

TIME TO PLAY

34th International Ludobus Congress

8th National Meeting of Ludobus and Ludoteques

Gilles BROUGERE (Université Paris-Nord)

Time to play – Le temps du jeu

Nous avons tous en tête ces expressions qui associent le jeu à un moment spécifique :

“ Il y a un temps pour tout, un temps pour jouer, un temps pour travailler. ”

“ Tu joueras quand tu auras fini ton travail ”

Le jeu semble donc lié une division du temps, mais aussi à la négociation, voir à la lutte pour un temps libéré. Ainsi dans une classe maternelle française, le jeu, loin d’être présent de façon continue ou massive comme on peut le voir dans d’autres systèmes préscolaires est lié à des moments spécifiques, celui de la récréation, et pour les plus rapides quand le travail est fini.

Ainsi on jouerait quand il n’y a rien d’autre à faire, ce qui renvoie à une vision résiduelle, mais sans doute réaliste, du jeu.

C’est de ce constat que je veux partir pour comprendre ce qu’est le temps de jouer dans nos sociétés contemporaines.

(1) Le jeu comme temps libre, loisir de l’enfant

Je partirais de la définition que Paul Yonnet donne du loisir : “ le loisir est une quantité de temps libre, affranchi des exigences du temps obligé (celui du travail professionnel ou scolaire et des astreintes qui s’y attachent : transport, pause, repas) et du temps contraint (celui des obligations sociales, administratives, familiales et domestiques). Le loisir ne définit *a priori* aucun contenu d’activité, seul le caractérise sa forme libératoire : il se présente comme un pur contenant, une enveloppe de temps libéré des temps de contrainte [...] le loisir ne définit rien qu’un vide. ”¹ Pour lui c’est bien l’existence du travail et d’un temps contraint qui exprime en creux le sens même du loisir. Ce qui conduit à le définir non par les caractéristiques de l’activité, mais les raisons pour lesquelles on s’y livre. Il ne peut y avoir de société du loisir, celui-ci ne pouvant se développer que dans un contraste par rapport au travail, ou au-delà au temps contraint.

¹ Paul Yonnet, *Travail, loisir – Temps libre et lien social*, Paris, Gallimard, 1999. p. 77.

Et l'auteur de préciser pour renforcer cette vision : “ Le terme de loisir vient du latin *licet* (*licere*), qui signifie : “il est permis”, et donnera également licence et licite. C'est la possibilité, ou la permission, de faire ce que l'on veut, une fois achevé ou suspendu le faire-obligé ou le faire-containt. ”²

Ne peut-on pas dire très largement la même chose du jeu qui ne se définit pas par des contenus, mais par une disponibilité, une levée de la pression. Le jeu est un moyen de libérer du temps de cette contrainte pour l'investir autrement.

Ma thèse est qu'il y a une forte similarité entre loisir et jeu ; ou plutôt que le jeu est une forme que prend le loisir, en particulier mais pas exclusivement, chez les enfants. Il a toutes les caractéristiques du loisir, et donc la définition de Yonnet s'y applique, plus quelques autres qui le singularisent et sur lesquelles nous reviendrons. Mais le rapport au temps est largement commun au jeu et au loisir.

Le jeu peut être socialement défini comme un temps libre ou plutôt libéré de la tutelle, de la pression adulte ou, de façon plus générale, social, un temps où l'enfant, mais aussi l'adulte, peut se livrer à une activité centrée sur ses intérêts, liée à sa décision et non à celle des autres.

Le temps de jouer est alors le temps laissé au temps, un temps ouvert à l'investissement du joueur, non déterminé par l'extérieur.

