



**HAL**  
open science

# Les pratiques ludo-sportives, des ressources territoriales innovantes pour le tourisme : le parkour à Roubaix

Robin Lesné

## ► To cite this version:

Robin Lesné. Les pratiques ludo-sportives, des ressources territoriales innovantes pour le tourisme : le parkour à Roubaix. Herbert, Vincent. *Tourisme et Territoires: espaces d'innovations*, 27, Peter Lang, 2021, Business and Innovation, 9782807616059. hal-03419319

**HAL Id: hal-03419319**

**<https://hal.science/hal-03419319>**

Submitted on 15 Nov 2022

**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.

## Les pratiques ludo-sportives, des ressources territoriales innovantes pour le tourisme : le parkour à Roubaix

LESNE Robin<sup>1</sup>

Doctorant

Univ. Littoral Côte d'Opale, Univ. Lille

EA 4477 – TVES – Territoires Villes Environnement & Société

21, quai de la Citadelle

59140 Dunkerque, France

[robin.lesne@etu.univ-littoral.fr](mailto:robin.lesne@etu.univ-littoral.fr)

### Résumé

De manière surprenante, notre recherche doctorale sur le parkour nous a mené à lui découvrir une utilité à finalité touristique. Retenant notre attention, cette forme innovante de tourisme constitue ici notre point d'intérêt. A l'image de plusieurs exemples développés, il est mis en avant que des ressources territoriales novatrices, humaines et matérielles, émergent au service du tourisme. Dépassant l'innovation numérique, il s'agit de démarches alternatives mobilisant des moyens a priori non-touristiques et source d'un avantage concurrentiel par l'authenticité et le caractère inédit des pratiques développées. Nous proposons de revenir sur l'expérience collaborative entre l'association Parkour59 et l'Office du tourisme de Roubaix, *i.e.* l'animation de sites visités par leur utilisation ludo-sportive à travers la pratique du parkour des traceurs locaux. Les entretiens menés auprès des acteurs de cette collaboration apportent des éléments de compréhension de cette mise en valeur des ressources touristiques alternatives du territoire roubaisien que sont les pratiquants du parkour, les espaces de vie du quotidien et le patrimoine ordinaire. S'inspirant de l'altertourisme, nous démontrons que cette expérience s'inscrit dans une mouvance où réside désormais une partie de l'innovation en matière de valorisation territoriale et touristique. Les territoires du nord de la France en sont un exemple significatif avec cette expérience du parkour, mais également le développement de l'exploration urbaine (*U.E.* en anglais pour *Urban Exploration*). De l'urbex au parkour, nous mettons finalement en avant l'intérêt des pratiques récréatives quotidiennes comme opportunités touristiques.

### Mots-clés

Tourisme / pratiques récréatives / habitabilité / parkour / Roubaix

### 1. INTRODUCTION : L'EMERGENCE DE NOUVELLES PRATIQUES TOURISTIQUES URBAINES

Les safaris urbains de Charleroi (Buissart, 2018), les marches de l'artiste Hendrick Sturm (Charlier, Douence, Laplace-Treyture et Miaux, 2018), l'ouverture du GR 2013 à Marseille (Henry, 2013) ou encore le phénomène grandissant de l'urbex : ces différentes pratiques ne vous parlent pas ? Pourtant, elles partagent toutes une dimension touristique et participent au renouvellement de l'expérience du tourisme en ville. A travers cinq entrées identifiées, ces exemples illustrent cette évolution. De nouveaux parcours sont exploités et des espaces délaissés parce que mal vus (Henry, 2013) ou banals (Buissart, 2018) développent une valeur touristique. En effet, ces pratiques s'inscrivent dans une démarche de revalorisation spatiale (Henry, 2013). Elles opèrent une bascule des représentations sociales par « *le réenchantement* » de l'ordinaire, la réactivation des imaginaires géographiques » (Charlier, Douence, Laplace-Treyture et Miaux, 2018, p. 54) dans un objectif de « *changer les esprits, changer le monde et l'amener à avoir un autre regard* » (Buissart, 2018, p. 35). Cette évolution est rendue possible par l'engagement d'un rapport à l'espace à travers un média différent. Il n'est plus question de visite mais

---

<sup>1</sup> Je tiens à remercier Florian Lebreton et Christophe Gibout pour leur travail de conseils et de relecture.

de performance (Buissart, 2018) et l'appréhension spatiale du touriste devient sensible par sa dimension corporelle et cognitive dans sa construction de la connaissance (Charlier, Douence, Laplace-Treytore et Miaux, 2018). A l'échelle de l'individu, la subjectivation engagée par le touriste favorise la prise de conscience de soi et de sa place dans le monde environnant (*ibidem*). A l'échelle du territoire, il s'agit d'une opportunité pour développer un marketing territorial basé sur le caractère industriel longtemps délaissé (Buissart, 2018).

Bradley Garrett, un des premiers chercheurs à s'être intéressé à l'urbex, explique que les « *urban explorers are groups of people committed to researching, locating, scoping, exploring and often photographing temporary, obsolete, abandoned, derelict and infrastructural spaces in the built environment* » (2016, p. 72). L'exploration urbaine est considéré par certains de ses pratiquants comme « *an interior tourism that allows the curious-minded to discover a world of behind-the-scenes sights* » (Ninjalicious, 2005, p. 3). La recension des différents travaux à son sujet et en lien avec le tourisme permet de construire un cadre théorique pour initier notre réflexion sur le renouvellement de l'expérience touristique.

En dépassant certaines barrières sociales et imaginatives, l'explorateur est en mesure de reconnaître un potentiel de réinvestissement aux espaces délaissés (Nieszczerzewska, 2018). « *En attirant l'attention sur des lieux à l'abandon dont le potentiel d'attractivité est alors (re)découvert, elle [l'activité] peut contribuer à une revalorisation aux effets paradoxaux sur sa pratique et sur les espaces dans lesquels elle se déploie.* » (Le Gallou, 2018, p. 27) : une valeur de mémoire et de patrimoine alternatif dans leur banalité et quotidienneté (Fraser, 2012 ; Le Gallou, 2018 ; Lebreton et Gibout, 2017 ; Robinson, 2015) ou d'esthétisme de la décrépitude (Fraser, 2012 ; Le Gallou, 2018 ; Nieszczerzewska, 2018 ; Robinson, 2015), notamment par la mobilisation de l'imagination (Lebreton et Gibout, 2017). Les espaces de l'urbex se voient alors attribuer un *sense of place* (Fraser, 2012), un attachement, du fait de leur caractère subversif et ludique référant à l'enfance (Robinson, 2015).

