

LSR 1500

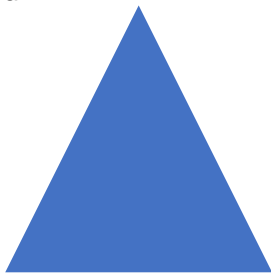
Le modèle du triangle.

-Concept de loisir (scholé) : l'individu est aussi bon que la partie la plus faible d'elle-même dans la Grèce Antique. Ils étaient attachés à ce principe car ils ne voulaient pas fâcher les dieux, et c'est pourquoi ils essayaient de se développer dans leur ensemble. Le 'Scholé' est un style de vie, pour les nobles, ne travaillaient pas et visaient à s'améliorer jusqu'à devenir une personne intégrale. Le loisir est un style de vie. Un apprentissage de vie.

Notre état de loisir ou de travail est ce que l'on veut. Quand on parle de loisir, il n'y a pas d'activité spécifique. Tout dépend de la personne. Une activité pour une personne peut être un loisir pour une autre. Les grecques associaient loisir et amélioration.

-Récréation: c'est avec l'arrivée du christianisme. On voulait se donner un modèle pour reprendre le contrôle de la classe, surtout ouvrière. On va se servir de la spiritualité pour contrôler la population. On a ainsi dit que le travail est le plus important dans la société. On arrive dans une société dualiste: le corps au service de l'esprit. Tout ce qui est excès, loisir, est mauvais. On incite ainsi le travail en empêchant le loisir. Mais la classe ouvrière s'épuise et on invente le concept de récréation. On a développé des activités récréatives pour les laisser se reposer, comme aller à l'église. C'est un repos imposé.

-Le concept de jeu: pour être en état de jeu, il faut être en état propice aux jeux. On associe une activité au jeu.



Perspectives du loisir et de la récréation :

Le travail se résume à des activités de survie.

-Est-ce que le loisir est simplement relié au temps ?

À l'extérieur des activités de survie

-Est-ce que le loisir est une forme d'activité ?

-Est-ce que le loisir est plus particulièrement un état d'être ?

-Est-ce que le loisir peut uniquement être une expérience positive ou peut-il être négatif ?

Il y a un mythe que le loisir ne peut être que positif. Il y a une progression du loisir qui peut par exemple mal commencer mais bien finir (comme commencer le karaté où tu te fais battre tout le temps au début). Le loisir peut donc être négatif.

'Purple leisure' est le loisir qui est dangereux pour le participant. Par exemple faire un graffiti dans un tunnel de métro où le train passe toute les 30s.

Le loisir en termes de perspective populaire : des études sur la vision populaire du loisir s'entendent pour dire que le loisir est relié à ce que l'on fait dans notre temps libre. Ce concept-ci de loisir sont en rapport avec le temps. Ce n'est pas un lien philo, mais un lien social et culturel relié à la survie. C'est quand les syndicats ont négocié des temps de repos que on a le concept de loisir étant le temps libre. On a une dichotomie entre loisir et travail. Ce qui a de particulier

avec cette idée-là c'est qu'on peut calculer facilement le montant 'travaillé' et passé en 'loisir'. Quand on parle de travail on parle d'unités de temps qui sont soumises à des obligations, à des contraintes, à des engagements visant la survie. Puis dans le cadre de cette perspective-là on a le travail comme unité de temps. Quand on parle d'hygiène personnelle on parle de maintien de sa santé (bien-être physique et psychologique). Quand on parle des activités de bien-être, rencontrer des besoins essentiels (boire, dormir, manger...) permet de s'impliquer dans des activités de travail. On a finalement les unités de temps de récréation. Ce sont des activités pratiquées dans le temps libre, et surtout dans le but d'avoir du plaisir (et d'ici provient de mythe de loisir=plaisir).

Si tu dors 8 heures, soit 2 heures de plus que les 6 nécessaires, alors on a 2 heures de récréation opposée au 6 heures d'hygiène personnelle.

Le travail est une activité qui est payée, et donc même si on aime son travail, on fait du travail, et non du loisir. Dans ce modèle-ci on ne mélange pas les différentes catégories comme travail et loisir.

On n'est pas obligé de s'amuser lors d'un loisir. Aller voir un film nul est un loisir.

Les forces et les faiblesses de ce modèle :

-Force : c'est clair et simple car on peut catégoriser les unités de temps. C'est un modèle cartésien (blanc ou noir).

-Si on est dans une activité récréative, même si on n'aime pas notre loisir, on est en état de récréation car la société l'a décidé. On ne prend pas en compte la qualité de l'activité.

2ème perspective : le loisir comme instrument social : le loisir souhaite redonner à la société par le billet de ton temps libre. Tu vas redonner à la société pour que toi tu vives une croissance personnelle et ainsi par ton raisonnement on a un développement de la société, communautaire. Ex : tu fais du bénévolat pour coacher une équipe de soccer. Tu vas ainsi donner de ton expertise pour aider les enfants. Dans ce cas le loisir doit avoir un but fonctionnel. Ce temps-là n'est pas un temps perdu, c'est un temps réinvesti. On peut ainsi faire ce que l'on veut tant que notre activité a un but. L'avantage de cette approche est que l'on développe une perspective gagnante pour la société car on contribue au bien-être de la société. Ainsi on peut se poser la question de si le loisir est vraiment un loisir car c'est une forme de travail. On critique aussi le fait que le loisir peut être plus stressant que le travail.

Le loisir comme symbole de la classe sociale : la façon de se divertir va donner une indication de la classe sociale (ex : un homme riche fait de la voile, et un homme moins riche va faire de la boxe). Plus une activité est chère, plus on a un statut social élevé. Le loisir devient ainsi une forme de statut social. On va donner importance à la quantité de temps libre et l'activité faite. Les activités vont refléter qui on est dans la société. De moins en moins cette division se voit avec le rapprochement des classes sociales, mais néanmoins on a une différence. Ici on a une séparation de la société ce qui est vu comme une faiblesse de cette théorie. On se sert du loisir pour afficher à quel rang social on appartient.

La perspective non utilitaire du loisir : on va analyser la pratique des loisirs des gens. On part du principe que le loisir n'a pas de fonction particulière. On pratique le loisir pour passer le temps. Le loisir est selon cette perspective, sans fonction spécifique. On pratique le loisir pour le simple plaisir de pratiquer le loisir. Dans le cadre de cette perspective, on prend le loisir comme une activité beaucoup plus détendue que les autres dans notre vie car on n'a rien à prouver. La faiblesse de cette perspective est qu'il est difficile de mesurer ce qui est un loisir et ce qui ne l'est pas. Ces activités de loisir peuvent facilement aller à l'encontre du bien-être de l'individu.

(ex : boire massivement tous les jours. On ne peut pas juger le loisir comme positif ou négatif car il est ambiguë.)

Le loisir, une perspective d'activité : le loisir en tant qu'activité est totalement détaché du travail. On ne peut pas être en état de récréation à son travail. Le but du loisir en tant qu'activité c'est de simplement de recréer l'énergie pour le travail. Ainsi on ne peut pas être en état de loisir et de travail. On a le travail qui fatigue et le loisir qui repose. Cela s'oppose. La société impose des activités spécifiques pour se reposer (ex : la marche, lire...). La société prescrit des façons de se divertir et de se reposer. On associe l'activité avec l'expérience.

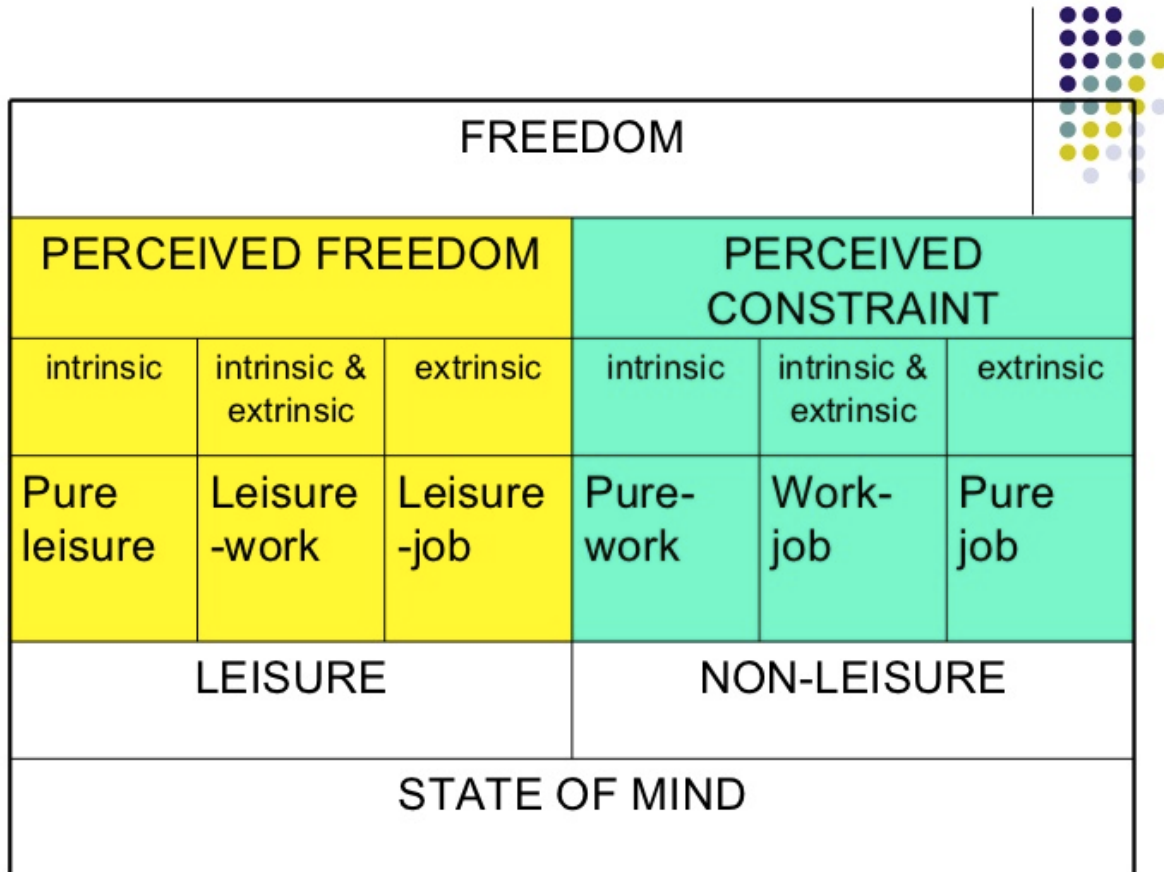
Perspective classique : Il faut penser à la grecque de l'antiquité. On a une vision classique du concept de loisir. Le loisir est rattaché à une perception. Le loisir n'est pas relié à une activité en particulier. On commence à dire que peut-être quelqu'un pourrait se trouver un travail où il éprouve du plaisir. Le concept de loisir dépend de notre définition de loisir. Chacun peut avoir un loisir différent en fonction de son état d'être. C'est une vision où le loisir est positif (pour la personne qui l'éprouve). Dans ce concept là on peut avoir le travail qui est plus agréable que le loisir. Un même loisir peut être perçu comme un loisir un jour mais un autre jour ne l'est plus. On n'a pas une classification fixe d'une activité. L'avantage de cette vision est que le loisir peut être ajusté selon les besoins de la personne et les besoins du moment. Le désavantage de cette approche est qu'elle est très difficile à mesurer. Tenter de mesurer un sentiment est difficile à cause des fluctuations. Une autre faiblesse est que dans une perspective sociale c'est inquiétant : on te permet d'être une personne autonome et créative ce qui est dangereux car on permet à la personne d'avoir un loisir considéré comme dangereux (ex : avoir comme loisir donner des virus à des ordinateurs).

La perspective intégrale est une perspective beaucoup plus moderne. On vient de nouveau fondre la classe de travail et de loisir. On dit qu'un domaine recouvre l'autre : ton travail te permet de mieux te divertir et que le loisir permet d'améliorer son travail (ex : apprendre à relaxer avec des cours de yoga). On parle même de loisir liquide car il va 's'insérer' partout. Le loisir et le travail font partie de la vie mais on met plus d'emphase sur l'un ou l'autre par moment. Les avantages de cette approche-là sont une amélioration de la productivité. Cela donne une certaine liberté d'action. Le désavantage est que on peut se distraire trop facilement et cela va déranger le travail, et parfois non seulement de soi-même mais aussi de ceux autour.

Neulinger nous présente un modèle qui nous permet de faire du ménage dans nos expériences d'activités de loisir et d'activités de travail. Ce que Neulinger a fait un continuum avec deux flèches en haut et en bas avec une ligne au milieu. Il divise ensuite son continuum en section. Dans le haut il va indiquer le concept de liberté. À gauche on a un haut niveau de liberté. Vers la droite on a un niveau de liberté moins élevé. La ligne du dessous est la motivation intrinsèque (motivation qui vient de la personne) à gauche et la motivation extrinsèque (les autres poussent) à droite. Le côté gauche est considéré comme loisir. L'autre côté à droite est considéré comme travail. Tout à gauche on a le loisir pur. LE MODÈLE DE NEULINGER. Dans la partie loisir-travail on a aussi de la contrainte car on a de la motivation extrinsèque mais aussi de la motivation intrinsèque. On a un mélange des deux, donc hybride. La troisième catégorie est le loisir-job : c'est surtout une motivation extrinsèque. C'est imposé. Ce n'est pas un loisir qui provient de son plein gré. On est impliqué dans une activité qui est considérée comme un loisir selon la société. Ça ne vient pas de soi, mais il est imposé.

Dans la partie travail, on a le même principe. On a dans la catégorie la plus à gauche le travail pur. On a très peu de contraintes. On a la motivation qui vient de soi. La section du milieu est le

travail-job car dans l'expérience de travail il y a des parties qu'on aime beaucoup faire mais d'autre que l'on n'aime pas. Dans la catégorie la plus à droite, on a le job. C'est une motivation qui est uniquement extrinsèque. On n'aime pas du tout le travail et la motivation est externe. Le modèle de Neulinger n'est pas parfait mais il permet d'organiser et il rend compte de la réalité. Il permet de mettre des points d'ancrage. Son modèle permet d'avoir un travail qui procure du plaisir.



Quand on parle de la préhistoire, on présume d'après les vestiges que les gens avaient des loisirs. On a pris pour acquis que durant la préhistoire que l'importance était la survie biologique. Ainsi on s'est dit que toutes activités non cruciales à la survie sont considérées comme des loisirs. Durant la période mi-homme mi-singe, on a une vie nomade et animale, ainsi tout autre activité qui n'est pas à la survie, est une activité récréative. Avec l'évolution de l'humanité on a remarqué que la vie est devenue plus organisée. Durant la période de l'australopithèques, on a une période de 3-4 MA. Ce qui caractérise cette période-là c'est la vie en petit groupe. Quand on parle de vie en petit groupe, on parle aussi d'une augmentation marquée des chances de survie car on a un partage de travail, donc plus tout à faire soi-même, donc apparaît un besoin de communication pour s'organiser, donnant ainsi naissance aux premiers langages. Avec le langage, il y a donc évidemment une quantité d'activités parallèles à la survie. On parle d'un investissement de temps important au niveau du développement de ces signes-là. Avec le travail en petit groupe se développe des petits groupes de survie, cad que pour mieux survivre, il faut réfléchir à des

stratégies qui vont se traduire par une chasse mieux réussie, par exemple avec du plus gros gibier. Le travail en groupe améliore donc la survie et la structure.

La prochaine étape est celle de l'homo erectus qui est une étape dans l'histoire où ... Il y a 1.5MA à 100 000 ans. On doit se donner des stratégies pour survivre, avec par exemple le changement climatique, avec par exemple l'utilisation de la peau pour se vêtir. On commence aussi à utiliser la peau des animaux pour se créer des ateliers. Avec cela arrive un développement de techniques pour rendre la peau animale utilisable. À cette même période arrive l'utilisation du feu qui est devenu en soi qui a eu autant d'impact sur l'être humain que celle de la révolution électronique. La vie a changé car on a allongé le temps d'éveil car on avait le temps de clarté qui était rallongé. On a aussi l'élément protection ou le feu était utilisé pour se protéger contre certains prédateurs, mais aussi pour la confection d'outils car le feu solidifie les outils, notamment avec l'arrivée des métaux ce qui a amélioré la qualité de la vie et les chances de survie. Avec l'arrivée du feu, on extrapole qu'on a eu une augmentation des échanges car les gens se retrouvaient autour du feu.

L'étape du néandertalien est celle des gens qui ont vécu entre 100 000 et 60 000 ans. On parle du début des structures sociales, c'est-à-dire que on commence à travailler davantage ensemble. On parle du début de la vie commune. Plus on travaille ensemble, plus on a d'échanges, on se donne des tâches. Le petit groupe de travail qu'on a développé lors de l'australopithèque qui dépasse le groupe de survie.

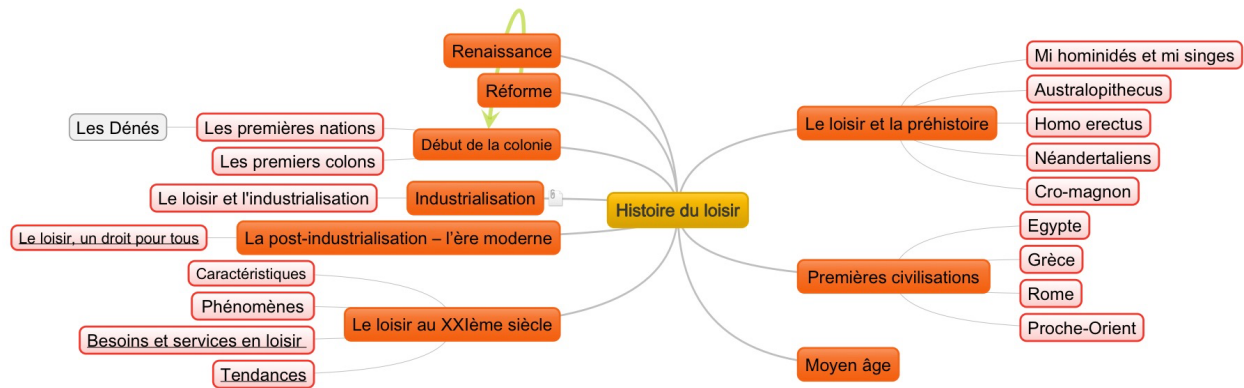
Les Cro-Magnon apparaissent il y a 35 mille ans. Dans cette période-là on développe l'aspect du surnaturel, qu'il y a une force plus grande que nous. On arrive à cette conclusion là à cause de la chasse de l'ours des cavernes car lorsque debout sur ses pattes ressemblait à un homme et était nettement plus fort que l'homme. Ainsi le tuer donnait beaucoup de fierté et cela se fêtait, ce qui explique les fresques préhistoriques sur les murs. Avec l'arrivée du surnaturel on commence à développer une partie forte du loisir qui perdure toujours aujourd'hui. À un moment les gens passaient beaucoup de temps à développer des cultures, des signes démontrant une dévotion à leurs dieux. Cette activité de fabrication de fétiches est considérée comme un loisir, dans un lien spirituel avec les dieux. Les dessins retrouvés dans les cavernes constituent une activité récréative car elle n'est pas considérée comme cruciale à la survie. On se pose aussi la question de la nécessité de ces dessins (enseigner? Apprentissage?)

