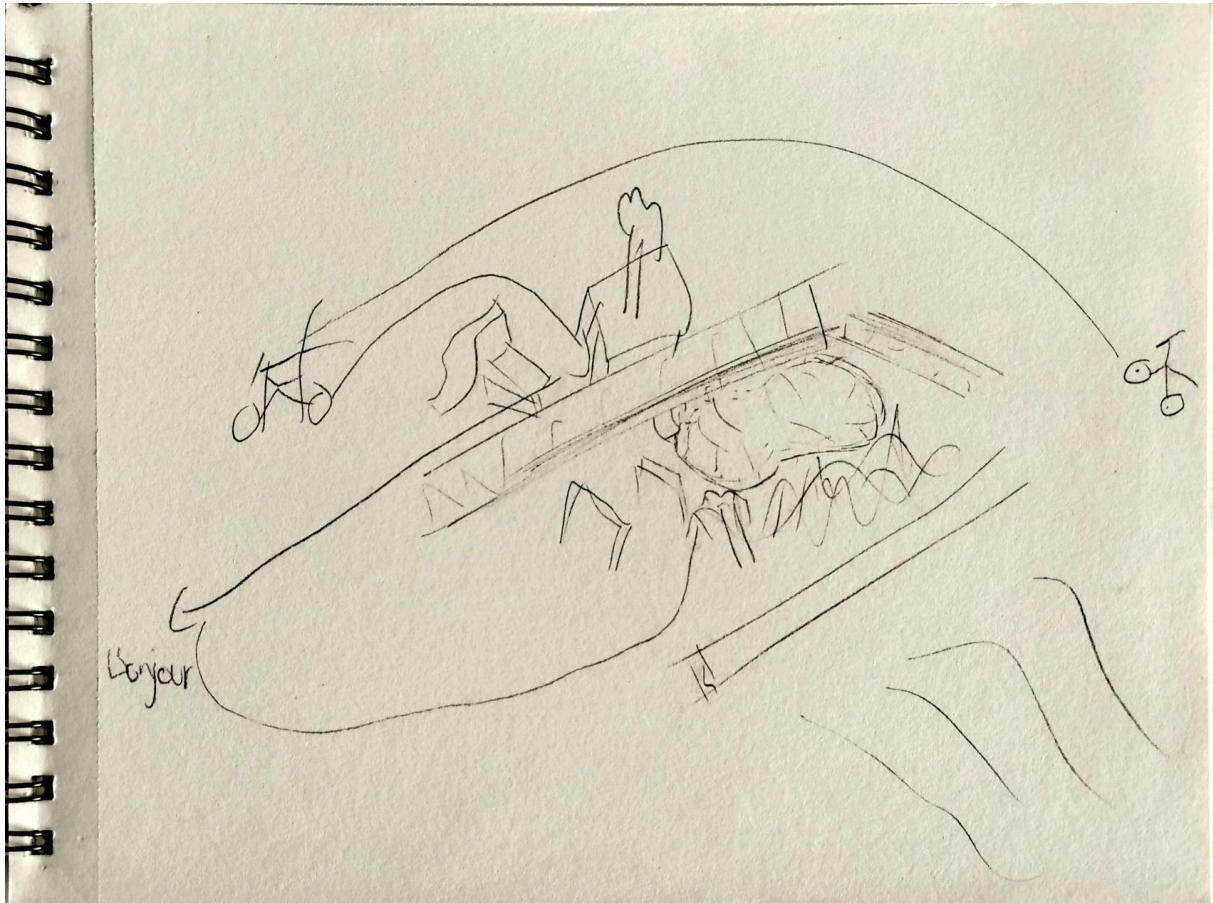
Sur ce schéma, nous pouvons constater différentes trajectoires, légendées par Taranee comme trois situations distinctes. Ces situations ne sont pas spécifiques à Taranee, mais se généralisent à bon nombre de skateurs comme nous avons pu le constater. Ainsi, dans le cas de la situation N°1 où les skateurs vont dans le bowl, ils saluent les autres skateurs sans dévier de leur trajectoire, comme l'explique Taranee après avoir dessiné les trajectoires sur son schéma :

« Si je vais au bowl, bah c'est juste un coucou, et puis si j'passe à côté ben on se check, et sinon... on se demande comment ça va et puis... Fin le genre de discussion... le genre de comment ça va, mais en mode ça va comment ? Et puis une réponse à comment mais on insinue que ça va bien donc euh... » (Taranee, skateur.se LGBT de 20 ans, fondateur.rice d'un groupe de skateuses et membre d'un club de skateboard).

Cependant, ce n'est pas la seule possibilité. En effet, certains skateurs dévient leur trajectoire pour aller dire bonjour aux autres skateurs, comme l'exprime Nathan en dessinant sa trajectoire habituelle dans le skatepark :



« Déplacements que je fais habituellement. Ok. Alors du coup moi j'arrive en vélo comme ça. Je vais jusqu'au, jusqu'à un peu plus loin. Ici, il y a les, les rambardes à vélo. Tac, j'accroche mon vélo ici. Et ensuite du coup ce que je fais généralement, c'est que je pars là. Tac, je redescends tout le long jusqu'à la partie street. Là, je vais dire bonjour à tout le monde, enfin, ceux que je connais, et ensuite, hop, je le relonge le chemin et je vais me, je vais me réfugier sur le sur le bowl, voilà, c'est comme ça que je fais. » (Nathan, skateur de 24 ans, ingénieur).



**Figure 8 : Représentation du skatepark de Vincent Gâche par Nathan**

Tout en exprimant oralement ce moment de salutation sans que nous l'ayons explicitement demandé, Nathan l'indique sur son schéma par une flèche qui se dirige vers le mot « Bonjour » (représentant l'espace de la partie street, non dessinée ici). Tout cela met en avant l'importance que Nathan accorde à ce moment, tout comme il l'exprimait précédemment en reliant cette norme à l'une des règles implicites du skatepark. Cela permet également de souligner l'influence de l'interaction sur les déplacements dans l'espace des skateurs.

En réalité, nous avons pu observer trois grands cas de figures : Ceux qui disent bonjour à tout le monde sans exception, ceux qui ne saluent que les personnes qu'ils connaissent, et ceux qui saluent la plupart des skateurs présents, essentiellement des personnes connues, mais aussi quelques skateurs inconnus. Le premier cas correspond principalement aux habitués du skatepark de Vincent Gâche et aux skateurs déjà totalement intégrés comme c'est par exemple le cas de Lucas :

« Bah moi j'connais un p'tit peu tout le monde quoi, donc euh, c'est euh, bah j'dis bonjour à tout le monde, et même quand y a quelqu'un que j'connais pas, un skateur ou quoi, on voit direct s'il est d'ici ou non. Euh moi j'suis plus à dire bonjour, à mettre à l'aise, plutôt que comment, plutôt que le ghoster on va dire et puis euh... » (Lucas, skateur de 29 ans, ouvrier qualifié, membre de l'association Vincent Plage et d'un club de skateboard).

A l'inverse, le second et le troisième cas sont plutôt reliés aux personnes nouvelles, dans le skatepark de Vincent Gâche ou dans la pratique de la discipline, et aux habitués n'ayant pas l'habitude d'interagir avec des inconnus, bien qu'ils soient reconnus, à minima visuellement, par leur présence répétée dans l'espace :

« Euh... j'interagis avec les gens que j'connais je pense. Mais s'il y a des gens autour euh... bah j'vais leur dire bonjour aussi, et... je vais pas... je vais pas non plus aller que vers les gens que j'connais. » (Layla, skateuse de 20 ans, étudiante, membre d'un club de skateboard).

« quand j'ai pas mes potes, j'suis un peu dans mon coin et puis voilà. T'en as 2-3 qui sont un peu plus avenants et on parle un peu... mais c'est vrai que sinon je vais pas rentrer dans le groupe des autres quoi. » (Sacha, skateur de 19 ans, étudiant).

Mais plus qu'une simple politesse, le fait de dire bonjour permet, *in fine*, de développer d'autres interactions positives durant la session, telles que l'intégration, l'entraide ou la coopération, comme l'expliquent Karim El-Alami et Ophélie :

« Et puis j'ai l'impression qu'ils sont un peu peut-être timides et qu'ils n'osent pas aller vers nous etc., ben j'vais aller les voir, demander comment ils s'appellent et... euh... présenter un peu les autres. » (Karim El-Alami, skateur de 30 ans, architecte concepteur de skatepark, vice-président de l'association Vincent Plage).

« *T'arrives, tu check tout le monde pour leur dire bonjour, même si tu les connais pas. Même si tu les connais pas tu check tout le monde, tu demandes comment ça va. Puis... puis après les gens ils s'aident.* » (Ophélie, skateuse de 20 ans).

Ainsi, dire bonjour favorise la poursuite d'interactions positives durant la session comme l'entraide, la réception et le partage de conseils (généralement techniques) entre les skateurs, et participe à l'intégration des nouveaux au sein du skatepark de Vincent Gâche. Néanmoins, comme nous avons pu le voir mais également le vivre personnellement lors des sessions où notre rôle est devenu participatif, des skateurs n'hésitent pas à venir porter conseil aux moins expérimentés, même lorsque cette première interaction n'a pas lieu.

« *Oui oui, comme j'ai quand même quelques années de pratique maintenant, et bien... je me permets parfois de... de donner un p'tit conseil à un p'tit jeune qui... qui débute ou... ou à quelqu'un qui demande comment faire quelque chose, un p'tit tricks de base.* » (Florian, skateur de 47 ans, cadre administratif et commercial d'entreprise, membre d'un club de skateboard).

« *Ouais, depuis toujours j'ai tendance à beaucoup aller vers des gens qui, j'ai l'impression, ont besoin de conseils.* » (Karim El-Alami, skateur de 30 ans, architecte concepteur de skatepark, vice-président de l'association Vincent Plage).

Parfois, nous avons pu observer qu'avant de donner un conseil, certains abordaient les skateurs en les saluant avant de donner ou de demander des conseils. Cependant, chose que nous n'avons remarqué que dans le sens de skateurs venant donner des conseils, certains font fi de cette norme et préfèrent donner directement des conseils sans saluer au préalable l'autre personne. Finalement, quelle que soit la manière d'aborder l'autre, le partage de conseils amène la plupart du temps à se déplacer dans l'espace :

« *Bah euh... souvent, les gens ils donnent des conseils. Ça c'est un truc qu'on n'a pas trop parlé. Mais quand t'essaies un tricks et tout, t'as... des gens des fois qui... qui viennent et qui... qui t'aident un peu. Et moi, j'ai... j'ai déjà pas mal aidé euh... les débutants qui viennent et tu... tu vois, ils essaient un tricks, tu dis « ah, tu devrais peut-être essayer de faire comme ça et tout », sans être trop envahissant, mais tu... juste tu... tu donnes des conseils.* » (Sacha, skateur de 19 ans, étudiant).

Néanmoins, plus que simplement se déplacer, le rôle de conseiller tout comme l'espace du skatepark lui-même vont influencer la position spatiale du skateur. En effet, celui-ci doit nécessairement trouver la juste distance entre la proximité avec le skateur moins expérimenté et l'éloignement avec celui-ci pour lui permettre de réaliser son tricks, tout en faisant attention aux autres skateurs alentours et en se plaçant de manière à ne gêner personne. En dépit de notre affirmation antérieure selon laquelle l'espace n'influçait pas l'interaction de salutation entre les skateurs lorsqu'ils étaient spatialement proches, la configuration particulière du partage de conseils sera influencée par la position dans l'espace tout comme les caractéristiques physiques de l'espace. Ces paramètres influençant l'interaction sont expliqués dans cet extrait tiré de nos notes d'observations :

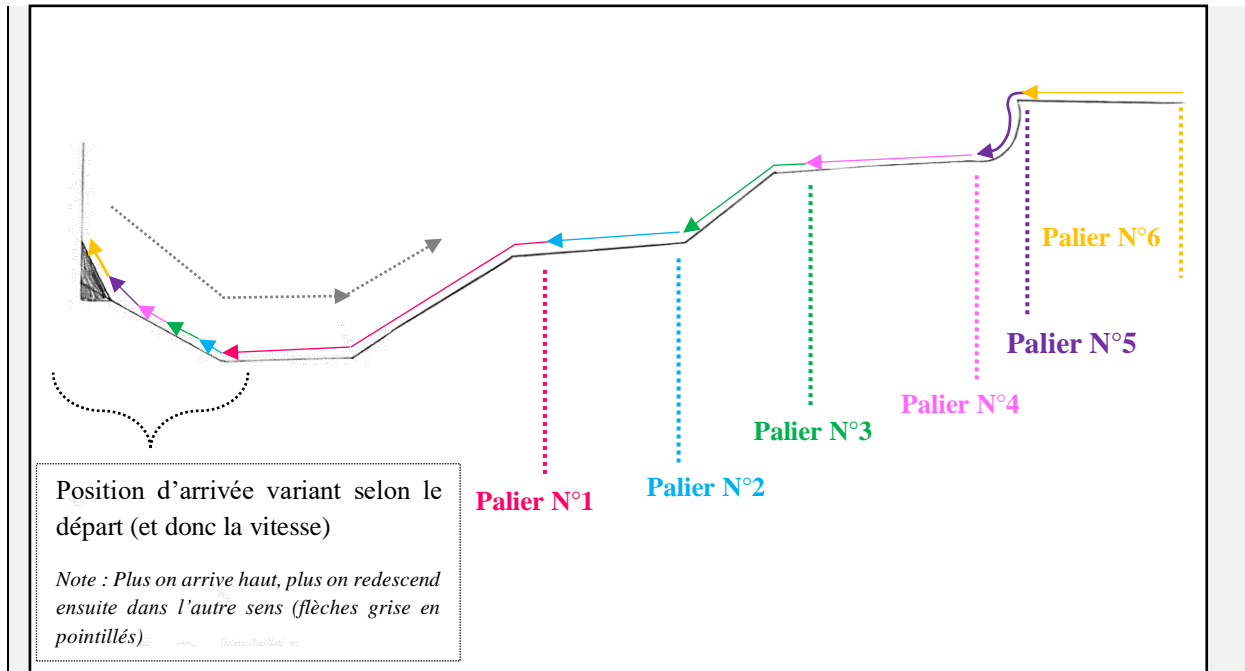
***Note d'observation – Skatepark de Vincent Gâche***

***Rôle : Skateuse débutante***

*Aujourd'hui, je monte une nouvelle fois sur une planche de skateboard qui m'est prêtée par l'un des skateurs présents sur le skatepark. Nous sommes dans la partie street. Un skateur, appelons-le Y, me lance un défi : Réussir à faire la descente (partie park). N'étant pas très rassurée, celui-ci m'accompagne sur la descente.*

*Nous commençons par le bas de la descente, sur le premier plan incliné. N'ayant personne autour de nous, Y est proche de moi et me donne quelques conseils oraux sur la posture et la position du regard, tout en me montrant avec son propre corps comment me placer correctement et en m'indiquant du doigt l'endroit où regarder. A son écoute, je me prépare à réaliser cette première descente en testant la position sur le skateboard à l'arrêt. Avant de me lancer, Y me prend par la main pour me sécuriser sur la rampe. Ayant réussi sans chuter, Y me dit de recommencer mais cette fois il reste simplement à côté « au cas où » je tomberais. Après quelques hésitations et encouragements de sa part, je me lance à nouveau, et réussis également.*

*A chaque réussite, Y me félicite, et me donne parfois quelques conseils pour être plus à l'aise au prochain essai. Progressivement, après plusieurs essais sur un palier, les départs se faisaient de plus en plus hauts dans la descente qui est composée de plusieurs plateaux [voir le schéma pour mieux visualiser l'évolution des départs dans l'espace]. A chaque nouveau palier, les mêmes étapes se répétaient (explications, position du corps, essai).*



**Figure 9 : Schématisation de la descente et des étapes de progression - Vue de profil**

*Quelques temps plus tard, nous nous trouvons au palier N°5. Cette fois, ce n'était pas une rampe (descente « plate ») mais une courbe (descente « arrondie ») à descendre. Les partages d'informations orales et gestuelles d'Y, toujours sur la position du corps et le regard, ont cette fois évolué pour s'adapter à l'espace. En effet, après m'avoir expliqué la différence de ressentis entre la descente d'une rampe et d'une courbe, et donc la réaction physique possible si j'étais mal positionnée dans la courbe, Y m'a conseillé cette fois d'être beaucoup plus fléchie et bien plus penchée en avant que dans les rampes afin d'éviter une chute.*

En outre, la création d'interactions positives serait également rendue possible grâce à l'addition des caractéristiques physiques de l'espace (en particulier des modules dans le skatepark) et de la position des skateurs, généralement permise par le partage commun d'un espace réduit dans le skatepark. En effet, quel que soit le cas de figure dans lequel le skateur se place concernant l'interaction première, être présent sur le même module pousse à interagir avec les autres skateurs partageant le même espace :

*« Je dis pas spécialement bonjour à tout le monde. Généralement, généralement, c'est plus aux gens que je connais et j'essaie de faire un effort supplémentaire quand, par exemple, quand les gens sont sur le même module que moi, je vais essayer de leur dire bonjour à, au préalable ou sur ce genre de choses. » (Nathan, skateur de 24 ans, ingénieur).*

Ainsi, ce serait entre autres grâce au partage d'un espace réduit dans le skatepark (module) que certains skateurs étant dans le second cas de figure, à savoir ceux ne saluant que les personnes qu'ils connaissent, vont finalement être amenés à échanger avec des inconnus comme nous avons pu l'observer, et vont donc momentanément passer dans le troisième cas de figure consistant à interagir essentiellement avec les personnes connues et quelques skateurs inconnus.

De plus, ce ne sont pas uniquement les premières interactions de salutation, mais aussi le partage de conseils qui est facilité par la position spatiale des skateurs sur un même module :

*« Souvent c'est quand t'es sur le même module ou ce genre de choses, bah tu vas avoir par exemple si quelqu'un essaye un tricks et que moi je l'ai jamais essayé ou juste j'y arrive pas, bah je peux potentiellement lui demander des conseils ou alors quand quelqu'un essaie un tricks que moi je maîtrise je peux lui donner des conseils comme ça, je pense que tu devrais passer comme ça. »* (Nathan, skateur de 24 ans, ingénieur).

Finalement, dans ces deux verbatims c'est précisément l'expression *« être sur le même module »* de Nathan qui illustre parfaitement notre propos. En effet, partager l'espace amène, dans cette configuration particulière, à interagir de manière positive avec les autres skateurs et, comme le fait remarquer Sacha, les skateurs viennent aussi dans un skatepark pour interagir et partager avec les autres skateurs :

*« Et t'façon c'est aussi pour ça qu'on vient dans un skatepark, quoi. Et euh... voilà. Donc c'est très important. »* (Sacha, skateur de 19 ans, étudiant).

Cela est notamment illustrée par l'extrait d'entretien de Lucas où, plus qu'un partage de conseils à sens unique, il cherche également à partager un temps de pratique avec d'autres skateurs :

*« Comment euh, ah bah tiens t'essaies ce tricks, bah moi je l'ai aussi, comment euh, ah ouais bah tiens, limite on va se mettre sur le même module ensemble mais pas faire les mêmes trucs, comment et puis, après la discussion elle part, c'est com... fin c'est... on est tous dans le même bateau on va dire quoi, comment donc y a pas de raison pour qu'on se parle pas et puis bon bah moi, j'suis assez bavard des fois, ouais en vrai, moi j'parle beaucoup avec les gens »* (Lucas, skateur de 29 ans, ouvrier qualifié, membre de l'association Vincent Plage et d'un club de skateboard).

Ici, nous pouvons remarquer que Lucas exprime ce que nous avons également pu observer quelques fois. En effet, dans ce cas particulier c'est l'interaction qui amène finalement les

skateurs à se déplacer dans le skatepark pour partager un même module, et ensuite poursuivre sur d'autres échanges comme nous l'avons vu précédemment.

*b. Une analyse tridimensionnelle des interactions ambivalentes*

Partager le même espace de pratique amène également les skateurs à partager leur pratique, et notamment à avoir des interactions ambivalentes, c'est-à-dire des interactions où la dualité est présente, comme c'est le cas lors des compétitions, des jeux ou des défis réalisés entre skateurs où ces derniers cherchent par exemple à se surpasser comme l'expliquent Brunel et al. (2019). En effet, il arrive régulièrement, mais, nous semble-t-il, de manière bien plus rare d'après nos observations, que certains skateurs jouent au « Game of Skate », la plupart du temps par tout petit groupe ou en binôme. Ce jeu, similaire au jeu du pendu mais adapté au skateboard, consiste à proposer un tricks que les autres skateurs doivent réussir. Lorsqu'un skateur n'y arrive pas, il prend une lettre, et perd lorsque le mot « S K A T E » est totalement écrit. C'est là que le rapprochement avec le jeu du pendu fait sens. Habituellement, l'objectif du jeu du pendu est de réussir à trouver un mot, et se tromper de lettre amène à dessiner un bâton, le joueur perdant alors au moment où le pendu est dessiné en totalité. Ici, l'erreur de la lettre est synonyme de tricks raté, le bâton synonyme d'une lettre, le dessin du pendu synonyme du mot « S K A T E » complété. Mais ce n'est pas la seule manière de jouer à ce jeu, comme l'explique Noah :

*« L'amende euh qu'on a fait t'à l'heure, là. [...] C'est.... Euh... En gros on pose un tricks, et c'est... c'est le premier qui... qui le met qui a gagné quoi. Un peu comme le Game of Skate où euh... chacun son tour quelqu'un de met un tricks, et si tu perds trop de fois ta... euh... En gros à chaque fois qu'tu perds, tu prends une lettre et quand tu les as toutes bah... t'as perdu. »*  
(Noah, skateur de 18 ans, lycéen).

Ainsi, des variantes du « Game of Skate » existent concernant le but à poursuivre par les joueurs. Mais ce ne sont pas les seuls types de variantes qui existent puisque certaines autres se basent notamment sur les caractéristiques physiques de l'espace. En effet, selon la nature des modules (rampes, courbes...), mais également du sol (type de surface, dureté du sol...) et de l'espace (taille de l'espace disponible, angle de la pente, pente en montée ou en descente), la difficulté de réalisation d'un même tricks variera. Ainsi, au-delà de faire varier la difficulté de la figure à réaliser, l'espace va dans ce cas influencer les interactions des joueurs, dans un premier temps concernant l'expression de ces variantes, puis dans un second temps concernant

les effets et les résultats de l'ajout de ces variantes sur la réalisation des skateurs. De ce fait, plus largement l'espace de pratique va donc influencer sur la nature même de la configuration du jeu. C'est ce qu'explique ici André :

« *Non, non. C'est... c'est universel, hein, c'est le jeu en skate hein. Après de base, c'est un jeu qui se fait là, là, sur... sur un sol plat. Mais après au pire tu l'dérives, tu l'fais dans des rampes, tu l'fais sur des trucs différents, mais... ça reste un peu la même chose à chaque fois de toute façon.* » (André, skateur de 21 ans, ouvrier qualifié de type artisanal).

Mais en réalité, le « Game of Skate » n'est pas spécifique au skatepark de Vincent Gâche comme le fait remarquer André en utilisant le mot « *universel* ». En outre, ce jeu n'est pas très récent, puisque dans la littérature scientifique, Laurent (2008) par exemple mentionnait déjà ce jeu, mais sous d'autres appellations (« out », puis rebaptisé « s-k-a-t-e » au début des années 2000). Bien que ce ne soit pas notre sujet principal d'étude, nous tenons à faire remarquer ce changement sémantique. Nous ne savons pas depuis quand l'appellation « Game of Skate » est utilisée par les skateurs de Vincent Gâche, ni si cette expression leur est spécifique, commune aux skateurs des environs ou commune aux skateurs français, voire internationaux. Néanmoins, en ajoutant le mot « Game », le nom même du jeu permet d'ores et déjà de mettre en avant la dimension ludique de ce jeu, qui supplante la dimension compétitive, comme l'exprime notamment Marcel :

« *Voilà, des fois on va faire un jeu de skate, le Game of Skate. Voilà des fois on fait ça, c'est cool. C'est des trucs cool où on fait un p'tit jeu pour s'échauffer, pour passer du temps avec quelqu'un et puis se mesurer à quelqu'un. Mais c'est plus euh... c'est plus un duel euh... comme ça pour apprendre à faire des figures qu'on fait pas souvent quoi, ou faire des figures qu'on fait jamais quoi. [...] Ouais, c'est une manière de... de se confronter à quelqu'un, mais gentiment, et c'est cool quoi, c'est pas... Voilà quoi.* » (Marcel, skateur de 45 ans).

Ainsi, le côté « compétitif » n'est pas l'objectif, mais devient un prétexte pour partager, d'une manière différente, du temps et des conseils avec d'autres skateurs. De ce fait, parce que la compétition n'est pas la finalité contrairement au partage, mais parce que cette dimension est malgré tout présente dans ce jeu où peut s'exprimer la dualité entre les skateurs sur leur maîtrise des tricks, il devient nécessaire de faire la distinction entre le jeu compétitif amical et la compétition où seuls gagner et être le meilleur auraient de l'importance. C'est précisément cette distinction que sous-entend Laurent en s'exprimant au sujet des compétitions dans le skatepark de Vincent Gâche :



« *Ouais euh... entre amis. Entre amis, je sais pas si... à l'amiable comme on appelle ça dans le foot, y a... y a les... en compétition, sinon en amical on va dire. Mais oui, y a des petites compétitions, on reproduit les figures, les Game of Skate. Là où on propose une figure, il doit le... il doit la répéter. S'il y arrive pas, il prend une lettre et au bout de... du mot skate S K A T E, du coup il a perdu. Des choses comme ça.* » (Laurent, skateur de 30 ans).

Mais plus qu'un jeu entre amis dans lequel il est possible de partager ce que chacun sait faire techniquement, le « Game of Skate » est également un facteur possible d'intégration de nouveaux arrivants au skatepark de Vincent Gâche, tout comme peuvent l'être le « bonjour » ou le fait de partager du temps ensemble :

« *Quand en vrai t'as pas de potes, y a plein de mecs, surtout à Nantes où c'est une ville étudiante, on a des têtes qui arrivent chaque année et qui reparte également. En général moi je vais direct les voir, je leur explique un p'tit peu, ouais c'est agréable, s'ils ont petit niveau on peut skater ensemble, faire un Game of skate, non c'est sympa, c'est très familial.* » (Lucas, skateur de 29 ans, ouvrier qualifié, membre de l'association Vincent Plage et d'un club de skateboard).

Néanmoins, cela peut parfois être relié au sentiment de « *devoir faire ses preuves* » exprimés par certains skateurs, en particulier les filles, et d'autant plus les filles débutantes. Ici, Lucas pose l'expression « *s'ils ont un petit niveau on peut...* », mais cela sous-entend par opposition que, si le niveau n'est pas présent, il n'est pas possible de pratiquer ensemble, ce qui reviendrait finalement à exclure certains, notamment des débutants. Cependant, cela n'est pas tout à fait le cas puisque, certes, il est plus complexe de faire des choses ensemble lorsque les niveaux de pratiques sont trop éloignés l'un de l'autre, mais cela n'est pas impossible. Dans ce cas, l'interaction n'est plus à dominante ambivalente, mais tend à être une interaction plus positive, tout en pouvant conserver une dimension de défi, comme nous avons pu le vivre personnellement justement avec ce skateur.

**Note d'observation – Skatepark de Vincent Gâche**

**Rôle : Skateuse débutante**

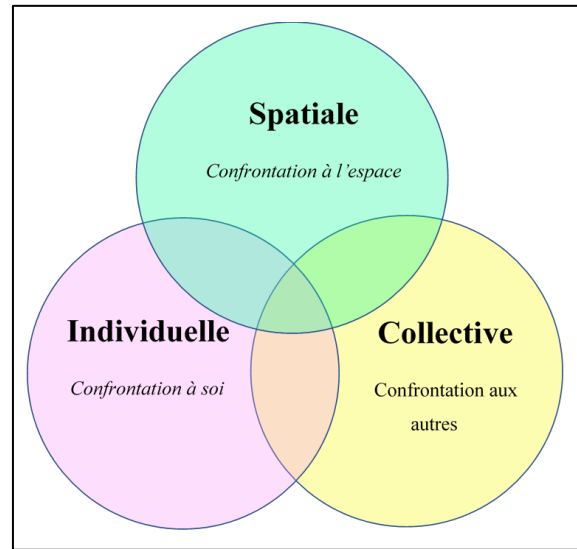
*Nous étions en fin d'après-midi. Arrivée au skatepark pour une nouvelle session d'observation, je dis bonjour aux skateurs comme cela est maintenant le cas depuis quelques temps. Je me dirige vers un groupe de skateur et y retrouve Lucas [prénom modifié]. Après avoir échangé pendant quelques minutes avec le groupe, Lucas me propose sa planche pour que j'essaie. N'en ayant fait qu'une fois lors d'une précédente session d'observation, et la pratique s'étant limité à rouler en ligne droite à très faible vitesse sur 2-3 essais (un autre skateur m'avait là encore prêté sa planche de skateboard), j'ai décidé d'accepter. Après m'avoir donné quelques conseils, s'être assuré que je comprenais comment faire et être resté avec moi pendant plusieurs essais, Lucas est retourné discuter avec le groupe tandis que je continuais à pratiquer. Plus tard, une fois que j'avais assez bien intégré le mouvement, Lucas est revenu me voir, et a commencé à me mettre au défi, tout d'abord une petite rampe dans l'espace street du skatepark, puis la courbe. Pour chaque défi, il était présent à mes côtés et me partageais les points clés nécessaires pour réussir.*

De fait, bien qu'il y ait une dimension de défi, il s'agit plus ici d'une « compétition » intérieure, par rapport à soi-même pour réussir à skater un module, que d'un défi pour se mesurer à un autre skateur. Cela a également été le cas lorsque le skateur Y m'a donné le défi de réussir la descente de l'espace park, bien que nous ayons choisi sur cet exemple de nous focaliser sur le partage de conseils. Finalement, ces deux exemples nous montrent que les interactions positives et ambivalentes sont parfois entrelacées, et nous permettent également d'affirmer que, dans certains cas, l'une nourrit l'autre et inversement. Plus précisément, le fait de donner des conseils permet de réussir le défi, et le fait de réussir le défi amène des interactions positives (félicitations) et de nouveaux défis dont la difficulté augmente progressivement. Et dans le cas où un défi n'est pas réussi du premier coup, les interactions positives (conseils pour corriger les erreurs de postures et encouragements pour motiver) reviennent pour amener vers la réussite.

Ainsi, nous analysons ce type d'interaction comme des interactions ambivalentes, mais ayant une tonalité différente de celles mises en avant dans la littérature comme l'ont mis en avant Brunel et al (*op. cit.*) et Laurent (*op. cit.*). En effet, nous choisissons d'identifier cette catégorie particulière de dualité comme une dualité bidimensionnelle prenant en compte la dimension spatiale et individuelle. Bien que, dans chaque interaction ambivalente, l'aspect de performance

et de domination du module apparaissent de manière plus ou moins fortement marquée, dans ce cas particulier, il n'y a pas de confrontation à l'autre. Dans ce cas, seules la mise à l'épreuve contre soi-même (dimension individuelle) et la confrontation de soi à l'espace (dimension spatiale) sont identifiées.

Néanmoins, le défi, tout comme les compétitions de manière plus générale, permettent également de mettre en avant des dualités tridimensionnelles prenant en compte les dimensions spatiales et individuelles, comme c'est le cas dans la dualité bidimensionnelle, tout en y ajoutant une dimension collective. Ainsi, ces trois dimensions influenceraient les interactions ambivalentes entre les skateurs. Dans le cadre de notre analyse, nous rapprochons ici la dimension collective à la confrontation avec les autres, et dans laquelle nous pouvons notamment retrouver les interactions décrites par les auteurs cités précédemment, en particulier concernant le fait de se mesurer techniquement, d'évaluer les autres skateurs et de s'évaluer par rapport à eux.



**Figure 10 : Représentation tridimensionnelles des dualités**

Dans le cas de la dualité bidimensionnelle chaque dimension semble être d'une importance équivalente, même si une analyse plus approfondie nous permettrait sans doute d'y voir apparaître des nuances. A l'inverse, ces nuances apparaissent de manière plus marquée concernant les dualités tridimensionnelles. En effet, dans une première catégorie les dimensions individuelle et collective prennent le dessus sur la dimension spatiale. On retrouve ici l'ensemble des compétitions, jeux et défis où la dimension spatiale est réduite à un niveau moindre, à savoir généralement un sol plat, ou tout du moins un milieu spatial stable. L'objectif est donc ici de réaliser la meilleure figure par rapport aux autres, sans réelle confrontation à l'espace, mais avec une confrontation à soi accrue puisque c'est dans cette catégorie que certains skateurs tentent de nouvelles prouesses. C'est typiquement dans cette catégorie que nous pouvons placer le « Game of Skate » traditionnel décrit par les skateurs.

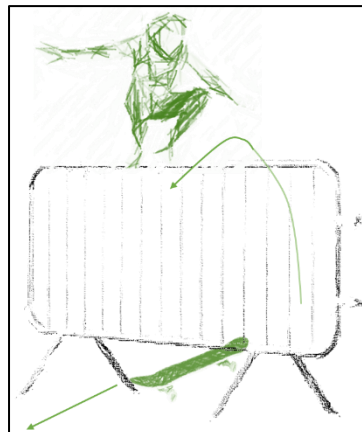
La seconde catégorie implique le fait que les dimensions spatiale et collective prennent cette fois de l'ampleur tout en reléguant la dimension individuelle à un second plan. L'objectif est bien d'être le meilleur en se confrontant à un même espace. Ici, la confrontation à soi reste mineure mais apparaît lorsqu'il s'agit par exemple de tester une nouvelle figure ou d'apporter une variation (spatiale ou technique) à laquelle le skateur n'est pas habitué. Cette catégorie concerne plus particulièrement les compétitions, les jeux et les défis où les skateurs se confrontent aux autres et doivent réaliser des tricks adaptés aux caractéristiques physiques de l'espace (modules du skatepark). A l'image du « Game of Skate » lorsque la dimension spatiale rentre en jeu, nous retrouvons également cette catégorie dans les cas de dualité où les skateurs ont tendance à proposer des tricks qu'ils maîtrisent déjà. Cependant, la dimension individuelle peut rapidement dans ce cas être totalement évincée et, finalement, la situation se retrouvera placée dans une seconde catégorie bidimensionnelle impliquant uniquement les dimensions spatiale et collective. Pour rester dans une dualité tridimensionnelle et conserver une confrontation à soi, il convient alors de regarder non plus du côté de la performance technique, mais du côté de la psychologie du skateur :

*« Après la compétition en soi... Bah après ça c'est chacun hein. Y a des gens qui sont doués pour ça, d'autres pas, qui sont bons sur la pression etc. Ça peut se permettre de se surpasser, après moi j'suis pas euh... »* (Marcel, skateur de 45 ans).

Ici, l'expression « *bons sur la pression* » utilisée par Marcel explicite cette lutte contre soi-même. N'ayant pas étudié cette dimension particulière, nous ne pouvons ici qu'avancer une hypothèse selon laquelle les situations de dualité amènent parfois, dans l'espace du skatepark tout comme lors de compétitions officielles, à se dépasser émotionnellement et psychologiquement, et dont le « triomphe sur soi » serait l'un des facteurs de « victoire » dans la confrontation aux autres et la confrontation à l'espace.

La troisième catégorie de dualité tridimensionnelle est celle dans laquelle les dimensions individuelle et spatiale supplanteraient la dimension collective, mais qui ici serait bien présente par opposition à la dualité bidimensionnelle.

Nous avons très peu observé cette dimension, néanmoins celle-ci n'est pas absente. C'est par exemple le cas lorsqu'un skateur cherche à passer au-dessus d'une barrière tandis que sa planche roule en-dessous comme nous le montre le schéma à notre droite. Néanmoins, dans ce cas seul, nous sommes en présence d'une dualité bidimensionnelle où le skateur cherche à se surpasser (aller toujours plus haut) tout en se confrontant à l'espace (ici la barrière). La dualité devient tridimensionnelle lorsque d'autres skateurs arrivent pour « essayer », se confrontant à soi et à l'espace de manière plus importante que la confrontation avec les autres skateurs, qui reste à minima présente dans les pensées en tentant de réussir aussi bien, voire mieux la performance du skateur précédent.



**Figure 11 : Skateur sautant une barrière**

Enfin, la dernière catégorie suggère que chaque dimension de la dualité tridimensionnelle (spatiale, individuelle, collective) est d'importance égale. Cette catégorie dans laquelle les dimensions s'équilibrent nous paraît presque impossible, mais pas forcément irréaliste. En effet, nous avons pu assister à un Best Tricks, évènement organisé par l'un des skateurs :

***Note d'observation – Skatepark de Vincent Gâche***

***Rôle : Observatrice***

*Aux alentours de 17h30, un skateur, appelons-le Z, arrive au skatepark et se dirige vers moi pour me saluer. Se faisant, il en profite pour m'informer de la nature spéciale de la date : C'est le « Skate Shop Day », journée où la communauté des skateurs célèbre en particulier les magasins de skateboard locaux. [Le site suivant explique plus en détail le sens de cette journée : <https://www.skateshopday.com/faqs>]. A cette occasion, il m'explique avoir organisé un évènement spécial qui se déroulera ici aux alentours de 18h-18h30. Cet évènement, appelé « Best Tricks à VG » réunit les skateurs au skatepark de Vincent Gâche. Le règlement est simple : « Le premier qui met un tricks là gagne 1 t-shirt ». En effet, Z avait ramené des petits lots à gagner, à savoir quelques t-shirts et sweets de marque de skate. Lorsqu'un skateur avait réussi à mettre un tricks par exemple sur les rampes, le groupe de participant se déplaçait dans le skatepark, selon la demande de Z, pour répéter le même exercice sur un module différent.*

Dans ce cas, nous voyons que l'évènement amène une dimension spatiale et une dimension collective particulière, avec notamment un vêtement de marque à gagner en cas de « victoire ». La dimension individuelle s'entremêle à ces dimensions de deux manières possibles :

- D'ordre technique : La confrontation à soi consiste à mettre un tricks qui sera considéré comme réussi par les pairs. Néanmoins, si le skateur présente des éléments qu'il maîtrise déjà, cette dimension est moindre voire absente.
- D'ordre « psychologique » : La confrontation à soi revient à celle expliquée plus haut, consistant à se dépasser intérieurement, à « résister » et « vaincre » la pression intérieure pour réussir. Là encore, cette dimension peut apparaître comme minime dans le cas où l'enjeu vu par les skateurs n'est pas si important, et que cet événement est vu non pas du point de vue de la dualité même, mais du point de vue du partage.