*The act of trespass, the production of U.E. images and the gazing upon the U.E. site are all part of this process of challenging the politics of tourism, which have placed U.E. with other subversive urban activity such as parkour/derive, free-running and skateboarding. (Ibidem, p. 155)*

L'urbex peut être décrit comme une forme de « *tourisme hors des sentiers battus qui se caractérise par une demande croissante pour des activités et des espaces alternatifs, non intégrés dans les circuits touristiques dominants le marché* » (Le Gallou, 2018, p. 28) et positionné en rupture avec le tourisme de masse (Fraser, 2012). Il s'inscrit dans une recherche d'expérience authentique (Fraser, 2012 ; Le Gallou, 2018 ; Lebreton et Gibout, 2017 ; Robinson, 2015), notamment par la réintroduction du corporel, du ressenti (Lebreton et Gibout, 2017 ; Nieszczerzewska, 2018) et de l'émotionnel (Le Gallou, 2018) dans le rapport à l'espace. « *U.E. is potentially able to offer "engagement with", where tourism offers only the opportunity to "gaze upon".* » (Robinson, 2015, p. 148).

Enfin, l'urbex constitue une revendication sociétale. Il revêt une dimension subversive – une transgression par piratage spatial (Lebreton et Gibout, 2017) – qui le met à distance de la société normalisée (Nieszczerzewska, 2018). Il remet en question la logique capitaliste et l'hégémonie du modernisme et du progrès (Fraser, 2012), notamment dans la recherche de significations et stimulations alternatives (Robinson, 2015). Cette expérience authentique favorise la réalisation du soi (Robinson, 2015) par projection d'une subjectivité intime ne trouvant pas sa place dans les espaces conventionnels (Nieszczerzewska, 2018). Il participe ainsi à la construction de l'individu et l'*empowerment* de l'explorateur – l'autonomisation des usagers (Lebreton et Gibout, 2017) – permet au citoyen de produire des espaces de significativité spatiale et de revendiquer un droit à la ville (Le Gallou, 2018).

Au prisme du tourisme, l'urbex peut donc être considéré comme une opportunité d'innovation. Interrogeant l'espace urbain et la revalorisation de ses interstices, l'articulation de la pratique touristique en elle-même et son impact à l'échelle de la société et de l'individu, il constitue une première activité dont le potentiel en matière de renouvellement de l'expérience touristique été documenté et révélé.

Il convient alors d'engager la réflexion à partir d'un nouvel exemple. Pendant quelques années, à Roubaix, une association locale de parkour a collaboré avec l'Office du tourisme et proposé des visites de la ville. C'est à partir de cette étude de cas et en s'inspirant de l'idée de l'altertourisme (Corneloup, 2014) que nous souhaitons proposer un approfondissement du sujet. Si les pratiques présentées participent au renouvellement de l'expérience touristique, nous cherchons, à travers leur étude, à enrichir la réflexion scientifique contemporaine en matière d'innovation dans le domaine du tourisme.

## 2. L'ALERTOURISME, LE PARKOUR, C'EST-A-DIRE ?

### 2.1. Une forme touristique alternative

Face à la normalisation et à l'artificialisation touristique – propres aux modèles moderne et postmoderne – s'est développée une recherche d'authenticité et de « *rencontre des touristes avec les lieux et les gens ordinaires, en dehors des circuits normalisés, structurant les flux des visiteurs d'un lieu divertissant à l'autre* » (Corneloup, 2014, p. 16). Cette logique expérientielle des pratiques, habitants, modes de vie du quotidien et du patrimoine animé et ludifié correspond au modèle de l'altertourisme.

Sa bascule s'opère selon deux conditions. Premièrement, les touristes développent une capacité à construire un ancrage local à partir des modes et formes de vie authentiques du territoire. Deuxièmement, une recomposition de la dialectique « ici-ailleurs » est engagée et crée de l'exotisme de proximité par réenchâtement du quotidien. Concrètement, la pratique touristique permet donc la rencontre de l'urbanité locale, *i.e.* la ville habitée par ses habitants dans sa quotidienneté.

### 2.2. Le parkour, Roubaix et Parkour59

Le parkour (Figure 1) « *est un art du déplacement et une activité physique dont la visée est un déplacement libre et efficace en dehors des voies de passage préétablies et se confrontant à tous types d'environnements et d'éléments* » (Gibout et Lebreton, 2014, p. 71). C'est une pratique qui réinvestit l'espace par le jeu et le corps athlétique en mouvement. « *C'est un sport qui habite la ville. On est en lien avec l'architecture, l'urbanisme. On est en lien avec tous les publics, quels qu'ils soient.* » (Yusef). Le parkour détourne les usages de l'espace et revêt au caractère informel et transgressif. Plusieurs motivations peuvent amener un individu à s'y engager, dont une démarche émancipatrice.

*J'ai commencé à apprendre à sortir de mon quartier et, en fait, ce que j'ai compris vite, c'était que l'univers qui m'oppressait ce n'était non pas l'autre, qui était, en fait, avec les mêmes difficultés que moi, mais, en fait, c'était le béton. C'était la ville autour de moi. Et en fait, j'ai su m'émanciper par le parkour.* (Yusef)

Figure 1 : Photomontage d'une série en pliométrie et réception de précision



Source et réalisation : R. Lesné, Lille, 2019

Du premier groupe constitué en 2005 découle, en 2009, la création de l'association Parkour59. Elle compte aujourd'hui 230 adhérents et assume une mission première d'accompagnement social des jeunes. La pratique y est considérée « *comme moyen éducatif d'insertion [...]. On part souvent des projets de jeunes pour ensuite essayer de les élaborer, de les créer et de les mettre en place durant l'année avec les adhérents.* » (Yusef). De plus, l'association encadre des animations pour faire découvrir le parkour et propose des spectacles.

*Le parkour, ce n'est pas juste un sport, c'est aussi une culture, c'est un mode de vie et ça implique au pratiquant à s'intégrer dans son environnement, dans la population et interagir, etc. Et à développer sa citoyenneté et ses savoir-être, ses compétences. Et donc, Parkour59, pour moi, c'est une école : une école de vie.* (Jérémy)

### 2.3. Parkour et tourisme, acteurs d'une habitabilité urbaine en construction

L'habitabilité est une caractéristique d'un lieu qui en fait un espace vécu, sensible et symbolique et qui lui permet de développer une certaine valeur, y compris d'un point de vue touristique car les visiteurs des métropoles sont en recherche d'expérimentation de cette habitabilité.

*Une demande forte d'altertourisme semble se propager. Celui-ci met au centre de ses pratiques l'habitabilité récréative et écologique. Le visiteur d'une métropole souhaite ainsi rencontrer et vivre cette forme d'habitabilité pour enrichir et répondre à ses attentes d'altérités interactionnelles et poétiques.* (Corneloup, 2014, p. 11)

Le touriste s'engageant dans une telle démarche, au-delà de chercher à expérimenter l'habitabilité locale, devient acteur de la construction de cette dernière. Il engage un renouvellement spatial par exploitation des espaces interstitiels, souterrains et secondaires de la ville. Il recentre l'attention sur les formes sociales locales des habitants et de leurs pratiques. Enfin, il est source d'*empowerment* des habitants car ceux-ci prennent conscience de la valeur touristique de leur mode de vie et de leurs pratiques du quotidien. Somme toute, il mobilise et valorise une ressource locale riche mais encore peu exploitée : « *C'est alors le capital de culture alternative qui devient une ressource locale pour augmenter la capacité de ces touristes à partager les mêmes visions du monde que les locaux, acteurs de cette culture alternative.* » (Ibidem, p. 26).

