

LE FONCTIONNEMENT DE L'IMPARFAIT LUDIQUE

IULIANA-ANCA MATEIU*

ABSTRACT. *The Functioning of the Ludic Imperfect.* In this paper we propose a hypothesis about the functioning of the ludic imperfect starting from an analysis of an oral corpus in Romanian. Considering that the meaning of the ludic imperfect derives from the interaction of its core of semantic features with semantic elements from the cotexte (*ziceam că* and other verbal tenses) as well as from the context (symbolic play interaction), we'll present, as a first step, some characteristics of the symbolic play relevant for our analysis, then we'll resume the different approaches of the ludic imperfect and finally we'll formulate and illustrate our explanation about the specific role and functioning of the imperfect in the symbolic play. Associated most of the time with the formula *ziceam că* meaning « let's pretend that », the ludic imperfect is used especially in order to signify that the processes taking place belong to another world, created by the speaker's discourse, a fictional world.

Keywords: *ludic imperfect, modal, let's pretend, imaginary world, symbolic play (make believe).*

REZUMAT. *Funcționarea imperfectului ludic.* În cadrul articolului, formulăm o ipoteză privind modul de funcționare a imperfectului ludic în urma unei analize de corpus oral în limba română. Pornind de la ideea că semnificația imperfectului ludic derivă din interacțiunea semnificatului său cu elemente de sens datorate cotextului (prezența formulei *ziceam că* și a altor timpuri verbale), respectiv contextului situațional (interacțiune de tip joc simbolic), într-o primă etapă, vom prezenta câteva caracteristici ale jocului simbolic relevante pentru analiza noastră, urmând ca, în partea a doua, să prezentăm modul de abordare a imperfectului ludic în literatura de specialitate, iar în partea a treia, să construim și ilustrăm cu exemple din corpus propria noastră ipoteză asupra rolului specific al imperfectului în desfășurarea jocului. Asociat de cele mai multe ori cu expresia *ziceam că*, folosită cu sensul „ne prefacem

* **Iuliana-Anca MATEIU** est maître-assistant au Département de Langues et Littératures Romanes de l'Université Babeș-Bolyai de Cluj-Napoca. Elle est l'auteur de plusieurs études sur la violence verbale (dont une thèse sur les insultes/ injures en français) et sur le discours journalistique. Courriel : iuliamateiu@yahoo.com

că”, imperfectul ludic e folosit pentru a semnala că procesele denumite se desfășoară într-o altă lume, creată de vorbitor la nivel de discurs, o lume imaginară.

Cuvinte-cheie: *imperfect ludic, modal, ziceam că, lume imaginară, joc simbolic.*

Le but de notre étude est de présenter le mode de fonctionnement d'une variété particulière d'imparfait, l'imparfait ludique, à partir d'une analyse sur corpus. Il s'agit d'un corpus oral en roumain, constitué des transcriptions de 15 interactions du type jeu symbolique ou jeu de faire semblant (d'être) entre : deux garçons de 6 et 7 ans, deux filles de 7 et 8 ans, quatre garçons de 5, 6 et 7 ans et entre un garçon de 7 ans et sa mère.

Pour saisir les particularités de l'imparfait ludique, nous avons considéré nécessaire de l'étudier en co(n)texte, c'est-à-dire en rapport avec la finalité de l'interaction et avec les séquences constitutives du jeu symbolique, en tenant toujours compte du cotexte - les (autres) temps qui y apparaissent, l'emploi de certains verbes (fr. *dire*/ roum. *a zice*/ angl.*pretend*) qui peuvent faire ressortir sa valeur.

Aussi, avant de procéder à l'analyse du corpus, nous proposons-nous de rappeler les particularités du jeu symbolique en tant que forme d'interaction.

1. Le jeu symbolique est un type de jeu enfantin spontané, à but récréatif, aux règles informelles, qui inclut l'interprétation de rôles de personnages (réels ou imaginaires), une substitution d'objets et d'autres comportements non-littéraires, d'où son nom de « jeu de faire semblant » ou de « feintise ludique ».

Les participants (des enfants ± un adulte) agissent par des actions physiques, par des actions verbales et par des prises de décisions sur le développement des personnages et de leur histoire. Comme remarque Sébastien Kapp (2011, paragraphe 32), dans un jeu de rôle enfantin, « on est à la fois acteur, spectateur, auteur de la fiction, on joue et on fait jouer, on est libre d'inscrire l'histoire dans une trame initiale ou de laisser le récit se dérouler ».