En effet, le partage revient ici de manière intéressante, car cet événement permet aux skateurs présents, au-delà de partager un moment ensemble et ses tricks aux autres participants, d'échanger sur la nature particulière de cette journée et de partager des connaissances à ce sujet, comme Z l'a fait avec moi en arrivant, ce qui participe à un travail de mémoire collective (Halbwachs, 1950 ; Laurent, 2008). Néanmoins, cet événement n'est pas la seule configuration possible de « compétitions » plus « officielles », ou tout du moins un peu plus « organisées » que les jeux et défis habituels se déroulant dans le skatepark :

*« Bah... là on a eu un Best Tricks tout à l'heure parce que c'était initié par quelqu'un euh... comme ça quoi mais... parfois... parfois qui sont faits par les assos ici. Mais euh... sinon entre nous on fait surtout ça quoi. »* (Laurent, skateur de 30 ans).

Tout en mettant l'accent sur le « *entre nous* », signifiant ici des dualités plutôt informelles, Laurent fait également la distinction entre des événements initiés par un skateur en particulier et des événements organisés par les associations présentes sur le skatepark de Vincent Gâche, et la plupart du temps représentées par les skateurs qui sont présents sur le lieu (association Vincent Plage et Azymute Skateclub). Lorsque celles-ci organisent des « compétitions » ou des « contests » au skatepark de Vincent Gâche, il semblerait que le partage soit également présent et favorise également les interactions positives. Notre période d'observation ne nous ayant pas permis d'assister à un tel événement, qui généralement se déroulent à la fin du Printemps et durant l'Été, il ne nous est que possible de nous baser sur les propos recueillis lors des entretiens :

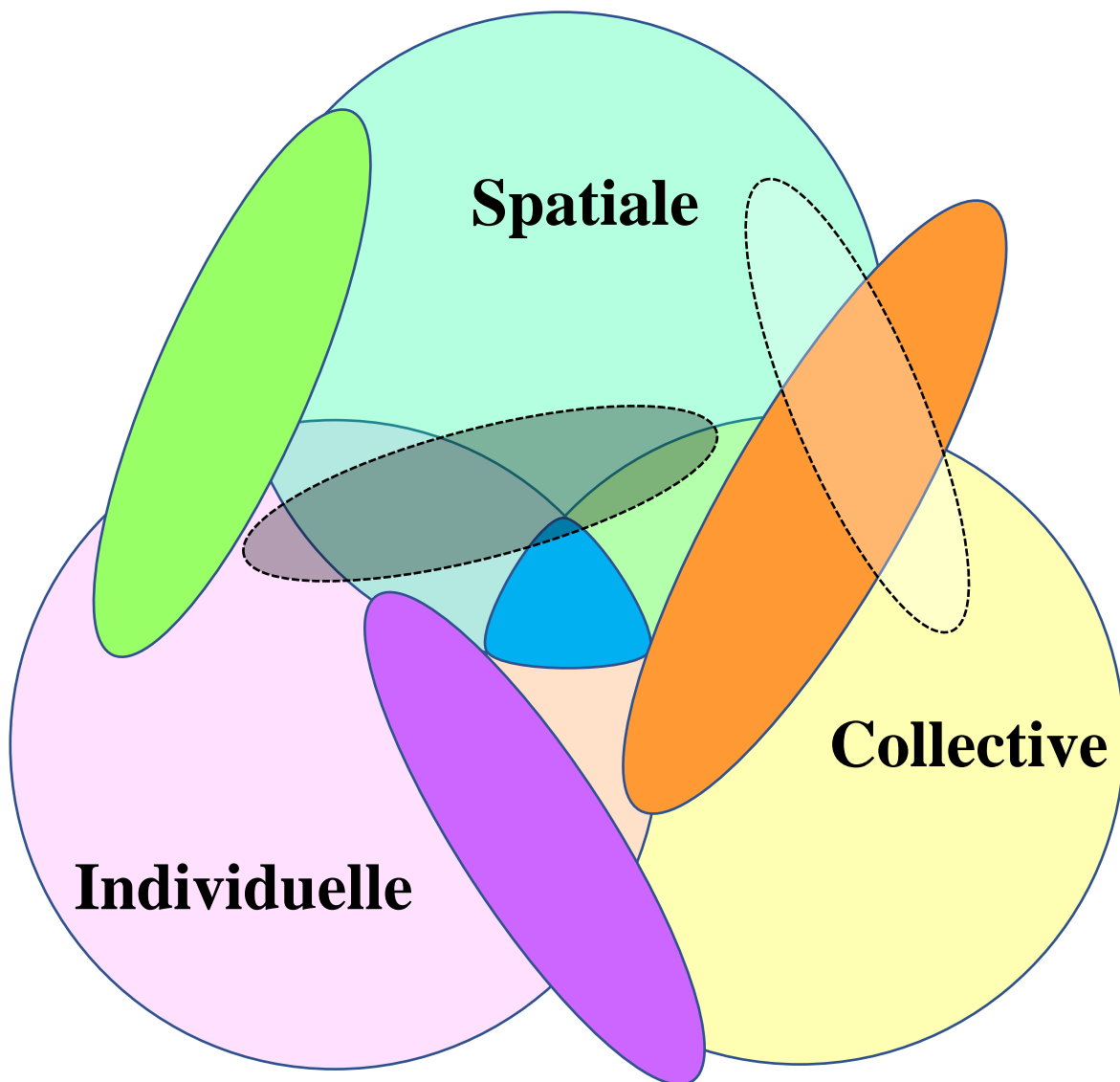
*« Après, des fois y a des événements qui se passent et ça ressemble un peu plus les gens, c'est ça qui est bien aussi tu vois ? C'est qu'entre skateurs aussi, les gars arrivent à se motiver, à faire des contests urbains tout ça, tu vois ? Pour vraiment que tout le monde soit inclus dans le truc tu vois, qu'on soit, qu'on soit pas divisé tu vois ? En vrai c'est les meilleurs moments qu'on*

*vit hein. Moi, de c'que j'retiens ici, fin s'il faut vraiment parler sport et skate, le meilleur moment, c'est les compétitions organisées par les gars du skatepark tu vois ? C'est... c'est énorme tu vois ? Mégaphone tout ça. [...] Ouais, non, c'est super, c'est super. J'vois les potes tous se décarcasser, ça encourage, souvent y en a ils gèrent le son tu vois ? Il y a quelques arrangements aussi avec les... avec les gérants de de la guinguette Belvédère hein. Donc euh voilà, ouais c'est vrai que quand c'est ouvert tu vois, y a un petit peu ce délire d'échange « Ouais gros bancher du son, tout ça platine, tout ça ». Ça enjaille le contest et... c'est les vrais... ça c'est les vrais bails. Ouais. » (Vincent, skateur de 31 ans, technicien).*


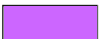


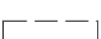

Ici, Vincent met notamment en avant le partage des tâches dans l'organisation et la réalisation du contest tout comme le partage avec les personnes dirigeant la Guinguette se situant juste au-dessus du skatepark. De plus, les interactions positives sont également mises en avant, tant concernant la motivation pour organiser l'évènement que les encouragements durant la compétition.

Ainsi, les interactions ambivalentes et l'espace s'influencent de manière différente, en comparaison avec les influences mutuelles des interactions positives et de l'espace précédemment mises en lumière. De ce fait, par exemple dans le cas de dualités bidimensionnelles, décider de pratiquer sur un sol plat ne permet finalement que des interactions ambivalentes mêlant les dimensions individuelle et collective, tandis que le fait d'être seul sur un module ou de n'interagir avec personne amène l'unique possibilité d'une interaction bidimensionnelle considérant seulement les dimensions individuelle et spatiale.

Afin de faciliter la compréhension des positionnements de chaque catégorie, les unes par rapport aux autres, nous avons tenté d'illustrer cette analyse (Figure 12). Cette schématisation reprend donc les trois dimensions de l'analyse des dualités interconnectées, et y intègre les différentes catégories soulevées précédemment. Se faisant, nous avons choisi de mettre en transparence les zones correspondant aux deux catégories les moins habituelles, ou tout du moins celles que nous avons rarement eu l'occasion d'observer durant notre enquête sur le terrain. Finalement, cette illustration nous montre bien que toutes ces dualités ne sont pas en réelle opposition les unes par rapport aux autres, mais co-existent donc à différent niveau dans un modèle reliant les trois dimensions : Spatiale, individuelle et collective.



**Légende :**

-  : Dimension bidimensionnelle (Spatiale et Individuelle)
-  : Dimension tridimensionnelle (Individuelle et Collective > Spatiale)
-  : Dimension tridimensionnelle (Spatiale et Collective > Individuelle)
-  : Dimension tridimensionnelle (Spatiale = Individuelle = Collective)
-  : Dimension bidimensionnelle (Spatiale et Collective)
-  : Dimension tridimensionnelle (Spatiale et Individuelle > Collective)

**Figure 12 : Analyse tridimensionnelle des dualités**



*c. Interactions mineures : Le partage minimal de l'espace avec les autres pratiquants*

Tout comme les interactions ambivalentes, les interactions mineures relient, différemment, les dimensions spatiale, individuelle et collective. Nous précisons ici que, tout comme les interactions ambivalentes, les interactions mineures sont une catégorie que nous avons utilisée pour faciliter la présentation des différentes interactions existantes dans notre revue de littérature. Nous tenons également à souligner ici notre volonté de préserver la neutralité axiologique concernant l'emploi du terme « *mineure* ». Cette clarification étant posée, nous rappelons que les interactions mineures impliquent la notion de « réserve » au sens de Simmel (1989, p.241) se limitant le plus souvent à une observation mutuelle et une communication non verbale.

Lors de nos observations, nous avons remarqué quelques skateurs pratiquant seuls et n'échangeant avec personne. Cela s'explique principalement par l'envie d'être seul comme le met en avant Nathan :

« *Par exemple quand juste ben j'ai envie de faire ma petite session comme ça tout seul dans mon coin.* » (Nathan, skateur de 24 ans, ingénieur).

Le mot « *quand* » utilisé ici par Nathan impose dès lors une conditionnalité à cette envie qui, de fait, fluctue. C'est également ce qu'exprime par exemple Helia :

« *Oui, ça ça dépend de... ça dépend du moral, ça dépend de pas mal de trucs. Des fois euh... juste j'ai envie de rouler, mais dans mon monde, dans mon... dans mon coin. Sans interagir avec qui que ce soit. Mais comme des fois je vais... je vais interagir. Ça dépend... ça dépend des humeurs comme on dit quoi.* » (Helia, skateur de 37 ans, ouvrier qualifié de type artisanal, membre d'un club de skateboard).

Mais en réalité, le fait de ne pas « *interagir avec qui que ce soit* » est relatif. En effet, plusieurs skateurs ont souligné le fait que le skateboard était un sport à la fois individuel et collectif. Le collectif a souvent été exprimé par le fait que les skateurs interagissent positivement entre eux, comme c'est le cas de Nathan :

« *Ce qui est bien en fait c'est ça, c'est un peu un sport à la fois solitaire parce que c'est ta propre pratique, ton propre... pas un sport d'équipe, mais c'est aussi collectif parce que c'est... tout le monde se tire vers le haut et tout le monde essaie de progresser ensemble quoi.* » (Nathan, skateur de 24 ans, ingénieur).

Alors que Nathan nous parle de généralité, Théo explique cette différence en s'appuyant sur sa pratique personnelle du skateboard :

*« j'suis souvent dans ma bulle. Dans la vie tous les jours. Je skate tout seul dans ma tête, mais il y a des gens à côté et... Je sais pas comment dire, mais... des transitions entre parler avec les gens et dans ma bulle. »*

### **Ok, et qu'est-ce qui te fait transitionner entre les 2 ?**

*Juste une interaction ou regarder les autres. »* (Théo, skateur de 18 ans, étudiant).

La dernière phrase de Théo met précisément ici en avant la distinction que nous faisons entre les interactions positives/ambivalentes et les interactions mineures. Cette observation, contrastant avec une « ignorance totale », se rapproche de ce qu'expliquent Brunel et al. (*op. cit.*). En ce sens, les skateurs observent les autres tout en continuant leur pratique de manière plus ou moins régulière :

*« Ouais. Oui, c'est un sport euh... assez solitaire, mais quand même souvent on va regarder un peu ce que les autres font quand même »* (Layla, skateuse de 20 ans, étudiante, membre d'un club de skateboard).

En outre, les skateurs expriment également une différence entre le fait de regarder les autres pour voir ce qu'ils font, et le fait de regarder les autres pour respecter les règles implicites du skatepark et donc partager l'espace avec les autres skateurs. Cette nuance est mise en avant par la superposition des propos de Vincent et de Linda :

*« Moi, j'ai toujours adoré tu vois fin... pas m'exposer, mais t'sais genre faire des tricks et t'sais qu'les gens ils kiffent tu vois, ça m'fait encore plus kiffer. T'sais j'suis là c'est le... j'ai le hack dans ma tête tu vois, en mode ouais moi non j'ai kiffé, mais alors voir les gens kiffer t'sais, ouais, toi aussi t'es aux anges. T'es aux anges. Et voir tes potes, t'sais moi quand je vois mes potes qui font des trucs de ouf, ça me stimule aussi tu vois, j'ressens le truc, tu vois, j'sais qu'y a eu de la difficulté avant d'aboutir à l'acte, tu vois ? »* (Vincent, skateur de 31 ans, technicien).

*« Implicite euh... ouais j'pense... fin on le voit assez vite mais... quand quelqu'un a commencé à démarrer à rouler bah tu vas pas rouler direct derrière parce que t'sais pas ce qu'il va faire et donc si il se retourne potentiellement ou euh... si sa trajectoire c'est de revenir en arrière bah... on s'rentre dedans. Euh... et implicite ouais faire attention aux enfants aussi en vrai. Fin quand même... c'est pas tous les skateurs, mais globalement on fait quand même assez gaffe aux enfants parce que bah... les enfants ils nous voient pas. [...] Implicite... si pas rester dans*

*le passage. Euh... surtout à côté du bowl, pas rester trop proche du bord. Parce que les gens ils sortent. Voilà. Et euh... laisser de la place aux autres.* » (Linda, skateuse de 20 ans, étudiante, membre d'un groupe de skateuses).

Ainsi, nous comprenons qu'observer les autres skateurs participe à des objectifs différents. Dans le premier cas, il s'agit de comparer sa pratique avec celle des autres skateurs. Ici Vincent l'exprime de manière positive : Observer les autres réussir, et voir les autres heureux de le voir faire le motive dans sa pratique. De même, Sacha exprime un point de vue différent :

*« C'est euh... justement... c'est... il y a une part d'expression artistique qui est vraiment chouette et qui fait que... même c'que j'trouve bien c'est que tu peux regarder continuellement des... des tricks en skate. Même si sera pas forcément les gens les plus forts, ce sera toujours chouette parce que t'as la vision du skateur, sa manière d'approcher euh... le spot, euh... quel tricks il va faire euh... à quoi il ressemble, comment il va faire son tricks. Fin c'est... plein de trucs qui... qui rendent le skate vraiment unique à chaque fois que tu regardes quoi. »* (Sacha, skateur de 19 ans, étudiant).

Ici, l'observation lui permet de découvrir de nouvelles manières de pratiquer. C'est également ce que met en avant André, pour qui l'observation, au-delà de découvrir de nouvelles choses, permet d'apprendre dans le cas où le skateur souhaite rester dans des interactions mineures :

*« même s'tu demandes pas de conseils, tu regardes souvent, tu vois un mec qui fait un tricks que t'as envie d'apprendre, tu regardes comment il fait un peu et euh... et après tu fais. Fin c'est... fin c'est tous les jours quand tu skate, ça c'est... ça va avec le skate. »* (André, skateur de 21 ans, ouvrier qualifié de type artisanal).

Néanmoins, l'observation n'est pas toujours synonyme de positif pour tous les skateurs. C'est par exemple ce qu'explique Layla :

*« Hum... Non j'pense que... j'ai du mal à genre pas... avoir le regard des autres. Dans ma tête. [...] Et j'ai toujours un peu ce truc de « ah est-ce qu'il y a des gens qui me regardent », « ah là j'viens d'rater, donc ils pensent que j'suis nulle » euh... des choses comme ça. J'ai du mal à être dans ma bulle. »* (Layla, skateuse de 20 ans, étudiante, membre d'un club de skateboard).

Ainsi, le fait d'être observé, ou de se penser être observé, peut également amener les skateurs comme Layla à être préoccupé par l'opinion des autres et par ses propres capacités, ce qui a

pour effet un manque de concentration dans sa propre pratique. De plus, le fait d'être regardé met également une certaine « *pression* » :

« *Euh... en vrai le bowl j'trouve euh... quand t'es débutant et que y a plein de monde autour, c'est difficile de y aller, parce que... au début, bah forcément, peut-être tu peux... toi tu... tu descends et puis après tu commences et tu fais... bah tu vas pas très vite ou des choses comme ça. Et j'ai l'impression qu'il y a la pression en mode « bon bah y a pas d'spectacle donc vas-y euh... dégages ».* » (Layla, skateuse de 20 ans, étudiante, membre d'un club de skateboard).

Ce jugement supposé, exprimé ici par Layla renforce ce que nous expliquions précédemment. Ainsi, la dimension collective prend le dessus de manière négative sur la dimension individuelle, alors-même que, rappelons-le, cette catégorie d'interactions impliquait une certaine distance (Escaffre, 2005). De ce fait, bien que l'on puisse considérer qu'il y ait une « distance physique », il est clair ici que Layla ne met pas de « distance émotionnelle » avec les autres skateurs. Il serait très intéressant d'analyser cela au regard d'une étude croisant la sociologie et la psychologie, mais n'étant pas notre but ici, nous nous limiterons au constat suivant : Le fait d'être dans un espace précis, dans lequel il est attendu, ou tout du moins le skateur considère, qu'il doit être « à la hauteur » et qu'il se sente observé par les autres, peut impliquer des effets émotionnels non pas négatifs, mais désagréables.

De la même manière, elle exprime également le fait d'être « mal regardé » :

« *Du coup c'est ce côté en fait tu vois où tu faut que tu comprennes les règles toutes seules, et si tu les a pas bah tu vas t'faire... tu va t'faire un peu euh... on va mal te regarder ou... voilà quoi.* » (Layla, skateuse de 20 ans, étudiante, membre d'un club de skateboard).

En ce sens, Layla met en avant un lien d'autant plus étroit entre l'espace, le soi et les autres. En effet, l'espace doit être partagé avec les autres (interaction bidimensionnelle collective et spatiale). Pour ce faire, des règles d'usage de l'espace sont implicitement partagées par les skateurs (interaction bidimensionnelle collective et spatiale), et il s'agit pour soi de les respecter également (interaction mineure tridimensionnelle). Mais, comme le fait remarquer Layla, lorsque les règles ne sont pas acquises l'interaction mineure bidimensionnelle (individuelle et collective) reprend le dessus, notamment par des jeux de regards qui participent par ailleurs, comme l'explique Pradel (2010), à la revendication du territoire par le groupe, en lien avec les appropriations spatiales que nous développerons dans la partie suivante.

Ainsi, bien que la plupart des skateurs répondent de prime abord que « *la règle du skatepark c'est qu'il n'y a pas de règle, c'est la liberté* », les skateurs respectent tout de même quelques règles, qu'ils expriment d'ailleurs par la suite. La première règle est en effet liée au partage de l'espace avec les autres skateurs, et s'explique généralement par l'expression « *ne pas snaker* » comme nous l'explique Lucas :

« *Faut pas snaker. Alors snaker, comment c'est, bon bah tu t'apprêtes à partir, et là y a un mec il arrive de nulle part et bon il te snake quoi comme il arrive devant toi et tout bah... ça fait chier quoi.* » (Lucas, skateur de 29 ans, ouvrier qualifié, membre de l'association Vincent Plage et d'un club de skateboard).

En ce sens, nous comprenons que le terme « *snaker* » signifie en réalité « *priorité* ». Comme il existe un code de la route pour les véhicules motorisés, il en est de même dans le skatepark. La différence notable entre les deux, c'est que l'un est explicite tandis que l'autre ne l'est pas. En effet, le code de la route est écrit dans un manuel, des sessions de codes sont organisées pour l'apprendre, puis un examen est à obtenir avant de pouvoir conduire, action qui, là encore, fait l'objet de cours de conduite et d'un examen final. De plus, des panneaux rappellent les règles du code de la route, notamment le panneau de priorité à droite. Dans le skatepark, il n'y a ni « *code du skatepark* », ni panneau indiquant la priorité, et encore moins d'examen à passer :

« *C'est euh... c'est très implicite, genre y a pas de règles qui est écrit sur sur le truc [...] C'est genre t'attends ton tour. Parce que fin, il y a un truc en mode y a quelqu'un qui part et un autre qui part et ainsi de suite. Et à force de le faire, il y a un truc qui va se dessiner en mode y a cette personne-là qui va y aller avant et ainsi de suite, et toi, t'attends ton tour.* » (Tarane, skateur.se LGBT de 20 ans, fondateur.rice d'un groupe de skateuses et membre d'un club de skateboard).

En définitive, bien que certains skateurs « *n'interagissent avec personne* », il nous apparaît de plus en plus complexe de ne réellement pas interagir avec qui que ce soit. En effet, le partage minimal de l'espace nécessite un minimum d'observabilité et d'interaction, même si celle-ci est non verbale, comme l'expliquent Laurent et Helia :

« *quand on passe, on circule, on interagit avec tout le monde pour savoir où il va, si on peut passer, si... si on s'est vu pour se laisser la place, des choses comme ça.* » (Laurent, skateur de 30 ans).

« Bah... regarder avant de passer et respecter la ligne de l'autre. Fin de... de... la ligne que fait l'autre skateur, ou même rider on s'en fout, c'est... respecter chacun, chacun son tour et du coup, on s'entend. Parce que si on y va tous d'un coup, c'est plus possible, c'est... c'est un peu comme un code de la route mais version skatepark, mais sans vraiment qu'il soit écrit quelque part. C'est euh... au fur-et-à—mesure... bah... avec le tas, ben on apprend à comprendre que... bah c'est chacun son tour, c'est pas comme moi j'décide ou... Fin faut... c'est une cohésion de groupe quoi. » (Helia, skateur de 37 ans, ouvrier qualifié de type artisanal, membre d'un club de skateboard).

Cette dimension de respect, ici soulignée par Helia, rejoint également ce qu'explique Marcel :

« T'sais, faut regarder les autres. La règle, c'est simple, hein. C'est juste observer qui part à quel moment. Et puis euh... et puis après, c'est du bon sens, c'est d'la courtoisie. Chacun passe chacun son tour, on essaie de... Voilà. C'est... c'est y a pas de... y a pas de réelles règles établies, mais la règle c'est simple, c'est juste de respecter les autres et de... de regarder. De pas skater, comme si on était tout seul, c'qui est normal quoi. Même si on est chacun sur notre planche. » (Marcel, skateur de 45 ans).

Là encore, la dimension collective est mise en avant par Marcel. En effet, venir dans un skatepark implique de ne pas penser qu'à sa propre pratique, mais aussi de faire attention aux autres skateurs. C'est bien parce que d'autres skateurs sont présents dans le même espace qu'il n'est pas possible de « skater comme si on était tout seul », même si Marcel revient au fait que le skateboard est également un sport solitaire. Finalement, faire attention aux autres revient également à éviter de se blesser comme l'exprime Hay Line :

« Euh... Bah y a pas vraiment de... de règles quoi. Juste faire attention aux autres pour... pas se blesser ou se rentrer dedans, fin... J'pense. » (Hay Line, skateur.se LGBT de 31 ans, membre d'un groupe de skateuses).

Parfois, être visible dans l'espace ne suffit pas à y avoir sa place dans celui-ci, alors il est nécessaire de se rendre visible en s'imposant. Cette interaction mineure implique l'ensemble du corps et parfois la planche de skateboard, comme l'explique Taranee :

« Je m'impose. Dès que la personne a fini, j'arrive je pose ma planche et euh... J'y vais et je dis à la personne, fin, je dis à la personne t'y vas après moi ou... Ou je pose ma planche et puis je laisse la personne y aller parce que sinon personne la laissera passer. » (Taranee, skateur.se LGBT de 20 ans, fondateur.rice d'un groupe de skateuses et membre d'un club de skateboard).

En effet, si un skateur ne s'impose pas visuellement dans l'espace, que les autres ne le « voient pas », il ne pourra pas être intégré au partage de l'espace. Le fait de s'imposer oriente le regard des autres skateurs dans sa direction, entraînant ainsi une revendication non pas de l'espace en lui-même, mais une revendication de son droit à passer, et donc une revendication de son droit au partage de l'espace de pratique. Ainsi, nul besoin de dire mots pour exprimer aux autres que le tour vient à présent à soi : En engageant le corps dans l'espace d'une manière signifiante, Taranee en réalité ouvre une « négociation corporelle » pour laquelle visuellement, les autres skateurs comprennent qu'un refus ne saurait être possible. Gagnant ainsi sa place à travers cet engagement corporel et des jeux de regards, Taranee arrive à influencer sur l'ordre de passage établi dans l'espace. Mais parfois, d'autres skateurs sont moins enclins à une interaction mineure aussi calme, et s'imposent de manière plus radicale comme l'exprime Sacha :

*« c'est clair que y a plein de gens, et du coup bah... faut un peu euh... faut un peu bourrer pour avoir ta place quoi. [...] »*

### **Ok. Ça veut dire quoi bourrer ?**

*« Ça veut dire qu'il faut y aller un peu à la sauvage. »* (Sacha, skateur de 19 ans, étudiant).

D'une manière différente que celle utilisée par Taranee, Sacha engage son corps dans l'espace pour s'imposer et se rendre visible pour « obtenir son droit » de passer. Néanmoins, y aller « à la sauvage » implique dès lors une « rupture non négociée » dans l'ordre de passage, et par extension de la règle de priorités établie dans le skatepark, à l'inverse de Taranee qui propose plutôt une « rupture conventionnée » de celui-ci.

Finalement, quels que soient le type d'observation et le rôle dans lesquels se situe le skateur, il apparaît plus que complexe de conserver une notion de réserve au sens de Simmel (1989, p.241) expliquée par Escaffre (2005). En effet, dès lors qu'un skateur se situe dans un skatepark, celui-ci observe et est observé, bien que nous ayons expliqué précédemment qu'il existe des nuances dans l'ampleur de l'observabilité mutuelle. En effet, la distance n'est plus si grande, d'autant plus que, dans un skatepark, il est possible de nouer des relations approfondies avec les autres contrairement à l'espace public de manière plus générale (Escaffre, 2005). Néanmoins, bien que certaines interactions se limitent donc bien à de l'observabilité mutuelle (Dequierez, 2010), force est de constater que celles-ci ne sont pas mineures, comme pourrait le laisser penser l'appellation que nous avons attribué à cette catégorie. Ainsi, comme nous

l'avons expliqué, cette observabilité mutuelle relie également l'espace (observer où aller dans l'espace) aux interactions (observabilité) prenant en compte la dimension individuelle (les effets sur soi du fait d'être observé et d'observer les autres) et la dimension collective (observer les autres pour partager l'espace avec eux et donc respecter les règles implicites du skatepark). De fait, les relations entre ces trois dimensions sont bien de natures différentes de celles exprimées à l'occasion de l'analyse tridimensionnelle des dualités.

En outre, comme nous en avons fait le constat de manière plus ou moins implicite, les interactions et le partage de l'espace sont étroitement liées aux appropriations spatiales, comme l'exprime par exemple Noah :

*« genre pas mettre de wax sans demander, j'sais pas, même si personne en met vraiment »*  
(Noah, skateur de 18 ans, lycéen).

La wax étant de la cire que l'on applique sur le module pour mieux glisser, le fait d'en mettre peut donc être relié à une modification de l'espace et l'appropriation de celui-ci par les skateurs. Ainsi, par cette simple phrase, Noah exprime une relation entre l'appropriation de l'espace et les interactions, ici mise en avant par le terme « *demander* ». C'est le sens de notre prochaine partie, dans laquelle nous approfondirons cette interconnectivité en y ajoutant les représentations du skatepark de Vincent Gâche par les skateurs.



### 3. Interconnectivités des appropriations, interactions et représentations partagées du skatepark de Vincent Gâche

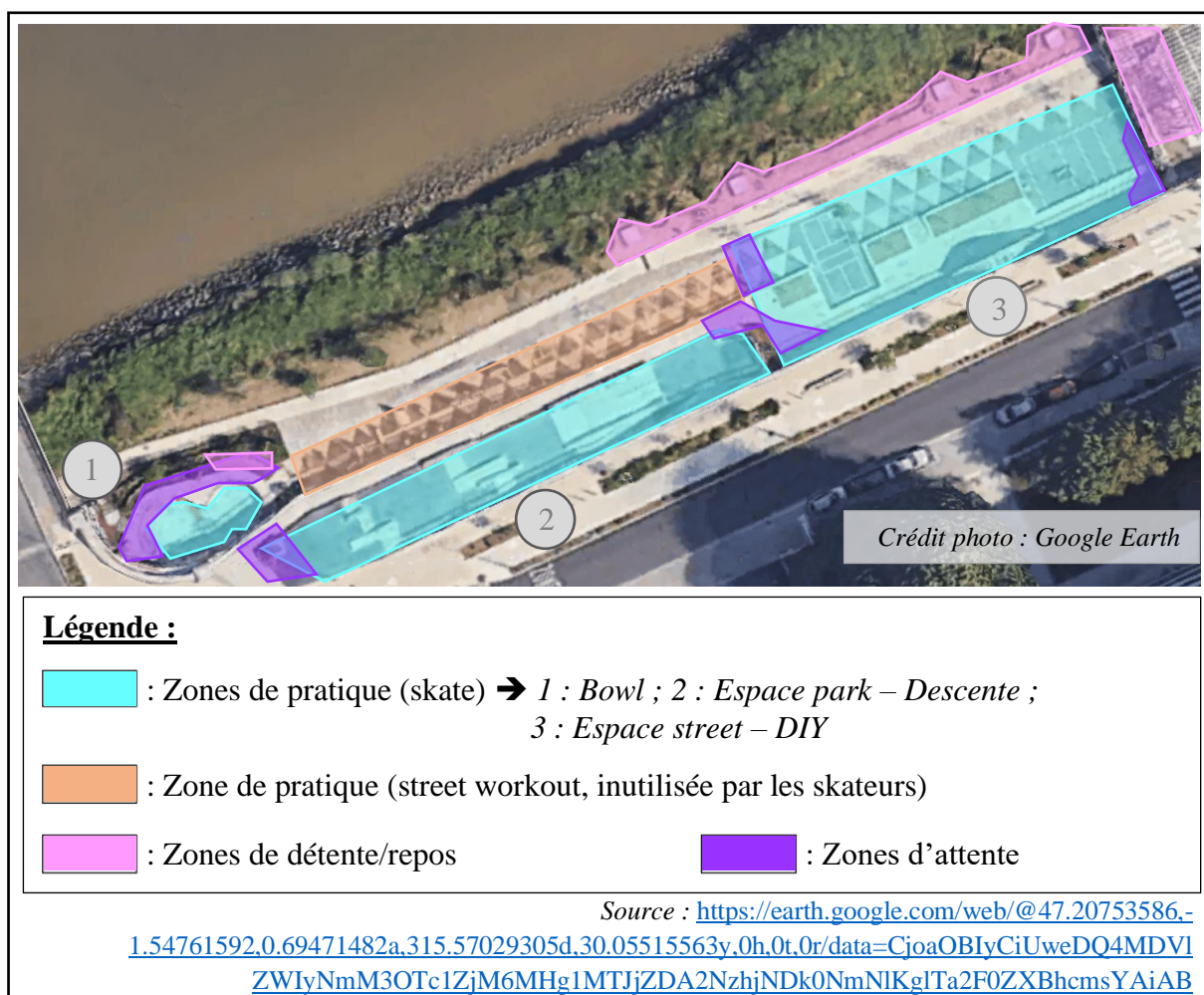
#### A. Pluralité d'appropriations et de représentations communes

##### a. Vincent Gâche : Un même lieu, deux skateparks ?

Comme expliqué précédemment, le skatepark de Vincent Gâche est aménagé de telle sorte que nous pouvons le découper en plusieurs espaces de pratique, comme mentionné ici :

« Euh... ben sinon euh.... Bah ouais, c'est ce que je lui reproche par exemple on utilise que le skatepark, par... par morceau il est sur 3 plateaux, donc on utilise le plateau 1, puis le plateau 2 mais en s'arrêtant entre-temps en reprenant notre élan, euh... donc voilà. » (Laurent, skateur de 30 ans).

En outre, les zones d'attente et les zones de repos sont également séparées en plusieurs « blocs » comme nous l'avons décrit précédemment et le voyons à nouveau sur la cartographie N°6 :



**Cartographie 6 : Skatepark Vincent Gâche - Répartition des zones de pratique et de repos**

Cette découpe particulière s'appuie notamment sur les aménagements variés du skatepark de Vincent Gâche, comme le met en avant Vincent :

« *En vrai, c'est vrai, t'sais quoi, on pourrait dire y a plusieurs euh... c'est un peu divisé, j'vois c'que tu veux dire tu vois ? Alors, t'as le bowl, t'as les gars de la muscu, t'as les poseurs un peu sur les bancs, là t'as les pratiquants tu vois sur la partie centrale on va dire. [...] Et tu vois sur les zones de jeux un p'tit peu plus... moins exposées, c'est plus un peu les gars lambdas qui vont être là avec leurs potos et qui vont chiller nanani nanana. Ou les schlags aussi.* » (Vincent, skateur de 31 ans, technicien).

Dans cette description, Vincent mentionne uniquement le bowl et la partie street. Cela peut notamment s'expliquer par le fait que, comme l'explique Florian, celui-ci a été pratiqué à de nombreuses reprises :

« *On a on a pas mal pratiqué le bowl quand il a commencé à être fait et tout ça. On l'a beaucoup skaté, pendant 2-3 ans.* » (Florian, skateur de 47 ans, cadre administratif et commercial d'entreprise, membre d'un club de skateboard).

De plus, Karim El-Alami y ajoute le fait que le bowl a été correctement réalisé, en dépit de margelles qui nécessiteraient d'être rénovées comme nous en ont fait part plusieurs skateurs :

« *le bowl est plutôt bien fait, les... les margelles commencent un peu à être fatiguées, mais le bowl a été bien... bien réalisé.* » (Karim El-Alami, skateur de 30 ans, architecte concepteur de skatepark, vice-président de l'association Vincent Plage).

Néanmoins, dans le verbatim précédent de Vincent, ce dernier occulte totalement la partie park (zone numéro 2) qui se trouve être en descente. Cela peut notamment s'expliquer par le fait que cet espace de pratique est considéré comme moins intéressant par une majorité des skateurs interrogés comme l'exprime ici Ophélie :

« *Par exemple t'sais tout l'espace incliné il y a moins de monde parce qu'il est moins intéressant, tu fais moins de choses alors que là tu peux faire beaucoup plus de street avec les grinds, la rampe et tout.* » (Ophélie, skateuse de 20 ans).

A l'inverse, certains mettent plutôt en avant la difficulté et les efforts que pratiquer sur cet espace implique :

« *Non. C'est pas le cas parce que c'est un peu plus compliqué vu que... le niveau du... du flat n'est pas la même chose. Là-bas il y a une descente, ici il y a pas une descente. Dès que tu fais une descente là-bas, tu dois remonter encore euh... ça demande beaucoup plus d'efforts. Donc vu que ici, ça pas euh... une grande effort pour remonter, bah... c'est plus agréable. Tu profites plus.* » (Emmanuel, skateur de 27 ans).

Ainsi, l'effort de remonter semble être rédhibitoire, et les skateurs préfèrent l'espace street qui est plus « *agréable* ». En effet, l'aménagement semble ne pas avoir été réfléchi pour palier à cela, comme l'explique aussi Karm El-Alami :

« *Mais du coup, le skatepark est en descente et j'trouve que c'est pas une bonne idée de faire un skatepark en descente parce qu'on n'a pas de télésiège en skate quoi donc... Bon, c'est un peu ridicule de remonter... Il y a même des modules qui servent pas à grand-chose. Les 2 plans inclinés tout en bas là avec le rail au milieu, quasi personne skate ça quoi. Donc le truc a pas été très bien pensé, ce qui fait qu'on n'est jamais sur ce skatepark-là.* » (Karim El-Alami, skateur de 30 ans, architecte concepteur de skatepark, vice-président de l'association Vincent Plage).

De plus, non seulement cet espace de pratique est moins intéressant pour les skateurs d'un point de vue technique et pratique, mais il peut également être considéré comme dangereux comme l'explique Laurent :

« *Là, le skatepark il est tout en descente, donc à un moment tu vas trop vite. Euh... Il y a pas assez d'espace entre les modules parce que tu vas tellement vite que t'arrives trop vite sur l'autre. T'as pas le temps de te préparer, c'est dangereux avec la vitesse. En plus t'arrives dans un mur à la fin donc euh... Puis descendre une pente pour arriver dans un mur euh... Voilà, voilà la logique quoi. Et ben y a des choses qui sont inutilisables, comme la barre à la fin qui est trop haute, trop... trop fine, trop trop longue donc personne ne l'utilise, que ce soit en roller, en skateboard, en trottinette, en BMX, personne l'utilise* » (Laurent, skateur de 30 ans).

A tout cela, Théo rajoute également quelques précisions, toujours en lien avec un aménagement inadapté de l'espace de pratique :

« **Ok, mais pourquoi c'est mieux en bas et pourquoi t'aimes pas en haut ?** »

*Parce que c'est en pente, c'est bizarre et c'est tout étroit, du coup, tu croises vite quelqu'un. Et puis quand tu fais un tricks la haut, tu te retrouves vite en bas du coup tu dois remonter, c'est un peu chiant, alors que en bas bon tu peux tourner un rond et... c'est plus facile.* » (Théo, skateur de 18 ans, étudiant).