Ce qui a suivi cette période du Cro-Magnon est le début des premières sociétés, des premières civilisations. Pendant des années, l'homme était nomade, suivait les troupeaux. Ensuite l'homme décide de devenir plus sédentaire, donc d'exploiter un terrain fertile, on a donc commencé à varier notre façon de vivre, notre façon de survivre, notamment avec l'agriculture. Quand les gens ont commencé à exploiter un terrain, on a investi beaucoup de temps au niveau de la culture. Ainsi on a commencé à imaginer des stratégies pour protéger notre culture, ainsi apparaît des villes avec des fortifications car certains convoitaient ce que les autres convoitaient. Avec ce défi-là, arrive le premier développement des tâches, on s'est rendu compte qu'il y a l'apparition de privilèges, avec des statuts spéciaux, qui se traduit ensuite en classe sociale. Avant ça il n'y en avait pas car on vit une vie en commune. Ainsi avec un statut particulier, d'autres travaillent pour toi et te nourrissent pour qu'ils soient protégés. On commence à avoir des gens qui ont la permission de ne pas travailler, ainsi reconnaissant leur statut spécial. Cela engendre aussi la possession privée. Avec l'arrivée des classes sociales arrive aussi certains privilèges. Plus tu possèdes, moins tu passes de temps dans les champs. Dans le domaine du loisir, le concept

des classes sociales est venu changer la façon de faire car certaines classes sociales ont plus de temps pour les loisirs, ce qui est une réalité qui s'est vu toute l'histoire et encore aujourd'hui. Pour les premières sociétés, le loisir arrivait après les activités de survie (dans les périodes de famine, peu de temps de loisir, d'occupation aussi). On oppose ainsi la survie et le temps de repos.

Avec l'évolution des sociétés, on s'est rendu compte que l'être humain s'est. En Égypte a retrouvé des vestiges d'instruments de divertissements. L'Égypte était une société très bien organisée. Surtout au niveau de la classe dirigeante, le loisir avait une importance importante, car on a retrouvé beaucoup d'instruments de musique datant de cette époque-là. C'est une société éduquée avec des écrits qui sont aussi poétiques. Le temps consacré à écrire des textes poétiques signifie temps de loisir. On a aussi retrouvé des vestiges de jeux. (Vrai jeux ou forme d'enseignement par contre?) Certains loisirs avaient une forme d'enseignement tel le combat. C'est à ce moment-là que le spectacle apparaît. Quand on étudie la classe ouvrière, on remarque que les gens n'avaient pas une instrumentation spécifique au loisir (ex : lancé de hache qui était aussi utilisé pour aller couper du bois). Ainsi des objets avait deux intensions : d'apprentissage et divertissement par exemple.

La Grèce antique est une période est d'environ il y a 3000 ans. À cette période, les grecques avaient l'idée de se développer partout pour plaire aux dieux. Ainsi on vise un développement intégral de la personne. Cette activité était pour les nobles. On avait deux classes dans la société grecques : les nobles et les esclaves. Les esclaves sont des gens à qui on a permis de vivre après une défaite. Ils avaient un travail de base, de survie. Ce n'est pas en plantant des graines pour avoir du foin qu'on devient une meilleure personne, car c'est un travail de base. Cependant dans une activité plus noble on peut s'améliorer. Pour le citoyen libre qui avait accès dans un style de vie de 'loisir' (schole). Pour eux l'apprentissage est la meilleure façon de s'améliorer. Ceux qui ont accès à un mode de vie schole doivent s'améliorer. De façon pratique le rôle de ces gens-là est de devenir des dirigeants au sein de la société, surtout en politique, qui venait travailler à la défense de la démocratie, car ils étaient les plus 'intelligents'. On a ainsi formé des parties réservées à cette noblesse grecque. La Grèce antique parle du 'citoyen idéal' qui est un individu à la fois bon athlète, philosophe, versé vers la musique, qui avait des qualités oratoires, et avait des connaissances scientifiques. Une façon d'apprendre était l'échange d'idées. Chez les grecques le schole, est différent du terme aschole (=travail), travail de survie, travail de base. Pour les grecques le loisir est une activité fonctionnelle. TU vas pratiquer un loisir pour atteindre quelque chose, et non seulement pour le plaisir de pratiquer quelque chose. Le phénomène vicariant c'est un phénomène où en étant un spectateur on fait partie du phénomène. Ce que tu vois va faire que tu deviennes une meilleure personne. Les grecques ont réalisés que ce n'est pas tout le monde qui est capable d'être bon partout. Ainsi en voyant un concert, on apprenait et on s'imprégnait de cette réalité-là, et on s'améliorait. Le phénomène du spectateurisme est un phénomène..... Pour les grecques le jeu était important, paidia en grec. Pour les grecques ce phénomène de paidia était important pour vivre des expériences. Pour les grecques le jeu était relié de très près avec l'éducation. On se rend compte que pour eux, l'utilisation du jeu pour faire des apprentissages était important. Quand on parle du concept de schole, et de loisir, et de récréation, on met toujours une limite, il faut être respectueux de la société. Donc on repoussait les activités qui allaient à l'encontre du bien-être de l'individu et de la société. Le but de la vie schole était de développer des bons dirigeants.



Le jeu est une combinaison de loisir et de récréation. L'activité peut être aussi simple que rêver. Du point de vue historique, selon ce que l'on sait, le concept de loisir a toujours existé. Comment sommes-nous parvenu à déterminer ce qu'est un moment de loisir? Toute activité non reliée à la survie est considérée comme loisir. Avec le temps, l'activité de vie a évolué et donc aussi le concept de loisir a évolué. Le feu a permis d'allonger le temps d'éveil. Il a ainsi donner plus de temps, donc plus de temps pour les loisirs. Le feu a aussi permis d'améliorer la formation d'armes. Il a aussi un côté spirituel car les gens se retrouvaient autour du feu. Il a aussi permis de mieux se défendre et à se réchauffer. Ainsi arrive la spiritualité. La sédentarisation a commencé les premières civilisations. On commence à se développer des possessions. Avec l'arrivée de possessions on a l'arrivé des classes sociales. Chez les grecques on a le développement de la personne. Avec le schole on a permis de recruter de nouveaux dirigeants pour la cité.

Les romains : quand on parle des romains, notamment de Rome, on parle d'une évolution très lente et fructueuse d'une culture. Au départ on a entre l'an -753 à -510 on parle du royaume. De l'année -509 à 9, on parle de la période de la République et de l'année 27 à 410 c'est la période de l'empire. Pour les romains, le loisir existait mais pour des raisons différentes. Pour les romains le loisir jouait le rôle de divertissement pour la simple raison que pour cette société-là on parle d'un idéal de non-travail. Plus la classe sociale est élevée, moins tu as besoin de travailler. Moins tu travailles, plus tu as un statut social élevé. On utilise la classe la plus basse pour faire les travaux. Pour les grecques le loisir avait une raison d'être très spécifique, très fonctionnel, tandis que pour les Romains on utilise le loisir comme un divertissement. Pour les romains le loisir et les divertissements prennent une importance marquée dans leur culture. On dénote 205 jours fériés. À cause de leur religion polythéiste, on a des jours consacrés très souvent aux dieux. Les romains sont les maitres du divertissement. Le spectateurisme est, pour les romains, de divertir les gens, d'occuper le temps libre des gens. Quand on parle du domaine sportif on le relie aussi aux paris. Le divertissement peut ainsi devenir lucratif. On va pratiquer cette activité-là plus pour faire de l'argent que pour plaire aux dieux. On développe aussi le concept de sport professionnel et de divertisseur professionnel. Les grandes familles financent les athlètes car on peut se faire de l'argent dessus. On a donc une pratique beaucoup plus orientée vers le profit. Au départ pour les romains on remarque qu'on a différents types de divertissements selon la classe. Pour les nobles, on a un loisir beaucoup plus luxueux. Chez les gens de la classe ouvrière on utilise des objets du quotidien pour les activités de loisir ainsi il est difficile de définir les objets du loisir.

Vers la fin de l'empire, on commence à avoir des problèmes sociaux, en grande partie à cause de la force ouvrière est inscrit dans l'armée. Ainsi en moment de paix, étant retourné chez eux, il y a un grand nombre de chômage. Les gens revenaient en ville et créait un stress en ville. Pour résoudre ces problèmes-là, on développe un loisir communautaire pour la classe ouvrière. On a développé des bains publics pour la classe ouvrière, des théâtres publiques... Ainsi on a pour la première fois dans l'histoire le loisir utilisé comme arme contre les problèmes sociaux.

Le proche orient : quand on parle du proche orient on parle d'une évolution importante au niveau culturelle. On est venu reconnaître l'individu au sein d'une société. On a l'apparition des droits de la personne. Avant cela, on avait des structures sociales avec des droits différents (les riches en avaient plus...) mais avec très peu de droits individuels. Dans la société hébreuse on a créé une charte des droits : 1. Le droit à l'habillement. 2. Le droit à un abris. 3. Le droit au travail. 4. Le droit au repos. C'est ce dernier droit qui se raccroche le plus au loisir. Le 4<sup>ème</sup> droit on dit que chaque individu a droit au 'timeout'. On donne une journée complète de repos le Samedi pour ne pas épuiser la classe ouvrière. Ce qu'on a fait pour garder un contrôle sur la société est le contrôle sur le repos. Ce jour est un jour de spiritualité. On va jusqu'à contrôler le nombre de pas fait dans la journée pour ne pas trop fatiguer. On critique cela car on a une journée qui est imposée et qui se doit d'être spirituelle.

Le christianisme apparaît surtout après l'empire romain. La société commence à déraper. On commence à perdre contrôle sur la classe ouvrière, car il y a trop de loisir. Le christianisme va instaurer un système monothéiste avec le Bon Dieu et met en avant le travail. La fierté provient du travail. Pour contribuer à cette perception-là on adopte une nouvelle philosophie de vie qui est la philo dualiste : le corps au service de l'esprit (on appelle cela dualiste car on a deux entités : le corps, et l'esprit). Ce qui compte dans la vie c'est de garder son esprit en santé. Le corps est perçu comme une source de pêchés. Tout ce qui est bon, beau... sont des pêchés. On veut éviter cela pour pouvoir aller au ciel. C'est par le billet du travail physique que l'on peut accéder au ciel. Le corps est le véhicule qui permet d'accéder au ciel. À cette période-là, pour contrôler les gens (qui est plus en forme et plus nombreuse que la classe noble), on va fatiguer les gens avec le travail pour qu'ils aillent au ciel. On a des formes de sanctions pour contrôler : le Bon Dieu surveille tout le temps! C'est l'église qui va mettre en place cette crainte chez les gens.

La période du moyen-âge se situe vers l'an 1000. Durant cette période on utilise la religion comme contrôle social. On a 2 classes : la classe dirigeante qui a beaucoup de liberté, et la classe ouvrière qui subit plus, travaille. Mais la classe dirigeante remarque que la classe ouvrière se fatigue. Elle donne ainsi comme chez les hébreux un jour de congé qui est le dimanche. Ce dimanche est le jour du seigneur qui est consacré à dieu. Une fois de plus on critique cela comme fausse permission de repos car ce repos est imposé. À cette période-là se développe le concept de récréation (recréer de l'énergie pour le travail) a la même connotation que le travail. De là le développement de bonne et de mauvaises activités récréatives. On parle d'activité qui ont soit reçu l'approbation de l'église ou alors qu'elles ne l'ont pas reçu. À la période du moyen âge on a un groupe d'élites qui ont la permission de vivre un style de vie qui se rapproche beaucoup du style de vie scholé. Pour faire partie de ce groupe-là, il faut faire partie de l'aristocratie. Ce groupe s'appelle les Chevaliers. Le chevalier est en règle générale un jeune noble qui a accès à une

éducation formelle. C'est aussi quelqu'un qui reçoit une formation militaire. Son rôle est de défendre le royaume. Ce sont les gens qui allaient entre autres défendre la terre sainte durant les croisades. Mais ces gens étaient des ambassadeurs de l'éducation en connaissant les arts, la science, donc un groupe d'élite. Vers la fin du moyen âge, on remarque que ce groupe n'a plus lieu d'être, ainsi on a retenu leurs services mais pour le divertissement, avec par exemple des tournois de chevaliers. On a ainsi l'aristocratie qui diverti l'aristocratie.

À la fin de la période du moyen âge on arrive à la Renaissance vers 1300. La Renaissance est un mouvement de réaction, de révolte. On souhaite un retour vers l'esthétique. On prend le temps d'apprécier la vie sur Terre. On recommence à être créatif. Pour pouvoir adhérer à ce mouvement-là, il faut avoir suivi une formation spéciale. Ainsi ceux de la renaissance on donne une éducation formelle, et proviennent de l'aristocratie. On se donne du temps pour se retrouver et retourner vers un équilibre de vie. Le rôle de la renaissance on retourne vers un humanisme. En parallèle à la renaissance on a le mouvement de la réforme. On se rend compte que les institutions religieuses du temps commencent être trop manipulatrice. C'est pour cela que des nouvelles religions tel que la religion luthérienne. Une multitude de religion protestantes apparaissent et suivent de beaucoup plus près la Bible car selon eux c'est la façon de vivre. Ce protestantisme a ainsi empêché de se divertir.

En 1534 au Canada on vit notre premier festival de Cartier à Gaspé, avec la découverte du Canada. Quand on parle du début de la colonie, on parle du départ du nouveau monde. On découvre un nouveau monde. Ce nouveau monde a vraiment été découvert en 1492 par Colomb. On commence à peupler le nouveau monde. Cartier arrive en 1534 à Gaspé. On commence à peupler l'Amérique du nord. Dans les états du Sud, ce sont surtout des tenants de la Renaissance, et ils ont développés une culture beaucoup plus orientée sur la récréation et du loisir. Encore de nos jours on a une tendance qui arrive des pays du Sud. Dans le Nord de l'Amérique, ce sont les tenants de la réforme qui sont venu s'installer (les pays qui vivaient une vie dure). On s'installe dans un endroit très dure en termes d'exigence de survie (ex : le froid...) car travailler dur amène au ciel. On rend compte que le loisir dans le nord va prendre une allure beaucoup plus fonctionnelle : car :

-il faut mettre plus d'accent sur la survie donc relaxer n'est pas la priorité, car prendre du temps pour le loisir risque de faire mal plus tard. On a beaucoup moins de temps de loisir car il est plus dur de survivre donc il faut plus travailler

-Quand on parle de gens qui adhère au mouvement de la réforme, on a la perception du loisir, du plaisir comme quelque chose de mal. On parle donc d'activités de récréation et non de loisir. Beaucoup d'activités de loisir et de récréations ont été empruntés des gens des 1<sup>ère</sup> nations car durant cette période-là on a remarqué qu'il y avait un moyen de créer un contact avec des jeux traditionnelles (ex : la crosse). Quand on parle des premiers colons, on parle essentiellement on s'est servi du jeu et des loisirs comme support à la survie, mais aussi pour aider les gens à passer les temps difficiles de la vie. On a ainsi créé par exemple un souper commun pour la communauté de Québec quotidiennement. C'était le premier programme de loisir structuré. Avec le temps on a évolué avec la perception des loisirs au sein des premiers colons : on parlait beaucoup de loisir comme une visite social, donc aller visiter son voisin. Chez les 1<sup>ères</sup> nations, le loisir et le jeu a une propriété très fonctionnelle. C'est pour atteindre un but précis. On parle d'une forme d'activité visant à la survie. Ex : à travers le jeu on apprenait certaines techniques de survie, des

activités d'observations. Le jeu était instructif. Le rôle d'enseignement était donné à la famille : c'était leur rôle de préparer les jeunes pour avoir les habilités de survie. On se rend compte qu'un des éléments les plus importants c'était l'autonomie personnelle. On a donc un stress plus important au niveau de l'enseignement. Vers la fin de cette période-là, arrive la période de l'industrialisation.

