

# L'anthropologie spirituelle du loisir : l'*homo faber-religiosus-ludens*<sup>1</sup>

Par Gervais Deschênes<sup>2</sup>

## Résumé

Les activités de production mobilisent principalement le temps dont on dispose dans la civilisation actuelle. Dominé par cette perspective, le loisir, normalement créateur de l'existence humaine, peut même devenir une simple fuite lorsqu'il se détourne de sa finalité. Chaque type d'occupation humaine, celui de la productivité (ou *homo faber*) et celui du loisir (ou *homo ludens*), sera décrit, puis montré comme des conditions d'existence, opposées mais nécessaires. Des explications venant surtout du monde du loisir seront puisées en diverses sciences humaines (y compris la théologie) pour résoudre harmonieusement ce dilemme. Le loisir, comme régulateur de sens, apparaîtra alors comme un moteur de développement pour la personne et une source de gratuité ouverte sur l'infini. Ce lâcher-prise libérateur qu'est le loisir et qui engendre de grands bienfaits chez les individus sera donc proposé aux intervenants de la santé afin qu'ils puisent davantage aux effets guérisseurs du loisir, notamment auprès des personnes souffrant d'incapacités diverses.

## Abstract

In our civilization, everyday life is largely dedicated to the activities of production. Leisure, when approached from this perspective, may become a type of escape wherein its main purpose, as a healing activity for human existence, is lost. In the present paper, productivity (or *homo faber*) and leisure (or *homo ludens*), as typical human activities, will be examined as opposite but necessary conditions of human existence. Explanations about leisure taken from various human sciences (including theology) will be presented as pathways for the integration of these activities. Leisure as a means of meaning-making, can drive the process of personal development and in so doing exist as a freeing source for the experiencing of the infinite dimension. The liberating effects of leisure can engender significant benefits for individuals. Consequently, health professionals are invited to engage more with the healing

<sup>1</sup> Ce texte reprend en profondeur la thématique anthropologique d'*homo faber-ludens* à partir de l'essai de théologie pratique (2007) : *Le loisir : une quête de sens* aux Presses de l'Université Laval. Il modifie considérablement cette anthropologie en ajoutant le modèle d'humanité *homo religiosus*. Nos remerciements vont particulièrement aux évaluateurs ainsi qu'au Dr. Raymond Laprée pour les avis judicieux apportés à la bonification empirique de ce nouveau modèle anthropologique.

<sup>2</sup> Gervais Deschênes, Ph. D., enseigne au Département des sciences de l'éducation et de psychologie, à l'Université du Québec à Chicoutimi. Ses recherches et publications abordent plus spécifiquement la relation du loisir avec les aspects spirituels et religieux. Adresse électronique : [gervais\\_deschenes@uqac.ca](mailto:gervais_deschenes@uqac.ca).

effects of leisure, especially with those individuals who may be struggling with life's difficulties and personal limitations.

*« Dans une éternité et un infini qui sont fermés à jamais aux êtres dans le temps, Dieu est le nom le plus commode pour le néant et pour le tout. [...] N'existent que les êtres dans l'espace et le temps. Dieu n'existe pas puisqu'il est éternel ».*  
- Jean d'Ormesson

## 1. Mise en contexte et pertinence de la problématique

Notre capacité d'appréhender la sphère de la réalité est hermétique puisqu'elle est difficilement « rationalisable, elle est *énorme, invisible et mystérieuse* » (Morin, 2008, p. 262), voire parallèle et diffuse. La question de la transmission de la mémoire historique fait problème et a ses conséquences sur la santé globale des êtres humains. Autrement dit, le rapport au temps structurel pose des difficultés notables, car l'unicité du temps vécu est perçue comme ayant un effet de vitesse accélérée difficilement contrôlable par cette contraction de l'espace-temps du présent dans une société déterminée surtout par la surproduction et la surconsommation de masse (Hothem, 2009 ; Couture, 2011 ; Nantel & Krol, 2011). À partir de ce regard, plusieurs personnes sur le marché du travail ont ce sentiment profond de manquer de temps pour accomplir les différentes tâches de la vie quotidienne (Statistique Canada, 2005). Le temps de loisir<sup>3</sup> interroge en raison de la pluralité des enjeux philosophico-religieux sous-jacents aux multiples définitions qui en découlent ; et le divertissement devient une fuite vers l'avant. C'est donc dire qu'il y a un risque de perte inhérent à l'exploitation délibérée du terme 'divertissement', car il entraîne les êtres humains non avisés à ne plus réfléchir sur la finalité même de leur propre existence, s'oubliant eux-mêmes trop souvent (Côté, 2008) à travers la cacophonie de la vie.

Dès la moitié du XX<sup>e</sup> siècle, Dumazedier (1962) constatait l'apparition du loisir moderne comme ferment de la société postindustrielle ayant un effet social de civilisation (Bellefleur, 1997). Face au soubresaut socioéconomique et à cette menace potentielle de « La Fin du travail » (Rifkin, 1995 [1996]) et face aux problèmes inhérents au vieillissement (Beauvoir, 1970 ; Boucher, 2011), nous sommes appelés à dialoguer avec les philosophies dites athées ou agnostiques pour mieux les comprendre et mieux comprendre aussi les effets pernicioeux des loisirs dans la culture de masse quand ils ne sont que dépenses et gaspillages de temps vide et de biens superflus (Beaudrillard, 1970). Cet

<sup>3</sup> Une distinction sémantique entre les concepts 'loisir' et 'loisirs' est ici suggérée. Le premier terme - le 'loisir' - fait référence au phénomène de la vie qu'est l'expérience du loisir tandis que le deuxième terme - les 'loisirs' - est défini par sa fonction socioéconomique considérée comme un bien de consommation dans l'industrie de la culture de masse (Arendt, 1972).

état de choses est le résultat d'une société technoscientifique qui produit des êtres humains à la fois susceptibles, sceptiques, superficiels et par-dessus tout cyniques (Csiklzentmihalyi, 2006), confrontés à l'absurde et conditionnés bien malgré eux par le caractère fétichiste de la société de surproduction et de surconsommation des loisirs (cf. Kelly, 1987) venant de leur environnement immédiat. À l'opposé, le loisir est considéré, d'après Pronovost (1997), comme un mythe qui a une visée eschatologique, levant ainsi le voile à « un nouveau monde, à venir ou en voie de réalisation » (p. 43). Pour sa part, Lafortune (2004) affirme que le loisir propose des « valeurs émergentes du temps libre » et « couvre progressivement l'entièreté de la vie humaine » (p. 36). Au terme de sa réflexion, il pose des questions cruciales pour l'avenir des êtres humains et qui se formulent ainsi : comment entrevoir l'éventualité d'une nouvelle société sans la domination des valeurs de surproduction et de surconsommation de masse? Les sociétés sont-elles vouées à l'anéantissement sous l'impulsion du jeu? Sommes-nous condamnés à subir passivement la baisse dramatique du cadre des expériences vécues face à la rationalité socioéconomique qui cherche le profit à tout prix au détriment des valeurs spirituelles, source de revitalisation des êtres humains? Pour éviter ces impasses, il y a lieu d'expliquer davantage les tenants et les aboutissants anthropologiques du rapport dialectique des modèles d'humanité *homo faber* (l'être humain au travail) et *homo ludens* (l'être humain au jeu) et de rétablir leur bon rapport dans le développement d'une anthropologie spirituelle renouvelée.

Dans cet article, nous présenterons donc le rapport dialectique des modèles d'humanité *homo faber* et *homo ludens*. Par la suite, la proposition de quelques éléments de solution au problème de la *coïncidence des opposés* fera l'objet d'une brève discussion. Des considérations théologiques sur l'anthropologie spirituelle *homo faber-religiosus-ludens* suivront ces explications. Finalement, nous suggérerons en fin de parcours quelques pistes de réflexion en termes d'intervention adaptée de la pratique du loisir thérapeutique afin de lutter davantage contre la décrépitude du vieillissement.

## 2. Méthode suivie

La praxéologie utilisée en théologie pratique permet d'expliquer plus à fond son sujet afin de comprendre, par une approche de transformation personnelle et sociale, le monde complexe qui cherche des solutions pratiques à la survie humaine. Cette méthode de travail se conforme à quelques lignes directrices de bases qui prennent leur point d'appui sur l'expérience de la foi agissante afin de pouvoir discourir avec efficacité dans une culture donnée (cf. Viau, 2004). Autrement dit, elle consiste à interpréter et transformer la réalité sociale en respectant les étapes qui se résument en trois verbes : voir, juger, agir : « [v]oir, c'est regarder comment les choses se passent dans son milieu, d'une manière

aussi objective et réaliste que possible. Deuxièmement, à la lumière de nos principes chrétiens, juger, évaluer ce qui va bien et ce qu'il faut changer. Et troisièmement, agir, ne pas en rester là » (Daval, 1985 ; Rocher, 2010, p. 182). Cette méthode, qui en grande partie structurera notre texte, s'inspire d'une démarche adaptative à l'égard des contradictions chez les êtres humains (en pensant avec ou contre elles) et nous invite ainsi à adhérer à la *pensée complexe* (Morin, 2005 ; 2008) qui accepte la cohérence interne des paradoxes, au sens wébérien (1904-1905 [1964]). Cela nous renvoie tout particulièrement à l'herméneutique phénoménologique de soi dans une perspective sociétale, avec sa visée inductive de « *vivre-bien avec et pour les autres dans des institutions justes et de s'estimer soi-même en tant que porteur de ce voeu* » (cf. Bourdieu, 1980 ; Ricoeur, 1990, p. 406). De là, toute l'importance de « saisir la diversité et la pluralité dans l'unité de penser le réel sous le concept de l'*Unitas multiplex* » (Morin, 2008, p. 255, nous soulignons). Cela implique, dans un premier regard, de prendre le temps de vivre des expériences multiples dans le cadre des différents secteurs de la vie (la famille, le travail, les amis, le loisir, l'engagement sociopolitique et l'émancipation chrétienne); puis, dans un second regard, d'expliquer cette intention par l'exposition d'une problématique générale à dimension éthico-spirituelle pour parvenir à une meilleure compréhension du sens de la vie. Ce rouage méthodologique s'appuie sur une recension et une analyse serrée des thèses centrales provenant de la littérature classique et scientifique en sciences humaines (sociologie, anthropologie, théologie/philosophie) avec des auteurs qui ont marqué leur époque par leur contribution à l'avancement de la condition humaine, en adaptant des pratiques de transformation qui font sens, en termes d'intervention humaine revitalisante.