Ici, Théo oppose la descente, zone N°2 sur notre cartographie, à la partie basse qui est la zone N°3 de pratique, c'est-à-dire l'espace street – DIY. Cette troisième zone fait l'objet d'une distinction d'un autre ordre par rapport aux deux premiers espaces de pratique (descente et bowl), comme nous l'explique Karim El-Alami :

*« Ouais, il y avait juste là, le skatepark et le bowl. Ça, ça a été livré d'un coup. Le bowl est très bien réalisé pour le coup. Ça euh... personne s'en plaint, ceux qui font de la courbe et ceux qui adorent la courbe aiment bien le bowl. Donc le bowl est bien. Mais du coup, le skatepark est en descente et j'trouve que c'est pas une bonne idée de faire un skatepark en descente [...]. Et par hasard, en bas, il y avait un... un lieu qui se prêtait assez bien à la pratique du skate, qui n'avait pas été pensé comme ça, donc c'est plus un spot street quoi. »* (Karim El-Alami, skateur de 30 ans, architecte concepteur de skatepark, vice-président de l'association Vincent Plage).

En effet, Karim El-Alami nous explique que le skatepark et le bowl avaient été livré en même temps, et Sacha nous précise également que cela a été fait par la mairie de Nantes, par opposition à la partie basse qui a été construite par les skateurs avec l'association Vincent Plage, comme l'explique Lucas :

*« L'initiative de faire son propre skatepark... parce que c'est vrai que t'as le skatepark qui est en haut, de Vincent Gâche, qui a été fait par la mairie. »* (Sacha, skateur de 19 ans, étudiant).

*« On est sur le spot de VG, comment ah, qui a été construit avec l'asso Vincent Plage dont je fais partie, comment donc il est à peu près à 3 ans qu'ça a commencé vraiment le départ du projet. »* (Lucas, skateur de 29 ans, ouvrier qualifié, membre de l'association Vincent Plage et d'un club de skateboard).

Ainsi, nous pouvons donc voir qu'une distinction « institutionnelle » et « sociale » existe en parallèle de la distinction géographique que nous avons précédemment décrite. Cette séparation, différente du découpage en trois parties basées sur l'aménagement particulier du lieu, considère donc le skatepark en deux parties : D'un côté se trouve le skatepark institutionnel de Vincent Gâche, comprenant le bowl et la descente, et d'un autre côté se trouve uniquement la partie street - DIY réalisée par les skateurs.

Ces distinctions partagées par les skateurs, tant géographique qu'institutionnelle et sociale, ne favorisent pas spécialement les interactions entre les skateurs présents à Vincent Gâche, en particulier entre les skateurs se situant en haut de la descente et ceux allant au bowl et/ou dans l'espace street – DIY. Cela est notamment mis en avant par Taranee :

« **Quand t'arrives dans le skatepark t'interagis avec qui et de quelle façon ?** »

*Bah quand y a des gens, ça dépend du skatepark, genre je le découpe en plusieurs zones. Du coup, y a la partie haute, la partie basse et la partie bowl. Et hum... en haut, c'est différent, genre c'est pas la même ambiance que en bas. Genre je sais pas pourquoi mais c'est pas la même genre...*

**Ah ouais ? C'est quoi la différence ?**

*Je saurais pas l'expliquer mais c'est pas la même chose. Et hum... fin les gens en street, là-haut, ils sont plus à vouloir rentrer leur tricks peut-être, et euh... ils ont l'air plus à cran. Mais en vrai c'est... ils sont, c'est pas, fin c'est pas méchant. Mais j'aime moins parce que déjà t'arrives dans le skatepark, les gens ils te regardent comme ça, ils t'jugent un peu direct mais euh... j'aime pas trop. Et euh... en bas c'est plus chill, genre les gens ils sont plus cool j'trouve. Hum... ils se cassent moins la tête parce que c'est moins difficile j'pense en bas qu'en haut. Fin, j'sais pas, peut-être qu'y a ça aussi mais...*

**Ouais, en haut c'est un peu fermé du coup ?**

*Bah fermé non mais... Moi chill, moins accueillant. J'aime pas la vibe. [...]. Bah du coup j'interagis pas trop avec ceux qui sont en haut. Mais en bas ouais plus parce que... fin on se dit... on se fait des coucous parce que en général je connais les gens qui sont en bas. » (Taranee, skateur.se LGBT de 20 ans, fondateur.rice d'un groupe de skateuses et membre d'un club de skateboard).*

Ici, Taranee nous explique bien que les interactions, différenciées selon la position spatiale comme nous l'avons mis en avant dans la partie précédente, sont également différenciées selon la zone où se trouvent les skateurs. Inversement, les skateurs seraient également réunis dans un espace spécifique selon leurs objectifs de pratique comme l'exprime Taranee en opposant les skateurs voulant « rentrer leurs tricks », situés en haut, de ceux qui « se cassent moins la tête » en bas. Il/Elle ajoute également à cela une dimension sensorielle et évoque la présence d'ambiances qui seraient différentes entre les deux espaces. C'est également quelque chose que nous avons pu ressentir et observer à plusieurs reprises. En effet, lorsque les skateurs arrivent

et traversent la descente pour rejoindre l'espace DIY, ces derniers ne s'arrêtaient généralement pas pour interagir avec les skateurs présents en haut de la zone. Cependant, nous avons pu également voir le contraire se produire à quelques reprises, mais de façon beaucoup plus occasionnelle. A l'inverse, les skateurs présents en haut de la partie park ne descendent jamais interagir avec les skateurs se trouvant dans l'autre zone, sauf dans le cas, rare, où ceux-ci souhaitent venir pratiquer dans la partie basse. Néanmoins, lorsque nous distribuions des questionnaires pour notre étude, nous avons remarqué que les skateurs se trouvant en haut de la descente acceptaient tout aussi facilement d'y répondre que ceux présents en bas, et s'intéressaient de la même manière à notre projet de recherche. Ce constat nous amène donc à penser que ce sont ces distinctions et ces représentations partagées qui seraient plutôt à l'origine de cette atmosphère différente entre les deux espaces de pratiques. Par ailleurs, nous pouvons également émettre l'hypothèse selon laquelle la juxtaposition de la rue et du haut de la descente contribuerait d'une manière ou d'une autre à cette ambiance, ici perçue par Taranee, comme moins décontractée et moins accueillante.

Finalement, nous nous rendons compte que cette distinction va plus loin qu'une simple séparation géographique due à l'aménagement particulier des espaces de pratique, ou qu'une séparation institutionnelle et sociale différente de celle géographique. En effet, ces différents signes, tant spatiaux que sociaux, associés à des « marqueurs centraux » (Goffman, 2000 ; Pardel, 2010) tels que les affaires des skateurs ou la planche de skateboard, nous permettent ainsi de considérer ces séparations comme des frontières intangibles entre le dedans et le dehors ; non pas du territoire dans son entièreté au sens de Vieille Marchiset (2007) qui aurait donc fait la séparation entre le skatepark de Vincent Gâche de manière générale avec les trois zones de pratique et la rue, mais tel qu'il est considéré par les skateurs, c'est-à-dire constitué de plusieurs espaces distincts dans un même territoire, chacun porteur de significations différentes comme nous venons de le voir.

En ce sens, les skateurs possèdent ainsi de multiples représentations du skatepark situé à Vincent Gâche, s'appuyant notamment sur ces distinctions. Pour expliquer cela, prenons l'exemple de Noah. Lors de l'entretien réalisé avec lui, nous avons tout d'abord demandé dans quelle partie du skatepark il se situait le plus souvent. Sa réponse était la suivante :

*« J'suis plus souvent en bas. Parce que... ouais bah c'est chiant de skater un peu en haut. J'y vais de temps en temps, mais moins. »*

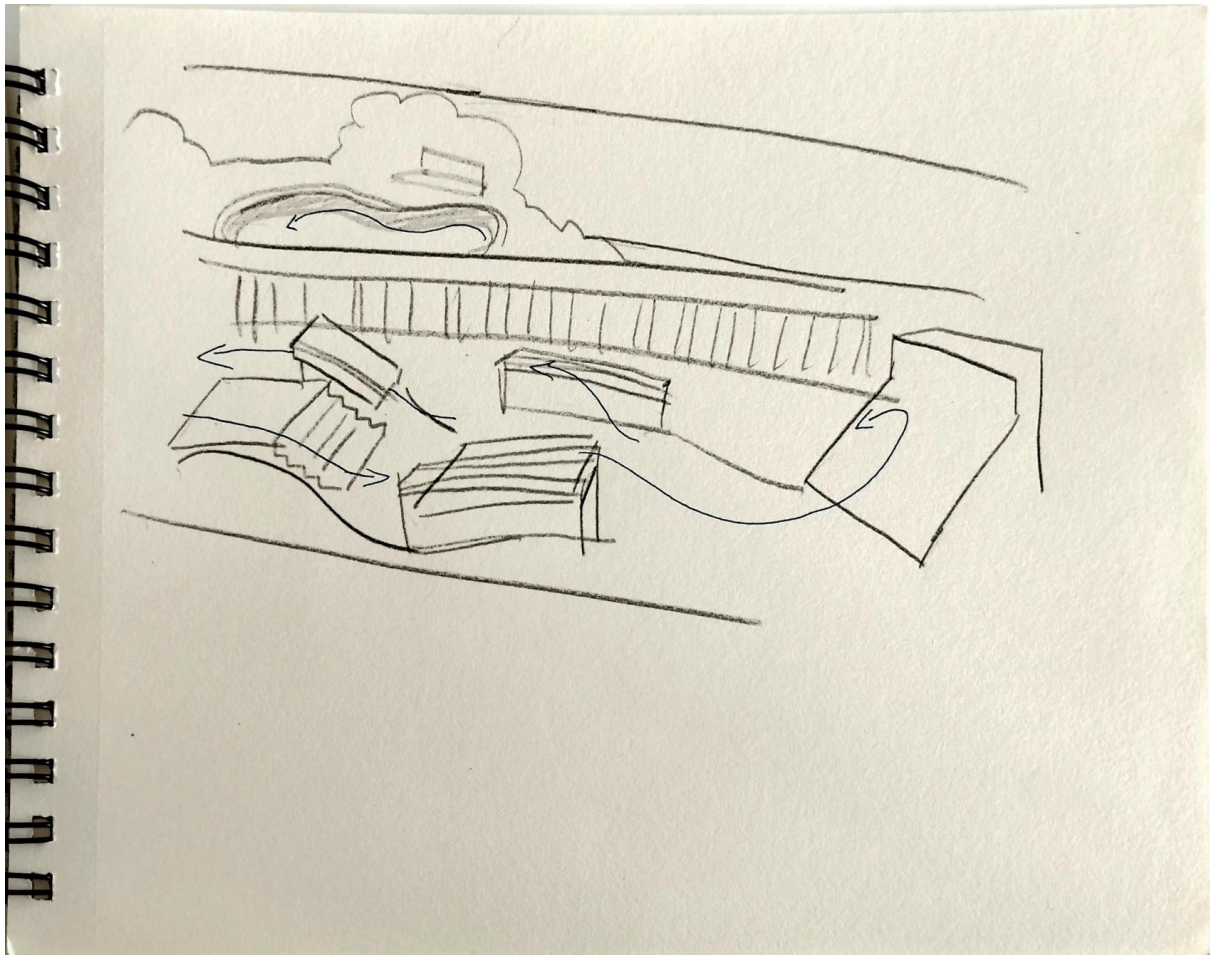
**Ok, est-ce que tu vas dans le bowl aussi ?**

*Ouais, j'y vais aussi. Moins aussi, mais... plus... plus souvent que... que je skate en haut, j'pense.* » (Noah, skateur de 18 ans, lycéen).

Puis nous lui avons demandé juste après de nous dessiner le skatepark de la manière dont il se le représente, très précisément avec la question suivante :

« **Est-ce que tu serais d'accord pour me dessiner le skatepark de la façon dont toi tu le vois et rajouter les trajectoires avec les flèches dessus ?** »

Suite à cela, voici le schéma de Noah mettant en avant la manière dont il se représente le skatepark :



**Figure 13 : Représentation du skatepark de Vincent Gâche par Noah**

Alors même que Noah nous disait précédemment être le plus souvent dans l'espace street, nous pouvons constater que c'est finalement le bowl et la descente qu'il a choisi de représenter. Cela nous a interpellé, puisque généralement, les skateurs avaient tendance à schématiser les espaces où ils se déplaçaient le plus souvent, comme le mentionnait notamment Nathan :

« *Donc tu vois au final, je dessine surtout la partie qui m'intéresse.* » (Nathan, skateur de 24 ans, ingénieur).

En outre, un facteur qui aurait pu influencer inconsciemment aurait été la manière de poser notre question. Néanmoins puisque nous avons simplement mentionner le « skatepark » de manière générale, et non pas demandé « le skatepark de Vincent Gâche » cela ne peut être le cas, d'autant plus que précédemment, Noah mentionnait qu'il se trouvait plus régulièrement dans la partie basse. Un autre biais aurait pu être le lieu où se déroulait l'entretien. En effet, si nous étions situés au bowl, ou en haut de la descente, cela aurait pu orienter son choix de représentation. Cependant, nous nous trouvions sous la Guinguette, aux « Dunes jaunes », et donc juste devant l'espace street. De fait, si ce biais avait réellement eu un impact, le résultat aurait sans doute été différent.

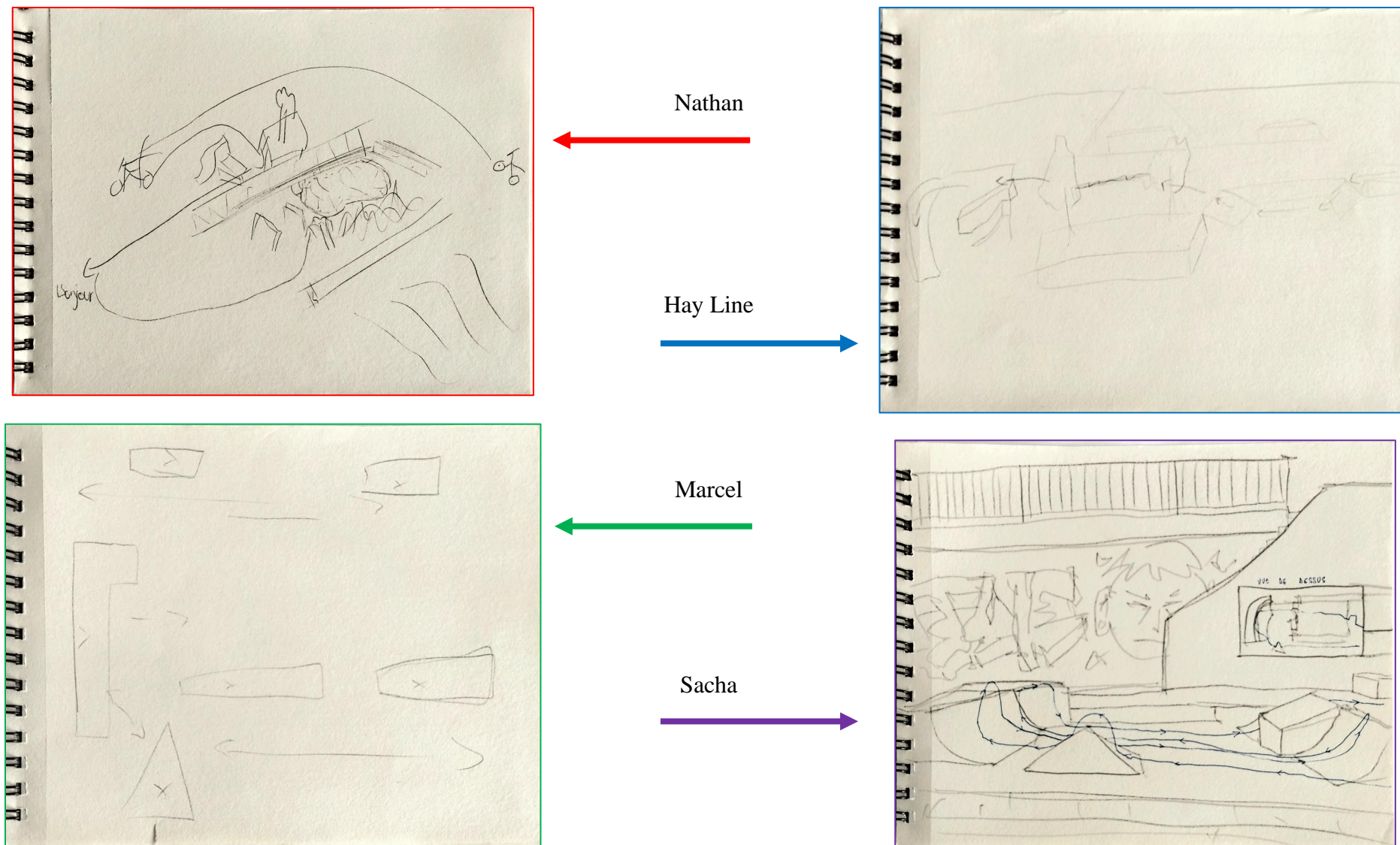
Ainsi, nous interprétons cette situation singulière comme relevant de la distinction faite entre le skatepark institutionnel, et la partie street – DIY. En effet, dans les discours, le mot « skatepark » peut être entendu de deux manières. Dans un premier cas, ce mot désigne l'ensemble du skatepark situé à Vincent Gâche, comprenant l'ensemble des espaces de pratique. Dans un second cas, celui qui aurait été compris par Noah, ce terme ferait uniquement référence au skatepark « institutionnel », excluant de fait la partie DIY de la représentation possible de celui-ci.

De la même manière, les schémas représentant le skatepark du point de vue des skateurs ayant accepté de se prêter à cet exercice sont variés, et témoignent là encore de représentations différenciées :

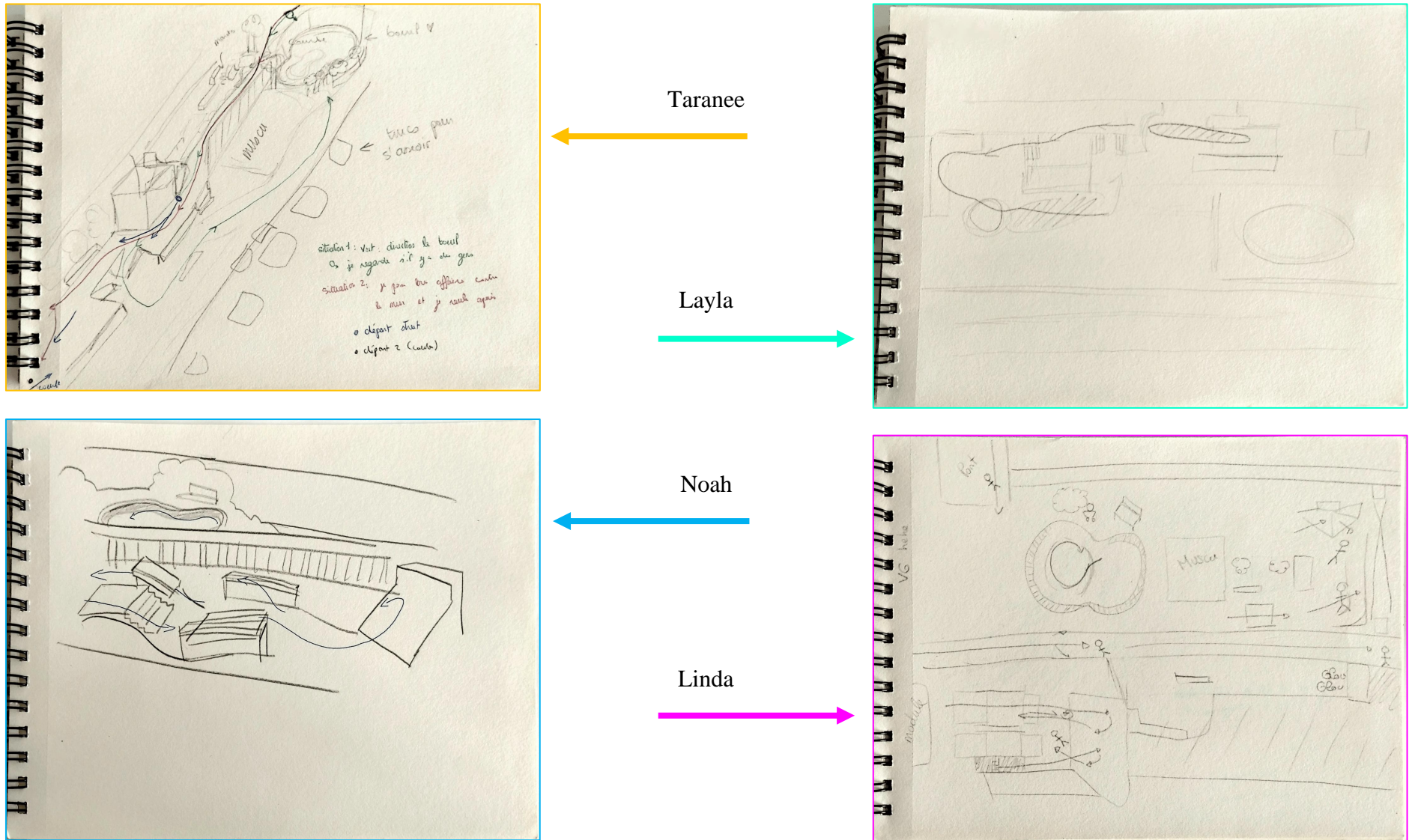
- 1 skateur a uniquement représenté le bowl : Nathan
- 3 skateurs ont uniquement dessiné la partie street : Hay Line, Marcel, Sacha
- 4 skateurs ont schématisé les 3 zones de pratique : Taranee, Layla, Noah, Linda

Cependant, bien que différenciées, celles-ci sont également partagées entre les skateurs comme l'attestent cette répartition ainsi que l'ensemble des images suivantes :





**Figure 14 : Représentations d'une zone de pratique du skatepark de Vincent Gâche**



**Figure 15 : Représentations des 3 zones de pratique du skatepark de Vincent Gâche**

En effet, nous remarquons sur l'ensemble des schémas que l'espace DIY revient de façon majoritaire. De ce fait, nous nous concentrerons dans la suite de cette partie A. sur cet espace de pratique, laissant ainsi volontairement de côté les deux autres espaces de pratique. Durant nos observations, nous avons pu remarquer les skateurs s'appropriant cet espace de plusieurs manières, allant du déplacement dans l'espace à l'entretien du lieu, en passant par le marquage physique de l'espace. Afin d'analyser ces appropriations physiques différenciées, et souligner une interconnectivité avec les interactions, nous avons choisis de distinguer deux niveaux d'appropriation, en lien avec les modes d'appropriations sportives différenciés d'Escaffre (2011).

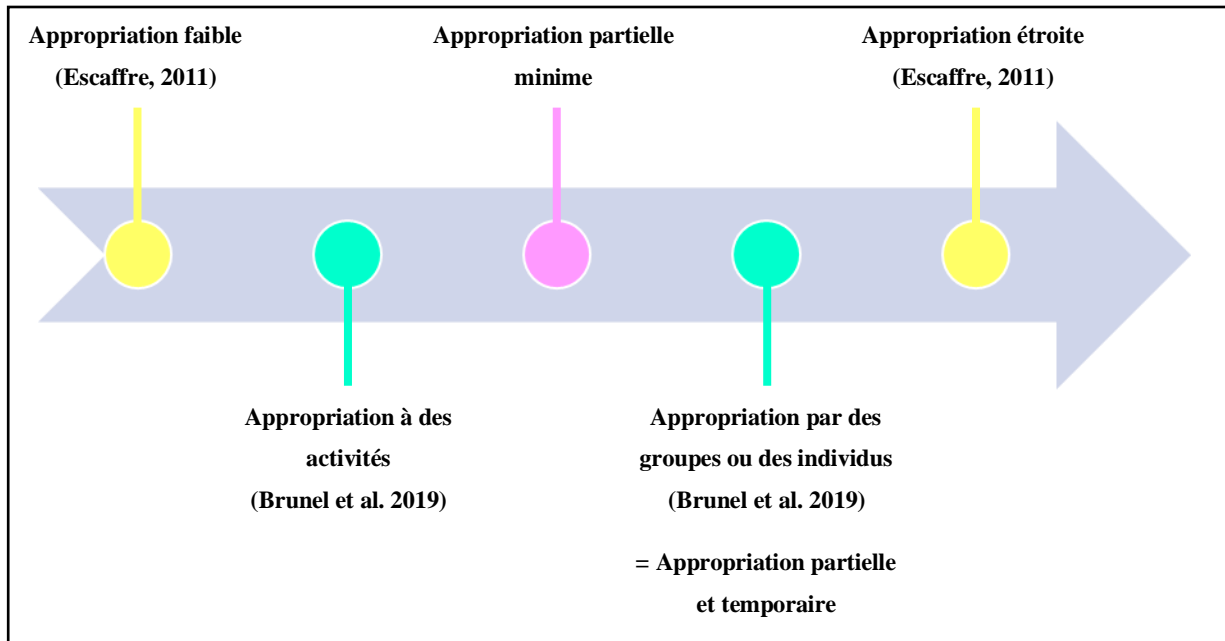
*b. Appropriations partielles minimales*

Tout d'abord, nous rappelons que les appropriations faibles correspondent aux déplacements et au partage de l'espace, sans dominance d'une pratique ou d'un groupe de pratiquants. En réalité dans notre cas, nous pouvons soulever plusieurs points ne permettant pas de réellement inclure nos résultats dans cette catégorie :

- Dans le skatepark, nous y repérons une présence majeure des skateurs en comparaison avec les pratiquants d'autres pratiques de glisses. Bien que la pratique du skateboard ne soit pas exclusive, il n'est pas possible d'affirmer qu'il n'y a pas de dominance d'une pratique dans l'espace
- Nous pouvons également soulever l'existence d'un groupe de skateurs dominant, point que nous développerons par la suite dans cette partie. En effet, il n'est ainsi pas possible non plus d'affirmer qu'aucun groupe prédomine, bien que, comme nous le verrons, de nombreux skateurs expriment le fait qu'il n'y en a pas.
- Enfin, le partage de l'espace et le déplacement sont interconnectés avec les interactions, et plus particulièrement avec les interactions mineures. Il est vrai qu'à partir de cette partie, nous pouvons nous rendre compte que certains skateurs n'ont, par opposition, pas d'appropriation étroite avec l'espace

Ainsi, nous préférons parler d'une catégorie intermédiaire que nous appellerons « appropriation partielle minimale ». Nous choisissons ici de rajouter le terme « minimale » afin de différencier notre expression, à laquelle nous donnons un sens différent, de l'expression « *appropriation partielle* » utilisée par Brunel et al. (2019) et qui renvoie dans ce cas à une appropriation par des groupes ou des individus de manière exclusive, ou de manière plus

inclusive (Laurent, 2008). En effet, nous définirons ici une « appropriation partielle minime » comme une catégorie d’appropriation intermédiaire aux deux modes d’appropriations sportives (Escaffre, *op. cit.*) correspondant aux déplacements et au partage de l’espace, incluant une prédominance d’une pratique et/ou d’un groupe ou d’individus. Se faisant, nous illustrons ainsi sur le continuum suivant les différents modes d’appropriations mentionnés précédemment :



**Figure 16 : Continuum des appropriations d’un lieu (Escaffre, 2011 ; Brunel et al. 2019)**

Ayant déjà analysé les interactions mineures en lien avec le partage minimal de l’espace, nous allons dans cette partie plutôt nous concentrer sur ce qui se déroule dans le skatepark DIY. A partir de nos observations et de nos entretiens, nous avons relevé plusieurs points en lien avec une appropriation partielle minime de l’espace qui, en réalité, est différenciée selon les skateurs :

- Se positionner dans l’espace
- S’imposer dans l’espace
- Se déplacer dans l’espace
- Oser aller sur un module et réussir à s’y adapter.

Le premier point mentionné, se positionner dans l'espace, fait référence à la capacité à se placer dans le skatepark pour pratiquer. Cela est par exemple abordé par Layla :

**« t'es le plus souvent à quel endroit dans le skatepark ? »**

*Hum... J'dirais quand même, j'pense un peu sur les côtés quand même, peut-être pas trop au centre. Genre euh... j'essaie de voir où y a un peu moins de monde, et puis je vais là skater.*

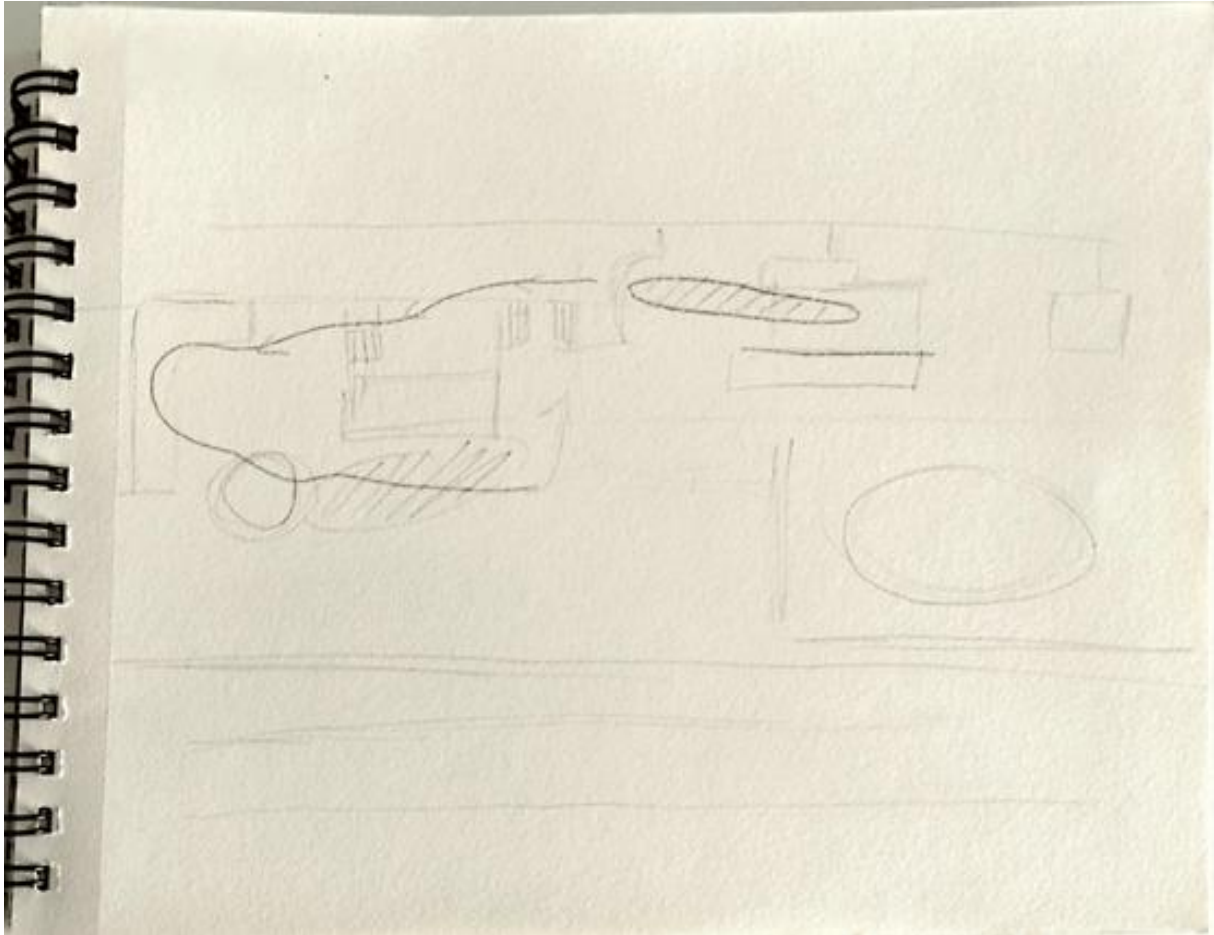
**Ok ? Pourquoi plus sur les côtés qu'au centre ?**

*Euh... J'pense que c'est un peu lié à partout. Quand t'es une fille euh... t'essaie de pas trop occuper l'espace et tout, mais euh... j'sais pas, je... Comme je débute en fait, j'ai pas envie de gêner et je sais qu'il y a une étiquette de... à « avoir » au skatepark, t'sais pas couper les autres euh... attendre un peu son tour, etc. Et même si c'est pas tout le temps respecté euh... comme bah je débute tu vois je... j'ai pas envie de... gêner ou d'empêcher les autres de faire des trucs etc.*

**Mais du coup, une fois que tu maîtriseras un petit peu plus le skateboard, est-ce que tu te sentirais plus légitime d'aller au milieu ?**

*Euh ouais j'pense en vrai, et de prendre de la place etc. Après je pense que ça c'est assez personnel et de... de pas aller au milieu tu vois. Genre je sais que... j'pense pas qu'il dirait de quelque chose s'il y avait quelqu'un de débutant qui irait au milieu, etc. Mais... personnellement moi j'préfère attendre un peu... » (Layla, skateuse de 20 ans, étudiante, membre d'un club de skateboard).*

Ici, Layla nous fait part de sa position habituelle dans l'espace, à savoir une présence majoritaire sur les côtés dans le skatepark plutôt qu'au centre. Elle le relie ici au fait, d'une part, de son niveau débutant et, d'autres parts, à son genre féminin. Cette répartition, où se trouveraient les expérimentés et les garçons au centre tandis que les débutants et les filles seraient autour voire hors de l'espace de pratique, a été maintes fois mise en avant dans la littérature scientifique, que l'espace étudié soit une cour de récréation ou un équipement sportif ouvert comme les city stades. Cela se retrouve également dans la représentation du skatepark de Layla, dans laquelle elle entoure et hachure les endroits où elle se trouve habituellement, sans que nous ne le lui ayons demandé :



**Figure 17 : Représentation du skatepark de Vincent Gâche par Layla**

En outre, Layla nous explique pendant sa réalisation qu'elle est plus souvent dans la zone située en haut que dans celle dessinée en bas. Cela rejoint ainsi ce que nous expliquions précédemment, puisqu'en réalité, la première zone mentionnée se situe réellement sur le côté dans le skatepark, tandis que la seconde zone est plus proche du centre de la zone de pratique. Par le fait que cette seconde zone se situe à côté de la pyramide, module représenté ici par un cercle, des skateurs plus expérimentés y passent avec de la vitesse, ce qui ajoute de la difficulté aux débutants, comme l'explique par exemple Laurent :

*« quand on est débutant, faut du temps, fin faut de l'espace, des choses comme ça, donc il y a plein de gens qui vont vite, c'est pas pratique. »* (Laurent, skateur de 30 ans).

De plus, nous nous rendons compte par cette représentation, que les zones de pratiques utilisées par Layla sont en réalité assez restreintes par rapport à l'ensemble de l'espace disponible, et que beaucoup de zones ne sont, ni pratiquées, ni même traversées. Malgré le fait qu'une flèche indique son déplacement d'une zone à l'autre, cela coïncide également avec ce que nous

explique la littérature, à savoir le fait que les débutants, et plus encore les filles, ont tendance à prendre le moins de place possible tandis qu'à l'inverse les garçons vont plutôt utiliser l'ensemble de l'espace disponible.

Simultanément à cela, les skateurs devant partager l'espace doivent s'assurer de ne pas snaker, comme expliqué dans la partie concernant les interactions mineures. Cependant, cela est également difficile pour les skateurs débutants, n'étant ni habitués à leur planche de skateboard, ni habitués aux circulations, comme le met en avant Sacha :

*« quand il y a un mec qui va faire euh... son tricks, il va essayer longtemps. Bah en fait tu... tu sais à peu près où il va passer et... tu vas essayer de pas gêner quand il arrive tu vois ? Et ça c'est un truc que les débutants ont un peu de mal au début, mais c'est normal, hein, faut apprendre. »* (Sacha, skateur de 19 ans, étudiant).

En outre, se positionner simplement dans l'espace n'est pas la seule manière de s'approprier le lieu comme l'exprime André ici :

*« Et c'est... bah... C'est des moments désagréables des fois. Et après ça, ça reste pareil, ça dépend de ton niveau. Parce que en soit, plus t'es bon plus tu t'imposes. Fin... j'sais pas comment dire, mais plus t'es bon plus t'es... plus on « te laisses passer ». Mais moi qui a un niveau inférieur à la plupart des gens ici euh... c'est sûr que skater pour moi ici c'est beaucoup plus compliquer que pour euh... le mec derrière toi, lui t'as vu il s'impose. »* (André, skateur de 21 ans, ouvrier qualifié de type artisanal).

En effet, réussir à s'imposer pour avoir sa place dans l'ordre de passage et sur les modules n'est pas toujours chose aisée, d'autant plus lorsque le skateur est débutant, nuance explicitée par André. A la dimension technique, Layla et Karim El-Alami y incluent aussi la dimension genrée :

*« [...] Et comment, en tant que « fille » et « débutante », tu peux réussir à t'imposer pour pas te faire snaker, pour pas te... pour pas... Fin en gros pour y arriver. »* (Layla, skateuse de 20 ans, étudiante, membre d'un club de skateboard).

*« Sur des modules ? Ouais clairement, clairement. Ça arrive, ça arrive. Euh... des fois, c'est des gens de nos âges, mais qui sont quand même timides, des fois c'est des enfants et des fois c'est des filles aussi qui arrivent sur le spot et qui sont... bah t'sais y a beaucoup plus de gars donc elles sentent un peu moins la légitimité ou je sais pas la force d'y aller, ce que j'peux*

*comprendre tout à fait d'ailleurs. Mais, mais ça peut arriver.* » (Karim El-Alami, skateur de 30 ans, architecte concepteur de skatepark, vice-président de l'association Vincent Plage).

Néanmoins, cette dimension n'est pas uniquement ressentie par les débutants eux-mêmes comme André ou par les filles comme Layla, puisque Karim El-Alami étant un skateur expérimenté la remarque également. Ainsi, la dimension de visibilité s'ajoute à la dimension subjective, comme l'exprime également Taranee :

*« Ouais, j'en ai déjà vu et à chaque fois je leur dis bah imposes-toi. Ou sinon j'y allais pour laisser la personne y aller parce que c'était chiant. »* (Taranee, skateur.se LGBT de 20 ans, fondateur.rice d'un groupe de skateuses et membre d'un club de skateboard).