Quand on parle de l'industrialisation, on parle d'une période de changement profond au niveau de la structure sociale. Cette période a duré de 1850 à 1950. On parle de l'impact du processus de l'industrialisation en Amérique du Nord. Quand on parle de l'industrialisation on parle d'un changement de mode de vie car les gens quittent la campagne pour s'installer en ville. On se rend compte qu'on est fatigué de travailler la terre. On a l'impression que si on déménage en ville on aura la vie prospère, riche, car on est à l'intérieur et que tout va peu importe le temps. Avant, les plus jeunes agriculteurs prenaient la terre et la cultivaient. La relève quitte la campagne et va en ville. Il reste donc moins de gens pour exploiter la terre. Au niveau de la perspective religieuse, l'église a le contrôle sur la classe ouvrière, car on contrôle la famille. L'église était également en contrôle du temps des gens. {[1<sup>ère</sup> catégorie de temps : le temps cyclique (on vit en fonction d'un cycle, ex : le cycle des saisons, le cycle d'une année...) tu ne peux pas perdre ton temps si tu vis en fonction du temps cyclique car le temps se renouvelle. Ce concept est moins stressant car on a un contrôle du temps. 2<sup>ème</sup> catégorie de temps : le temps mécanique c'est un temps artificiel qui ne se rattache pas à un cycle : la journée dure 24h peu importe le jour de l'année. Cependant le temps mécanique ne peut pas être rattrapé. Le temps mécanique impose une façon de faire. 3<sup>ème</sup> catégorie de temps : le temps biologique/psychologique c'est le temps personnel à une personne, qui suit le rythme personnel.)]} On arrive dans l'histoire où le temps devient quelque chose d'important. À la période de l'industrialisation, on devient beaucoup plus objectif et rationnel au niveau de la mesure de productivité. La raison étant la suivante : quand on vivait en fonction de l'industrie de l'agriculture avec beaucoup de facteurs sur lequel on n'avait pas de contrôle (température, soleil...). Arrive la période de l'industrialisation, on veut être en contrôle de la production. On veut se donner des outils pour prédire la qualité et la quantité de travail qui va être accompli. Donc un des outils qu'on utilise c'est l'unité de temps. On paie maintenant à l'heure. Ainsi on s'attend à une production par heure. Par rapport à l'unité de temps, ça cause des conflits car au départ les gens ne sont pas habitués à vivre avec. On se rend compte qu'au niveau social, cela cause des tensions énormes. Avec l'industrialisation on commence à changer notre perspective et on ne récompense plus l'effort mais on récompense d'avantage le résultat. Au niveau du temps, on remarque que cela cause beaucoup de friction : ce n'est plus l'Église qui contrôle le temps et la vie des gens. Les gens ne portent plus attention à l'église, mais plutôt à leur boss. On parle de tensions sociales. À cette période on parle aussi de l'éclatement de la famille car avant toute la famille travaillait et vivait ensemble, tandis que maintenant les hommes travaillent à l'usine et la femme reste à la maison avec les enfants. Évidemment on parle d'un travail très physique des travailleurs et qui déshydrate les individus, c'est pourquoi il est important qu'il se réhydrate à la taverne. La taverne a été le premier centre de loisir communautaires. À cette période-là, une des causes les plus importantes de décès était la consommation d'alcool : chaque taverne produisait son propre alcool, souvent de mauvaise qualité qui menaient à des problèmes de santé. On parle de 2 types de lieux : le bar (un endroit beaucoup plus luxueux et destiné aux membres de la classe dirigeante) et la taverne (lieu de rencontre des hommes de la classe ouvrière). À cette époque-là on vit un moment difficile dans

les villes car toute la population va en ville et on a une croissance démographique très importante et donc la ville n'est pas préparée pour recevoir toute cette nouvelle population. On vit des problèmes de stress social car les gens ne sont pas habitués à des espaces aussi serrés. Avec l'éclatement de la famille, on est inquiet pour la jeunesse : on commence à avoir beaucoup plus de problème de délinquance. On maintient la même structure scolaire que lors de la culture agricole (avec les 2 mois de vacances pour pouvoir aider à la récolte) donc les jeunes sont dans la rue et causent des problèmes. On a peur de perdre le contrôle sur cette génération-là. On développe des programmes de divertissement pour les jeunes. On commence à voir des programmes de jeux dans les parcs, souvent subventionné par les églises, car elle a accepté l'importance de l'industrialisation. Vers le milieu de la période d'industrialisation, on se rencontre que la classe ouvrière est surmenée car l'industrie ne respecte pas ses travailleurs. On parle alors d'une industrie qui met toute son attention sur la productivité. C'est le début des batailles syndicales qui se sont levée pour protéger les travailleurs. Les syndicats ont entre autres négocié des périodes de temps libre pour le travailleur. On a négocié des temps de non-travail payé (vacances). De là, on s'est rendu compte qu'on pouvait se servir du temps comme unité de négociation, ce qui a amené les premières réflexions au niveau de la vie. On commence à vendre l'idée que si on donne du temps de repos, les gens reviennent plus productifs. Ce qui amène un autre genre de problème c'est que donner 2 semaines de vacances à quelqu'un qui ne sait que travailler, donc qui ne sait pas se divertir. On a aussi remarqué qu'on n'avait pas d'infrastructures de loisir pour se divertir. On commence ainsi à développer une industrie du divertissement qui va varier d'une culture à l'autre (ex : début des parcs d'amusement). L'URSS a commencé à étudier après la révolution bolchevique comment les gens passent leur temps, car il est considéré que trop de temps de loisir réduit la productivité. On se sert du loisir pour gérer les problèmes sociaux. Lorsqu'on n'est pas occupé, on s'adonne à des mauvaises activités. On n'avait pas encore pensé au concept de loisir commercial (par ex un cirque : un loisir où on paie pour l'avoir, donc on a une forme d'entreprise). On s'est aussi rendu compte du manque de divertissement durant la période de la grande dépression.

Quand on pense de la période de post-industrialisation, on pense à la période après la WW2. On revient de la guerre avec un manque de loisir. On rentre dans des familles qui n'ont plus de revenus. On a la femme qui a obtenu une place dans le marché du travail, mais une fois l'homme revenu, la femme devait de nouveau s'occuper de la famille. Plus tard apparaît un monde où les femmes et hommes travaillaient. On a dans les années 60-70 la révolution tranquille : ce qu'elle a fait c'est un grand ménage où l'on remet des structures pour mieux s'habituer à la vie industrielle, pour pouvoir se moderniser. On a commencé à vendre l'idée que le loisir n'est pas un privilège, mais plutôt un droit : tout le monde a le droit de se divertir. C'est une période de croissance au niveau du loisir. Jusqu'à ce moment-là, on se rend compte que le domaine du loisir est surtout une question de vocation : les gens vont donner de leur temps pour développer des structures de loisir au sein de la communauté, dont les institutions religieuses. Les institutions religieuses se sont beaucoup impliqués dans le domaine communautaire. Dans le côté anglophone, on a remarqué qu'on avait une plus grande variation d'organisations qui intervenaient. Un des effets secondaires de la révolution tranquille est qu'on veut donner plus de responsabilité au gouvernement. Ainsi on a l'apparition des programmes de loisir municipaux. Le loisir se transforme et est un phénomène social. Il se transforme avec l'évolution de la culture. On parle du concept de loisir liquide : c'est une forme de loisir qui va se retrouver à différents

endroits de la vie. Aujourd'hui on fait moins la distinction entre travail et loisir. On se rend compte que les structures de travail ont beaucoup évolué, notamment avec l'apparition d'internet. On fonctionne avec la charge de travail à faire. Le travail chez soi devient populaire car moins cher pour la compagnie. Le cocouné=les gens s'isolent. Les gens se cocourent. Ainsi le loisir a aussi une dimension où il faut réunir les gens, plutôt que de les garder chez eux car ils ne travaillent plus en groupe. Au niveau de l'offre de service de loisir, on se rend compte d'une évolution. On se rend compte que les gens vivent à différents rythmes. Ainsi les centres de loisir sont ouverts plus souvent (par exemple good life fitness).

## Bénéfices

Les bénéfices du loisir sont intéressants car on s'est donné des stratégies pour vendre à la société des activités non populaires à la classe dirigeante (car ils vivent une société travaillante). Quand on parle de bénéfices, on dit que c'est défini en fonction des normes et des valeurs sociales car ce que nous reconnaissons comme bénéfice va être différent dans une autre culture.

Le concept de bénéfice va être vu dans une perspective désirable. On parle soit d'une amélioration positive d'une condition ou d'un état. On va parler de bénéfice individuel mais aussi de société, de groupe. Quand un individu est considéré en santé, alors le groupe est dit en santé. Types de bénéfices : au départ on va parler de bénéfices physiologiques, psychologiques, économiques (est-ce que le loisir aide l'économie d'un pays?), environnementaux (le loisir endommagerait-il l'environnement?), sociaux et culturels (est-ce que le loisir a des bienfaits, des bénéfices sociaux?) Durant la seconde guerre mondiale, le Canada va mettre en vigueur le Canadian Fitness Act. Cet acte a été mis en place car si on envoie plus de gens en guerre, on a des meilleurs soldats qui savent mieux réagir au stress. Le mouvement scout est un mouvement paramilitaire qui enseigne aux jeunes à être autonome, de travailler en société, de survivre en forêt... à travers le loisir. Les gens ont du temps libre donc on va recommander que les gens s'inscrivent dans des activités physiques.

Quand on parle du concept de bénéfice, on va parler d'un avantage, d'un gain, un profit... autant pour l'individu que pour la société. Par définition, on peut dire que c'est un changement désirable qui assure une amélioration positive de la condition d'un individu ou groupe, ou même d'une société. Dans ce cas-ci on parle des bénéfices du loisir. Les bénéfices du loisir ont un caractère social dont on se sert pour vendre le loisir.

-Quand on parle de bénéfices physiologiques, on dit que le loisir est important car il donne une opportunité de travailler chacun des aspects physiologiques. Il va affecter chacun des systèmes (musculaires, squelette...). Mais on se rend compte que la pratique du loisir vient rééquilibrer l'impact du stress. On parle beaucoup de la relation entre loisir et santé. Loisir et prévention. On se rend compte que les gens qui investissent du temps et de l'énergie au niveau des loisirs tendent avoir une meilleure santé. On a même associé l'impact de certains loisirs sur la longévité. Être en meilleure santé on travaille mieux pour la société.

-Quand on va parler de loisir au niveau physiologique on parle de réduction de stress qui réduit l'anxiété. Quand on parle de bénéfices physiologiques on parle de l'impact de la qualité de vie sur la société. Dans les années 40 on développe un nouveau concept le 'fitness act' qui est un projet de loi au niveau fédéral canadien où on vient systématiquement promouvoir l'activité

physique dans le but d'augmenter la santé physique pour avoir entre autres une meilleure gestion de stress. On prend pour acquis que les gens qui sont en santé auront un meilleur impacte sur la société. Si tu n'es plus en santé physique, on aura une moins bonne santé mentale, on dit aussi que cela affecte les relations sociales. Moins de stress donc meilleure humeur...

Ce qu'il faut retenir c'est que le loisir améliore la condition physique des gens, on est plus apte à travailler dans la société. L'anxiété est une surcharge de stress. Cependant le stress n'est pas mauvais, il est positif.

-Les bénéfices psychologiques : à la base on attribue à la pratique du loisir des bénéfices psychologiques : les gens qui s'impliquent de façon active dans leur loisir auront moins de défis au niveau psychologique, donc un meilleur fonctionnement au sein de la société. À la base le bénéfice psycho le plus populaire est le contrôle du stress. Le loisir va nous permettre d'échapper au stress. Avec une meilleure gestion du stress, on a en général une meilleure qualité de vie, ainsi un niveau de satisfaction plus élevé. Par rapport à cette perspective, le loisir va agir en tant que tampon entre le stress et la vie quotidienne. C'est une sorte d'échappatoire de la vie quotidienne. C'est une façon de mieux rencontrer ses besoins personnels.

-Selon Manel et Kleber, ils disent qu'il y a 7 bienfaits de base au loisir :

-L'occupation du temps libre : pour un grand nombre d'individus au sein de la société, le temps libre constitue au plus grand stress de leur vie (ex : les jeunes car ils veulent des activités sociales, et les personnes âgées car on change de statut de travailleur à ne plus rien faire).

-L'importance du loisir au niveau de l'hédonisme (=la gratification des plaisirs immédiats) psychologique. Le loisir permet d'avoir un autre rôle.

-Le loisir nous permet de vivre une compensation par rapport à nos besoins.

-Le loisir permet un développement personnel, actualisation de soi.

-Le loisir aide à la formation de l'identité et de l'affirmation de soi. Énormément d'individus vont se définir davantage par le loisir plutôt que par leur travail. Le loisir sérieux (modèle théorique) parle de cette représentation de la personne à travers son loisir.

On retient de ces auteurs que le loisir devient un bond entre la société et ses besoins. Dans un contexte de loisir on peut être davantage soi-même. Le loisir permet de s'échapper de sa réalité. On dit finalement que le loisir permet de faire une substitution au travail : un des plus grands défis des nouveaux retraités est de mettre de côté leur identité de travailleur. À ce moment-là, ces gens se tournent vers le loisir pour remplacer leur travail. Le loisir va permettre de vivre une vie plus riche, plus épanouie. Elle va aussi favoriser la détente, le repos, et un meilleur contrôle du stress. Il permet de maintenir un équilibre psychologique. Le loisir va aussi permettre de développer une image positive de soi. Et finalement le loisir permet en général une amélioration de la qualité de vie.

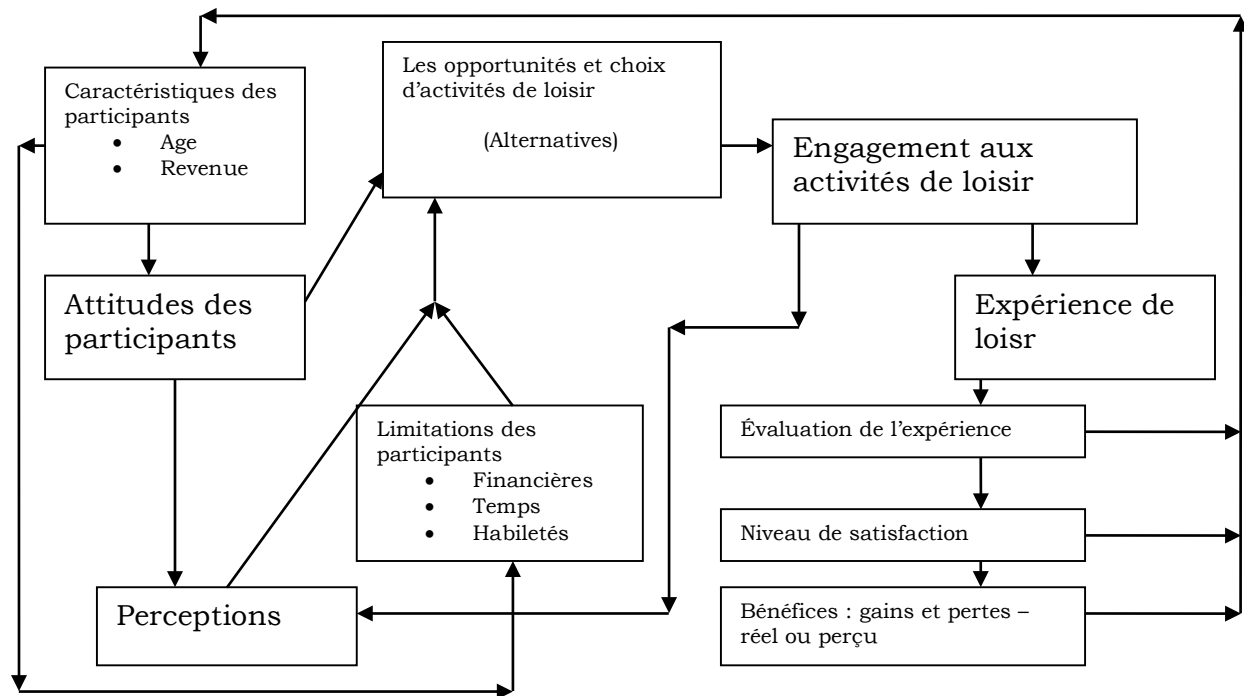
-Les bénéfices économiques : **[Le loisir ça paye!]** À la période de l'industrialisation, on remarque que le loisir devient une sorte de business. On développe l'industrie du divertissement. C'est à ce moment qu'on a l'apparition de masse du loisir payant. Les gens s'ennuient donc on va les divertir avec un prix. On peut prendre l'exemple des cirques : on payait pour se faire divertir. Une autre industrie payante est le cinéma. Quand on pense au loisir commercial on pense aussi aux foires. Pour faire venir les gens on avait du divertissement : on voulait vendre certains produits mais pour attirer plus de clientèle on amène du divertissement. Quand on parle des bénéfices économiques, on catégorise ces bénéfices en fonction de 2 grandes familles :

-bénéfice spécifique au participant : un équilibre entre le temps libre pour bien se reposer pour te mettre en forme qui fait que quand tu vas travailler tu vas être plus productif donc tu as plus de chances de te faire remarquer par les patrons donc tu vas avoir plus de chances d'avoir des promotions, et si tu as une promotion, on a un meilleur salaire. Ainsi l'individu qui va réussir à garder un équilibre de vie entre le travail et le loisir, va réussir à gravir les échelons plus facilement. On parle aussi de l'importance du loisir en fonction du statut social d'un individu (à cause du meilleur travail et du meilleur salaire). Auparavant on pensait que plus on est haut dans les échelons, plus on a de loisir. Cependant il s'avère que cela est faux car plus on est haut, plus on a de responsabilités donc moins de temps libre, donc moins de loisir. Si les gens atteignent un profil économique plus élevé, on remarque qu'ils ont un niveau de santé plus élevé : cela est dû à un plus haut niveau d'éducation, donc on va se développer plus d'alternatives au niveau de la pratique. On se rend compte aussi que les gens vivant dans un milieu plus favorisé vont donner davantage d'opportunité de loisir à leurs progénitures. L'individu qui se retire et qui a évolué dans un milieu plus aisé aura des meilleures conditions à la retraite car ils ont généralement une pension mieux planifiée (ex : pension du gouvernement pour avoir travaillé chez eux, ou alors avoir mis de l'argent de côté en prévention).

