



**HAL**  
open science

## La tragédie du non commun récréatif

Jean Corneloup

► **To cite this version:**

Jean Corneloup. La tragédie du non commun récréatif. *Alters Media*, 2023, 7, pp.131-134. hal-04191486

**HAL Id: hal-04191486**

**<https://hal.science/hal-04191486v1>**

Submitted on 30 Aug 2023

**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 tragédie du non commun récréatif

Jean Corneloup, UMR PACTE, Grenoble

De toute part, monte en puissance la nécessité d'engager une transformation radicale de nos modes de vie et de tendre vers une sobriété énergétique et économique. Pour certains théoriciens, l'effondrement de notre système sociétal est proche, si nous ne transformons pas en profondeur nos pratiques de consommation et de production. Mais quelle réponse apporter pour diminuer ces vulnérabilités et modifier la trajectoire de nos sociétés modernes ? Jamais autant qu'aujourd'hui, des mesures de correction sont mises en place que ce soit au niveau des normes HQE, ISO 14001 ou 29001, des éco-labels, des chartes environnementales, de la gestion des déchets ou des incitations à réduire nos déplacements énergivores. Une prise de conscience collective qu'elle soit politique, sociale ou économique se propage, induisant une remise en cause des certitudes d'antan sur la non-responsabilité des humains quant à l'amplification des désordres écologiques et environnementaux. Mais est-ce suffisant ? Quelle considération faut-il porter aux pratiques récréatives, celles qui occupent une place considérable dans le temps libre actuel, à l'intérieur de ce grand chamboulement contemporain ?

Sans doute, faut-il noter que le secteur du tourisme et des pratiques de loisir est lui aussi impacté et concerné par cette transformation des usages récréatifs et de gestion des destinations de voyage. Nombreux sont les acteurs et les publics qui adoptent des comportements éco-responsables en réduisant les mobilités, privilégiant les courts-séjours et en s'orientant vers l'écotourisme et les slow pratiques. Tout un mouvement collectif s'active, engagé dans le développement durable avec l'intention de participer à cet effort sociétal pour limiter la trop forte présence de l'anthropocène dans les pratiques du temps libre. Mais ces actions sont-elles si significatives que cela ? Observe-t-on fortement un changement des comportements et des manières de faire aussi bien du côté des prestataires, des destinations touristiques et des voyageurs ? Même si l'inertie est le propre de tout système en mouvement avant de changer de trajectoire, nous faisons l'hypothèse que rien n'a véritablement changé dans le champ des pratiques récréatives, même si la crise de COVID laisse à penser qu'une transition est dans l'air du temps. Alors pourquoi ?

Pour répondre à cette interrogation, le détour par la théorie des formes culturelles (Corneloup, 2022) s'impose. En effet, il ne sert à rien de changer les périphéries des pratiques modernes si le noyau central n'est pas impacté et concerné par ces modifications. Si nous suivons cette hypothèse, alors il devient nécessaire de comprendre que ce n'est pas la pratique qui permet de comprendre la dominante culturelle affectivée, mais la forme culturelle qui marque de son empreinte les relations corporelles, esthétiques, sociales et symboliques avec les lieux de pratique. Nous pouvons dès lors identifier plusieurs macro-formes culturelles qui qualifient les relations aux activités :

La forme culturelle traditionnelle a été dominante jusqu'à la fin du XIX<sup>ème</sup> siècle dans tous les villages de France et de Navarre. Les jeux traditionnels (lutte, danse, épervier, soule, jeux de force...) alimentaient les moments de divertissement dans les tavernes et lors des fêtes locales. La diversité culturelle, des règles souples, des liens forts avec l'agriculture et les modes de vie locaux caractérisaient ces jeux... Toute autre se qualifie la forme culturelle moderne qui sera dominante la plus grande partie du XX<sup>ème</sup> siècle. Une logique

républicaine s'impose pour organiser rationnellement et institutionnellement ces pratiques au sein des fédérations, des clubs et des organismes touristiques à l'image du Touring club de France. Une forte symbolique hard se propage autour de trois figures de l'imaginaire (compétition, performance, épreuve) en lien avec une symbolique plus soft, orientée vers la découverte, la contemplation et l'éducation aux curiosités à voir. Dans l'univers des sports de nature, que ce soit en mer ou en montagne, « devenir maître et possesseur de la nature » prévaut pour asseoir la domination des hommes sur la nature et des « bourgeois » sur les gens des vallées et des villages ordinaires. La ville domine la campagne, comme les hommes sur les femmes, la science sur les savoirs populaires ou encore le régime diurne des imaginaires sur le régime nocturne, suivant en cela la théorie de G. Durand (1969). La logique du centre devient le cadre de référence autour de la figure du chef, de l'institution, de la hiérarchie et d'une organisation verticale, pyramidale et descendante. Les pratiques récréatives n'échappent à ce cadre normatif, propre à la modernité.

