



HAL
open science

La transition récréative gamifiée : “ randonnez, observez, participez ! ” . Entre jeux et hors jeux, les enjeux d’une expérimentation sur la biodiversité de montagne

Alain Schoeny

► To cite this version:

Alain Schoeny. La transition récréative gamifiée : “ randonnez, observez, participez ! ” . Entre jeux et hors jeux, les enjeux d’une expérimentation sur la biodiversité de montagne. 3e édition des Rencontres “ Jeux & Enjeux ”, Polytech Lille - Université de Lille, Jun 2022, Lille, France. hal-03706628

HAL Id: hal-03706628

<https://hal.science/hal-03706628v1>

Submitted on 27 Jun 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.

**La transition récréative gamifiée : « *randonnez, observez, participez !* »¹.
Entre jeux et hors jeux, les enjeux d'une expérimentation sur la biodiversité de montagne**

Alain Schoeny

CEDETE, UFR STAPS, Université d'Orléans

Présentation orale : « Des jeux pour la transition ? »

Mots clés : transition récréative, gamification, Parc national du Mercantour, biodiversité de montagne, randonnée naturaliste.

La gamification s'étend des principes des jeux, comme l'incertitude du résultat, à d'autres hors des jeux, souvent sous la forme de systèmes d'échanges interactifs. Sans se réduire à la diffusion de technologies numériques, la gamification est définie par « *l'usage d'éléments de game design dans des contextes non ludiques* » (Deterding *et al.*, 2014 : 12-18). L'autonomisation, l'enrichissement et la ludicisation sont les trois marqueurs généraux de la gamification (Schoeny et Chaboche, 2022). Le premier « *consiste à utiliser des éléments d'organisation du jeu pour faciliter les capacités d'analyse et de prise de décision des personnes* [(...), le second] *sert à concevoir des produits ou des services avec une visée de représentation du jeu pour accroître l'expérience grâce à la réalité virtuelle, à la réalité augmentée ou à la réalité mixte* [(...) et le troisième] *vise à maximiser l'engagement par l'extension des frontières traditionnelles du jeu pour un fonctionnement continu* » (*ibid.* : 64-65). L'articulation de ces marqueurs entre leurs contextes d'usage, buts et scénarios (Deterding *et al.*, *op. cit.*) permet une approche plus pragmatique de la gamification subjectivée par les acteurs en situation (Schoeny et Chaboche, *op. cit.*). Ces éléments de conception s'appuient en apparence sur les dimensions sociales et expérientielles constitutives du jeu (Deterding *et al.*, *op. cit.*). Disséminée dans de nombreux secteurs d'activité (Lavigne, 2014), à l'image de l'éducation, la formation ou encore de la santé, la gamification peut être un terrain d'expérimentations pour sensibiliser aux transformations écologiques souhaitables.

Cherchant à intervenir sur la compréhension des enjeux du développement durable, certaines organisations développent de nouvelles façons d'aborder ces états de fait (économiques, sociaux et humains). Par exemple, le Parc national du Mercantour propose des programmes d'observation pour suivre les bouquetins et d'inventaires des lagopèdes alpins, marmottes ou encore d'espèces de flore en altitude. Ils ont en commun d'être participatifs et interactifs, et mobilisent des technologies d'échange en ligne. Tout en s'adressant à un large public, habitants des communes et touristes du Mercantour, ces activités de recensement sont rendues plus ludiques. En effet, elles permettent de visualiser et de partager les données grâce notamment aux prises de vue *in situ* déposées sur une plateforme informatique dédiée, mais également de les indexer, commenter, modifier et exporter pour son propre compte. Ces actions demandent donc d'expérimenter un lieu dont le but est d'observer les transformations de la biodiversité de montagne.

Plus précisément, ces opérations et travaux de recherche accompagnent des expérimentations qui questionnent les transitions nécessaires pour adopter des comportements écologiques appropriés. Une très rapide revue de littérature nous permet déjà d'y définir des axes de transition sociale, à l'image de la modernisation et du développement de certaines grandes régions (Sun, 2007). D'autres, mobilisant des connaissances sur la transition environnementale, traitent « *de systèmes, comme [...] le passage d'un régime d'équilibre dynamique à un autre,* » (Boulanger, 2015) qui se réfèrent à des changements

¹ Programmes naturalistes du Parc national du Mercantour.

sociotechniques, socio-institutionnels et socio-écologiques (Cohen *et al.*, 2021). Et nous pourrions aussi citer la transition énergétique ou encore alimentaire, etc.