Ce temps apparaît alors comme précieux dans la logique des relations habituelles entre enfants et adultes. En effet, la domination de l'adulte sur l'enfant est marquée par une maîtrise sur le temps. Ce n'est pas spécifique au pouvoir que les adultes exercent sur les enfants, il s'agit d'une caractéristique de tout pouvoir. Dominer c'est avoir prise sur le temps de l'autre. Le travail permet à certains de contrôler le temps (pointeuses, soumissions à des horaires) des salariés, et plus la domination est importante, moins celui qui y est soumis ne peut disposer de son temps, mais doit en référer à celui qui le lui a acheté. C'est également vrai de la domination traditionnelle de l'homme sur la femme qui doit consacrer son temps à des tâches légitimes du point de vue de l'homme : ménage, beauté. Dominer l'autre c'est d'abord contrôler, être maître de son temps. Le capitalisme avec le taylorisme a développé une maîtrise du temps de l'ouvrier contre les traditions d'autocontrôle issues de l'artisanat.

L'enfant est particulièrement dominé à travers le contrôle de sa temporalité, ce qui commence très jeune et se poursuit tout au long de l'adolescence. On peut en signaler quelques figures :

- Contrôle du coucher, du lever, du temps de sommeil (ainsi en contrepartie pour l'adolescent la liberté c'est la nuit blanche ou la grasse matinée,

² *Ibid.*

- échapper au diktat de l'adulte dans une autonomisation des décisions temporelles concernant le sommeil)
- Contrôle du temps du repas (la liberté c'est alors rompre avec le repas familial)
 - L'école comme contrôle du temps (début, fin puis emploi du temps)
 - Les loisirs contrôlés avec leurs horaires par opposition aux activités gérées par les enfants eux-mêmes
 - Les centres de vacances avec leur structuration temporelle des activités (et les batailles pour obtenir une maîtrise du temps)
 - Les sorties et l'heure de rentrer (avoir la clef, ne pas avoir d'heure pour rentrer, marquant l'autonomisation de l'adolescent)

L'enfant est celui dont on contrôle le temps aussi bien au sein de la famille que dans les institutions extérieures. Il doit sans cesse batailler pour obtenir une maîtrise relative de son temps. Il suffit de participer à une rencontre de jeunes pour être confronté constamment à la bataille du temps entre adultes et enfants. Le temps est bien une des figures essentielles de la domination, en particulier celle qui concerne les mineurs.

Le jeu apparaît comme une petite parcelle de liberté : avoir un temps à soi, non contrôlé par les adultes, même si le temps du jeu (comme la récréation) peut être inscrit dans un emploi du temps. D'où l'importance de la décision, de la liberté d'entrer dans le jeu et de faire ce que l'on veut de ce temps. Cela apparaît comme un critère essentiel pour distinguer le jeu de ce qui n'est pas jeu³. Le jeu est donc un temps libre, voire libéré, c'est sans doute ce qui en fait sa valeur.

Il n'y a pas à proprement un temps de jouer, il y a un temps à soi⁴ qui peut être investi par ce que qu'on appelle jeu, jeu structuré ou non, qui peut devenir discussion, plaisir de ne rien faire chez les adolescents : un temps soustrait à la décision d'autrui, même s'il relève d'une négociation avec les autres joueurs. Mais je ne me soumetts aux autres que pour autant que je le souhaite, que cela me paraît plus intéressant que ne pas jouer ou jouer seul.

Plus que lié à une consommation de temps, jouer est un rapport spécifique au temps, une libération du temps, un temps vide qui peut être rempli selon son choix, qui n'est pas prédéterminé de l'extérieur. Cela peut ressembler à

³ Je renvoie ici au livre que je viens de publier, Gilles Brougère, *Jouer/Apprendre*, Paris Economica, 2005 où le chapitre 3 présente les cinq critères que je propose non pas pour définir mais pour analyser et comprendre le jeu : Second degré, décision, règle, frivolité et incertitude.

⁴ Cette expression fait écho au titre de l'ouvrage de Virginia Woolf, *Une chambre à soi*, symbole de liberté que la femme peut gagner face à la domination masculine. Les questions d'espace et temps sont souvent symétriques, lutter pour un espace ou un temps à soi pouvant revenir au même.

d'autres activités, mais c'est le rapport au temps qui en définit la nature spécifique.

Cependant les adultes n'ont pas abdiqué le contrôle du temps de l'enfant : nombreux sont ceux qui font en sorte que le loisir contribue à la tâche éducative⁵, investissant alors le temps du jeu, le transformant en quelque chose d'utile, en détruisant la frivolité au profit du sérieux.