-bénéfice à la communauté (pour les non-participants, pour la société) : Le premier argument qu'on donne pour vendre l'importance du loisir c'est au niveau de la productivité des travailleurs. Si on donne la chance aux travailleurs de se reposer, ils vont être plus productifs. Quand on parle de cet argument-là, c'est par le niveau d'absentéisme : les individus en meilleure forme sont plus productifs, arrivent à plus se concentrer. Le second argument est celui des frais de soin de santé : Si la personne est en forme, ça coûte moins cher à la société car on a moins besoin de se fier au système de santé. Au niveau communautaire on se rend compte que le loisir a des impacts importants. Si on suit le même ordre d'idée, on va dire que plus les citoyens sont en forme, plus la société sera en forme. Également on va dire que le loisir permet de faire des revenus importants au niveau de la communauté car on va mettre en place des infrastructures, des programmes... On a également les industries qui se spécialisent dans le domaine du loisir et du divertissement. Elles génèrent des profits, et elles engagent du personnel pour pouvoir faire fonctionner le système, ce qui va créer une synergie : moins de chômage et donc plus de taxes payées qui vont ensuite retourner dans le loisir. Effet boule de neige. Le loisir va aussi servir à vendre la qualité d'une communauté : par le biais d'infrastructures de loisir, on arrive à attirer des industries du loisir, ce qui va aider la communauté. On se sert du loisir pour attirer des gens. On utilise cela d'ailleurs pour les nouveaux quartiers : on développe une image du quartier pour attirer les gens. L'esthétique est importante : quand les gens visitent une municipalité, une ville, les gens vont beaucoup observer l'esthétique. Une mauvaise esthétique ne va pas attirer les gens à s'y installer. Quand l'économie est bonne, on investit dans l'esthétique, ainsi elle permet d'intéresser les gens car on se dit que l'économie est bonne dans cette ville. L'industrie du loisir est en général l'industrie qui engage le plus d'individus. Quand on parle de l'industrie du loisir (hôtel, restaurant, cinéma...). On se fie beaucoup au loisir pour créer des emplois. Si l'économie va bien, on investit beaucoup dans le loisir. Tout ce qui touche à des parties précises du divertissement prend une grande part du marché : on a les très beaux vélos dans Sportcheck. Le loisir passif (=passer le temps) c'est par exemple lire un livre, écouter de la musique. Tous les équipements de divertissement qu'on a maintenant comme la télévision, les jeux vidéo... sont un revenu incroyable. Cette part-là est tellement importante que on va avoir des gens qui vont

engager des gens pour avoir plus de temps de loisir passif. Si on fait un résumé des bénéfices économiques : 1. On parle de réduction des coûts de santé (en général) 2. L'impact du loisir au niveau de la création de la main d'œuvre (ex : professionnels du loisir comme ceux qui créent les jeux vidéo). 3 L'attrait des industries au sein des communautés : une communauté vibrante est plus attrayante. 4. Le commerce du détail : l'achat et l'entretien de l'équipement récréatif. 5. Tout cela mit ensemble vient contribuer à l'économie locale.

-Bénéfices environnementaux : on met surtout l'emphase sur le naturel. On se pose la question d'est-ce que le loisir vient aider ou nuire à la qualité de l'environnement? En règle générale on dit que le loisir va aider l'environnement. Ex : on ne veut pas marcher dans les déchets dans la forêt donc on a des sortes de règles pour préserver les lieux. On va limiter les pratiques de loisir à des endroits précis pour éviter d'endommager les lieux du loisir, l'environnement. On a beaucoup critiqué le golf car on déverse beaucoup de produits chimiques pour garder l'herbe verte et on se promène en cadis, cependant il a permis de conserver des espaces verts dans certaines villes. Grâce au loisir on est arrivé à conserver des espèces en voie de disparition. En préservant certains lieux pour pouvoir encore avoir le plaisir d'aller voir par exemple des ours polaires. Et préserver cela permet d'avoir de l'argent en retour.



Les bienfaits environnementaux: on a réussi à sauvegarder beaucoup de terrain naturel pour le loisir. Cependant le loisir peut aussi avoir un effet négatif sur l'environnement comme un énorme concert où les gens ont créé beaucoup de déchets. Dans certaines régions, on préserve la nature pour pouvoir attirer le tourisme, donc pour une raison économique. On va s'assurer de maintenir l'esthétique du milieu. On arrive à maintenir ces régions là en instaurant des politiques. Ce n'est pas non plus l'environnement naturel, mais aussi l'environnement bâti, structural comme les édifices historiques comme le Louvre, qui est conservé grâce au tourisme. Évidemment on ne peut pas parler d'environnement sans parler du loisir de plein air: c'est l'une des pratiques les plus importantes au Canada car on est perçu comme une des meilleures destinations de plein air,

car on a considéré la nature conservée. Le loisir abime l'environnement naturel jusqu'à un certain degré.

-Les bénéfices sociaux-culturels: en fonction de sa culture, on va vouloir se divertir différemment (généralement). On a le choix de nos activités de loisir, de nos façons de se divertir. Donc on associe loisir et développement culturel, et maintient de la culture. On établit un lien direct entre loisir et culturel. Pour se donner un point d'encrage: définition de culture:

La culture intrinsèque sont les choses comme les valeurs personnelles, culturelles. Les valeurs vont former un point d'encrage, mais chaque culture va avoir des point d'encrages différentes. On a aussi des croyances qui sont à la base d'une culture. On peut parler jusqu'à un certain point de la norme: comment on décide de vivre. En fonction de sa perception, on va réagir d'une certaine façon. Quand on parle de culture extrinsèque c'est comme on décide d'exprimer en tant que culture ce qu'on a en soi, comme la musique, la littérature, la langue que l'on parle, l'art visuel, l'art de la scène... etc... On appelle cela la culture explicite. Quand on parle du loisir, on dit que le loisir constitue la plateforme idéale pour la culture (?). Quand on arrive dans nos loisirs, on peut vraiment s'exprimer soi-même, car on choisit son loisir en fonction de qui on est. On arrive donc à la conclusion que le loisir est un atout du développement culturel et de l'association culturelle. C'est pourquoi on a des centres communautaires grecques par exemple (programmes teintés par une culture). Le loisir permet aussi de diminuer les tensions interculturelles. Le loisir devient une façon de développer des liens interculturels. Dans ce contexte-là, on va dire que le loisir va contribuer au développement communautaire car grâce au loisir on va développer une meilleure chimie au sein de la communauté car on va apprendre de chacun. On a aussi une satisfaction communautaire. Grâce au loisir, par exemple avec les jeux olympiques, on arrive à se regrouper en communauté (ex: les belges s'unissent). On a des sous-cultures (ex: ceux avec un handicap physique). Avec le loisir, on va côtoyer des gens et les apprécier pour qui ils sont. On laisse ainsi tomber des stéréotypes par rapport à une sous culture. Dans ce contexte, on dit qu'au niveau de bénéfices sociaux-culturelles, du côté social, on apprend à vivre en société. On utilise le loisir comme stratégie de développement et de contrôle. Le sport constitue une forme de contrôle social. C'est mieux d'avoir une société frustrée contre un entraîneur que contre le premier ministre par exemple. (Du pain et des jeux). On veut aussi conditionner les gens au sein de la société. C'est un bénéfice social car les gens ont besoin de se vider quelque part. Le loisir permet de prendre des responsabilités que l'on ne pourrait pas avoir en général. (Ex: président d'un programme de loisir). Le loisir veut aussi réduire l'isolement social. Cela favorise aussi l'harmonie ethnoculturelle. Relations intergénérationnelles: grâce au loisir, on va tenter de diminuer les écarts générationnels. Le loisir permet également de participer à une vie collective où on va mettre moins d'accent sur les classes sociales. On parle aussi d'insertion sociale au niveau des groupes défavorisés (que ce soit physique, culturel...).

### **Le Tourisme**

Le tourisme est l'une des plus grosses industries au monde en termes de structure, d'organisation. Dans une perspective historique, on dit que le tourisme est un phénomène. Quand on parle des premiers voyages, on pense à ce qui a amené les gens à se déplacer. Au départ on ne pense pas au loisir, mais à la recherche d'un environnement plus propice (plus de nourriture, une rivière, terres plus fertiles...). On attribue les premiers voyages à but touristiques

à des voyages à caractères religieux : le pèlerinage (visite de lieux saints). La motivation pour se déplacer est à caractère spirituel. Au départ, quand on parle de voyage, on va parler de voyage soit à pied ou dos d'animaux. On part pendant une plus courte période. Avec l'intérêt pour les voyages, on s'est rendu compte que la société a développé des choses pour favoriser le déplacement des gens (ex : les autoroutes). Depuis le début des temps, on se rend compte que l'amélioration de la technologie va avoir un impact sur le nombre de voyages et le déplacement des gens. On parle d'infrastructures que l'on va développer (auberges, meilleures routes, plus de sécurité sur les routes...) pour favoriser le voyage. Pourquoi maintenir le tourisme? Le tourisme ça paye !! Mais c'est de plus du nouvel argent : une réalité beaucoup plus fructueuse pour une économie qu'un simple échange d'argent (l'argent provient d'une autre société donc elle n'a rien coûté à la société). On dit que l'industrie du tourisme emploie des millions de personnes (c'est sûrement l'industrie qui emploie le plus de gens). On a un éventail de services incroyables : déplacement et transport, les hôtels, industrie du service (restauration, hôtel, guide touristique)). On se rend compte que l'industrie du tourisme est l'un des plus grands créateurs d'emplois au sein d'une société. On dit que pour chaque \$ investi au niveau du tourisme, on a un retour 5\$, soit 5x plus. Souvent l'industrie du tourisme va se situer à l'extérieur des grands centres : au Canada, on a beaucoup d'activités de plein air. On a une économie locale qui vit souvent presque exclusivement du tourisme. Le tourisme est le mouvement provisoire des gens aux destinations à l'extérieur de leurs lieux de travail normaux et de leur résidence; pour des raisons de loisir et divertissement.

Quatre perspectives du tourisme :

-Le touriste lui-même, impliqué dans un voyage. Le touriste est l'individu qui cherche différentes expériences (soit physiques ou psychiques) dans le but de la satisfaction de ses objectifs personnels. Par définition, le touriste est quelqu'un qui va voyager pour des raisons de divertissements. Le touriste doit remplir certaines caractéristiques. Un touriste est un visiteur temporaire demeurant au moins 24h dans un milieu d'accueil. Le tourisme intérieur c'est quelqu'un qui voyage de l'intérieur du pays. Le tourisme extérieur est un touriste qui voyage au moins 24h dans un autre pays. C'est quelqu'un qui visite un pays pour les raisons suivantes : le loisir et le divertissement, voyage orienté vers la santé (on a de plus en plus de voyages thématiques (ex : religion, de sport...)). Des visites familiales. Quelqu'un qui va être temporairement en train de visiter un endroit (ex : les gens qui visitent par croisière).

-L'entreprise fournissant les biens et services associés au tourisme. Les entreprises dans les régions touristiques organisent des services pour attirer les touristes avec des gens d'affaire.

-Le gouvernement et l'environnement local. On fait référence au politicien. Pour le politicien, le tourisme est important car il vient contribuer à l'économie locale qui permettent ensuite le développement du pays. Comment le tourisme peut bénéficier directement au citoyen car c'est un revenu et on veut réinvestir au niveau de la communauté.

-La communauté locale. C'est la communauté qui reçoit le tourisme. On a un bienfait au niveau de la création d'emplois (ex : l'industrie de la motoneige dans le grand nord quand il neige). Autre bénéficié associé au tourisme c'est l'échange culturel : tu apprends à connaître d'autres cultures, des gens. Le tourisme peut être tout autant positif que négatif dans une communauté.

N'est pas considéré comme un touriste :

Une personne qui voyage n'est pas toujours un touriste :

- Aller dans un autre pays avec un permis de travail d'activité d'affaire.
- Une personne qui veut s'établir dans un autre pays
- Étudiant ou étudiante qui va se déplacer pour des raisons d'études (ainsi, étudiant étranger(e). Quelqu'un qui réside près d'une région frontalière et travaille dans une autre région (ex : vivre au Canada mais travailler à Détroit). Quelqu'un qui traverse une région sans la visiter même pour une période supérieure à 24h.

#### Types de voyageurs :

- Excursionniste : une personne voyageant pour le plaisir pour moins de 24h et qui s'en va dans une région autre que la sienne.
- Le touriste étranger : est décrit comme : une personne visitant un pays, autre que celui dans lequel il habite normalement, pour une période d'au moins 24h.
- Touristes domestiques : Selon la Commission nationale des ressources touristiques : un touriste qui voyage hors de sa région familière pour une distance d'au moins 80 kilomètres (un allé seulement) le loisir, les raisons personnelles ou autres raisons qui ne sont pas pour travailler, que ce ne soit que pour une journée ou plusieurs.

#### Dimensions du tourisme :

-Attractions : la motivation principale pour voyager. Elles peuvent être une destination principale comme Disney. Beaucoup d'endroits historiques ne sont pas détruits car ils deviennent une attraction.

-destinations secondaires qui sont des endroits intéressants à visiter sur la route de votre destination principale.

-Installations : Quand les touristes arrivent aux attractions, ils exigent que les installations fournissent des services. (Ex : hôtels, restaurants, services de santé même parfois). Le but est d'améliorer la qualité du voyage de la personne.

-Transport : C'est la composante critique du tourisme, la capacité d'aller du point A au point B et de revenir, ou du point C, ou même D et E. Faciliter le transport encourage le tourisme.

-Hospitalité : fait que les visiteurs se sentent à l'aise et confortable. (Sentiment de sécurité, confiance en la nourriture...) éléments pour améliorer la qualité du voyage de l'individu.

Quand on parle d'hospitalité, on parle d'une science : comment simplifier le déplacement des gens à l'intérieur d'une région : tous les signes placés dans une communauté (comme les panneaux montrant les musées). Tout ce qui touche à l'information en ligne ou à imprimer. Les sites internet expliquant ce qui est à visiter dans la région. L'accessibilité des lieux (pour les gens en fauteuil roulant par ex...). Tout ce qui touche à l'accueil du visiteur. Il faut aussi faire attention de dépayser, mais pas trop dépayser le touriste.

(Review des autres cours). On va voyager pour des raisons de divertissement. On a ainsi fait le lien entre loisir et tourisme. On a une partie importante du loisir qui se prête au tourisme. Le tourisme est une industrie immense. Pour plusieurs industries à travers le monde, le tourisme est un élément majeur au développement. Le tourisme a un impact important sur l'économie mondiale. Avec le temps, on commence à faire des déplacements pour d'autres raisons que la survie biologique. Les premiers déplacements non biologiques sont des pèlerinage (religieux). Au moyen-âge les gens quittaient chez eux pour aller en terre sainte. Auparavant, on envoyait les jeunes pendant un an ailleurs pour instruire (=les chevaliers), ouvrir l'esprit : c'est une autre

forme de tourisme tourné vers l'apprentissage. Le tourisme moderne est une industrie. Le concept de tourisme moderne comme industrie a pris son envol surtout après la seconde guerre mondiale : on commence à voir des déplacements pour des raisons de divertissement. À cette période-là, on remarque des changements profonds dans les infrastructures, avec par exemple les automobiles. Ce que l'automobile a amené c'est la liberté de se déplacer à son propre gré et à son propre horaire, chose que les transports en commun ne pouvaient offrir. Toute sorte de plans sont fait pour que les déplacements soient orientés vers le tourisme (ex : des wagons luxueux pour les touristes). On commence à avoir des voyages d'une journée. Avec l'automobile, on se rend compte qu'on peut se déplacer plus loin. L'autoroute est en parti arriver grâce au tourisme car cela paye. On développe une infrastructure pour accommoder les voyageurs : systèmes d'hébergement. (Le motel apparaît avec les automobiles (d'où motor+hotel=motel). On est venu développer ce qu'on appelle le tourisme intérieur. Autre facteur : quand on parle de l'évolution de l'industrie, c'est le développement du transport aérien pour le tourisme. Les avions sont conçus pour le touriste. On développe une accessibilité. On rend les infrastructures (comme les avions) accessible pour le public général. C'est une fois de plus le tourisme qui a permis ce développement. Autre facteur : on commence à avoir des facteurs à double revenu qui a fait qu'on a plus d'argent qui rentre, donc plus d'argent pour voyager. Aujourd'hui le tourisme est devenu une des plus grandes industries au niveau de la planète. L'expérience touristique est aussi variée que ce que l'on donne au touriste (?). Le voyage va prendre des allures différentes, c'est pourquoi on a différents types de tourisme (de plein air, d'aventure, historique, noir (tourisme de thème sur la mort).

#### La valeur économique du tourisme

- le tourisme a une importance cruciale pour la plupart des pays
- L'industrie emploie des millions de personnes
- Le tourisme produit un haut pourcentage de nouveaux emplois

#### La valeur locale du tourisme

- Catalyseur pour la croissance dans un secteur, augmentant son profil et stabilisant la migration
- Occasions pour recycler la main-d'œuvre
- Améliorer des services locaux et des installations
- Communauté plus vibrante et active en attirant des arts, des événements sportifs ou culturel

#### FIN DU REVIEW

#### Facteurs à considérer

- Le temps : le facteur de temps est fondamental et essentiel. À travers l'histoire, le concept de temps libre a beaucoup évolué. Cependant on perd récemment de plus en plus de temps libre (avec les gens qui travaillent à leur compte surtout). Ce qu'on faisait avant sur une période d'un mois, doit être fait maintenant en 4 jours (par ex). On a donc une compression des vacances pour avoir toutes les mêmes expériences que en 1 mois.

-L'argent : le tourisme est directement relié à l'économie. Il est affecté par la valeur d'une monnaie. Lorsqu'il est bas, ce pays attire. À l'inverse, c'est ce pays qui voyage. L'argent affecte tout ce qui affecte le loisir. Une mauvaise économie donne un mauvais rendement du tourisme.

-La mobilité : on parle de déplacement, de transport. Il faut faciliter le transport du point A et point B. Un des éléments reliés au tourisme c'est le fait qu'on a tendance à vouloir commencer son voyage dès qu'on arrive à la destination. Pour contrer cela, on veut que chacune des étapes du transport soit plaisant et face partie de l'expérience.

-La motivation : les raisons que les gens vont vouloir voyager. Tout le monde n'a pas les mêmes envies. On a donc un défi de développer des expériences qui viennent rencontrer les attentes et les besoins des voyageurs. C'est le mythe populaire que toute expérience de loisir ce doit d'être positive car les gens investissent de l'argent donc ils s'attendent à un retour. Ainsi on a un défi incroyable pour déterminer la motivation et satisfaire cette motivation des gens. L'industrie du tourisme risque d'être instable à cause des motivations qui changent sans cesse. (Ex : la mode il y a 20 ans était l'Europe, maintenant c'est l'Océanie).

Pourquoi une communauté veut du tourisme?

-Économie : le tourisme ça paye. Les gens ont des différents niveaux de dépense et il faut accommoder tous les niveaux de dépenses.

-Emplois : le tourisme créer énormément d'emplois, surtout puisque c'est un secteur qui ne demande pas beaucoup de formation.

-Conservation culturelle : grâce au tourisme on peut maintenir des sites culturels qui sont des attractions culturelles, donc attirent des touristes

-Morale communautaire : Le tourisme ça donne un boost au moral car on se prépare pour la saison touristique (ex : décorer les rues en préparation de festivals)

-Apparence : l'esthétique est un signe de prospérité économique. On veut donner un thème à un village, à une ville, pour donner une allure plus historique (par ex) pour donner l'envie aux touristes de visiter.