Quant au parkour, il alimente également cette habitabilité urbaine à travers quatre entrées (Lesné, 2019). Il engage un habiter la ville par la récréativité qui construit des espaces symboliques sensibles et vécus et une forme culturelle alternative qui pénètre les lieux délaissés ou jugés sans valeur. Il constitue un moyen d'évasion des espaces du quotidien par construction d'un ailleurs dans l'ici à travers leur

redécouverte pratique et symbolique. Enfin, il « ludifie » la ville à l'échelle des habitants, des édiles et de leurs pratiques quotidiennes et professionnelles.

### 3. MATERIEL ET METHODE

L'enquête menée pour cette étude de cas s'est déroulée entre juin et août 2019 sur le territoire roubaisien. Les deux objectifs étaient de bien comprendre comment s'est construite cette collaboration et se déroulaient les visites, puis d'analyser le potentiel de renouvellement touristique de ce projet par son impact sur l'habitabilité récréative et écologique. Quatre entretiens compréhensifs semi-dirigés ont été menés (Table 1). Les acteurs ont été sélectionnés au motif de leur implication passée dans le projet : membres de Parkour59, agent de l'Office du tourisme et visiteur. La discussion s'articulait en cinq séquences : la présentation de l'interviewé, la description de la collaboration, l'habitabilité récréative, l'habitabilité écologique et le bilan de l'expérience. Les entretiens étaient enregistrés avec consentement et ont été analysés grâce au logiciel Sonal (Alber, s. d.) selon un découpage thématique et l'étude des contenus du discours. Du fait de leur faible quantité, très peu d'informations personnelles sont ici divulguées afin de préserver l'anonymat auquel nous nous sommes engagés.

Table 1 : Profil des enquêtés

Pseudo	Sexe	Type d'acteur	Temps d'entretien	Lieu d'entretien
Yusef	H	Parkour59	1h40	La Free'che
Jérémy	H	Parkour59	1h04	La Free'che
Elodie	F	Office du tourisme	0h41	Office du tourisme
Sandrine	F	Visiteur	1h02	Office du tourisme

R. Lesné, 2019

### 4. PRESENTATION DE LA COLLABORATION

#### 4.1. Mise en place du partenariat

Cette collaboration s'est construite dans le contexte des bonnes relations entre les pouvoirs publics et les pratiques urbaines à Roubaix. A Parkour59, « *l'intérêt pour l'association c'est la visibilité ! Déjà, de faire connaître la discipline et de lutter contre les préjugés, ça on l'a vite trouvé l'intérêt pour l'asso.* » (Jérémy). De plus, cette démarche s'inscrit dans la continuité d'un projet éducatif – Parkour tes monuments – visant à faire rencontrer les traceurs avec les gestionnaires des bâtiments sur lesquels ils pratiquent.

*Par la suite, on a aussi trouvé un double-sens. C'est que si le pratiquant peut apporter quelque chose au touriste, le fait de conduire une visite guidée menée par un traceur pouvait sensibiliser le traceur et l'éduquer à sa ville en fait et surtout à ses spots.*  
(Jérémy)

Quant à l'Office du tourisme, il a intégré ce projet à la collection « Rencontre » dans une « *volonté de travailler avec les forces vives du territoire* » et de participer à « *proposer une offre décalée, authentique, alternative, qui « collait » aux valeurs du territoire* » (Marquet, 2018, p. 40-41). Un des points centraux de la ligne de conduite de cet établissement est d'être précurseur dans le domaine touristique : « *En fait, on a toujours essayé, dans nos outils de communication, d'être décalé et originaux.* » (Elodie). Le projet s'est ainsi monté par contractualisation entre l'Office du tourisme et l'association qui « *s'est créée une identité roubaisienne très forte* » (Jérémy). L'adéquation du parkour avec une visite touristique est alors devenue évidente : « *Le parkour c'est quoi ? C'est bouger dans la ville. Et un circuit touristique, c'est quoi ? C'est bouger dans la ville. Tout simplement !* » (Jérémy).

#### 4.2. Des visites-rencontres

L'élaboration des parcours présentait un double enjeu. D'une part, « *la première commande de l'Office du tourisme, c'était quoi ? C'était "Faites une visite guidée de "Pour vous la ville, c'est où, c'est quoi ?"* »

*Enfin, votre histoire dans la ville !". » (Yusef), i.e. transmettre le Roubaix des traceurs. La question de l'intérêt patrimonial ou historique des sites ne venait qu'en complément du circuit. Par exemple, l'Hôtel de ville était animé dans sa partie arrière car il s'agit d'un spot de parkour, bien que ce soit sa façade qui présente le plus de « valeur » dans la culture dominante. D'autre part, les visites étant organisées par l'Office du tourisme, leur légalité était une condition à leur existence. Ainsi, « pour chaque lieu, il faut demander une autorisation. » (Elodie), ce qui explique l'impossibilité d'inclure les Archives du monde du travail dans la visite alors qu'il s'agit d'un spot local majeur pour les traceurs.*

Le public était majoritairement métropolitain mais non-roubaisien et la vingtaine de participants présentait une grande diversité d'âges. Les visites étaient menées par les traceurs qui présentaient leur pratique, ses lieux et leurs valeurs. La présence d'un membre de l'Office du tourisme n'avait un rôle qu'organisationnel et d'éventuel complément du discours de présentation. Cette forme correspondait aux attentes des visiteurs : *« C'était très résumé, ce qui était agréable d'ailleurs parce qu'on ne venait pas forcément pour ça. Donc c'est bien d'avoir un peu d'explications, mais pas trop non plus pour que ce soit une visite guidée allégée. » (Sandrine).* Elle favorisait une forte interaction entre traceurs et touristes, que ce soit dans les discussions informelles entre les points d'étape ou dans les animations impliquant la participation des visiteurs. Finalement, c'est le modèle de la visite touristique classique qui était ici questionné : *« J'appelle ça une visite mais c'est vraiment quelque chose d'informel, c'est plus une rencontre. Ça permet d'avoir une discussion, un peu à bâton rompu, avec les gens. » (Elodie).*