### **3. « Voir » le rapport dialectique des modèles d'humanité *homo faber* et *homo ludens***

Kelly (1987) soulève un questionnement intéressant pour notre temps : « Plutôt que “Qu'est-ce que signifie être humain?” La question est “Comment devenons-nous humain?” » (p. 206). Plus spécifiquement, comment est-il possible d'envisager l'être humain confronté à un monde des temps qui changent dans le foisonnement de la culture. Nous savons d'ores et déjà que les temps et les lieux du « monde du travail » et du « monde du jeu » déterminent l'être humain. Chacun de ces mondes est porteur de son *telos* et révèle des modèles d'humanité, soit ceux d'*homo faber* et d'*homo ludens* comme l'expose Volant (1976) :

Par *homo faber*, nous entendons l'homme dont le contenu essentiel de l'existence est déterminé par le travail en tant que processus de production. Par *homo ludens*, nous entendons l'homme dont le contenu essentiel de l'existence est déterminé par le jeu en tant que processus de création. La vie entière de

*l'homo faber* se déroule sous le signe de la lutte pour l'existence et de la nécessité. La vie de *l'homo ludens* est marquée par la gratuité et la liberté. Elle est ordonnée vers la joie et la jouissance (p. 15).

### 3.1 L'*homo faber*

L'*homo faber* se définit par le travail dans un monde utilitaire et fonctionnel. Préoccupé au sien d'un temps hétéronomique, il est « soumis » d'une certaine façon, parce qu'il est commandé par le besoin et la nécessité de produire des choses externes à lui-même. Il est condamné à lutter pour sa survie et se retrouve à devenir une machine dans un monde de marché déterminé par le progrès perpétuel. L'*homo faber* se trouve donc réduit à une unité de production qui, pour sa force de travail, reçoit une rémunération financière. Son action se trouve entièrement subordonnée et orientée par l'activité productrice. Dans ce monde, la personne au travail risque de perdre de vue son essence. Elle devient plutôt étrangère à elle-même et assujettie au *travail aliénant*. Marx établit bien le rapport entre le travail et l'action de produire; il s'agit d'une activité passive et étrangère à la personne qui travaille. Le travail est « transformé en activité dirigée contre [la personne] même, indépendante d'[elle], ne lui appartenant pas. C'est l'aliénation de soi comme, plus haut, l'aliénation de la chose » (Marx, 1844 [1996], p. 113). Dans un tel contexte, *homo faber* est également assujetti à l'éthique du travail, comme l'a montré Weber (1904-1905 [1964]) avec sa métaphore de la *cage d'acier*. Il affirme que la religion et le système de valeurs de certaines formes du christianisme expliquent le développement de l'économie capitaliste. Pour accumuler la richesse, il s'agit d'accepter l'idée que l'argent crée le capital sous forme d'investissement qui doit être récompensé. L'éthique du travail d'une vie sobre, disciplinée et puritaine développe les valeurs ascétiques; ainsi, une vie de travail bien remplie mène nécessairement à un avenir économique plus prospère. L'État, la religion, la famille et la libre entreprise deviennent des facteurs sociaux déterminants au succès économique de cette éthique du travail pendant que le plaisir personnel est perçu comme étant une valeur secondaire, voire négative. Dans la pensée traditionnelle protestante, et plus largement chrétienne, « *[g]aspiller son temps* est donc le premier, en principe le plus grave, de tous les péchés » et le « travail [...] constitue surtout le *but même* de la vie, tel que Dieu l'a fixé » (Weber, 1904-1905 [1964], pp. 207, 212). Ainsi, le travail au sens littéral est perçu comme un châtement, car Dieu condamne l'être humain à travailler pour être sauvé (Gn 3, 17-19). Il s'agit de respecter la volonté de Dieu, c'est-à-dire, selon cette approche pratique, travailler pour sa survie personnelle, mais aussi pour la communauté. Cet « Esprit du capitaliste » encourage l'accumulation de capital (épargne) parce qu'elle rejette le luxe et les dépenses injustifiées. Dans cet *ethos* des travailleur(se)s, les comportements socioéconomiques sont accomplis pour le bon plaisir de Dieu, suivant cette affirmation biblique : « Faites tout pour la gloire de Dieu » (1

Co 10, 31); et ils se concrétisent dans la finalité de leur vie professionnelle. Cependant, en contrepartie, cet « Esprit du capitaliste », en engendrant le pluralisme des valeurs, provoque une remise en cause pessimiste du christianisme :

À la différence du polythéisme antique qui demeurait sous le charme mystérieux des dieux et des démons, le monde actuel, sous l'effet de la rationalisation et d'une intellectualisation croissante, est un monde désenchanté, désensorcelé, dépoétisé. Le conflit entre les valeurs n'en est devenu que plus âpre et plus impitoyable, chacune prétendant confisquer à son profit l'unité perdue avec le déclin du christianisme [...] Malgré les apparences, aucune [valeur] n'est cependant assez puissante pour mettre fin à la détresse spirituelle qui est le destin de l'homme (Freund, 1985, p. 1071).

Devant ce fait<sup>4</sup>, il s'agit d'effectuer un léger retournement, car pour (Mauss, 1926), l'erreur du marxisme est de continuer de penser que c'est l'économie qui conditionne la technique, alors que c'est le contraire. En effet, l'esprit capitaliste, à la protestante, cherche obligatoirement à respecter l'esprit de donation par la mise en pratique de cet aphorisme : « Qu'on adopte donc comme principe de notre vie ce qui a toujours été un principe et le sera toujours : sortir de soi, donner, librement et obligatoirement; on ne risque pas de se tromper » (Mauss, 1923-1924, p. 95). Par ailleurs, il est pertinent de rappeler avec Chenu (1955, p. 28, 30) que l'« *homo faber* est de droit dans l'humanisme chrétien, sinon dans l'humanisme "classique". La machine est l'instrument de cette entreprise créatrice. [...] Le capital chrétien comporte une spiritualité cosmique, dont le travail est un des axes. » L'État a donc toujours ce devoir moral de garder intacts les grands principes du droit des travailleurs en créant perpétuellement les conditions nécessaires à leur embauche et à leur sécurité :

Le travailleur a donné sa vie et son labeur à la collectivité d'une part, à ses patrons d'autre part, et, s'il doit collaborer à l'œuvre d'assurance, ceux qui ont bénéficié de ses services ne sont pas quittes envers lui avec le paiement du salaire, et l'État lui-même, représentant la communauté, lui doit, avec ses patrons et avec son concours à lui, une certaine sécurité dans la vie, contre le chômage, contre la maladie, contre la vieillesse, la mort (Mauss, 1923-1924, p. 92).

Selon la thèse de Schor (1991), le temps de travail en Amérique a passablement augmenté depuis la Deuxième Guerre mondiale. La productivité, le droit à la propriété et la consommation se sont accrus au détriment même du temps de loisir qui a subi un lent abaissement. Concurrément, le « monde du travail » s'est transformé au gré de l'*avancement technoscientifique* avec ses effets négatifs sur la santé

<sup>4</sup> Notons au passage que la thèse de Weber a été revue et critiquée par Gauchet (1985) qui stipule que les valeurs engendrées par le capitaliste se caractérisent par la figure du bourgeois et de sa recherche effrénée à toujours vouloir s'enrichir au détriment des autres qui l'entoure. Cette structure de mentalité pléonexique est une variable pertinente au ralentissement économique et, en même temps, à l'immoralisme sauvage dans le monde causée principalement par un cynisme tentant de justifier un nihilisme qui n'a plus de sens.

physiologique globale des êtres humains; l'inactivité « devient l'une des plus désastreuses composantes de la manière de vivre américaine. L'automatisation et la technologie ont placé les gens dans un environnement qui requiert de moins en moins d'effort physique pour survivre » (trad. Hill, 2006, p. 123). Malgré tout, le « monde du travail » demeure toujours un lieu signifiant de structuration de l'identité humaine :

[...] Work is still a central identity for most adults. [...] Work remains a major source of pride, a sign of ability and worth. [...] Within the work context, there is still some pride in doing the job well. Work is part of who we are and how we present ourselves to others. [...] Work still gives us a sense of worth. We are rewarded with income and status because what we do is considered important. [...] Further, most people want to make some kind of contribution to their society (Kelly & Freysinger, 1999, p. 48).

### 3.2 L'*homo ludens*

En contrepartie, l'*homo ludens* demeure le modèle d'humanité d'une société qui se détermine uniquement selon les termes négatifs d'*homo faber*. Huizinga (1938 [1951]) a défini pour le monde contemporain ce qu'est véritablement *homo ludens* c'est-à-dire l'être-humain-joueur. Il affirme tout d'abord que le jeu est fondamental puisque « la culture à l'origine est jouée » (p. 84), en créant ainsi les conditions paramétriques de la juridiction, de la guerre, de la sagesse, de la poésie, de l'imagination, de la philosophie et de l'art. Le « monde du jeu » a également une portée anthropologique parce qu'*homo ludens* définit sa vie non par le travail, mais par l'engagement du sujet dans

[...] une action libre, sentie comme « fictive » et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur ; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité, qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données, et suscite dans la vie des relations de groupes s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel (Huizinga, 1938 [1951], p. 35).