Peser le pour et le contre : VOIR POWER POINT AUSSI

Pour :

-Certaines communautés survivent grâce au tourisme. Augmenter les revenus locaux...

-Apporter de l'argent d'une autre communauté.

-Grâce au tourisme on garde des sites intacts, ou alors des espaces verts (ex : le golf)

-Conserver un bon état de sa communauté car on est fier de l'endroit dans lequel on vit car il attire des visiteurs.

Contre :

-C'est une création d'emplois qui est surtout saisonnière.

-Le tourisme peut avoir des activités qui sont en conflit avec les activités quotidiennes (ex : le marathon qui bloque des routes).

-Le tourisme va affecter la culture des gens, la modifier.

Quand on parle de population distincte, on parle d'un concept beaucoup plus canadien. Le concept d'adaptation est positif. Le concept d'adaptation peut aussi être relié au niveau d'habilité. Comment

déterminer si on travaille avec une population distincte ou non. Il faut tout d'abord comprendre le normal. Le concept de normal fait référence à la normalité. La normalité c'est ce à quoi on s'attend des gens. Dans une salle de classe, il est normal que les gens écoutent, posent des questions, et qu'il y ait un échange. Quand on mesure le niveau d'activité des gens, on va faire une moyenne des gens, ce qui va être considéré comme la norme. Quand on parle du concept de normalisation au niveau du loisir, on va parler d'un concept qui a évolué dans les années 70. C'est à ce moment-là qu'on pousse le concept du loisir qui est un droit pour les gens, et non un privilège. À cette période-là, on a créé un nouveau terme qu'on a appelé la normalisation dans le domaine du loisir. Pour arriver à impliquer des populations distinctes, on va les normaliser pour simplifier le travail. C'est un mouvement qui a été fait dans les années 70. Mais ensuite on a remarqué que cela n'était pas avantageux, ainsi, on a développé des programmes plus individualisés. Quand on parle de population distincte, on parle d'une réalité qui est très canadienne. Les étudiants universitaires sont une population distincte car on est soumis à un horaire, ainsi pour pouvoir accommoder les différents besoins des gens, on a adapté les services aux besoins des gens. Aux USA, on ne parle pas nécessairement de populations distinctes, mais de populations spéciales : des gens qui vivent avec des contraintes, qu'on appelle des handicaps. On parle de défis de vie (de locomotion, intellectuel...).

Le normal c'est ce à quoi on s'attend des gens. C'est la norme.

Quand on parle de valeur au sein d'une société, on parle d'une réalité fondamentale à une culture. Il est très difficile de changer une valeur (ex : les valeurs familiales traditionnelles, du respect, de la vie privé...)

Quand on parle des normes, on parle des interprétations des normes. La norme est acceptée, et acceptable. Une société ne pourrait fonctionner en ne suivant que les valeurs. La norme laisse un peu de liberté.

La variance est une forme de liberté : on modifie les règles, la norme un peu pour accommoder la personne. En fonction de la culture, le concept de liberté est plus ou moins large.

Là où on commence à avoir de la difficulté c'est quand on a de la déviance : c'est quand on sort de la norme, on s'éloigne de la variance. La norme peut être représenté comme un cercle autour du centre, qui est la valeur. Lorsqu'on sort du cercle on est dans la déviance. La société accepte mal les gens avec de la déviance. Au niveau du loisir, on a aussi un loisir déviant. On ne tolère pas ce genre de loisir. Ce loisir peut être déviant car il peut être dangereux, violent... La société va imposer des sanctions au niveau de la déviance. Il existe plusieurs types de sanctions :

-sanctions physiques : surtout l'emploi de violence physique. Ex : perspective extrême comme la peine de mort, une forme de torture, l'emprisonnement, ou plus simplement une gifle, coup de pied, ou de tout simplement limiter quelqu'un dans ses mouvements.

-sanction économique : on donne une amende, contravention, remboursement à des dommages. Le concept de sanction économique est très large : par exemple le boycott d'une entreprise, une baisse de salaire, retirer la bourse d'un élève.

-sanction surnaturelle : on parle d'une sanction religieuse ou magique. Une sanction qui provient d'une force plus supérieure à l'homme. Ce genre de sanction va atteindre plus la personne, et ainsi on a un plus grand contrôle sur la personne. C'est par exemple la punition des Dieux, punition des esprits.

-sanction sociale : expulsion d'un groupe qui est purement social. On parle de rejet, de mise à l'écart, un rappel à l'ordre. Dans certaine culture, la sanction la plus dévastatrice est la sanction sociale. La sanction sociale est beaucoup utilisée dans l'éducation (ex : le silence, le regard, le retrait de la confiance, retrait de l'amitié, rire de quelqu'un...) Le concept de sanction vise à ramener le comportement au niveau de la variance.

La perspective historique :

Si on parle du concept de handicap, handicap vient de la langue anglaise. C'est une combinaison de 2 mots : hand in cap, ce qui veut dire que dans le cadre d'activité du loisir ou sportive, pour

réguler le niveau des équipes, on donner des difficultés en plus aux meilleurs joueurs, mais ce terme s'est ensuite propagé à d'autres domaines de la vie. Au tout début, dans la période du moyen âge, le concept d'handicap était un concept qui dérangeait énormément car l'individu qui doit vivre avec un handicap est un individu possédé par le démon, donc qu'ils sont dangereux. On a donc eu pendant longtemps une perspective négative du handicap, comme signe du mauvais présage. Avec le temps, éventuellement les valeurs évoluent. Avec le temps on s'est rendu compte que le handicap n'était pas dangereux mais des gens qui devaient vivre avec certains défis, donc on a commencé à tolérer la différence au XVIIIème siècle. À ce moment-là, c'était le rôle de la famille de s'occuper de ce membre handicapé. Avec le temps, la vision a évolué, et la perspective a évolué : on a développé la perspective sociale et on a accepté les gens avec des handicaps : ainsi se développent des institutions psychiatriques. Ce n'était pas une forme de sanction, mais une façon d'encadrer ces gens-là. Mais on s'est rendu compte qu'il y a eu des erreurs : ex : quelqu'un avec un burnout était envoyé dans un centre psychiatrique ce qui n'était pas toujours la meilleure solution.

Un élément qui a eu une influence majeure sur tout cela, c'est la fin de la WW2 car on a une grosse partie des gens qui reviennent de la guerre abimée par la guerre, que ce soit physique ou psychologique... on veut réintégrer ces gens au sein de la société. À travers le système médical, on développe la normalisation de la vie, car on souhaite que les gens dans les hôpitaux puissent se réinstaurer dans la société. Avec l'arrivée du loisir thérapeutique, on s'est rendu compte de l'importance de ces activités, avec par exemple du sport adapté, ce qui a donné ensuite les paralympiques. Ce mouvement est apparu au début aux USA. Avec le temps on s'est rendu compte de l'importance et la puissance du loisir comme outil du maintien de la santé.

#### Points de l'heure

-Quand on parle de l'évolution où les gens ont réintégré la communauté, on devait se donner des outils de travail (qui ont évolués au cours du temps). On a commencé à parler d'un premier outil qui s'appelle l'intégration : il faut donner le même niveau d'opportunité aux gens qui ont un handicap que le reste. Quand on parle d'intégration de façon classique, on va inviter quelqu'un avec un handicap à participer à un programme régulier. On va introduire les handicapés à des cours normaux pour intégrer les gens (et non faire un programme spécifique aux handicapés). Une intégration c'est un échange entre l'individu et le groupe. Pour vivre une intégration, il faut que l'individu soit prêt, soit bien préparé. S'il n'est pas prêt, on cause un stress chez l'individu. Il faut que le groupe soit sensibilisé au fait qu'un individu ait un handicap.

On parle d'intégration inversée, ce qui est intégrer une personne "normale" à un groupe de personne handicapées.

-Les programmes de ségrégation : ce sont des programmes avec des groupes les plus hétérogènes possible. On sépare les groupes.

Ces deux stratégies peuvent fonctionner et ont leur avantage. Tout dépend du contexte. Un programme de ségrégation n'est toujours pas un manque de respect.

-Inclusion : le concept d'inclusion c'est une intégration au niveau turbo : on oublie que l'individu est handicapé. On voit la personne en tant que personne et non en tant qu'handicapé. Les idées de cette personne ont autant de poids que les autres du groupe. Cette personne fait partie du groupe. C'est lorsqu'on a une intégration qui est réussie.

## Pourvoyeurs de services

Un pourvoyeur de service est une structure, organisation qui offre des services à une population en particulier. Quand on parle d'une population distincte, on a 3 domaines de pourvoyeurs de service.

-Les services communautaires : ce sont tous les loisirs offerts par une communauté que ce soit privés, ou publique, qui sont équipés pour servir des gens avec des défis quelconques. La majorité des programmes se trouvent au niveau des services communautaires. On veut donner aux gens la vie la plus normale possible. On s'assure que la personne a les services nécessaires pour évoluer dans son loisir.

-Thérapeutique : L'objectif de ces services c'est la réintégration sociale. On parle d'un programme offert dans le but de faire évoluer la personne. On retrouve surtout ces programmes dans le milieu carcéral, éducationnel. On va également retrouver les programmes thérapeutiques visant un certain niveau d'autonomie. Ce sont des programmes qui visent un but (ex : augmenter ses capacités sociales chez ceux qui en manquent). Tous les programmes de thérapie...

-Sportifs : paralympique?

## Le loisir déviant :

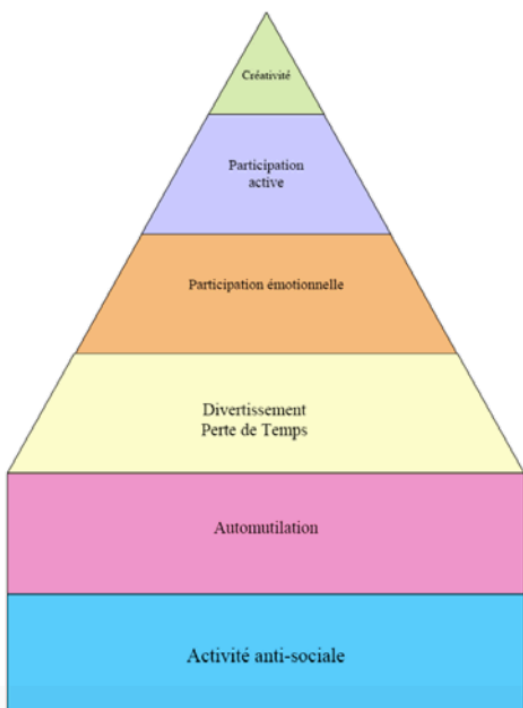
Une forme de pratique de loisir qui sort des normes. Ex : loisir extrême mal planifié, comme faire de l'escalade sous drogues.

-Concepts fondamentaux : on prend pour acquis que le loisir est bénéfique pour l'individu. Cependant dans ce cas-ci on va à l'encontre de ce fondement-là : on parle du loisir sombre (le loisir pourpre : qui est encore plus profond : forme de loisir qui peut mal aller; c'est le genre de loisir qui peut vraiment être nuisible pour le participant.) Quand on parle du loisir déviant, on parle d'un loisir qui sort de la norme, un loisir qui cause plus de tort que de bienfaits pour l'individu. On a une variance d'intensité de loisir déviant. Quand on parle de l'évolution au niveau du loisir déviant à l'arrivée de l'industrialisation. Avec l'arrivée de l'industrialisation, on voit l'apparition de développement de loisirs au niveau des villes. On s'est donné des façons de se divertir, avec par exemple les tavernes. En lui-même, le lieu n'est pas mauvais. Mais c'est devenu

un genre d'institution où l'on promouvait les activités déviantes. On s'est rendu compte également que à cette époque-là, les gens ne savaient pas comment occuper leur temps libre. Dans leur oisiveté, les gens font des activités répréhensibles. On parle donc de l'impact négatif d'un loisir, d'où l'apparition du terme loisir déviant. Avec le temps, on s'est rendu compte que le loisir déviant peut donner des problèmes au niveau de la société. Pour expliquer, le loisir déviant, on utilise le modèle de Nash.

-Activité antisociale : activité qui va à l'encontre de la norme sociale. La personne éprouve du plaisir mais va à l'encontre du bien-être des autres. L'effet dévastateur est pour le participant mais aussi pour la société.

-L'automutilation c'est prendre une décision qui aura un impact sur sa propre santé.



- Divertissement passe-temps : Il faut cela en tant que vision capitaliste : on ne fait rien, on n'est pas productif. C'est une mauvaise utilisation de son temps. La différence entre loisir et récréation : la récréation c'est retrouver son énergie, et loisir c'est juste le temps libre.
- Participation émotionnelle : on s'implique dans quelque chose émotionnellement. On va parler d'une implication émotive. On parle d'un certain bénéfice. Ce n'est pas nécessairement une activité mauvaise pour la société. (Ex : regarder un match de foot)
- Participation active : c'est la participation dans l'activité. On prend une part active. (Ex : le bénévolat ou faire du théâtre)
- Créativité : c'est le niveau optimal. C'est une pratique qui est très près de la pratique de loisir.

Types de loisirs déviants :

Abus de substances : on parle d'abus de substance si c'est une activité qui se répète. C'est un loisir qui s'éloigne de la variance. Ce sont des activités perçues par la société comme hors-norme. Quand on parle de loisir déviant, on va mesurer son impact selon 2 caractéristiques :

Le dommage à la personne (automutilation)

Cause des dommages à l'environnement de la personne.

Ex : Les joueurs compulsifs (joueurs de jeu de hasard) : on se rend compte ce loisir devient un problème lorsqu'il occupe la place centrale de la vie des gens. On se rend compte que pour certains le jeu de hasard n'est plus perçu comme une activité. Quand on parle d'un jeu de hasard, on a 6 catégories de joueurs :

- les gens qui jouent pas (le jeu de hasard ne fait pas parti de leurs habitudes)
- les joueurs intéressé par le jeu mais qui ne présentent pas de problèmes associés
- joueurs symptomatiques : à la première occasion ce joueur va aller jouer. Souvent lié avec la superstition
- les joueurs à risque de développer des pathologies : la personne ne va pas remplir ses responsabilités sociales et va aller jouer
- les joueurs compulsives, purement pathologique
- les joueurs en traitement, qui étaient des joueurs pathologiques

Le jeu pathologique est un jeu qui peut avoir un impact sur la société (problèmes de stress par exemple). Ce sont des pathologies qui mettent beaucoup de stress sur d'autres systèmes sociaux. On parle du système de sécurité social et juridique stressé par ce genre de jeu. On se tourne vers l'éducation pour éviter ces problèmes. Les jeux compulsifs apparaissent vers 10-12 ans. Il y a toute une sensibilisation à faire à ce niveau-là. Dans la catégorie de dommage aux autres, un des éléments qu'on considère au niveau du loisir déviant c'est le vandalisme : c'est une des formes du loisir déviant car souvent les actes de vandalisme vont être commit pendant le temps libre. Quand on parle de vandalisme, on a plusieurs types de vandalisme :

- le vandalisme involontaire : causé par une surutilisation soit d'un environnement ou d'une pièce d'équipement.
- vandalisme causé par un conflit, par exemple on a un conflit de travail, et pour des raisons quelconques, on a des voitures détruites. Ce ne sont pas des gens violent mais c'est la situation dans laquelle ces gens étaient.
- vandalisme causé par le manque d'alternatives, de planification (ex : un festival avec pas assez de poubelles donc on a des déchets par terre).

- vandalisme créatif (ou inventif) : genre de vandalisme où l'on détruit quelque chose pour créer autre chose. (Ex : murs de graffitis artistiques).
- vandalisme causé par la curiosité. (Ex : un musée avec une porte fermée, les gens vont la détruire pour voir ce qu'il y a de l'autre côté (même si ce n'est qu'un placard à ballais)).
- vandalisme causé par l'expression de soi. (Ex : graffitis, déranges des rencontres en faisant du bruit). C'est expression d'un sentiment ou autre à travers le vandalisme).
- vandalisme qui est le résultat d'une autre activité. (Ex : en jouant au hockey, on fait un tire très fort qui va se loger dans la vitre d'une maison).
- vandalisme causé par la négligence (ex : laisser trainer des déchets sur un terrain, et soudainement le feu prend, ou tout simplement le fait de ne pas réparer quelque chose, ce qui va causer sa brisure).
- vandalisme motivé par la malice. Vandalisme causé par un esprit destructeur. (Ex : on s'ennuie donc on détruit des fenêtres)
- vandalisme qui résulte d'une sensation forte. (Ex : voler toutes les lampes d'une voiture de police pour l'adrénaline).

## Le jeu

Quand on parle du jeu on parle d'une réalité qui a toujours dérangé les gens à travers de l'histoire. Pourquoi? C'est qu'on n'a jamais réussi à comprendre ce que c'est du jeu et pourquoi les gens jouent. Pourquoi jouer si on peut se faire payer. On a tout essayé pour enlever le jeu. Les sociétés orientées vers la productivité tentent de retirer le jeu en vain.