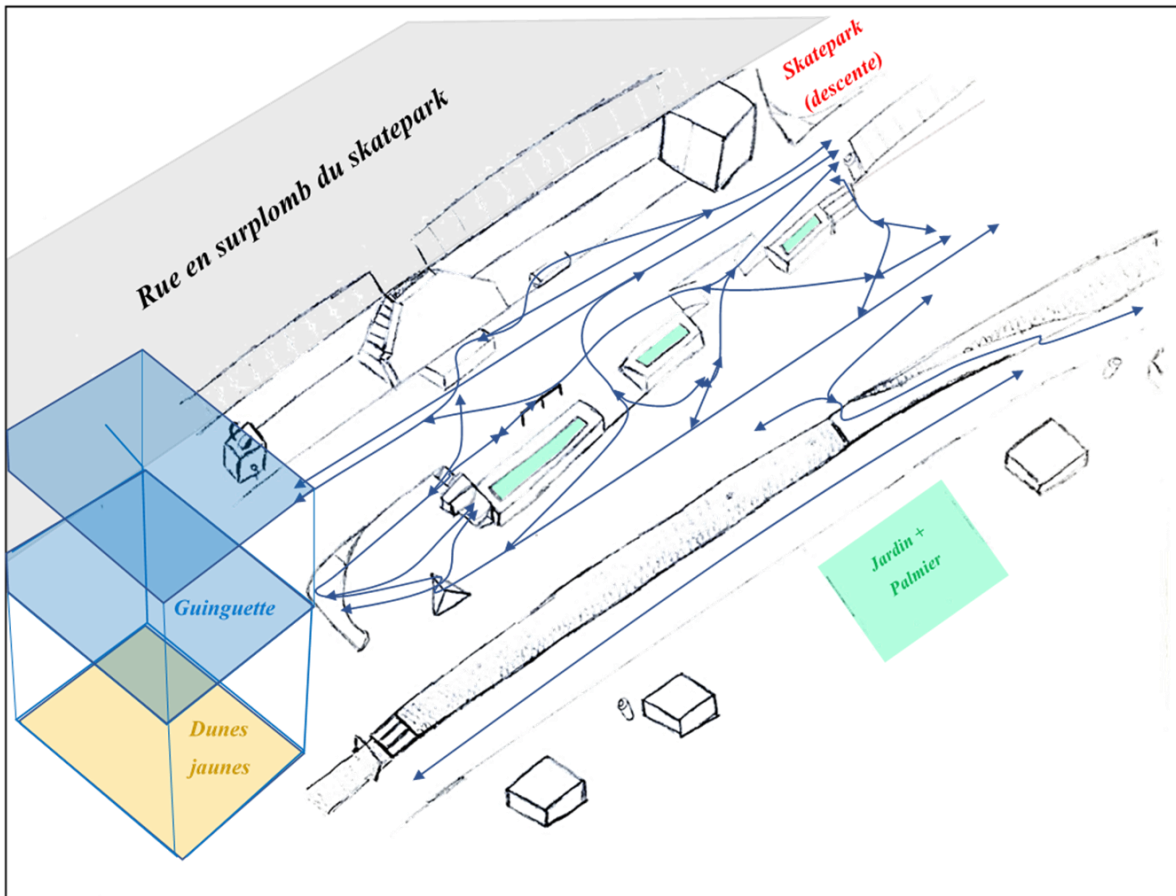
Dans cet extrait, nous pouvons retrouver la dimension des interactions, en particulier des interactions positives avec l'entraide et des interactions mineures avec l'observation, mais aussi une dimension spatiale lorsque Taranee s'impose par son propre corps pour justement laisser un autre skateur y aller. Ces dimensions interactives se retrouvent également dans les conseils que donnent Layla pour réussir à s'imposer « *en tant que « fille » et « débutante »* » :

*« Euh... et ben j'dirais que c'est vraiment... Pas réfléchir trop. Et puis tu... t'observes bien autour de toi, mais en fait il y a que toi qui pourras... te dire d'y aller. Parce que tu vois, on va... on va pas te pousser, fin on va... on va pas dire « ah ben... moi j'y vais pas, genre vas-y » tu vois. Sauf euh... par exemple dans le groupe, je sais que ça se fait plus euh... par exemple [XXX], je sais qu'elle va pas hésiter à genre dire « vas-y maintenant » et tout, alors qu'elle pourrait y aller. Mais par exemple avec les gars, ils vont... ils vont pas dire en mode « vas-y » par exemple. Fin, ils vont se lancer direct quoi. »* (Layla, skateuse de 20 ans, étudiante, membre d'un club de skateboard).

Bien qu'ici Layla nous parle plutôt du bowl, nous avons également pu observer cela dans l'espace street DIY, mais de manière moins importante. En effet, à de nombreuses reprises nous avons vu des skateurs céder le passage à des personnes moins expérimentées, et lorsque notre rôle est devenu celui d'une skateuse débutante, les skateurs plus expérimentés nous laissaient également une place pour tenter d'appréhender un nouveau module. Cependant, ce n'était pas toujours le cas, et parfois nous avons vu des skateurs moins expérimentés qui n'arrivaient pas à s'imposer et restaient plus en retrait, ce qui influait finalement sur leurs déplacements dans l'espace, un autre point que nous positionnons dans les appropriations partielles minimales de l'espace.



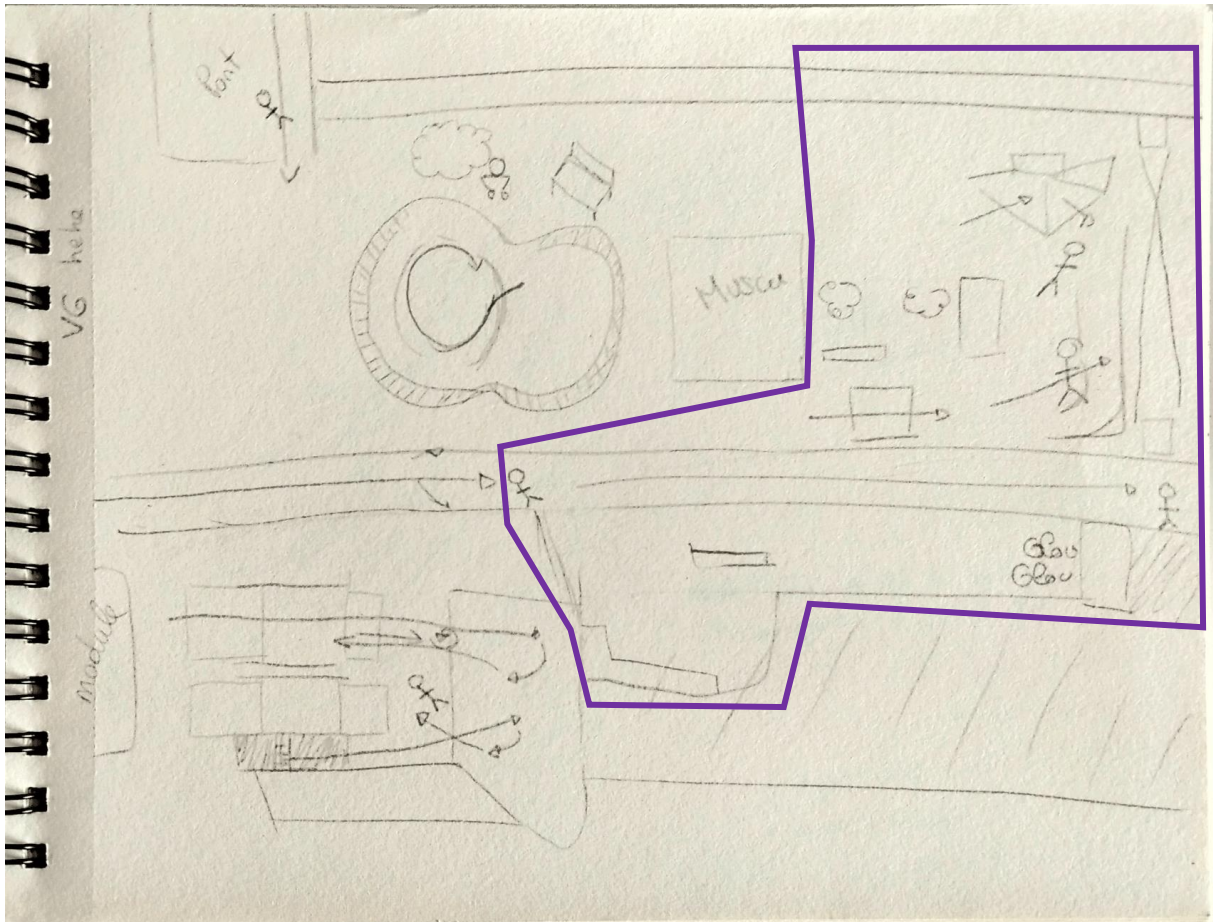
En effet, nous avons pu observer différentes trajectoires être suivie par les skateurs durant leur pratique, que nous avons tenté de représenter selon le schéma suivant :



**Figure 18 : Trajectoires habituelles réalisées par les skateurs**

Dans un souci de clarté, nous avons volontairement choisi de retirer quelques trajectoires du schéma car en réalité celles-ci sont principalement des jonctions entre des flèches déjà présentes sur le schéma. Cependant, nous pouvons tout de même voir que plusieurs circulations sont possibles. Comme énoncé plus haut, celles-ci dépendent en partie du niveau du skateur, mais nous choisissons ici de faire le lien avec les représentations de l'espace par les skateurs. En effet, les représentations visuelles du skatepark réalisées par les skateurs permettent également de mettre en lumière la manière dont ils s'approprient respectivement le lieu, en particulier via les trajectoires qu'ils ont dessinées.

Prenons tout d'abord le cas de Linda. Malgré le fait que les 3 zones de pratiques du skatepark sont ici représentées, nous nous concentrerons sur l'espace de pratique DIY, délimitée en violet sur le schéma ci-dessous :



**Figure 19 : Trajectoires habituelles de Linda**

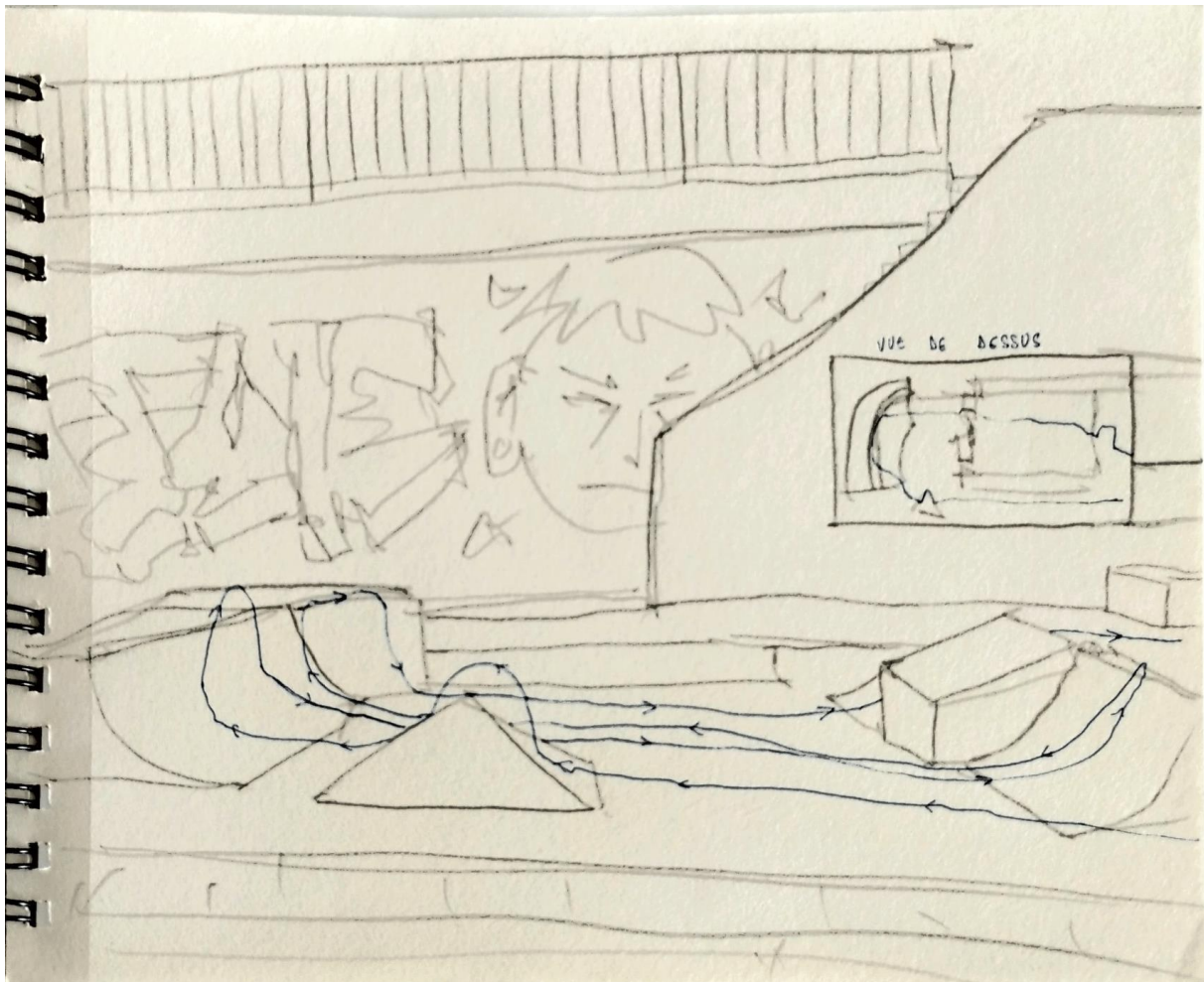
Ici, nous pouvons voir des bonhommes dessinés, entrecoupant les trajectoires. Ces bonhommes, représentent les endroits où Linda chute régulièrement :

« Ouais globalement tu peux remarquer que j'suis pas souvent debout sur le skate [rire]. Mais on est là hein. » (Linda, skateuse de 20 ans, étudiante, membre d'un groupe de skateuses).

Bien que Linda soit débutante et tombe souvent, le fait qu'elle choisissent de représenter ses chutes directement sur le schéma met en avant le fait que, pour elle, celles-ci sont incluses dans les trajectoires. Au-delà des chutes, nous voyons également que Linda ne passe pas sur tous les modules, les sélectionnant donc selon son niveau. Cela rejoint, de fait, le dernier point que nous expliciterons prochainement, à savoir oser aller sur les modules. En outre, cela met également en lumière l'appropriation partielle de l'espace de pratique par Linda, que nous pouvons opposer au fait qu'elle ait choisie de représenter l'ensemble des zones de pratique du skatepark. Cette opposition, nous rappelle effectivement la différence qui est faite entre les garçons et les filles concernant l'utilisation restreinte ou totale de l'espace à disposition.

Ici, nous interprétons cette opposition comme une représentation inconsciente de Linda selon laquelle, bien qu'elle n'utilise pas l'ensemble de l'espace, elle cherche à mettre en avant, à minima, le fait qu'elle le considère dans sa globalité.

Le second cas sur lequel nous souhaitons ici nous attarder est celui de Sacha. Sa représentation, plus restreinte de l'espace street DIY, est cependant plus détaillée concernant sa trajectoire habituelle dans cet espace :



**Figure 20 : Trajectoires habituelles de Sacha**

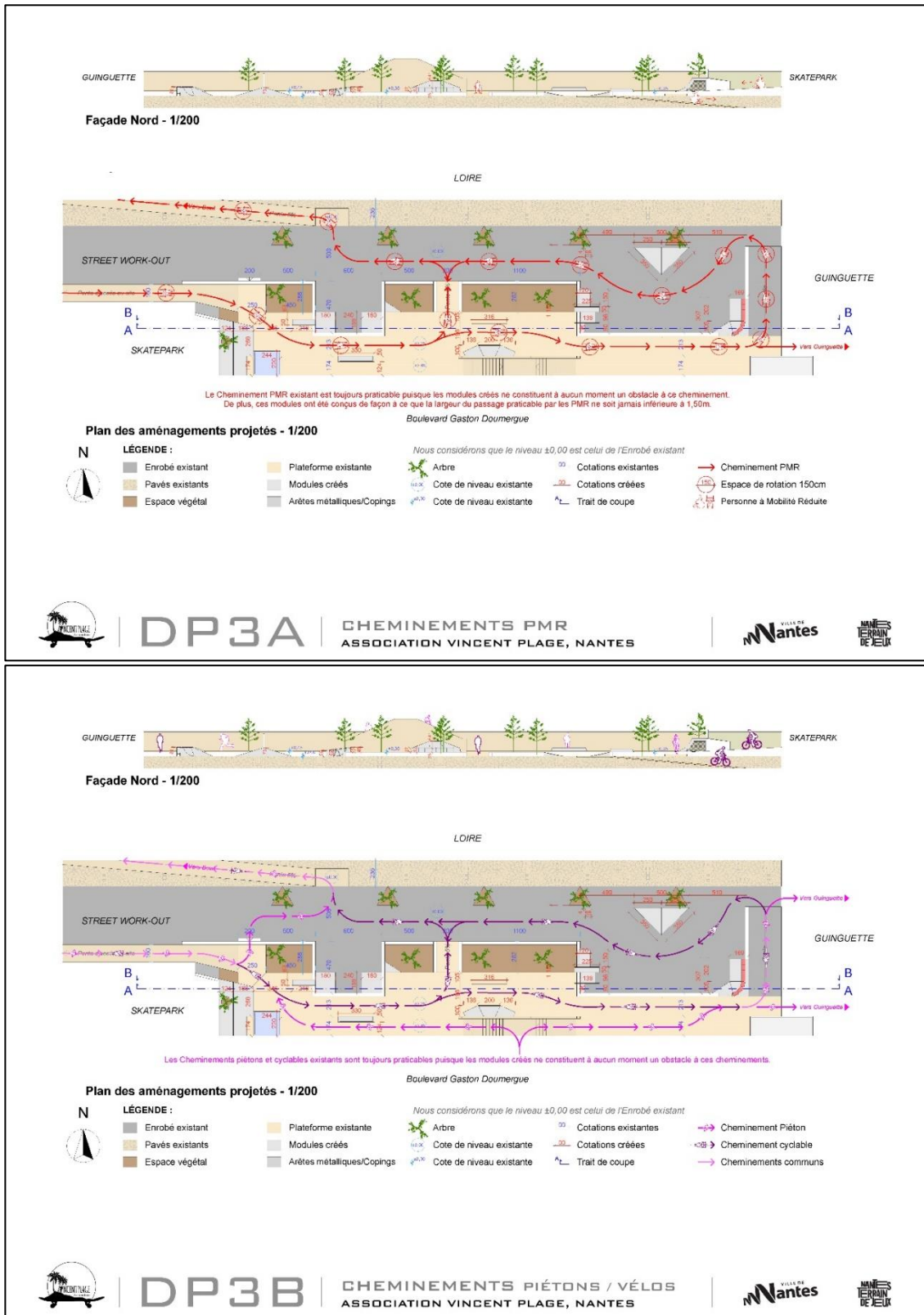
Bien qu'à première vue nous pouvons avoir l'impression que Sacha ait représenté une multitude de circulations, en réalité les flèches ne représentent qu'une seule et même trajectoire dans ce cas précis. En effet, le départ se situe en bas à droite, juste à côté de la rampe en premier plan, et se termine à droite, après être monté sur la seconde rampe, en arrière-plan. De plus, en dessinant ainsi cette trajectoire, nous pouvons voir que Sacha utilise l'ensemble de l'espace disponible dans cette partie du DIY, ce qui correspond là encore à la distinction genrée que nous avons

précédemment soulevée. En outre, Sacha, comparativement à Linda, est plus expérimenté, ce qui facilite sans aucun doute la possibilité de réaliser cette trajectoire, tant par le passage sur les modules que par le passage au centre de l'espace de pratique. Cela témoigne ainsi d'une appropriation physique de l'espace différenciée. De plus, nous remarquons également que les trajectoires dessinées par Sacha semblent plus précises, ce qui peut être relié à plusieurs raisons : Une bonne représentation spatiale, des capacités de dessin, le fait qu'il soit expérimenté. Nous pensons que ces trois paramètres participent à la réalisation effective des représentations visuelles réalisées par les skateurs, mais nous tenons à mettre en avant le fait que Taranee, skateur.se expérimenté.e, a également dessiné des trajectoires précises.

Ces deux exemples nous permettent de constater, de prime abord, que les trajectoires et leurs représentations sont effectivement différentes, notamment selon le niveau. Par ailleurs, en comparant les trajectoires de ces deux schémas à celles que nous avons observées puis schématisées, nous remarquons que plusieurs trajectoires concordent. Plus généralement, en étudiant l'ensemble des schémas réalisés en entretien et représentant partiellement ou totalement le skatepark DIY, nous remarquons là encore que les flèches tracées par les skateurs correspondent à celles que nous avons pu observer de manière récurrente. Cela pourrait s'expliquer par l'aménagement spécifique de l'espace de pratique comme le souligne Taranee : *« bah après le le park il est, il est fait comme ça donc il est fait de telle manière à ce que ce soit souvent la même chose. »* (Taranee, skateur.se LGBT de 20 ans, fondateur.rice d'un groupe de skateuses et membre d'un club de skateboard).

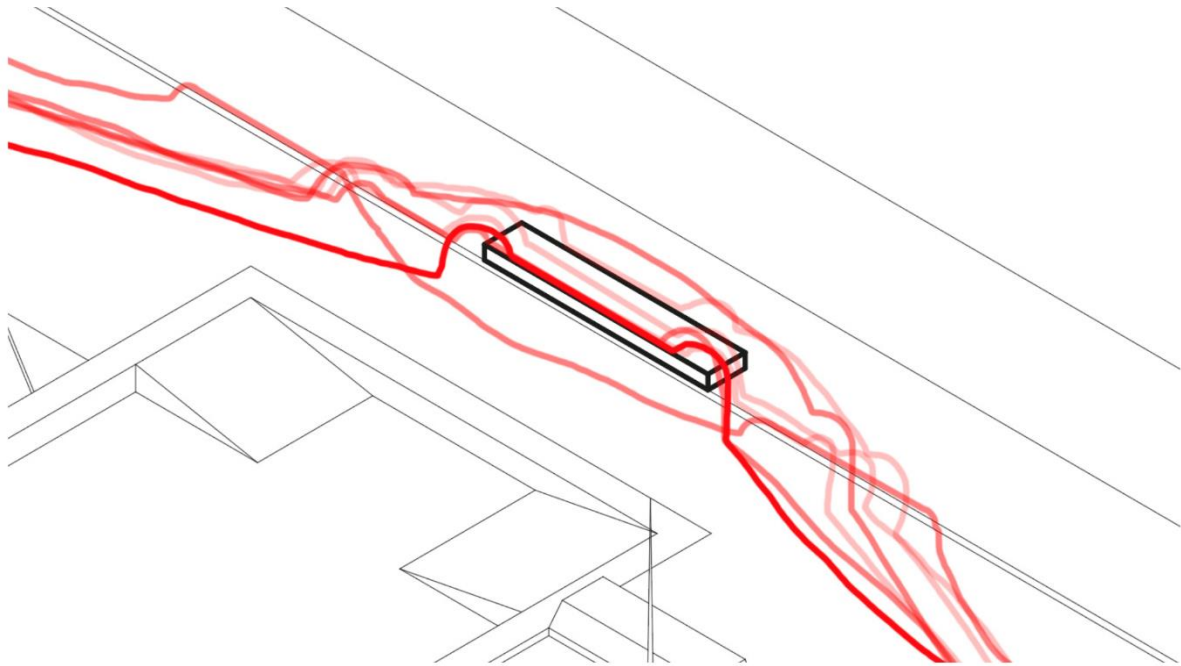
En effet, les modules ainsi que la végétation sont répartis de telle sorte qu'ils induisent les trajectoires des skateurs. Ainsi, il paraît par exemple compliqué de passer au travers des arbres présents dans le skatepark. Cela se confirme également par les plans d'aménagements projetés qui nous ont été transmis par l'association Vincent Plage et visibles sur la page suivante. Ces plans, ayant été réalisés en amont des constructions, déterminent les circulations prévues dans l'espace. Ainsi, nous nous rendons compte que les trajectoires que nous avons observées dans un premier temps, tout comme les représentations réalisées par les skateurs, correspondent aux trajectoires projetées par l'association au préalable de l'aménagement des modules. Néanmoins, nous remarquons qu'entre les plans projetés et nos observations, les sens de circulation divergent. En effet, nos flèches vont dans les deux sens de circulation, illustrant notamment les divers allers-retours que nous avons observés. A l'inverse, les plans de l'association ne représentent qu'un sens de circulation, sens que nous avons le plus souvent remarqué sur le skatepark.

## Présentation et discussion des résultats



**Figure 21 : Plans des aménagements projetés – Association Vincent Plage**

En outre, ces trajectoires générales dans l'espace varient également selon un même module. En effet, nous avons pu constater que les skateurs adaptaient leur trajectoire pour aborder et sortir du module en fonction des tricks qu'ils tentaient de réaliser sur ce dernier. Cette variété de trajectoires que les skateurs peuvent emprunter pour réaliser ces manœuvres sur un seul et même module est notamment illustré par le schéma suivant :



**Figure 22 : Schéma non exhaustif des trajectoires de pratique de ce module – Association Vincent Plage**

Ce schéma, transmis par l'association Vincent Plage, met ainsi en avant les nombreuses manières de pratiquer ce module. Cependant, avant d'essayer ces différentes trajectoires, le premier pas pour les débutants, mais aussi pour des skateurs plus expérimentés se confrontant à un nouveau module dont la difficulté semble élevée, est tout d'abord d'oser aller sur ce module particulier. En effet, ce dernier élément à prendre en compte dans notre définition des appropriations partielles minimales, dépend, là encore, de chacun et de son niveau :

*« Hum... bah après ça va... on va dire que ça va être propre à chaque personne. Si euh... s'il a peur de le... de pratiquer ce module ou pas quoi. C'est... son... c'est le niveau de chacun. »*  
(Helia, skateur de 37 ans, ouvrier qualifié de type artisanal, membre d'un club de skateboard).

De plus, une fois la peur mentionnée par Helia dépassée, il s'agit ensuite de réussir à s'y adapter :

*« Au début... ça fait bizarre, mais c'est juste s'adapter. C'est juste s'adapter parce qu'à chaque fois que tu répètes ce mouvement, ton corps, il fait euh... du mémoire musculaire. Au final tu... tu t'adaptes un peu. »* (Emmanuel, skateur de 27 ans).

Ici, comme le décrit Emmanuel, s'adapter au module signifie finalement comprendre la manière dont est aménagé le module et le ressenti de sa surface (dureté, type de surface etc.) ainsi que les trajectoires possibles pour aborder ce module. A force de répétition, l'appropriation de ce module spécifique peut être associée avec celle décrite par Vieille Marchiset (2007), c'est-à-dire une appropriation par la sédimentation et le marquage physique selon un double façonnage des lieux. Plus précisément, le premier aspect est mis en correspondance par l'auteur à l'inscription dans le temps, notamment en lien avec les répétitions et la régularité dans la durée. C'est également le cas ici comme l'atteste la suite du propos d'Emmanuel :

*« Bah... souvent bah c'est la manière dont tu tombes et y a des fois y a un moment que tu commences à anticiper tes... tomber et tout. Et de trouver un chemin petit à petit de comment le faire et tout, et c'est comme ça que tu perfectionnes après. »* (Emmanuel, skateur de 27 ans).

Le second aspect, non mentionné par Emmanuel, mais que nous avons pu observer, est le marquage physique. Celui-ci correspond notamment ici à une dimension plus subjective, liée au bruit de la planche sur le module, mais également des roulements et des roues contre le sol lors de la circulation dans le skatepark. Ce marquage sonore répété, décrit par Calogirou et al. (1996) comme des éraflures, peut également parfois être relié avec le marquage du module par le passage des skateurs. Ces appropriations que nous venons de mettre en avant, nous permettent de faire le lien avec le second mode d'appropriation sportive mise en avant par Escaffre (*op. cit.*) : Les appropriations étroites.

c. Appropriations étroites

Cette seconde catégorie d'appropriation se distingue de la première par son caractère net et non exclusif se manifestant à travers des comportements spatiaux significatifs. On y retrouve par exemple « *l'entretien des lieux, la définition des formes d'usages dominantes et leur spatialisation ou encore le contrôle des lieux d'observation privilégiés* » (Escaffre, *op. cit.* 289). Comme l'explique l'auteur, cette appropriation est non exclusive puisque, malgré le fait qu'elle soit fortement mise en avant, tant dans les discours que dans les pratiques, le partage de l'espace reste toujours présent.

De manière générale, nous avons tout d'abord observé des marquages physiques de l'espace par les skateurs, venant s'ajouter au marquage sonore explicité précédemment. Calogirou et al (1996) mettait notamment en avant l'utilisation de graffitis. Lors de nos observations, nous avons bien vu des tags être réalisés dans l'espace, en particulier sur le mur longeant le skatepark DIY, et ceux-ci sont présents sur l'ensemble du skatepark de manière plus générale. Bien que nous n'ayons pas vu de skateurs graffer, il existe cependant plusieurs tags marquant physiquement la présence des skateurs, allant du « RIP Bétille » en souvenir d'un skateur décédé, figure historique de l'histoire du skateboard en France et plus particulièrement à Nantes, à un nudge<sup>2</sup> présent sur des marches comme le montre la photo suivante.



**Photographie 10 : Nudge -  
Marches, skatepark DIY  
Vincent Gâche**

Ici, nous pouvons tout d'abord lire un défi en bas des marches : « *BV les 4 marches* », « *BV* » signifiant ici « *BraVe* ». Si un skateur décide de relever ce défi, nous nous trouvons alors face à une dualité bidimensionnelle caractérisée par la confrontation envers soi-même et envers les marches. Ce comportement, initialement influencé par la présence d'un tiers ayant laissé une empreinte sur cet espace, et ensuite motivé par des interactions positives indirectes via des encouragements et des félicitations inscrites sur l'espace. En effet, nous pouvons voir sur chaque marche : « *Presque* », « *Pas loin* », « *Retravailles* ». Enfin, sur la dernière marche, nous pouvons lire l'expression « *Ahoie chaud...* », félicitant ainsi le skateur lorsque celui-ci atteint cette ultime marche.

<sup>2</sup> Le « nudge » est une technique de persuasion subtile visant à influencer les comportements sans contraindre les individus en utilisant des incitations positives et des suggestions plus ou moins subtiles, notamment visuelles.



Là encore, nous pouvons associer la sédimentation à ces marquages physiques, représentant ainsi une appropriation selon un double façonnage des lieux. Cette dernière se caractérise ici par la présence répétée, des skateurs de manière générale dans l'espace et plus précisément de certains groupes, qui s'inscrit dans la mémoire des skateurs de Vincent Gâche comme le met par exemple en avant Taranee :

« *Après euh... oui genre là ici parce que c'est toute la p'tite bande de l'asso Vincent Plage qui traîne ici. Mais sinon non, le le park est pour tout le monde.* » (Taranee, skateur.se LGBT de 20 ans, fondateur.rice d'un groupe de skateuses et membre d'un club de skateboard).

Cette appropriation de l'espace du skatepark DIY de manière plus globale peut également être mise en lien avec le déplacement d'objets dans l'espace, participant là encore à un marquage physique, mais cette fois plus temporaire, de l'espace. C'est par exemple le cas lorsqu'un skateur déplace une barrière de sécurité jusqu'au centre du skatepark pour l'utiliser dans sa pratique, où lorsque les skateurs placent des barres en fer à même le sol pour, là encore, réaliser des tricks sur un matériau différent. Ces modifications provisoires de l'aménagements de l'espace de pratique participent à rendre visible la pratique et l'appropriation de l'espace par les skateurs. Néanmoins, nous avons pu remarquer que ces variations de l'espace sont généralement apportées par des skateurs habitués du lieu. Plus précisément, nous pouvons rapprocher ces éléments des « marqueurs centraux » (Goffman, 2000), tels qu'expliqués par Pradel (2010), à savoir des signes visibles ou tout du moins observables transmettant des indications sur la revendication d'un territoire donné, le territoire pouvant, dans notre cas, représenter le skatepark dans son ensemble ou un espace plus restreint dans celui-ci. En outre, d'autres objets participent à ces stratégies d'appropriation de l'espace par les skateurs, tel que les sacs et autres vêtements des skateurs (vestes, pulls etc.). Nos observations ont permis de mettre en avant plusieurs niveaux d'appropriation de l'espace par ces objets.

Le premier, également mis en avant par Taranee en entretien, consiste à poser ses affaires au bord du skatepark :

« *Je pose mes affaires contre le mur ici.* » (Taranee, skateur.se LGBT de 20 ans, fondateur.rice d'un groupe de skateuses et membre d'un club de skateboard).

Ici, le niveau d'appropriation de l'espace via le positionnement des affaires est faible. Dans cette catégorie, nous y retrouvons généralement les skateurs seuls et/ou débutants et/ou nouveaux dans l'espace de pratique. Un second niveau consiste cette fois, à réunir ses affaires avec celles d'autres skateurs dans un même endroit. Plus précisément, ici c'est bien l'effet de groupe qui est important, comme l'explique Lucas :

« *C'est un endroit en place, bah non des fois on peut être là, des fois ici, des fois c'est ici. Ouais non hein, on exploite un petit peu.* » (Lucas, skateur de 29 ans, ouvrier qualifié, membre de l'association Vincent Plage et d'un club de skateboard).

Cet extrait d'entretien met en avant le caractère nomade du groupe dans l'espace, d'une session à l'autre. Par nos observations, nous comprenons par la suite que ce caractère mouvant est en fait relié, d'une part, à l'espace disponible lorsque les skateurs arrivent en fin d'après-midi, et d'autre part aux jeux d'ombres et de lumières sur l'espace. En effet, nous nous rappelons ici la phrase d'un skateur mettant en avant ce fait : « *Ça vous dit on bouge pour se mettre au soleil ? On prend toutes nos affaires et on les déplace là-bas, on sera mieux* ». A travers cette phrase, nous saisissons que la manière dont les affaires sont positionnées va, ici, au-delà d'une simple disposition dans l'espace contrairement au premier niveau. Elles deviennent un moyen de revendiquer cette partie de l'espace comme étant le territoire du groupe pendant la durée de sa présence. En outre, Florian nous partage le fait que l'emplacement spécifique n'a pas réellement d'importance tout en désignant les espaces habituels où le groupe s'installe :

« **Est-ce que tu mets tes affaires à un endroit en particulier ou pas spécialement ?** »

*Non, non non, y a pas trop d'endroit, on change d'endroit sur... sur le lieu. Ça peut être un peu plus en haut sur euh... Sur l'air de street, ou plus aux bords de Loire ou... non, y a pas d'endroit spécifique euh... du moment qu'on est un peu regroupé, ça, ça suffit quoi. Mais y a pas un endroit en particulier.* » (Florian, skateur de 47 ans, cadre administratif et commercial d'entreprise, membre d'un club de skateboard).

Force est de constater que les points mentionnés ici sont également des lieux d'observation privilégiés du skatepark DIY. Ainsi, deux aspects se distinguent entre ces niveaux d'appropriations :

- Les lieux où les skateurs réunissent en groupe leurs affaires qui sont toujours surélevées (carrés en bois aménagés dans la zone de repos, au centre de l'aire street) tandis que pour le premier niveau, les affaires sont directement posées au sol

- Ici, les affaires permettent de renforcer la visibilité de l'appropriation de l'espace par le groupe (en masse, au centre de l'espace de pratique), tandis que dans le premier niveau, celles-ci indiquent plutôt une appropriation faible du lieu (prendre le moins de place possible, au bord du skatepark pour ne pas déranger etc.)

De plus, ce second niveau, caractérisant une stratégie d'appropriation forte via les affaires des skateurs est également renforcé par d'autres objets que nous pouvons retrouver aux mêmes endroits, comme les canettes de boissons variées et les packs de bières rapportés par les skateurs. De la même façon, lorsque les skateurs ne pratiquent pas, leur planche est placée au même niveau que leurs affaires, ou bien tout autour de cet espace, à-même le sol.

Ces objets, participants aux stratégies d'appropriation de l'espace, soulignent donc de manière implicite et visuelle une revendication du territoire, que ce soit d'un espace particulier (en tant que groupe de skateurs parmi les skateurs) ou du skatepark DIY dans son ensemble (en tant que skateurs). Plus spécifiquement dans le cas d'une stratégie d'appropriation forte d'un espace précis du skatepark, ces objets permettent de marquer la « frontière » temporaire entre le territoire « réservé » au groupe et le reste de l'espace du skatepark, partagé avec les skateurs. L'usage des guillemets autour du terme « réservé » nous permet d'indiquer le fait que l'exclusion des autres skateurs de cet espace restreint est relative, puisque des personnes connues et reconnues par le groupe en obtiennent facilement l'accès de manière tacite. De fait, l'espace réservé ne l'est pas tant que ça, comme l'exprime d'ailleurs Florian :

*« Bah non, du fait que ce soit un lieu public, il y a aucune réservation possible. Mais justement, après chacun s'octroie son p'tit créneau. »* (Florian, skateur de 47 ans, cadre administratif et commercial d'entreprise, membre d'un club de skateboard).

Bien que les stratégies d'appropriation de l'espace leur permettent de revendiquer le territoire de manière implicite, la revendication n'est pas admise par les skateurs qui, au contraire, mettent plutôt l'accent sur le caractère public et ouvert du lieu, tout comme l'exprime également Taranee :

*« Y a pas d'espace privé, c'est pas écrit « c'est à moi ici » donc... »* (Taranee, skateur.se LGBT de 20 ans, fondateur.rice d'un groupe de skateuses et membre d'un club de skateboard).

Finalement, ces stratégies d'appropriation de l'espace influencent les interactions, et plus particulièrement les interactions mineures comme nous avons pu l'observer à de nombreuses reprises. En effet, le fait de regrouper ses affaires est visible dans l'espace, et l'observabilité mutuelle permet de faire comprendre aux autres skateurs cette revendication délimitée du territoire. De même, le fait de déplacer des objets dans l'espace de pratique oblige les autres pratiquants à modifier de manière plus ou moins importantes leurs déplacements, soit pour éviter ces éléments, soit pour adapter leur trajectoire de manière à réaliser des tricks sur ces objets détournés, comme cela est par exemple le cas dans la rue, sur du mobilier urbain. A l'inverse, certaines interactions influencent également la mise en place de ces stratégies d'appropriation comme le met par exemple en avant Florian ici :

*« On a subi quelques vols ici à Vincent Gâche, parfois y a du vol de sac. Il y a des gens qui... qui passent, qui zonent un peu, qui peuvent... qui va piquer un sac et partir avec. Donc on est tous assez vigilant par rapport à ça. C'est pour ça qu'on... qu'on se met un peu en groupe et qu'on... qu'on protège nos affaires. »* (Florian, skateur de 47 ans, cadre administratif et commercial d'entreprise, membre d'un club de skateboard).