Autrement dit, n'étant pas motivé avant tout par des intérêts matériels et utilitaires, *homo ludens* aspire à éprouver les sentiments de joie et de plaisir que le jeu apporte. Le jeu n'a d'autre sens que ceux-là. Quand l'être humain accède au modèle d'humanité *homo ludens*, il découvre toute l'importance de la générosité du jeu qu'il partage avec d'autres joueurs, apportant ainsi un mode d'être. Sous cette forme, *homo ludens* devient autrement dans l'action gratuite qui fait place à l'imagination, à l'action créatrice et à l'authenticité. Toutefois, Huizinga avance que « [l]e jeu est une lutte pour quelque chose, ou une représentation de quelque chose » (p. 35). Il le définit par son caractère foncièrement « atonal » c'est-à-dire par la fonction première de la compétition ou de la rencontre; le jeu représente un combat ou un

concours. La victoire sur l'autre devient un ressort puissant chez certains êtres humains. L'esprit du jeu en est alors perverti et perd de sa noblesse en devenant objet de *falsification* (Huizinga, 1938 [1951]) avec toute la complexité des comportements et attitudes multiples de l'être-humain-joueur. Il peut même engendrer le déclin dans une culture donnée. En contrepartie, le sens véritable du jeu est celui d'être capable de performer à sa propre mesure; celui d'une volonté saine et de l'entraînement qui mènent au succès, celui enfin d'une réussite toujours possible pour tout être humain cultivant la bonne foi et la volonté charitable.

Le jeu se révèle également dans une activité spécifique de « la totalité des figures, des symboles ou des instruments nécessaires à cette activité ou au fonctionnement d'un ensemble complexe » (Caillois, 1958 [1967], p. 11) ; celui-ci relance toute la fécondité de l'impulsion ludique, puisque « [l]e but du jeu est le jeu lui-même » (p. 323). Le jeu suppose un élément de risque - perdre ou gagner - où l'être-humain-joueur s'astreint à différents degrés, selon sa nature téméraire ou prudente, à suivre les règles voulues et acceptées en dépit des souffrances assumées. Il le prépare à ses futures tâches (familiale, professionnel et socioculturel), et ce, dès la plus tendre enfance. Chartier dit Alain (1932) qualifie les jeux adaptés chez l'enfant comme étant « une religion de l'enfance », mais sans l'existence d'entité divine. Dans le jeu, l'enfant a tout le pouvoir d'exercer sa « [c]apacité de l'esprit à rechercher une transcendance » (Soulayrol, 2006, p. 167; Bellehumeur, Deschênes & Malette, 2011). Le jeu prend sa source dans la pulsion « d'élan » (cf. Bergson, 1907 [1959]; Château, 1967, p. 55) qui se traduit par « l'appétit de vie, d'énergie vitale, d'appétit d'être » (p. 55), bref, ce vouloir-vivre de plus en plus prononcé par sa manifestation précoce. Cette impulsion ludique constitue la dynamique interne qui pousse vers l'avant le « monde de l'enfance » dans ce mouvement de réussir, de sortir grandi et bonifié par le jeu. L'enfant est donc un être qui aime jouer avec tout le sérieux du monde, car à travers cet acte, la finalité du jeu est d'« être plus que soi », une « épreuve de soi » ainsi qu'une « conquête de soi » (p. 61). Il permet de dominer ses instincts et ses pulsions primaires, de les rendre asservis dans une finalité ultime d'expression de la vie. Un enfant qui ne joue pas n'est pas un enfant équilibré, si bien que, pour ajuster certains comportements indésirables, on inscrit l'enfant dans le contexte du jeu qui est chez lui un moteur de développement intégral de sa propre personnalité. Qu'il ait le désir de bouger, de rire, de sauter ou de crier dans son emportement enjoué, ce ne sont pas ces actions qui incitent au jeu, mais plutôt la négation de ces pulsions, ou tout au moins leur contrôle (Château, 1967). Le jeu est en premier lieu une épreuve et un témoignage de ce que l'enfant est lui-même. Il joue dans un désir d'ordonner son monde en faisant preuve d'habileté et de connaissances dans des règles bien précises. Cela lui permet

d'être maître de son jeu en exerçant un contrôle sur soi, parce que « le miracle de l'imagination humaine, c'est la rencontre d'une obéissance à une consigne interne avec une spontanéité intérieure, dans la conduite représentative » (Château, 1972, p. 292). Dans les jeux, l'enfant apprend donc à jouer des rôles où il prend plaisir à imiter ses propres modèles. Grâce à la pédagogie du jeu, « [l]a tâche de l'enfant est d'apprendre à apprendre; quand il en est vraiment capable, il est adulte, une personne apte à l'autoéducation » (Reboul, 1992, p. 171). Ainsi, à titre d'exemple, le « monde de l'enfance » se développe perpétuellement par la multiplicité des expériences enfantines parmi les jeux les plus simples (par exemple, la poupée, la tour garde, cherche et trouve, la marelle, les billes, etc.); les jeux de marionnette (par ex. le Guignol, les Sentinelles de l'air, Joe 90, Monsieur tranquille, Kermit la grenouille et Cookie monster, etc.); les émissions jeunesse (par ex. Ultraman, Skippy le kangourou, Bobino, Passe-partout, Cornemuse, Toc-toc-toc, etc.); les dessins animés (Mickey mouse, les Superhéros, Robin fusé, Astérix le gaulois, les Stroumpfs, Scoubidou, etc.); les jeux de société (par ex. Risk, Monopoly, Cranium, Jour de paye, Banquier, etc); les airs et les structures de jeux (par ex. les rochers d'escalade, les balançoires, le roller blade, les bacs à sable, les toboggans, etc.); les jeux plus complexes (par ex. le puzzle, le lego, le scrabble, les échecs, le cube rubik, etc.); les jeux sportifs (ballon-chasseur, la souque-à-la-corde, le badminton, le ping-pong, le hockey cossum, etc.); les jeux télévisuels (par ex. Action-réaction, Charivari, Qui dit vrai, Guerre des clans, Qui perd gagne, etc.); les jeux vidéo (par ex. Pac-man, Super Mario bros, Pokemon, Donkey kong, Lara croft, etc.). Ainsi, ces quelques exemples d'expériences enfantines du jeu illustrent bien que l'être-humain-joueur structure sa personnalité et ses habilités psychomotrices et qu'il « découpe l'univers ; et c'est parce qu'il le découpe qu'il peut donner un nouveau sens aux objets : ce qui est bâton dans l'univers entier peut être épée dans le domaine du jeu » (Château, 1967, p. 26). Il participe donc pleinement à la recreation de l'ère cybernétique qui s'articule autour des outils informatiques, télématiques, mathématiques, mécaniques et robotiques. Sur ce point, *homo ludens* a de fortes similarités avec *homo faber* comme étant tous deux des créateurs performants des images et des valeurs du monde.

### **3.3 Le nœud du problème : faire coïncider les opposés**

Le problème du rapport dialectique entre *homo faber* et *homo ludens* persiste tout de même puisque le vieillissement pose actuellement un problème d'anthropologie. Monostori (2009) rapporte en effet que « les sociétés avec une plus grande proportion de personnes âgées tendent à avoir comparativement plus d'heures de loisir depuis seulement qu'une intime fraction de cette cohorte a un emploi » (trad., p. 85). La question principale qui se pose ici à notre entendement est la suivante : Serons-nous assignés au

monde sérieux du travail productif ou au contraire interpellés par un monde plus harmonieux s'inscrivant dans l'unité des opposés *faber-ludens* ? Force est de répondre que l'être humain, en général, tend à suivre le modèle d'humanité *homo faber*, l'être-humain-travailleur. Certes, le monde technoscientifique continue à sa façon de progresser, étant donné qu'il aide à répondre en partie aux besoins de subsistance immédiate. Comme l'affirme Klimov (1983) : « On peut connaître bien des sciences, être expert en de nombreux domaines, jongler avec un nombre impressionnant d'informations, de statistiques, de données diverses, et demeurer, d'un point de vue existentiel, dans une ignorance totale » (pp. 57-58). Si les êtres-humains-au-travail absolutisent le « faire », ils seront conduits, selon cet auteur, à un enfermement sur eux-mêmes. Ainsi donc, on tend à avoir tort de se modeler exclusivement à tant qu'*homo faber*. On ne peut simplement pas en rester là. En contrepartie, le modèle d'humanité *homo ludens* ou l'être-humain-joueur exprime cette alternative du devenir humain et permet alors d'accéder à la profondeur de son intériorité ressourcée. Toutefois, est-il réaliste de se retrouver exclusivement dans un modèle ludique? Caillois (1950 ; 1958 [1967]) a cerné avec détermination les différents enjeux territoriaux lorsqu'on identifie le jeu au sacré. Le fait est que l'être-humain-joueur n'est que pour un moment dans l'irréalité du ludique et lorsqu'il revient au sens commun, il juge alors de toute la vanité de « la vie [qui] est comparativement une sorte de jungle, où il faut s'attendre à mille périls » (Caillois, 1950, p. 213). À sa suite, Gusdorf (1967) donne un avertissement à l'égard du jeu pratiqué pour sa propre fin : « [L]a vie n'est pas un jeu » (p. 1174) ; car celui-ci asservit le joueur qui devient étranger à lui-même ainsi qu'à autrui. Toutefois, il affirme du même coup que le jeu n'« est supportable qu'à condition de jouer de temps en temps » (p. 1174). C'est que, en tout dernier lieu « [l]e jeu est phénomène total » (Caillois, 1958 [1967], p. 337) parce que l'être-humain-joueur est fondamentalement jouant, il retrouve dans sa recherche le sens profond et l'équilibre de son être-de-loisir. En dernière analyse, le jeu doit demeurer tout simplement un jeu sans envoûtement morbide, mais plutôt comme étant un passage de va-et-vient entre le *sérieux* et le *non-sérieux*, entre deux univers de sens, tant nécessaires qu'opposés.

