

De l'activité à l'expérience: vision et enjeux en loisir public

Par **André Thibault**, professeur émérite, Département d'études en loisir, culture et tourisme à l'Université du Québec à Trois-Rivières

En vertu de son caractère de service public, le loisir public a pour mission de rendre le loisir accessible à tous et à toutes sans discrimination et d'en livrer les bienfaits que recherche la collectivité. Pour ce faire, la population accepte, en retour, l'utilisation de fonds publics. Comment et dans quelle mesure cette mission est-elle accomplie? Où en est le loisir public de nos jours? Y a-t-il des changements nécessaires? Si c'est le cas, lesquels? Voilà les questions auxquelles cherche à répondre ce bulletin.

Au terme de l'analyse, il apparaît que l'offre des services publics de loisir doit, dorénavant, non seulement proposer des activités ou des disciplines que pratiquent les Québécois et les Québécoises, mais aussi mettre en place les conditions d'optimisation de l'expérience qu'ils et elles vivent en vue d'en retirer les bienfaits que souhaite la collectivité. Cette approche dite populationnelle a des impacts sur plusieurs dimensions du panier de services en loisir public.

Trois dimensions complémentaires du loisir public

Le loisir public peut aborder sa mission, définir ses orientations et structurer son offre de service selon qu'il priorise l'un ou l'autre des trois paradigmes ou points d'ancrage suivants :



En planification et gestion de l'offre en loisir public, ces trois visions correspondent à ce que Godbey (2006) appelait, il y a déjà 20 ans, les trois paradigmes du management, l'un basé sur les activités, le second sur l'expérience et le troisième sur les avantages ou bienfaits.

Ces perspectives sont différentes, mais complémentaires. Dans un monde idéal, toutes sont développées et correspondent à trois aspects du loisir idéal. Toutefois, l'offre de loisir public peut privilégier l'une ou l'autre comme orientation maîtresse. Ainsi, pour les jeunes, ainsi qu'en sport et en arts, on pourra privilégier l'approche par activité et la bonifier en privilégiant l'un ou l'autre des déterminants de l'expérience. Dans le cas des usagers d'un parc, des parents qui accompagnent leurs enfants, des personnes âgées et des adolescents d'un voisinage, on s'assurera de mettre en place les conditions d'une expérience de qualité, que viendra compléter une offre d'activités. Enfin, quand l'État vise la santé comme bienfait de bien commun, on mettra l'accent, dans les deux approches précédentes, sur des environnements et des ressources (informations, événements, infrastructures) propices à la vitalité physique et sociale des personnes.

Ces angles de vue et perspectives d'action s'alignent sur les diverses dimensions de la notion de loisir identifiées pas la communauté scientifique au cours des 20 dernières années. La communauté scientifique (Sessoms et Henderson, 1994; Cordes et Ibrahim, 1999; Henderson et coll., 2001 et Rossman et Schlatter, 2008) décrit le loisir sous les angles complémentaires que sont le temps libre, l'activité, l'état d'esprit et l'expérience. On a cependant réalisé que ces angles ne peuvent exister qu'en parallèle, s'emboîtant comme des poupées russes. Selon Sessoms et Henderson (1994), les approches loisir-temps et loisir-activités tendent à sous-estimer les aspects qualitatifs de l'expérience de loisir. Ces approches sont trop simples pour rendre compte de la complexité du comportement humain. L'approche du loisir comme *expérience* peut combler cette lacune (Fortier et Auger, 2006).

En marge du Congrès mondial du loisir tenu à Hangzhou en Chine en 2004, l'Organisation mondiale du loisir a réuni 27 chercheurs de tous les continents dans le cadre du *Consensus Project*, les invitant à convenir d'une notion et d'une vision du loisir. Au terme de leurs travaux, ces scientifiques ont reconnu que, sur la trame du *temps libre*, prennent place des *activités* qui n'ont de sens que si elles correspondent à la signification qu'on accorde à son temps libre (*état d'esprit*). Ces activités sont vécues de façon satisfaisante dans la mesure où elles marquent les sens, provoquent des nouveautés ou des découvertes et laissent un agréable souvenir, bref, qu'elles sont une *expérience*.