## 5. RENOUVELLEMENT DE L'EXPERIENCE TOURISTIQUE PAR LE RECREATIF

### 5.1. Du spectaculaire et du ludisme !

Lorsque la question du caractère ludique d'une telle expérience est abordée, le constat est sans appel : *« Ça fait partie des attentes de nos publics. » (Elodie).* Les traceurs font part de leur expérience personnelle en révélant l'ennui et la lassitude suscité par une visite guidée à laquelle ils pensent pouvoir apporter un certain dynamisme grâce au remplacement du guide par *« une sorte de petit acrobate qui est capable de grimper partout et de passer n'importe où » (Jérémy).* L'espace, lui, qui se trouve sublimé par l'investissement des pratiquants. Ils apportent une dimension esthétique originale et reconnue aux lieux et aux bâtiments, à l'image du témoignage de Sandrine : *« Comme leur prestation est belle et esthétique, forcément, ça ajoute de l'esthétisme à un espace urbain qui peut paraître non-esthétique ou, en tous cas, les gens ne voient pas la beauté du lieu, quoi. ».* Ainsi, entre cette animation et cette esthétisation, le visiteur est touché par l'expérience qu'il vit : *« Tu vas te rappeler de la maison. Et tu vas peut-être mieux t'en rappeler dans le temps que s'il n'y avait rien eu. Parce que tu vas te souvenir qu'il y avait un mec qui se tenait en équilibre là-dessus. » (Yusef).*

Plus précisément, c'est le caractère concret, impressionnant et émouvant de l'expérience qui va toucher ce visiteur. Il est communément reconnu par les enquêtés que le parkour constitue une forme de mise en scène des espaces visités. Il est rappelé que c'est alors la concrétude de celle-ci qui la rend si intense : *« Un spectacle sous une forme différente : pouvoir voir les sauts en vrai et pas derrière un écran. » (Jérémy).* Alors, la mise en scène devient spectaculaire et le touriste subjugué puisque *« à un moment c'était très théâtrale. Quand, voilà, le traceur, d'un seul coup, se lève dessus, il se met debout. Là il se met droit comme un piquet, tout de suite c'est... Il dégage quelque chose ! » (Yusef).* C'est d'ailleurs ce côté « show » qui a été le premier facteur d'attraction pour Sandrine, avouant avoir été marquée par la prise de risque et la peur qu'elle a pu ressentir. Toucher le visiteur en jouant avec ses émotions est également un des objectifs de la démarche. A ce jeu-là, les traceurs s'avèrent être des experts.

*On jouait un jeu sur le fait que, voilà, le saut on l'avait fait plusieurs fois mais on faisait semblant de se sur-préparer, tu vois, de mettre un peu de suspens avant de se lancer. De réfléchir pas cinq minutes mais quelques secondes pour essayer de tenir en haleine le public, essayer de créer un petit peu de suspens. (Jérémy)*

## 5.2. Renouveler le rapport à la ville

Diverses appellations sont attribuées à la capacité des traceurs à saisir certains détails de l'espace qui les environne pour construire mentalement des cheminements alternatifs à ceux socialement normalisés. Par cette « pk-vision », cet œil du traceur, « *ta vision de l'architecture est changée du jour au lendemain. Tu vois, plus tu deviens bon, plus t'es fort, plus tu t'imagines des chemins dans ta tête, tu t'imagines des choses, etc. qu'une personne lambda ne voit pas.* » (Yusef). Si le traceur engage ainsi un renouvellement de son rapport à l'espace urbain, les visites qu'il anime lui permettent de transmettre son regard et de le diffuser. Les acteurs de Parkour59 admettent que la seule expérience touristique ne suffit pas à opérer une bascule nette. Cependant, elle peut avoir un certain effet, notamment celui de prouver qu'une autre forme de relation à la ville – dans ses dimensions sociale et spatiale – existe. A l'occasion de la rencontre d'autres traceurs ou de monuments similaires, par exemple.

*Ça lui a révélé les contraintes par lesquels lui se fixe et qu'on essaie de nous fixer, en fait. Et puis, ça lui a montré, en l'espace d'un instant, par le biais de jeunes confirmés, la possibilité que l'homme pouvait, justement, s'affranchir de ce qui était imposé.*  
(Jérémy)

Sandrine cite d'ailleurs comme intérêt à ces visites celui « *d'apporter et de voir Roubaix sous un autre angle* ». Mais elles étaient également l'occasion pour les visiteurs de poser un premier regard sur des espaces méconnus de la ville : « *Le dernier parcours, on est allé derrière la gare sur la passerelle. Il y a plein de gens qui ne connaissaient pas. Et c'était super ! Enfin, voilà, ça a permis aussi d'ouvrir les yeux sur des éléments inconnus.* » (Elodie).

Une fois qu'il a découvert ou redécouvert des espaces, le citoyen devient prêt à opérer la seconde étape du renouvellement de son rapport à la ville, *i.e.* l'attribution de valeurs symboliques. Certains lieux deviennent porteurs d'une représentation positive : « *Je pense que le fait d'avoir vécu cette visite ça fixe aussi un bon souvenir. Donc en repassant dans ces endroits-là, on se rappelle et on ne pense plus forcément aux choses négatives.* » (Elodie). Par exemple, Sandrine nous parle du site des Gobelins comme un lieu qu'elle aurait évité avant que son image soit modifiée par le réinvestissement des traceurs et la démonstration d'un usage différencié.

*Moi, je l'ai ressenti comme un truc un petit peu poétique. Je qualifierais ça comme ça, en fait. Un peu, ouais... Comme tout se passe, quand même, pas mal en hauteur, dans les airs, etc. D'une certaine façon, on prend de la hauteur et on s'évade, quoi. En fait, moi je me suis complètement évadée.* (Sandrine)

Cette idée d'évasion correspond à la construction d'un ailleurs dans la quotidienneté de l'ici. Cet exemple illustre bien le développement d'une forme touristique qui permet de vivre de l'exotisme au sein même des métropoles. C'est ainsi le rapport à la ville d'une manière générale qui est affecté par une telle expérience. Le processus de « *désacraliser, démocratiser les lieux publics* » (Sandrine) est évoqué, alimentant un renouvellement s'orientant vers une vision de la ville plus positive pour Sandrine et Elodie.

## 5.3. Des impacts variés sur le/la politique

Dans ses différentes composantes, le politique connaît également une forme de renouvellement récréatif. A l'échelle des relations interurbaines, c'est l'image de la ville qui est travaillée par les visites autour du parkour, à l'instar de l'Office du tourisme qui vise à « *donner une image positive de la ville de Roubaix pour faire en sorte d'y accueillir les touristes* » (Elodie). D'ailleurs, le lapsus de Jérémy à ce sujet est révélateur du rôle que joue une telle offre touristique dans la compétition territoriale : « *J'allais dire propagande, mais ce n'est pas du tout approprié. C'est une forme de belle image qui est mise en avant, en fait.* ». L'analyse du discours des différents acteurs au sujet de cette image véhiculée met en exergue des idées fortes. Dans l'ordre de fréquence d'apparition, le dynamisme arrive en premier, cité par les quatre intervenants, puis ce sont les idées de jeunesse (Sandrine, Yusef et Jérémy) et d'innovation (Elodie, Yusef et Jérémy) qui ressortent le plus. Enfin, tous les acteurs, à leur manière, mettent en avant



la spécificité territoriale comme élément promu à travers l'expérience touristique étudiée, que ce soit par la démonstration du « *potentiel de la ville* » (Elodie), la promotion du « *made in Roubaix* » (Yusef) en encore la déconstruction des « *a priori que les gens avaient sur Roubaix* » (Jérémy) vers une « *image plus positive de Roubaix* » (Sandrine).

