

Le tourisme d'aventure. Pour quelle aventure ?

Jean-Claude Jay-Rayon et Brigitte Morneau

Volume 13, numéro 3, automne 1994

Le tourisme d'aventure : vers la maturité ?

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/1077108ar>

DOI : <https://doi.org/10.7202/1077108ar>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Université du Québec à Montréal

ISSN

0712-8657 (imprimé)

1923-2705 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Jay-Rayon, J.-C. & Morneau, B. (1994). Le tourisme d'aventure. Pour quelle aventure ? *Téoros*, 13(3), 11–16. <https://doi.org/10.7202/1077108ar>

Le tourisme d'aventure. Pour quelle aventure ?

Jean-Claude Jay-Rayon, en collaboration avec Brigitte Morneau**

Appliquer l'histoire... à l'aventure

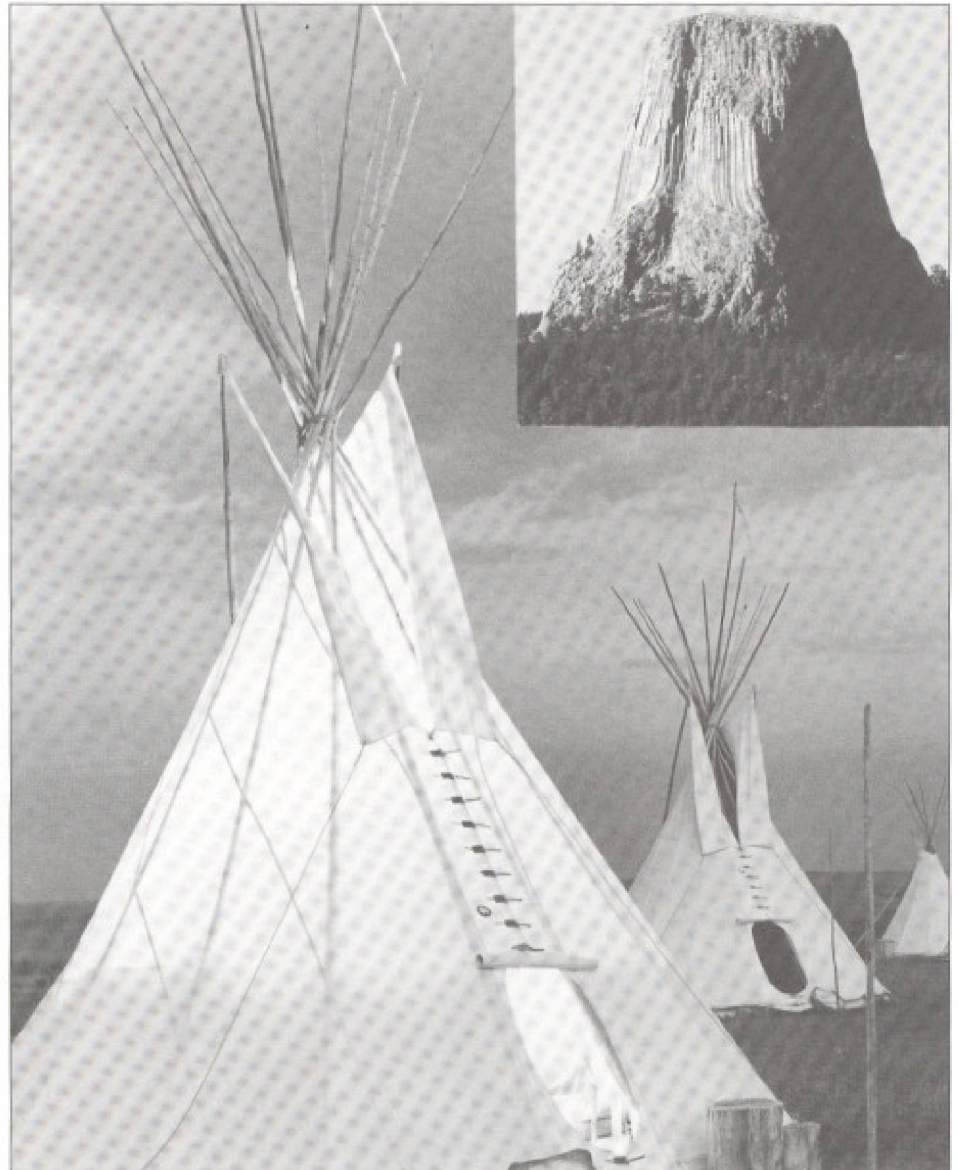
Le tourisme d'aventure - ou du moins ce que l'on place globalement sous ce vocable aujourd'hui - possède sa propre base historique et des origines culturelles diverses qui remontent principalement au XVII^e, XVIII^e, et surtout au XIX^e siècle. Celui des *grands voyages, expéditions et explorations* pré-modernes de l'Océanie, de l'Afrique, de l'Asie...

Toutefois, en ce qui a trait aux Amériques, à l'Australie, à la Nouvelle-Zélande et à certains endroits de l'Asie, nous pourrions en resituer le cadre dans la suite des événements successifs de la période de *colonisation, de découverte et de conquête* des terres et océans par l'Europe.