Dernièrement, des auteurs se sont intéressés à la transition récréative (Corneloup, 2017 ; Falaix et Corneloup, 2017), faisant l'hypothèse qu'il ne peut pas avoir de transition sociétale sans transition récréative puisque cette dernière concerne une part importante de notre temps de vie (Corneloup, 2021). Regroupant nos pratiques de loisir, sportives et touristiques (Corneloup, 2016 ; Di Méo, 2010), un changement de paradigme est noté entre celles postmodernes et transmodernes (Corneloup, 2011). Il caractérise une transition récréative en quête de relations de partage et d'échange avec la nature. En effet, marquant le développement de pratiques moins traditionnelles, les années de 1980 à 2000 ont vu l'avènement d'activités physiques et sportives postmodernes plus artificielles (mur d'escalade), conquérantes (ski-alpinisme) et compétitives (trail) de la nature, revisitant la relation avec elle : indoor (dans la station-village), aroundoor (autour de ville-station), outdoor (dans la nature) et wildoor (avec la nature) (Bourdeau *et al.*, 2011). Depuis, ces activités semblent s'opérer avec un rapport renouvelé à l'égard de la nature plus immersif, voire résilient avec le patrimoine écologique et environnemental dans lesquelles elles se déroulent. Qualifiées de transmodernes (Corneloup, 2011), elles créent ainsi une « *chaîne éco-sportive* » et une « *bio-pratique* » alimentées par un « *style récréatif* » réunissant pratiquants, usagers et vie locale où chacun recherche une existence moins contraignante pour l'environnement par plus de partages et de mises en relation grâce à ces nouvelles activités de loisir, sportives et/ou touristiques.

Ce rapport à la nature rappelle ceux de nombreuses associations et organisations de protection et de conservation de la nature qui se mobilisent pour sensibiliser un large public face à la diminution des ressources de la planète. Par exemple, à l'échelle du tourisme en montagne, l'un des programmes naturalistes du Parc national du Mercantour (s. d.) reprend les clefs de la transition récréative : « *l'inventaire des gypaètes barbus : randonnez, observez, participez !* » (Cf. figures 1, 2 et 3).

Dans ce cadre, quels sont les leviers contemporains pour le citoyen lui permettant d'appréhender l'évolution climatique, ainsi que les transformations et solutions qui en découlent pour l'avenir de la Terre (cf. les rapports du GIEC, dont notamment celui de 2022) ? Comme pour cette initiative de sensibilisation à la biodiversité dans le parc du Mercantour, certaines empruntent le cheminement de la gamification. Comment sont-elles pensées ? Les modes d'appropriation de cet « état d'urgence climatique et écologique » (Assemblée Nationale, 2019) en sont-ils plus favorisés par la gamification ? Si tel est le cas, quels en sont les processus ? Sont-ils durables ?

Pour répondre à ce questionnement, qui préfigure l'existence d'intermédiations territoriales (Nadou et Talandier, 2020) entre associations, collectivités, entreprises et individus, nous emprunterons un positionnement constructiviste pragmatique (Avenier, 2011). Notre approche du terrain sera ponctuée de phases d'immersion et de distanciation avec des structures et des pratiques, ainsi que des sujets analysant et des terrains analysés. La méthode s'inscrit ainsi dans « *une stratégie de construction de compromis transactionnels* » (Foucart, 2012 : 272). Aussi, grâce aux recueils de données récoltés auprès des principaux acteurs efficients (Gasparini, 1996) pour le développement du patrimoine culturel, sportif et touristique du parc du Mercantour, nous modéliserons le système d'acteurs territorialisés qui joue le rôle d'une expérimentation sur un phénomène complexe (Le Moigne, 2012). Il s'agit alors de comprendre, grâce à des « *éléments communicationnels (...): productions en tout genre, réalisations concrètes, objets techniques, manipulations des objets, conduites, écrits multiples, discours, attitude et divers paralangages* » (Mucchielli *et al.*, 1998), les principes de la gamification dans le cadre du programme d'inventaire des gypaètes barbus, dont l'exercice même assure son intelligibilité (Piaget, 2004). En d'autres termes, passer de pratiques structurées et vécues à la production de connaissances sur la transition récréative gamifiée structurant une expérimentation sur la biodiversité de montagne.

