

Débat n°3 : Solutré, un territoire d'abord ludique ? Quelle gouvernance et représentativité territoriales de Solutré ?

Le jeu SOLUTRÉ s'inspire d'un territoire réel, construit à partir des résultats d'une enquête de terrain conduite en 2017. Mais il est modélisé à des fins ludiques : comme il est impossible de conserver toutes les dynamiques territoriales observées sur le terrain, les auteurs ont simplifié le territoire en choisissant des mécanismes qu'ils ont estimés prioritaires, notamment concernant la gouvernance territoriale et durable du Grand Site.

Pourquoi parler d'un territoire pour le Grand Site de France Solutré Pouilly Vergisson, appelé aussi « territoire des Roches » ?

Ce territoire réel n'est pas un territoire administratif (correspondant à une Communauté de Communes par exemple), même si la Mâconnais-Beaujolais Agglomération couvre une grande partie du territoire. Ce dispositif labellisé par le ministère en charge de l'Environnement correspond bien plus à ce qu'on appelle un « territoire de projet » en aménagement du territoire, venant se superposer aux territoires administratifs. Parmi les exemples plus classiques de territoire de projet, citons les Parcs Naturels Régionaux ou Pôles d'Équilibre Territoriaux et Ruraux (qui sont par ailleurs de taille nettement plus grande). Ces territoires de projet ne correspondent pas à une entité politique (les citoyens n'ayant pas voté pour un éventuel président) et il n'est pas administré en fonction de compétences obligatoires comme un territoire administratif. Mais sur le « territoire des Roches », une équipe de professionnels gère depuis dix ans de nombreux enjeux transversaux du territoire pour préserver la qualité paysagère du site en lien avec l'accueil touristique et la qualité de vie des habitants (cf. [fiche A](#)). L'octroi du label Grand Site de France a donc créé un territoire, déjà relativement approprié comme tel par les habitants ou les touristes pour son paysage typique (roches majestueuses, mosaïque paysagère bocagère et viticole aux appellations spécifiques).

Comment intituler le jeu ?

Parce qu'il s'inspire d'un territoire réel et étudié, les auteurs du jeu ont fait le choix d'utiliser le nom propre le plus connu de ce territoire, celui de la Roche la plus emblématique, c'est-à-dire Solutré. Nous aurions pu inventer un nom, soit inspiré de Solutré ou des Roches, soit créer un nom de jeu de toutes pièces. À certains égards, c'est utiliser un nom de marque, profitant de la (très) relative notoriété du lieu, ce qui peut entrer en décalage avec les choix de marketing ou de démarketing territorial des acteurs locaux (cf. [fiche 8](#)). Ce nom n'est pas déposé par ailleurs : par exemple ce n'est pas le nom d'une appellation viticole. C'est le nom d'un relief, par extension d'un site et par extension encore d'un territoire.

Solutré, un territoire archétypal et même un cas d'école

Jouer à SOLUTRÉ ne nécessite pas de connaître le territoire. Au contraire, cela donne l'impression que le jeu pourrait s'appliquer à d'autres territoires, pour plusieurs raisons.

- Le jeu est un mélange entre une narration ludique qui reprend les spécificités du lieu, particulièrement présentes dans les cartes Évènement (L'effet Mitterrand, Exposition temporaire sur les milieux rupicoles, Chute de blocs) et une extrapolation intégrant des éléments qui pourraient exister dans le territoire mais de fait n'existent pas là (cf. [volume II](#)). À ce jour, il n'y a pas de maison de santé, de réserve naturelle et encore moins d'aérodrome sur le territoire par exemple.
- Le territoire a été modélisé à des fins ludiques. Il devient donc représentatif d'autres territoires présentant des similitudes, en particulier avec d'autres territoires ruraux comprenant du patrimoine naturel et accueillant des touristes.

SOLUTRÉ, dans sa modélisation ludique, constitue donc un territoire archétypal. Cette construction ludique à des fins notamment pédagogiques en fait un cas d'école des territoires ruraux relativement dynamiques et attractifs français.

À quels autres territoires et dispositifs le jeu SOLUTRÉ peut-il s'appliquer ?