Mais ce bel édifice a été fortement bousculé et recomposé avec l'arrivée de la société de consommation, du secteur tertiaire, de la nouvelle économie et de l'amplification du temps libre. Même si la culture moderne continue son développement et sa présence dans la société contemporaine, les années 1960-2000 sont marquées par la place occupée par trois formes culturelles emblématiques de cette recomposition globale de la société. Au cours des années 1960-70, la forme culturelle alternative et dissidente va s'opposer à la modernité via l'émergence de la culture libertaire qui veut s'affranchir de l'aliénation capitaliste, industrielle, sociale et politique. En référence à la contre-culture américaine, les beatniks, routards et soixante-huitards vont fabriquer un nouveau monde récréatif pour « libérer le corps », dans la continuité des imaginaires alternatifs, portés par Marcuse, Reich et Rubin. L'influence orientale et californienne s'observe par l'intention de se mettre à distance du catholicisme, de la morale bourgeoise et des formes de vie sédentaire. Les communautés anarchiques investissent la ruralité pour élaborer un nouveau monde. Les sports de nature sont marqués fortement par ce mouvement avec l'arrivée du libre en escalade (fin du culte du sommet, de l'artificiel, de la dominante au club...), des courses nature ou sur route et des voyages initiatiques, bien loin du grand tour des élites bourgeoises du XIX<sup>ème</sup> siècle en Europe.

Si aujourd'hui, différents mouvements récréatifs continuent à dynamiser cette forme culturelle alternative et dissidente, il faut surtout identifier la montée en puissance à partir des années 1980 de la forme culturelle postmoderne. Celle-ci s'inscrit fortement dans une symbolique libertine dans l'intention de déconstruire les principes uniformes et binaires de la modernité. Dans la continuité des principes de la French theory (Lyotard, Derrida...), les pratiques récréatives deviennent ludiques, festives, orgiastiques, féminines et vertigineuses. Dans la continuité de la libération sexuelle, musicale et artistique, une explosion des pratiques hédonistes se propage que ce soit en danse, dans les pratiques de la forme, dans les stations touristiques et dans les festivals lorsque la logique du flow, du spot et du « run » se diffuse. Une dynamique groupale se propage entre groupes de pairs qui affectionnent explorer ces confins de la modernité à la recherche d'extases multiples. Ce n'est plus la symbolique ascensionnelle et prométhéenne qui domine mais la symbolique du vertige, du spectacle et du fun, affectionnée par cette nouvelle jeunesse, qui s'affranchie des normes modernes. De partout, ces collectifs inventent le multiple vertigineux que ce soit en mer (planche à voile, surf, catamaran...), en montagne (free ride, free style, canyoning,

parapente...) ou en ruralité (grimpe hédéo-sportive dans les falaises, petite randonnée (PR) de proximité, VTT en liberté...). Ce n'est plus l'esprit qui domine sur le corps, la technique sur la sensation, le travail sur le loisir, le progrès sur l'expérience, l'institution sur le groupe, mais l'inverse. Tout comme, il faudrait évoquer la transformation profonde du genre moderne, lorsque la courbe s'impose sur la ligne droite, la fluidité sur le frontal, la complexité gestuelle sur la dominante phallocratique.

A cette postmodernité culturelle à la recherche permanente de nouveaux territoires à déconstruire, se donne à voir un autre mouvement qui s'affirme fortement à partir des années 1990. Le culte de soi devient alors la nouvelle figure de l'individualité contemporaine, dans la continuité du nouvel esprit du capitalisme (Boltanski, Chiapello, 1999), lorsque chacun doit cultiver son excellence et sa capacité à être soi que ce soit au travail, en politique ou dans sa vie sentimentale et conjugale. Un entre-deux se diffuse entre soi et les autres pour composer un art de vivre et d'action possible, que ce soit dans les groupes-projets au travail ou dans les sphères de l'intime et du domestique. Les nuances affectives et émotionnelles deviennent plus fortes lorsque s'affinent les identités multiples et l'intention d'accorder de la présence aux singularités personnelles. Le système technicien et commercial amplifie le narcissisme de soi via la montée en puissance du capitalisme émotionnel, du marketing comportemental et des réseaux sociaux. Dans le champ des pratiques récréatives, chacun veut avoir son « quart d'heure de célébrité » (Warhol), son programme et son tatouage personnalisés, son vélo « designé » et son séjour touristique clé en main. L'engouement pour le trail traduit ce goût personnel pour son excellence pour tous ceux à la recherche de la performance totale (Jany-Catrice, 2012) ; tandis que d'autres affectionnent le précieux contemporain dans les marinas, les hébergements insolites et les safaris exotiques entre amis ou en amoureux, à l'exemple du glamping dans les campings 4 ou 5 étoiles.