Références bibliographiques

- Assemblée Nationale : État d'urgence climatique et écologique, n° 1943 (2019). https://www.assemblee-nationale.fr/dyn/15/dossiers/alt/etat_urgence_climatique_ecologique
- Avenier, M.-J. (2011). Les paradigmes épistémologiques constructivistes : Post-modernisme ou pragmatisme ? *Management Avenir*, 43(3), 372-391.
- Boulanger, P.-M. (2015). In A. Papaux et D. Bourg, *Dictionnaire de la pensée écologique*. Presses Universitaires de France.
- Bourdeau, P., Mao, P. et Corneloup, J. (2011). Les sports de nature comme médiateurs du « pas de deux » ville-montagne. Une habitabilité en devenir ? *Annales de géographie*, 680(4), 449-460.
- Cohen, M., Lemaître, T., Louis-Lucas, T. et Sampère, J. (2021). Transition environnementale, géographie et dispositifs de recherche interdisciplinaire. *Bulletin de l'association de géographes français. Géographies*, 97(4), 569-583.
- Corneloup, J. (2011). La forme transmoderne des pratiques récréatives de nature. *Développement durable et territoires. Économie, géographie, politique, droit, sociologie*, 2(3).
- Corneloup, J. (2016). *Sociologie des pratiques récréatives en nature. Du structuralisme à l'interactionnisme*. Editions du Fournel.
- Corneloup, J. (2017). Transition récréative et écologie corporelle. *HAL : archives-ouvertes.fr*, 13.
- Corneloup, J. (2021). *La transition récréative. L'utopie transmoderne*. Presses Universitaires de Rouen.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. & Nacke, L. (2014). Du game design au gamefulness : Définir la gamification. *Sciences du jeu*, 2.
- Di Méo, G. (2010). Subjectivité, socialité, spatialité : Le corps, cet impensé de la géographie. *Annales de géographie*, 675(5), 466-491.
- Falaix, L. et Corneloup, J. (2017). Habitabilité et renouveau paradigmatique de l'action territoriale : L'exemple des laboratoires récréatifs. *L'information Géographique*, 81(4), 78-102.
- Foucart, J. (2012). La recherche sociale entre immersion et distanciation. *Pensée plurielle*, 3031(2), 271-282.
- Gasparini, W. (1996). *Enjeux de l'engagement associatif. Contribution à une sociologie de l'organisation sportive locale* [Thèse de doctorat]. Université Marc Bloch.
- Le Moigne, J.-L. (2012). *Les épistémologies constructivistes*. Presses Universitaires de France.
- Les rapports du GIEC*. (s. d.). [Evaluations détaillées de l'état des connaissances scientifiques, techniques et socio-économiques sur les changements climatiques, leurs causes, leurs répercussions potentielles et les stratégies de parade]. Intergovernmental Panel on Climate Change (IPCC). <https://www.ipcc.ch/languages-2/francais/publications/>
- Mucchielli, A., Corbalan, J.-A. et Ferrandez, V. (1998). *Théorie des processus de la communication*. Armand Colin.
- Nadou, F. et Talandier, M. (2020). Intermédiation territoriale : Des lieux, des liens, des réseaux, des acteurs. *Géographie, Économie, Société*, 22(3-4), 235-243.
- Parc national du Mercantour. (s. d.). *GeoNature-citizen—Gypaète barbu*. <https://obs.mercantour-parcnational.fr/programs/13/observations>
- Piaget, J. (2004). *Le structuralisme*. Presses Universitaires de France.
- Schoeny, A. et Chaboche, J. (2022). La gamification du sport. L'expérience croisée du pratiquant et du spectateur connectés à l'espace de jeu. *Sciences sociales et sport*, 19(1), 61-97.
- Sun, L. (2007). La transition sociale : Un nouvel enjeu pour la sociologie du développement. *Cahiers internationaux de sociologie*, 122(1), 53-72.