En 2020, nous avons conduit une réflexion sur l'applicabilité des dynamiques ludiques du jeu SOLUTRÉ à d'autres territoires, en particulier sur le territoire de l'opération Grands Sites Ballons des Vosges. Il s'avère que le jeu s'applique très bien aux dynamiques rurales de ce territoire, en remplaçant le viticulteur par un forestier. De fait seul cet acteur pourrait varier en fonction des territoires, en devenant un éleveur par exemple, sur un territoire d'élevage. À cette occasion, un indicateur de ludicité des Grands Sites de France a été mis en place. Nous remercions notre stagiaire Marion Jeannerod pour ce travail. Toutefois, la finalisation du jeu SOLUTRÉ a demandé tant d'investissement et de temps que nous avons rapidement renoncé à créer des extensions du jeu.

De manière générale, on peut considérer que le territoire support du jeu SOLUTRÉ est représentatif d'autres dispositifs apparentés, en particulier les Parcs Naturels Régionaux, dans cette caractéristique identitaire de concilier valorisation du patrimoine naturel et rural avec une mise en tourisme qui se veut raisonnée. Cela rend SOLUTRÉ à la fois unique et porteur de généricité territoriale. Le volume II de ce livret d'accompagnement vous permettra de discuter plus précisément ces questions de représentativité et de généricité territoriale avec les joueurs.

Gouvernance territoriale ou projet de territoire ?

Un territoire de projet, comme défini plus haut, porte un projet de territoire : ces deux notions vont plus ou moins ensemble. Mais cette expression de projet de territoire, très utilisée en aménagement et développement territorial, couvre des champs très vastes et s'apparente plutôt à une expression passe-partout, dès lors plus consensuelle en soi. Dès les débuts du jeu SOLUTRÉ, les auteurs ont choisi d'utiliser l'expression « gouvernance territoriale » en la considérant comme un concept scientifique ([cf. fiche E](#)), pour la désigner comme l'un des objectifs pédagogiques principaux du jeu ([cf. fiche 3](#)). Toutefois ce choix a été critiqué, pour deux motifs bien compréhensibles :

La gouvernance territoriale, une expression dévoyée à la connotation négative ?

L'expression de gouvernance territoriale a été dévoyée comme élément de langage politique, induisant alors souvent une connotation négative dans le langage courant. En

effet, cette expression a été appropriée par des acteurs politiques pour inclure des modes d'innovation politique, mais sans réel changement significatif, dans une forme de marketing politique. Le langage courant a retenu cet usage décalé, utilisant l'expression pour qualifier des modes de gouvernement, les instances centrales de décision par exemple. Cette connotation négative se retrouve dans les retours que nous avons reçus en tant qu'auteurs sur le jeu : la gouvernance territoriale peut être comprise comme une critique de la politique locale dans ses modes d'organisations.

La gouvernance territoriale, un concept plus large que la gestion du Grand Site *stricto sensu*

Il est vrai que la gestion du Grand Site au quotidien est plus restreinte que la gouvernance territoriale déployée dans le jeu, plus vaste, dans la mesure où elle implique plus directement les habitants et comprend plus de développement local. Il est très probable qu'elle s'apparente davantage à celle d'un Parc Naturel Régional, voire à certains égards, à celle d'une Communauté de Communes. Ce choix des auteurs du jeu relève d'une extrapolation à des fins de modélisation.

Toutefois cette extrapolation ne sort pas complètement du cadre de la politique des Grands Sites. Les ambitions d'un Grand Site de France vont au-delà de la simple gestion de l'accueil du public et de la protection des milieux naturels, même si la conciliation de ces deux enjeux relève en soi d'un véritable challenge. Le document de cadrage de la politique des Grands Sites implique de répondre aux exigences du développement durable, d'inclure la population locale et les acteurs locaux (entreprises, associations, collectifs), et d'articuler la gestion du Grand Site avec les autres politiques locales, dans une dynamique partenariale. Ainsi le troisième objectif des Grands Sites, après la préservation du patrimoine et l'amélioration de la qualité de la visite, est bien de « favoriser le développement socio-économique local dans le respect des habitants ». Les mécanismes ludiques du jeu et les projets qui peuvent être déployés sur le territoire ludique mettent pleinement en avant ce troisième objectif.

Cette extrapolation ludique est en fait porteuse d'une vision plus ambitieuse du territoire de projet comme du projet de territoire, pour des raisons pédagogiques mais aussi politiques. En effet, les auteurs du jeu ne souhaitent pas s'arrêter à la « population locale » ou aux habitants : il s'agit de les considérer comme des citoyens, pour lesquels la gestion du territoire concerne forcément des sujets plus vastes et dès lors plus pertinents pour toutes et tous. C'est cela aussi une gouvernance territoriale plus participative ([cf. fiche E](#)).