Quant au politique dans le sens de la ville habitée au quotidien, il est marqué par une animation qui opère une forme de desserrement des formalités comportementales. « *Tu fais habiter le paysage, tu veux que ce soit visible, que ça se voit, que ce soit vivant. Et du coup, tu acceptes aussi qu'on peut détourner des choses et que tout n'est pas forcément pris au sérieux.* » (Yusef) car en ludifiant l'espace urbain à travers la visite, le traceur invite le touriste à repenser ses formes d'habiter. Le parkour a cette tendance à introduire une dimension transgressive « *avec beaucoup de choses au quotidien : casser les codes, en fait, tout simplement. Aller là où on n'est pas censé aller, justement, un peu ce côté underground.* » (Jérémy). Il rompt ainsi avec la formalité de la pratique touristique et répand l'idée d'un habiter la ville alternatif en partageant l'expérience transgressive, à l'image de l'escalade de l'Hôtel de ville et de l'intervention policière rapportée par Elodie.

*Ce qui m'a plut à l'Hôtel de ville, c'est que ça parait un peu le truc intouchable. Et que, justement, on y touche, on se l'approprie, c'est ça que j'ai bien aimé, en fait. C'est le truc un peu chasse-gardée, hyper institutionnel, un peu cadré, un peu solennel. Et là, du coup, qu'on vienne... que des traceurs viennent se l'approprier et en faire un terrain de jeu, ça, je trouve ça extraordinaire, quoi ! Donc j'aime bien ce côté-là, un peu : "On ne peut pas y toucher.", finalement, on se fait un malin plaisir d'y aller. Ça, ça me plait !*  
(Sandrine)

Enfin, en matière de politique, la collaboration et l'expérience touristique ont toutes deux la capacité de construire le citoyen. D'une part, le visiteur développe une connaissance accrue de Roubaix « *non pas que sur l'histoire de la ville, mais sur comment, tout simplement nous, notre manière à nous d'habiter la ville, de voir et de vivre la ville.* » (Yusef) et reçoit un message : « *Ne suis pas le chemin ! Ne suis pas le chemin qu'on t'a donné et qui est dessiné au sol !* ». Il termine donc la visite avec un potentiel de renouvellement de son rapport à la ville, comme cela a été avancé précédemment. D'autre part, l'implication des jeunes traceurs dans ce projet induit chez eux une construction personnelle importante. L'axe fort de cette collaboration, dans la continuité de Parkour tes monuments, « *c'est de pouvoir développer et enrichir la jeunesse et de leur donner des possibilités de rencontrer des gens d'autres milieux sociaux, d'autres villes, peut-être même, plus rarement, d'autres régions ou d'autres pays, quoi.* » (Jérémy). Les acteurs de l'association ne sont pas les seuls à reconnaître cet intérêt au projet et, à l'image de Sandrine, les visiteurs sont également conscients du rôle d'ouverture sociale qu'ils jouent en échangeant avec des jeunes traceurs : « *Aller à leur rencontre, voilà, mélanger, faciliter l'échange, le partage, avec ces jeunes qui, parfois, étaient peut-être un peu paumés. Et de leur faire rencontrer, voilà, des visiteurs qui n'ont aucune idée de ce qui est, peut-être, leur parcours.* » (Sandrine). Par ailleurs, en construisant et en animant ces visites, le jeune traceur développe une connaissance accrue de Roubaix qu'il vit au quotidien « *parce que c'est par ce biais des visites guidées qu'il découvrirait sa propre ville, en fait* » (Jérémy).

## 6. RENOUELEMENT DE L'EXPERIENCE TOURISTIQUE PAR L'ECOLOGIQUE

### 6.1. La dimension corporelle au cœur de la visite

*Quand tu fais du parkour, tu vois, le bruit des pas, tu vois, l'accroche, la texture, la texture des murs, même tout simplement t'es en train de faire une traversée, le fait que, tu vois, quand tu respires, t'es un peu stressé. Et bien tu ressens, tu sens, t'entends ton souffle percuter le mur, revenir sur toi, tu vois. En fait, c'est toutes ces sensations que tu as envie d'exprimer, que t'as envie d'expliquer.* (Yusef)

A travers ce témoignage, ce traceur nous livre deux éléments centraux de la pratique en elle-même et dans la visite. Il illustre tout d'abord la prégnance de la corporéité dans le rapport à la ville du pratiquant,

matériellement mais aussi dans ses sensations. Puis, il insiste sur l'importance de transmettre ce vécu aux visiteurs. D'ailleurs, il est convaincu lui-même de l'intérêt d'introduire les sensations dans l'expérience pour la « faire vivre » (Yusef). Ainsi, « *il y a carrément une sorte d'intimité qui est présentée à dire : "Voilà, moi je fais ça pour ça. Je saute là parce que ça me fait peur, ça me fait des sensations."* » (Jérémy). Le but de partager ce ressenti est de donner l'opportunité au touriste de vivre une expérience plus corporelle. Ainsi, Yusef nous raconte qu'il n'hésitait pas à faire toucher le mur pour montrer qu'il glissait, puis à demander aux visiteurs de frictionner la gomme de leur chaussure pour qu'ils ressentent l'amélioration d'accroche que cela produit. Pour faire vivre la corporéité, en plus de la matérialité, les traceurs exploitent les émotions. Du côté de l'Office du tourisme, c'est d'ailleurs un élément reconnu car, en comparaison à une visite guidée classique, l'activité des traceurs « *fait ressentir des émotions. Je pense que c'est ce qui fixe, un peu, les souvenirs, aussi. [...] Du coup, ça fixe des choses et c'est pour ça qu'on vit une expérience sympathique, je pense.* » (Elodie). Le traceur tient alors en haleine le visiteur car il partage sa passion, ses peurs, ce qu'il vit au plus profond de lui et chaque détail comme « *pourquoi le mur en face de toi qui est saillant il te bloque, alors que s'il était un peu arrondi tu te lancerais* » (Yusef).