Il est important de bien saisir les fondements géo-culturels du tourisme d'aventure car, sans toujours trop s'en apercevoir, certaines organisations puisent parfois avec plus ou moins d'adresse, aux sources du passé, ce qui porte atteinte à la qualité du produit aventure et pourrait le rendre à la longue, désuet.

En ce sens, si le tourisme d'aventure est envisagé professionnellement - au-delà des simples techniques et activités - il apparaît basé sur un ensemble référentiel intéressant mais, souvent négligé ! Par exemple, on se rend compte que l'aventure s'appuie sur une vision mythique des territoires et de leurs habitants - une vulgarisation ethnologique concernant les populations autochtones et aborigènes - des images scolaires, apprises dès le jeune âge - ainsi qu'un imaginaire relié à l'espace grandiose et atemporel⁽¹⁾.

En fait, le tourisme d'aventure repose sur un ensemble conceptuel composé de notions diverses et complexes dépendant des cultures auxquelles il s'adresse en terme



Les «teepees». Village amérindien reconstitué dans le grand-espace des plaines du Wyoming, là où se réunissaient les Sioux, il y a plus de 100 ans. À environ 90 milles du site sacré de Mateo Tepee. Les terrains de la nouvelle génération-aventure de l'Ouest. **Photographe :** Kent Barker

d'offre. Il fait appel indirectement aussi bien à la conquête militaire et à la résistance légendaire du soldat dans un grand espace hostile, d'où cette approche de défi et de combat contre la nature - qu'à la longue route de la soie vers l'Orient, à la rencontre des peuples civilisés - qu'à la découverte du monde par les grands explorateurs: Cook, Darwin...

À cela s'ajoutent - de façon plus récente - les observations scientifiques de la fin du XIX^e, début XX^e siècle; celles des glaciers, gouffres, volcans, abîsses, montagnes, déserts, faunes et flores exotiques...⁽²⁾

En conséquence, si l'on considère que les attitudes culturelles s'appliquent nécessairement aux clientèles potentielles du

* Monsieur Jean-Claude Jay-Rayon est concepteur-chercheur et maître de conférence. Madame Brigitte Morneau est associée experte au sein de la firme Tangram et se spécialise dans la mise en valeur touristique d'environnements naturels et culturels.

tourisme d'aventure, on ne peut qu'envisager une demande différente, propre à chaque pays - client. En somme l'Allemand, l'Américain, le Français, le Japonais... ont des attentes d'aventure très différentes et éloignées les unes des autres.

À titre d'exemple, nous dirons que l'Américain ayant déjà conquis le grand-espace, chez lui, et mis les pieds sur la Lune, ne considérera pas l'aventure comme un Français ayant colonisé l'Afrique du Nord, ou un Anglais, qui aura été influencé par les voyages de Darwin aux Galapagos.

Donc, si la demande est multiple, l'offre en tourisme d'aventure pour un même territoire devra l'être aussi; pas multiple en terme de beaucoup d'activités de plein air mais, surtout multiple dans le domaine des actes de vie Culture - Nature au sein du grand-espace: celui du Nord, des prairies, des déserts...

Ceci expliquerait - du moins en partie - pourquoi au Québec nous ressentons une certaine difficulté à mettre en marché le territoire amérindien de la Radissonnie, celui des Inuit de l'Ungava et de l'Hudson, ou plus simplement, celui de la Basse-Côte-Nord. À l'inverse nous nous apercevons que le *Polar bear* en Ontario fait recettes - qu'en Alaska on reçoit des centaines de milliers de visiteurs - et que le Wyoming, le Montana et les Dakota relancent leur tourisme d'aventure sur une base très originale et compétitive. Il en est de même du petit paquebot, *Explorer* qui sillonne l'environnement aquatique en offrant lui, de l'aventure maritime.

En réalité, une de nos difficultés à redévelopper nos territoires d'aventure résiderait dans le fait que nous nous serions rendus prisonniers d'un modèle dominant d'exploitation⁽³⁾. Ce qui nous limiterait par rapport aux multiples demandes couvrant un beaucoup plus grand éventail de clients. En clair, nous véhiculerions un certain tourisme d'aventure basé sur une nature âpre et rude... qui doit se mériter difficilement, au lieu d'être courtisée avec respect, facilité et sécurité⁽⁴⁾.

Le tourisme d'aventure que l'on place très souvent dans le passé naturel se situerait plutôt dans un futur culturel recomposé au sein de grands espaces exceptionnels. Quant aux clientèles, celles-ci auraient aussi des attentes particulières reposant a priori sur leur



Le cratère. Le cratère du Nunavik redécouvert par un Américain, en 1943 et son lac de cristal, sont uniques au monde. De plus, à 90 kilomètres environ, sur l'île solitaire de Qikertaaluq, se trouvent les seuls pétroglyphes inuit connus, à quelques kilomètres du village de Kangipsuujuaq. Nouvelle synthèse à construire entre les écologies et l'art primitif. Photographie: Eugen Kedi

propre histoire, leur éducation et un imaginaire diversifié, dépendant du pays d'origine.