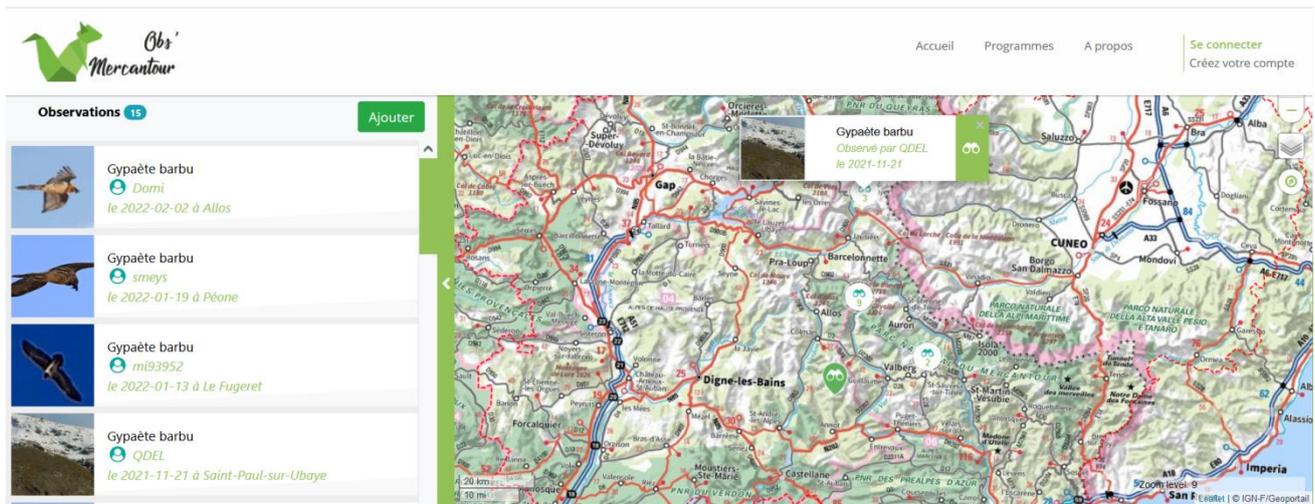


Figure 1 : Inventaire du programme Gypaète barbu

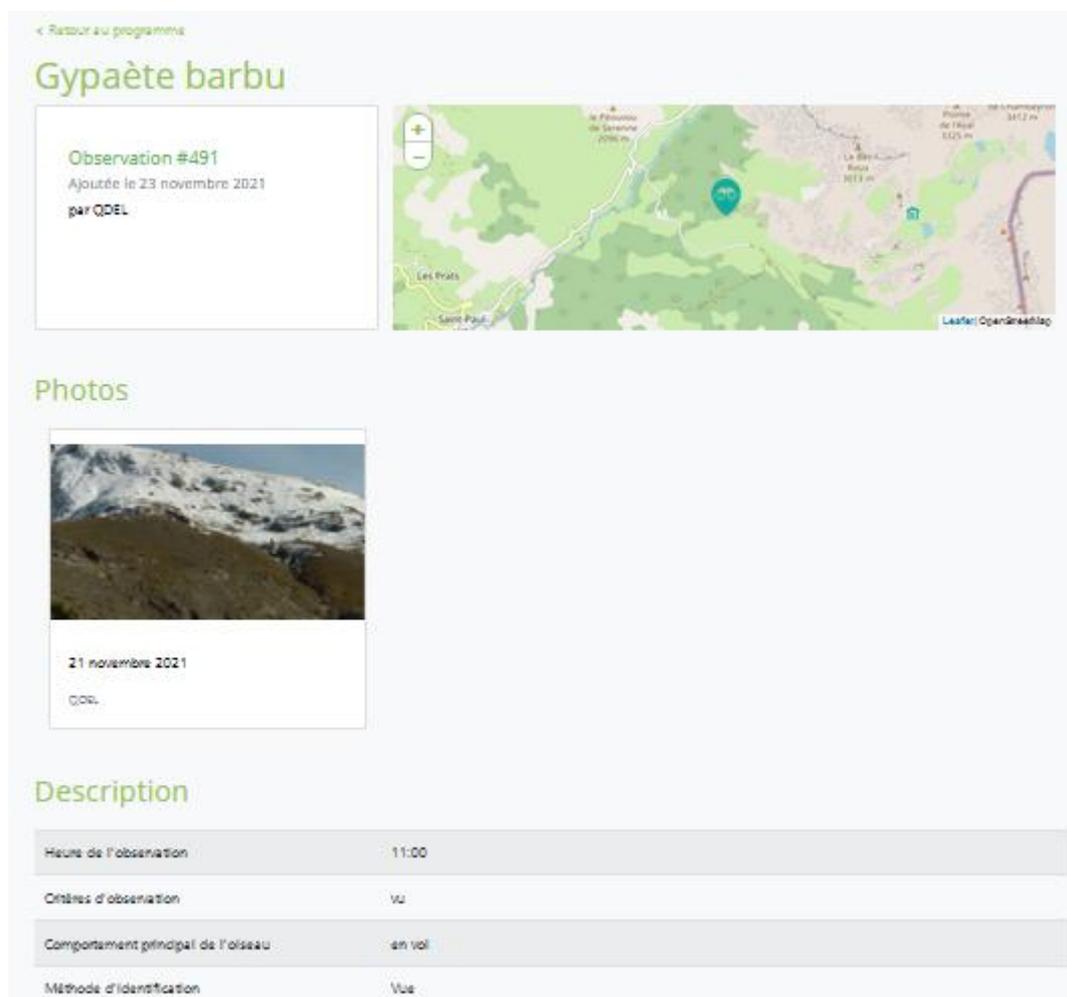


Figure 2 : Type d'observations mises en ligne par un observateur inscrit dans le programme