#### **4. « Jugé » à la lumière de considérations théologiques en faveur d'une anthropologie spirituelle du loisir *homo faber-religiosus-ludens***

Depuis des siècles, les êtres humains réfléchissent sur le fait que la logique est contrecarrée en elle-même par des réalités contradictoires. Pour Lupasco (1974), par exemple le cerveau *est essentiellement quantique* et l'âme socioaffective est une réalité substantive ayant un caractère absolu, éternel et mystérieux. En cela, il rejoint les propos d'Edgar Morin (2008, p. 257) qui affirme : « le même

comporte en lui son propre antagonisme, sa propre multiplicité : je suis moi. [...] il y a toute une machinerie qui fonctionne dans mon cerveau et dans mon corps, et dont je suis inconscient ». Le *principe du tiers inclus* dont a parlé Lupasco signifie, en effet, que nous sommes ce que nous sommes en étant à la fois Même et Autre, comme le disait également saint Augustin (VIII, 10, 22) : « Qui voulait ? Moi. Qui ne voulait pas ? Moi. L'un et l'autre étaient moi, demi voulant, et ne voulant pas ». Ce schisme intérieur est à bien y penser « l'opposition [qui] n'est pas entre deux substances, mais entre de multiples possibles qui sollicitent l'âme à un choix » (Neusch, 1986, p. 35) vis-à-vis les divers dilemmes des enjeux éthiques découlant du conflit de valeurs. Une telle vision systémique se fonde, selon Viau (1987, pp. 188-189),

sur une conscience de l'interdépendance essentielle de tous les phénomènes, tant physiques et biologiques que psychologiques et sociaux. La base de cette vision est que l'univers est profondément unifié dans un tissu cosmique où aucune des parties n'est fondamentale par rapport aux autres. Les parties seraient plutôt interreliées en un réseau complexe et inextricable. Ce tissu est intrinsèquement dynamique; la matière n'y est pas passive, elle est plutôt animée par un mouvement « vibrant et dansant » perpétuel (Viau, 1987, pp. 188-189).

Comment la matière n'éclate-t-elle pas alors en ses multiples composantes?

#### **4.1 Une vision anthropologique de la complémentarité**

La réponse de Bourdieu (1980) consiste à dire qu'il s'agit là en quelque sorte d'une manifestation de la nécessité contradictoire d'éléments antagonistes mais complémentaires puisque « déjà, dans le monde infrahumain, les affinités, les sympathies, les attraits intérieurs, loin de diminuer les êtres, les enrichissent et les libèrent sur eux-mêmes » (Chenu, 1955, p. 98).

Dans cette même orientation, nous rapprochons la théorie de l'anthropologue Gilbert Durand (1960 [1992]) sur les structures anthropologiques de l'imaginaire. Gaston Bachelard (1943, p. 6), son maître, lui fournit des intuitions fondamentales : « [g]râce à l'*imaginaire*, l'imagination est essentiellement *ouverte, évasive*. Elle est dans le psychisme humain l'expérience même de l'*ouverture* », parce que « les images [...] sont des forces psychiques premières [qui] sont plus fortes que les idées, plus fortes que les expériences réelles » (Bachelard, 1948, p. 20). Ainsi, « l'image, la véritable image, quand elle est vie première en imagination, quitte le monde réel pour le monde imaginé, imaginaire » (Bachelard, 1961, p. 2) et renvoie le sujet imageant dans ce que le disciple Durand appelle le « trajet anthropologique, c'est-à-dire [dans] l'incessant échange qui existe au niveau de l'imaginaire entre les pulsions subjectives et assimilatrices et les intimations objectives émanant du milieu cosmique et social » (Durand, 1960 [1992], p. 38). Par-là, une redéfinition de l'espace-temps du présent est rendue

possible étant donnée la nécessité de la vie à s'organiser, puisque « [p]artout où quelque chose vit, il y a ouvert quelque part, un registre où le temps s'inscrit » (Bergson, 1907 [1959], p. 20) dans un métalangage qui prend son point d'appui dans la force prégnante du symbole et, à plus grande portée, dans le langage mythique qui constitue une « poétique de la transcendance » (Durand, 1964, p. 39). En définitive, dans le métalangage, « [l]es symboles éveillent l'expérience individuelle et la transmutent en acte spirituel, en saisie métaphysique du Monde » (Eliade, 1957 [1965], p. 179). À l'échelle des sociétés, l'imaginaire a pour véhicules la littérature, l'art cinématographique, la musique et la publicité, et plusieurs autres modes d'expression de cet ordre. Or, la force des images étant des systèmes organisés extensifs dans l'environnement du sujet se déroule tel du papier peint autour de trois pôles structurels, soit « schizomorphe/héroïque », « intimiste/mystique » et « synthétique ».

Le pôle structurel « schizomorphe/héroïque », régime diurne de l'imaginaire durandien, est décrit par le schème verbal « distinguer » et renvoie à des actions d'élan vers le haut, d'ascension, de séparation, d'illumination, de purification, de vaincre, de combattre, de s'alléger et de s'élever. Nous comprenons par analogie le modèle d'humanité *homo faber* à l'aide du pôle structurel « schizomorphe/héroïque » du régime diurne de l'image. Cet *homo faber* produit des images améliorant la technologie télématique et informatique qui « se propagent partout, en bouquets et gerbes, ou affluent partout, en gerbes et en bouquets : mille messages jaillissent et conviennent, par ces voies diverses, dont les réseaux de réseaux, puces miniatures et satellites géants, connectent les lieux, intersectés comme des ronds-points » (Serres, 1994, p. 19). C'est alors que l'*homo faber* prend tout son sens puisque « [l]e travailleur n'est plus alors, comme dirait le philosophe, un "objet" (telle la force du travail-marchandise), mais un "sujet", un sujet de droits et de devoirs, un sujet humain » (Chenu, 1955, p. 95). Le pôle structurel « intimiste/mystique », régime nocturne de l'imaginaire durandien, se définit par la disposition à « confondre », dans le sens d'ingérer, de digérer, d'avalier et de relier pour euphémiser les tensions conflictuelles. Nous comprenons par analogie le modèle d'humanité *homo ludens* à l'aide de ce pôle structurel. Pour Chevalier et Gheerbrant (1969 [1982]) par exemple, il existe dans la pratique des jeux un langage symbolique qui recrée la culture indéfiniment, et ce, dépendamment des propriétés intellectuelle et sensorielle de l'être-humain-joueur. Ces jeux fortifient davantage la personnalité par leur capacité à s'adapter dans l'action de jouer, créant ainsi des mondes improvisés tels que l'on observe dans cette typologie particulière. Le jeu, chez l'enfant tout particulièrement, est action d'ingestion de sa culture et de transformation de lui-même jusqu'à ce qu'il devienne lui-même actif dans la production de cette culture.

C'est dans le troisième pôle structurel, nommé « synthétique », que se résout, chez Durand, ce que nous cherchons à concilier entre le *faber* et le *ludens*. L'image qui représente bien ce pôle de l'imaginaire concerne les rapports amoureux du couple où les contraires masculin et féminin s'attirent à travers l'adoucissement des mœurs, dans la matérialisation de leur union sexuelle. Le *principe du tiers inclus* est ici dominant (le couple comme troisième terme de deux entités autonomes s'unissant par-delà leur corporéité physique) par la notion de la *coïncidence des opposés*. C'est en fait dans les mythes d'Œdipe, de Prométhée, d'Hermès et de tant d'autres (cf. Dufour, 1980) que la fonction synthétique de l'imaginaire se déploie pleinement pour résoudre les contradictions de l'existence humaine sous l'éclairage des drames divins.

#### 4.2 Une explication théologique de la complémentarité

Nous retrouvons cette pensée, mais sur un autre registre, dans la vision eschatologique de Rahner (1968, p. 165) par exemple, lorsqu'il dit que le

présent [est] touché par le salut à venir dans l'incertitude invincible de ce qui est encore absent [...] si l'eschatologie est l'énoncé qui a pour objet la tendance du propre présent salutaire à un achèvement futur qui est essentiellement voilé et qui doit l'être, alors elle doit à *la fois* être essentiellement « actualise », donc attente proche, *et* enfouir ce présent touché par le salut à venir dans l'incertitude invincible de ce qui est encore absent, donc attente lointaine.

Ainsi donc, une affirmation eschatologique serait ici requise afin d'harmoniser les contradictions existant entre le *faber* et le *ludens* par le recours au *principe du tiers inclus*. Nous allons donc suivre cette voie, en proposant un troisième modèle d'humanité soit *homo religiosus*, comme nouvelle perspective d'une anthropologie spirituelle du loisir par la question suivante : Comment définissons-nous cet *homo religiosus*, c'est-à-dire l'être-humain-religieux qui harmonise les contraires du lien binaire *faber-ludens* ?

#### 4.3 Une explication de la phénoménologie religieuse

Tout d'abord, ce modèle d'humanité se comprend par les expériences du sacré où l'être humain prend progressivement conscience de la réalité surnaturelle (le *numimeux*, chez Otto, 1917 [1995]), ce qui le mène à témoigner ultérieurement de la véracité de l'existence d'un Être supérieur. Ries assure que l'expérience du divin s'actualise dans l'historicité des religions à partir du comportement primitif de l'être humain :

L'homme archaïque ne découvre pas une cause première, mais une réalité insolite : il a conscience d'être en présence d'Êtres surnaturels doués de volonté. [II] éprouve le sentiment du sacré qui le mène vers la conscience de l'existence de Dieu. C'est donc dans le contact avec

le sacré, conçu comme une puissance de nature spirituelle, que l'homme éprouve le sentiment du divin. À la lumière de certains faits historiques s'éclaire le cheminement de cet homme (1984, pp. 723-724).