Redéfinir le tourisme d'aventure... dans un cadre évolutif et prospectif

Au Québec, c'est à Henri Jamet que nous devons une des premières définitions officielles du tourisme d'aventure. Elle date de 1975, il y a presque vingt ans déjà!

Il précisait à cette époque pas si lointaine, que le tourisme d'aventure avait débuté en 1973 avec une première expédition dans le massif de Torngat. Toutefois, une revue de littérature approfondie et américaine, nous indique aussi qu'un tourisme d'aventure nord-américain existait au Québec dans la moitié du XIX^e siècle mais, qu'il portait sur des expéditions de chasse et pêche et de découverte de la culture amérindienne et Inuit⁽⁵⁾. Toujours selon le même document :

L'Aventure avec un grand A c'est d'abord qu'elle soit un engagement physique. Pour elle vous sacrifiez le confort, vous négligez la gastronomie, vous devenez un groupe altruiste, généreux [...]. Vous vous

adaptez à toutes les situations [...]. Les vacances aventures c'est découvrir en profondeur d'autres terres et d'autres humains [...]. C'est redécouvrir les émotions des pionniers en taillant à la serpe son chemin dans une forêt vierge, en descendant des rapides en canot, en traversant des montagnes à dos d'éléphant, ou le désert à dos de chameau [...]. C'est l'Évasion avec un grand E [...] (Le tourisme d'aventure, p. 13).

L'avantage principal des définitions est qu'elles balisent une pensée sans pour autant l'enfermer dans un cercle définitif. Elles permettent aussi de comparer avec le temps, l'inflation des mots et des actes, ce que l'on propose quelquefois aujourd'hui au nom d'une aventure, avec un petit a. Ce qui avantage sans doute quelques sites moyens de plein air mais, ce qui pourrait à la longue nuire à la notoriété du territoire du Québec. Car, le tourisme d'aventure ce n'est pas n'importe quoi - n'importe où - pour n'importe qui - et pratiqué n'importe comment, derrière le village ou la ville la plus proche de Montréal ou Québec⁽⁶⁾.

C'est autre chose de qualitatif qui pourrait éventuellement se réécrire de la façon suivante :



Les statues. Les Inukshuit, sorte de sculptures inuit ayant une utilité directionnelle, symbolique et magique, sont les seuls monuments nordiques. Dans un contexte futurogène, ils devraient être intégrés au redéveloppement du tourisme d'aventure de cette région, créer des emplois de «construction» et redevenir des attraits centraux dans le grand-espace de la toundra. Photographie: Eugen Kedl

L'Aventure avec un seul A, est un acte de vie principalement culturel et temporairement vécu au sein des grands espaces naturels et évocateurs que la terre a su conserver au regard de l'homme des années 2000. Pour s'y plonger, le touriste aventurier n'a plus besoin de sacrifier son confort, sa sécurité, ni de négliger son alimentation. Bien au contraire, les progrès techniques et scientifiques lui permettent déjà - à l'aube du troisième millénaire - d'expérimenter à un âge avancé - des moments intenses, dans des milieux isolés, là où jusqu'à présent, seuls des jeunes gens se risquaient à l'aventure.

De plus, le nouvel aventurier n'a plus à s'adapter aux situations dangereuses en puisant sa survie à même des environnements dorénavant protégés et devenus intouchables. Ses vêtements issus de recherches et fabriqués avec de nouveaux matériaux - sa nutrition équilibrée et diététique - ses moyens de locomotion relevant de la haute technologie - lui permettent d'accéder à tous les milieux et à les pénétrer comme jamais auparavant, pour mieux les connaître. Les communications par satellites lui assurent aussi un bien-être psychologique indéniable et un positionnement spatial sûr.

En fait, le tourisme d'aventure est devenu une Évasion plus contemplative... que

physique - plus tertiaire et culturelle que... primaire, pour la majorité des aventuriers de l'ère moderne⁽⁷⁾. Quant aux expéditions à dos de chameaux ou d'éléphants..., celles-ci sont de plus en plus difficiles à réaliser car, le touriste aventurier, sensible au respect des animaux, préfère les observer libres dans la nature, plutôt que dressés et soumis à son service. Ce genre d'exotisme populaire étant surtout devenu le propre des foires - ou encore - celui de quelques éleveurs de lamas accompagnateurs pour le trekking... sportif, ou les expéditions impossibles voire, dangereuses!

Avant, l'Aventure/Adventure, c'était surtout prendre des risques, se hasarder, vivre des événements périlleux, se fier au hasard et être un Aventurier.

Maintenant, le tourisme d'Aventure c'est plutôt rejoindre de façon prévisible les lieux et les environnements de l'ancienne Aventure humaine, pour s'imprégner directement des risques passés - et cela - en toute sécurité, le long des anciens chemins parcourus par tous les pionniers, aujourd'hui ensevelis dans la mémoire collective.