Le loisir public québécois semble arrivé à ce point de maturité où plusieurs de ses acteurs cherchent à intégrer et mettre en interaction ces trois dimensions.

L'évolution de la vision du loisir public québécois

Comment le loisir public québécois a-t-il évolué progressivement vers l'intégration et le soutien de l'expérience?

L'examen des phases de développement du loisir public québécois présenté dans deux bulletins de l'OQL (Thibault, 2022A et 2022B) indique qu'au début, l'intervention des pouvoirs publics, gouvernement, municipalités et prise en charge de la société civile, s'est faite en faveur de l'accès à des activités de loisir variées, jusque-là limitées et peu structurées. Pendant ce temps, les ménages et le commerce offraient de plus en plus de ressources et d'occasions de loisir.

Ensuite, les pouvoirs publics ont ciblé leur intervention en fonction d'objectifs de bien commun comme la santé physique, sociale et morale et l'appartenance tout en soutenant des événements au potentiel festif, touristique et promotionnel de plus en plus nombreux à produire des expériences mémorables et désirables.

Récemment, l'arrivée d'une nouvelle génération de femmes et d'hommes politiques et à l'émergence des préoccupations publiques en matière de qualité de vie des personnes et des milieux, confirmée par la *Loi sur les gouvernements de proximité*¹, explique en partie

la volonté d'optimiser la qualité du loisir vécu et de répondre aux impératifs de l'expérience de loisir. Cette vision du loisir est de plus en plus présente dans les politiques de loisir municipales qui se fondent sur une vision du loisir expérience, dans les centres communautaires de loisir qui se définissent comme des milieux de vie et dans les bibliothèques devenues des troisièmes lieux.

Pour bien saisir les circonstances de cette évolution, il ne faut pas négliger le choc de la pandémie de COVID-19 qui a mis à l'arrêt l'offre d'activités et vu la population s'approprier et même inventer des lieux et des pratiques de loisir. Ce constat a provoqué une prise de conscience, notamment dans les services municipaux de loisir qui, contrairement à leurs collègues canadiens et américains, étaient relativement peu préoccupés de parcs et d'espaces publics. En effet, au Québec, les grands développements du début de ce siècle en matière de pistes, de promenades ou d'événements ont été réalisés plutôt hors ou en marge des services de loisir, davantage centrés sur la programmation d'activités, alors qu'ailleurs les parcs et les loisirs (« Parks and Recreation ») étaient étroitement jumelés pour ne pas dire intégrés.

Au point actuel de cette évolution, les acteurs du loisir public doivent, selon leur position et leur mandat, choisir l'angle dominant ou la vision du loisir à privilégier tout en étant conscients de la complémentarité des visions. À ce stade, malgré des pratiques inspirantes de plus en plus nombreuses, il semble bien que l'offre de service orientée vers la qualité de l'expérience vécue mérite réflexion et innovation pour deux raisons :

- Les tenants et aboutissants du soutien à l'expérience vécue sont encore peu connus chez les divers acteurs du loisir public.
- Les conséquences politiques et organisationnelles d'une vision de l'offre publique centrée sur l'expérience demandent une évaluation rigoureuse et une stratégie de changement réfléchie où elles seront présentes.

Relever ce défi passe d'abord par une meilleure compréhension de ce que vivent les Québécois et les Québécoises. En somme, par une approche populationnelle !