Le jeu est menacé toujours de retomber dans la logique de la rentabilité temporelle d'où l'invention de cette expression barbare de jeu libre, d'un jeu qui ne serait déterminé que par les choix de l'enfant. Le jeu éducatif peut être considéré comme un jeu soumis à la logique du temps, celui du développement et du futur de l'enfant, celui de l'organisation de ses apprentissages programmés dans le présent. Il n'est pas loisir, il n'est pas ce temps lié aux seuls intérêts du présent, du plaisir immédiat qui me semble seul pouvoir définir le jeu.

Le jeu apparaît pour l'enfant comme un espace d'autonomisation à travers la notion de temps libre. En cela il peut être le lieu de l'apprentissage social de cette autonomie. Le temps de jouer est alors à envisager comme un temps investi totalement et librement par le joueur, sans que quiconque lui dicte ce qu'il doit faire de son temps. D'où la notion de temps frivole, de temps qui échappe à toute rentabilisation, qui n'obéit qu'à l'immédiateté du plaisir. Le jeu peut être considéré comme la forme la plus radicale du temps libre, et donc du loisir, sans compromission avec l'univers de loisir organisé par d'autres très présent dans la vie de l'enfant.

(2) Le jeu comme transformation du temps

Mais ce temps libéré conduit à une expérience spécifique du temps. Un temps qui n'est plus soumis à une logique extérieure n'est pas vécu de la même façon car il résulte d'une activité choisie.

La théorie du *flow* (que l'on peut traduire par " flot " ou mieux " courant ") de Mihaly Csikszentmihalyi⁶ nous permet de comprendre le jeu comme expérience optimale qui touche divers aspects de l'expérience, en particulier sa dimension temporelle.

Elle a pour caractéristique originale de partir de l'étude des adultes et non de celle des enfants, ce qui tranche dans la littérature sur le jeu. Il s'agit pour lui de voir ce qu'il en est du comportement ludique après l'enfance⁷, ce qui a été

⁵ En ce qui concerne les enfants du collège (11-15 ans) on se reportera aux analyses de Joël Zaffran, *Les collégiens, l'école et le temps libre*, Paris, Syros, 2000.

⁶ Mihaly Csikszentmihalyi, *Flow, The classic work on how to achieve happiness*, London, Rider, 2002. La première édition américaine de 1990 avait pour titre : *Flow : the psychology of optimal experience*.

⁷ Mihaly Csikszentmihalyi, The concept of Flow, In Brian Sutton-Smith (Ed.) *Play and Learning*, New York, Gardner, 1979, p. 258.

négligé dans la littérature psychologique, accréditant l'idée que le jeu est avant tout affaire d'enfance, donc ancrant ainsi le jeu dans une relation plus évidente avec le développement. C'est en observant et interrogeant les adultes qu'il définit le *flow* ou expérience optimale à partir de huit caractéristiques, qui sont, bien entendu, tout aussi valables pour les activités ludiques enfantines :

- La tâche entreprise est réalisable, mais constitue un défi et exige une aptitude particulière
- L'individu se concentre sur ce qu'il fait
- La cible visée est claire
- L'activité en cours fournit une rétroaction immédiate
- L'engagement de l'individu est profond et fait disparaître toute distraction
- La personne exerce le contrôle sur ses actions
- La préoccupation de soi disparaît, mais, paradoxalement, le sens du soi est renforcé à la suite de l'expérience optimale
- **La perception de la durée est altérée.**

“ L'engagement dans une tâche précise (un défi) qui fournit une rétroaction immédiate, qui exige des aptitudes appropriées, un contrôle sur ses actions et une concentration intense ne laissant aucune place aux distractions ni aux préoccupations à propos de soi et qui s'accompagne (généralement) d'une perception altérée du temps constitue une expérience optimale (une expérience *flow*). Cette dernière entraîne des conséquences très importantes : meilleure performance, créativité, développement des capacités, estime de soi et réduction du stress. Bref elle contribue à la croissance personnelle, apporte un grand enchantement et améliore la qualité de la vie. ”⁸