Expériences d'aventures ou... activités de plein air communes?

Alors que le Québec a amorcé - au sein du Canada et dans un contexte nord-américain - avec un certain décalage, le redéveloppement de son tourisme d'aventure, il semble que ce dernier soit largement sur-représenté par des activités de plein air communes et des moyens de locomotion usuels. Le 4 x 4, le canoë, la motocyclette, le ski de randonnée, le kayak, le vélo de montagne, le véhicule tout terrain... sont beaucoup trop situés au premier plan de la mise en marché (*L'aventure au Québec; 1 500 000 km²...*, p. 24).

Or, cette devanture, principalement axée sur la locomotion dans la grande nature n'est en fait qu'une simple activité outil qui devrait être assujettie de façon très secondaire à l'expérience de vie en situation de découverte et d'exploration. Un des exemples flagrants de la confusion entre l'activité de plein air extrême et le tourisme d'aventure a été remarquablement exprimé sous la signature de Pierre Foglia, à la suite de sa... mésaventure au Tibet, organisée par le Club Aventure; lequel a dû s'excuser un peu plus tard.

On voulait de la misère? On voulait du Moyen Age? On voulait de l'aventure nature? Des poux? Des gales? Un bol de riz pour deux? Messieurs les yuppies, vous êtes servis! Sauf que ce n'est pas un bol de riz pour deux qu'on a eu. C'est un bol de patates pour neuf. Le lendemain, l'estomac vide, nous attaquions le premier col [...]. Vous me prenez pour un lama? Vous pensez que je lévite? Au matin (du surlendemain), le cuisinier tibétain nous servait des oeufs durs pourris. Et quand je dis pourris, je dis verdâtres. Je dis putrides, etc., etc. (Journal La Presse, 4 décembre 1993).

Pour quelle aventure?

En fait, si l'on resitue correctement le comportement humain universel au sein du milieu naturel sauvage - ce qui est souvent le cas de l'aventure - ce dernier n'est pas d'abord locomoteur mais plutôt perceptuel et cognitif⁽⁸⁾, sauf en cas de danger.

En conséquence, le tourisme d'aventure est très éloigné d'une traversée pure et simple de l'espace ou du désert... au sens biblique, et son intérêt réside essentiellement à l'intérieur d'une façon de vivre temporaire et isolée au centre d'une immensité grandiose et esthétique, à contempler. À cet effet, le sentiment de vastitude et de découverte est plus périphérique et panoramique que linéaire. Et ceci concerne tout l'aménagement et le développement du tourisme d'aventure peu importe où on le situe au Québec et ailleurs.

De façon concrète, nous devons alors reconnaître que les grands raids en Amazonie, en Afrique (Paris-Dakar), au Québec (Harricana)... sont avant tout des *prouesses* médiatiques et sportives. Elles n'entraînent à peu près rien comme développement économique durable⁽⁹⁾, ni pour les autochtones, ni pour les résidents des localités traversées... à grande vitesse!

Que pourraient alors être les éléments de solution dans un cadre prospectif allant jusqu'en 2010 environ? À notre avis, il s'agirait de corriger la démarche actuelle en ne véhiculant plus de simples images et activités de plein air qui ont connu un certain succès aux alentours des années 1960-1980. Il faudrait plutôt construire des expériences de vie environnementales à caractère original, adaptées précisément aux grands espaces concernés. D'autre part, il faudrait éviter de trop mettre en marché un espace informel et relativement *phobique* - le 1 500 000 km² du partout et du nulle part - et se concentrer dorénavant sur quelques lieux concrets et significatifs à remettre en valeur.

Cette tendance à la précision et à la concentration autour de gisements environnementaux, concerne d'ailleurs non seulement le secteur aventure du tourisme - mais aussi - toute l'industrie touristique en général. On se déplace de plus en plus pour l'ambiance d'un certain quartier à Londres, New York, Paris... - ou encore - pour certains sites bien circonscrits du Nord canadien, des prairies de l'Ouest, des déserts en Arizona, au Colorado... Quels sont exactement ceux de la Radissonnie, de l'Ungava, du Témiscamingue et du Nord en général?

Le tourisme d'aventure semble de plus en plus se constituer autour d'expériences complètes vécues pendant une à trois semaines environ⁽¹⁰⁾. Ceci

replace l'activité de plein air locomotrice dans un contexte plus culturel que primaire du type: activité physique dans la nature! Quant aux lieux d'aventure, ceux-ci devraient être atteints en un laps de temps minimum pour, ensuite, être vécus... plus longuement. Il s'agit donc de les sélectionner avec rigueur dans le grand-espace, a priori, indéfini. Quant à son aménagement, celui-ci devrait s'effectuer en coquille plutôt qu'en circuit linéaire trop éprouvant et trop long.

Le tourisme d'aventure... une rare culture dans une immense nature

Cela peut paraître surprenant mais, un des principaux motifs de l'Aventure humaine - en référence à l'Écologie humaine - serait de redécouvrir des éléments culturels rares et précieux au sein de la *grande nature*. Qu'il s'agisse d'écosystèmes uniques, de paysages grandioses, de cités enfouies ou de modes de vie conservés par l'isolement...