Par conséquent, c'est la corporéité vécue du visiteur elle-même qui se trouve affectée par l'expérience touristique. D'après Yusef, il comprend alors l'enjeu d'une vision de la ville basée sur les textures, les matériaux et la morphologie pour le traceur et devient lui-même capable de réfléchir à l'effet de cette matérialité spatiale sur son usage de la ville. Par ailleurs, le parkour, chorégraphiant l'espace à travers des corps en mouvement, peut susciter chez le visiteur une forme de relâchement et de laisser aller alors que l'urbain incite à la concentration et à la tension :

*Ce qui me touchait, c'était à la fois, effectivement, l'effort physique, mais, en même temps, l'espèce de simplicité avec laquelle ça a l'air d'être fait. Et il y a une espèce de fluidité, en fait. Ouais, c'est le côté un petit peu planant. Moi, ça me faisait un peu planer, en fait !* (Sandrine)

## 6.2. L'humain au centre à travers le partage

Comme annoncé dans la description des visites, celles-ci impliquaient un échange important entre traceurs et visiteurs, notamment dans des interactions comme les discussions informelles ou bien la sollicitation pour réaliser une figure acrobatique. Parkour59 et l'Office du tourisme ont tous deux bien compris l'importance, dans l'expérience touristique, « *qu'il y ait un contact entre les gens, que les gens puissent se souvenir de cette bonne expérience parce que, justement, ils ont rencontré des gens sympas, qu'ils ont discuté. [...] C'est le lien entre les gens qui est important.* » (Elodie). Lorsqu'il décrit ce tourisme par le partage humain en comparaison à une forme d'apprentissage plus déshumanisé, Jérémy reconnaît que « *les deux sont riches, mais sous une forme différente* » (Jérémy).

Si tout n'est pas du même intérêt à être échangé, il ressort de ces visites que l'expression des émotions et des sensations favorise grandement le partage du vécu du traceur par le visiteur. En effet, « *le fait de devoir dire qu'il ressent de l'émotion, de devoir dire qu'il a des doutes, de devoir dire toute sorte d'émotion qui lui passe par la tête lorsqu'il pratique, c'est ce qui est raconté dans une visite guidée.* » (Jérémy). Or, de nouveau, le témoignage de Sandrine, qui a assisté à cette expérience, illustre à quel point c'est à travers ce partage que se construit le ressenti du visiteur en communion avec le vécu du traceur :

*Enfin, voilà, j'étais complètement avec eux ! En fait, c'est ça qui était intéressant. C'était qu'on vivait le truc avec eux même si - enfin, moi, je l'ai ressenti comme ça - même si on ne faisait pas les acrobaties, on vivait quand même le truc à fond avec eux.* (Sandrine)

Ainsi se constitue un lien intime entre les deux acteurs des visites. Plusieurs détails confirment cette réalité, comme le tutoiement qui s'installe directement. Au-delà des interactions verbales, les traceurs acceptent de se livrer, ce qui crée, pour Sandrine, une proximité immédiate et une certaine légitimité dans la position de chacun au sein de cette relation. En dévoilant ce qui relève de son intimité, le traceur laisse le visiteur apprendre à le connaître et construire une relation intense en ce sens, bien qu'éphémère :

« Et de là, tu commences à parler de toi et de ton ressenti profond ! Attend, t'as l'impression que t'es dedans, que t'es avec, que tu le connais quoi ! » (Yusef).

D'un point de vue extérieur, le groupe peut alors sembler ne faire qu'un et il est difficile de distinguer traceurs et touristes tant ils se mêlent et discutent entre eux. « Tu te demandes si c'est un groupe de touristes ou si c'est un groupe qui va d'un point à un autre. Parce qu'en fin de compte tu vois qu'ils sont mélangés, qu'ils se parlent. Les gens parlent avec les traceurs. » (Yusef). Pour décrire ce phénomène, Elodie évoque une alchimie qui se crée entre les visiteurs mais aussi avec les traceurs.

### 6.3. La rencontre de l'altérité

La collection « Rencontre » dont relevaient ces visites prend tout son sens dans leur intérêt pour améliorer la connaissance et la compréhension des visiteurs vers l'autre, celui qui leur est étranger, ici le traceur. La démarche de l'Office du tourisme est « d'aller chercher une activité originale, intéressante, qui permette de valoriser un acteur local et de toujours y greffer une médiation sur l'histoire de la ville » (Elodie) et vise donc en priorité à alimenter cette découverte d'autrui. En ce qu'il est un acteur du territoire, il est à l'origine de la curiosité et à la source d'un enrichissement par son savoir-faire spécialisé. Les traceurs proposent ainsi « des points de vue différents, des petites anecdotes et c'est leur vision à eux, quoi. C'est ça qui est intéressant ! Et on s'imprègne davantage. On s'imprègne davantage d'une expérience personnelle, en fait, ou associative. Donc c'est d'autres apports. » (Sandrine).

Cet autre s'avère complexe à appréhender pour le touriste qui ne peut comprendre comment il fonctionne tant son schéma de pensée semble distant du sien. Cependant, par la confrontation directe et matérielle à cette altérité, sa compréhension se construit. Nos interviewés vont dans ce sens en apportant divers arguments qui leur sont propres. Ainsi, Jérémy évoque la proximité et le partage sans intermédiaire comme source première de cette construction d'une appréhension plus maîtrisée des traceurs.

*Mais le fait de s'en rapprocher, d'être là, juste à côté, en fait, on finit par en comprendre le sens. Et je pense que c'est la proximité qui est faite entre le visiteur et le pratiquant qui permet de partager de façon plus intime pourquoi c'est fait comme ça. Pourquoi c'est, en fait, tout simplement ! Et c'est mieux compris que par la distance d'un média ou d'un écran ou d'un truc comme ça. (Jérémy)*