Cette course au toujours plus que ce soit dans les formes culturelles modernes, postmodernes et hypermodernes, pourrait continuer encore longtemps, si une fin de partie n'était pas en cours sous l'effet des multiples vulnérabilités sociales, écologiques, géopolitiques ou individuelles qui s'accumulent et se renforcent depuis les années 2000. D'où la montée en puissance de pratiques transitionnelles qui souhaitent remettre en cause la course folle d'un monde sans limite et s'ancrer dans le post-humain. D'une part, s'observe la montée en puissance de la forme culturelle écomoderne dans cette intention d'activer d'autres formes de vie collectives et écologiques. Différents mouvements éco-récréatifs sont en gestation de la part des écologiques engagés pour s'opposer à toutes les pratiques de destruction de la terre et du vivant ; une éco-science prend place dans l'étude des éco-socio-systèmes, comme invitation à complexifier la lecture des comportements et des pratiques des non-humains et de nos relations avec eux ; des travaux de recherche en écologie corporelle (Andrieu, 2017) analysent les pratiques d'immersion et de pleine conscience comme condition d'une transition corporelle ; un style écomoderne se propage de la part de tous ceux qui souhaitent habiter différemment les villages et les quartiers ; des milieux récréa-entrepreneuriaux se développent en ruralité de la part de collectifs d'individus qui souhaitent s'engager sur des projets alternatifs (Pruvost, 2014) et éco-novateurs (service à la personne, high tech, agroécologie, workation,...). Du côté des pratiques récréatives, on voit émerger des pratiques bio-régionales (Rollot, Schaffner, 2021) via les micro-aventure de proximité et les intentions de renforcer le bien vivre dans les lieux d'habitation ; tandis que

d'autres s'embarquent dans des itinérances au long cours comme nouvelle façon de penser et de vivre leur mode d'existence. Des jeunes, des familles avec enfants en bas âge, des seniors, des femmes seules décident de se mettre en chemin pour deux mois, six mois ou deux ans pour explorer d'autres référentiels de vie.

A distance de cette première transition radicale, une autre s'active de plus en plus du côté du transhumanisme récréatif dans cette intention de sortir des affres de la modernité via l'utopie techno-numérique. L'intelligence artificielle, les algorithmes, les autoroutes de l'informatique et les neurosciences explorent et activent la virtuelle galaxie que ce soit en économie, en domotique, dans la gestion des risques ou en marketing via le datamining. Dans le champ des pratiques récréatives, ce mouvement ne fait que s'amplifier en lien avec les applications touristiques en réalités augmentée et alternée. Les e-sports occupent de plus en plus de place dans les pratiques du temps libre. Demain, les avatars deviendront une réalité dans les métavers récréatifs, tout comme les exosquelettes pour explorer les nouvelles sphères de l'homme augmentée et des cyborgs à venir. La présence du post-humain récréatif émerge à partir du moment où ce ne sont plus les humains qui contrôlent le jeu mais les algorithmes qui définissent les programmes ludiques dans les mondes persistants (Triclot, 2011). Les imaginaires de jeu sont de plus en plus sophistiqués pour élaborer des fictions mimétiques au sein desquelles le monde réel perd son attractivité et sa puissance de vie. Les dystopies virtuelles comme Ready Player One ou Hunger Games traduisent le futur déjà ancré dans le mode de vie des transhumanistes (libertariens, humanité +, extropiens)