L'Amazonie est intéressante, surtout à cause de la protection du mode de vie amérindien et des écosystèmes forestiers; ce qui s'apparente directement à l'Écoethnologie, disciplines scientifiques. L'Australie est surtout attirante en rapport avec l'imaginaire des Aborigènes et un art rupestre particulièrement somptueux au sein des grands espaces semi-désertiques - et ce - dans un rapport ethnoartistique. Les Amérindiens des plaines commencent à fasciner les touristes aventuriers par l'architecture du tepee, la redécouverte de centaines de *médecine wheels*⁽¹¹⁾, d'*iniskin* ou *pierres de bison*, qui remontent à 5000 ans. Quant aux Inuit du Québec et du Canada, ceux-ci sont connus dans le monde entier, surtout au travers de l'architecture de l'igloo, de leurs sculptures symboliques, de l'érection de Inukshuit⁽¹²⁾, des masques gravés sur l'île Kuikuatarluq, dans le détroit d'Hudson...

En réalité, il nous faut reconnaître que l'intérêt majeur de l'exploration moderne est surtout une expérience culturelle exceptionnelle, et non, une prouesse physiologique ou biologique dans un environnement hostile; une sorte de *terre de Caïn*. En conséquence, il serait donc utile de traduire la demande implicite du touriste aventurier par une approche axée sur les *cultures primitives*, et les richesses naturel-

les, contenues dans les écosystèmes particuliers.

Le dilemme est tel qu'actuellement, le point de jonction de la pratique du tourisme d'aventure se situe fréquemment dans une nature rendue volontairement *extrême* par un certain type de programmation, et une rencontre des populations locales, qui refusent de se présenter sous un aspect *folklorique*.

Ce genre de situation est surtout vécue par les Inuit et les Amérindiens à qui l'on conseille à grands frais, et sans trop de résultats socio-économiques, un tourisme d'aventure... par le kayak de mer, la motoneige, le traîneau à chien, la chasse et la pêche... Autant d'activités remarquablement organisées par le *Sud*, qui retiennent déjà l'ensemble des clientèles rentables, avant qu'elles atteignent les territoires du Nord, et le 50^e parallèle!

La liste de ce genre de malentendus, rattachés d'une part, à une forme de déplacement de la pratique de l'aventure sur des sites *communs*; à laquelle s'ajoutent d'autre part, des phénomènes d'*acculturation* et d'évolution des modes de vie ancestraux, est très longue au Québec, et partout au monde.

Mais alors, où découvrir des éléments de solution de façon à mieux satisfaire les parties en cause? Nous dirons, dans le présent des environnements et des cultures locales mais, en ne conservant et en n'adaptant que l'essentiel et le meilleur du passé! Qu'il s'agisse du langage, des rituels fondamentaux, de l'architecture, des événements principaux, de l'art... En somme, il s'agirait d'être capable d'agir vers le futur comme on le fait déjà remarquablement vers le passé, au travers des *living museum*; ces portions d'espace-temps soigneusement protégées ou reconstituées ou encore... conservées.

Cette approche n'est pas la plus facile mais, elle est assurément une des plus prometteuses. Et elle est relativement simple à composer, pour peu qu'on la situe en dehors des parodies du passé et des productions de pacotille pour le futur. Quelques exemples sont déjà en place, qui démontrent bien que le tourisme d'aventure - du moins en Amérique du Nord - est en mutation, comme en Australie⁽¹³⁾ ou en Afrique du Sud.

Par exemple, dans le Montana, au sein des immenses plaines herbeuses de l'Ouest, proche de Cheyenne River, là où les Sioux se réunissaient il y a de cela un siècle, à quelques kilomètres du site sacré de Mateo tepee et du lieu de défaite du général Custer en 1876, a été reconstitué un hébergement touristique sous des tepee modernisés. Certains pourraient arguer qu'il ne s'agit pas là d'un *vrai tourisme d'aventure* en soi, et que l'authenticité et l'exotisme font défaut! Erreur dirons-nous car, dans ce cas précis, et dans bien d'autres aussi, il s'agit d'une *authentique* montagne sacrée, mondialement connue⁽¹⁴⁾, d'un non moins véritable grand-espace mythique - d'*authentiques* sites évocateurs remontant à la *civilisation du bison*, de vrais tepee confortables, de vrais événements historiques...

Sans pour autant copier à la lettre un tel modèle mais, en ne retenant que les fondements de ces produits de la nouvelle *génération aventure*, nous devrions aisément proposer des innovations semblables et équivalentes sur le marché international, à partir du Québec.