Nous comprenons par cet extrait d'entretien que ce sont des interactions négatives, que nous rapprochons principalement des conflits de toutes sortes, qui seraient à l'origine de ce regroupement. De fait, faire masse dans l'espace à travers le groupe permettrait non seulement aux skateurs de rendre visible leur présence et de signifier leur appropriation du lieu dans l'espace, mais reviendrait aussi à se « protéger » dans un espace qui, de par sa nature ouverte, nécessiterait de l'être. Néanmoins, nous tenons à constater ici, que rares sont les conflits comme en témoigne Arnaud :

*« Euh... ouais c'est arrivé. C'est... c'est rare c'était y a... il y a un moment. Puis ces derniers temps, il y a... il y avait des... des p'tites embrouilles entre gens qui s'aimaient pas. En fait j'ai pas trop suivi. Ouais, et puis y avait pas mal de mecs qui voulaient venir vendre de la drogue ici et euh... en fait c'est pas trop le lieu pour ça et euh... [...] Donc du coup euh... on était pas trop pour et euh... et y a eu des tensions à un moment. [...] Mais sinon c'est pas... c'est pas l'cas en fait. »* (Arnaud, skateur de 26 ans).

Ici, Arnaud relie le caractère inédit des interactions négatives avec le fait que celles-ci concernent des personnes non skateuses présentes dans le skatepark. Ce lien est également étayé par Théo :

« *Ben pas avec des gens du park, mais des... des fouteurs de merde, on va appeler ça comme ça, qui passaient et qui faisaient chier les gens quoi. Du coup c'est pas agréable et on se prend vite la tête avec eux.* » (Théo, skateur de 18 ans, étudiant).

En effet, durant nos temps d'observation sur le terrain, nous n'avons pas assisté à ce type d'interaction négatives. De surcroît, nous avons également été témoin de situations potentiellement conflictuelles qui se sont résolues de manière pacifique. Cela pourrait d'une part s'expliquer par une dimension temporelle que nous n'avons pas étudiée ici du fait de notre présence effective sur le terrain sur quelques créneaux dans le weekend (samedi et dimanche après-midi). A cette première dimension, nous pouvons y ajouter celle de la saisonnalité. Notre étude se déroulant sur la période Hiver-Printemps, celle-ci pourrait réduire les interactions négatives avec les personnes extérieures de par le temps pouvant potentiellement les dissuader de venir (froid, parfois pluvieux). Enfin, une dernière dimension liée à l'appropriation du lieu est mise en avant par Vincent :

« *Franchement améliorer l'ambiance ouais. Virer les gueushla qui cassent les couilles tu vois. T'sais des fois moi, j'aime bien ça t'sais, moi c'est un peu la street un peu dans ma tête. Du coup tu vois quand j'suis dans ma petite zone de confort où je vois les perturber et ce mois-ci les slags ils sont bons.* » (Vincent, skateur de 31 ans, technicien).

Ce processus de « nettoyage » du skatepark, consistant à écarter toute personne et tout groupe perturbant le lieu est également mentionné par Ophélie :

« *y avait un point de deal pendant tout un moment là cet été qui pétait un peu les couilles à un de nos potes qui... A un de nos potes qui... c'était de la merde euh... on les a envoyés chier, on a appelé la police.* » (Ophélie, skateuse de 20 ans).

Nous voyons ici que c'est cette dissonance entre les perceptions d'usage de l'espace, comme le présente Lesné (2018), qui était ici à l'origine de tensions et de conflits. Pour les dealers, le skatepark de Vincent Gâche était alors vu comme le parfait espace pour mettre en place leurs activités illégales. A l'inverse, pour les skateurs qui revendiquaient directement cet espace dans leurs interactions, le skatepark est avant tout et uniquement un lieu pour pratiquer. Mais outre le témoin d'une appropriation de l'espace par les skateurs, nous relierons également cela à l'une des solutions présentées dans la littérature scientifique et permettant de diminuer les conflits, à savoir celle de cette mise à distance et de l'éloignement (Escaffre, *op. cit.* ; Brunel et al. *op. cit.*) des personnes à l'origine de ces interactions négatives.

Tout comme un « nettoyage social » du lieu a été réalisé par les skateurs, ceux-ci prennent régulièrement soin de leur skatepark comme nous avons pu le constater. En effet, nous avons à plusieurs reprises vu des skateurs ramasser au sol des déchets pour aller les jeter directement dans l'une des poubelles du skatepark ou ramasser des bouts de verre, comme le mentionne par exemple Linda :

*« Je passe et j'enlève les bouts de verre parce que sinon je sais que j'vais m'casser la gueule. Mais à part ça euh... non. Non mais en vrai des fois y a y a des gens ils explosent les bouteilles et t'sais les roues elles se prennent dans les bouts de verre du coup voilà. »* (Linda, skateuse de 20 ans, étudiante, membre d'un groupe de skateuses).

Linda justifiant cette action par le fait de faciliter la pratique du skateboard, nous pouvons supposer que son action se limite aux espaces praticables du skatepark. Quoiqu'il en soit, cela participe tout de même à une appropriation étroite de l'espace au sens d'Escaffre (2011) via l'entretien du lieu de pratique. En effet, par opposition, les personnes ayant une appropriation faible du skatepark se limitent à y circuler, mais ne s'attardent pas sur le nettoyage du lieu.

En outre, l'entretien du lieu passe aussi par le fait de prendre soin des espaces verts du skatepark. Ici, nous pouvons nous rappeler, toujours en lien avec les déchets, un skateur ramassant des bouts de verre tombés dans l'herbe au niveau des blocs centraux du skatepark dans lesquels se trouvent de la végétation. Mais parfois, plus que le simple maintien en état du skatepark, certains skateurs participent à le rendre plus agréable à vivre en apportant notamment des bancs pour s'asseoir dans d'autres zones que celles identifiées et aménagées spécifiquement pour le repos. De la même façon, d'autres agissent directement sur les espaces verts, comme nous l'explique Lucas :

*« Et bah c'est surtout on a on a une âme là-dessus comment, qui nous appartient quoi, c'était nous qui l'avons fait, là, les jardins qu'tu peux voir à côté, c'est nous qui les avons faits aussi. On ne s'approprie pas le lieu, mais quand même aussi quoi. Comment, c'est pour nous, c'est chez nous. »* (Lucas, skateur de 29 ans, ouvrier qualifié, membre de l'association Vincent Plage et d'un club de skateboard).

Cette appropriation du skatepark, pas réellement reconnue comme telle par Lucas, fait également partie d'une appropriation étroite de l'espace. Plus précisément, les skateurs n'agissent pas sur les espaces verts uniquement au moment de leur construction ou pour ramasser des déchets, mais participent également à favoriser l'éclosion florale du jardin, comme nous le racontons ici :

*Note d'observation – Skatepark de Vincent Gâche*

*Rôle : Observation participante*

*Nous sommes en fin d'après-midi, le temps est propice à la pratique. Les skateurs, assez nombreux aujourd'hui, se partagent l'espace et interagissent positivement. Intégrée à la discussion avec le groupe des habitués, je remarque que l'un des skateurs du groupe s'éloigne pour aller s'occuper du jardin, situé entre deux carrés en bois (zones de repos). Dans ce jardin, nous pouvons y voir des plantes vertes, mais aussi la présence de palmiers. M'approchant du skateur pour lui demander s'il faisait ça régulièrement, il me répond que oui, et me propose même de participer si je le souhaite en rapportant des plantes pour les intégrer. De plus, il m'explique que ce sont eux, les skateurs, avec l'association Vincent Plage, qui ont construit ces structures pour y mettre les plantes.*



**Photographie 11 : Le jardin au bord du skatepark, construit par les skateurs**

*Le voyant ensuite rapporter des grosses pierres pour les mettre dans les bacs de plantes, je lui demande pourquoi. Il m'explique alors qu'il place des cailloux au bord des racines pour éviter qu'elles s'abiment. [...] Quelque temps après m'être éloigné et avoir rejoint le groupe, un autre skateur a rejoint le premier pour échanger sur l'entretien de cet espace vert, abordant notamment les bourgeons des branches qui vont bientôt pouvoir fleurir avec l'arrivée du*

*Printemps. Un autre skateur du groupe, assis vers le centre du skatepark avec les autres, les interpelle en leur faisant remarquer que « ça va être beau quand ce sera fleurit », et l'un des deux skateurs lui répond « oui on va être bien cet Été, ça va être agréable ». Plus tard, ce même skateur se dirige vers la fontaine à eau, avec une grande bouteille en plastique d'Oasis vide pour la remplir, puis revient vers les plantes pour les arroser. En réalité, cela nous donne l'impression qu'ils s'occupent de leur jardin personnel.*

Cette appropriation physique impalpable est différente de celles précédemment explicitées. En effet, celle-ci n'est visible qu'au moment où les skateurs s'y attèlent, mais reste invisible aux yeux des observateurs s'ils ne regardent pas au bon moment ou au bon endroit. Mais plus encore qu'un simple entretien du lieu pour le maintenir en bon état, nous comprenons ici que les skateurs ont également participé à l'aménagement des alentours du skatepark pour « *se sentir bien* ». En outre, cette appropriation singulière de l'espace amène les skateurs à interagir positivement à ce sujet comme nous avons pu l'observer, et plus encore, ces interactions amènent certains skateurs à s'approprier plus étroitement le lieu qu'ils ne le faisaient déjà, comme cela a été le cas pour moi lorsque ce skateur m'a invité à participer à l'entretien du jardin. De plus, le caractère régulier de l'entretien de ces espaces, ainsi que les échanges entendus, ici et là au gré de nos observations, introduisent l'idée que les skateurs se représentent ce lieu comme étant non pas juste un skatepark parmi d'autres, mais comme étant « *chez eux* », comme en témoignent l'extrait d'entretien et notre note d'observation. La question étant alors : Le fait de prendre soin du lieu les amènent-ils à se sentir chez eux, ou bien est-ce parce qu'ils s'y sentent chez eux qu'ils prennent autant soin du lieu ? Nos données ne nous permettant pas de répondre à cette question, nous posons ici l'hypothèse que les deux s'influencent réciproquement.

Mais quelle que soit la réponse à cette question, nous pouvons ici dire que nous sommes en présence d'une appropriation signifiante de l'espace, notamment à travers le marquage de celui-ci (Dequirez, 2010) et plus fortement encore via les aménagements concrets de l'espace, qui serviraient ainsi à ancrer dans l'espace des représentations symboliques en lien avec celui-ci. De fait, le processus d'appropriation spatiale est, à minima, interconnecté avec les représentations (Lesné, 2018) et les interactions des skateurs.



*B. Des représentations incarnées dans l'espace et les discours*

*a. Le skatepark DIY, symbole fort d'appropriations physiques et symboliques*

De même, tout comme le lieu en lui-même est porteur de représentations différentes et partagées par les skateurs, le skatepark DIY situé dans la partie basse l'est également. Tout d'abord, les skateurs mettent en avant le fait qu'ils l'ont fait eux-mêmes, comme l'explique Florian :

*« Alors, le skatepark euh... ben... Bah, c'est vraiment un truc super. C'est parti d'une structure qui a été faite par la ville, et puis on a pu faire quelques modules euh... nous-mêmes avec Vincent Gâche [Vincent Plage], donc c'est une... une bonne collaboration on va dire. C'est plutôt positif quoi. »* (Florian, skateur de 47 ans, cadre administratif et commercial d'entreprise, membre d'un club de skateboard).

Cela témoigne d'une appropriation physique du lieu de pratique plus définitive, et plus particulièrement de la partie basse du skatepark. En effet, les appropriations physiques précédemment décrites, en relation avec la littérature scientifique, étaient plus temporaires, comme l'expliquait notamment Escaffre (2011) au sens des modes d'appropriation sportive comme nous l'avons précédemment vu. De manière concomitante à cette appropriation physique plus permanente dans l'espace, les skateurs mettent en avant une représentation plus symbolique et personnelle du skatepark DIY, qu'ils expriment notamment par l'expression *« c'est chez nous »*, comme nous l'avons abordé dans la partie précédente :

*« tu regardes vite fait quand y a mes potes se fait quand même pas mal de trucs ici quand même, et plus les constructions, ouais c'est chez nous en fait. C'est normal qu'on est là en fait, c'est normal qu'on kiffe. Tu vois que des fois on vient même pas juste pour skater mais ouais, c'est, non en fait c'est chez nous ouais. Ouais c'est un peu ça ouais. »* (Vincent, skateur de 31 ans, technicien).

C'est justement dans ce type d'interactions qu'apparaît alors l'appropriation symbolique du lieu. En effet, nous rappelons, comme évoqué par Dequirez (2010), que l'appropriation symbolique est un processus coexistant avec d'autres appropriations, notamment physique, et en perpétuelle mouvance dans les interactions. Ici, Vincent, comme beaucoup d'autres skateurs avec qui nous avons pu échanger, en entretien ou durant nos observations participantes, associe la partie DIY au groupe ayant participé à son aménagement. Cette dimension symbolique s'étend également à une autre représentation mise en avant par les skateurs, à savoir celle d'un lieu iconique, comme l'exprime Sacha :

« Et... bah... mine de rien c'est un peu un des lieux iconiques quoi euh... du skate à Nantes quand même. Nous à côté c'est trop cool, y a des gens qui font des barbeuc's tout ça, mais... » (Sacha, skateur de 19 ans, étudiant).

Plus spécifiquement, les skateurs identifient surtout l'espace DIY comme un lieu emblématique, justement parce que ce sont eux qui l'ont construit :

« Je pense que c'est un peu le lieu de rendez-vous de de la scène nantaise on va dire, parce que c'est... le skatepark qui est bien dans le sens où il y a une grosse partie du skatepark qui a été faite par la communauté directement, toute la partie DIY qui est tout en bas ça a été fait par les skateurs, et donc du coup il y a... il y a un petit un sentiment d'attachement qui est différent des autres skateparks qui ont été faits en ville tu vois. Parce que y a cette dimension de bah, c'est nous qui l'avons fait et c'est ça qui est cool, quoi. Donc je pense que c'est un peu le lieu de rendez-vous de la scène nantaise. Alors quand, fin, Nantes est surtout connu pour ce skatepark là j'pense, celui-là et aussi le Hangar, le Hangar Skatepark qui lui est à côté de Malakoff, mais vu que c'est en intérieur et que c'est payant, c'est pas la même chose quoi. » (Nathan, skateur de 24 ans, ingénieur).

Ici, Nathan met en avant la dimension d'attachement, dimension également soulignée par Lucas, auquel se rattache un sentiment de fierté :

« Et bah c'est surtout on a on a une âme là-dessus comment, qui nous appartient quoi, c'était nous qui l'avons fait, là, les jardins qu'tu peux voir à côté, c'est nous qui les avons faits aussi. On ne s'approprie pas le lieu, mais quand même aussi quoi. Comment, c'est pour nous, c'est chez nous. » (Lucas, skateur de 29 ans, ouvrier qualifié, membre de l'association Vincent Plage et d'un club de skateboard).

Plus précisément, à travers le mot « âme » ici utilisé de manière métaphorique, Lucas désigne l'essence du lieu, et peut être compris comme une manière imagée de mettre en lumière l'importance qu'il attache à ce lieu. Ce mot particulier, là encore permettant de mettre en avant une appropriation symbolique du lieu par les skateurs, est également utilisé par Arnaud qui lui donne néanmoins une signification différente :

« Il y a... d'autres skateparks, mais c'est pas... Ici pour le coup, ça a un peu une âme que y a pas de trop dans les autres skateparks.

### **Ah ouais, ce serait quoi cette âme en fait ?**

*Les gens qui sont là justement. [...] C'est les gens qui mettent... qui mettent des ambiances, qui mettent... Bah tout à l'heure par exemple, genre y avait beaucoup de monde dans le skatepark. Au bout d'un moment ça s'est un peu vidé, l'ambiance s'est changée, ça s'est un peu apaisé, et puis c'est devenu une autre ambiance quoi et... [...] Et ça se transforme tout le temps, tous les jours. Tout le temps ça ne cesse de se transformer, c'est rigolo. » (Arnaud, skateur de 26 ans).*

En effet, le mot « âme » est ici utilisé pour évoquer, non pas l'importance du lieu en lui-même, mais des personnes y évoluant, mettant ainsi en avant le fait que le skatepark soit un lieu animé d'une manière particulière. Cependant, Arnaud considère également cet espace DIY comme ayant une reconnaissance nationale limitée en raison de ses caractéristiques physiques propres : « *Nationalement, VG c'est d'la merde. C'est une merde sans non dans l'sens où c'est tout petit, et c'est pas... c'est pas une vraie structure. » (Arnaud, skateur de 26 ans).*

De plus, l'aménagement du lieu n'est pas le seul dont la portée reste limitée, comme l'explique Sacha :

*« Bah... j'trouve que c'est un peu la... j'dirais, le... la quintessence du skate nantais. Non la... c'est un peu ouais c'qui représente le skate à Nantes j'trouve, parce qu'avant c'était plus Hôtel Dieu [...] Là c'est vraiment les gens qui se sont appropriés le lieu, et du coup, t'as toute l'ambiance qui va avec. Euh... Ouais pour moi ça représente ça quoi. Un peu comme... je sais pas euh... pour Paris, ce serait République et euh... Et palais d'Tokyo. Bah nous, on a Vincent Gâche quoi. C'est moins prestigieux, mais c'est chouette aussi.*

### **Pourquoi tu dis que c'est moins prestigieux ?**

*Non mais c'est juste parce que en fait, t'as... t'as... dans les spots de skate, t'en as qui sont vraiment mythiques et euh... et qui sont ancrés dans nos mémoires parce que euh... tous les jours on voit des vidéos de pro qui sont là-bas, qui sont en train de... de skater. Donc du coup ça rentre un peu dans ta tête, et quand t'y es, par exemple à Paris, quand... quand on va sur les spots hyper connus on a... j'sais pas, c'est magique un peu... Bah d'ailleurs on y va normalement la semaine prochaine. » (Sacha, skateur de 19 ans, étudiant).*

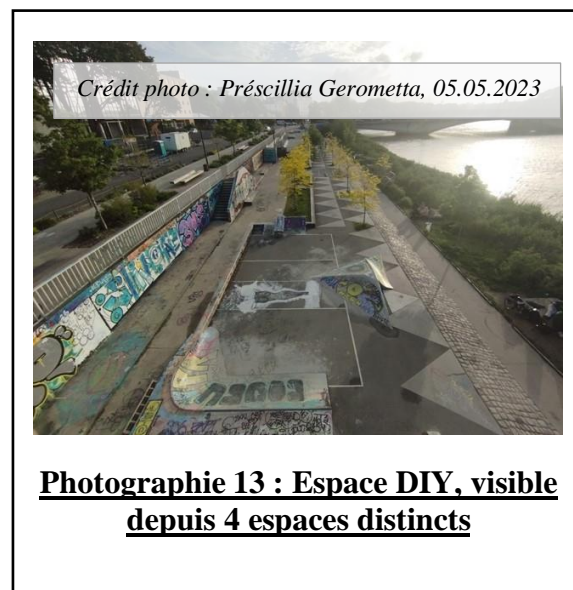
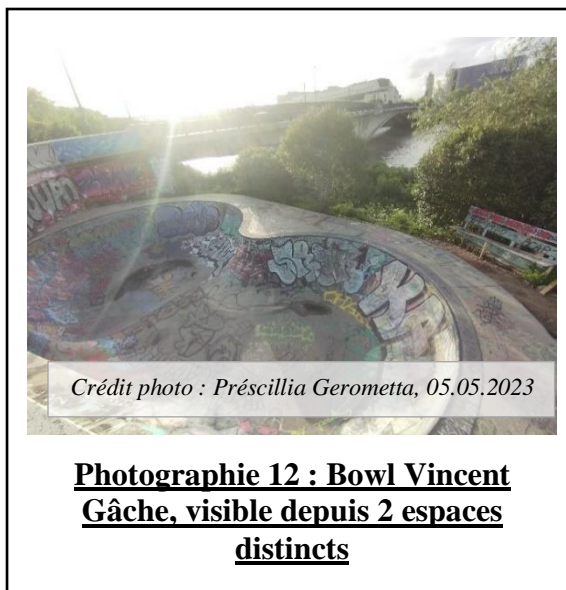
Ici, Sacha met en avant la présence limitée du skatepark de Vincent Gâche dans la « mémoire collective » des skateurs de manière générale (Halbwachs, 1950 ; Laurent, 2008), en comparaison avec d'autres spots considérés comme « mythiques », tout en le considérant comme emblématique et représentant « *la quintessence du skate nantais* ».

Par ailleurs, allant dans ce sens, nous retrouvons, tant pour le bowl que pour l'espace DIY, les trois caractéristiques mises en avant par Saravi et al. (2011) permettant d'identifier une appropriation partielle et temporaire d'un lieu de pratique et l'émergence d'un lieu emblématique, à savoir :

- L'accessibilité de l'ensemble des espaces de pratique, ici grandement facilitée par la position géographique proche du centre-ville, la présence de transports en commun à proximité et la présence de plusieurs points d'accès depuis la rue, offrent des accès directs de qualité.
- La présence de caractéristiques idéales pour la pratique, qui ont été maintes fois mises en avant lors de la présentation de nos résultats dans les cas du bowl et de l'espace street, à l'inverse de la descente où celles-ci ne sont pas favorables ce qui rejoint le fait que les skateurs n'y aillent pas comme le met à nouveau en avant Karim El-Alami ici :

« Le... le skatepark en haut, si j'y vais pas et si on est plusieurs à pas y aller, c'est juste parce qu'on considère qu'il a été mal conçu, mal réalisé, et que... fin il est pas très amusant parce qu'il est en pente et du coup quand t'arrives en bas, c'est un peu chiant de remonter là-haut quoi. Et donc euh... c'est juste pour ça qu'on le skate pas, mais autrement on... on le skaterait ouais » (Karim El-Alami, skateur de 30 ans, architecte concepteur de skatepark, vice-président de l'association Vincent Plage).

- La visibilité de la pratique dans celui-ci, permise de plusieurs manières comme nous le montrent d'une part les deux photographies suivantes :



Dans le cas du bowl, bien que ce soit un espace considéré comme « à l'abris » notamment parce qu'il est reculé et entouré par des arbres « cachant » les pratiquants, les skateurs sont néanmoins visibles depuis deux espaces distincts : La rue et le haut de la descente, position où nous nous trouvons pour prendre la photographie N°12, ainsi que par le pont traversant la Loire, visible en arrière-plan sur notre photographie.

Dans le cas du bowl, les points de visibilité sont différents. Tout d'abord, nous pouvons remarquer le chemin longeant le bord de Loire, à notre droite sur la photographie N°13, qui se situe au même niveau que l'espace de pratique. De plus, les carrés en bois de la zone de détente se situant entre le chemin et la Loire permettent également d'observer les pratiquants, tout en étant assis. De la même manière, les « Dunes jaunes » présentes sous la Guinguette du Belvédère, que nous ne pouvons voir sur notre photographie, permettent également d'être assis, à-même le sol, toujours à hauteur de l'espace de pratique. Sur la même photographie, cette fois à notre gauche nous pouvons voir la rue se trouvant au-dessus du skatepark. Les barrières de sécurités n'étant pas très hautes, les passants peuvent s'y attarder pour voir, sans grande difficulté, des skateurs en train de pratiquer depuis une vue en plongée. De même, les escaliers d'accès reliant cette rue à l'espace de pratique permettent là encore d'observer les skateurs en surplomb, sans la présence des barrières cette fois. En outre, toujours selon un point de vue en hauteur, la pratique est également visible depuis la Guinguette du Belvédère, lieu d'où nous avons pris cette photographie. Les caractéristiques d'aménagement de cet établissement (deux étages surplombants le skatepark, avec des ouvertures sur chaque étage) permettent ainsi aux personnes venant boire un verre d'également profiter des skateurs réalisant des tricks tout comme l'exprime Vincent :

*« T'as la guinguette, ça peut être de la boisson, en plus les gens ils aiment bien consommer, tu vois, leur petit verre en regardant les skateurs tout ça faire des tricks en l'air. »* (Vincent, skateur de 31 ans, technicien).

Ainsi, ces divers espaces d'où la pratique est visible constituent ici ce que nous qualifions « d'observatoires particuliers » à partir desquels les spectateurs peuvent contempler la pratique des skateurs. En outre, la présence d'observatoires particuliers n'est pas le seul critère « pour donner à voir » la pratique (Saravi et al. 2011, p.11). En effet, c'est également dans ce cadre que les « marqueurs centraux » (Goffman, 2000) précédemment identifiés prennent part.

Par ailleurs, ces formes d'appropriation physique et symbolique mises en avant ne sont pas les seules à s'être développées autour du skatepark DIY. Afin d'expliquer cela, il convient tout

d'abord de revenir sur l'histoire particulière de cet espace, comme nous l'explique Karim El-Alami :

« [...] Donc le truc a pas été très bien pensé, ce qui fait qu'on n'est jamais sur ce skatepark-là. Et par hasard, en bas, il y avait un... un lieu qui se prêtait assez bien à la pratique du skate, qui n'avait pas été pensé comme ça, donc c'est plus un spot street quoi. Et puis petit à petit avec les potes, on a commencé à se dire bah vas-y, on pourrait vraiment prendre en possession le lieu, construire nos propres modules, faire nos propres trucs pour que ce soit un peu notre spot quoi. Et quand je dis nous, c'est les skateurs nantais, c'est pas une catégorie plutôt qu'une autre. Et du coup, ça, ça s'est matérialisé par le fait qu'on a construit une petite courbe en pirate, pas celle que tu vois là, y en avait une autre avant. [...] Sans en parler ni à la ville ni quoi que ce soit, on a construit la courbe et on a monté le rail sans en parler à la ville. Donc ça on l'a fait un peu sans, sans demander d'autorisation ni rien. Et une fois qu'on a fait ça, on a commencé à se dire « putain, mais on pourrait faire encore plus, mais vas-y, on pourrait vraiment prendre possession du lieu, dessiner un plan, construire nos modules nous-mêmes en plus, pas avec une société, pas avec des ouvriers ou quoi que ce soit, mais vraiment nous-mêmes couler le béton etc. ». Et on s'est dit bah vas-y, si on va faire autant et si on va autant s'approprier lieu, qu'il va y avoir autant de modules qui vont apparaître, il faut qu'on le fasse propre, on peut pas juste faire tout ça en pirate, parce qu'en plus ça va clairement apparaître aux yeux de la ville, et on va juste risquer qu'ils détruisent tout, quoi. [...] Donc vas-y, on le fait bien. [...] on était une cinquantaine là, sur l'spot à discuter de tout ça. Et on s'est dit bah vas-y, qui serait volontaire pour faire les démarches administratives, aller essayer d'obtenir les autorisations. On était pas mal à lever le bras, dont moi. [...] Du coup moi j'suis vice-président de l'asso, et du coup on est allé voir la ville, on leur a parlé de notre projet, ils nous ont orientés vers le fait de créer une association, et de là, on a démarré 2 ans de procédures administratives pour réussir à obtenir les autorisations avant de commencer à pouvoir faire les chantiers. Donc pendant 2 ans, on a rencontré tous les services possibles et imaginables de la ville. On a écrit une convention avec la ville qui nous lègue un peu la responsabilité du lieu. On a rencontré le service des sports, le service des espaces verts pour discuter des arbres et... le service nettoyage. [...] Et voilà, ça a pris longtemps mais on s'est accroché. On a aussi dessiné les plans, on a concerté les plans avec tous les skateurs, on les a fait valider 1 fois, 2 fois, 3 fois, on a changé des modules à la dernière minute parce que certains skateurs n'étaient pas d'accord. Et en juillet 2021, c'est bon, on a tout, on peut commencer le chantier le... le conteneur est livré, nous on s'est fait livrer tout le matos. Oui, on a fait des demandes de

*subventions aussi j'ai pas dit. [...]. C'est la ville qui paye euh... tout. Parce qu'on a fait phase 1, phase 2. Phase 1 en juillet 2021, phase 2 en juillet 2022 là cet été là. Et à chaque fois, on faisait des demandes de subventions du coup pour chaque phase, avec des devis de tout ce que ça va nous coûter. Donc la ville nous paie pas, nous on est bénévole au sein du bureau de l'asso, et les adhérents. Mais la ville paye juste le matos, le béton le métal tout ça. [...]. Ouais, donc nous on fait des devis à la ville qui accompagne notre projet. La ville accepte ou non, elle a accepté les 2 fois nos demandes de subventions. Et du coup euh... nous on achète le matos avec le fric de la ville. Et après... on... on se motive tous pour construire nous-même le skatepark. » (Karim El-Alami, skateur de 30 ans, architecte concepteur de skatepark, vice-président de l'association Vincent Plage).*

Karim El-Alami nous décrit ici une situation singulière, spécifique au skatepark de Vincent Gâche et que nous n'avions pas repérée dans la littérature. Il nous explique également que cette particularité est une première à Nantes, raison pour laquelle l'espace DIY a mis un certain temps avant de pouvoir être construit de manière officielle :

*« Juridiquement, c'était un peu plus compliqué parce que même pour la ville, normalement, c'est des appels d'offres, tu vois, c'est des marchés publics. Mais là, c'était un cas de complètement différent, ça avait jamais été fait à Nantes et donc il fallait construire le cadre légal quoi. »* (Karim El-Alami, skateur de 30 ans, architecte concepteur de skatepark, vice-président de l'association Vincent Plage).

Mais, tout comme le cas du skatepark DIY de Vincent Gâche relève d'un caractère d'exception, tant à Nantes que dans d'autres villes, cette situation atypique met également en lumière les deux modes d'appropriations physiques distingués par Brunel et al. (2019). Le premier, correspondant au skatepark institutionnel de Vincent Gâche, correspond à une appropriation à des activités permise par la présence de modules spécifiques, en particulier du bowl. L'appropriation par des groupes ou des individus, mis en avant par ces auteurs (Brunel et al, op cit.), tout en gardant une dimension non exclusive (Laurent, 2008), correspond dans notre cas au skatepark DIY réalisé par les skateurs de manière non officielle. Ce second mode s'accorde aux explications précédentes de Karim El-Alami au sujet de la modification de l'aménagement du lieu par les skateurs eux-mêmes ayant rajoutés de nouveaux modules sans autorisation, comme nous pouvons le voir sur les documents suivants qui nous ont été partagé par l'association Vincent Plage :



**Figure 23 : « Photos env. proche »**



**Figure 24 : « Historique »**



A la suite de cet aménagement « clandestin » visible sur les figures ci-dessus, les skateurs se sont organisés et structurés en créant l'association Vincent Plage. C'est cette association, dont le but est notamment de promouvoir et d'encourager le développement du skateboard nantais, qui a permis de finalement réaliser le skatepark DIY d'aujourd'hui, au même emplacement, mais cette fois de manière officielle. De ce fait, l'appropriation repasse ainsi sur le premier mode, puisque les modules ajoutés ont été spécifiquement fait par et pour les skateurs, comme l'exprime Laurent :

*« c'est un skatepark fait par les skateurs donc c'est ça qui est bien quoi. »* (Laurent, skateur de 30 ans).

Cependant, cet espace étant totalement aménagé par les acteurs sociaux présents dans le lieu comme l'attestent à de nombreuses reprises l'ensemble des skateurs, l'appropriation reste également sur le mode d'une appropriation par des groupes et des individus, et plus particulièrement dans notre cas au groupe des skateurs de Vincent Gâche et de Nantes réunis dans l'association Vincent Plage pour mener ce chantier à bien. Nous comprenons ainsi qu'une porosité existe entre ces deux modes d'appropriations, et nous considérons, à partir de ce cas spécifique, qu'il existerait même un troisième mode d'appropriation se situant à la croisée des deux précédents. En effet, celui-ci correspondrait donc à une appropriation du lieu à des groupes par des activités, et mêlerait d'autant plus les dimensions sociales et géographiques. En ce sens, une influence mutuelle des interactions et de l'aménagement de l'espace serait prégnante :

- Les interactions entre les skateurs auraient influencé la manière dont l'espace de pratique a été modifié afin de créer un nouvel espace spécifique à l'activité et adapté à ce groupe de skateurs.
- L'aménagement préexistant aurait également orienté les interactions entre les skateurs pour leur permettre d'arriver à une décision consensuelle sur l'aménagement à réaliser.

En outre, nous y rajoutons également une dimension symbolique puisque le skatepark DIY est porteur de multiples représentations.

Finalement, nous pouvons constater que les appropriations, bien qu'elles soient différenciées, sont en étroites relation avec les représentations continuant aujourd'hui encore à influencer les appropriations, les interactions et l'espace lui-même. Reprenant ce qu'expliquait Lebreton (2009) dans la littérature, à savoir que la signification donnée au lieu joue un rôle essentiel dans l'appropriation spatiale et que, dans cette perspective, il en ressort également du sens pour chacun, nous souhaitons approfondir cette affirmation dans la partie suivante.

*b. Des symboles liés aux appropriations et aux représentations du lieu par les skateurs*

Comme nous venons de le voir, le skatepark DIY est porteur de représentations et d'appropriations variées. A cela, s'ajoute également plusieurs éléments identifiés par les skateurs comme évocateurs du skatepark, chacun porteur de significations particulières. A travers les entretiens mais aussi les échanges informels, nous avons pu identifier deux grandes catégories de symboles. La première catégorie réunit les symboles abstraits qui sont notamment présents dans les discours et les pensées. La seconde catégorie quant à elle implique les symboles matériels, tangibles et présents dans l'espace. Ces catégories vont nous permettre ici de présenter certains des symboles les plus régulièrement mis en lumière par ou chez les skateurs.

L'expression que nous utilisons ici, « *par ou chez les skateurs* », n'a pas été choisie au hasard. En effet, un symbole particulier représentant le skatepark de Vincent Gâche et plus particulièrement le DIY et le bowl est l'acronyme « *VG* » :

« *Bah déjà... on vient à VG. C'est juste les ini... juste l'acronyme VG quoi, Vincent Gâche.* » (Helia, skateur de 37 ans, ouvrier qualifié de type artisanal, membre d'un club de skateboard).

« *Bah... je vois pas trop non. J'ai pas de spécifique symbole à part l'appeler VG euh... comme mon fils de XXX ans [moins de 10 ans] dit « on va à VG », voilà. Voilà, le symbole, c'est ça, peut-être.* » (Marcel, skateur de 45 ans).

Cet acronyme, plus que les simples initiales de « Vincent Gâche », permet non seulement d'indiquer le lieu, mais est également un marqueur intangible des appropriations physiques et symboliques du lieu par les skateurs. Par ces deux lettres, les skateurs identifient non seulement le lieu où se situe le skatepark, mais y associent plus particulièrement la partie DIY comme c'est par exemple le cas de Lucas :

« *On est sur le spot de VG, comment ah, qui a été construit avec l'asso Vincent Plage [...] c'est vraiment très spécial VG, comment, en plus d'être un park c'est vraiment un endroit où on vient tchiller un p'tit peu, c'est la famille quoi.* » (Lucas, skateur de 29 ans, ouvrier qualifié, membre de l'association Vincent Plage et d'un club de skateboard).

En outre pour Lucas, l'acronyme de VG évoque également deux des fonctions du skatepark que nous avons précédemment déterminées, à savoir les fonctions de détente et de rencontre. Porteur donc de multiples significations, ce symbole immatériel est largement présent dans les

discours des skateurs, mais n'est pas toujours identifié comme tel. C'est par exemple le cas d'Hay Line pour qui il n'y a pas de symboles spécifiques représentant le skatepark :

« *Bah je sais pas trop, non j'y pense... fin... du moins pour moi y a pas spécialement de symboles à part la... la planche de skate en elle-même quoi.* » (Hay Line, skateur.se LGBT de 31 ans, membre d'un groupe de skateuses).

Ici, nous pouvons opposer le fait qu'il n'y a, pour lui/elle, vraisemblablement pas de symboles particuliers représentant le skatepark de Vincent Gâche à l'utilisation de cet acronyme. En effet, à plusieurs reprises Hay Line a fait usage de cet acronyme durant notre entretien (3), et le mobilise de manière plus régulière encore lors d'échanges informels.

Tout comme l'est l'acronyme VG, il en est de même pour l'expression « *Vincent Plage* » qui est un symbole immatériel, parfois considéré comme tel par les skateurs, et largement utilisé dans les discours. Cette expression désigne, là encore, le skatepark DIY de manière spécifique, comme nous le fait remarquer Ophélie :

« *D'ailleurs, c'est comme ça qu'on appelle ici, c'est pas Vincent Gâche, c'est... on appelle ça Vincent Plage.* » (Ophélie, skateuse de 20 ans).

Cette appellation, également utilisée par d'autres skateurs, s'appuie notamment sur le fait que le lieu est considéré par beaucoup comme semblable à une « plage » comme l'expliquent Karim El-Alami et Laurent :

« *J'sais pas, c'est un peu la plage, d'où le nom Vincent Plage.* » (Karim El-Alami, skateur de 30 ans, architecte concepteur de skatepark, vice-président de l'association Vincent Plage).

« *Ben... on l'appelle un peu Vincent Plage, parce que c'est comme une plage, il y a plein de gens qui viennent se poser et euh...* » (Laurent, skateur de 30 ans).

En effet, tout comme c'est le cas sur une plage, il y a « *plein de gens qui viennent se poser* » au niveau des zones de détente aménagées autour du skatepark DIY. En outre, plusieurs symboles matériels mis en avant par les skateurs participent à cette ambiance « plage » décrite ici par Laurent et Karim El-Alami.

Tout d'abord, la présence de la Guinguette, également considérée comme un symbole matériel représentant le skatepark, est mise en avant par Karim El-Alami :

« Il y a la guinguette aussi, qui est un peu un symbole du truc. On entretient tous de très bonnes relations avec les gars qui gèrent la guinguette, les serveurs, tout ça. Euh... et puis y a la Loire. Je sais pas quoi dire d'autres comme symbole. Et puis y a l'asso aussi. » (Karim El-Alami, skateur de 30 ans, architecte concepteur de skatepark, vice-président de l'association Vincent Plage).

Rapprochée au côté festif mis en avant par Vincent précédemment et étudié par Pradel (2010), la Guinguette peut également être rapprochée, dans ce cadre, aux bars et terrasses se situant en bord de plage, et depuis lesquels la mer est visible. De plus, comme nous l'avons précédemment vu, l'établissement permet aussi de voir les skateurs pratiquer. Bien que cet établissement n'est ouvert qu'à partir d'Avril pour la période estivale, et dont la saisonnalité rappelle encore une fois la plage de par sa temporalité, nous avons plusieurs fois pu apercevoir des personnes y aller, et notamment s'installer au deuxième étage pour profiter du soleil et regarder les skateurs et/ou la Loire :

« Le fait qu'il soit près de la Loire aussi. [...] Et puis la guinguette. La guinguette qu'est juste derrière. » (Tarane, skateur.se LGBT de 20 ans, fondateur.rice d'un groupe de skateuses et membre d'un club de skateboard).