La tragédie du non commun récréatif se profile lorsque s'amplifient les distances entre les territoires de pratique et les formes culturelles transitionnelles. Comment éviter le passage idéologique entre l'anthro- et l'éco-centrisme d'un côté, induisant l'inscription de l'humain comme vivant parmi les vivants ; et de l'autre côté, la prise de pouvoir du jeu par les algorithmes, limitant la présence de la paidia sur le ludus et le gaming (Triclot, 2011) ? Qui maîtrise la règle du jeu et la définition des interactions socio-écologiques acceptables et légitimes au sein des collectifs récréatifs ? A une époque marquée par une amplification des vulnérabilités écologiques, économiques, sociales et géo-politiques, la transition ne traduit pas le passage d'un monde à l'autre, mais l'ancrage de la transition comme principe de fonctionnement des organisations. Celle-ci signifie l'existence de transformations permanentes au sein des systèmes complexes. Pour limiter l'amplification des débordements, des flux et des hybridités, des aires transitionnelles se constituent pour qualifier les espaces coopératifs, engagés dans la fabrique de liens sociaux et la capacité à définir le contenu du monde récréatif désiré et choisi. C'est tout l'enjeu des tiers-lieux, des living labs et des guildes (communauté de joueurs dans les mondes virtuels) pour composer en commun la valeur socio-culturelle d'un lieu réel ou virtuel (Berry, 2012).

Sans capital culturel, la valeur des lieux n'existe pas sur un plan économique, social et politique. Mais quel capital culturel faut-il qualifier dans les années à venir ? Les territoires récréatifs deviennent des opérateurs culturels pour composer leur propre milieu récréatif et réaliser un tissage relationnel (Ingold, 2013) entre les contributeurs présents dans l'intention de fabriquer la forme culturelle localisée et socialement partagé. Un milieu de vie (Descola, 2019) peut ainsi émerger, construit sur les interactions matérielles et immatérielles entre les humains et les non humains qui s'engagent dans la réalisation de leur univers de sens. D'où

la fonction centrale occupée par l'espace public comme lieu où prend corps et racine cette production collective de ce milieu commun en fonction de leur disposition à composer la micro-forme culturelle acceptable pour eux pour rendre les lieux habitables. Plus les gens sont reliés à cette forme, plus celle-ci devient active et engagée dans l'attachement à son contenu. Pour s'opposer à la banalisation des lieux modernes, post-modernes et hypermodernes ou à leur ancrage dans le post-humain radical, la ruralité récréative peut constituer une utopie réaliste pour élaborer des aires transitionnelles, conçues par les locaux à destination de tous ceux qui veulent élaborer des formes de vie transitionnelles.

Les travaux de recherche (Corneloup, 2022, 2023) que nous avons réalisés depuis de nombreuses années ont permis de rendre compte de la manière dont des ruralités récréatives se sont engagées dans la fabrique d'un milieu commun en mettant en place des laboratoires récréatifs. Que ce soit en France ou au Québec, dans l'Aveyron ou dans le Cantal, des territoires s'activent autour de projets culturels pour fabriquer leur monde récréatif et s'approprier leur espace public. La transition récréative est ainsi une invitation à qualifier les modes d'existence acceptables, au sein d'une société transitionnelle pour concevoir au sein d'aires transitionnelles, des moments d'embarquement dans des compositions artistiques, écologiques, esthétiques et spirituelles remarquables, collectivement élaborées. Mais rien ne va de soi, tant les résistances institutionnelles, économiques et humaines sont fortes pour ne pas s'engager dans cette utopie transmoderne. La tragédie du non-commun récréatif est en marche de la part de tous ceux qui préfèrent faire confiance au mirage de la modernité (Latour, 2017).

Andrieu B. (2017), (2017a), *Se fondre dans la nature*, Montréal, Liber

Berry V. (2012), *L'expérience virtuelle, Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Rennes PUR.

Boltanski L. et Chiapello È. (1999), *Le nouvel esprit du capitalisme*, Paris, Gallimard.

Corneloup J. (2022), *La transition récréative*, PUR, Rouen

Corneloup J. (2023), *La montagne récréative, une transition en chemin*, PUG, Grenoble

Descola Ph. (2019), « Entretien avec Philippe Descola », dans P. Michon (dir.), *Les biens communs*, Rennes, PUR, p. 239-259.

Durand G. (1969), *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*, Paris, Dunod.

Ingold T. (2013), *Marcher avec les dragons*. Bruxelles : Ed. Zones sensibles.

Jany-Catrice F. (2012), *La performance totale : nouvel esprit du capitalisme ?*, Villeneuve d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion.

Latour B. ((2017), *Où atterrir ? Comment s'orienter en politique*, Paris, La Découverte

Pruvost G. (2014), « L'alternative écologique. Vivre et travailler autrement », *Terrain*, n° 60, p. 36-55.

Triclot M. (2011), *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Ed. Zones.