Par exemple, le cratère du *Nouveau-Québec* et sa région seraient à privilégier sur le plan du mythe, de la science, du paysage et de la culture Inuit. Il en serait de même du village amérindien moderne - traditionnel d'Ougé - Bougoumou placé lui, à la porte de la taiga, à proximité relative d'une grotte sacrée... Quant à la Basse-Côte-Nord, il s'agirait simplement d'accélérer le développement des trois archipels d'Harrington Harbour, de Sainte-Marie et de Providence, pour faire surgir un tourisme d'aventure maritime de grande qualité⁽¹⁵⁾. Car c'est là que le peintre animalier Audubon s'est inspiré d'une faune unique, que la technique de pêche du loup-marin a été inventée, et que l'histoire s'est concentrée un moment.

Le tourisme d'aventure de nouvelle génération est en émergence sur les cinq continents, et le Québec possède des sites exceptionnels à mettre en valeur en collaboration étroite avec les cultures Inuit, Amérindienne et... Nord-côtière, en particulier. La principale difficulté pour constituer ces produits originaux de calibre international, est de savoir les bâtir en concevant une nouvelle synthèse, à des endroits précis du territoire. Une synthèse essentiellement culturelle, capable de traduire le grand-espace

par le mythe, la religion, l'histoire, la science, l'art...

Conclusion

Comme on le constate de plus en plus, le tourisme d'aventure, souvent relié à l'écotourisme et au tourisme vert, capte un nombre restreint de clients et engendre une rentabilité qui ne demande qu'à augmenter mais, sur des bases plus culturelles et perceptuelles que *naturelles* et physiques. Ce qui, en conséquence, devrait amener l'ensemble des organisateurs de cette branche touristique, à parfaire leurs connaissances dans plusieurs domaines jusqu'ici négligés... ou ignorés.

De plus, le tourisme d'aventure basé sur l'observation des dernières cultures primitives *immobilisées* dans le temps, et des écosystèmes *figés*, connaîtra dans un avenir prochain un certain plafonnement. Et cela, parce qu'il repose trop exclusivement sur un passé en mutation rapide et... non reconductible. Les modes de vie ancestraux résiduels, ainsi que les écosystèmes évoluent dorénavant de façon accélérée et irréversible. Ils se seront à peu près tous transformés dans les dix prochaines années.

Les nouvelles aventures ont donc tendance à se tourner vers un imaginaire accru, au sein d'environnements sensoriels et cognitifs exceptionnels, où le mythe et l'image synthèse domineront l'expérience vécue. En quelques heures, en quelques jours, on souhaitera de plus en plus *atterrir* ou *amerrir* quelque part dans le grand-espace, et comprendre très rapidement ce que des milliers d'années ont produit avant nous, en terme de Culture - Nature. Les futures aventures relèveront ainsi beaucoup plus de la responsabilité de gens cultivés que... simplement performant au niveau musculaire! Il faudra aussi être capable d'agir vers le futur en priorité, plutôt que d'effectuer de constantes et trop nombreuses *régressions* passivistes.

Pour reconstituer les produits aventures, il s'agira alors, à partir de territoires soigneusement calibrés, de bâtir des expériences de vie intenses et très riches en connaissances *synthétisées*. Et cette nouvelle offre, plus conforme à la demande, ramènera l'activité de plein air au rang d'accès utile, sans plus! Elle modifiera aussi l'offre en hébergement, restauration, dé-

placement, séjour, relation avec les gens et le milieu physique.

Quoique certaines recherches indiquent que le tourisme d'aventure pourrait progresser de 25 % à 30 % dans les années à venir, il appartient à un marché restreint de haute qualité, qui reste à parfaire ou même... à refaire!

En général, le touriste aventurier est un *voyageur hypermotivé* qui pratique un tourisme, *frugal* et *simple* qui coûte cher. En conséquence, il exige que ses découvertes sur le terrain, en terme de milieux et de services, soient à la hauteur des images qui l'ont attiré à un endroit prédéterminé.

Or, il faut en convenir, il y a souvent un grand écart entre la publicité et la potentialité remarquable du territoire québécois, et la traduction concrète que l'on en fait. C'est ce décalage qu'il s'agirait entre autres de réduire au minimum, de façon à ne pas perdre la part du marché international qui nous revient.

Enfin, le tourisme d'aventure de nouvelle génération concerne directement l'économie de plusieurs régions périphériques du Québec, et situe le développement au-delà des activités de chasse et pêche traditionnelles. Nous entendons par là que les Amérindiens et les Inuit en particulier, pourraient avoir plus intérêt à redévelopper leur culture sous des aspects originaux, au sein de leurs nouveaux territoires, qu'à persister dans des champs déjà occupés par la concurrence: pourvoiries, bases de plein-air, centres d'expéditions... Nous avançons même l'idée que les Autochtones - excellents guides et gestionnaires de certaines pourvoiries - auraient avantage à bâtir un tourisme d'aventure pour les années 2000, autour de la tradition de subsistance touchant la chasse, la pêche, la cueillette, leur histoire et leur mythe... Cette approche convenant beaucoup mieux à leur culture, que la simple gestion des territoires fauniques dans laquelle on essaie de les introduire, pour d'autres fins⁽¹⁶⁾. †

NOTES ET RÉFÉRENCES

- (1) Qui défie le temps... ou qui regroupe toutes les actions du temps dans une sorte de synthèse.
- (2) Ce qui est principalement à l'origine des activités de plein air et place l'activité physique au second ou troisième rang, bien après la connaissance directe du milieu et la perception esthétique.
- (3) Copié sur la France et la Nouvelle-Zélande en particulier, sans grande adaptation.