Nous pouvons également souligner la proximité immédiate de la Loire avec le skatepark, comme le mentionne Tarane, qui offre une visibilité de l'eau similaire à celle permise par les skateparks situés en bord de mer. Toutefois, la différence entre ces deux lieux réside dans la séparation entre l'eau et le skatepark, qui est matérialisée soit par le sable dans le cas d'une plage réelle, soit par de l'herbe dans le cas d'une plage imagée comme ici à Vincent Gâche. De plus, la présence d'un palmier participe à renforcer cette représentation symbolique partagée de la « plage ». Outre le fait que le palmier y soit souvent associé dans l'imaginaire collectif, certains des médias partagés par les skateurs pratiquant dans des skateparks réellement situés au bord de la mer montrent la présence de palmiers.

Ce palmier, ici rapporté par un skateur et planté au bord du skatepark DIY, est un témoin d'une appropriation physique étroite et symbolique de cet espace par les skateurs. De plus, tout comme l'expression « Vincent Plage », le palmier représente également l'association Vincent Plage.

En effet, l'expression reprend le même nom de l'association, ce qui souligne le lien direct que les skateurs font entre les deux. Ainsi, nous sommes en présence d'une appropriation symbolique au sens de Ripoll & Veshambre (2005) et Dequirez (2010) puisque d'une part, l'expression associe le skatepark DIY à un groupe social (l'association), et d'autre part celle-ci participe à définir l'identité sociale du lieu, c'est-à-dire la manière dont il est perçu, vécu et représenté par les skateurs (la plage).

De même, le palmier représente également l'association Vincent Plage, comme l'exprime Ophélie ici :

« *Bah le palmier, justement Vincent Plage.* » (Ophélie, skateuse de 20 ans).

Ici, le palmier est considéré comme représentant l'association Vincent Plage. Bien qu'au départ nous pensions que cela été lié à la représentation « *plage* » exprimée par les skateurs précédemment, nous nous sommes rendus compte, en étudiant les documents transmis par l'association Vincent Plage, que cette seconde représentation était en réalité en lien avec son logo. En effet, nous pouvons voir sur celui-ci deux palmiers formant la lettre « V » de « Vincent Plage » comme le montre la figure ci-contre.



**Figure 25 : Logo de l'association Vincent Plage**

Cependant, au regard des résultats mis en avant au sujet du palmier, nous nous posons aujourd'hui les questions suivantes :

- Le palmier a-t-il participé à renforcer ou bien à créer cette représentation particulière, témoin d'une appropriation symbolique ?
- Le palmier a-t-il été amené pour renforcer cette représentation de « *plage* » et/ou pour représenter l'association Vincent Plage, en lien avec son logo, marquant alors physiquement une appropriation symbolique et/ou physique ?

Nos données ne nous permettent pas de répondre à ces questions, mais la précision d'Ophélie permet tout du moins d'éclairer le contexte dans lequel celui-ci a été planté :

« *Ouais, j'ai un peu peint quelques trucs sur les DIY, sur les planches et tout ça c'est... Ouais c'est pareil c'est XXX qui a... qui a fait ça et qui a ramené les palmiers.* » (Ophélie, skateuse de 20 ans).

Ainsi, ce serait lors de la réalisation du skatepark DIY, par les skateurs et l'association Vincent Plage, que le palmier aurait été rapporté par l'un des skateurs. De ce fait, nous pouvons tout du moins poser quelques hypothèses pour répondre à ces questions :

- Hypothèse 1 : Le palmier, ramené au moment de la construction du DIY, représenterait d'abord l'association Vincent Plage.
- Hypothèse 2 : Dans un premier temps, le palmier, combiné à la Loire et à la Guinguette, a contribué à la construction d'une représentation « *plage* ». Dans un second temps, celui-ci continue aujourd'hui encore à consolider cette image partagée par les skateurs.

Alors que le palmier est un symbole matériel, beaucoup de skateurs considèrent que ce qu'il représente, c'est-à-dire l'association Vincent Plage, est également l'un des symboles du skatepark comme l'a précédemment mentionné Karim El-Alami et comme l'exprime Taranee ici :

*« y a l'asso Vincent Plage qui est là-bas et qui... Bah du coup ils ont vraiment tout fait [...] c'est vraiment eux le symbole du truc ouais. Fin ils ont fait leurs petits euh... leurs petits trucs sur les côtés, les trucs en bois fin... »* (Taranee, skateur.se LGBT de 20 ans, fondateur.rice d'un groupe de skateuses et membre d'un club de skateboard).

Ce symbole, intangible car étant une association, peut en réalité être considéré comme un symbole « fort », au même titre que l'expression « *Vincent Plage* » et l'acronyme « *VG* ». Cela est notamment permis parce que ce sont eux qui ont entièrement réalisé le DIY et qui ont fait toutes les démarches administratives pour que cela soit autorisé. En outre, le palmier n'est pas le seul marqueur physique représentant l'association Vincent Plage, il y a aussi son conteneur présent sur le skatepark, comme nous le montre la photographie suivante et l'explique Karim El-Alami :



*« On s'est fait livrer un conteneur, ça c'est le nôtre à l'association, et y a notre matos de chantier dedans. »* (Karim El-Alami, skateur de 30 ans, architecte concepteur de skatepark, vice-président de l'association Vincent Plage).

**Photographie 14 : Conteneur de l'association Vincent Plage, vues extérieure et intérieure**

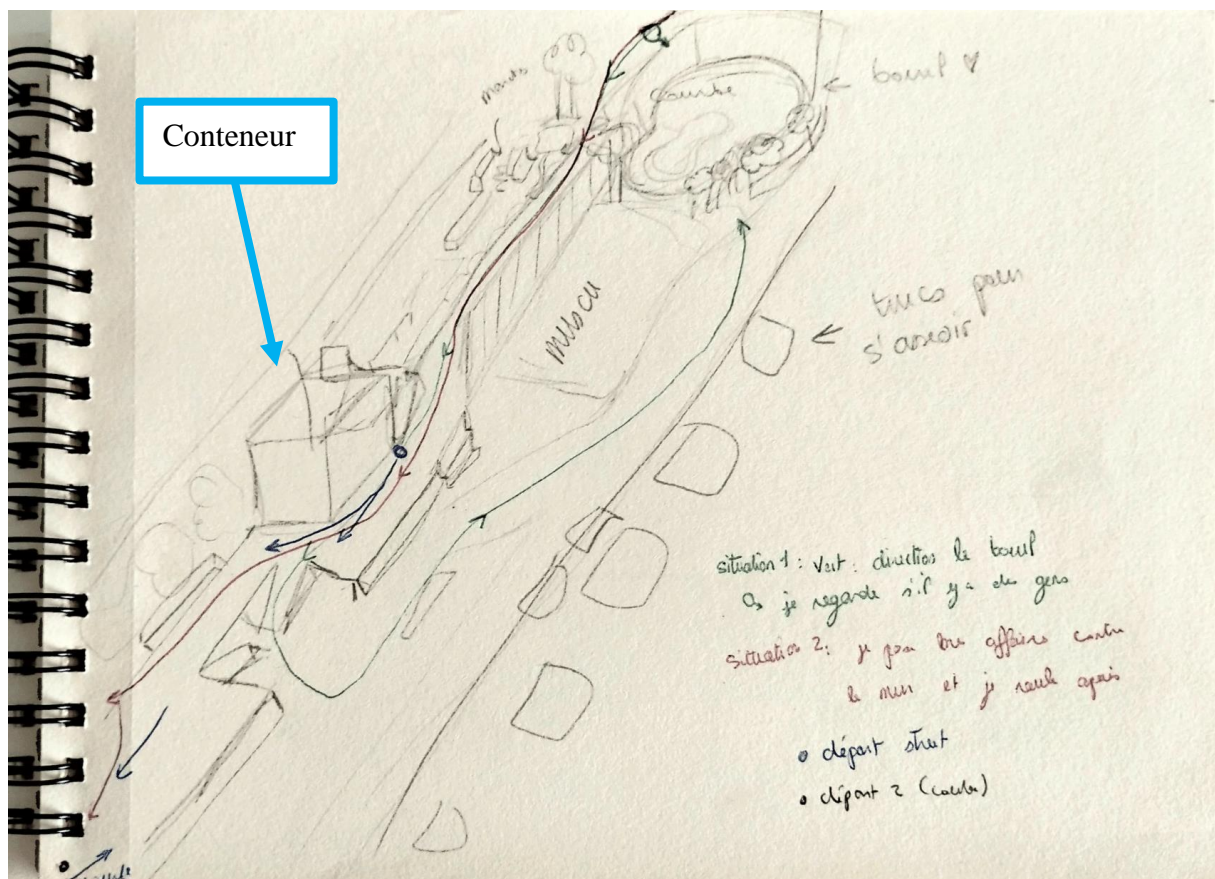
Bien qu'il soit placé contre le mur longeant le skatepark et positionné à la fin de la descente se terminant elle-même par un mur surélevé, ce conteneur n'entrave en aucun cas la pratique du skateboard et les déplacements entre les différents espaces de pratique et dans le DIY. De plus, le fait qu'il soit recouvert de graffitis lui permet de se fondre avec le mur voisin, lui-même recouverts de tags. Toutefois, cet élément, qui revêt une signification particulière puisqu'il témoigne de l'appropriation du lieu par les skateurs et l'association Vincent Plage, est évoqué par Taranee lorsqu'il/elle réalise son schéma du skatepark :

« Y a leur truc chelou.

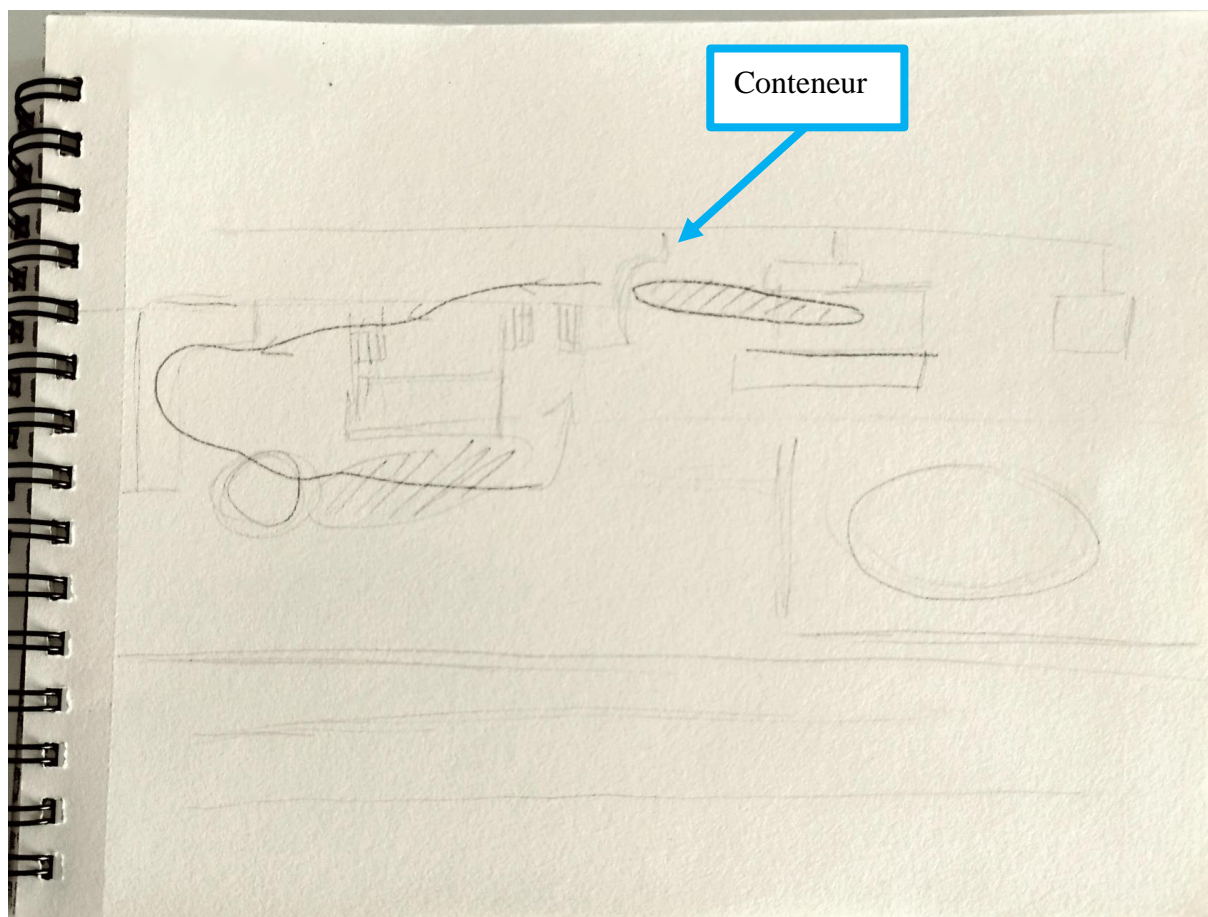
### C'est quoi le truc chelou ?

*Hum... le container, pour ranger les affaires de l'asso Vincent Plage.* » (Taranee, skateur.se LGBT de 20 ans, fondateur.rice d'un groupe de skateuses et membre d'un club de skateboard).

Tout en abordant cet élément présent dans l'espace, Taranee le dessine également sur son schéma. C'est également le cas de Layla, bien qu'elle n'y fasse pas mention :



**Figure 26 : Présence du conteneur dans la représentation du skatepark de Taranee**



**Figure 27 : Présence du conteneur dans la représentation du skatepark de Layla**

Ainsi, plus qu'un simple « local de rangement » permettant de stocker le matériel de chantier appartenant à l'association, le conteneur fait partie intégrante des représentations du skatepark de certains skateurs comme le montre les figures précédentes.



**Photographie 15 : Zone de repos aménagée - Conteneur**

De plus, comme nous avons pu l'observer à quelques reprises, une zone de repos était aménagée par les skateurs de manière temporaire juste à côté du conteneur, comme la montre en rose la photographie à notre gauche. Dans cette zone de repos aménagée, les skateurs y avaient déposé un banc qu'ils avaient eux-mêmes construit. Ce petit banc en bois étant amovible, les skateurs peuvent le déplacer assez facilement à d'autres endroits dans le skatepark, et le ramènent également chez eux une fois la session terminée. En effet, nous rappelons que le skatepark est aussi un espace public, dans lequel, comme nous l'avons vu, des personnes mal intentionnées peuvent circuler.



De plus, l'association n'a pas uniquement permis la création du lieu, mais est également considérée comme un symbole :

*« Il y a une asso justement. C'est l'asso Vincent Plage. C'est l'asso qui fait... genre qui organise les compéts, qui fait les DIY, les trucs comme ça. »* (Ophélie, skateuse de 20 ans).

Ophélie met ici en avant les raisons qui l'amènent à considérer l'association Vincent Plage comme un symbole. En effet, permettre l'aménagement officielle du skatepark DIY par les skateurs, mais également animer le skatepark (compétition, DIY, etc.), la placent comme un acteur central du lieu. Ainsi, de par les symboles physiques présents dans l'espace, mais également les symboles immatériels présents dans les discours et les mémoires, l'association Vincent Plage peut être considérée comme un symbole intangible de l'appropriation physique et symbolique du lieu. Plus encore, nous analysons la présence de l'association comme la pierre angulaire du skatepark illustrant les interconnectivités entre les interactions, les représentations, les appropriations et l'espace du skatepark.

Indépendamment, un autre symbole du skatepark de Vincent Gâche considéré par certains skateurs est la présence de graffitis sur le lieu. Là encore, ce symbole est relié à plusieurs significations. Tout d'abord les skateurs font remarquer le caractère normatif de leur présence dans les skateparks comme l'expliquent par exemple Hay Line et Vincent :

*« tu te sens dans la rue quoi, fin... genre des graffitis c'est un truc omniprésent quand tu te promènes dans la rue et... tu vois des graffitis partout. C'était normal que... que y en ait ici. »* (Hay Line, skateur.se LGBT de 31 ans, membre d'un groupe de skateuses).

*« Mais ouais c'est quoi, c'est le décor de la rue aussi, c'est la street hein. Tu vois, le skate c'est la street, les graffs c'est la street aussi. Tu vois, ça se rejoint un petit peu. [...] Bah en fait, y en avait déjà avant le le skatepark, tu vois ? C'était déjà un spot, donc c'est normal, en fait que ça reste comme ça en fait. C'est très bien, c'est la rue, c'est normal. »* (Vincent, skateur de 31 ans, technicien).

Ici, ce caractère normatif du tag est mis en relation avec la représentation de la « rue » pour les deux skateurs, tout comme le skatepark en serait le reflet :

*« Un skatepark, c'est bien mais le skatepark, c'est le reflet de la rue. Donc si y avait pas eu la rue, y aurait pas eu de skatepark en fait. »* (Marcel, skateur de 45 ans).

En outre, sa condition éphémère est également mentionnée par plusieurs skateurs, comme par exemple André :

« *Ça change souvent et y a toujours bah t'as vu là y a des gens qui sont en train d'en faire un nouveau.* » (Arnaud, skateur de 26 ans).

En effet, les graffitis sont régulièrement recouverts par de nouveaux. Bien que les tags soient un autre univers dont les skateurs n'ont pas nécessairement besoin comme nous l'expliquait Jean-Sébastien Guèze en entretien, cela participe ici à « *donner vie* » au skatepark de Vincent Gâche :

« *j'trouve c'est bien parce que ça fait vivre le truc. J'pense Vincent Gâche ça serait pas Vincent Gâche sans les tags.* » (Tarane, skateur.se LGBT de 20 ans, fondateur.rice d'un groupe de skateuses et membre d'un club de skateboard).

Ce symbole, plus qu'une simple « animation » visuelle et éphémère de l'espace, représente également le lieu en lui-même et le fait que « *Vincent Gâche ça serait pas Vincent Gâche sans les tags* », ce qui impliqueraient que les skateurs intègrent les tags à l'identité du lieu. C'est ce que nous expliquait Vincent à ce sujet en disant « *c'était déjà un spot* ». En effet, Vincent Gâche était d'abord un spot emblématique de graffeurs :

« *Ah, pour la p'tite histoire en fait Vincent Gâche ici, alors... comme il disait dans les murs, dans le livre les murs de l'Atlantique, c'est un peu le all of fame de Nantes. C'est-à-dire qu'en fait à l'époque ici c'était pas n'importe qui qui graffait en fait faut le savoir.* » (Vincent, skateur de 31 ans, technicien).

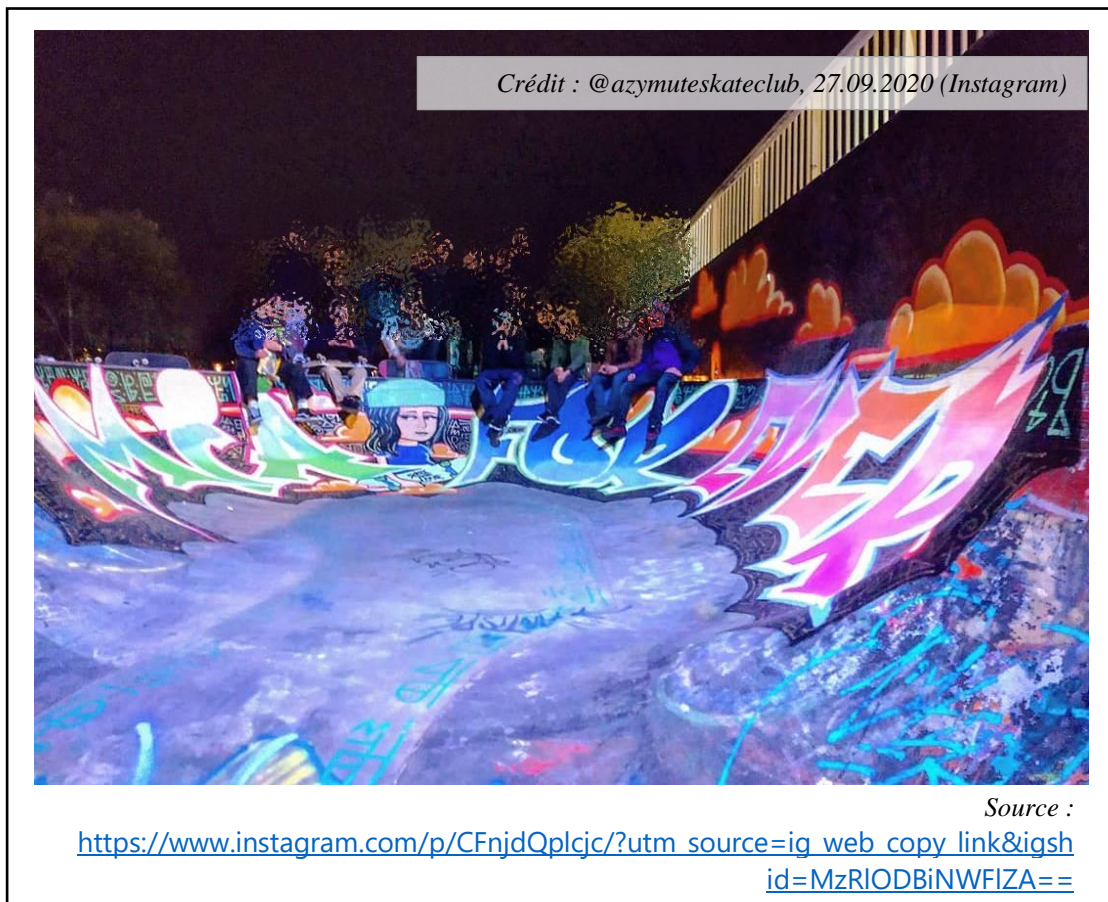
Témoins d'une appropriation physique, les graffitis participent également à des interactions indirectes dans le skatepark, comme nous l'avons précédemment mentionné via l'exemple du nudge, et comme l'explique par exemple Layla :

« *J'pense que c'est un peu lié à ce côté envie de s'exprimer, envie de se démarquer un petit peu et de... bah d'être un peu plus libre dans ce qu'on fait. Et le fait de... de taguer un peu sur les murs dans le skatepark bah c'est un... ça donne un endroit où on peut être nous-mêmes et s'exprimer, j'imagine.* » (Layla, skateuse de 20 ans, étudiante, membre d'un club de skateboard).

Si le fait de s'exprimer est ici associé à une certaine liberté, certains vont plus loin en expliquant que les tags permettent une « *expression politique* » :

« *Si peut-être aussi un peu expression aussi politique sur les... sur les graffs. Là peut-être pas trop, mais y a régulièrement des « ACAB », ou y avait des « justices pour la Palestine », fin... je sais qu'y a des groupes autonomes qui viennent graffer sur les murs, du coup c'est aussi un moyen d'expression autre que euh... par le skate.* » (Linda, skateuse de 20 ans, étudiante, membre d'un groupe de skateuses).

En outre, les graffitis sont également un moyen d'expression pour rendre hommage de manière plus permanente qu'une session tout en restant éphémère, comme cela a été le cas, suite au décès d'une skateuse nantaise il y a 2,5 ans :



**Photographie 16 : Bowl Vincent Gâche – Fresque en mémoire de Mia**

Mais bien qu'éphémères, les hommages et les images restent dans les mémoires des skateurs à l'inverse des mots et des discours qui s'effacent progressivement :

« *Je connais Mia, Mia aussi, c'était une skateuse qui est décédée il y a 2 ans.* » (Taranee, skateur.se LGBT de 20 ans, fondateur.rice d'un groupe de skateuses et membre d'un club de skateboard).

Ainsi, les tags permettent non seulement de s'approprier physiquement et symboliquement le lieu, mais participent également au partage de mémoire (Halbwachs, 1950 ; Laurent, 2008), comme c'est le cas ici pour le bowl, lui-même considéré comme l'un des symboles du skatepark de Vincent Gâche par certains skateurs, au même titre que les tags :

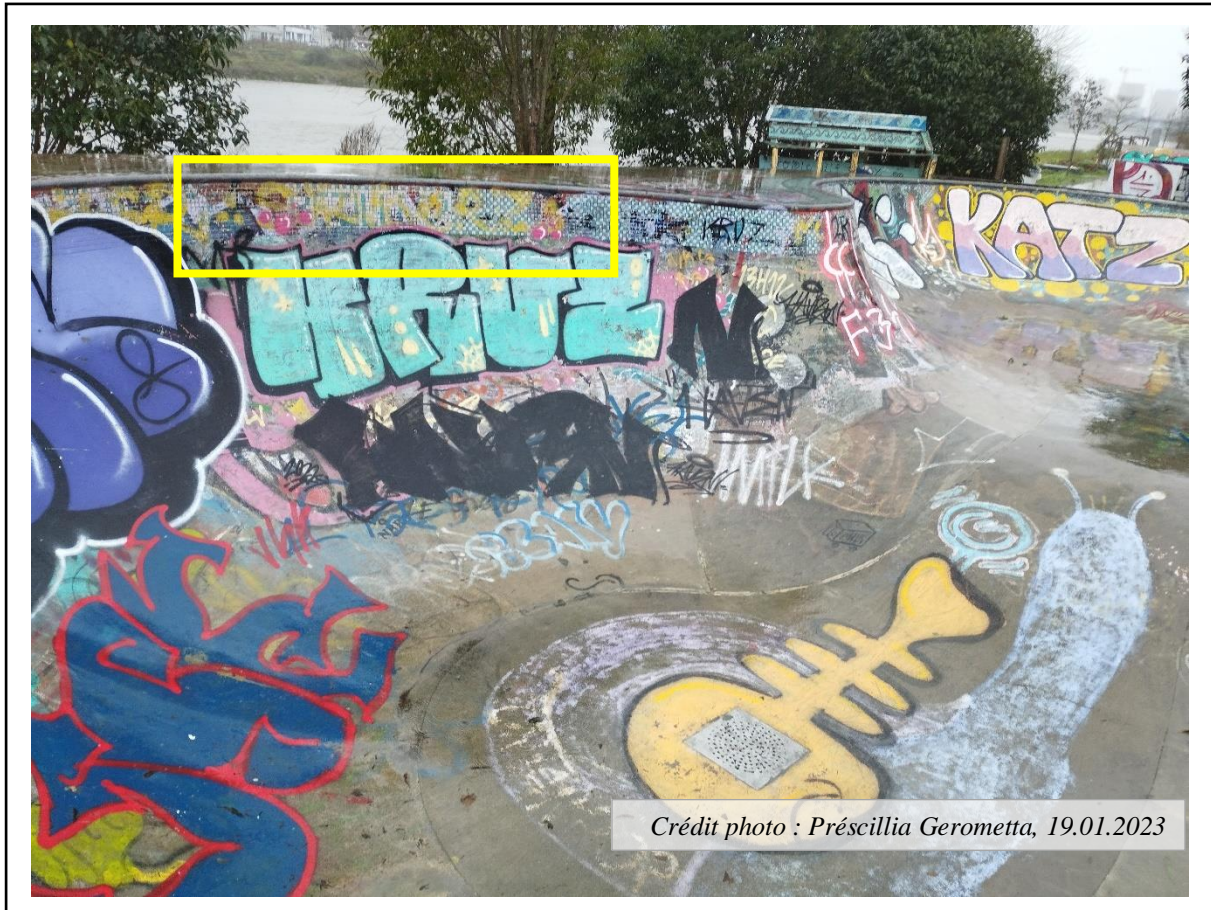
« *Vincent Gâche, ce qui représente le mieux pour moi, c'est le bowl du coup qui est juste à côté de la rivière. Mais euh... ouais, c'est surtout ça, c'est surtout ça moi le.. la pierre angulaire du skatepark, ce qui représentent le plus et aussi bah du coup le... le grand mur aussi qu'ils ont fait avec tous les tags je trouve ça, je trouve ça chouette. Je trouve ça bien que justement que y a quelqu'un qui est en train de faire des tags à côté aussi.* » (Nathan, skateur de 24 ans, ingénieur).

Finalement nous comprenons qu'il existe des symboles forts, liées aux appropriations physiques et symboliques, qui incarnent sur l'espace et dans les discours des représentations plurielles. Non par opposition, mais bien en complémentarité, les symboles faibles (palmier, conteneur...) sont également porteurs de représentations venant renforcer les symboles forts (« VG », « Vincent Plage », Association Vincent Plage, DIY). Ici, les termes « *forts* » et « *faibles* » nous permettent de marquer la distinction dans le rôle que nous donnons à ces deux catégories, mais nous tenons à souligner la neutralité axiologique dans notre utilisation de ces termes. De plus, une troisième catégorie dans laquelle nous situons les tags, serait celle des symboles équivoque. Dans ce cadre, le terme « *équivoque* » ne souligne pas le fait que seuls ces symboles seraient porteurs de significations et de représentations plurielles. En effet, ce mot souligne plutôt le fait que, contrairement aux symboles forts et faibles, les tags sont un symbole qui représente, certes le skatepark de Vincent Gâche, mais ils peuvent parfois être vus comme le signe de dégradation et, au contraire, de non-respect du lieu :

« *En tout cas, tu vois par exemple la semaine dernière, il y a des gens qui sont venus faire des graffitis, mais inscrire des bêtises sur le skatepark de Capbreton. Mais voilà, on a été obligé de repasser de la peinture dessus.* » (Jean-Sébastien Guèze, responsable équipements FFRS).

c. *Christophe Bétille, un symbole du skatepark de Vincent Gâche ?*

Lors de nos observations exploratoires, nous avons remarqué les tags présents sur le bowl, pierre angulaire et symbole mise en avant par les skateurs. Plus précisément, la frise mosaïque et l'écriture intégrée que nous décelions nous intriguaient. Néanmoins, il nous était impossible de décrypter sa signification, dû à la présence des tags le recouvrant, comme le montre la photographie suivante :



**Photographie 17 : Bowl Vincent Gâche - Mosaïque**

Nous avons donc investigué les plateformes de réseaux sociaux en quête d'images antérieures à l'altération de l'inscription par les graffitis. C'est finalement sur YouTube que nous avons découvert ce que nous cherchions :



**Photographie 18 : Bowl Vincent Gâche - Mosaïque Christophe Bétille**



**Photographie 19 : Bowl Vincent Gâche - Tag Christophe Bétille**

Ce nom, intégré à la mosaïque du bowl, était également taggué sur le bowl parmi les autres graffitis, comme nous le montre la photographie N°19. Ce nom, qui nous était inconnu, nous a donc semblé important. Nous avons donc mené des recherches sur Internet afin d'en apprendre plus sur cette personne. Nous apparaissant à travers les témoignages comme une légende du skateboard, nous avons

également appris que Christophe Bétille était un skateur décédé le 18 Mars 2009. Finalement, nous comprenons que le bowl de Vincent Gâche est également un hommage à ce skateur. Ces constats posés, nous avons émis l'hypothèse que Christophe Bétille pourrait être l'un symbole du skatepark de Vincent Gâche, et plus précisément qu'il serait un symbole immatériel incarné

dans l'espace du bowl, lui-même considéré comme un symbole du skatepark de Vincent Gâche par certains skateurs. Nous avons ainsi demandé aux skateurs pratiquant sur notre terrain d'enquête s'ils connaissaient cette personnalité à travers la question suivante « *Connais-tu Christophe Bétille ?* ». A travers cette question, l'enjeu était multiple : Il s'agissait de ne pas influencer les réponses des skateurs en mentionnant le caractère légendaire de Christophe Bétille, le fait qu'il soit décédé et/ou que son nom soit présent dans la mosaïque du bowl, ainsi que de déterminer ce que les skateurs savaient exactement à son sujet et s'ils le considéraient comme un symbole, d'une part du skateboard français et nantais, et d'autre part du skatepark de Vincent Gâche.

Durant nos entretiens, certains skateurs ont mis en avant le fait qu'ils considéraient Christophe Bétille comme une figure du skateboard nantais et français, comme l'expriment par exemple Laurent et Florian :

*« Euh... Bah c'est... ça a été un champion de France de rampe, qui a créé beaucoup de choses à Nantes. L'association Azymute dont on parlait tout à l'heure hum... euh... il a été... oui à... un projet du skatepark Hôtel-Dieu, fin c'est quelqu'un qui s'est euh... battu avec la mairie pour faire des choses dans le skateboard, donc c'est quelqu'un qui a créé beaucoup de choses. Qui avait un magasin de skate aussi. Le hum... le Sirocco. Il venait de La Roche-sur-Yon d'ailleurs. C'était là... là-bas qu'il y... qu'il y avait le premier Sirocco, et il en avait rouvert un ici. Donc euh... voilà, c'était euh... c'était une personne avec son caractère. »* (Laurent, skateur de 30 ans).

*« Ah oui, Azymute, alors Azymute, ça doit être de 88 par-là, 88-90 [1989]. C'est le... C'est un des premiers clubs de France et ça a été créé par Christophe Bétille euh... Qui a créé le club donc à Nantes quand il est arrivé ici. Et c'est lui qui nous a fédéré un peu à Nantes, qui nous a rassemblé pour... pour former justement le club et puis demander une subvention à la mairie pour pouvoir avoir un skatepark. Et du coup, on a pu faire le premier skatepark de Nantes en extérieur, à Saint-Joseph de Porterie [...] »* (Florian, skateur de 47 ans, cadre administratif et commercial d'entreprise, membre d'un club de skateboard).

Laurent et Florian nous expliquent donc que c'était un skateur de haut niveau, qui a œuvré à fédérer les skateurs nantais, qui détenait un magasin de skateboard et qui a permis la construction de skateparks en appuyant au niveau de la mairie nantaise. Jean-Sébastien Guèze, complète ces propos en dressant un portrait plus détaillé de cette personnalité :

*« Et évidemment, je connaissais très très bien Christophe Bétille qui était... moi je suis la génération en dessous, donc Christophe, c'était vraiment pour nous, quand on était plus jeune, un mentor. Et puis après c'est devenu un ami. Et c'est vrai que quand il a disparu, ça a vraiment ben tout le monde a été très, très attristé. C'est quelqu'un qui a beaucoup, beaucoup, beaucoup, beaucoup compté sur la scène skateboard française, internationale aussi. Vraiment c'était quelqu'un de... au-delà d'être un super skateur, c'était quelqu'un de voilà, de d'extraordinairement humain. Enfin voilà, c'est un grand vide depuis sa disparition. Oui, oui. Et les ondes, voilà du skate français le connaissent très très très très très très très bien. Un des premiers professionnels skateurs en France. Enfin voilà bon, en gros c'est vrai.*

**Et donc justement sur Christophe Bétille, est-ce que vous pouvez me raconter un petit peu son histoire, qu'est-ce qu'il a fait exactement ?**

*Ben alors, Christophe, donc je pense qu'il doit alors, moi j'ai 50 ans, donc Christophe devait avoir peut-être une petite dizaine d'années de plus que moi, donc je pense que c'est quelqu'un qui est né dans les années 60 je pense, j'ai pas sa date de naissance exacte [le 09.11.1965]. Donc c'est un des premiers skateurs en France, donc, quand le skate est arrivé en France dans les années 70, il y a alors, on va dire plutôt mi 70, il y a une première génération de skateurs dont Christophe faisait partie qui sont devenus assez connus parce qu'ils avaient une pratique élevée, avec un niveau élevé. Et dans ce groupe de personnes, il y avait Christophe Bétille, Pierre-André Sénizergues qui a monté une marque de skate, qui s'appelle Etnies, qui est très connue. Et une autre personne très connue, qui s'appelle Jean-Marc Vaissette, qui était enfin, qui est toujours d'ailleurs, le plus gros importateur de marques de skateboard en France. Voilà, et ces 3 personnes ont vraiment, comment dire, marqué la, le... enfin, ont été vraiment des pionniers du développement du skate en France puisqu'ils ont été aussi à l'origine de création de skateparks, de création d'associations, de création de magasins. Et Christophe si vous voulez, était un des premiers skateurs en France à faire de la grande rampe. Vous savez, la rampe avec la verticale, la partie verticale au-dessus de la courbe. Et donc Christophe et quelques autres ont commencé à voyager, faire des compétitions en Europe, de temps en temps à l'international, et aussi organiser des événements en France avec des skateurs américains notamment. Donc ils ont vraiment participé et là on va revenir sur Christophe, et Christophe a vraiment participé au rayonnement du skate en France et à sa structuration dès les années 80 en fait. Et puis après, on va dire à partir des années 90-2000, Christophe est devenu propriétaire d'un magasin qui s'appelle Sirocco, dont vous avez sûrement dû entendre parler.*

**Oui, oui.**



*Et donc il a participé aussi au projet de skate, de skatepark de Nantes, de skatepark couvert du Hangar. Et c'est pour ça qu'il y a une grande rampe au skatepark du Hangar d'ailleurs, qui est un des seuls, une des seules grandes rampes couvertes en France. Ce qui n'est pas négligeable. Qui pourra peut-être être un relais pour nous pour d'ailleurs pour la préparation des Jeux Olympiques ou du moins l'entraînement. On sait qu'on a cette base arrière et on est en très bonne relation aussi avec Jean-Simon qui s'occupe, Jean-Simon Chaumet, qui s'occupe de gérer la partie skateboard au skatepark du Hangar. Et donc pour en revenir à Christophe, une fois qu'il est devenu propriétaire de ce magasin, en fait, traditionnellement, quand on a des magasins de skateboard, c'est aussi... en fait, il voulait la structuration du skateboard, c'est au début des années 80-90, c'est passé beaucoup par le privé, par les magasins, peut-être un peu plus que par les clubs, ou du moins ça se faisait en corrélation. Donc, le magasin de skate était, est devenu ou est traditionnellement un lieu de rencontre où les jeunes se retrouvent pour aller après faire du skate. Et donc Christophe a assuré ce relais sur la jeunesse nantaise. Et il a participé, il a accompagné pas mal de skateurs connus aussi d'une autre, plutôt de ma génération, au niveau du sponsoring, de... Voilà, il les a accompagnés sur la partie sportive en fait, en leur permettant d'avoir du matériel, etc. etc. Quoi vous dire d'autre après je ne sais pas. Voilà, je pense qu'on a dressé un tableau un petit peu, voilà, rapide. Mais voilà, Christophe Bétille, un des pionniers du skate en France, qui a aussi permis à des générations plus jeunes de... voilà, de pratiquer dans de bonnes conditions. En fait, moi, j'avais un skatepark dans les années 2000 à Hossegor, dans les Landes, et Christophe était un relais sur Nantes, donc on communiquait de temps en temps pour échanger sur pas mal de sujets. Et je sais que, il nous a débloqué des situations. Enfin voilà, on avait un relais à Nantes. Sur des questions techniques ou même voilà, quand on a construit les rampes etc., on avait besoin de... d'avoir des connaissances qu'ils nous a, voilà, qu'ils nous a données gentiment. En vrai, on a eu pas mal de renseignements avec lui. Je ne sais pas quoi vous dire d'autre après. Je pense que c'est pas mal déjà, mais on peut aller un peu plus loin si vous voulez. [...] Et donc nous dans les années 2000, on venait à Nantes avec la Fédération, moi j'étais responsable à ce moment-là de la formation brevet d'État. Et on venait régulièrement à Nantes au Hangar pour organiser nos formations. Donc je revoyais régulièrement Christophe. Et Christophe qui devait avoir à ce moment-là une quarantaine d'années euh... skatait encore. Donc, ça a été un skateur au long cours aussi, et ça c'est très notable, c'est-à-dire qu'il a vraiment fait du skate toute sa vie avec un niveau très élevé, il a été plusieurs fois champion de France. Et même jusqu'à la fin de sa vie je crois qu'il était encore champion de France. Donc voilà un très très bon sportif aussi quoi, enfin vraiment quelqu'un d'incroyable quoi. Vraiment, vraiment. Alors beaucoup de*

*souvenirs super chouettes avec cette personne et je pense que vous aurez les mêmes infos ailleurs, si vous avez recoupé un petit peu, vous verrez que c'est quelqu'un de très, très populaire dans le milieu quoi.*

**Ouais ouais, j'en ai déjà parlé avec certains skateurs et ils m'ont raconté en moins détaillé qui était Christophe Bétille et ça se recoupe. Et vous voulez rajouter quelque chose ?**

*Non, ce que je vous disais, voilà, c'est qu'il a skaté très longtemps en fait, jusqu'à ce que voilà, il ait cet accident et que voilà que hélas, il nous quitte bien trop tôt évidemment, mais il a toujours skaté quoi. Même tard, si vous voulez, on dit souvent que le skate c'est un sport de jeune et qu'on ne peut pas continuer longtemps, et en fait c'est pas vrai, il en était l'exemple. C'est vraiment quelqu'un qui a, qui nous a vraiment servi de modèle sur tous ces trucs-là. Par exemple, ce sujet-là de se dire « bah on peut continuer de skater », il avait 10 ans de plus que moi donc à une époque ça me paraissait beaucoup 10 ans et me dire que voilà, il continuait à skater, c'était un super exemple quoi. Et puis aussi sur l'accompagnement des plus jeunes quoi, il a créé le club. Enfin voilà, il a fait plein, plein, plein, plein, plein de trucs pour le skate » (Jean-Sébastien Guèze, responsable équipements FFRS).*

Ainsi, Christophe Bétille est décrit ici comme l'un des premiers skateurs de la fin des années 70. Celui-ci est notamment connu pour être l'un des premiers skateurs français à faire de la grande rampe et pour sa pratique à un niveau élevée et continue tout au long de sa vie. En outre, il a été l'un des pionniers dans le développement du skateboard en France, avec Pierre-André Sénizergues et Jean-Marc Vaissette. Ensemble, ils ont notamment contribué à la création de skateparks, d'associations et de magasins, comme mentionnés par Laurent et Florian, ainsi qu'à l'organisation d'évènements avec des skateurs américains. Suite à sa disparition, des hommages de différentes natures lui ont été rendu, aussi bien au moment de son décès que les années suivantes :

- Evènements (compétitions, sessions hommages, regroupements, commémorations etc.) organisés en son hommage, tant au niveau national qu'au plan local à Nantes
- Réalisations de vidéos, notamment visibles sur Youtube
- Posts sur les réseaux sociaux
- Rédaction d'articles de blogs
- Article de presse à son sujet
- L'ajout de son nom sur la frise mosaïque située sous la margelle du bowl de Vincent Gâche lors de sa construction.