Les activités qui procurent cette expérience ont souvent été inventées à cet effet : Jeux, sports, arts, lecture. Il s'agit en somme des loisirs actifs, avec les jeux au premier rang comme modèle du phénomène : “ C'est un des principaux objectifs de ce livre que d'explorer les façons de transformer les activités de la vie quotidienne en des “jeux” pleins de sens qui donnent lieu à des expériences optimales ”⁹. L'expérience optimale survient dans des activités de loisir dont les effets sont beaucoup moins drastiques que les activités autres, ainsi perdre un match de tennis n'est pas très grave¹⁰. Nous retrouvons ici, de façon sous-jacente, les dimensions de second degré et de frivolité : “ Il s'agit d'une activité autotélique, ce qui signifie que la personne se centre sur l'activité elle-même et non sur les conséquences de celle-ci. ”¹¹

⁸ *Ibid.* p. 77.

⁹ *Ibid.* p. 61.

¹⁰ *Ibid.* p. 69.

¹¹ *Ibid.* p. 80.

En reprenant les analyses de Caillois, Csikszentmihalyi montre qu'il y a quatre façons de dépasser les limites de l'expérience ordinaire : les jeux agonistiques, les jeux de hasard (illusion de contrôler l'incontrôlable futur), le vertige, la fantaisie (le faire semblant)¹².

“ Les résultats de nos recherches ont démontré que les activités autotéliques ont ceci en commun : elles provoquent un sentiment de découverte, une impression de passer à une réalité nouvelle ; elles favorisent un haut niveau de performance et permettent d'accéder à des états de conscience inattendus ; elles rendent le soi plus complexe et le font grandir, ce qui est l'essence même de l'expérience optimale ”¹³

Csikszentmihalyi, à travers un schéma¹⁴, montre comment cette expérience optimale se situe à égale distance entre ennui et anxiété. Une activité qui ne stimule pas, qui ne conduit à aucun défi, génère de l'ennui et ne peut produire cette expérience optimale. A l'opposé quand le défi est trop important, le risque de l'échec trop fort, l'activité produit de l'anxiété et ne peut être considérée comme de l'ordre du *flow*. Etre dans le courant c'est naviguer entre ennui et anxiété.

L'effet n'en est pas interprété dans une logique liée à l'apprentissage ; le résultat est le bien-être du sujet qui peut être ainsi recherché pour lui-même à travers de telles activités : “ Beaucoup de loisirs – sports, jeux, hobbies, lecture, poésie, musique, artisanat, bénévolat, etc. – fournissent d'innombrables possibilités souvent peu coûteuses, qui consomment peu de ressources, ne polluent pas et contribuent à l'amélioration de la qualité de vie de l'individu et de la société ”¹⁵. Les cultures produisent ainsi des activités dont le but serait de permettre d'atteindre cette expérience.

Selon cet auteur, le jeu apparaît comme “ une forme socialement ou individuellement structurée pour faire l'expérience du *flow*. C'est un cadre, un dispositif à travers lequel vous pouvez avoir cette expérience qui est volontaire, autotélique et détachée de la “vie réelle ””¹⁶. Le jeu serait ainsi le moyen de maximiser la possibilité d'atteindre l'expérience subjective visée à travers des moyens objectifs. Cela distinguerait l'expérience ludique (ou optimale) liée à un jeu de celle qui proviendrait des activités de la vie ordinaire, non produite dans cet objectif.

Quant à une analyse fonctionnelle, selon Csikszentmihalyi, il n'y a pas à justifier le *flow* qui est l'expérience même de la vie. Pour ce qui est spécifiquement du jeu, “ on peut expliquer son rôle comme une compensation pour le manque de *flow* dans la vie de tous les jours, ou comme une

¹² *Ibid.* pp. 86-87.

¹³ *Ibid.* p. 88.

¹⁴ *Ibid.* p. 89.

¹⁵ *Ibid.* p. 167.