Eliade dira de même dans l'ensemble de son œuvre. Pour Visker (1994 [2006]) aussi, toutes les sphères de la vie sont considérées comme sacrées non seulement l'Église ou la religion, mais aussi, les affaires, la politique, l'éducation, les sports, etc. Sous cet angle, il n'y a pas de distinction particulière entre le sacré et le profane, qui se confondent. En fait, l'être-humain-religieux croit fermement que « le cosmos "vit" et "parle". La vie même du Cosmos est une preuve de sa sainteté, puisqu'il a été créé par les dieux et que les dieux se montrent aux hommes à travers la vie cosmique » (Eliade, 1957 [1986], p. 140). Le sacré se manifeste également comme une puissance d'un ordre différent des forces naturelles, dans des formes particulières d'*hiérophanies* qui sont l'expression de quelque chose de *tout autre*. Par ailleurs, Durkheim (1912 [1968]) affirme que le sacré est d'origine sociale c'est-à-dire que c'est la société qui se donne un fondement transcendant : la société crée et célèbre ses dieux ; de sorte que le sacré est l'apothéose même de la société qui se célèbre en toute simplicité. Cette théophanie du mystère où les êtres humains sont projetés dans une cosmologie sacrée renvoie à « une vision du monde comme "analogon", comme forme matérielle permettant de viser un sens, de catalyser une puissance toujours au-delà » (Wunenburger, 1977, p. 29). Cette forme matérielle est aujourd'hui porteuse d'une puissante charge imaginaire grâce à l'outil technique du prisme cathodique de la télévision, où les images défilent en cascade devant les yeux des téléspectateurs témoins des événements politiques, militaires, sportifs et socioculturels; elle prend sa source psychique au-delà même de l'impulsion ludique ou du simple désir de se tenir informé comme l'affirme fermement Wunenburger (2003 [2006]) :

L'énergie transporteuse de l'image est d'ailleurs du même ordre que les fluides cosmiques qu'utilisent les puissances invisibles pour circuler dans le monde. [...] l'image télévisuelle entraîne à ce point une sorte de fascination chez celui qui assiste au déroulement des apparitions [...] L'image télévisuelle devient ainsi un œil artificiel qui franchit les obstacles du temps, de l'espace, mais aussi des peurs, des peines et des douleurs propres à la vie réelle, inévitables si nous étions présents au « cœur » de l'événement. [...] L'image sacrée devient dès lors une sorte d'instrument fantasmagorique de libération de notre prison du corps, nous projetant dans une sphère de représentation où nous accédons à une *panvision* (pp. 117, 118, 119, nous soulignons).

#### 4.4 Vers une synthèse des explications

La télévision stimule « la pensée [qui] est toujours aussi image, parce qu'il n'y a aucun concept sans représentation » (Rahner, 1968, p. 168); l'imagination prend ici tout l'espace désiré dans le temps des

horloges. D'autre part, par la prière mettant en contact avec la « vie de l'esprit », les êtres humains se préparent « à accepter l'inimaginé et l'incroyable, à entrer dans un monde où s'appliquent des lois différentes, à être soulagé de tous les fardeaux qui l'accablent, à être libre, comme un roi, sans entraves, divin » (trad. Rahner, 1967, p. 65). En ce sens, l'expérience du loisir, comme signe des temps, préfigure le Royaume de Dieu. Ainsi, l'escalade d'un sommet d'une montagne, l'écoute d'une musique sacrée, religieuse ou populaire, la contemplation d'un magnifique paysage ou d'un coucher de soleil au crépuscule ou au matin, les moments de silence autour d'un feu de camp, une marche ou une randonnée en vélo en pleine nature ainsi que l'exercice de la lecture et de l'écriture sont autant d'expériences immanentes de la transcendance qui ramènent « dans la routine et la banalité de la vie quotidienne non pas la simple *pensée* de Dieu, mais la *conscience* de la présence de Dieu » (Ryan, 1989, p. 136). Ces expériences ludiques s'impriment lentement dans l'esprit humain et permettent ainsi une meilleure maîtrise du temps par la fonction stabilisatrice et intégratrice du sacré qui déploie tout l'univers du polythéisme chrétien (Durand, 1960 [1992]). Celui-ci emprunte la voie ferme « [d']un réenchantement du monde apparemment compatible pour quelques-uns avec l'enchantement religieux traditionnel et l'enthousiasme du militantisme politico-idéologique » (Dumazedier, 1993, p. 378 ; Weigel, 2001), du fait que « c'est prendre un grand risque que de négliger la religion dans l'analyse du monde d'aujourd'hui » (Berger, 2001, p. 36) en raison de la présence immanente d'une réalité plus vaste ou d'une puissance transcendante supérieure (cf. Hawks, 1994). Dans cet état d'esprit, l'articulation du loisir en termes de valeur sûre (Henderson, 2010) présente ce champ d'horizon que Dalh (1994 [2006]) identifie par trois temps spécifiques à travers le continuum des styles de vie :

[...] mon travail (les choses que je dois faire), la récréation (les choses que je fais parce que je ne suis pas obligé) et la vénération (les choses que je fais en raison de ma relation à Dieu); alors, je suis en situation de loisir et je peux expérimenter la liberté d'être comme chrétien [et] l'individualité est transcendée en vue de rencontrer et de m'intégrer à ceux autour de moi pour que l'ensemble devienne plus que la somme des parties, comme un orchestre symphonique ou une chorale (trad., p. 95-96).

Le loisir devient alors un *loisir très occupé* et qui pousse vers l'avant les êtres humains dans le sens d'un engagement à se mouvoir dans un changement de paradigme, celui d'une *constellation de concepts partagés*, sous le vocable du *paradigme ludique* (Howe-Murphy & Murphy, 1987; Van Andel, 1994 [2006]; Heintzman, 1994 [2006], 1997; Euvé, 2000; Joblin, 2009; Livengood, 2009) tout en étant « [e]ntouré[s], avec fidélité et sérénité, de forces bienveillantes, merveilleusement protégé[s] et réconforté[s] » (Bonhoeffer/in Arnold, 2006, p. 105), avec une foi agissante qui chemine sans la

pratique d'une religiosité exhaustive s'éloignant de l'excessivité. En ce sens, la spiritualité est « le processus de l'éducation et de l'apprentissage, le processus d'être chez soi dans l'environnement qui nous entoure » (Waaïjman, 2004, p. 14). Elle est également « un cheminement intime qu'une personne entreprend pour trouver le sens de sa propre vie » (Demers, 2008, p. 146).

La foi au *Jésus des Évangiles*, par ailleurs, s'inscrit inéluctablement dans la redécouverte de Son humanité par la grâce christique du salut et de l'affirmation eschatologique de Son jeu suprême (Deschênes, 2011). À partir de là, Jésus comme modèle d'*homo religiosus* structure ainsi les liens de collégialité d'une anthropologie spirituelle du loisir sous l'appellation *homo faber-religiosus-ludens* : le *faber* étant le temps alloué à modifier la matière avec des outils, le *religiosus* étant le temps consacré à sa relation avec Dieu, au monde et au sens de la vie, et enfin, le *ludens* étant le temps accordé à la définition de l'être humain par le jeu. Il nous reste maintenant à montrer la dimension « agir » de cette conception, en l'appliquant ici dans le domaine du loisir thérapeutique.

## 5. « Agir » : le loisir thérapeutique

L'urgence de la situation à propos de la décrépitude bio-psycho-sociale des personnes âgées causée par le vieillissement normal est là devant nous<sup>5</sup>. Ainsi, Lefrançois (2010) émet de sérieux avertissements face à la mécanique lourde et coûteuse de la prise en charge qui fait surtout l'unique promotion des traitements biomédicaux et des autres problèmes sous-jacents du système de santé particulièrement en milieu hospitalier (pénurie de médecins et d'infirmières, engorgement dans les salles d'urgence et délais inacceptables en chirurgie, erreurs médicales, etc.). Dans cette approche, l'intervention alternative mixte en terme de prévention et de bien-être afin de responsabiliser et d'encourager l'autonomie chez les personnes soignées est peu valorisée. De plus, les discours théoriques des études du loisir concernant le concept de l'invalidité se sont attardés au modèle de l'interaction sociale et médicale conduisant inexorablement à l'exclusion de la personne ayant une incapacité physique, intellectuelle ou/et mentale qui est surtout perçue comme un objet et, par voie de conséquence, traitée comme telle par le contrôle du système médical, au lieu de son acception à une fonction sociale plus régulière (Aitchison, 2009). Dans ce contexte de crise qui n'est pas nouveau, la gestion du loisir, dans sa recherche d'une nouvelle identité sociale, s'avère nécessaire (Henderson, 2010). Quelques questions

<sup>5</sup> Un rapport gouvernemental canadien rapporte un fait troublant à propos de l'augmentation de problèmes psychomoteurs qui se traduit en termes d'incapacités physiques, intellectuelles/sensorielles et/ou mentales. En 2001, 12,4 % soit 3,6 millions de Canadien(ne)s souffraient d'une incapacité affectant leur autonomie et conséquemment leur qualité de vie (Statistique Canada, 2001). En 2006, le taux d'incapacité se chiffrait à 14,3 %, ce qui affirme que plus de 4,4 millions soit 1 Canadien sur 7 avaient une incapacité quelconque. Ce sont surtout les aînés de 65 ans et + qui ont une incapacité avec un taux de 43,4 % (RHDCC, 2011).

s'imposent ici à notre entendement et sont un rappel exutoire tel qu'apporté par Howe-Murphy et Murphy (1987) : « Y a-t-il d'autres modèles à regarder dans le monde qui peuvent être plus cohérents avec ce que nous faisons ? Y a-t-il des manières d'expliquer le comportement humain qui accordent une signification à l'expérience humaine pour qu'on se permette des services de loisir de type récréationnel? Est-ce que l'information jusqu'à présent ignorée en faveur de données quantitatives peut prendre une part importante dans la valeur et la puissance de nos services? » (trad., p. 42). De fait, le loisir demeure une fonction efficace de contribution à la santé parce qu'il est un moyen de prévenir des risques de perte, de s'adapter aux événements stressants et négatifs de la vie tout en permettant d'aller au-delà de la spécificité de la maladie et de l'invalidité. Il peut être thérapeutique et contribuer ainsi à la santé et au bien-être (Caldwell, 2005). Le loisir est également un facteur primordial de résistance qui combat les stéréotypes de la démence en permettant de ralentir le processus mortifère du vieillissement tout en luttant contre ses stigmates. Il devient donc possible de trouver des voies à l'expérience synergique du loisir thérapeutique. Ainsi, par une résistance affirmée, les personnes peuvent chercher à renforcer leur force personnelle et changer ainsi les discours négatifs à l'égard des idéologies dominantes (Genoe, 2010) et d'une vision du monde qui rejette continuellement les réalités métaphysiques et esthétiques malgré qu'elles contribuent à faire vivre des expériences de guérison (Van Andel & Heintzman, 1996 ; Deschênes, 2002). Autrement dit, des personnes vieillissantes avec une incapacité physique, intellectuelle ou/et mentale peuvent être guéries ou soulagées substantiellement par des services de loisir de type récréationnel qui favorisent le bien-être spirituel par cette insufflation d'un regain d'énergie vitale chez les personnes souffrantes (Heintzman, 1997; 2000; 2008; 2009). Dans un « souci de préserver la possibilité d'une pluralité de perspectives et de pratiques en santé mentale » (Corin, Poirel & Rodrigez, 2011, p. 10), et ce, pour une intervention plus humaine des soignant(e)s auprès des soigné(e)s, il semble clair que les qualités de liberté, de bonne disposition à l'expérience et d'engagement intensif envers le loisir peuvent jouer différents rôles au cours du rétablissement, de la reconstruction personnelle et de la transformation de l'être (Kleiber, Reel & Hutchinson, 2008). Plusieurs personnes ont besoin de conseils, d'éducation et d'aide psychosociale afin de les aider à profiter des résultats bénéfiques du loisir et à en éviter les résultats négatifs (Caldwell, 2005). Les principes de counseling en loisir couvrant les champs de la philosophie, de l'éducation et de la psychothérapie par l'image (Loesch & Wheeler, 1982 ; Austin & Crawford, 2001) devraient être priorités en vue d'améliorer la santé optimale, tout en favorisant la pratique de la résilience du « moi » souffrant (Morin, M.-L. 2009; Bellehumeur, 2011). À ce titre, dans le cas des blessures physiques au cerveau, leurs effets sont atténués par la musique; celle-ci va même au-delà des buts fonctionnels,