Comment le vécu des Québécois dans la sphère publique appelle un soutien à l'expérience

Les façons dont les Québécois et les Québécoises vivent leur loisir dans la sphère publique dessinent un portrait fort diversifié. On vit en effet son loisir dans un parc ou une rue de son voisinage, un grand parc ou un parc de quartier multidisciplinaire, sur une piste ou un sentier de marche, de vélo ou de randonnée, dans un gymnase, un plateau sportif extérieur, une piscine, un aréna ou une bibliothèque, un centre communautaire, une maison de la culture, un centre culturel ou à la Place des arts. On flâne, on « chille », on joue, on fête, on se maintient en forme, on crée en amateur ou on consomme de la culture (arts vivants, spectacles, musique, cinéma, lecture, télévision, etc.). On s'initie à une activité ou on pratique un passe-temps, on se rassemble, on fait connaissance et on se reconnaît, on forme des groupes et des clubs, et on s'engage bénévolement. On le fait seul, en famille ou avec d'autres, de façon libre, spontanée ou organisée et encadrée.

Durant le temps libre, au-delà ou à travers la pratique des diverses catégories d'activités, le loisir est vécu comme une expérience dans laquelle les personnes et les milieux de vie s'investissent activement physiquement et mentalement pour leur bien-être physique, social, familial et culturel, et pour le plaisir et l'étonnement qu'elle procure (Csikszentmihalyi, 1990 et Rossman et Schlatter, 2003).

À la lumière de ce portrait, il est aisé de constater, et certains indices en font foi, que l'offre de loisir basée sur une liste d'*activités organisées* n'atteint qu'une faible proportion de la population. Il n'est pas certain qu'elle atteigne ceux et celles qui pratiquent un loisir sans qu'il soit nécessaire de développer une compétence particulière, ainsi que ceux et celles dont

l'expérience de loisir est faite de plusieurs moments, activités et sources de satisfaction. Par exemple, participer librement à un événement, s'impliquer bénévolement, « chiller » ou, dans sa version moins jeune, méditer, fréquenter un parc, une bibliothèque, jouer dans la rue, accompagner ses enfants dans une activité sportive ne peuvent être encadrés par un programme ou une structure définie; pourtant, ces expériences sont riches d'enrichissement, procurant *bien-être physique, social, familial et culturel, et source de plaisir et même d'émerveillement parfois*. C'est la notion d'expérience au cœur de la qualité du loisir. Les activités mentionnées répondent aux attentes et au désir reconnus en loisir.

Au moment où plus du tiers des Québécois et des Québécoises vivent seuls, où sont disparus les places et les lieux traditionnels de rencontres et de rassemblement, où les espaces publics et les infrastructures de loisir comme les bibliothèques deviennent des troisièmes lieux, le loisir expérience est appelé à prendre le relais et à jouer un rôle important comme ferment de la qualité de vie et de sa célébration. L'inscription à une activité, tout importante est-elle, ne peut être la seule porte d'entrée en loisir. L'offre de loisir public doit en prendre bonne note et adopter le paradigme du loisir expérience dans sa mise en œuvre.

Le loisir expérience amène les pourvoyeurs commerciaux, publics, civils ou associatifs à se définir comme des « designers » ou des architectes des conditions optimales de l'expérience de loisir réussie. La notion d'expérience apparaît dorénavant au cœur de la planification de l'offre de loisir.

Nos organisations doivent dès lors être en mesure de modéliser ou *scénariser l'expérience vécue* et de *concevoir une offre appropriée* (Rossman et Schlatter, 2003) qui répond aux désirs des personnes, aux objectifs de bien commun et aux impératifs du vivre ensemble.

La notion d'expérience au cœur de la qualité du loisir

L'expérience de loisir est une aspiration au bonheur ou à l'expérience optimale comme la définit Csikszentmihalyi (1990) : « *Cette expérience optimale est atteinte lorsque l'attention et la concentration dans une activité mobilisent les compétences du participant, le conduisent à oublier les contraintes du temps et lui permettent d'y trouver une tâche présentant suffisamment de défis pour susciter l'intérêt, mais aussi réalisable pour lui éviter l'anxiété de l'échec. Parce que le loisir est choisi, il suscite l'enthousiasme et l'investissement émotif propice à l'expérience.* »

Autour de la machine à café, le lundi, on aime se souvenir de son expérience et, le vendredi, rêver à celles qui s'en viennent. On parle des WOW ressentis, des rencontres fortuites, des défis relevés ou des sentiments éprouvés et de ce qui nous a marqués. Bref, on relate ou anticipe les divers aspects de l'expérience, tout autant sinon davantage que la performance technique.