¹⁶ M. Csikszentmihalyi, *The concept of Flow*, *Op. cit.*, p. 268 (ma traduction).

préparation pour le *flow* dans la vie de tous les jours en ce qu'il produit des personnes plus compétentes. ”¹⁷ Ainsi le jeu ne serait pas défini par un type d'expérience spécifique, mais par un dispositif pour le produire de façon contrôlée. Le jeu apparaît comme une expérience temporelle spécifique, ce que l'on rencontre, par exemple, dans l'oubli du temps objectif quand l'enfant joue. Mais cette expérience, même si elle modifie en profondeur le rapport au temps, est issue de la volonté du joueur, et relève de son contrôle. Le temps n'est pas subi, il est reconstruit, réinventé pour produire cette réalité spécifique du jeu. Il y a donc un temps propre à l'activité ludique.

Celle-ci est ainsi caractérisée par une allure, un rythme qui la distingue du temps représenté le cas échéant et du temps réel. Il est lié aux événements du jeu, à la concentration, parfois la contraction temporelle. L'expérience ludique produit un temps subjectif spécifique qui échappe à la logique du temps mesuré.

Le temps est une réalité essentielle du jeu, le produit même du jeu, mais variable selon les types de jeu. On peut ainsi évoquer différents rapports au temps :

- Le jeu de compétition (sportif ou non) et le rapport exacerbé au temps qui approche ou éloigne de la victoire.
- Le jeu de défi et le rapport au temps comme instrument du défi quand il s'agit de réussir dans un temps limité. Les jeux vidéo ont particulièrement développé cet aspect qui les transforme souvent en lutte contre le temps
- Le temps concentré des simulations, qui fait que dans un jeu de faire semblant le temps obéit non à la réalité, mais à la logique de la narration, accélérant le temps quand l'ennui peut être présent (la nuit de la poupée va passer très vite) ou au contraire diluant celui-ci quand l'intérêt est au rendez-vous : habiller Barbie peut prendre alors l'essentiel du temps du jeu.

Le temps du jeu est une création originale qui produit souvent la tension du jeu. Non seulement le jeu suppose un temps libéré, mais va transformer ce temps pour lui donner une épaisseur différente. Cette expérience du temps est une composante de l'expérience du *flow* que l'on trouve dans le jeu.

(3) Le temps du jeu ou les temps des jeux

Le temps du jeu peut renvoyer au temps de l'enfance, selon une autre acception de la phrase, il y a temps pour un tout, un temps pour jouer, sous-entendu l'enfance frivole, un temps pour travailler, pour les adultes sérieux.

Il faut, selon moi, lutter contre cette vision réductrice qui associe enfance et jeu. Le jeu est une forme que prend le loisir aussi bien dans l'enfance que plus tard, même si sa diversification laisse moins de place au jeu.

¹⁷ *Ibid.*

Ainsi, il n'y a pas un temps pour jouer, même si l'enfance est le moment de la construction du jeu et du rapport au temps et au second degré, à la frivolité qui sera investi dans d'autres activités que nous n'appelons pas jeu mais qui partagent des critères communs. Les analyses d'Elias¹⁸ permettent d'explorer la fonction sociale propre au loisir. Celle-ci s'inscrit dans la théorie du procès de civilisation qui souligne le développement du contrôle de soi, des affects, des émotions qui caractérise l'histoire des sociétés occidentales modernes. Ce processus est parallèle et lié à la construction des états modernes qui réserve l'exercice de la violence légitime à un corps spécialisé issu de l'Etat¹⁹. L'action de Louis XIV qui associe à travers le symbole que constitue Versailles, la dépossession d'une violence privée exercée par l'aristocratie et sa soumission à des rites sociaux qui transforment en spectacle le contrôle de soi est symptomatique du mouvement décrit par Elias²⁰. Cette même théorie permet de comprendre le loisir qui apparaît comme le contrepoint du contrôle que la vie sociale exige de chacun d'entre nous. Le loisir permet de relâcher ce contrôle mais dans des conditions bien spécifiques : " Les activités routinières de la vie quotidienne, publique ou privée, exigent que les individus contrôlent, avec une relative fermeté, leurs humeurs et leurs pulsions, leurs affects et leurs émotions, alors que les activités de loisir leur permettent, en général, d'aller et venir plus librement dans un monde imaginaire, précisément créé par ces activités et qui, d'une certaine manière, rappelle une réalité de non-loisir. " ²¹ Les loisirs ont pour fonction de rendre possible l'expression de sentiments que l'on doit mettre à distance autant que faire se peut dans la vie ordinaire. " L'excitation est fortement réfrénée dans ce que l'on considère être les affaires sérieuses de la vie - hormis l'excitation sexuelle qui concerne plus strictement la vie privée -, alors que de nombreuses activités de loisir fournissent un cadre imaginaire destiné à provoquer une excitation imitant celle produite par des situations de vie réelle, tout en évitant ses dangers et ses risques. Parmi cette catégorie d'activités, il y a le cinéma, la danse, la peinture, les jeux de cartes, les courses de chevaux, l'opéra, les romans policiers, les matchs de football, etc. " ²²