- (4) Club Aventure: Tibet [...] Le Club Aventure n'arien négligé, bien au contraire [...] il a retenu les services d'un cycliste aguerri... professeur [...] de plein air de Trois-Rivières... 18 décembre 1993. Aguerri: habitude aux dangers de la guerre... Analogie significative entre le tourisme d'aventure, le plein air, le combat... au lieu de l'harmonie et du plaisir!
- (5) Ce qui a aidé à la propager au niveau international.
- (6) La vulgarisation est telle qu'elle tend parfois... à la parodie aventureuse, banale, commune...
- (7) Plus intellectuelle et écologiquement humaine aussi!
- (8) Ce double comportement ira en augmentant et suivra la courbe ascendante des connaissances et communications à l'aube des années 2000-2010.
- (9) En somme cela est peu utile au développement économique local et régional et ne génère aucun emploi stable de qualité.
- (10) Plus exactement, à partir de trois jours, pour une excursion de plein air jusqu'à trois semaines pour une expédition aventure, pour une moyenne globale de huit jours.
- (11) Roues spirituelles datant d'avant Stonehenge et d'avant les pyramides d'Égypte; c'est-à-dire au-delà de 5000 ans.
- (12) Statues faites de pierres empilées qui ont une valeur magique et une utilité directionnelle dans la toundra.
- (13) Dans le même ordre d'idées, l'Australie vient de faire peindre un boeing 747-400 en s'inspirant du *native-art* aborigène. Cet avion ultra-moderne portera dans le monde entier les symboles graphiques issus directement du mode de vie primitif, lui-même extrait du grand-espace australien. Exemple de jonction concrète entre le passé et le futur.
- (14) Autre, par l'intermédiaire du film **Rencontre du 3^e type**. Mateo tepee: la montagne griffée par un ours géant!
- (15) Ce projet de tourisme d'aventure maritime remonte déjà à quatre ans et a comme objectif économique de compenser les pertes encourues par la pénurie de poissons dans cette zone.
- (16) Les Amérindiens et les Inuit dirigeant avec brio des pourvoies de renom comme Le Vieux-Poste sur la lac Mistassini - Fingers Lake à Rivière-aux-Feuilles - Tuktu sur la rivière George... Mais est-ce vraiment les formes de chasse et pêche reliées à leurs cultures ancestrales et celles qui conviennent le mieux au tourisme d'aventure? Nous n'en sommes nullement convaincus!

RÉFÉRENCES

- ADVENTURE TRAVEL ASSESSMENT REPORT, The Lannon Group Inc., **Overseas Adventure Travel**, Canadian Consulate General, Boston, The Quebec Government Delegation for New England, Air Canada, Air Alliance, 1990.
- ADVENTURE TRAVEL IN BRITISH COLUMBIA, Summary of Findings, **The Outdoor Recreation Council of British Columbia**, Ministry of Economic Development, Tourism Recreation and Culture, 1988.
- ADVENTURE TRAVEL IN EASTERN CANADA, **An Overview of Product and Market Potential**, vol. 1: **Final Report**, Tourism Research Group, Ethos Consulting Ltd., Tourism Canada, 1990.
- ALLARD, Lionel, *Tibet: Club Aventure plaide coupable avec explications*, **Journal La Presse**, 18 décembre 1993.
- ASSOCIATION NATIONALE POUR LE DÉVELOPPEMENT LOCAL ET LES PAYS (ANDLP) ET L'INSTITUT DE FORMATION EN DÉVELOPPEMENT ÉCONOMIQUE COMMUNAUTAIRE (IFDEC), **Le local en action**, Éditions de l'Épargne, 1989.
- BARRÉ, D. et R. LEFEBVRE, **Étude sur l'inventaire des ressources du milieu biophysique et du potentiel récréatif de la région Koroc-Torngat, au Nouveau-Québec**, MLCP, 1986.