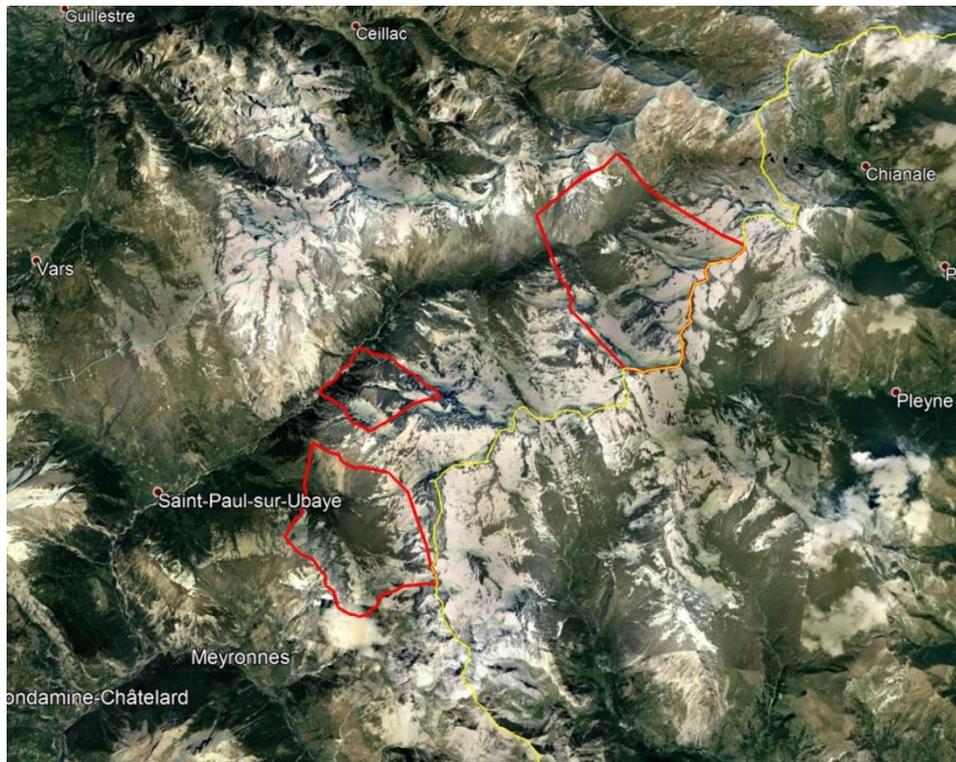
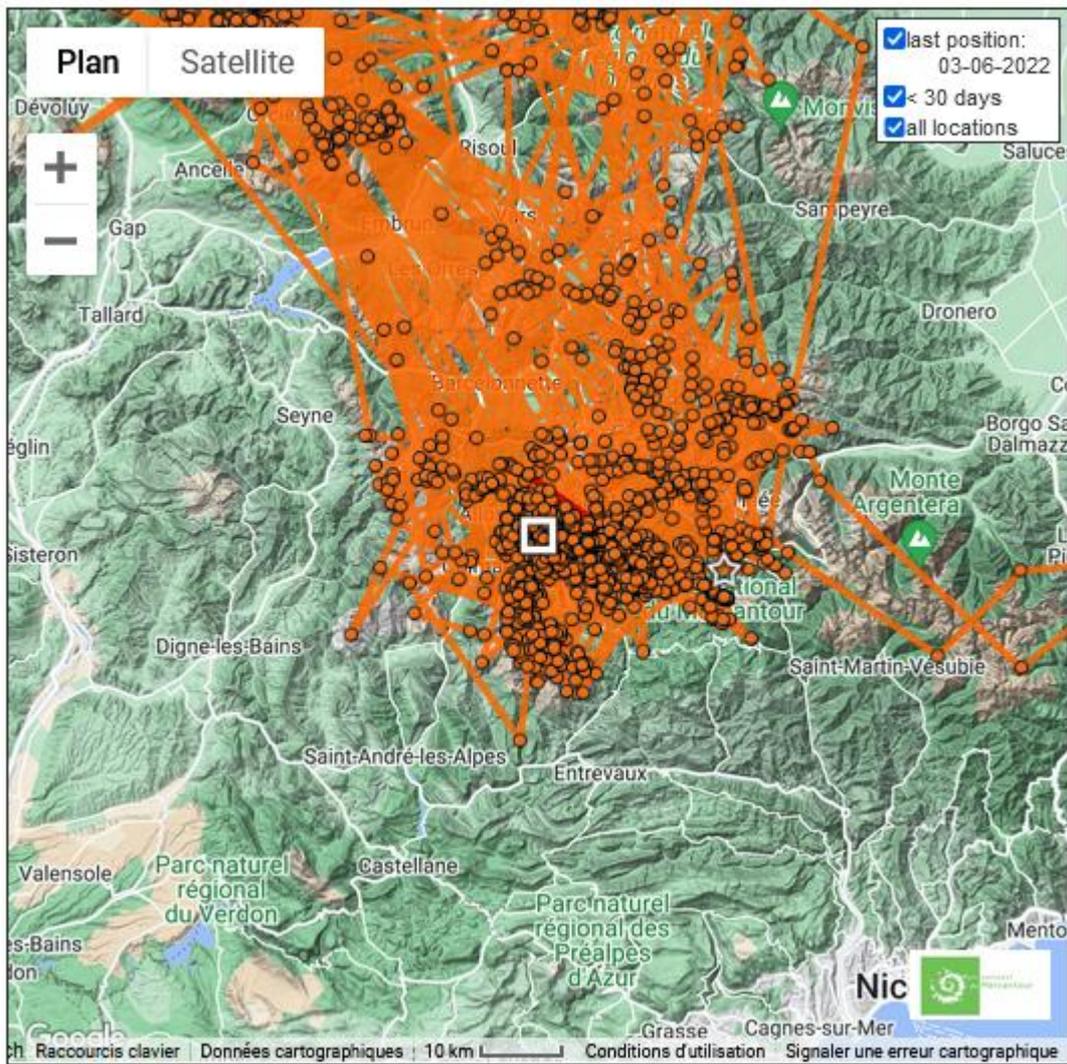


Figure 2 et 3 : Suivi des déplacements de l'espèce grâce aux relevés GPS/GSM