¹⁸ Norbert Elias & Eric Dunning, *Sport et civilisation, la violence maîtrisée*, tr. fr. Paris, Fayard, 1986. Le titre original fait explicitement référence au loisir, ce que gomme de façon malheureuse le titre français pour un ouvrage que l'on peut considérer comme l'expression d'une théorie sociologique du loisir : *Quest for Excitement, Sport and Leisure in the Civilizing Process*. Ce titre a également l'avantage de mettre en relation cette théorie avec celle du procès de civilisation qui en est le fondement.

¹⁹ Voir à ce sujet Norbert Elias, *La civilisation des mœurs*, tr. fr., Paris, Calman-Levy, 1993, et *La dynamique de l'occident*, tr. fr., Paris, Calman-Levy, 1975.

²⁰ Norbert Elias, *La société de cour*, tr. fr., Paris, Calman-Levy, 1974.

²¹ N. Elias & E. Dunning, *Sport et violence... op. cit.* p. 54.

²² *Ibid.*

Elias et Dunning, à travers leur ouvrage, proposent ce que l'on pourrait appeler les critères définissant le loisir. On y trouve l'aspect mimétique, ce qui fait que le loisir ressemble au monde ordinaire, et donc l'absence de risque et de danger du fait de cette dimension de fiction, le libre choix, l'excitation ou émotion, la sociabilité.

La dimension mimétique qui n'est pas sans renvoyer à mon propre critère de second degré pour le jeu est centrale dans l'analyse d'Elias et Dunning : " Toutes les activités de loisir regroupées sous ce nom, qu'elles soient nobles ou non selon les estimations courantes, qu'il s'agisse aussi bien de la tragédie ou de la symphonie que du poker ou de la roulette, sont mimétiques non parce qu'elles sont des représentations d'événements de la "vie réelle", mais plutôt parce que les émotions - les affects - qu'elles suscitent sont liées aux situations que l'on expérimente dans la "vie réelle", et qu'elles sont seulement transposées dans une tonalité différente et mélangées à une sorte de délectation. [...] L'excitation mimétique est socialement et personnellement sans danger et peut avoir un effet cathartique. Mais elle peut se transformer en excitation non mimétique. ”²³.

Dans cette analyse du loisir, je retrouve bien des aspects de l'analyse du jeu, à commencer par certains des critères que j'ai proposés : non seulement le second degré, mais également la décision et la frivolité, ainsi que la question de la sociabilité. Mais elle nous apporte une dimension supplémentaire, qui n'est pas sans rapport avec l'expérience subjective du temps, l'excitation ou émotion au centre de l'expérience du loisir et donc de l'expérience ludique.

En effet non seulement le jeu apparaît comme un des exemples du loisir, mais peut-être sa forme originariaire : " De même, un petit enfant que son père jette en l'air et qui retombe en toute sécurité dans les bras de celui-ci peut goûter l'excitation mimétique du danger et de la peur, puisqu'il sait que le danger est imaginaire et qu'il ne risque rien dans les bras de son père. ”²⁴. Il n'y a donc pas de temps pour jouer, pas d'âge spécifique à cette expérience, même si le jeu peut-être concurrencé, passée la prime enfance, par une multitude d'activités.