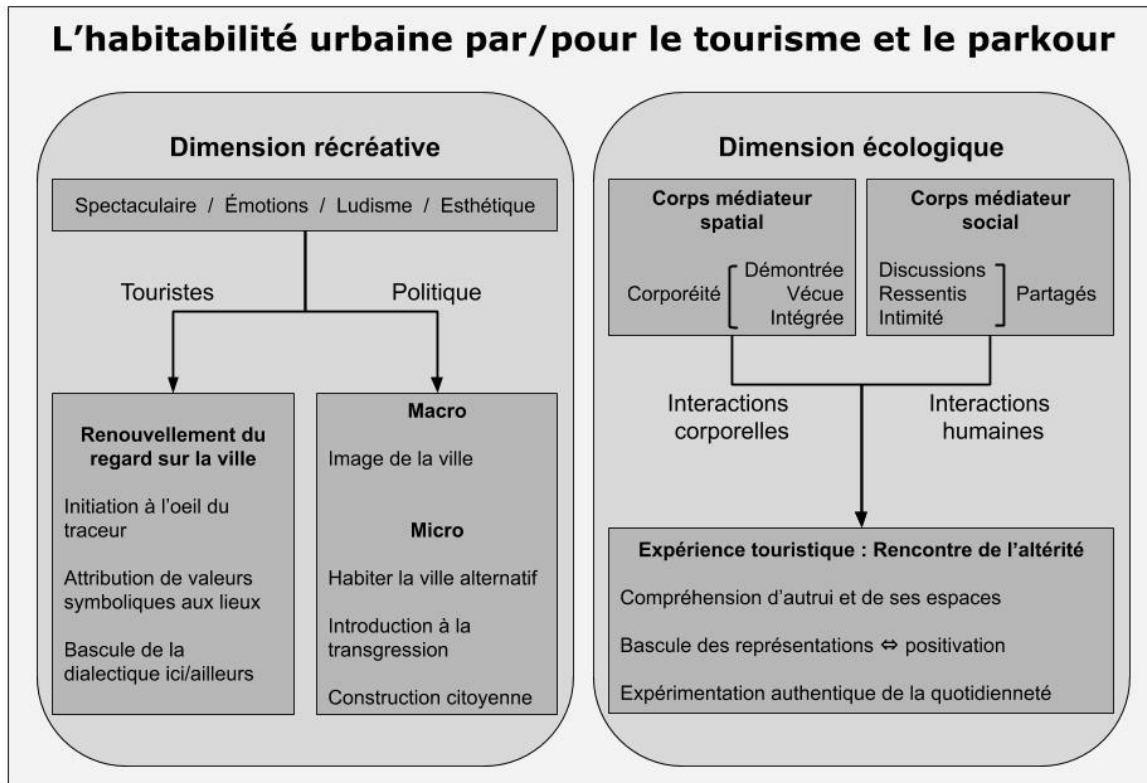
Le fait de « tester ou participer à l'expérimentation ou, justement, au spectacle » (Sandrine) permet d'apprendre et « c'est une certaine forme de médiation. Entre deux mondes, parfois ! C'est des mondes assez éloignés. » nous livre Elodie pour expliquer comment cette « rencontre » favorise la compréhension d'autrui. Connaître et comprendre les traceurs permet alors de se détacher des stéréotypes pour construire une vision plus « positive » de ce groupe de pratiquants et de leur activité. Les visiteurs modifient leur avis sur les traceurs et « c'est sûr qu'à la fin de la visite guidée, ces personnes-là avaient leurs réponses, des réponses plutôt positives en général » (Jérémy). Il semblerait même que l'objectif recherché par le visiteur soit de se confronter à l'altérité pour apprendre à connaître et comprendre l'autre : « C'est ça qui est intéressant ! C'est, justement, leur Roubaix à eux et d'apporter une touche positive. » (Sandrine).

Cette quête d'altérité révèle certainement une démarche plus large de recherche d'authenticité. Trois des quatre intervenants utilisent cette expression pour qualifier ce qui distingue ces visites guidées par les traceurs d'une visite touristique classique. C'est une expérience « plus authentique, plus humaine » (Sandrine) qui apporte « de l'authentique » car, « du coup, c'est crédible » (Jérémy), « cohérent » (Yusef) et car les traceurs « transmettent quand même beaucoup de choses propres à Roubaix » (Sandrine). Les visites répondent ainsi à une demande : « C'est ce que les gens recherchent ! Pour moi, c'est ça. Les gens recherchent de l'authenticité. » (Elodie).

## 7. CONCLUSION : L'INNOVATION TOURISTIQUE N'EST PAS (QUE) DANS LE NUMÉRIQUE

La démarche a donc été d'étudier la collaboration entre l'Office du tourisme de Roubaix et l'association Parkour59 en croisant les éléments factuels et les discours produits par ses acteurs. L'entrée par l'altertourisme a orienté la réflexion sur l'analyse du parkour dans un usage touristique en ce qu'il favorise le renforcement de l'habitabilité urbaine, récréative et écologique. Au regard des éléments mis en évidence, il convient de considérer que cet exemple, tout comme l'urbex, participe au renouvellement de l'expérience touristique et, par extension, que cette forme de tourisme est en cela innovante.

Figure 2 : L'habitabilité co-construite par les traceurs et visiteurs



Réalisation : R. Lesné, 2019

La terminologie de l'innovation revient d'ailleurs dans nos différents entretiens. Sandrine insiste ainsi sur la nécessité de « *rééquilibrer les choses, quoi. Il ne faut pas donner la toute-puissance aux outils qui facilitent, certes, beaucoup de choses.* » puisque les recherches d'expérience authentique, « *ce n'est pas des phénomènes de mode, c'est juste que ça se passe comme ça et c'est les attentes des visiteurs* » (Elodie). Ce tourisme alternatif opère donc une remise en question de l'innovation numérique dans le domaine du tourisme comme paradigme dominant. C'est une activité plus centrée sur l'humain dans la matérialité de son être et dans la socialité de sa situation en société qui se développe. Une activité qui s'intéresse à des pratiques très concrètes et qui cherche donc à les découvrir dans cette concrétude sans intermédiaire tel que l'outil numérique pouvant induire un biais d'expérience et de perception.

*Pour moi c'est plus innovant aujourd'hui, en fait. J'ai l'impression que, déjà, beaucoup de choses ont été faites au niveau digital et ça déconnecte, en fait. Quelque part, même si on est hyper connecté, au final, on est déconnecté, quoi.* (Sandrine)

Ce mouvement est d'autant plus porteur qu'il répond à une demande croissante tout en participant à la valorisation des acteurs du territoire, notamment économique : « *On participe peut-être à faire vivre l'association en payant une prestation.* » (Elodie). Mais l'intérêt va au-delà de l'aspect financier et de reconnaissance. Comme précédemment abordé, l'enrichissement va à double-sens dans ces visites, pour les touristes comme pour les traceurs car « *plus les jeunes faisaient des visites guidées, plus leur discours s'enrichissait parce que, justement, en fait, ils prenaient de plus en plus d'informations, ils apprenaient*

*de plus en plus de choses à propos de leur propre ville » (Jérémy). L'association en elle-même tire également profit de cette opportunité : « Ça nous amène à être meilleur, ça nous amène à formaliser ce qu'on fait, à être créatif et aussi à devenir innovant. » (Yusef).*

Les pratiques ludo-sportives, parkour et urbex à l'appui ici, constituent donc une ressource intéressante dont les territoires peuvent se saisir afin de contribuer à leur développement. Sur le plan de l'urbanité quotidienne, elles participent à la construction d'une habitabilité renouvelée et, sur le plan touristique, elles sont une ressource par l'exploitation de leur originalité. Mais il ne s'agit pas pour autant d'investir dans l'offre d'expérience récréative et corporelle intense dédiée au tourisme car l'exemple de la collaboration a mis en avant une demande touristique alternative. Puisque ce sont les villes qui sont l'objet touristique, pourquoi se contenter de leur matérialité alors qu'elles existent avant tout parce qu'elles sont un espace habité ? Il s'agit alors de rencontrer le quotidien des acteurs d'un territoire, leurs formes sociales et matérielles d'habiter la ville et les spécificités de leurs pratiques. Somme toute, leur « art de faire » (de Certeau, 1990) dans l'espace urbain. C'est une recherche d'authenticité qui se distingue de toute offre construite – ou transformant l'existant – pour le tourisme. C'est une quête d'évasion hors des grands espaces lointains. La forme touristique illustrée avec l'animation de visites/rencontres par les traceurs recentre l'attention sur la dimension humaine du tourisme et sur des manières d'habiter géographiquement voisines mais alternatives et authentiques, donc inchangées malgré leur exploitation touristique. Elle agit telle une prise de conscience que l'altérité qui entoure et se situe à proximité est tout autant, voire davantage, source d'évasion que ce qui est artificiellement touristique et/ou euclidiennement loin.