permettant ainsi la réhabilitation de l'esprit en maintenant l'espoir et en faisant que la personne soignée ressente de l'amour à son égard (Magee & Bowen, 2008). L'approche synergique d'innovation sociale a fait ses preuves en s'inspirant du modèle d'intervention de Lord et Hutchinson (1979; 2007) et d'une humanisation plus effective dans les milieux psychiatriques en santé mentale (Corin, Poirel & Rodrigez, 2011). Cela permettrait ainsi de recréer les conditions énergisantes nécessaires dans les communautés locales pouvant offrir une qualité de vie qui répondrait aux besoins des personnes capables de prendre elles-mêmes en charge leur santé globale à visée optimale. En ce sens, il est pertinent de comprendre les patterns comportementaux du loisir, dès l'enfance pour mieux prédire les attitudes constructives de loisir, et, durant la vie adulte, afin d'être plus efficace en terme d'interventions quand il s'agit d'améliorer la santé et prévenir la maladie (Cassidy, 2005).

Par ailleurs, des modèles d'intervention existent dans le domaine du loisir thérapeutique en ce qui a trait au cancer (O'keefe, 1994 [2006]). Ils peuvent devenir un contexte non négligeable de survie au cours de cette maladie en suscitant des *résultats spirituels* sensibles, similaires à la prière, à la méditation ou au fait d'aller à l'église. Par exemple, la « course de dragon en bateau » sert de métaphore en véhiculant des images stimulantes qui permettent aux personnes souffrantes de trouver un sens à leur combat afin de survivre au cancer du sein (Parry, 2009). La thérapie récréationnelle peut aussi profiter de la libre expression et favoriser la croissance spirituelle et un meilleur état de bien-être (Groff, Battaglini, Sipe, O'Keefe & Peppercorn, 2009). Le modèle adaptatif du loisir-spirituel est un guide d'intégration efficace des visions religieuses/spirituelles du monde en termes de ressources, de planification, de distribution et d'évaluation de programmes; on y travaille avec des personnes subissant diverses catégories de stress et de défis dans la vie, afin qu'elles intègrent un bien-être spirituel de forme holistique. Ce modèle s'applique aux différentes croyances et traditions culturelles (Heintzman, 2009) dans une société donnée qui valorise l'échange réciproque du don agonistique à travers les gestes ordinaires de la vie quotidienne... « donner, recevoir, rendre, c'est, chaque fois, poser l'indétermination du monde et le risque de l'existence; c'est, chaque fois, faire exister la société, toute société » (Godbout, 1992, p. 309). C'est ainsi que dans le parcours de vie, les êtres humains sont à la fois donneur et receveur dans une perspective interchangeable de cette *mouvance de l'esprit du don* parce que « ceux qui donnent sont toujours conscients qu'ils ont été un jour dans la position du receveur » (Pilote, 2009, p. 91) favorisant ainsi une meilleure santé spirituelle entre tous et chacun. Il s'agit alors de s'imprégner et d'accepter que « [s]i chacun pense recevoir plus de l'autre qu'il ne donne,

c'est parce que le fait même de s'inscrire dans la confiance en accédant au don-partage améliore réellement, objectivement et subjectivement, la situation de tous » (Caillé, 2000 [2007], p. 79).

La perspective spirituelle du loisir thérapeutique (Deschênes, 2002) est ainsi une voie incontournable dans les programmes de réhabilitation qui valorisent à la fois le travail et le jeu en se définissant ainsi : le travail de la vie quotidienne est tout ce qui est relatif aux actes obligatoires tandis que le jeu dans sa perspective existentielle s'articule autour du loisir-sérieux et s'applique dans une pratique sans obligation externe, mais plutôt par une visée intrinsèque dans l'être humain. Le loisir thérapeutique prend ainsi un caractère foncièrement *sérieux*. Stebbins (2007) a développé la structure théorique du concept de *loisir-sérieux* qui se définit comme « la poursuite systématique des acteurs amateurs, des pratiquants de passe-temps ou de bénévolat que les personnes trouvent si enrichissant, intéressant et satisfaisant; dans ce cas caractéristique, ils se projettent eux-mêmes dans une carrière en loisir centrée sur l'acquisition et l'expression de combinaison d'habilités spécifiques, de connaissance et d'expérience » (trad. p. 5). Le sentiment de bien-être spirituel passe par l'application « des formes de *loisir-sérieux* en étant la clé pour nourrir ce qui pourrait être, en terme optimal, l'expérience du loisir; on inclut ici le sentiment de la réalisation de soi (sans doute dans un sens plus performant pour la croissance personnelle) grâce à la participation au loisir » (trad. Elkington, 2010, p. 358). Engagé dans cette forme de loisir, le sujet jouit alors de plus de concentration, de clairvoyance et de confiance en expérimentant l'essence même de l'*expérience du flow*<sup>6</sup> où il a l'impression de plonger en lui-même dans une activité qui a sa propre finalité, moment de bonheur incommensurable (Csikszentmihalyi, 2004). Le *loisir-sérieux* et l'*expérience du flow* se renforcent donc mutuellement pour offrir une expérience-loisir des plus stimulants et enrichissants comme le résume cette unité de signification : « The intensity of such an experience is something that stands out for me . . . my concentration, my motions, energy levels, everything is just so intense but at the same time you're not thinking about that . . . at the time you are doing » (Elkington, 2011, p. 264). Ainsi, les qualités de l'*expérience du flow* *édifient sérieusement* le loisir comme activité des plus gratifiante et optimale pour atteindre la santé globale. Dans cette optique, le loisir thérapeutique permet ainsi d'apprendre à mieux se connaître, en approfondissant la connaissance de sa propre identité d'être-de-loisir (Cicéron, -45 av. J.-C. [1967a]; -45 av. J.-C. [1967b]; Sénèque (49 ap. J.-C. [1994])), qui se particularise par une dimension

---

<sup>6</sup> Le cadre structurel du *loisir-sérieux* produisant toute la richesse essentielle de l'*expérience du flow* s'établit autour de 7 qualités qui ne peuvent être éludées : l'opportunité pour l'action, les défis horizontal et vertical, une profonde concentration fondamentale, une prise de conscience des plus pénétrante devant la révélation de l'activité, un sentiment de compétence et de contrôle, la conscience de l'instant présent comme étant ce qui importe le plus, un sentiment de transcendance de soi et une certaine distorsion de l'endroit où s'effectue l'*expérience du flow* (Elkington, 2011).

contemplative<sup>7</sup>, « une attitude mentale et spirituelle », « une attitude de non-activité, de calme vers l'intérieur, de silence », « une attitude de l'esprit » (trad. Pieper, 1952, pp. 40-41). Demeurant des points de repère fondamentaux du loisir thérapeutique, nos besoins physique, social, émotionnel, mental/intellectuel et spirituel (Visker, 1994 [2006]) constituent un *télos* très pertinent dont il faut prendre soin.

## 6. Conclusion

Force est d'affirmer que le monde contemporain est traversé par le pluralisme, sorte de « coexistence dans la société de différentes visions du monde et systèmes de valeur sous les conditions de paix civique et sous les conditions où les gens interagissent mutuellement » (Berger, 2006, p. 153). En ces termes, il y a tout lieu de croire que les êtres-humains-travailleurs et les êtres-humains-joueurs, qui forment deux camps très différents, s'accorderont des temps de dialogue dans l'espace public et de conversation dans l'espace privé à l'abri des idéologies néfastes cherchant à déconstruire le tissu social. La revitalisation intérieure des êtres humains s'inscrit en premier lieu dans la continuité d'une recherche du sens éthico-spirituelle à propos de ce que signifie réellement la nature profonde de l'être humain. L'anthropologie spirituelle de l'*homo faber-religious-ludens* que nous venons d'esquisser s'inscrit dans les quelques pistes de réflexion préalables d'un loisir thérapeutique, en se montrant guérisseur en profondeur. Celui-ci passe nécessairement par quelques principes de la mouvance de l'esprit du don à travers les multiples rapports humains. Nous espérons que, ainsi pratiqué, le loisir thérapeutique améliore fortement la santé globale chez les personnes vieillissantes et plus particulièrement chez les personnes âgées et celles qui souffrent de différentes incapacités physique, intellectuelle ou/et mentale afin qu'elles puissent bénéficier d'une inclusion sociale salvifique.

## Références

Aitchison, C. (2009). Exclusive discourses: leisure studies and disability. *Leisure Studies*, 28(4), 375-386.

Arendt, H. (1972). *La crise de la culture*. Paris : Gallimard.