On s'est rendu compte que pour différents groupes de la société, le jeu est essentiel. Sans les jeux, un enfant va avoir des retards de développement. Ainsi on a réussi à inscrire le jeu comme un droit des enfants. On a observé des cultures où l'enfant a commencé à travailler très tôt...(?). On a donné une place au jeu dans la société. On a tenté d'encadrer le jeu. On associe au jeu l'aspect d'état d'être et d'activité. On considère jeu si on peut reconnaître l'activité de jeu et qu'on est en état de jeu. Pour arriver à mieux comprendre le concept de jeu on s'est donné des balises : un philosophe, Thomas d'Aquin a présenté des concepts : pour lui tout concept va vivre selon 2 vitesses. Si on comprend l'essence du concept, il faut aussi comprendre l'existence. Quand on parle de l'essence d'un concept on parle des ingrédients de base. Par ex : l'essence de l'éducation c'est l'apprentissage. Quand on parle du jeu, on dit que l'essence du jeu se traduit en fonction de 3 éléments fondamentaux :

- liberté (on ne peut pas avoir de jeu si on ne se sent pas libre)
- créativité (sans créativité pas de jeu)
- la non-évaluation (car quand on joue on devrait jouer pour le plaisir)

**Ces 3 éléments amènent le concept du jeu pur.** On parle de liberté absolue, de créativité absolue et de non-évaluation totale. Le jeu pur est un concept théorique qui n'existe pas. C'est pour cela que l'on parle de l'essence du jeu. À quoi ça sert? Ça sert à donner un point de focus pour commencer à comprendre c'est quoi le jeu. En règle générale, l'ensemble des chercheurs s'entendent sur l'essence du jeu. Le jeu pur n'existe pas car on a jamais la possibilité d'avoir la liberté totale. C'est un concept utopique. Une créativité totale impliquerait d'inventer une façon de jouer qui n'a jamais été faite avant. Finalement quand on parle d'une activité de non-évaluation c'est qu'on ne le compare pas à un autre jeu. D'Aquin nous présente une autre

perspective des concepts qui s'appelle l'existence des concepts, c'est-à-dire comment les concepts existent dans la vraie vie. Pour qu'un concept existe, il faut le vivre.

Coackley nous présente un modèle de jeu :

Il leur donne une étiquette, une catégorie. Est-ce possible de catégoriser les jeux?

Les jeux spontanés : dans ce genre de jeu-là on va avoir des leaders qui vont apparaître. Ce sont ceux qui sont les plus créatifs qui vont apparaître. Ex : les jeux de scénarios (jeux sociodramatiques). On imagine un univers et un scénario qui va être ensuite joué. Mais on dit que c'est le jeu le plus libre qui existe car les seules contraintes imposées sont celles de la créativité et de liberté du joueur.

Le jeu spontané : c'est la rêverie. C'est la forme de jeu le plus libre qui existe, et où on est limité par la créativité.

À l'autre bout du continuum on a le jeu formel : une forme de jeu acceptée et reconnue au niveau de la culture (ex : un sport (de ligue, organisé...)). Souvent le jeu a plus de contraintes que le travail car on impose beaucoup de règles. C'est un jeu où les plus performants sont les meilleurs.



Coackley a inventé un spectre qui résume le jeu. Quand on a un jeu spontané, l'enfant invente un rôle, il n'a pas de contraintes de temps précis. Avec ce genre de jeux, on a des leaders qui se développent étant ceux avec le plus de créativité, et donc souvent plus vieux. Chez l'adulte le jeu spontané se joue surtout avec la rêverie. C'est la personne qui développe le scénario et la seule contrainte est l'imagination de la personne.

À l'opposé on a le jeu formel qui est le jeu le plus structuré et qui offre le moins de liberté, au niveau social (ex : jouer au foot, il faut obéir aux règles du foot). Un jeu formel est aussi un jeu reconnu culturellement. Ainsi il peut changer en fonction de la culture. Le leadership dans ces jeux-là dépend de la performance des meilleurs.

Le jeu informel qui se situe au milieu. Quand on parle du jeu informel on parle d'un mélange des deux. À la base le jeu informel s'inspire d'une activité culturellement reconnue mais on va évoluer au niveau de cette activité avec beaucoup moins de contraintes pour assurer la participation de tous. (EX : du hockey dans la rue). Il est ainsi plus accessible et facile à jouer pour que plus de gens puissent jouer. Donc l'objectif du jeu informel c'est la participation et le plaisir. Au niveau du contrôle social, il se fait à partir du groupe lui-même. Les leaders vont être les plus vieux et les plus investis dans l'activité. Un jeu peut se retrouver n'importe où sur le spectre.

Quand on parle du jeu on parle d'une réalité qui nous a longuement hanté. Le jeu est un phénomène qui existe tout le temps. Ce qu'on va faire à travers l'histoire c'est développer les théories du jeu.

-Théorie classiques : théories avec un élément de cause à effet. Quand ces théories ont été développées, on avait une idée de la cause à effet, donc on recherchait des théories unifocales. Histoire de la théorie : au départ quand on a commencé à développer le modèle scientifique où la théorie devait faire preuve de loi. On ne peut jamais atteindre la vérité absolue. Ainsi on va accepter une théorie jusqu'à la preuve du contraire. On a décidé d'accepter de nos jours que la

théorie a ses limites et qu'une théorie peut ne pas fonctionner. Ainsi la théorie devient un outil de travail.

-La théorie du surplus d'énergie : Spencer en 1898 suggère la théorie du surplus d'énergie. On prend pour acquis que le jeu prend sa source au niveau biologique de la personne : notre corps nous oblige à jouer. Le jeu permet de se débarrasser d'un surplus d'énergie qui se trouve dans notre système. Il s'est inspiré en parti de Darwin : avec le temps l'animal arrive à développer des habiletés plus efficaces à son environnement. Les espèces animales les plus avancées selon Darwin sont les plus curieuses. Ainsi par curiosité on va jouer. Si on ne se débarrasse pas de son surplus d'énergie-là, on va trop en avoir et ainsi avoir une 'explosion' et c'est ainsi qu'on s'en débarrasse avec le jeu. Pour en arriver à cette conclusion là il examine le jeu animal, et d'après ses observations sa théorie a du sens. Là où on commence à douter sa théorie c'est quand cela s'applique aux Hommes. On se rend compte que même après épuisement, l'être humain continue à jouer. Ainsi on commence à critiquer la théorie de Spencer. Spencer voyait l'Homme comme un animal. Spencer nous dit que le jeu permet de brûler son énergie pour pouvoir reprendre une vie normale.

-La théorie de la récréation : ce que le jeu permet de faire c'est redonner de l'énergie. Le jeu redonne de l'énergie en reposant les muscles de travail (= parti du corps utilisé dans le travail comme le cerveau ou les jambes...).

-Théorie des instincts de Bernard (entre autres): c'est une théorie qui explique tout : les instincts sont responsables de tout, donc ainsi les jeux sont un instinct. Est un instinct tout ce qui est venu au monde avec l'homme, un besoin de base. D'où vient ce besoin-là? Le jeu n'est pas un instinct fondamental mais un instinct de second ordre. La très grande critique de cette théorie est que l'instinct est quelque chose qui n'est pas sérieux car on ne cherchait pas à expliquer, on voulait juste caser les choses.

-Les théories de la récapitulation de Hull : il dit que l'être humain qui vient au monde va revivre de façon accélérée chacune des étapes de l'évolution de l'espèce humaine. Pour Hull le jeu est important car il permet de passer à travers chacune des étapes de la vie. Par exemple il va dire que c'est naturel pour un enfant de vouloir manipuler des jouets fait de matière première. Un exemple parfait est le baseball : on tient un bâton en bois, un prédateur envoi un projectile et on court sur un sentier pour retourner à un endroit sécuritaire.

-La théorie du catharisme. C'est une version améliorée de la théorie du surplus d'énergie. On dit que le jeu va jouer un rôle important car il va débarrasser d'un surplus d'énergie mais il va aussi rééquilibrer les hormones au niveau du corps humain. Freud était un supporteur de cette théorie. Il disait que c'est la société qui fait qu'on joue, et que les contraintes que nous force la société ne sont pas naturelles. Catharisme signifie expulsion. On veut se débarrasser d'une surcharge d'énergie et d'hormones, entre-autre, contraintes sociales.

Helmholtz, 1888 : Il a dit qu'on est vraiment trop soi-même qu'en situation de jeu. Le jeu va être présent dans un moment où on est libre et propice à une situation de jeu. On a vraiment commencé à dire qu'il faudrait impliquer le jeu dans différentes activités auquel on s'adonne comme le système d'éducation. On apprend mieux dans une situation plus calme. Ainsi Helmholtz a influencé de nombreux penseurs de son époque tel Darwin, Freud...

On n'a jamais réussi à trouver LA cause du jeu. On s'est toujours rendu compte que c'était non conclusif, ce qui amené les individus à aller dans une théorie moderne avec plusieurs causes possibles qui permettraient la présence du jeu.

Les théories modernes :

Les théories modernes sont beaucoup plus éclatées et écartées. On n'a pas un seul centre du jeu dans le cerveau. Le jeu peut être provoqué par un besoin biologique, un contact social... Il y a donc plusieurs motivations pour le jeu.

-Théorie des habitudes : on part du principe que les gens visent à être compétant. Ainsi le jeu qui va être choisi va être en accord des activités de vie. Le jeu suit nos habitudes de vie. Ex : Bob travaille comme programmeur informatique, revient chez lui, et il joue à des jeux vidéo. Il est bon en informatique donc il va renforcer ses habitudes. L'individu qui vit dans un milieu très rationnel. Avec cette théorie, on peut prédire les activités des gens. Ainsi le concept de la théorie des habitudes est très utile.

-Théorie des compensations : inverse de la théorie des habitudes. C'est un jeu de compensation car on compense avec ce qu'on n'a pas dans notre vie, dans notre travail. On se sert du jeu pour s'éloigner du quotidien. On associe souvent ce concept avec des modes de vie extrême : quand on a un travail avec peu de liberté, de choix... on compense souvent avec une activité opposée. Le jeu permet de sortir de la réalité, de la situation de travail. On compense

-Théorie de l'expression de soi : c'est la théorie la plus complexe par rapport au jeu. Le jeu nous permet d'exprimer qui on est. C'est une combinaison d'habitude et de compensation. Par exemple on va choisir un jeu pour se débarrasser d'une frustration, d'exprimer le côté créatif, d'exprimer un côté rationnel.

-Théorie de l'apprentissage est un concept qui est très profond : historiquement on a associé jeu et apprentissage à partir de la Grèce antique. Quand on parle de la théorie de l'apprentissage, c'est aussi une théorie de l'époque classique car le jeu apprend à l'animal certains comportements de survie. Ainsi on se pose la question de si le jeu est en relation avec l'animal ou l'homme. On est arrivé à la conclusion que les jeux de combats sont utile à la préparation contre un prédateur mais aussi pour pouvoir trouver un leader. On a commencé à développer des programmes de jeu car 'l'homme est lui qu'en situation de jeu' ainsi on a voulu faire apprendre l'enfant à travers cela. Quand on parle de jeu et d'apprentissage on a 2 écoles de pensé :

- L'apprentissage par le jeu nous dit que si on développe un environnement de jeu qui est riche, on a aussi l'apprenant d'apprendre. On dit que l'enfant apprend par le jeu. Par rapport à cette école de penser-là, on va dire que le jeu est tellement important, et que le spécialiste du jeu c'est l'enfant, qu'on ne devrait pas trop intervenir dans son environnement (découverte de l'environnement par l'enfant)
- L'apprentissage du jeu chez l'enfant : le jeu est tellement important que en tant qu'adulte on doit aider l'enfant à bien jouer. C'est dans ces cours-ci qu'on trouve les jeux qu'on impose comme le violon, apprendre à jouer au foot. On enseigne à joueur. D'ici apparaît la lignée de coaching traditionnel. Mais il faut nuancer : il faut encourager l'apprentissage par découverte mais il faut aussi donner un apprentissage de comment jouer. Si on n'intervient pas au niveau du jeu, on va plafonner, ainsi avec l'intervention on va pouvoir aller plus loin. Ainsi il faut mêler les deux.

-La théorie de l'excitation (arousal theory) : pour qu'on puisse favoriser un niveau d'apprentissage chez une personne il faut un certain niveau d'excitation. Le premier principe est le principe du succès : pour qu'une activité soit fructueuse, il faut que l'activité amène un certain succès. Le participant doit avoir une activité à son niveau, pas trop complexe, ni trop simple. Le jeu nous permet de maintenir cet intérêt chez le participant.

-Niveau optimal d'énergie : quand on parle du jeu et du niveau optimal d'énergie on parle de la théorie à caractère biologique qui est la plus moderne. Selon cette théorie, la raison qui pousse les gens à jouer c'est la recherche d'un équilibre. La personne qui a un trop plein d'énergie va aller jouer pour retrouver un niveau optimal d'énergie. Quand on n'a plus d'énergie on va aller jouer pour retrouver un niveau optimal d'énergie, et on dépense l'énergie quand on en a trop.

-La psychanalyse : Freud a une formation médicale. Pour Freud, l'important c'est de comprendre la personnalité. Freud va parler au niveau de la personnalité de 2 principes de base. Le fondement pour Freud est l'instinct de vie et l'instinct de mort. Pour Freud on vit toujours entre ces deux pôles-là. Selon Freud, on se prépare toute notre vie à la mort. Dans son approche, Freud recherche toujours la barrière. Il cherche ce qui va plus loin. Le jeu nous permet de nous rééquilibrer selon Freud car il est normal pour lui que l'on glisse vers un côté ou l'autre. Le jeu nous ramène vers un fonctionnement optimal. Pour Freud le jeu va nous faire échapper certaines frustrations sociales. Le jeu va te permettre de te retrouver. Le jeu va également permettre de rééquilibrer certaines facettes. Les gens vont explorer certaines classes sociales à travers le jeu, vider certains stress. La Théorie De LA RécapitulatiOn. Ça SerT à exPliqUer EntRe AutRe les aCTiviTÉS folKLoriques. On A uN bEsOiN De rEtrOUver CeLa car oN exPliqUe Un bEsOin de retoUrnEr À sEs raÇiNes. Cependant on va dire que cela donne une vision de classification des gens car on leur associe des activités en fonction de leur

### Contraintes à la participation

C'est l'un des plus gros défis que l'on a en tant que professionnel en loisir car la contrainte va influencer le taux de participation. Qu'est-ce qui empêche quelqu'un de participer. Il est impossible d'éliminer les contraintes. Les contraintes qui reviennent le plus ce sont les contraintes de temps. Ceux qui réussissent le mieux c'est ceux qui associent une contrainte à un facilitateur (élément qui contre la contrainte) (ex : à la contrainte de temps, on organise son temps (facilitateur) pour pouvoir aller work-out). Ceux qui ont le plus de succès c'est ceux qui ont le plus habile au niveau de la gestion de leurs contraintes. Un professionnel en loisir il faut développer des facilitateurs. Les gens ont des différents facilitateurs car les gens vivent une vie différente. Ce qu'on vise c'est la participation en loisir, c'est le but ultime. On va passer au maintien d'une participation. Comment faire pour amener les gens au niveau de cette catégorie? On va considérer les contraintes intra-personnelles. Soit un besoin, un désir ou intérêt. On remarque qu'il y a deux types de contraintes : extrinsèque et intra-personnelle (ou intrinsèque) (=personnelle à soi-même, quelque chose qui vient de l'intérieur). Il y a deux niveaux de contraintes intrinsèques : contraintes réelles et contraintes perçues. Contraintes réelles pourrait être un manque de connaissance par exemple. Manque de connaissance, d'habilité, parce qu'on ne sait pas si on aime... On est équipé pour prendre une décision. Inefficacité sociale : quelqu'un qui a de la difficulté d'interagir avec les autres (surtout les programmes à caractère sociaux). Problèmes physiques, santé physiques (ex : une personne qui a un défi physique quelconque). Comment adapter la pratique pour accommoder la contrainte. Dépendance physique et

psychologiques peuvent devenir une contrainte. Abus de substances (dépendance de substances, dépendance de gens). Manque d'habiletés : la personne va s'empêcher de faire une activité car elle ne possède pas ou ne croit pas posséder les habiletés pour participer à une activité. Quand on regarde ces connaissances-là, on peut presque dire que ce sont des habiletés réels.

Contraintes perçues : contraintes intrinsèques surtout (perception). La perception est considérée comme un fait pour les gens, beaucoup plus que les faits. Quand on parle des contraintes intrinsèques, on parle aussi de contraintes environnementales. On peut parler de contraintes d'attitude au niveau du côté environnemental. On se rend compte que l'attitude est directement reliée au comportement à un tel point que on a développé une théorie de l'action raisonnée. L'attitude évolue, l'attitude va changer. Elle va souvent devenir le moteur derrière l'action. On mesure le niveau d'attitude de quelqu'un en fonction au niveau de leur intention. Quand on parle de l'attitude en tant que contrainte, on se rend compte que c'est quelque chose avec lequel on peut travailler. Un référent personnel c'est quelqu'un qui a un impact sur soi. Contrainte architecturale : tu voudrais te rendre dans une salle d'activité mais on ne peut pas y accéder. C'est surtout l'accessibilité d'un lieu. Ça fait partie du quotidien de voir une rampe pour les fauteuils roulants par ex. La contrainte écologique : est-ce que l'environnement est propice à la pratique d'activité physique. Ex : les personnes âgées ne sortent pas durant l'hiver car les elles ont peur de tomber. Contrainte de transport : le défi de transport qu'on a comme par ex : un gros événement doit pour être approvisionné par des bus par exemple. Contrainte économique : tout le monde peut jouer au golf, mais on va demander un pass de 30000\$ par année. Contrainte de règlement : à cause d'un règlement, on ne peut pas faire un quelque chose (ex : faire du car-surfing). Contrainte d'omission. Tu voudrais participer à une activité mais après un certain âge on n'accepte plus de faire l'activité par exemple. On ne permet pas à quelqu'un d'y accéder, ou une personne se dit qu'elle ne peut pas faire l'activité.

Pour bien comprendre les contraintes, il faut savoir bien cerner les activités et les contraintes de notre société.

Le discours comparé sur le loisir : encore aujourd'hui on a tendance à comparer loisir à travail, on a tendance à séparer les deux. Quand on parle de loisir, on tente de comparer les pratiques de loisir d'un pays à l'autre. Le plus gros défi qu'on a c'est de comment chaque pays, culture, va gérer cette séparation du temps. Dans certains pays on va mettre beaucoup l'accent sur le travail formel. Ce qui est totalement différent de d'autres pays où le travail est beaucoup plus informel. Au Canada on a de plus en plus de travail informel. Ça devient très difficile de comparer les études et les pratiques de loisir à cause de cela. On se rend compte que les pratiques de loisir sont le reflet de la culture. Chaque culture va se divertir différemment. Cela a du bon mais aussi du moins bon. La solution au problème est qu'on doit faire une étude du loisir très large : on parle d'une étude qui se fait au niveau des perceptions et des contraintes.