Ces témoignages, ainsi que d'autres que nous n'avons pas mentionnés ici dans un souci de clarté, nous permettent d'affirmer que Christophe Bétille est bien considéré comme un symbole du skateboard français. Cependant, aucun des skateurs interrogés le connaissant ne l'a décrit comme l'un des symboles du skatepark de Vincent Gâche comme c'est le cas par exemple d'Hay Line :

*« Euh... j'crois que c'est un rapport avec le bowl ou un truc comme ça... après je connais pas tellement l'histoire non. Fin je... je connais pas non. »* (Hay Line, skateur.se LGBT de 31 ans, membre d'un groupe de skateuses).

En faisant le lien avec le bowl tout en mettant en avant sa méconnaissance quant à l'histoire de ce skateur, Hay Line exprime très bien ce que nous appelons ici un « paradoxe symbolique ». Nous entendons par cette expression l'existence d'une contradiction entre le caractère symbolique que revêt cette personnalité, et la réalité de ce qu'il représente pour les skateurs. En effet, bien que Christophe Bétille soit une figure historique importante du skateboard, il est également une personnalité qui reste assez méconnue auprès des skateurs de Vincent Gâche comme nous avons pu le voir lors de nos entretiens, à partir desquels nous pouvons distinguer plusieurs niveaux de reconnaissance.

Le premier niveau est celui de la méconnaissance totale de Christophe Bétille. Celui-ci peut notamment être explicité par l'extrait suivant :

*« Non, j'connais pas, pas du tout. Alors peut-être de visage, mais non ça me dit rien non. »* (Nathan, skateur de 24 ans, ingénieur).

Cette phrase met ainsi en avant l'ignorance de Nathan quant à Christophe Bétille, tant concernant son rôle dans l'histoire du skateboard français et nantais que concernant le bowl de Vincent Gâche. Se faisant, ce premier niveau de reconnaissance, ou plutôt de non connaissance, est le premier argument nous permettant d'affirmer que Christophe Bétille n'est pas un symbole du skatepark de Vincent Gâche. En effet, nous considérons dans ce cas la question rhétorique suivante : « Comment considérer Christophe Bétille comme un symbole alors même qu'il reste inconnu aux yeux de ces skateurs ? »

Le second niveau que nous pouvons relever est celui d'une connaissance approximative de cette personnalité. Celle-ci est parfois reliée au nom inscrit dans le bowl, comme l'exprime par exemple Karim El-Alami :

*« Je connais pas grand-chose, je sais que c'était un skateur influent à Nantes, qui a beaucoup skaté ici, qui... qui a pas mal représenté la scène locale et tout et qu'il est mort, je sais même plus de quoi d'ailleurs. Mais je sais que tous les skateurs qui l'ont connu en tout cas en gardent une très bonne mémoire, comme quoi c'était un mec qui a compté dans la scène skate nantaise. Et c'est pour ça que j crois que son nom était dans la mosaïque du bowl. [...] Mais moi j'en garde qu'une image positive, mais parce que je pense que les gars qui l'ont connu n'en parlent qu'en bien, mais j le connais pas plus que ça. »* (Karim El-Alami, skateur de 30 ans, architecte concepteur de skatepark, vice-président de l'association Vincent Plage).

Ici, sa connaissance est permise par la transmission qui s'est faite entre les générations. Bien que Karim El-Alami fasse le lien avec le fait que son nom soit intégré à la mosaïque du bowl, il ne le met pas en avant comme un symbole du skatepark de Vincent Gâche, tout comme Sacha :

*« Ahh, attends. Euh... je crois que... que c'était l'ancien mec qui... le mec qui prenait... qui... Qui dirigeait... Ben, c'était pas NDJ à l'époque j crois, et... qu'est mort. C'est pas ça ?*

### **Ouais.**

*J'ai... j'ai... alors c'était... en fait y a mon grand frère qui faisait du skate et j me souviens à cette époque-là, j me souvient qu'il y avait un truc sur le bowl, y avait une margelle avec marqué I Love Christophe Bétille ou un truc comme ça [...] »* (Sacha, skateur de 19 ans, étudiant).

Là encore, Sacha fait le lien avec la mosaïque du bowl, et a une connaissance approximative de l'histoire de Christophe Bétille, sans pour autant le considérer, là encore, comme un symbole. Dans d'autres cas, certains skateurs du skatepark de Vincent Gâche en ont également une connaissance approximative, mais ne mentionnent absolument pas le bowl :

*« Euh, je sais que c'est quelqu'un qui était très fort dans le skate et que ben il a bien... Comment dire. On va dire, pour l'époque être aussi fort c'était... c'était pas commun quoi. [...] c'est juste quelqu'un qui a réussi dans ce monde quoi. Et c'est pas facile. Du coup c'est remarquable. »* (Théo, skateur de 18 ans, étudiant).

En outre, cette connaissance approximative peut également être acquise par la réalisation de recherches spécifiques, comme le mentionne Taranee :

*« Je l'ai pas connu personnellement parce que, fin c'est trop loin, mais hum... je connais parce que j'ai fait des recherches du coup sur lui et euh... aussi pour un travail du coup en cours, j'me suis posé la même question, genre qui c'est Christophe Bétille. [...]. Mais non, fin je sais, j'connais pas grand-chose et du coup je comptais aussi me renseigner auprès d'autres personnes qui en savaient plus donc... voilà. »* (Taranee, skateur.se LGBT de 20 ans, fondateur.rice d'un groupe de skateuses et membre d'un club de skateboard).

Cependant, comme Taranee l'exprime, et comme nous y avons également été confronté, les informations à son sujet disponible sur Internet sont difficiles d'accès, en dehors des quelques témoignages exprimés au moment de son décès, et nécessitent donc d'aller se renseigner auprès des générations précédentes l'ayant connu tout en menant un travail de recherche plus poussé sur ce sujet.

Ici de manière plus générale, nous nous rendons compte que les skateurs entrant dans ce niveau de reconnaissance attribuent à Christophe Bétille une importance historique, sans pour autant avoir des connaissances solides et détaillées à son sujet. Cependant, bien qu'ils expriment la présence de son nom dans le bowl, les skateurs de cette catégorie n'y attribuent pas de signification particulière supplémentaire, et ne le mentionnent pas non plus lors de notre question précédente au sujet des symboles du skatepark de Vincent Gâche. De ce fait, « comment pouvons-nous considérer Christophe Bétille, figure historique, comme un symbole du skatepark de Vincent Gâche, alors même que le lien avec le bowl est abordé comme un détail dénué de signification propre ? »

Le troisième niveau, que nous avons déjà exprimé précédemment, est celui d'une connaissance plus détaillée de Christophe Bétille, de son rôle dans l'histoire du skateboard français, comme c'est par exemple le cas de Jean-Sébastien Guèze et de Florian, ainsi que de Marcel :

*« [...] c'était Sirocco euh... donc le magasin de Christophe Bétille. [...] Donc oui, Christophe Bettille représente beaucoup. Et puis c'est une icône en France. Fin c'était, parce qu'il est décédé, mais euh... ouais, c'est quelqu'un qui a fait beaucoup pour le skate. Notamment pour le club de skate et pour développer la pratique du skate. Pour les skateparks et pour ces choses-*

*là donc euh... [...] c'était... c'était une figure du skate français quoi.* » (Marcel, skateur de 45 ans).

Dans cette catégorie, Christophe Bétille est réellement considéré comme une icône et un symbole du skateboard, mais le lien n'est pas réalisé avec le bowl de Vincent Gâche. Ainsi, le paradoxe symbolique peut s'exprimer de la façon suivante à ce niveau : « Comment considérer Christophe Bétille comme un symbole du skatepark de Vincent Gâche si la présence de son nom sur le bowl n'est pas mentionnée, alors-même qu'il est considéré comme un symbole du skateboard ? »

Finalement, en dehors de cette troisième catégorie, Christophe Bétille reste une figure majoritairement méconnue auprès des skateurs de Vincent Gâche, et en particulier des plus jeunes comme nous le montrent les résultats des questionnaires rassemblés dans le tableau suivant :

<b>Connaissent Christophe Bétille ?</b>	<b>Nombre de réponses</b>	<b>Moyenne d'âge</b>	<b>Écartype d'âge</b>	<b>Âge minimum</b>	<b>Âge maximum</b>
<i>Non</i>	23	22,56	4,95	16	39
<i>Oui</i>	16	30	9,66	18	47
<b>Total général</b>	<b>39</b>	<b>25,61</b>	<b>8,05</b>	<b>16</b>	<b>47</b>

**Tableau 4 : Âge des skateurs répartis selon la réponse à la question suivante « Connais-tu Christophe Bétille ? »**

Ainsi, environ 59% des skateurs interrogés ne connaissent pas Christophe Bétille, tandis que 41% d'entre eux savent qui il est. Ce résultat, bien qu'à nuancer au regard du fait que tous les skateurs du skatepark de Vincent Gâche n'ont pas participé à notre étude, nous amène à nous demander quelles pourraient être les raisons potentielles de cette méconnaissance de la part des skateurs. Nous voyons à cela deux explications potentielles.

La première, en lien avec les questions de l'entretien du lieu et de l'appropriation physique du skatepark que nous avons explicité précédemment, serait le fait que les tags recouvrent le nom de Christophe Bétille dans le bowl, comme nous l'avons vu avec notre photographie prise le 19 Janvier dernier. Néanmoins, nous pouvons dès lors y opposer le fait qu'à la même date était visible un tag « RIP Bétille ♡ ». Ainsi, les graffitis auraient ici une fonction ambivalente, participant d'un côté à favoriser la méconnaissance des skateurs, et d'un autre côté participant à rappeler que Christophe Bétille était quelqu'un d'important pour le skateboard.

La seconde raison, que nous pouvons relier à la moyenne d'âge plus élevée des skateurs connaissant Christophe Bétille (30 ans) par rapport à celle des skateurs ne sachant pas qui il était (environ 22,6 ans), serait celle d'un partage partiel de la mémoire aux skateurs des générations suivantes et entre skateurs d'une même génération. En effet, nous parlons ici d'une transmission qui n'est pas totale mais qui existe néanmoins, chose que nous pouvons voir à partir des âges minimum et maximum pour chaque réponse :

- Le plus jeune skateur ne connaissant pas Christophe Bétille est âgé de 16 ans, contre 18 ans pour le plus jeune connaissant son nom
- De même, le skateur le plus âgé pour qui le nom de Christophe Bétille ne lui évoque rien est âgé de 39 ans, contre 47 ans pour la personne la plus âgée ayant répondu « Oui » au questionnaire.

De plus, lorsque nous nous attardons plus précisément sur les âges des répondants, nous pouvons constater que, parmi les 23 skateurs ne connaissant pas Christophe Bétille, 19 d'entre eux se situent dans la tranche des 16-25 ans et seulement 4 skateurs sont plus âgés (26-39 ans). A l'inverse, parmi les 16 skateurs connaissant le nom de ce skateur, 5 se trouvent dans la tranche d'âge 18-25 ans et 11 sont plus âgés (26-47 ans). Ces résultats confirment et précisent ce que nous expliquions plus haut, en explicitant ainsi un manque de transmission majeur entre différentes générations de skateurs concernant l'histoire de Christophe Bétille, et un partage de la mémoire entre skateurs d'une même génération là aussi partiellement limité dans une moindre mesure.

Finalement, ces résultats nous amènent à réinterroger cette question du partage, et plus particulièrement celle de la transmission de l'histoire du skateboard nantais. En effet, alors que la question du partage était centrale durant l'ensemble de nos résultats, ceux-ci ont montré que les partages, de différentes natures, se font également à des niveaux variés. Ainsi, dans un contexte où les questions d'héritages sont très présentes, nous pourrions en définitive nous demander quelles seraient les raisons pour lesquelles le partage de la mémoire collective (Halbwachs, 1950 ; Laurent, 2008) concernant plus particulièrement de cette partie de l'histoire du skateboard nantais, ne s'est réellement fait, tant au niveau du skatepark de Vincent Gâche situé à Nantes qu'à celui des nouvelles générations des skateurs nantais de façon plus générale.

## VI. Conclusion

Le skateboard est une discipline récente, en comparaison d'autres sports, mais celle-ci se pratique principalement de manière auto-organisée. De nombreux travaux ont été réalisés sur cette pratique, étudiant notamment les interactions et les jeux d'acteurs, mais également les appropriations des skateurs de l'espace public. Des études se sont également penchées plus précisément sur l'espace public circonscrit au skatepark. Celles-ci, mettent notamment en avant une différence entre les skateparks officiels construits par les collectivités et les spots DIY. De prime abord, notre étude portait sur le skatepark de Vincent Gâche, que nous pensions officiel puisqu'assez grand, placé près du centre-ville, avec des aménagements ne pouvant être ignorés par quiconque aux alentours. Cela n'était pas réellement un choix de positionnement de notre part, mais était en réalité un choix pratique réalisé par la nécessité de pouvoir facilement accéder au terrain d'enquête. Finalement, au cours de notre enquête auprès des quelques quarante skateurs participants, nous avons appris que le skatepark de Vincent Gâche était en réalité divisé en plusieurs espaces, tant géographiquement qu'institutionnellement et socialement. En ce sens, les aménagements particuliers des espaces de pratique amènent les skateurs à le diviser en trois parties (bowl – descente – DIY), en se basant sur des délimitations physiques. De même une autre distinction est faite entre le skatepark institutionnel (bowl – descente) livré par la mairie et le DIY, d'abord construit de manière clandestine, puis aménagée de manière officielle par les skateurs via leur structuration en association (Vincent Plage) qui a permis de soutenir le chantier. Par conséquent, les skateurs ont des représentations plurielles du skatepark de Vincent Gâche, qui s'appuient notamment sur ces deux grandes distinctions.

Mais tout comme les représentations du skatepark de Vincent Gâche, et non pas du skatepark en tant qu'équipement sportif de manière générale, sont plurielles, il existe des raisons multiples pour lesquelles les skateurs viennent spécifiquement en ce lieu (position géographique proche du centre-ville, facilité d'accès) et choisissent de ne pas aller au skatepark de Ricordeau situé à quelques centaines de mètres à pied (aménagements particuliers spécifiques et propices à la pratique du skateboard comme des modules bien réalisés, un plus grand espace, une fontaine à eau, comparés à l'ancienneté de Ricordeau ; et le cadre de l'environnement proche avec la Loire, les espaces verts et la Guinguette). Mais plus qu'un lieu pour skater, le skatepark de Vincent Gâche est également un lieu propice aux interactions et aux partages, là encore principalement grâce à l'aménagement particulier du lieu : Cadre environnant atypique pour un skatepark participant à créer une ambiance « *cosy* » entretenue par des interactions, la présence de zones de repos permettant d'interagir différemment et de façon plurielle, ainsi que la



proximité marquée dans le bowl facilitant les interactions positives entre skateurs. Adoptant trois fonctions majeures (lieu de pratique dans lequel l'espace et la pratique sont partagés, lieu de rencontre pour partager de diverses manières, lieu de détente pour partager des activités annexes au skateboard) le skatepark de Vincent Gâche favorise non seulement les interactions mais aussi les partages entre les usagers du lieu.

Etudiant les interconnectivités et les influences réciproques entre les interactions, les appropriations, les représentations du skatepark de Vincent Gâche et l'espace même du skatepark, de nombreux points ont pu être soulevés, mettant ainsi en lumière une complexité telle du réel, que la principale limite que nous pouvons dès lors exprimer est celle du manque de temps. En effet, durant notre travail de recherche, nous avons tout d'abord été amené à comprendre que les interactions variées des skateurs pouvaient être associées à trois dimensions (spatiale, collective et individuelle). Plus précisément, nous avons dans un premier temps analysé les interactions « positives », notamment la première interaction consistant à saluer les autres skateurs en arrivant sur le lieu de pratique. Cette interaction particulière est notamment influencée par les relations entretenues avec les autres, déterminant alors la modalité utilisée par le skateur pour dire « bonjour » (bise, check, signe en restant à distance, etc.). De même, ce type d'interactions est également lié à la position spatiale des skateurs déjà présents dans l'espace qui influe sur le déplacement de celui venant d'arriver. En outre, les modalités d'interactions sont également influencées selon la zone de pratique où le skateur arrivant dans le lieu souhaite se diriger. Finalement, au-delà de ces modalités, nous avons repéré trois grandes catégories de skateurs (saluer tout le monde sans exception, ne saluer que les skateurs connus, saluer essentiellement les skateurs connus mais aussi quelques inconnus). Mais plus qu'une simple politesse, cette première interaction influence la suite des interactions possibles, et permet par exemple de développer de l'entraide ou le partage de conseils durant la session, bien que cela soit également possible en n'ayant pas respecté cette norme. Quoi qu'il en soit, le partage de conseils tout comme l'espace du skatepark vont influencer la position spatiale du skateur qui doit trouver la juste distance entre la proximité pour aider et l'éloignement pour permettre la pratique. De même, l'association des caractéristiques physiques du skatepark et de la position spatiale des skateurs, peut influencer, et même permettre la création d'une interaction positive. Ainsi, le partage commun d'un module dans le skatepark permet parfois à un skateur de passer d'une catégorie d'interaction (ne parler qu'aux personnes connues) à une autre (interagir essentiellement avec des personnes connues mais aussi quelques skateurs inconnus) et facilite le partage de conseils. L'inverse est également

vrai : L'interaction amène parfois les skateurs à se déplacer dans l'espace de pratique pour partager un même module, et donc leur pratique.

De plus l'analyse des dualités tridimensionnelles, basées sur les interactions ambivalentes (jeux, défis, compétitions) ayant un sens légèrement différent à celui entendu par Brunel et al. (2019) dans notre étude, a permis d'illustrer une interconnectivité effective entre les dimensions spatiale, individuelle et collective. Cette analyse illustre le fait que les interconnectivités existent entre ces trois dimensions, mais qu'elles sont également variées, et nuancées selon les configurations sociales et spatiales dans le skatepark de Vincent Gâche (jeux/défis informels, évènements/compétitions organisés etc). Celles-ci étant variées, nous avons également compris qu'elles n'étaient pas opposées les unes par rapport aux autres, mais qu'elles co-existent à différents niveaux dans ce modèle tridimensionnel. Ainsi, lors de dualités bidimensionnelles (principalement individuelle/spatiale et collective/individuelle), les deux dimensions mises en jeux semblent être équivalentes, bien qu'une étude plus poussée permettrait certainement de repérer des nuances. Pour les dualités tridimensionnelles, nous avons mis en avant 4 catégories, trois d'entre-elles ayant deux dimensions supérieures à la troisième, et la quatrième tentant d'équilibrer ces trois dimensions. Là encore, nous avons également repéré plusieurs types partages (partage de la pratique, partage de l'espace, partage des tâches dans l'organisation d'un évènement, etc.). Finalement, nous pouvons constater que les interactions ambivalentes et l'espace s'influencent de manière différente, comparativement à l'espace et aux interactions positives.

En outre, les interactions mineures sont reliées à l'observabilité mutuelle (Dequirez, 2010) et à la notion de « réserve » (Simmel, 1989, p.241 ; Escaffre, 2005) se définissant par le fait de conserver une certaine distance avec les autres dans l'espace. Dans le skatepark, le fait de n'interagir avec personne est relatif comme nous avons pu le montrer. Relatif parce que, d'une part, il est relié à une conditionnalité de « *l'envie d'être seul* » qui fluctue. D'autre part, le skateboard est considéré comme à la fois un « *sport individuel et collectif* » par les skateurs. De plus, dans l'espace du skatepark les skateurs observent les autres pour diverses raisons (motiver, découvrir de nouveaux tricks, apprendre, partager l'espace de pratique en respectant les ordres de passage et en faisant attention aux autres), et sont également observés. Être observé par les autres implique alors différents effets sur soi-même, allant de la motivation à la déconcentration de sa propre pratique par le fait d'être préoccupé par le jugement d'autrui et son propre jugement envers ses capacités. De par cette dimension émotionnelle impliquée, la distance aux autres est, là aussi, relative. Tout comme pour les autres interactions, nous avons également mis en avant

des influences entre les trois dimensions (spatiale, individuelle et collective). Nous tenons ici à y apporter une nuance particulière, due au fait qu'une étude plus approfondie adoptant un regard notamment psychologique permettrait de compléter nos résultats. Dans cette catégorie le partage de l'espace est, semble-t-il, plus fortement présent qu'il ne l'a été à partir des autres interactions. En effet, cela s'explique par le fait qu'ici, le partage de l'espace est réellement au centre des interactions mineures. Il apparaît donc complexe de ne réellement pas interagir avec qui que ce soit dans le skatepark, puisque le partage de l'espace nécessite un minimum d'observabilité et d'interaction, même si celles-ci sont non verbales. En ce sens, s'imposer visuellement dans l'espace en engageant son corps et sa planche de skateboard pour se rendre visible des autres et pour avoir sa place dans l'ordre de passage peut alors être réalisé de deux manières, l'une permettant une « négociation corporelle » pour influencer sur l'ordre de passage établi dans l'espace du skatepark, et l'autre consistant en une « rupture non conventionnée », rompant net l'ordre de passage établi. Ainsi, dès lors qu'un skateur est présent dans un skatepark, celui-ci observe (les autres, l'espace) et est observé (par les autres présents dans le même espace).

Toujours en lien avec le partage, en particulier de l'espace, les skateurs ont des appropriations différenciées de l'espace, d'une part via des « appropriations partielles minimales », catégorie que nous situons entre les appropriations étroites et fortes d'Escaffre (2011) et les appropriations à des activités et par des groupes ou des individus (Brunel et al.2019). Dans cette catégorie, nous mettons en avant 4 caractéristiques (se positionner dans l'espace, se déplacer dans l'espace, s'imposer dans l'espace, oser aller sur un module et s'y adapter). Ces caractéristiques participent de fait à une appropriation plus ou moins partielles de l'espace (s'imposer/se mettre en retrait, circulations/zone de pratique utilisées, représentations, répétitions). En outre, nous pouvons également repérer des appropriations étroites par le marquage physique de l'espace (Calogirou et al. 1996), la présence répétée des groupes s'inscrivant dans les mémoires, et les marqueurs centraux (Goffman, 2000) tels qu'expliqués par Pradel (2010) qui permettent la revendication du territoire, à savoir ici le territoire du skatepark de manière générale ou le territoire d'un espace en particulier dans le lieu de pratique selon les situations. Ces marqueurs centraux (affaires des skateurs, planches, etc.) identifiés ici participent aux stratégies d'appropriation de l'espace et permettant également de marquer une « frontière » temporaire entre le territoire (espace restreint dans le skatepark) « réservé » au groupe et le reste de l'espace du skatepark, partagé avec les autres skateurs. De plus, ces stratégies d'appropriations de l'espace influencent les interactions, notamment les interactions

mineures. De même, notamment parce que l'appropriation de l'espace a été revendiquée par les skateurs afin d'entreprendre un « nettoyage social », nous pouvons aujourd'hui faire le constat du caractère inédit des interactions négatifs dans le skatepark de Vincent Gâche. L'entretien des lieux (ramasser les déchets, prendre soin des espaces verts du skatepark et du jardin), autre caractéristique de l'appropriation étroite définie par Escaffre (2005), participe de manière presque impalpable à l'appropriation du lieu et permet des interactions positives d'un ordre différent, spécifiquement liées à ce sujet. En somme, tout cela se rassemble à nouveau autour des représentations des skateurs, en particulier du fait qu'ils considèrent le lieu comme étant « *chez eux* ». Finalement, plus qu'une simple appropriation physique, nous sommes en présence d'une appropriation signifiante de l'espace du skatepark par le marquage de celui-ci (Dequirez, 2010) participant à l'incarnation des représentations dans l'espace à travers des symboles, tout comme les symboles permettent de renforcer ces représentations. En ce sens, les symboles faibles et forts mis en avant, qu'ils soient matériels et incarnés dans l'espace ou immatériels et présents dans les discours, sont des témoins des appropriations différenciées du skatepark par les skateurs, participent aux représentations, et font partis des interactions qui les renouvellent.

Nous pouvons donc conclure ici par le fait que, en réponse à notre problématique de départ, l'espace du skatepark de Vincent Gâche et les processus sociaux d'appropriations, d'interactions et de représentations spécifiques identifiés au sein de celui-ci s'influencent réciproquement chez les skateurs de par les interconnectivités que nous avons soulignées et tenté de mettre en lumière dans l'ensemble de notre travail de recherche.

Notre étude, bien que réunissant des données denses et de nombreux résultats, n'est en réalité que le début d'un travail plus conséquent qui consisterait à approfondir ces résultats, notamment pour y apporter plus de nuances, et à les étudier sous un autre point de vue, en particulier du point de vue de la psychologie et/ou sous un nouvel angle afin de répondre aux nouvelles questions apportées par ces résultats. En effet, nous pouvons relever des limites à notre étude, comme développé dans notre méthodologie, la principale étant le manque de temps.

Finalement, il nous semblerait pertinent, par exemple, de reproduire ce travail avec d'autres skateparks aux caractéristiques spatiales similaires ou totalement différentes, afin de pouvoir analyser les résultats de manière croisée dans le but, à terme, de pouvoir généraliser certains de nos résultats, ou au contraire nous apercevoir que d'autres pourraient potentiellement n'être que spécifiques au skatepark de Vincent Gâche, et dans ce cas l'objectif serait donc de comprendre pourquoi.

## VII. Bibliographie

Adamkiewicz, E. (1998). *Les usages sportifs de la ville, Analyse des pratiques ; Conception et gestion des espaces*. Thèse en Sciences et Techniques des Activités Physiques et Sportives, Université Claude Bernard - Lyon I, 333 p.

Arendt, H. (1961). *Condition de l'homme moderne*. Calmann-Lévy, Paris, 404 p.

Arrendt, H. (1988). *Condition de l'homme moderne*. Presse Pocket, Paris (1ère édition française : 1961).

Augustin, J. (2000). *Introduction : Construction de sites, aménagement et mémoire collective : trouver sa place, de place en place...* In Augustin, J., & Sorbets, C. (Eds.), *Sites publics, lieux communs : Aperçus sur l'aménagement de places et de parcs au Québec*. Maison des Sciences de l'Homme d'Aquitaine.

Augustin, J. (2002). *La diversification territoriale des activités sportives*. *L'Année sociologique*, 52, 417-435.

Augustin, J.-P. (1997). *Les territoires émergents du sport*. *Quaderni*, 34(1), 129-140.

Augustin, J-P. (1998). *Génération d'équipements sportifs. Diversification des lieux et des pratiques dans l'agglomération bordelaise*. *Annales de la Recherche Urbaine*, n° 79, p. 12.

Augustin, J-P. (2001a). *Les jeunes entre équipements et espaces publics*. *Agora débats-jeunesses*, 24, 9-18.

Baudrillard, J. (1986). *Amérique*. Paris, Grasset.

Baudry, P. (1991, rééd. 1999). *Le corps extrême*. Approche sociologique des conduites à risque. Paris, L'Harmattan.

Benin-Sports. (2022). *Roller Sports : Union Francophone de Roller – Skateboard – Trottinette : Boris Darlet élu Président, deux béninois siègent au bureau*. BeninSports. <https://benin-sports.com/roller-sports-union-francophone-de-roller-skateboard-trottinette-boris-darlet-elu-president-deux-beninois-siegent-au-bureau/>

Bessas, Y. (1982). *La Glisse*. Paris : Fayard.

Borden, I. (2001). *Skateboarding, Space and the City : Architecture and the Body*. Oxford : Berg Publishers, 334.

Bordes, P. (2008). *Que peut-on entendre par sportivisation de l'Education physique ?* In Jeu, sport, Education Physique, Dugas, E. (coord.), AFRAPS.

Bordes, P. (2009). *La sportification : ses mécanismes et ses effets*. [Communication orale au congrès AFS, Paris, 14-17 avril].

Bourbillères, H., Évrard, B. & Charrier, D. (2020). *La promotion du sport autoorganisé dans la redéfinition des usages d'un espace public à forte valeur touristique : le cas des berges de Seine à Paris*. Téoros.

Braud, P. (1996). *L'émotion en politique*. Paris, Presses de la FNSP, 256 p.

Brunel, M., Toussaint, J.-Y., & Vareilles, S. (2019). *Les pratiques de skateboard dans la ville. Éléments de discussion sur les modes d'appropriation des espaces publics urbains*. Loisir et Société / Society and Leisure, 42(3), 353-377.

Caillois, R. (1967). *Les jeux et les Hommes : Le masque et le vertige*. Paris, Gallimard.

Calogirou, C. (2005). *Réflexions autour des Cultures urbaines*. Journal des anthropologues [En ligne], 102-103 | 2005, mis en ligne le 18 novembre 2010, consulté le 30 octobre 2022.

Calogirou, C. (2016). *Jeunes, espace public, appropriation de l'espace public*. Influxus, [En ligne], mis en ligne le 2 septembre 2016. Consulté le 30 octobre 2022.

Calogirou, C. & Touché, M. (1995a). *Sport-passion dans la ville : le skateboard*. Terrain, 25, 37-48.

Calogirou, C. & Touché, M. (2000). *Le skateboard : Une pratique urbaine sportive, ludique et de liberté*. Hommes & Migrations, 1226(1), 33-43.

Calogirou, C. & Touche, M. (1995b). *Rêver sa ville : l'exemple des pratiquants du skateboard*. Le Journal des Anthropologues, 61/62, 62-77.

Camy, J., Chantelat, P. & Fodimbi, M. (1998). *Les groupes de jeunes sportifs dans la ville*. Les Annales de la Recherche Urbaine, 79(1), 40-49.

Caroux, J. (1978). *Figures urbaines du quotidien : le skate sauvage*. Esprit, 10, 26-35

Carpentier, S. (2021, 8 juillet). *Skateur·euse·s olympiques une révolution copernicienne*.

Carpentier, S. & Awaïda Carton, E. (2020). *Skateur·euse·s olympiques : une révolution copernicienne ?* [Communication orale]. Colloque « Skateboard. De la rue aux Jeux olympiques » à Rouen.

Chantelat, P., Fodimbi, M. & Camy, J. (1996). *Sports de la cité*. Anthropologie de la jeunesse sportive. L'Harmattan.

Chantelat, P., Fodimbi, M. & Camy, J. (1998a). *Les groupes de jeunes sportifs dans la ville*. Les Annales de la Recherche Urbaine, 79(1), 40-49.

Chantelat P., Fodimbi, M. & Camy, J. (1998b). *Lieux et déplacements sportifs auto-organisés dans la ville*. Agora débats/jeunesse, 13(1), 15-28.

Chiu, C. (2009). *Contestation and Conformity : Street and Park Skateboarding in New York City Public Space*. Space and Culture, 12(1), 25–42.

Coulbaut, A. (2010). *X-Games*. Dans : Michaël Attali éd., Dictionnaire culturel du sport (pp. 9-140). Paris: Armand Colin.

Cretin, S. (2007). *La transmission des savoirs du skateboard à l'épreuve des nouvelles technologies et l'information et de la communication*. [PhD Thesis].

Cresswell T. (1996). *In Place/Out of Place: Geography, Ideology, and Transgression*. University of Minnesota Press.

Dequirez, G. (2010). *Processus d'appropriation et luttes de représentation dans le « Little Jaffna » parisien*. Revue européenne des migrations internationales, 26, 95-116.

Dorville, C. & Sobry, C. (2006). *La ville revisitée par les sportifs ? Territoire en mouvement*. Revue de géographie et aménagement / Territory in Movement. Journal of Geography and Planning, no 3, p. 14-20.

Escaffre, F. (2005). *Les lectures sportives de la ville : formes urbaines et pratiques ludosportives*. Espaces et sociétés, 4, 137-156.

Escaffre, F. (2011). *Espaces publics et pratiques ludo-sportives : l'expression d'une urbanité sportive : Public spaces and sport-related recreational practices : the expression of a sport-based urban culture*. Annales de géographie, 680, 405-424.

FFRS (2022). *Historique de la Fédération Française de Roller et Skateboard*. <https://ffroller-skateboard.fr/la-federation-francaise-de-roller-et-skateboard/historique-de-la->

[federation-francaise-de-roller-et-skateboard/#:~:text=La%20F%C3%A9d%C3%A9ration%20des%20Patineurs%20%C3%A0,artistique%20\(en%20%C2%AB%20quad%20%C2%BB\)](#)

François, B. & Neveu, E. (dir.) (1999). *Espaces publics mosaïques. Acteurs, arènes et rhétoriques des débats publics contemporains*. Rennes : Presses universitaires de Rennes.

François, T. & Ghorra-Gobin, C. (2001). *Réinventer le sens de la ville : les espaces publics à l'heure globale*. In: Géocarrefour, vol.76, n°1. L'espace public. p. 68.

Gibout, C. & Lebreton, F. (2014). *Cultures juvéniles et loisirs sportifs de rue : une approche par l'espace public*. *Agora débats/jeunesses*, 68, 71-84.

Gibout, C. (2006). *Techniques libératrices et techniques contraignantes : derrière le miroir des apparences*. In Robène, L., Léziart, Y. (dir). *L'Homme en mouvement. Histoire et anthropologie des techniques sportives.*, Paris : Chiron, 349-371.

Gibout, C. (2009). *L'espace public comme lieu de transactions sociales. Une lecture à partir des pratiques de loisirs urbains*. *Pensée plurielle*, 20, 153-165.

Gibout, C. (2016). *Transactions dans la ville récréative contemporaine. Les espaces publics comme médiateurs sociaux*. Dans Blanc, M. (dir) *Espaces et transactions sociales*. Dossier SociologieS, [en ligne].

Gibout, C. & Laurent, J. (2008). *Quand le skateboard « glisse » et quand il « racle » : la violence comme indicateur de la diversité des formes de pratique de roue urbaine*. *Esporte & Sociedade*, volume 3.

Gibout, C., Riffaud, T. & Recours, R. (2016). *Skateparks : Les nouveaux parcs de jeu pour enfants. Une analyse sociospatiale des sports de rue à partir du cas de la métropole Montpellier*. *Les Annales de la Recherche Urbaine*, 111(1), 30-41.

Goffman E. (2000). *La mise en scène de la vie quotidienne*, Tome I, *La présentation de soi*, Paris : Éd. de Minuit, coll. Le Sens Commun, 256 p.

Guttman, A. (1978). *From Ritual to Record : The Nature of Modern Sports*. New York : Columbia University Press. [Traduction de Terret, T. (2006). *Du rituel au record - La nature des sports modernes*. *Espace et Temps du sport*. L'Harmattan.].



Habermas, J. (1978). *L'espace public. Archéologie de la publicité comme dimension constitutive de la société bourgeoise*. Paris, Payot (Ed. orig. 1962).