---

<sup>7</sup> L'aspect contemplatif du loisir est « non productif, dénué de toute compétition excessive. C'est être capable de jouer aux cartes sans vouloir gagner à tout prix. C'est tenir une conversation téléphonique avec un grand sens de l'écoute. Dans la nature, c'est vivre l'instant présent et s'émerveiller devant la grandeur de la création. Dans un mouvement associatif, c'est faire toute la place à l'autre dans un esprit de fraternité. C'est aussi lire des écrits spirituels de manière méditative. Bref, c'est acquiescer aux préceptes du saint loisir laissant alors place au repos, à la détente, à la célébration et à la contemplation. C'est surtout faire la rencontre du Seigneur, un authentique chemin vers le bonheur » (Ouellette, Snyder & Carette, 2011, p. 40).

- Arnold, M. (2006). *Prier 15 jours avec Dietrich Bonhoeffer*. Bruyères-le-Châtel : Nouvelle Cité.
- Austin, D. R. & Crawford, M. E. et al. (2001). *Therapeutic Recreation: An Introduction*. MA: Allyn & Bacon.
- Bachelard, G. (1943). *L'Air et les Songes : Essai sur l'imagination du mouvement*. Paris : Corti.
- Bachelard, G. (1948). *La terre et les rêveries du repos*. Paris : José Corti.
- Bachelard, G. (1961). *La flamme d'une chandelle*. Vendôme : Quadrige/PUF.
- Beaudrillard, J. (1970). *La société de consommation*. Paris : Denoël.
- Beauvoir, S. (1970). *La vieillesse*. Paris : Gallimard.
- Bellefleur, M. (1997). *L'évolution du loisir au Québec : Essai sociohistorique*. Sainte-Foy : PUQ.
- Bellehumeur, C. R. ; Deschênes, G. & Malette, J. (2011). L'imaginaire au cœur du développement psychospirituel des jeunes : une réflexion interdisciplinaire sur la spiritualité de l'enfance et de la préadolescence. *Studies in Religion/Sciences religieuses*, En voie de publication.
- Bellehumeur, C. (2011). Rapprochements entre résilience, la spiritualité et l'imaginaire durandien. *Counseling et Spiritualité/and Spirituality*, 30(1), 45-70.
- Berger, P. (2001). La désécularisation du monde : un point de vue global. In P. Berger (dir.), *Le réenchantement du monde* (pp. 13-36). Paris : Bayard.
- Berger, P. (2006). An interview with Peter Berger by Charles T. Mathews. *The Hedgehog Review*, 152-161. Document retiré en septembre 2011.  
[http://www.iasc-culture.org/HHR\\_Archives/AfterSecularization/8.12PBerger.pdf](http://www.iasc-culture.org/HHR_Archives/AfterSecularization/8.12PBerger.pdf)
- Bergson, H. (1907 [1959]). *L'évolution créatrice*. Paris : PUF.
- Boucher, D. (2011). *Au beau milieu, la fin*. Ottawa : Leméac.
- Bourdieu, P. (1980). *Le sens pratique*. Paris : Minuit.
- Caillé, A. (2000 [2007]). *Anthropologie du don*. Paris : Desclée de Brouwer/La Découverte.
- Caillois, R. (1950). *L'homme et le sacré*. Paris : Gallimard.
- Caillois, R. (1958 [1967]). *Les jeux et les hommes*. Paris : Gallimard.
- Caldwell, L. L. (2005). Leisure and Health: Why is Leisure Therapeutic? *British Journal of Guidance & Counselling*, 33(1), 7-26.
- Cassidy, T. (2005). Leisure, coping and health: The role of social, family, school and peer relationship factor. *British Journal of Guidance and Counselling*, 33(1), 51-66.

- Cicéron, M. T. (-45 av. J.-C. [1967a]). *De l'amitié*. Paris : Garnier-Flammarion.
- Cicéron, M. T. (-45 av. J.-C. [1967b]). *De la vieillesse*. Paris : Garnier-Flammarion.
- Chartier, É dit Alain (1932 [1967]). *Propos sur l'éducation*. Paris : PUF.
- Château, J. (1967). Jeux de l'enfant. *Jeux et sports*, Caillois, R. (dir.), Paris : Gallimard, 49-149.
- Château, J. (1972). *Les sources de l'imaginaire*. Paris : Universitaires.
- Chenu, M.-D. *Pour une théologie du travail*. Paris : Seuil.
- Chevalier, J. & Gheerbrant, A. (1969 [1982]). *Dictionnaire des symboles*. S.A/Paris : Laffont/Jupiter.
- Côté, H. (2008). Paresse et fantaisie. *Présence Magazine*, Montréal, 173(134), 1-3.
- Corin, E. ; Poirel, M.-L. & Rodriguez, L. (2011). *Le mouvement de l'être : Paramètres pour une approche alternative du traitement en santé mentale*. Sainte Foy : PUQ.
- Couture, D. (2011). Le rapport éthique au temps selon Karl Rahner. *Congrès de l'ACFAS/Colloque intitulé : Lecture inédite de Karl Rahner et de Hans Urs von Balthasar*, non publiée.
- Csikszentmihalyi, M. (2004). *Vivre : la psychologie du bonheur*. Paris : Robert Laffont.
- Csikszentmihalyi, M. (2006). *Flow of Goodness*. Interview vidéo de Tom Munnecke. Document retiré en juin 2011.  
<http://blip.tv/tom-munneckes-videos/mihaly-csikszentmihalyi-and-the-flow-of-goodness-74598>.
- Dahl, G. (1994 [2006]). Whatever Happened to the Leisure Revolution? In P. Heintzman; G E. Van Andel & T. L. Visker (eds.), *Christianity and Leisure: Issues in a Pluralistic Society* (pp. 81-91). Sioux Center: Dorth College Press.
- Daval, R. (1985). Praxéologie. *Encyclopaedia Universalis*, Paris, 15, 23-24.
- Demers, P. (2008). *Élever la conscience humaine par l'éducation*. Québec : PUQ.
- Deschênes, G. (2002). Pour une spiritualité du loisir. *Loisir et société/Society and Leisure*, 25(1), 173-202.
- Deschênes, G. (2007). *Le loisir : une quête de sens*. Québec : PUL.
- Deschênes, G. (2011). Éléments de compréhension sur la praxis ludique de Jésus le Christ. *Studies in Religion/Sciences religieuses*, 40(2), 177-198.
- Dufour, R. (1980). *Mythologie du week-end*. Paris : Cerf.
- Dumazedier, J. (1962). *Vers une civilisation du loisir ?* Paris : Seuil.

- Dumazedier, J. (1993). Épilogue. *Temps libre et modernité : Mélanges en l'honneur de Joffre Dumazedier*, Sainte-Foy/Paris : PUQ/Harmattan, 361-390.
- Durand, G. (1960 [1992]). *Les structures anthropologiques de l'imaginaire : Introduction à l'archétypologie générale*. Paris : Dunod.
- Durand, G. (1964). *L'imagination symbolique*. Paris : PUF.
- Durkheim, É. (1912 [1968]). *Les formes élémentaires de la vie religieuse : le système totémique en Australie*. Paris : PUF.
- Eliade, M. (1957 [1965]). *Le sacré et le profane*. Paris : Gallimard.
- Elkington, S. (2010). Articulating a systematic phenomenology of flow: an experience-process perspective. *Leisure/Loisir*, 3(3), 327-360.
- Elkington, S. (2011). What it is to take the *flow* of leisure seriously. *Leisure/Loisir*, 35(3), 253-282.
- Euvé, F. (2000). *Penser la création comme jeu*. Paris : Cerf.
- Freund, J. (1985). Weber. *Encyclopaedia Universalis*, 18, 1071-1073.
- Gauchet, M. (1985). *Le désenchantement du monde : Une histoire politique de la religion*. Paris : Gallimard.
- Genoe, R. (2010). Leisure as resistance within the context of dementia. *Leisure Studies*, 29(3), 303-320.
- Godbout, J. T. & Caillé A. (1992). *L'esprit du don*. Montmagny : Boréal.
- Groff, D.; Battaglini C.; Sipe, C.; O'Keefe, C. & Peppercorn, J. (2009). Lessons from Breast Cancer Survivors: The Role of Recreation Therapy in Facilitating Spirituality and Well-Being, *Leisure/Loisir*, 33(1), 341-365.
- Gusdorf, G. (1967). L'esprit des jeux. *Jeux et sports*, Paris : Gallimard, 1157-1180.
- Hawks, S. (1994). Spiritual Health: Definition and Theory. *Wellness Perspectives*, 10(4), 3-11.
- Heintzman, P. (1994 [2006]). Leisure Science, Dominant Paradigms, and Philosophy: The expansion of Leisure Science's Horizon. In P. Heintzman; G E. Van Andel & T. L. Visker (eds.), *Christianity & Leisure: Issues in a Pluralistic Society* (pp. 63-81). Sioux Center: Dorth College Press.
- Heintzman, P. (1997). Putting some spirit into recreation services for people with disabilities. *Journal of Leisurability*, 24(2), 22-30.
- Heintzman, P. (2000). Leisure and spiritual well-being relationships: A qualitative study. *Loisir et société/Leisure and Society*, 23(1), 41-69.