Le loisir une perspective culturelle. Quand on parle du loisir en tant que perspective culturelle : le loisir est une façon de se démarquer des autres cultures. Quand on parle de loisir et culture, on va dire qu'au niveau de la société, on va avoir un impact majeur entre les pratiques. La culture explicite est voire un concert par exemple. Quand on parle de culture et loisir, on parle de ce qui touche aux valeurs religieuses que l'on rattache au niveau du loisir. On vient contraindre, limiter le loisir. Quand on parle du concept de temps, temps de travail et loisir, on se rend compte qu'au niveau culturel le contrôle du temps devient un élément majeur au niveau d'une société. Au

niveau du marché du travail, on réserve un bloc de temps pour travailler. Au niveau culturel, le temps devient un outil de négociation.

Débat sur l'importance de la culture : on se rend compte que souvent la pratique de loisir va refléter la prospérité économique d'un pays. Plus un pays est prospère, plus on a de loisir, et plus on maintient un aspect culturel dans une société. On investit de l'argent dans le loisir et culture quand on a une économie prospère. On se rend compte qu'au niveau personnel, le loisir et la culture font partie de revenu résiduel. (Ex : se payer un billet pour un certain spectacle). Par rapport à cette réalité-là, qu'on a un loisir à deux vitesses : ceux qui ont de l'argent ont du loisir, mais ceux qui manquent d'argent manquent de loisir.

Conditionnement et contrainte par rapport à la participation : en fonction de la société dans laquelle on se retrouve, on se rend compte que la pratique est limitée selon les valeurs culturelles. Tandis qu'ici on a des mouvements souvent plus orientés vers la participation. La pratique de loisir est rattachée de près à l'expression sociale. Si tu appartiens à un club, cela reflète ta classe sociale. On va mesurer la qualité d'une économie et la qualité de vie d'un pays en fonction de son esthétique. Une société esthétique est prospère car elle attire des visiteurs et ainsi effet boule de neige plus d'argent pour plus d'esthétique.

Mondialisation du loisir : on parle d'une réalité qui a définitivement un effet sur la pratique du loisir. Avec l'arrivée du processus de mondialisation on s'est rendu compte qu'un des effets négatifs de cette approche-là est qu'on a perdu les couleurs locales (mêmes magasins en Australie qu'au Canada). Les gens vont importer des concepts qui fonctionnent ailleurs en espérant que ça fonctionne chez eux. On a une perte d'unicité de nos pratiques de loisir. Quand on parle de mondialisation, avec l'industrialisation, et avec le développement, on voit le loisir comme une forme qui réduit la productivité internationale. Discrimination dans les sociétés contemporaines : avec l'arrivée et l'évolution des sociétés, on a une discrimination des loisirs : opportunité de loisir différent. Discrimination homme femmes, travailleurs et retraités, notamment au niveau de la pratique du hobby. Si on regarde la relation travail-loisir, on va toujours séparer le travail et le loisir. Ainsi on va vouloir favoriser cette relation-là. Dernièrement on a remarqué qu'on a vécu des bouleversements profonds au niveau travail et loisir, avec un travail de plus en plus flexible, avec par exemple, un travail de chez-soi. Avec la transformation technologique, on a de plus en plus de mélange de loisir et travail. On est en crise de valeur, surtout avec la famille. On peut maintenant travailler le weekend... On parle aussi de crise de valeur au niveau du travail. On se rend compte qu'avec cette crise de valeur, on a une incidence sur les pratiques de loisir : on recherche un équilibre de vie à travers le loisir. Les gens en font plus mais souvent avec une surcharge de loisir pour compenser. De nos jours, on n'a pas encore acquis à la vie créative. La créativité dérange car si on est trop créatif car on ne peut pas bien fonctionner dans un groupe, et donc ça déstabilise la société. Ségrégation et marginalité dans le loisir : limite imposée mais non publiée. On ne donne pas accès à un loisir en augmentant le coût par exemple. On parle aussi de ségrégation au niveau de profile raciale et culturel. Finalement on parle de loisir imposé. On parle d'une fausse permission de liberté qui va en accord avec le malaise par rapport à la vie créative. On permet de se divertir mais dans un cadre très rigide. Entre autres pour gérer la pratique de loisir on va se servir de la communication de masse. On va vendre l'importance de visionnement d'un évènement. On crée des besoins au niveau de la population. Dans ce cadre-là, on dit que le loisir est très contraignant car c'est une forme de dressage. On utilise le loisir pour gérer des comportements. Pour plusieurs membres de la société

on va vivre des vies avec beaucoup de contraintes : par exemple vivre dans une petite vie. Autre contrainte. Parce que on contrôle le temps libre de gens, on se rend compte que les gens manquent de créativité. Donc ce qu'on se rend compte c'est que le loisir imposé devient une fausse source d'échappatoire. On a une impression de liberté mais on passe souvent dans un milieu qui est plus contraignant. On oblige par exemple des cours de sport ce qui diminue le côté créatif des gens car ils vont aller vers des activités qui sont déjà préparées, ne leur donnant pas autant d'espace pour la créativité.

Voir le PowerPoint pourrait aussi aider.

Contraintes de temps :

Temps biologique : le temps personnel, on perd la notion de temps mécanique.

Dans les années 1920, en URSS, on a fait des études du temps pour comprendre comment les gens arrivaient à s'adapter aux changements sociaux (en URSS, changement de régime politique). On a commencé à publier l'utilisation du temps par les membres de la société. Quand on parle des études de temps, on va parler de temps qu'un individu investi au travail, au niveau de l'entretien de soi et de sa famille, et du loisir. Quand on parle des études de temps, on parle d'études qui ont commencé en 1939 pour des raisons sociales : on s'est demandé comment les gens redeviennent plus actifs sur le marché du travail après la Grande Dépression. Après la WW2, on retrouve beaucoup d'étude de temps dans d'autres pays pour voir comment les gens s'adaptent à un retour au calme, moins stressé. Au début des années 80-90, des grandes études ont été menées. Le défi qu'on a par rapport aux études de temps c'est qu'au niveau des méthodologies, on n'a pas de stratégie commune, ainsi il est difficile de comparer les études par rapport à celle d'un autre pays. Le calcul du temps de travail maintenant est beaucoup plus difficile. Les critiques qu'on fait de ce genre d'étude c'est que ces études manquent de profondeur et de rigueur car on se fie à l'honnêteté des gens. Le danger est aussi que on va tenter de mesurer des activités classiques. On va faire référence à un travail rémunéré. Le bénévolat est-il un travail? Au travail, on est toujours en état de productivité? On questionne beaucoup les méthodes utilisées. On se rend compte que de plus en plus on questionne les catégories de temps qui viennent surtout des années 20. On utilise des méthodes faciles pour calculer le travail. On néglige le loisir liquide qui est beaucoup plus présent de nos jours. Certaines tendances dans l'utilisation de notre temps vont donner une idée de comment certains groupes vont utiliser leur temps quotidien. La consommation majeure de temps pour la classe ouvrière c'est le travail. On s'est rendu compte que la technologie est venue alourdir la charge et le temps de travail. Pouvons-nous parler de travail chez les personnes âgées? On regarde le temps que les gens passent avec le divertissement. Dans le modèle classique, on a le divertissement qui est séparé du travail, alors qu'aujourd'hui le travail va faire partie jusqu'à un certain point au divertissement et vice versa, ce n'est pas blanc ou noir. On a une augmentation du temps de loisir (30 min environ). On a une augmentation de l'activité sportive. On parle du modèle biologique : on impose dans la société l'activité physique. On remarque une augmentation du temps consacré à la famille, entre autres du temps investi dans le bien-être des enfants, surtout lorsqu'ils ont moins de 19 ans. On mesure également le temps investi au niveau de bénévolat au sein de l'action communautaire. Le bénévolat, est-ce du loisir ou du travail? Est-ce un déplacement de responsabilité? Les gens de 18-25 ans sont les plus voltigeurs : ils participent à beaucoup d'activités différentes (culturelles, sportives...). Ainsi pour créer un loisir pour cet âge-là, il faut

créer des activités plus diverses qui s'étalent sur plus de matière. Pour les plus vieux, on investit plus de temps au niveau de la famille et de foyer : entretien de foyer, courses et achats, devant la télévision. Pourquoi? C'est la période de la vie où la famille prend le plus gros morceau de temps. La période de la vie où les gens sont le plus occupé c'est 35 à 44 ans car c'est la période où la carrière est la plus occupée (avoir un meilleur poste, travail) et aussi on a une famille et où les gens ont le moins de temps libre. À la fin de cette période-là, entre 44 et 55 ans, l'individu va retrouver du temps libre car plus stable dans la profession et on a un peu moins de contraintes au niveau familiale. On remarque que cette période-là les gens font un retour sur eux-mêmes. Les gens vont se redécouvrir des passions, ce qui est dangereux car ils font des activités comme s'ils avaient encore un jeune âge. Les gens veulent retourner à des activités qui sont plus actives. On veut se tester. Plus de liberté car les enfants sont partis de la maison, donc on remarque que les activités vont changer. On a des gens qui réinvestissent dans la société parce que on est à une période où on commence à pouvoir relaxer un peu. En fin de carrière et les choses vont bien. Vers la fin de cette période-là, on a une période de changement profonds : tu te retires, et tu veux t'occuper. C'est un défi qu'on retrouve au début des années de retraite. Pour plusieurs l'espérance de vie est 18 mois à cause du défi de retrouver un équilibre. C'est surtout pour les gens qui vivaient pour leur travail.

Si on reprend le modèle populaire, au niveau des soins personnels, on dit que selon les études du temps, près de la moitié de la journée est pour les soins personnels : dormir, manger, hygiène personnelle. Évidemment ceux qui sont sur le marché du travail vont dormir en moyenne 3 heures de moins par semaine que ceux qui ne sont pas sur le marché du travail. Les personnes âgées dorment plus que les jeunes. Au niveau du temps de travail, on va inclure le transport vers le travail, par contre on va se rendre compte que les gens vont investir 46 heures dans le travail ce qui va couper dans le loisir. Le transport va prendre beaucoup plus de temps car on habite souvent en banlieue, plus loin. On remarque un accroissement du temps libre déclaré par les gens. Est-ce à cause du fait qu'on a de moins en moins cette séparation travail-loisir? Ceux qui ont plus de temps libre vont s'impliquer dans des activités plus sédentaires. Finalement un certain accroissement lié aux activités sportives.

Modèle de l'approche écologique :

Fondements : quand on parle du modèle de l'approche écologique, c'est un modèle très global. C'est un comportement dans le domaine de la santé. Dans notre société on pousse les choix pour la santé. Ce modèle-là nous donne une stratégie :

on part du principe que les comportements des gens sont motivés par l'aspect social et environnemental des choses. Ainsi, si on décide de bien manger, pour continuer dans cette vague-là, on va regarder avec qui on se tient. Est-ce qu'on est dans un environnement qui favorise bien manger? Les gens vont être le reflet de là où ils vivent. Le comportement des gens va avoir un impact aussi sur l'environnement. Par exemple si tout le monde décidait qu'on ne mangeait que des frites, on aurait que des baraques à frites sur les bords de rue. Si tout le monde vient en vélo, on va développer des passages pour vélo protégé. Si on va étudier les comportements des gens, on va porter attention sur comment les gens agissent, sur leur environnement et sur les politiques qui existent. Quand on parle du modèle, on parle de cinq grandes catégories de facteurs : (voir le diagramme du PowerPoint)

-Intra personnel : On parle de la personne qui est au centre du modèle. C'est ce que la personne amène à la table, ex : les connaissances. Les gens qui ont un niveau formel d'éducation ont plus de chances de conserver leur loisir. L'attitude des gens affecte aussi cela. Le concept de soi. Comment on se définit en tant que personne. Leader ou suiveur? (comment les gens se perçoivent). Niveau d'habileté, statut social et démographique, expérience antérieure... constituent qui on est en tant que personne. Est-on ouvert à changer ses habitudes?

-Interpersonnel : le groupe : le groupe informel ou formel. Formel= formé par obligation. Informel est un groupe que l'on choisit = groupe d'escalade, les gens ont quelque chose en commun. On s'associe à des gens parce que l'Homme est un animal social. Interpersonnel est aussi réseaux, support social au niveau des communautés (par ex). Le support va avoir un impact majeur sur le comportement. Toute l'énergie investit au niveau de programmes chez les jeunes. Il vit beaucoup en fonction de son groupe. Si on veut sortir un jeune de ses problèmes, on le sort de son groupe.

-Institutionnel : influe le choix de comportement. En grande partie les centres de conditionnement physique sont imposés par les institutions (ex : les écoles qui obligent les jeunes à faire de l'activité physique). Les gens vont vouloir se trouver une salle d'entraînement ensuite donc. Ainsi c'est par l'influence des institutions.

-Communautaire : c'est plus un élément qui regroupe les catégories intérieures. Quand on est dans une communauté, on se développe un réseau. On se trouve des façons de rencontrer ses besoins personnels. Ex : le fait d'avoir accès au Parc de la Gatineau. Donc comment est organisée la communauté? Favorise-t-elle le loisir? (Communautaire est plus micro, plus immédiat, plus proche à la personne)

-Public et politique : le système politique à tous les niveaux. Comment ces politiques vont avoir un impact sur les choix de vie? Le fait qu'on est au Canada, un système de santé universelle à un impact majeur au niveau de la santé de la population. Donc on a fait un choix de société? (C'est plus large, influence plus de gens).

Quand on parle de ce modèle-là, elle tient sa force qu'on doit tenir en compte tous les éléments. Chacun s'influence.

Voir POWERPOINT pour diagramme. C'est une autre façon de représenter les choses. Il faut retenir que quand on veut promouvoir des changements au niveau comportementaux, il faut s'assurer que tous les pions s'alignent. Chaque niveau à son programme.

Au niveau de l'organisation, c'est le plus petit. Un programme de loisir pour les jeunes par exemple.

Au niveau de la communauté, on a la politique et communauté qui intervient. Ex : des spécialistes en archéologie qui font des démonstrations au public.

Au niveau de la société, niveau international et national. Ex : les jeux panaméricains. Ce n'est pas juste un petit endroit. Ce sont tous les pays d'Amérique.

Le supranational c'est le concept de grand village. On nous présente que en élargissant le rayonnement on a une influence plus large.

### Le plein air

Le plein air a toujours joué un rôle important. Au début de la colonisation on a dû apprendre à apprécier le plein air. La rencontre avec les premières nations pousse l'appréciation du plein air. Après la guerre, on s'était trouvé dans un milieu surtout de plein air. Le plein air est

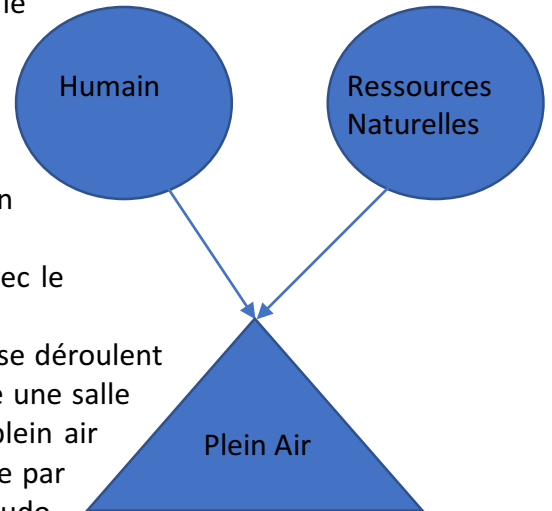
essentiellement un champ multidisciplinaire. Cependant, à la base le plein air représente l'interaction de deux grands secteurs soient : humains et ressources naturelles. Quand on parle de l'aspect humain c'est comment survie l'homme avec la nature. Le modèle de loisir de plein air :

Quels sont les besoins et motivations des participants? Tout le monde ne participe pas au plein air de la même façon, mais on joue quand même dans le même terrain de jeu. On peut dire qu'il y a autant d'activité de plein air que de participants car on a tous un but différent dans nos activités.

-L'environnement dans lequel les activités se déroulent : un environnement

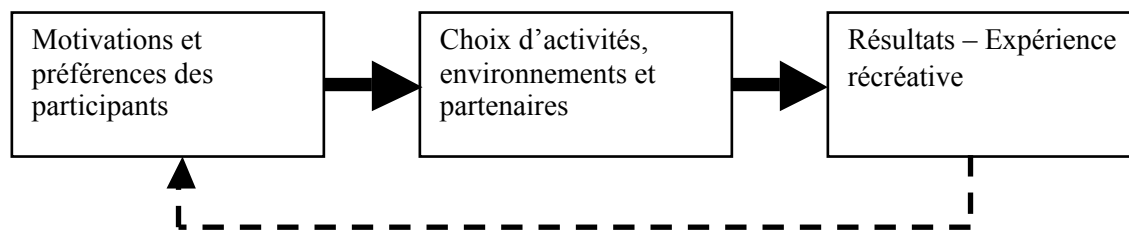
-Les résultats de l'activité de plein air : ce qui va rester avec le participant. On parle de l'expérience du participant

-Quand on parle d'environnement dans lequel les activités se déroulent on a de plus en plus d'activités de pseudo-plein air, comme une salle d'escalade à l'intérieur. On veut vivre une expérience de plein air mais à l'intérieur. On n'a pas de contrôle sur la température par exemple donc on développe des environnements de pseudo plein air (=une piscine à vague pour faire du kayak). On veut venir contrôler les variables pour fournir une expérience plus sécuritaire et plus intéressante pour le participant (car elle se sent plus en contrôle).



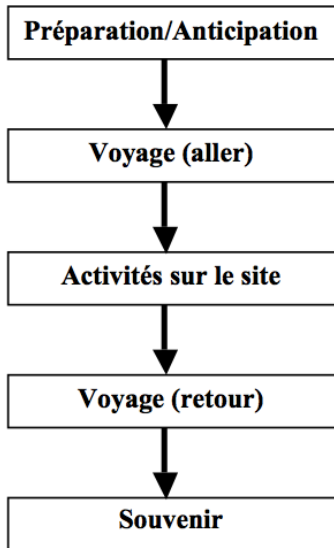
On a une motivation différente donc on choisit des activités différentes, et ainsi une expérience récréative différente. Le niveau d'expertise va avoir un impact sur l'activité choisi.

Si l'expérience n'est pas positive, on risque de perdre un participant dans le domaine du loisir, du plein air. L'expérience va faire qu'on va pouvoir répéter le cycle. (Voir modèle dessous)



Voir le modèle ci-dessous.