Cette mutation est en grande partie le résultat de l'appropriation de son loisir par la population, comme cela a été manifeste durant la récente pandémie. Cette valorisation de l'expérience dans la société actuelle s'inscrit dans un mode vie qui a dépassé le stade de la production et de la consommation de biens tangibles pour susciter la création de services personnalisés et théâtralisés (Gilmore et Pine, 1999).

L'expérience de loisir comporte cependant plusieurs façons de faire et porte plusieurs attentes qui, à leur tour, imposent aux organisations de loisir de mettre en place les conditions appropriées.

Le loisir expérience amène les pourvoyeurs commerciaux, publics, civils ou associatifs à se définir comme des designers des conditions optimales de l'expérience de loisir réussie. La notion d'expérience est dorénavant au cœur de la planification de l'offre de loisir.

La mise en œuvre de l'expérience pour procurer certains bienfaits

« *La reconceptualisation des services de loisir publics nécessitera une mutation d'une gestion fondée sur les activités à une gestion fondée sur l'expérience et les bienfaits recherchés.* » (Godbey, 2006, p.239).

À la différence du management basé sur les activités, où on vise à offrir un grand nombre d'activités pratiquées correctement, le management basé sur l'expérience déploie les conditions facilitant la qualité du loisir vécu par les personnes. Il est complété par le management fondé sur les bienfaits (Godbey, 2006).

Une offre axée sur l'expérience doit faciliter l'activation des composantes suivantes (Thibault, 2008):

- o L'implication et la participation des personnes dans le vécu du loisir ;
- o L'engagement physique, mental, émotif, social ou spirituel ;
- o Un changement ou un développement des connaissances, des aptitudes, de la mémoire ou des émotions à la suite de l'expérience ;
- o La conscience d'avoir « vécu quelque chose » ;
- o La satisfaction de besoins et d'aspirations.

Ces composantes ne sont pas inhérentes aux activités du catalogue si ces dernières sont offertes uniquement dans une perspective technique ou de performance (Rossman et Schlatter, 2003).

Dès lors, en programmation de l'offre de service, « le point clé est la notion de design, dans laquelle le planificateur conceptualise ou scénarise une expérience de loisir et intervient d'une manière ou d'une autre pour la faciliter au bénéfice du participant », lequel reste l'auteur de son expérience (Rossman et Schlatter, 2003, p.4).

Dans leur scénarisation, les organisations doivent notamment tenir compte de l'implication des personnes, et de leur volonté d'initiative et de socialisation.

Cette dernière dimension est d'autant plus complexe à cerner que la société est éclatée, multiforme et multiculturelle et que les communautés ont des valeurs et des comportements variés et variables.

Ainsi, aux conditions internes propices à une expérience optimale, s'ajoutent les conditions sociales telles que les éléments éthiques et sécuritaires du vivre ensemble. Il semble bien qu'il faille offrir des espaces de liberté et de prise en charge. Ainsi, on voit de plus en plus apparaître des espaces de convivialité ou de rencontres qui se rapprochent des troisièmes lieux dont les bibliothèques publiques ont été les précurseurs.

La mutation du management basé surtout sur l'activité vers celui fondé sur l'expérience constitue un défi important au Québec, car le système de loisir public compte un fort contingent d'acteurs et de structures de gestion qui définissent l'offre de loisir comme une liste d'activités ou de disciplines auxquelles on s'inscrit ou qu'on pratique en accès libre. Cette vision influence depuis longtemps le design des infrastructures et les indicateurs de performance du système.