Si la fonction sociale et l'expérience demeurent à tout âge, le temps conduit à transformer le monde du jeu. Le jeu est lié à l'âge, mais aussi au genre, à la culture, à la classe sociale (comme le loisir). Filles et garçons ne jouent pas de la même façon, aux mêmes jeux. La culture et le milieu social ont une incidence sur les jeux possibles. Le temps également, d'abord le temps individuel lié à l'âge. Les compétences se transforment mais également les intérêts. Cela conduit à rencontrer d'autres expériences ludiques, à abandonner celles du passé, d'autant plus que dans les communautés

²³ *Ibid.* p. 107.

²⁴ *Ibid.* p. 55.

enfantines le jeu est un marqueur important. Sous la pression des pairs, il importe de rompre avec des activités considérées comme trop enfantines. Le jeu apparaît comme un marqueur temporel, un des moyen de montrer que l'on change, que l'on grandit.

Mais il est un autre lien du temps au jeu, c'est celui des générations. Chaque génération est marquée par une expérience ludique, par des intérêts liés au moment historique. Ainsi les générations qui ont rencontré le jeu vidéo ne l'ont pas, pour une grande partie des individus concernés, abandonné en vieillissant, même si leur intérêt a pu les porter vers des jeux différents. Il y a donc une histoire, une temporalité du jeu et des expressions culturelles qui conduisent chaque génération à un rapport différent au jeu. Le temps du jeu, c'est aussi cette histoire générationnelle.

Le jeu n'est pas propre à l'enfance, même si l'enfance a des formes de jeu et de loisir qui lui sont propres, formes qui loin d'être stables varient de génération en génération. Comme toute activité culturelle le jeu est marqué par des différences dont certaines sont liées au temps, temps de la vie, temps de l'histoire.

(4) Le temps de jouer, temps perdu

Tout au long de cette présentation, j'ai mis l'accent sur la frivolité du jeu, un temps libéré, appartenant au joueur, en relation avec son plaisir, son bien-être, éloignée de toute rentabilité. Transformer le temps du jeu en temps d'apprendre c'est nier la logique du jeu, le convertir, souvent pas ruse, en quelque chose qui ressemble peut-être au jeu, mais qui n'en est pas, car le rapport au temps n'est plus du même ordre.

Loisir et jeu sont liés au présent, là où l'éducation prend en compte le futur. Jouer et apprendre s'opposent ainsi dans leur rapport au temps, tout au moins si l'on en reste aux conceptions traditionnelles de l'apprentissage, liées à la forme scolaire, à la maîtrise du projet éducatif qui suppose contrôle et organisation temporels, inscription dans un temps que l'on tente de maîtriser. On peut considérer autrement l'apprendre comme les courants relatifs à l'éducation informelle le prennent en compte. Apprendre n'est plus une activité séparée, mais quelque chose qui peut accompagner toute activité sans être pour autant recherchée. Il n'y a plus un temps pour l'apprendre, mais apprendre peut accompagner tous les temps de la vie.

En ce sens le temps frivole du jeu peut être un temps d'apprentissage qui vient en plus sans que l'on recherche pour autant. Cela ne signifie pas qu'il soit présent dans toute activité ludique, mais il peut lui être consubstantiel. Je ne veux pas développer des idées qui se trouvent au centre de *Jouer/apprendre* mais plutôt conclure mon propos en suggérant que le temps de jouer tel que je l'ai défini peut être aussi un temps d'apprentissage, à condition de définir autrement l'éducation.

Dans cette idée, l'éducation n'est pas présente uniquement dans des temps spécifiques qui lui sont dédiés mais également sous d'autres temps, de façon fortuite (incidente).

Le temps de jouer n'a pas fini de révéler ses richesses, et il reviendra à d'autres de les mettre en valeur.

En ce qui me concerne, j'ai voulu, en guise de réflexion introductive, tenter de proposer quelques pistes pour suivre les relations du jeu au temps.

Phoenix (Arizona) Septembre 2005