- BENKO, Georges et Alain LIPIETY, **Les régions qui gagnent: districts et réseaux: les nouveaux paradigmes de la géographie économique**, ouvrage collectif, Collection Économie en liberté, PUF, 1992.
- BOUCHARD, Michel et al., **L'histoire naturelle du cratère du Nouveau-Québec**, 1989.
- CETRON, M.J. and W. ROCHA, *Travel Tomorrow: The Hospitable Future*, **Futurist**, vol. 21, no 4, 1987.
- CHISASIBI TOURISM DEVELOPMENT, **Sotar and Chisasibi Tourist Agency**, 1989.
- ÉTUDE DE DÉVELOPPEMENT DE LA BAIE-JAMES, vol. 2: **Options de développement économique**, Sorès inc. et Battelle Memorial Institute, S.D.B.J., 1973.
- FOGLIA, Pierre, *Foglia au Tibet: un bout d'enfer*, **Journal La Presse**, 4 décembre 1993.
- GAUTHIER, Claude, **Le développement du tourisme d'aventure dans le Nord québécois. Le cas de Shefferville**, mémoire de maîtrise, Université de Sherbrooke, 1986.
- GERMAN, Georges-Hébert, *Mon anorak, ma brosse à dents. Le Grand Nord québécois est l'une des dernières régions vierges du globe, l'ultime destination du tourisme d'aventure*, **L'Actualité**, 1987.
- GOVERNEMENT DU QUÉBEC, **1 500 000 km² d'aventure**, 1990.
- GOVERNEMENT DU QUÉBEC, **Tourisme Québec, Les produits touristiques et leurs retombées économiques, produit aventure**, 1994, pp. 60-62.
- INDUSTRIE, SCIENCE ET TECHNOLOGIE CANADA, **Le potentiel de développement touristique de la Basse Côte-Nord**, 1991.
- INDUSTRIE, SCIENCES ET TECHNOLOGIE CANADA, **Recherche sur le développement et la commercialisation du produit tourisme d'aventure du Québec**, recherche interne, 1991.
- INDUSTRY, SCIENCE AND TECHNOLOGY CANADA, **Federal Tourism Strategy - Northwest Territories**, 1990.
- INSTITUT DE FORMATION AUTOCHTONE DU QUÉBEC, **Actes du colloque sur le développement du tourisme en territoire autochtone**, tenu à Chicoutimi, 1991.
- ISOGROUP, **Plan de développement touristique: région Nord du Québec**, 1993.
- JAMET, Henri, **Le tourisme d'aventure**, ministère du Tourisme, Québec, 1985.
- JAY-RAYON, Jean-Claude et collaborateurs, **PCL de Harrington Harbour - Sainte-Marie et Providence: Sea Shore Adventure Tourism**, portfolio et documents annexes, 1991.
- JAY-RAYON, Jean-Claude, en collaboration avec Brigitte Morneau, *Prospective touristique régionale et locale, 1995-2010: scénarios tendanciels et exploratoires*, **Téoros**, no 2, juillet 1993.
- JAY-RAYON, Jean-Claude, en collaboration avec Luc Trépanier (cartographie), *Basse-Côte-Nord: La côte des archipels; un projet récréo-touristique novateur dans les îles Harrington, Providence et Sainte-Marie*, **Revue Continuité**, no 52, 1992, pp. 42-47.
- JAY-RAYON, Jean-Claude, **La valeur économique du patrimoine - environnement**, adaptation de la démarche de Xavier Greffe et collaborateurs, 1994.
- JAY-RAYON, Jean-Claude, **Le récréotourisme et la planification stratégique régionale**, ministère du Conseil exécutif, Secrétariat aux Affaires régionales, 1994.
- NAVARRO, G., CUYPERS, C. et B. MATHIEU, **Harricana - Québec Canada**, Les Éditions Solar, 1990.
- PEAT MARWICK ET ASSOCIÉS; CREE REGIONAL AUTHORITY, **Cree Tourism Development Plan: A Discussion Paper**, 1979.
- PEAT, MARWICK ET ASSOCIÉS, CREE REGIONAL AUTHORITY, **Preliminary Tourism Analysis - Cree Community Visits**, 1979.
- TANGRAM, *Affiche et prospectus du Sea Shore Resort Adventure de Harrington, Sainte-Marie et Providence*, 1 affiche, 1 prospectus, 1994.

- Tepee Tranquillity... A New Generation of Westerners*, **Travel and Leisure**, June 1994.
- THE NUNAVIK TOURISM NEWSLETTER, **Lac du Cratère du Nouveau-Québec, préhistoire, histoire et archéologie dans la région Kangisujuaq et de Pingualuit**, Makivik Corporation, Special Edition, 1994.
- THE OPEN POLYTECHNIC OF NEW ZEALAND, *Developing the Adventure Tourism Professional, An Adventure Tourism Training Opportunity*, 1992.
- TOURISM RESEARCH GROUP, ETHOS CONSULTING LTD., **TOURISME CANADA, Tourisme d'aventure dans l'Est du Canada - Aperçu du potentiel des produits et marchés**, vol. 1: **Rapport définitif**, 1990.
- TOURISM RESEARCH GROUP, ETHOS CONSULTING LTD., **TOURISME CANADA, Tourisme d'aventure dans l'Est du Canada - Aperçu du potentiel des produits et marchés**, vol. 2: **Annexes**, 1990.
- TOURISME CANADA, **Évaluation des voyages d'agrément des Allemands**, 1989.
- TOURISME CANADA, **Évaluation des voyages d'agrément des Britanniques**, 1988.
- TOURISME CANADA, **Évaluation des voyages d'agrément des Français**, 1989.
- TOURISME CANADA, **Évaluation des voyages d'agrément des Japonais**, 1988.
- TOURISME QUÉBEC, **TOURISME CANADA, Québec Fishing & Hunting Packages**, 1990.