Halbwachs, M. (1977, 1ère éd. 1950). *La mémoire collective*. Paris : PUF /Albin Michel.

Howell, O. (2008). *Skatepark as Neoliberal Playground : Urban Governance, Recreation Space, and the Cultivation of Personal Responsibility*. *Space and Culture*, 11(4), 475–496.

Joseph, I. (1996). *Les compétences de rassemblement : une ethnographie des lieux publics*. Enquête. Anthropologie, Histoire, Sociologie, 4, pp. 107-122

Joseph, I. (1984). *Le passant considérable. Essai sur la dispersion de l'espace public*. Paris : librairie des méridiens.

Karsten, L., & Pel, E. (2000). *Skateboarders exploring urban public space: Ollies, obstacles and conflicts*. *Journal of Housing and the Built Environment*, 15, 327-340.

Kazi-Tani, T. (2014). *Le skateur comme designer : des possibilités d'expériences modernes dans les nappes urbaines et de l'exemplarité de la pratique du skateboard – Environnement urbain / Urban Environment –*. Érudit.

Laurent, J. (2008). *Le skateboard à Montpellier: Approches ethnosociologiques de populations, pratiques et espaces en tensions*. [PhD Thesis].

Laurent, J. (2010). *Skateboard*. Dans : Michaël Attali éd., *Dictionnaire culturel du sport* (pp. 9-140). Paris : Armand Colin.

Le Breton, D. (1996). *Passions du risque*. Paris, Métailié

Le Corbusier (1971), *Le Charte d'Athènes*. Editions du Seuil, 190 p.

Lebaron, F. (2014). *Chapitre 2. Théories et méthodes de la sociologie*. Dans : F. Lebaron, *35 grandes notions de la sociologie* (pp. 17-43). Paris : Dunod.

Lebreton, F. (2009). « *Faire lieu* » à travers l'urbain : *Socio-anthropologie des pratiques ludo-sportives et auto-organisées de la ville*. [PhD Thesis].

Lebreton, F., Routier, G., Heas, S., et BODIN, D. (2010). *Cultures urbaines et activités physiques et sportives. La « sportification » du parkour et du street golf comme médiation culturelle*. *Canadian Review of Sociology/Revue Canadienne de Sociologie*, 47(3), 293–317

Lefebvre, H. (1968). *Le droit à la ville suivi de Espace et politique*. Paris : Anthropos

Lesne, R. (2018). *De la rue au park : le parkour, une pratique juvénile face à l'institutionnalisation. Exemples à Nantes et à Rennes*. [Mémoire de master inédit]. Université Rennes 2

Lesne, R. (2021). *La ville récréative. Ce que la récréativité fait à l'urbanité : Réflexion à partir des pratiques du parkour et de l'urbex*. [PhD Thesis].

Lesne, R., Gibout, C. et Lebreton, F. (2019). *Du skate-park au parkour-park : les espaces dédiés pour les activités ludo-sportives comme outils d'aménagement ? Etudes de cas à Nantes et à Rennes*. *Loisir et société*, 42(3), 378-400

Levy J. & Lussault, M. (2003). *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés*. Paris : Belin.

Lofland, L.H. (1973). *A World of Strangers. Order and Action in Urban Public Space*. Basic Books, Inc., New York.

Lofland, L. (1973). *A World of Strangers, Order and Action in Urban Public Space*. Prospect Heights, IL, Waveland Press Inc

Loret A., *Génération Glisse*. Autrement, Série Mutations n° 155-156, 1996.

Machemehl, C. (2020). *Introduction*. [Communication orale]. Colloque « Skateboard. De la rue aux Jeux olympiques » à Rouen

Machemehl, C. & Roult, R. (2019). *Urban skating sport : Current research on sports-related urbanity*. *Loisir et Société / Society and Leisure*, 42(3), 321-335.

Machemehl, Paquet, Laval & Ricardo Sarvi, 2019

Marc, E. & Picard, D. (2016). *Interaction*. Dans : Jacqueline Barus-Michel éd., *Vocabulaire de psychosociologie : Références et positions* (pp. 191-198). Toulouse: Érès.

Marc, E. ; Picard, D. 1996. *L'interaction sociale*. Paris, puf.

Ministère de l'éducation nationale, de la jeunesse et des sports. (2021). *Plan « 5000 terrains de sport » d'ici 2024*. [Dossier de presse]

Montmollin, G. (1977). *L'influence sociale*. Paris, puf.

Parlebas, P. (1981). *Contribution à un lexique commenté en science de l'action mo-trice*, Paris, INSEP. 123

Parlebas, p. (1995). *La mise en ordre sportive* in Coll. Sports, Relations sociales et action collective, Talence, MSHA, 39-46

Pointillard, B. (2020a). *La compétition comme tremplin (1975-1990)*. [Communication orale]. Colloque « Skateboard. De la rue aux Jeux olympiques » à Rouen

Pradel, B. (2010). *Rendez-vous en ville ! Urbanisme temporaire et urbanité événementielle : Les nouveaux rythmes collectifs*. [PhD Thesis].

Quéré, L. (1992). *L'espace public : de la théorie politique à la métathéorie sociologique*". Quaderni, n°18, p.75-91

Remy J., Voyé L. & Servais, E. (1978). Produire ou reproduire. *Une sociologie de la vie quotidienne*, Tome 1, Conflits et transaction sociale, Bruxelles, Éditions Vie ouvrière

Riffaud, T. (2017). *Travailler l'espace public : Les artisans des sports de rue, de la danse in-situ et du street-art à Montpellier*. [Thèse de doctorat inédite, Université du Littoral Côte d'Opale] Novembre 2017.

Riffaud, T. (2018). *Construire son propre spot : la philosophie Do it yourself dans les sports de rue*. Espaces et sociétés, 175, 163-177.

Riffaud, T. (2018b). *De l'apparition à la disparition : les espaces totémiques des « sports de rue »*. Dans : Fuchs, J., Parmantier, C., Michot, T. (2018). *La ville et le sport*. Actes du Colloque international de Brest, May 2017, Brest, France. Faculté des Sciences du Sport et de l'Éducation, p.171-181

Riffaud, T. (2019). *Tiers lieux sportifs ? Les spots DIY face à la sportification des sports de rue*. Loisir et Société.

Riffaud, T., Perera E. (2020). *Un corps d'athlète, l'ultime signe de sportification des sports de rue*. [Communication orale]. Colloque « Skateboard. De la rue aux Jeux olympiques » à Rouen

Ripoll, F. (2005). *S'approprier l'espace... ou contester son appropriation ? Une vue des mouvements sociaux contemporains*. Norois, 195.

Ripoll, F. & Veschambre, V. (2005). *Introduction. L'appropriation de l'espace comme problématique*. Norois, 195.

## Bibliographie

Roult, R. Machemehl, C. & et Gaudette, M. (2018). *40 ans de la revue Loisir et Société : revue systématique des articles publiés sur le sport et la ville*, *Loisir et Société / Society and Leisure*, 41:1, 27-45.

Saraví, J., Chaves, M. & Machemehl, C. (2013). *Logiques d'appropriation et politiques de l'espace urbain : Jeunes skateurs dans la ville de La Plata en Argentine*. *Loisir et Société / Society and Leisure*, 34, 121-148.

Simmel, G. (1989). *Philosophie de la modernité*. Paris, Payot, 331 p.241

Tomas, F. (2001). *L'espace public, un concept moribond ou en expansion ? Géocarrefour*, vol. 76, pp. 75-84.

Vieille Marchiset, G. (2007). *La construction sociale des espaces sportifs ouverts dans la ville : Enjeux politiques et liens sociaux en question*. *L'Homme et la société*, 165, 141-160.

Vigneau, F. (1998). *Les espaces du sport*. Collection Que sais-je ? PUF, p. 11.

Vigneau, F. (2015). *Les équipements sportifs : enjeux et impensés d'une politique publique*. *Informations sociales*, 187, 38-45.

Wolff, E. (1996). *Émergence d'un espace public : presse et expériences lycéennes à l'île de La Réunion : 1970-1995*. [Thèse de doctorat inédite, Université de la Réunion].

World Skate. (2022). *About World Skate*. <https://www.worldskate.org/about/about-world-skate.html>

## VIII. Tables

### 1. Lexique des abréviations

<b>ADN</b>	Acide désoxyribonucléique
<b>FFRS</b>	Fédération Française de Roller & Skateboard
<b>VG</b>	Acronyme Vincent Gâche
<b>HD</b>	Acronyme Hôtel Dieu, désignant le skatepark Ricordeau se situant face au CHU de Nantes
<b>CHU</b>	Centre hospitalier universitaire
<b>DIY</b>	Acronyme Do It Yourself, pouvant être traduit en français par "Fais le toi-même". Désigne dans notre étude plus spécifiquement l'espace de pratique street dont l'aménagement a été réalisé en DIY par les skateurs de Vicent Gâche, via l'association Vincent Plage
<b>Graff(s)</b>	Graffitis/tags
<b>Skate</b>	Skateboard

## 2. Liste des tableaux, figures et graphiques

### A. Table des cartographies

<b>Cartographie 1 : Les quartiers de Nantes</b> .....	63
<b>Cartographie 2 : Localisation des skateparks</b> .....	64
<b>Cartographie 3 : Skatepark de Vincent Gâche – Vue aérienne (antérieure à l'étude)</b> .....	66
<b>Cartographie 4 : Skatepark Vincent Gâche - Répartition des zones de pratique et de repos</b> .....	73
<b>Cartographie 5 : Les 3 zones de pratique du skatepark de Vincent Gâche</b> .....	83
<b>Cartographie 6 : Skatepark Vincent Gâche - Répartition des zones de pratique et de repos</b> .....	109

## B. Table des figures

<b>Figure 1 : Reconstruction d'une typologie des espaces publics urbains supports de pratiques ludo-sportives (F. Escaffre, 2004)</b> .....	10
<b>Figure 2 : Sports urbains et ludo-sports face au mouvement sportif traditionnel. Paru dans Lesné et al., 2019 (R. Lesné, 2021)</b> .....	16
<b>Figure 3 : Construction des conflits d'usage de l'espace (R. Lesné, 2018)</b> .....	41
<b>Figure 4 : Plan &amp; Explication du Chantier - Partie street DIY</b> .....	68
<b>Figure 5 : Représentation du skatepark par Linda – Fontaine à eau</b> .....	70
<b>Figure 6 : Liens entre l'espace du skatepark de Vincent Gâche et les interactions</b> .....	81
<b>Figure 7 : Représentation du skatepark de Vincent Gâche par Taranee</b> .....	84
<b>Figure 8 : Représentation du skatepark de Vincent Gâche par Nathan</b> .....	85
<b>Figure 9 : Schématisation de la descente et des étapes de progression - Vue de profil</b> .....	89
<b>Figure 10 : Représentation tridimensionnelles des dualités</b> .....	95
<b>Figure 11 : Skateur sautant une barrière</b> .....	97
<b>Figure 12 : Analyse tridimensionnelle des dualités</b> .....	100
<b>Figure 13 : Représentation du skatepark de Vincent Gâche par Noah</b> .....	115
<b>Figure 14 : Représentations d'une zone de pratique du skatepark de Vincent Gâche</b> .....	117
<b>Figure 15 : Représentations des 3 zones de pratique du skatepark de Vincent Gâche</b> .....	118
<b>Figure 16 : Continuum des appropriations d'un lieu (Escaffre, 2011 ; Brunel et al. 2019)</b> .....	120
<b>Figure 17 : Représentation du skatepark de Vincent Gâche par Layla</b> .....	122
<b>Figure 18 : Trajectoires habituelles réalisées par les skateurs</b> .....	125
<b>Figure 19 : Trajectoires habituelles de Linda</b> .....	126
<b>Figure 20 : Trajectoires habituelles de Sacha</b> .....	127
<b>Figure 21 : Plans des aménagements projetés – Association Vincent Plage</b> .....	129
<b>Figure 22 : Schéma non exhaustif des trajectoires de pratique de ce module – Association Vincent Plage</b> ...	130
<b>Figure 23 : « Photos env. proche »</b> .....	148
<b>Figure 24 : « Historique »</b> .....	148
<b>Figure 25 : Logo de l'association Vincent Plage</b> .....	153
<b>Figure 26 : Présence du conteneur dans la représentation du skatepark de Taranee</b> .....	155
<b>Figure 27 : Présence du conteneur dans la représentation du skatepark de Layla</b> .....	156

### C. Table des photographies

<b>Photographie 1 : Skatepark de Ricordeau – « HD »</b> .....	65
<b>Photographie 2 : Skatepark de Vincent Gâche - Vue en plongée, depuis la Guinguette</b> .....	66
<b>Photographie 3 : Skatepark Vincent Gâche - Espace street DIY, vue depuis la rue</b> .....	71
<b>Photographie 4 : Skatepark Vincent Gâche, vue depuis l'autre côté de la Loire</b> .....	71
<b>Photographie 5 : Skatepark Vincent Gâche - Espace street DIY, vue depuis le chemin longeant le bord de Loire</b> .....	71
<b>Photographie 6 : Skatepark Vincent Gâche - Bowl, vue depuis le haut de l'espace park</b> .....	71
<b>Photographie 7 : Skatepark Vincent Gâche – Zones du bowl, vue depuis le haut de l'espace park</b> .....	74
<b>Photographie 8 : Skatepark Vincent Gâche - Zone de repos - Espace street DIY</b> .....	76
<b>Photographies 9 : Skatepark Vincent Gâche - Les « dunes jaunes » - 2 angles de vue</b> .....	76
<b>Photographie 10 : Nudge - Marches, skatepark DIY Vincent Gâche</b> .....	132
<b>Photographie 11 : Le jardin au bord du skatepark, construit par les skateurs</b> .....	139
<b>Photographie 12 : Bowl Vincent Gâche, visible depuis 2 espaces distincts</b> .....	144
<b>Photographie 13 : Espace DIY, visible depuis 4 espaces distincts</b> .....	144
<b>Photographie 14 : Conteneur de l'association Vincent Plage, vues extérieure et intérieure</b> .....	154
<b>Photographie 15 : Zone de repos aménagée - Conteneur</b> .....	156
<b>Photographie 16 : Bowl Vincent Gâche – Fresque en mémoire de Mia</b> .....	159
<b>Photographie 17 : Bowl Vincent Gâche - Mosaïque</b> .....	161
<b>Photographie 18 : Bowl Vincent Gâche - Mosaïque Christophe Bétille</b> .....	162
<b>Photographie 19 : Bowl Vincent Gâche - Tag Christophe Bétille</b> .....	162

### D. Table des tableaux

<b>Tableau 1 : Les générations d'espaces sportifs ouverts (G. Vieille Marchiset, 2007)</b> .....	13
<b>Tableau 2 : Caractéristiques physiques et sociales succinctes des trois skateparks</b> .....	54
<b>Tableau 3 : Répartition des skateurs par quartier d'habitation et par genre</b> .....	63
<b>Tableau 4 : Âge des skateurs répartis selon la réponse à la question suivante « Connais-tu Christophe Bétille ? »</b> .....	170



### 3. Table des notions

#### A

**Aménagement**, 9, 12, 36, 37, 43, 46, 47, 48, 49, 50, 53, 54, 62, 64, 66, 67, 69, 70, 71, 72, 75, 78, 80, 81, 110, 111, 112, 114, 128, 129, 133, 140, 141, 143, 145, 147, 149, 157, 172

**Appropriation**, 3, 8, 9, 26, 31, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 40, 41, 42, 45, 46, 51, 52, 59, 104, 108, 109, 119, 120, 124, 126, 128, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 140, 141, 142, 144, 146, 147, 149, 150, 152, 153, 155, 157, 158, 160, 170, 172, 173, 175, 176

**Auto-Organisé**, 8, 12, 13, 14, 15, 17, 28, 29, 31, 37, 39, 172

#### B

**Bidimensionnelle**, 94, 95, 96, 97, 99, 100, 104, 132, 174

#### C

**Configuration**, 8, 21, 88, 90, 92, 98, 174

**Conflit**, 2, 7, 26, 33, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 46, 48, 51, 59, 136, 137

#### D

**Dualité**, 39, 91, 92, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 108, 132, 174

#### E

**Equipement Sportif**, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 45, 49, 121, 172

**Espace**, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 23, 25, 26, 27, 29, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 58,

59, 61, 62, 65, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 82, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 94, 95, 96, 97, 99, 101, 102, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 116, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 130, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 149, 150, 152, 155, 156, 157, 158, 160, 163, 172, 173, 174, 175

**Espace Public**, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 13, 14, 17, 18, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 48, 50, 51, 52, 69, 107, 156, 172

#### I

**Influence**, 38, 50, 58, 82, 85, 99, 149, 173, 175

**Interaction**, 1, 3, 6, 7, 34, 38, 39, 40, 42, 51, 52, 59, 62, 71, 72, 73, 74, 75, 78, 80, 82, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 93, 94, 95, 98, 99, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 113, 119, 120, 123, 124, 132, 136, 137, 140, 141, 149, 157, 158, 172, 173, 174, 175

#### L

**Lieu**, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 15, 17, 23, 24, 28, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 50, 51, 53, 58, 62, 63, 64, 71, 72, 77, 78, 80, 82, 87, 98, 109, 112, 116, 119, 123, 125, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 149, 150, 151, 152, 153, 155, 157, 158, 160, 165, 170, 172, 173

#### M

**Mémoire**, 0, 7, 33, 35, 46, 98, 131, 133, 143, 157, 159, 160, 168, 171, 175

#### O

**Observabilité**, 40, 51, 105, 107, 108, 136, 174, 175

**Observation**, 35, 54, 56, 57, 58, 59, 62, 73, 78, 79, 80, 83, 88, 91, 94, 97, 98, 101, 102, 103, 107, 119, 120, 124, 128, 132, 133, 134, 137, 139, 140, 141, 161

**P**

**Paradoxe symbolique**, 167, 170

**Partage**, 3, 36, 42, 45, 59, 60, 61, 62, 71, 72, 73, 75, 77, 78, 79, 80, 82, 87, 88, 89, 90, 92, 94, 98, 99, 101, 105, 107, 108, 119, 120, 132, 134, 160, 171, 172, 173, 174, 175

**R**

**Représentation**, 2, 3, 18, 24, 31, 33, 41, 45, 46, 50, 51, 52, 56, 59, 61, 108, 109, 114, 116, 121, 122, 125, 127, 128, 140, 141, 149, 150, 152, 153, 154, 156, 157, 160, 172, 173, 175

**S**

**Skateboard**, 2, 3, 9, 14, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 36, 40, 41, 42, 43, 44, 46, 48, 49, 50, 57, 60, 61, 63, 65, 67, 70, 72, 75, 76, 77, 79, 82, 83, 85, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98,

99, 101, 102, 103, 105, 106, 109, 110, 111, 112, 114, 115, 116, 119, 121, 122, 123, 126, 132, 134, 135, 136, 138, 141, 142, 143, 144, 146, 149, 150, 151, 155, 157, 159, 160, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175

**Skatepark**, 2, 3, 8, 12, 13, 14, 22, 23, 31, 32, 33, 36, 37, 39, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 67, 69, 70, 71, 72, 73, 75, 77, 78, 79, 80, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 92, 93, 94, 96, 97, 98, 99, 102, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 119, 120, 121, 122, 125, 126, 128, 129, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175

**Symbole**, 28, 34, 47, 51, 59, 141, 150, 151, 152, 154, 157, 158, 160, 161, 162, 163, 167, 168, 169, 170

**T**

**Territoire**, 8, 36, 37, 45, 46, 48, 49, 104, 114, 133, 134, 135, 136, 175

**Tridimensionnelle**, 91, 95, 96, 97, 104, 108, 174

## 4. Table des auteurs

### A

Adamkiewicz.....	9, 15
Arendt .....	5
Augustin, J. ....	7, 11, 16, 17
Augustin, J.-P. ....	4, 7, 8, 9, 11, 14, 16
Awaida Carton .....	31

### B

Baudrillard .....	31
Baudry.....	20
Benin-Sports .....	30
Bessas.....	20
Bodin .....	7
Borden.....	29, 50
Bordes .....	7
Bordon.....	44
Bourbillères.....	7
Braud.....	37
Brunel.....	35, 36, 39, 40, 42, 43, 45, 51, 59, 76, 77, 91, 94, 102, 119, 120, 137, 147, 174, 175

### C

Caillois .....	21
Calogirou .....	7, 14, 26, 32, 33, 35, 37, 39, 42, 43, 44, 45, 46, 48, 50, 51, 131, 132, 175
Camy .....	14, 15, 17
Caroux .....	23
Carpentier.....	28, 31
Chantelat.....	14, 15, 16, 17
Charrier .....	7
Chaves .....	36
Chiu .....	36, 46
Coulbaut.....	26, 27
Crauste .....	32
Cresswell .....	45
Crétin.....	19, 21, 22, 23, 24, 25, 27, 28, 29

### D

Dequirez ..	34, 37, 38, 40, 41, 51, 107, 140, 141, 153, 174, 176
Dorvillé.....	8, 12, 28

### E

Escaffre..	4, 5, 6, 8, 9, 10, 35, 38, 40, 41, 42, 51, 104, 107, 119, 120, 131, 132, 137, 138, 141, 174, 175, 176
Évrard.....	7

### F

Fodimbi .....	14, 15
François .....	4, 5, 6, 32

### G

Gaudette.....	8
Ghorra-Gobin.....	4, 5
Gibout .....	5, 6, 7, 8, 13, 14, 15, 19, 20, 21, 23, 25, 26, 27, 31, 32, 33, 42, 45, 50
Goffman .....	36, 38, 114, 133, 145, 175
Guttmann .....	7

### H

Habermas .....	4, 5
Halbwachs .....	98, 143, 160, 171
Héas .....	7
Howell .....	13, 45, 46, 48

### J

Joseph .....	37, 40, 51, 163
--------------	-----------------

Tables

**K**

Karsten .....32, 33  
 Kazi-Tani .....29, 50

**L**

Laurent ..... 13, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25,  
 26, 27, 28, 29, 34, 36, 37, 39,  
 42, 43, 44, 45, 46, 50, 51, 67,  
 70, 92, 93, 94, 98, 105, 109,  
 111, 120, 122, 143, 147, 149,  
 151, 160, 163, 166, 171  
 Laval ..... 19  
 Le Breton ..... 20  
 Le Corbusier..... 6  
 Lebaron ..... 38  
 Lebreton ..... 7, 8, 14, 15, 37, 45, 51, 149  
 Lefebvre..... 45  
 Lesné ..... 12, 14, 15, 16, 18, 34, 36, 37,  
 39, 40, 41, 42, 45, 46, 47, 48, 50, 51, 137, 140  
 Levy ..... 6  
 Lofland.....7, 33  
 Loret..... 17, 20, 27  
 Lussault .....6, 33

**M**

Machemehl..... 8, 19, 22, 29, 30, 31, 32, 36  
 Marc..... 38  
 Montmolin..... 38

**N**

Neveu.....6, 32

**P**

Paquet ..... 19  
 Parazelli ..... 41  
 Parlebas.....7, 27  
 Pel .....32, 33

Perera..... 31  
 Picard ..... 38  
 Pointillard ..... 22, 23, 24, 25, 50  
 Pradel .....34, 36, 104, 133, 152, 175

**Q**

Quééré ..... 5

**R**

Recours.....13, 42  
 Remy ..... 7  
 Ricardo Sarvi ..... 19  
 Riffaud ..... 5, 6, 7, 13, 31, 42, 44, 45, 46, 47, 50  
 Ripoll .....34, 153  
 Roult..... 8, 14, 32  
 Routier..... 7

**S**

Sansot..... 35  
 Saravi..... 36, 39, 41, 43, 44, 46, 48, 51, 144, 145  
 Simmel.....40, 101, 107, 174  
 Sobry ..... 8, 12, 28

**T**

Tomas..... 4  
 Touché..... 26, 32, 33  
 Toussaint ..... 35

**V**

Vareilles.....35, 175  
 Veshambre ..... 34, 153  
 Vieille Marchiset ..... 11, 12, 13, 35, 36, 114, 131  
 Vigneau ..... 9, 11, 12, 45

**W**

Wolff ..... 4, 5

## 5. Table des matières

<b>Remerciements .....</b>	<b>0</b>
<b>Sommaire.....</b>	<b>1</b>
<b>I. Introduction .....</b>	<b>2</b>
<b>II. Revue de littérature .....</b>	<b>4</b>
1. Sports et espaces publics.....	4
A. L'espace public .....	4
B. Le sport dans l'espace public.....	7
C. Les équipements sportifs dans l'espace public .....	11
D. Les sports auto-organisés dans l'espace public .....	14
2. Evolution du skateboard.....	19
A. Les années 1960. Emergence de la discipline : Le roll-surf.....	19
B. Les années 1970. Des évolutions diverses et variées : L'ère de l'industrialisation et du skateboard .....	21
C. Les années 1980. Une discipline en crise passagère : L'ère du street et du trash .....	23
D. Les années 1990 : Subculture urbaine.....	25
E. Le skateboard des années 2000.....	27
F. Depuis 2014 : Inclusion de la discipline aux Jeux Olympiques, une rupture historique .....	29
3. La place de la discipline dans l'espace public.....	32
A. Le skateboard dans l'espace public.....	32
B. L'appropriation de l'espace public.....	34
C. Des interactions de nature variée .....	38

D.	Conflits d’usages et positions politiques liées au skateboard .....	40
E.	Les skateparks .....	44
<b>III.</b>	<b>Problématique.....</b>	<b>48</b>
<b>IV.</b>	<b>Méthodologie.....</b>	<b>53</b>
1.	Présentation du terrain d’étude et du public ciblé .....	53
2.	Démarche méthodologique .....	55
3.	Limites de l’étude .....	58
<b>V.</b>	<b>Présentation et discussion des résultats.....</b>	<b>59</b>
1.	Introduction : Le partage, une notion centrale ?.....	59
2.	Être dans le skatepark : Vecteur d’interactions et de partage .....	62
A.	Un lieu propice aux interactions et aux partages .....	62
a.	Un skatepark réunissant les skateurs .....	62
b.	Un aménagement du skatepark propice aux interactions et aux partages variés.....	72
B.	Des interactions multiples dans le skatepark en lien avec le partage.....	82
a.	Influences mutuelles des interactions positives et de l’espace.....	82
b.	Une analyse tridimensionnelle des interactions ambivalentes .....	91
c.	Interactions mineures : Le partage minimal de l’espace avec les autres pratiquants .....	101

3.	Interconnectivités des appropriations, interactions et représentations partagées du skatepark de Vincent Gâche.....	109
A.	Pluralité d'appropriations et de représentations communes .....	109
a.	Vincent Gâche : Un même lieu, deux skateparks ? .....	109
b.	Appropriations partielles minimales.....	119
c.	Appropriations étroites.....	132
B.	Des représentations incarnées dans l'espace et les discours.....	141
a.	Le skatepark DIY, symbole fort d'appropriations physiques et symboliques 141	
b.	Des symboles liés aux appropriations et aux représentations du lieu par les skateurs .....	150
c.	Christophe Bétille, un symbole du skatepark de Vincent Gâche ?.....	161
<b>VI.</b>	<b>Conclusion.....</b>	<b>172</b>
<b>VII.</b>	<b>Bibliographie.....</b>	<b>177</b>
<b>VIII.</b>	<b>Tables .....</b>	<b>185</b>
1.	Lexique des abréviations.....	185
2.	Liste des tableaux, figures et graphiques .....	186
A.	Table des cartographies .....	186
B.	Table des figures .....	187
C.	Table des photographies .....	188
D.	Table des tableaux.....	188
3.	Table des notions .....	189
4.	Table des auteurs .....	191
5.	Table des matières .....	193

<b>IX. Annexes .....</b>	<b>197</b>
1. Grille d'entretien – Skateurs.....	197
2. Entretiens avec les skateurs – Une mise en page particulière pour certains entretiens .....	199
A. Précisions générales .....	199
B. Format portrait/paysage et position du schéma du skatepark .....	200
C. Doubles entretiens .....	200



## IX. Annexes

### 1. Grille d'entretien – Skateurs

#### Guide d'Entretien (Thèmes + questions)

##### Présentation générale :

- Le skateboard : Qu'est-ce que le skateboard pour toi ? Qu'est-ce que ça représente ? (un sport, une culture, un style de vie, un moyen de déplacement, etc.) Si tu devais donner une définition du skateboard ce serait quoi ? Qu'est-ce que le skateboard t'apportes dans la vie de tous les jours ?
- Pratique du skate : Date de début, niveau de pratique, street ou park ? spots habituels, spot préféré à Nantes et pourquoi, en club ou de manière auto-organisée ?
- Pratique à Vincent Gâche : Depuis combien de temps pratiques-tu à Vincent Gâche ? Combien de fois par semaine ?

##### Pratique auto-organisée / Pratique fédérale et compétitive du skateboard :

- As-tu déjà ou pratiques-tu dans un club ? Que penses-tu de la pratique en club ?
- Pourquoi pratiques-tu de manière auto-organisée ? (= en dehors du cadre fédéral)
- Que penses-tu des compétitions de skateboard ? (compétitions fédérales et auto-organisées, jeux compétitifs informels lors de sessions)
- Quel est ton avis au sujet du skateboard aux JO ? (Pour, contre, mitigé, s'en fiche) Pourquoi ?

##### Sémiologie et symbolisme :

- Que représente le skatepark de Vincent Gâche (=le sens du lieu) ?
- Quels sont ses symboles (ça peut être des graffs en particulier, un banc, un arbre, tout ce qui vient en tête) ?
- Quels sens ont-ils pour toi ?
- Quels sont les éléments qui sont importants pour toi dans le skatepark ? Pourquoi ?
- Que penses-tu du mur de libre expression pour la peinture urbaine ? Et des graffs dans le bowl ? Est-ce que ça a de l'importance pour toi ?
- Connais-tu Christophe Bétille ? Que peux-tu me dire à son sujet ?

### Appropriation :

- Peux-tu me dessiner le skatepark rapidement (donner feuille + crayon) et schématiser tes déplacements habituels par des flèches ?
- Quels sont les espaces où tu te trouves le plus souvent ? Pourquoi ?
- Y a-t-il des endroits particuliers dans le skatepark qui sont réservés à un groupe en particulier ? Peux-tu me les entourer sur le dessin ?
- Comment sais-tu que ces endroits sont réservés à ce groupe en particulier (répartition des skateurs dans l'espace, musique, parlent fort, marques particulières sur les modules/le sol, autre) ?
- Est-ce que toi tu pourrais y aller quand ils y sont ? Pourquoi ?
- As-tu participé à modifier/améliorer/changer le skatepark, et si oui de quelle(s) manière(s) (ça peut être par des graffs, la participation à la construction des modules, une rayure en particulier etc., déplacer des éléments pour la pratique ex une barrière etc.) ?

### Interactions dans l'espace :

- Avec qui interagis-tu dans le skatepark ? (skateurs, autres pratiquants de glisse, autres pratiquants style muscu/parkour, passants, parents accompagnant leurs enfants, autre)
- Comment interagis-tu avec eux et quel rôle adoptes-tu dans ces échanges ? (+ le plus souvent ?)
- Est-ce qu'il t'arrive d'être dans ta bulle et de pratiquer de ton côté quand tu viens ici ? Si oui, A quelle fréquence ? + Dans quelles situations as-tu besoin de mettre les autres à distance ? (test de nouvelles techniques, autre)
- Quelles sont les règles du skatepark selon toi ?
- As-tu déjà été en concurrence pour l'occupation de l'espace ? Avec quel(s) type(s) de pratiquants (skate, roller, bmx, parkour, muscu, autre) ? Comment cette concurrence s'est manifestée ?
- As-tu déjà eu des conflits dans le skatepark ? Quelles en étaient la ou les raisons ? Comment se sont-ils manifestés ? Comment ont-ils été gérés ?

### Le numérique :

- Utilises-tu la photo et la vidéo dans ta pratique ? Si oui, dans quel(s) but(s) ?
- Utilises-tu des applications et/ou participe-tu as des groupes de pratiquants ? Si oui, lesquels et dans quel(s) objectif(s) ?
- Serais-tu intéressé pour utiliser une application créée par la fédération et permettant de valider des tricks par des pairs, ainsi que de voir des vidéos des skateurs de l'équipe de France ?

## 2. Entretiens avec les skateurs – Une mise en page particulière pour certains entretiens

### A. Précisions générales

Les entretiens se déroulant pour la plupart dans le skatepark à côté des autres pratiquants, il arrive qu'un ou plusieurs autre(s) skateur(s) intervienne(nt) durant l'entretien. Lorsque ces interventions apportent des réponses ou des précisions aux questions posées à l'enquêté, celles-ci sont écrites *en italique, bleu foncé et souligné en pointillés*. De plus, la mention « autre skateur » est précisée devant chacune de ces interventions extérieures. Cependant, dans le cas où les interventions ne concernent pas directement l'entretien (par exemple des salutations), ceux-ci ne sont pas retranscrits. Néanmoins, ces interventions extérieures interrompant le déroulement de l'entretien, celles-ci sont tout de même signalées de la manière suivante : « [...] ».

De plus, le signe « [...] » désigne également des temps sans échanges durant lesquels l'enquêté réalise le schéma du skatepark, et des échanges non retranscrits pour lesquels l'enquêté a explicitement demandé à ce que les informations partagées restent confidentielles.

En outre, certains mots sont également écrits entre crochets. En réalité, ils ne font pas partis des échanges qui se sont déroulés pendant l'entretien, mais sont des précisions pour en faciliter la compréhension pour le lecteur. En effet, ces précisions ont été rajoutées après, au moment de la retranscription.

Enfin, le prénom de chaque enquêté a été changé de manière aléatoire. Pour chacun, ce choix a été fait sans tenir compte des caractéristiques physiques et/ou de la personnalité. Toujours dans l'objectif d'anonymiser les entretiens, les entretiens sont présentés en annexe dans un ordre aléatoire (différent de l'ordre de passation) et certaines informations volontairement supprimées lors de la retranscription ont été remplacées par des « XXX », tels que des lieux spécifiques ou des noms d'autres skateurs mentionnés durant les entretiens.

De la même façon, certaines des personnes interrogées se considéraient comme des personnes non binaires, transsexuelles etc. Etant peu nombreuses dans ce cas et n'étant pas une spécificité étudiée dans notre étude, nous avons fait le choix de ne pas approfondir ce sujet et ainsi de lisser et réunir les genres « autres » (hors féminin et masculin) sous la mention « LGBT ». En effet, dans un contexte scientifique où les études de genre sont de plus en plus présentes et où les études incluant des genres « autres » émergent, cette distinction des genres

nous paraissait tout de même importante à conserver, en particulier dans le cas où de futures études souhaiteraient s'intéresser à l'univers du skateboard tout en y intégrant cette dimension des genres multiples de manière plus poussée. De cette manière, cela nous permet de respecter le genre de chacun sans pour autant permettre leur identification en raison des spécificités de parcours concernant cette dimension ou de désignation de genre. C'est également pour cette raison que les échanges à ce sujet sont volontairement remplacés par « [...] ».

### *B. Format portrait/paysage et position du schéma du skatepark*

Pour certains entretiens, la sociologie visuelle a été utilisée, et plus particulièrement le support dessin/schéma. Ainsi, pour chaque entretien concerné (8/17), le dessin est intégré en format paysage. Le choix a été fait de positionner le résultat final avant les échanges s'étant déroulés pendant sa réalisation de manière à faciliter la compréhension du lecteur.

Pour certains entretiens, des échanges ont eu lieu pendant la réalisation. Dans ce cas, ceux-ci sont également retranscrits en format paysage à la suite du schéma. La page repasse en format portrait lorsque le dessin est terminé. Cela permet ainsi de faciliter la distinction entre les échanges se déroulant pendant la réalisation et ceux ayant lieu lorsque le schéma est terminé.

Parfois, le skateur n'a pas du tout échangé durant la réalisation de son schéma. En effet, la suite de l'entretien se déroulant seulement à la fin de la réalisation, seul le dessin est en format paysage dans ce cas.

### *C. Doubles entretiens*

Deux entretiens ont été réalisés en simultané avec deux skateurs. Pour chacun d'eux, les réponses de chaque skateur sont écrites d'une couleur différente afin de faciliter leur différenciation. De même, les prénoms (modifiés) ont également été rajouté au début de chaque réponse, ce qui n'est pas le cas pour les retranscriptions d'entretiens individuels.

Dans le cas d'un des entretiens doubles, les skateurs ont chacun réalisé à tour de rôle un schéma du skatepark. Pendant ce temps, l'entretien continuait avec l'autre skateur, puis les rôles ont été échangés.



## Interconnectivités des processus sociaux et de l'espace du skatepark de Vincent Gâche chez les skateurs nantais

### Résumé

Le skateboard, nouvelle discipline olympique, reste majoritairement une pratique auto-organisée se déroulant dans l'espace public (dans la rue) et dans l'espace public circonscrit au skatepark. La littérature scientifique sépare les skateparks en deux catégories : les skateparks « officiels », livrés par les collectivités, et les spots DIY, construits par les skateurs eux-mêmes. Nous basant sur une étude de cas du skatepark de Vincent Gâche, nous sommes ici en présence d'un terrain de recherche inédit regroupant un skatepark institutionnel et un skatepark DIY dans un même lieu. Quelles représentations sont partagées par les skateurs y pratiquant ? Quel(s) lien(s) peut-on faire avec l'espace du skatepark ? Nous situant ainsi à la croisée de la sociologie et de la géographie, ce travail permettra de mettre en lumière les interconnectivités entre les processus sociaux (interactions, appropriations, représentations) et l'espace du skatepark de Vincent Gâche chez les skateurs.

***Mots clés :** Interconnectivités, Influences réciproques, Skatepark, Appropriation, Interaction, Représentation*

### Abstract

Skateboarding, recently introduced as an olympic discipline, predominantly remains a practice characterized by self-organization within public spaces, namely the streets and the skateparks. Within the literature, skateparks are commonly classified into two distinct categories : “official” skateparks, which are overseen by local authorities, and unofficial DIY spots, built by skaters themselves. By conducting a case study of Vincent Gâche skatepark, we address an unprecedented research field that encompasses both an institutional and a DIY skatepark within the same location. What shared representations exist among skaters who practice there ? Which connections can be seen between the skatepark space and these representations ? Situated at the intersection of sociology and geography, this study seeks to qualify the interconnectivities between social processes (interactions, appropriations, representations) and the skatepark space at Vincent Gâche as experienced by skaters.

***Keywords :** Interconnectivities, Reciprocal influences, Skatepark, Appropriation, Interaction, Representation*