-Dans la première étape, on s'assure que notre participant va se donner des objectifs et des défis réalistes. Il ne faut pas oublier qu'une expérience de plein air est différent que l'expérience en salle car on a la gestion de l'environnement qui est différent : on n'a pas de contrôle sur le monde



extérieur. Il faut ainsi bien se préparer pour le plein air. Si on est bien préparé, on va bien améliorer la qualité de son expérience.

-Aller vers le site d'activité : le voyage en lui-même constitue une partie de l'expérience. Le voyage affecte l'expérience. On va parfois mettre beaucoup d'emphase sur le voyage car il fait partie de l'expérience. On va développer des chances de faire des expériences sur la route pour améliorer la qualité du voyage, et préparer à mieux vivre l'expérience sur le site.

-L'activité comme telle sur le site : c'est le cœur de l'expérience parce que tout le concept de préparation et de voyage sert à mieux vivre cette expérience-là. Le choix de site est important. Il doit se faire en fonction des motivations et préparations des participants.

-L'activité ne se termine pas lorsque l'on quitte le site : un mauvais voyage de retour vient complètement nuire à l'expérience. On va parler encore une fois de la nécessité de bien planifier ses déplacements.

-L'étape du souvenir est l'étape la plus importante en tant que professionnel en loisir. On veut que l'expérience soit positive. On veut que les gens reviennent chez eux et qu'ils planifient déjà la prochaine activité. (Avec par exemples des objets souvenir)

Quand on parle de ce modèle-là, on définit les étapes de l'expérience. Comment bien préparer un voyage? On parle de tout ce qui touche à l'éducation. Comment nourrir l'anticipation. Le voyage se planifie. On a des compagnies qui se spécialisent dans chacune des catégories.

Quand on parle des ressources naturelles (cruciale aux activités de plein air), on va parler de la pierre angulaire de la pratique des activités de plein air. Quand on parle de l'expérience de plein air, on va dire qu'il y a différents types d'activités. On va regrouper des activités en plusieurs domaines. Quand on parle de plein air, on parle d'un monde en soi. Puis c'est un monde qui va côtoyer un autre grand domaine du loisir qui est le tourisme. Les deux domaines vont se côtoyer car les gens vont généralement sortir de leur milieu pour aller dans le plein air. Le domaine du sport dépend de l'intention de l'activité. Si on gagne quelque chose, c'est que quelqu'un a perdu quelque chose. Le domaine du plein air se prête bien à des activités compétitives mais ce n'est pas tout le monde qui est intéressé par cette compétition, d'où provient le plein air. Certains vont faire du plein air juste pour explorer un nouvel environnement. On a le plein air sauvage, (en forêt) où on retourne à un défi pour mesurer ses capacités au niveau d'un environnement hostile. Les gens qui vont voyager pour aller explorer un milieu naturel sont qualifiés de tourisme nature. On va voyager en Australie car on veut une expérience dans ce milieu.

Le loisir d'aventure a le but d'avoir un défi. On recherche le défi. On va se donner un défi relié à l'environnement naturel.

L'écotourisme est phénomène nouveau développé dans les années 80. On s'est rendu compte que les gens voyageaient sans prendre en compte de l'environnement. Ainsi l'écotourisme est un voyage dont le but est d'apprendre quelque chose de l'environnement. L'autre principe est le respect de l'environnement. Si on voyage dans un endroit X, on espère le laisser en meilleure forme que on la laissé. L'écotourisme est apparu quand on a commencé à s'inquiéter de la qualité de l'environnement.

Quand on parle de tourisme de plein air, on se rend compte qu'il y a énormément d'individus impliqués dedans : c'est une grosse industrie :

-Le participant : sans lui, on n'a pas de tourisme. On porte beaucoup d'importance sur le participant. On cherche le niveau d'expertise et d'intérêt pour le participant.

-On va avoir plusieurs ministères qui vont intervenir dans le tourisme de plein air. (Exemple mettre en place des cota de chasse). Les équipes de travaux gouvernementales ont la responsabilité d'entretenir les lieux.

- Fournisseurs et intervenants : les propriétaires des bases de plein air, ceux qui louent ou vendent de l'équipement. Quand on parle d'intervenant, on retrouve le professionnel en loisir. Comment rendre une expérience plus comme un défi, préparer les gens à une activité... C'est le travail de l'intervenant en tourisme.

La diversité des loisirs de plein air : il est aussi complexe que le loisir sportif ou culturel. On parle de politique car on a la préservation de l'environnement qui est crucial.

Les ressources mises à la disposition des gens : (=garde-chasse, centre d'interprétation...)

Les attentes des communautés sont souvent dans des communautés souvent plus loin. On parle d'un impact sur la communauté : comment mieux accueillir les visiteurs?

Pour être dans un contexte d'écotourisme il faut avoir un apprentissage de l'environnement et un respect de l'environnement. On veut que en quittant le site d'accueil on ait le site en aussi bon ou meilleur état qu'à l'arrivée.

Traditionnellement, toute l'attention était sur l'activité sur le site. Maintenant on a rajouté des étapes, et on met l'accent sur l'étape du souvenir pour que les gens reviennent.

Définir et comprendre le loisir de plein air

-Le loisir de plein air inclut plusieurs différentes activités

-Le simple fait d'être dehors en regardant la faune, la nature ou en piqueniquant

-Les activités créatives comme l'art, la photographie raconter des histoires et la musique

-La santé et la relaxation comme prendre une marche faire du jogging, marcher son chien, aller à cheval. Ce domaine retient beaucoup l'attention des clients. La connexion avec la nature a souvent été relié avec des problématiques de santé.

-Des voyages d'utilité qui donnent ainsi un sentiment de relaxation, avoir des routes sécuritaires pour se rendre à l'école.

-Des jeux informels comme faire voler un cerf-volant, glisser dans la neige

-Des activités à haute intensité, non compétitives comme, le kayak en eau vive, l'escalade, le vélo de montagne

Les défis de conceptualisation :

-Un des problèmes avec la conceptualisation de plein air est qu'elle inclut plusieurs variétés d'activités, de la randonnée en montagne au vol de cerfs-volants, en passant par la randonnée pédestre et le pique-nique en famille vers des destinations plus ou moins près de la maison.

-La diversité des loisirs de plein air augmente depuis les années 50

-Nouvelles technologies se sont faites disponibles

-Activités en constante évolution, souvent à partir d'activités déjà existantes ou grâce à de nouvelles technologies, et techniques qui élargissent les limites physiques et psychologiques. Grâce à la technologie on peut atteindre des lieux qui étaient auparavant inatteignables ex : une grotte très profonde grâce aux combinaisons). Le danger de la technologie est que les gens vont

trop se fier à cette technologie (ex : un GPS mais les batteries meurent). Cela a aussi forcé les gouvernements à mettre des lois plus sévères en vigueur. Parce que l'équipement évolue, l'activité évolue. On se rend compte que l'activité elle-même évolue.

Un des éléments majeurs dans les activités de plein air :

Humains : on a la population vieillissante est de plus en plus active. VOIR TABLEAU SUR POWERPOINT. De plus en plus, on réalise qu'on a plus de compétition (ex : une augmentation des triathlons). Au niveau humain on parle du rôle de la femme qui a changé.

Temps : les organisations du temps changent car les gens ont un emploi du temps de plus en plus varié donc les loisirs eux s'adaptent. On a moins de temps libre qu'avant donc on veut vivre des expériences extrêmes.

L'argent : on parle des revenus discrétionnaires. Les gens sont prêts à investir des milliers de dollars pour avoir une expérience de loisir? Cela est aussi affecté par l'économie. Quand les gens ont moins de revenu, on a moins de gens qui voyagent, prennent de vacances.

L'offre : on veut rendre un site accessible à tout le monde

Un des grands problèmes est que l'évolution de chacun de ces thèmes va rendre la question sur le plein air et le loisir encore plus difficile.

Les défis : les 5 dimensions du loisir de plein air :

-Le type d'activité

-Les demandes d'espace physique

-L'équipement (il est toujours en évolution, on parle des défis).

-Les préférences biophysiques des terrains et d'emplacements (comment gérer le déplacement tout en conservant l'espace)

-Les motivations derrière la participation

Profession :

Quels sont les rôles et responsabilité d'un professionnel en loisir.

Qu'est-ce qu'une profession et comment on détermine une profession.

Le kinésologue est un spécialiste de l'activité physique et qui veut le maintien de la santé physique. On veut maintenir un niveau de santé physique et de santé. Le kinésologue travaille avec les populations à risque. On est formé pour comprendre les effets de certains médicaments par ex. Il a fallu démontrer que le kinésologue est un bénéfice de la société, et c'est ce qui fait une profession. Pour être une profession, il faut une association car il faut un cadre professionnel qui garde un œil sur la profession. Il faut le bien être des membres de la profession. Troisième mandat : comment on fait pour former nos professionnels. C'est eux qui décident des programmes de formation. On a des exigences. On s'assure que la formation soit offerte de façon égale. Dans le domaine du loisir on est reconnu comme une profession. Il faut que les défenseurs de la profession puissent montrer leur mission et profession pour être acceptée par la société. Quand on parle de profession, on parle de gestes professionnels que l'on peut faire. La profession va devoir gérer la formation des gens. L'autre objectif d'une association professionnel, c'est de s'assurer du bien-être des gens qui reçoivent l'enseignement professionnel. Ainsi une association

peut retirer le permis à quelqu'un et s'assurer que le professionnel est bien (ex : les soins infirmiers où on les fait trop travailler).

Profession en loisir : un chef d'orchestre au service de l'expérience de loisir. Cette profession apparaît au début de 1900. C'est aux USA que les premiers arrivent. On s'est rendu compte qu'après les années passées en milieu scolaire que les gens étaient de moins en moins en forme car on n'avait plus autant de sport. Pour contrer cela on a formé des éducateurs physiques pour la société. Ce sont les professionnels du loisir. Au Canada cette profession est apparue surtout avec du bénévolat, pour occuper le temps libre des jeunes. Ce sont les institutions religieuses chez les francophones qui ont pris le contrôle de l'animation des jeunes. Du côté anglophone, au lieu d'avoir des programmes développés par les systèmes religieux, ce sont des institutions qui ont fait des activités. Ces programmes sont devenus tellement populaires et difficiles à gérer que on a remis ces programmes-là aux systèmes politiques et publiques pour simplifier les choses. C'est ainsi qu'est apparu le professionnel en loisir. On a commencé à développer le concept de responsabilité sociale.

À quoi on s'attend du professionnel en loisir? C'est un chef d'orchestre au service de l'expérience de loisir. Le loisir est quelque chose de beaucoup plus libre que le travail : on a plus d'options. On porte une attention sur l'expérience de loisir. On veut s'assurer que l'expérience de loisir soit faite dans un cadre optimal pour la population. Depuis des années, on s'est battu que le loisir est un droit et non un privilège. Le loisir n'est pas juste du sport. Mais quand on parle de sport dans le loisir, les intentions sont différentes. Les attentes sont différentes en fonction du programme. Le tourisme est une industrie incroyable qui doit être orchestré par des gens. Le professionnel en loisir se situe parmi les autres spécialistes en loisir et dans d'autres domaines : le loisir est une discipline. C'est un domaine qui va utiliser les connaissances de différents domaines. On va avoir à travailler dans un domaine multidisciplinaire. On parle ici des enjeux et exigences de l'intervention du professionnel en loisir : on se rend compte que les enjeux sont très grands. Les bénéfices en loisir sont très larges. Il faut connaître ces enjeux pour comprendre l'impact du geste que l'on va faire.

Rôle du professionnel en loisir : (VOIR POWERPOINT)

La médiation sociale : on va défendre les intérêts de la société. Il faut amener les gens à s'exprimer et discuter

En tant que professionnel en loisir, il faut avoir des notions en marketing : il faut vendre des idées et des programmes autrement le programme meurt. Également, on remarque que beaucoup de bienfaits ne seront pas livrés au sein de la société. Le concept de loisir n'est pas un concept menaçant pour la personne, mais dans la réalité le professionnel en loisir est un catalyseur dans la société. Il commence des mouvements.

Il faut avoir un sens d'organisation car il y a une grosse partie du mandat qui touche à la planification et l'offre de programme. C'est une spécialité en soi. Il faut connaître sa population, avoir des bases d'enseignement. Il faut pratiquer le loisir pour pouvoir être un maître.

Évaluation de politique : il faut établir des politiques, qui doivent être établies pour l'environnement. Ex : l'impact d'un terrain de golf sur un lieu. Quelles sont les politiques d'utilisation de l'équipement.

Projet et programme : projet d'intervention ou de construction. On joue un rôle dans l'architecture d'un bâtiment par ex.

Il faut gérer des budgets et élaborer des budgets. Il faut faire des choix, savoir où dépenser cet argent. Il faut savoir quoi et quand faire des choses. Il faut s'impliquer dans cette planification. On est les spécialistes dans ce qui se passe dans les installations.

Ressources humaine : le loisir est un business. On parle de bénéfice, de salaire, support à l'employé. Il faut gérer cela aussi. Connaissance et analyse. Il faut que le professionnel en loisir connaisse son public, à qui on interagit...

Connaissance et analyse de personnes. Il faut connaître les gens avec qui on travaille.

On a fait une étude puis on a essayé de déterminer les compétences qui sont recherchées par les employeurs au niveau du professionnel en loisir. On a regardé à la base les jobs de départ au niveau du loisir.

- Les connaissances du domaine : le candidat connaît le domaine du loisir? Il faut comprendre le rôle de loisir dans la société.

- Les connaissances par rapport à ce qui constitue une communauté. Qui sont les joueurs importants dans une communauté? De qui obtenir les permissions? Comment attirer les gens?

- Attentes et champs d'intérêt des participants : il faut avoir un champ d'intérêt en particulier. Il faut un point d'encrage quelque part.

Compétence inter personnels : il faut savoir interagir avec les gens. Extraverti ne veut pas dire bon professionnel en loisir. Savoir comment naviguer dans un groupe. La qualité de la communication est important. Savoir s'exprimer. Il faut avoir de l'empathie. Il faut être capable de se mettre à la place des autres gens.

Quand on parle de compétence, on parle d'une structure particulière. On va de plus en plus se fier aux compétences que des formations spécifiques. Pour arriver à développer un professionnel en loisir, il faut avoir des stratégies de formation : collégial et universitaire. Quand on parle d'une formation collégiale, c'est une formation plus appliquée. On va vouloir faire avancer un système déjà en place. Le travail du technicien en loisir c'est de s'assurer que le système fonctionne bien : c'est une spécialité en soi. Tu vas développer des packages à l'intention des touristes (par ex) pour permettre aux gens de maximiser leur expérience de loisir. En milieu universitaire, le mandat général est différent : l'université a évolué d'un concept qu'on appelle l'académie : une formation académique vise à la base de développer des connaissances fondamentales plus que pratique. On présente des théories plus que le mettre en pratique. On présente un outil et les bases de l'outil, le pourquoi. On parle d'une approche plus multidisciplinaire. On veut que les gens sortent avec des connaissances générales. On parle de l'étude du temps libre et du champ d'intervention. On parle d'un diplôme sous gradué : on enseigne les bases du domaine. Quand on parle du domaine du loisir, on peut également aller chercher une formation de deuxième cycle. On va apprendre plus en profondeur les théories : les bases du loisir. Le troisième cycle c'est la recherche. Le plus gros employeur en loisir est le système public. Quand on regarde ce genre d'emploi-là, on parle de gestion. Le technicien en loisir va chercher d'avantage au niveau de la gestion des programmes. Quand on parle de perspectives d'emploi, on parle du secteur privé (ex : Movati) ... Le loisir thérapeutique c'est le pendant médical du loisir.

Finalement, quand on parle de recommandation,

Go see powerpoint

- 1) d'être fier du travail à accomplir dans les différents secteurs d'intervention;
- 2) de porter une attention particulière aux théories de gestions reliées au domaine du loisir
- 3) de communiquer davantage entre professionnels;
- 4) d'être capable de s'adapter à de nouvelles situations au sein de la communauté;
- 5) de pouvoir découvrir de nouvelles façons de changer les politiques organisationnelles, les procédures, les mandats et les objectifs.

Profession du loisir :

Il peut faire chacune des tâches mais on peut se spécialiser dans certains rôles en loisir. Il faut être fier de travailler dans le domaine du loisir. Le plus grand défi est de faire vivre des expériences, surtout positive pour les gens. Le loisir est un concept complexe surtout quand on veut comprendre l'expérience que vivent les gens et leur faire vivre cette expérience. On veut comprendre le domaine de l'intervention. Le professionnel travail avec d'autres, avoir des connaissances interprofessionnelles. Le travail de professionnel en loisir change tout le temps. Avec par exemple des budgets qui changent ou des températures qui changent. Le travail du professionnel va changer avec la société. Il faut être créatif autrement on se fait tasser.

Surviving University 101 :

Il faut toujours suivre le principe du Kaizen est le principe de celui qui vise une amélioration de soi.

Prise de notes :

- Préparer le terrain
- Écouter
- Prendre des notes
- Réviser

Il faut partir avec les idées principales, et une fois que c'est compris, il faut prendre une pause, sans perdre le fil. Il faut avant la classe revoir le plan de cours. Écouter est important, surtout avec une écoute active. Il faut prendre des notes avec seulement ce qui est important pour toi. Il faut réviser ses notes, idéalement 30 minutes après le cours et le lendemain.

Comment lire un article :

- Survoler
- Questionner
- Recueillir
- Réciter
- Réviser

Il faut commencer par lire le titre de l'article qui va être un grand indicateur du sujet. Ensuite on survole l'article en analysant comment l'auteur a formé son article. Il faut ensuite se poser des questions sur qu'est-ce qu'on veut apprendre de l'article. Ensuite on va recueillir son information. Il faut ensuite réécrire le texte et ce qu'on a compris. Il faut ensuite réviser ses notes réécrites résumant l'article.

Le Kaï Zen est que l'on doit être tout ce que l'on peut être. Il faut un effort constant et une amélioration continu. On rattache au Kaï Zen le regret car la seule chose qu'on a c'est de ne pas

avoir fait quelque chose. Il ne faut pas avoir peur d'essayer et de rater. Il faut toujours visé positivement. Ce sont les petits succès qui constituent le Kai Zen.