Dorénavant, par exemple, une infrastructure de soccer ne pourrait se définir que par les dimensions du terrain et les services et aménagements en permettant une utilisation optimale par les équipes et les ligues. Un espace de soccer tiendra compte des familles et des frères et sœurs qui voudront profiter du lieu pour se connaître, jouer et vivre intensément ce moment de loisir. Il importe de comprendre que dans tous les cas, il y a une expérience vécue par les participants, les spectateurs et les bénévoles en service.

Voici quelques principes qui peuvent servir de repères au management fondé sur la qualité de l'expérience :

• Une approche populationnelle

- o Parce que l'expérience de loisir appartient aux personnes qui la vivent, l'offre de loisir public repose sur une connaissance de la population et sur une interaction permettant de connaître leurs aspirations.

• Une offre qui met en œuvre les conditions favorables à l'expérience du loisir

- o Des services, des aménagements et de l'animation qui, en plus des aspects techniques des activités, facilitent l'interaction sociale, physique et culturelle de l'expérience et le plaisir (WOW) qu'elle procure.

- **Une vision et une disposition des lieux de loisir en tant que troisièmes lieux**

- o L'ensemble des espaces et infrastructures de loisir doivent être considérés à quelques égards comme des troisièmes lieux. Ces espaces favorisent l'équité sociale en nivelant le statut des participants, en créant des habitudes d'association publique (Oldenburg, 2001)

- o Ils agissent comme « facilitateurs sociaux », permettant de rompre la solitude ou de contrer l'ennui, et agissent de manière préventive en combattant la précarité causée par l'isolement et la rupture sociale (Association des bibliothèques publiques du Québec, 2023). Ces « tiers-lieux » sont au cœur de la vitalité sociale d'une communauté. Ils accueillent des habitués, des gens de tous âges, de tous milieux et de toutes couches sociales. Moyennant certaines conditions, on s'y sent accepté et « comme à la maison ».

- o L'espace ou l'infrastructure de loisir est conçu en libre accès afin de susciter les rencontres et les interactions sociales, d'y permettre le flânage autant que le repos. Surtout, les gens s'y sentent bien et ont envie de revenir. En plus des parcs, les salles et les gradins des arénas et des piscines, les centres de loisir, les bibliothèques et les places éphémères servent de troisième lieu entre le travail et la maison.

- **Un environnement de qualité et de beauté**

- o En 2016, Cardinal et Thibault (2016) ont publié un livre intitulé *Et si la beauté rendait heureux*. C'était en fait une question, avec comme sous-question : *Et si la beauté était nécessaire au bonheur?* L'architecture, les aménagements et l'ambiance peuvent créer des environnements favorables à l'expérience de loisir. La nature elle-même, sans qu'il soit nécessaire d'y ajouter quoi que ce soit, est fortement prisée des amateurs de plein air, qui y apprécient la pureté de l'air la beauté des paysages et les chants d'oiseaux. Depuis quelques années, nombre de bibliothèques publiques ont compris qu'il fallait rendre leurs locaux plus accueillants, plus lumineux et plus conviviaux. Faut-il en faire un principe?

- **Une promotion et une information adéquates et créatrices d'ambiance**

- o À l'évidence, la promotion et l'information sur l'offre de loisir public, son marketing en somme, doivent faire référence aussi bien aux dimensions intangibles (l'état d'esprit) de l'expérience offerte qu'à ses aspects techniques.

- **Un environnement paisible, équitable et sécuritaire**

- o Le temps libre est un temps hors des contraintes qui ne saurait être possible sans normes et ni sentiment de sécurité. Les organisations et les gouvernements doivent agir à plusieurs égards : en assurant l'intégrité des personnes (*Loi 45*), en édictant des règles éthiques ou des codes de conduite, en respectant les normes de sécurité des installations et en assurant une surveillance visible et rassurante.