Le tourisme lui-même se trouve interrogé. Cette forme d'innovation territoriale mobilise les acteurs touristiques (organismes et visiteurs), permet la découverte d'une autre forme culturelle et procure de l'évasion par rupture avec la quotidienneté mais ne relève plus totalement du tourisme. N'impliquant pas une nuitée hors de chez soi, la participation aux visites/rencontres des traceurs roubaisiens – mais aussi potentiellement d'explorateurs de la région – ne pourrait pas être considérée comme une activité touristique. Pourtant, ces loisirs présentent des qualités et un potentiel touristiques. Elles partagent également ce caractère de « pratique de proximité » qui en fait des activités affectant l'habiter urbain des visiteurs en situation de tourisme mais également dans leur expérience quotidienne de la ville par transposition partielle du vécu en visite.

Ainsi, peut-être identifions-nous là une forme hybride qui emprunte, d'une part, aux caractéristiques du tourisme en ce qu'il est une parenthèse de vie détachée de la quotidienneté et, d'autre part, aux loisirs en ce qu'ils sont constitutifs de la vie quotidienne de chacun. Par analogie aux *lifestyle sports* qui sont des pratiques physiques construisant une identité par positionnement alternatif avec le monde environnant (Turner, 2017), nous l'identifions comme un tourisme des modes de vie alternatifs et locaux, « *an alternative local lifestyle tourism* ». Proche d'un tourisme de l'altérité, il s'attacherait à révéler le potentiel d'altérité du voisin pour inciter à découvrir celui-ci avant que les touristes ne s'orientent vers des destinations éloignées. Intégré à la collection « Rencontre » de l'Office du tourisme de Roubaix, il se spécifierait cependant par la mobilisation des activités locales dites transgressives, comme c'est le cas avec le graffiti également. Alors, cette forme de tourisme se distinguerait par la mobilisation de pratiques récréatives alternatives à caractère socialement déviant et de leurs acteurs dans les territoires concernés, par sa capacité à révéler le potentiel d'exotisme de ces activités de loisirs du quotidien et des espaces banals, voire délaissés, de la ville, par un mode d'expérience centré sur l'interaction humaine, sociale et corporelle et, enfin, par sa capacité à initier une bascule des représentations chez le visiteur sur la ville comme espace matériel, politique, social et partagé. Miser sur les acteurs d'activités récréatives alternatives locales en proposant aux visiteurs une expérience intense dans le vécu corporel et social, telle est la piste innovante que soulève l'exemple du parkour à Roubaix. A faible investissement nécessaire, ces forces de vives du territoire semblent présenter un potentiel touristique intéressant et réel.

## **Bibliographie**

- Alber A., s. d., *Sonal – Mode d'emploi*, consulté le 09 09 2019, URL : <http://www.sonal-info.com/fr/page/mode-demploi-complet-de-sonal>
- Buissart N., 2018, Des safaris urbains à Charleroi, "la ville la plus laide du monde", *Espaces*, N°340, pp. 32-36
- Certeau (de) M., 1990, *L'invention du quotidien 1. Arts de faire*, Paris : Gallimard, 349 p.
- Charlier B., Douence H., Laplace-Treytore D. et Miaux S., 2018, Marche et démarche : quels apports de l'hodologie récréative à l'habitabilité des espaces ordinaires ? Retour sur une expérience menée avec l'artiste « marcheur-sculpteur d'espace » Hendrick Sturm, *Nature et récréation*, N°5, pp. 53-67
- Corneloup J., 2014, L'habitabilité récréative et écologique des métropoles contemporaines, une ressource territoriale majeure, in Kadri B. (dir), *Dynamiques métropolitaines et développement touristique*, Québec : Presses de l'Université du Québec, pp. 11-36
- Fraser E., 2012, Urban exploration as adventure tourism: Journeying beyond the everyday, in Andrews H. et Roberts L. (dir), *Liminal Landscapes: Travel, Experience, and Spaces In-between*, New York : Routledge, pp. 136-151
- Garrett B. L., 2016, Urban Exploration as Heritage Placemaking, in Orange H. (dir.), *Reanimating Industrial Spaces: Conducting Memory Work in Post-industrial Societies*, Londres : Routledge, pp. 72-91
- Gibout C., et Lebreton F., 2014, Cultures juvéniles et loisirs sportifs de rue : une approche par l'espace public, *Agora débats/jeunesses*, N°68, pp. 71-84
- Henry M., 2013, GR 2013, marche ou rêve. *Libération*, mis en ligne le 10 01 2013, consulté le 09 09 2019, URL : [http://www.liberation.fr/sports/2013/01/10/gr-2013-marche-ou-reve\\_873116](http://www.liberation.fr/sports/2013/01/10/gr-2013-marche-ou-reve_873116)
- Le Gallou A., 2018, De l'urbex au tourisme de ruines. Enjeux touristiques et patrimoniaux des espaces urbains abandonnés, *Espaces*, N°340, pp. 26-31.
- Lebreton F. et Gibout C., 2017, Les nouveaux usages ludiques du patrimoine militaire : Opportunités pour le développement récréatif des territoires ?, *Riséo*, N°2017-1, pp. 53-75
- Lesné R., 2019, Le parkour, une pratique au service de la participation juvénile en ville ? Dissidence récréative et affirmation des jeunes à Rennes et à Nantes *L'Information géographique*, Vol. 83, N°3, pp. 83-105.
- Marquet J., 2017, Rencontre avec les traceurs de Roubaix, *Espaces*, N°339, pp. 40-41
- Nieszczerzewska M., 2018, Urban Exploration as an "Interior Tourism", in Owsianowska S. et Banaszkiwicz M. (dir), *Anthropology of Tourism in Central and Eastern Europe: Bridging Worlds*, Lanham : Lexington Books, pp. 255-270
- Ninjalicious, 2005, *Access All Areas: A User's Guide to the Art of Urban Exploration*, Toronto : Infilpress. 248 p.
- Robinson P., 2015, Conceptualizing urban exploration as beyond tourism and as anti-tourism, *Advances in Hospitality and Tourism Research*, Vol. 3, N°2, pp. 141-164
- Turner, D., 2017, Performing citizenship: Skateboarding and the formalisation of informal spaces, in Turner D. et Carnicelli S. (dir.), *Lifestyle sports and public policy*, Londres : Routledge, pp. 13-26