- Heintzman, P. (2008). Leisure-Spiritual Coping: A Model for Therapeutic Recreation and Leisure Services. *Therapeutic Recreation Journal Special Issue*, 152(1), 56-73.
- Heintzman, P. (2009). The Spiritual Benefit of Leisure. *Leisure/Loisir*, 33(1), 419-445.
- Henderson, K. A. (2010). Leisure Studies in the 21st Century: The Sky is Falling? *Leisure Sciences*, 32, 391-400.
- Hill, D. (2006). *Walking with God*. Abilene: Coach Book Company.
- Hothem, P. (2009). *Leisure Studies: Reforming the Moral Imagination*. Ottawa: University of Ottawa: CSKLS Conference, 1-12, not published.
- Howe-Murphy, R., & Murphy, J. (1987). An exploration of the New Age consciousness paradigm in therapeutic recreation, In C. Sylvester, J. Hemingway, R. Howe-Murphy K. Mobily & P. Shank (eds.), *Philosophy of therapeutic recreation: Ideas and issues* (pp. 41-54). Alexandria, VA: National Recreation and Park Association.
- Huizinga, J. (1938 [1951]). *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris : Gallimard.
- Joblin, D. (2009). Leisure and Sprituality: An Engaged and Responsible Pursuit of Freedom in Work, Play and Worship. *Leisure/Loisir*, 33(1), 95-120.
- Kelly, J. R. (1987). *Freedom to Be*. New York: McMillan.
- Kelly, J. R. & Freysinger, V. J. (1999). *21st Century Leisure: Current Issues*. Needham Heights: Allyn and Bacon.
- Kleiber, D. A.; Reel, H. A. & Hutchinson S. L. (2008). When distress gives way to possibility: The relevance of leisure in adjustment to disability. *NeuroRehabilitation*, 23, 321-328.
- Klimov, A. (1983). *Éloge de l'homme inutile*. Québec : Beffroi.
- La Bible : Traduction oecuménique* (1989). Paris/Pierrefitte : Cerf/Société biblique française.
- Lafortune, J.-M. (2004). *Introduction aux analyses sociologiques du temps hors travail : Fondements théoriques et enjeux sociaux du temps libre, du loisir, du jeu et du sport*. Sainte-Foy : PUQ.
- Lefrançois, R. (2010). *La machine médicale en péril : Notre obsession pour la santé parfaite a un prix. Vigile*. Document retiré en septembre 2011. <http://www.vigile.net/Notre-obsession-pour-la-sante>
- Livengood, J. (2009). The role of Leisure in the Spirituality of New Paradigm Christians. *Leisure/Loisir*, 33(1), 389-417.
- Loesch, L. C. & Wheeler, P. T. (1982). *Principles of Leisure Counseling*. Minneapolis: Educationnal Media Corporation.

- Lord, J. & Hutchinson, P. (1979). *Intégration sociale et loisirs : comment favoriser l'insertion des personnes handicapées dans les services de loisirs génériques*. Islington : Leisurability Publications, Inc.
- Lord, J. & Hutchinson, P. (2007). *Pathways to Inclusion: Building a New Story with People and Communities*. Concord: Captus Press.
- Lupasco, S. (1974). *L'énergie et la matière psychique*. Paris : Julliard.
- Magee, W. L. & Bowen, C. (2008). Using music in leisure to enhance social relationships with patients with complex disabilities. *NeuroRehabilitation*, 23, 305-311.
- Marx, K. (1844 [1996]). *Manuscrit de 1844*. Paris : Flammarion.
- Mauss, M. (1923-1924). *Essai sur le don : Forme et raison de l'échange dans la société archaïque*. Édition électronique dans le cadre de la collection : Les classiques des sciences sociales sous l'égide de M. Jean-Marie Tremblay. Document retiré en octobre 2011.  
[http://www.congoforum.be/upldocs/essai\\_sur\\_le\\_don.pdf](http://www.congoforum.be/upldocs/essai_sur_le_don.pdf).
- Mauss, M. (1926). *Manuel d'ethnographie*. Édition électronique dans le cadre de la collection : Les classiques des sciences sociales sous l'égide de M. Jean-Marie Tremblay. Document retiré en octobre 2011.  
[http://classiques.ugac.ca/classiques/mauss\\_marcel/manuel\\_ethnographie/manuel\\_ethnographie.pdf](http://classiques.ugac.ca/classiques/mauss_marcel/manuel_ethnographie/manuel_ethnographie.pdf).
- Monostori, J. (2009). Work, Leisure, Time Allocation. *Tárki European Social Report: The Social and Cultural Condition of Economic Growth*, Budapest, 5, 83-96. Document retiré en juin 2011.  
[http://www.tarki.hu/en/research/european\\_social\\_report/european\\_social\\_report\\_2009\\_full.pdf](http://www.tarki.hu/en/research/european_social_report/european_social_report_2009_full.pdf)
- Morin, E. (2005). *Introduction à la pensée complexe*. Paris : Seuil.
- Morin, E. (2008). La pensée complexe : Antidote pour les pensées uniques - Entretien avec Edgar Morin. In N. Vallejo-Gomez, *Monde (Synergies)*, 249-262. Document retiré en juillet 2011.  
<http://ressources-cla.univ-fcomte.fr/gerflint/Monde4/nelson.pdf>
- Morin, M.-L. (2009). Le psychologique et le religieux. *Sciences Religieuses/Studies in Religion*, 38(1), 71-97.
- Nantel, J. & Krol, A. (2011). *On veut votre bien et on l'aura*. Montréal : Transcontinental.
- Neusch, M. (1986). *Augustin : Un chemin de conversion*. Paris : Desclée de Brouwer.
- O'Keefe, C. (1994 [2006]). Leisure at L'arche: Communities of Faith for Persons with Developmental Disabilities. In P. Heintzman ; G E. Van Andel and T. L. Visker (eds.), *Christianity & Leisure: Issues in a Pluralistic Society* (pp. 109-116). Sioux Center: Dorth College Press.
- Otto, R. (1917 [1995]). *Le sacré : l'élément non rationnel dans l'idée du divin et sa relation avec le rationnel*. Paris : Payot.

- Ouellette, P. ; Snyder, P. & Carette, R. (2011). L'application de la spiritualité bénédictine au loisir des personnes âgées : un modèle théorique du Bonheur spirituel. *Studies in Religion/Sciences Religieuses*, 40(1) 21-44.
- Parry, D. C. (2009). Dragon Boat Racing for Breast Cancer Survivors: Leisure as a Context for Spiritual Outcomes. *Leisure/Loisir*, 33(1), 317-340.
- Pieper, J. (1952). *Leisure: The Basis of Culture*. New York: Pantheon Book.
- Pilote, É. (2009). La réception d'un don chez les alcooliques anonymes à la lumière de la parabole du bon Samaritain. *Counselling et Spiritualité/and Spirituality*, 28(1), 91-107.
- Pronovost, G. (1997). *Loisir et société : Traité de sociologie empirique*. Sainte-Foy : PUQ.
- Rahner, H. (1967). *Man at Play*. New York: Herder and Herder.
- Rahner, K. (1968a). Principes théologiques relatifs à l'herméneutique des affirmations eschatologiques. *Écrits théologiques*, Paris : Desclée de Brouwer, 141-170.
- Reboul, O. (1992). *Les valeurs de l'éducation*. Paris : PUF.
- Ressources humaines et Développement des compétences Canada. (2011). *Profil de l'incapacité au Canada en 2006*. Ottawa : Ressources humaines et Développement des compétences Canada. Document retiré en août 2011.  
[www.rhdcc.gc.ca/fra/condition\\_personnes\\_handicapees/rapports/profil\\_incapacite/2011/profil\\_incapacite.pdf](http://www.rhdcc.gc.ca/fra/condition_personnes_handicapees/rapports/profil_incapacite/2011/profil_incapacite.pdf)
- Ricoeur, P. (1990). *Soi-même comme un autre*. Paris : Seuil.
- Ries, J. (1984). Homo religiosus. *Dictionnaire des religions*, Paris : PUF, 723-727.
- Rifkin, J. (1995 [1996]). *La Fin du travail*. Paris/Montréal : La découverte/Boréal.
- Rocher, F. (2010). *Guy Rocher : Entretiens*. Montréal : Boréal.
- Ryan, T. (1989). Vers une spiritualité du sport. *Concilium*, 225, 1989, 131-140.
- Saint Augustin (397-401 [1864]). *Les Confessions*. Site web Monastère Saint Benoît, Délémont/Jura. Document retiré en juillet 2011.  
<http://www.abbaye-saint-benoit.ch/saints/augustin/confessions/confessions.htm>
- Schor, J. (1991). *The Overworked American: The Unexpected Decline of Leisure*. New York: Basic Books.
- Sénèque (49 ap. J.-C. [1994]). *Sur la brièveté de la vie*. Paris : Mille et une nuits.
- Serres, M. (1994). *Les messages à distance*. Montréal/Québec : Fides/Musée de la civilisation.

Soulayrol, R. (2006). *La spiritualité de l'enfant*. Paris : Harmattan.

Statistique Canada (2005). Étude : Les bourreaux de travail et leur perception du temps. *Le Quotidien* (15 mai 2007), *Tendances sociales canadiennes*, 83, 11-008-XWF. Document retiré en juin 2011.  
<http://www.statcan.gc.ca/daily-quotidien/070515/dq070515c-fra.htm>

Stebbins, R. A. (2007). *Serious leisure: A perspective of our time*. New Brunswick. NJ: Aldine Transaction.

Van Anandel, G. (1994) [2006]. Leisure and the New Age Movement: New Challenges for Christians. In P. Heintzman; G E. Van Anandel & T. L. Visker (eds.), *Christianity & Leisure: Issues in a Pluralistic Society* (pp. 99-110). Sioux Center: Dorth College Press.

Van Anandel, G., & Heintzman, P. (1996). Christian spirituality and therapeutic recreation. C. Sylvester (Ed.), *Philosophy of therapeutic recreation: Ideas and issues* (Vol. II, pp. 71-85). Arlington, VA: National Recreation and Park Association.

Viau, M. (1987). *Introduction aux études pastorales*. Montréal : Paulines.

Viau, M. (2004). De la théologie pastorale à la théologie pratique. *Précis de théologie pratique*, Bruxelles/Ottawa : Lumen vitae/Novalis.

Visker, T. (1994 [2006]). Play, Game, and Sport in a Reformed, Biblical Worldview. In P. Heintzman; G E. Van Anandel & T. L. Visker (eds.), *Christianity & Leisure: Issues in a Pluralistic Society* (pp. 164-181). Sioux Center: Dorth College Press.

Volant, É. (1976). *Le jeu des affranchis : Confrontation Marcuse-Moltmann*. Montréal : Fides.

Waaajman, K. (2004). Challenges of spirituality in contemporary times. *Spirituality*, Lecture Series 3, 1-14.

Weber, M. (1904-1905 [1964]). *L'éthique protestante et l'esprit du capitaliste*. Paris : Plon.

Weigel, G. (2001). Le catholicisme à l'ère de Jean-Paul II. In P. Berger (ed.), *Le réenchâtement du monde* (pp. 37-60). Paris : Bayard.

Wunenburger, J.-J. (1977). *La fête, le jeu et le sacré*. Paris : Universitaires.

Wunenburger, J.-J. (2003 [2006]). *L'imaginaire*. Paris : PUF.