- o La participation des usagers à l'élaboration et à la mise en œuvre de l'offre améliore le sentiment d'appartenance et contribue efficacement à la prévention et au sentiment de sécurité.

Un monde à recréer

Cet intertitre, référence au titre du livre blanc d'une ancienne politique québécoise du loisir, est parfait pour conclure ce bulletin. L'offre de loisir public est un chantier permanent. Assurer la qualité de l'expérience exige de la créativité, de l'adaptabilité, de l'innovation et un soupçon d'audace. Intégrer cette dimension en loisir public demande une lecture des faits et des données probantes qui illustrent la signification, les attentes et les pratiques de loisir des Québécois et des Québécoises. L'outil à employer pour mettre en œuvre les changements requis en est encore à ses balbutiements.

Références

Association des bibliothèques publiques du Québec (2023), *Façonner le travail social en bibliothèque publique*. Mémoire déposé dans le cadre des états généraux du travail social pilotés par l'Institut du nouveau monde.

Cordes, K. A., & Ibrahim, H. M. (1999). *Applications in recreation and leisure: for today and the future* (No. Ed. 2, pp. xvi+-349).

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

Fortier, J., Auger, D. (2006), *Définitions du loisir*, texte présenté au Musée de la Civilisation du Québec dans le cadre de la préparation de l'exposition Temps Libre.

Gilmore, J., & Pine, B. (1999). *The experience economy*. HighBridge.

Godbey, G. (2006). *Leisure and leisure services in the 21st century: Toward mid century*, State College, PA: Venture.

Henderson, K. A., Bialeschki, M. D., Hemingway, J. L., Hodges, J. S., Kivel, B. D., & Sessoms, H. D. (2001). *Description and definition of recreation and leisure dans Introduction to recreation and leisure services* (No. Ed. 8, pp. 418-pp).

Oldenburg, R. (Ed.). (2001). *Celebrating the third place: Inspiring stories about the great good places at the heart of our communities*. Da Capo Press.

Rossmann, J. R., & Schlatter, B. E. (2003). *Recreation Programming: Designing Leisure Experiences*. Fourth Edition. Sagamore Pub.

Rossmann, J. R., & Schlatter, B. E. (2008). *Recreation programming: Designing leisure experiences*. Fifth Edition Sagamore Publishing LLC. 7

Sessoms, H.D., & Henderson, KA. (1994). *Introduction to leisure services* (7th Edition). State College, PA: Venture.

Thibault, A. (2008). *Le loisir public et civil au Québec. Dynamique, démocratique, passionnel et fragile*. Presses de l'Université du Québec. p.85.

Thibault, A. (2022A). Les leçons de l'histoire du loisir public au Québec 1 – Dynamique, grandes étapes et antécédents. Bulletin de l'Observatoire québécois du loisir. vol. 19(8).

Thibault, A. (2022B). Les leçons de l'histoire du loisir public au Québec 2 – Mise en œuvre, déploiement et tendances. Bulletin de l'Observatoire québécois du loisir. vol. 19(9).

Thibault, P., et Cardinal, F. (2016). *Et si la beauté rendait heureux*. Éditions La Presse.

Notes de bas de page

¹ Projet de loi no 122 (2017, chap. 13), *Loi visant principalement à reconnaître que les municipalités sont des gouvernements de proximité et à augmenter à ce titre leur autonomie et leurs pouvoirs* (ATTENDU QUE les municipalités exercent des fonctions essentielles et offrent à leur population des services qui contribuent à maintenir un milieu de vie de qualité, sécuritaire et sain...).

² Dans son récent *Cadre de référence en loisir de proximité* (2024), la Ville de Laval fait de la recherche de la qualité de vie un principe directeur. À Terrebonne, la recherche du caractère expérientiel des activités est devenue un leitmotiv et la vision qui inspirera sa politique du loisir public est celle du loisir expérience.