Les actions verbales prennent une plus large part dans le jeu symbolique à mesure que les capacités cognitives et langagières des enfants se développent. Selon Leong et Bodrova (*apud* Bouchard, 2019, p. 55), le jeu symbolique chez les enfants présente cinq niveaux d'évolution, depuis un niveau qualifié d'immature à un niveau « mature », dont les caractéristiques seraient les suivantes :

LE FONCTIONNEMENT DE L'IMPARFAIT LUDIQUE

TABLEAU 5. Caractéristiques des cinq niveaux de jeu symbolique chez les enfants

	1. Premiers scripts	2. Rôles en action	3. Rôles avec règles et scénarios	4. Rôles matures, scénarios planifiés et accessoires symboliques	5. Mise en scène, thèmes et rôles multiples
Planification du jeu	Ils ne planifient pas.	Ils ne planifient pas.	Ils pensent aux rôles et nomment les actions avant de les jouer.	Ils pensent à chaque scène d'abord et la jouent ensuite.	Ils passent plus de temps à penser aux thèmes, aux scènes et aux rôles qu'à les jouer.
Rôles dans le jeu	Il n'y a aucun rôle.	Il y a d'abord une action, puis les enfants décident du rôle, sans règle apparente.	Il y a des rôles simples avec des règles leur étant associées.	Il y a plusieurs rôles complexes.	Il y a plusieurs rôles joués par un même joueur, qui peut faire interagir ses personnages.
Accessoires utilisés dans le jeu	Ils explorent simplement l'objet et ses propriétés.	Ils transforment l'objet et son action devient le rôle.	Ils ont besoin d'accessoires réalistes pour jouer un rôle.	Ils utilisent des accessoires de jeu symboliques et inventés.	Ils n'ont pas besoin d'accessoire pour jouer un rôle, ils peuvent simuler avoir l'objet. Un objet peut jouer un rôle.
Durée du jeu	Il n'y a pas de durée.	Le jeu dure quelques minutes.	Le jeu dure de 10 à 15 minutes.	Le jeu dure 60 minutes ou plus. Le scénario peut être repris sur plusieurs jours avec de l'aide.	Le jeu dure un ou plusieurs jours. Le scénario peut être interrompu et repris.
Langage utilisé dans le jeu	Ils l'utilisent peu.	Ils l'utilisent pour décrire des actions.	Ils l'utilisent pour décrire des rôles et des actions.	Ils l'utilisent pour décrire les rôles et les actions. Ils adaptent le langage utilisé au personnage joué.	Ils l'utilisent pour négocier le scénario, les rôles et les actions. Leur langage est proche de l'écrit et adapté au personnage joué.
Scénario de jeu	Il n'y a pas d'histoire. Ils peuvent imiter l'adulte ou suivre ses suggestions.	Leur scénario est répétitif, avec des gestes limités. Ils peuvent ajouter des actions en suivant le modèle offert par l'adulte ou ses suggestions.	Leur scénario est familier. Ils peuvent y intégrer de nouvelles idées.	Leur scénario est composé de scènes successives, évoluant selon les scènes précédentes et les désirs des enfants. Ils peuvent décrire l'évolution des scènes, des actions et des rôles.	Leur scénario est composé de scènes successives, évoluant selon les scènes précédentes et les désirs des enfants. Ils peuvent s'inspirer de thèmes provenant de livres, d'histoires, de la télévision ou de films.
	Jeu immature				Jeu mature

Source : Adapté de Bodrova et Leong, 2011, et de Landry et Lemay, 2016.

Si les enfants commencent avec un jeu centré sur l'objet (stade 1), dans lequel ils utilisent très peu le langage, graduellement, leur jeu va se complexifier, se concentrant sur la relation entre les différents partenaires de jeu et sur les rôles qu'ils vont jouer, ce qui se traduit sur le plan verbal par des dialogues « plus nombreux et plus riches, tant avant, pendant qu'après le jeu » (Bouchard, 2019, p. 57).

Selon Mireille Rodi (2005, p. 35),

« [...] les dialogues en situation de jeu symbolique peuvent être considérés comme relevant des discours interactifs¹, caractérisés par leur rapport conjoint et impliqué à l'égard de la situation socio-matérielle de production, et dotés (en surface des textes) d'une configuration d'unités linguistiques spécifiques [...] :

- pronoms exophoriques de 1^{ère} et 2^e personnes, traces de l'implication du locuteur et de l'interlocuteur: *je/ tu, nous/ vous*;
- déictiques temporels qui renvoient au temps de l'interaction: *maintenant...*;
- présence du présent, du passé composé et du futur, en ce qui concerne les temps du verbe. »

Ces dialogues sont cogérés, les participants assumant un rôle symétrique dans la construction de la conversation et la planification du jeu (organisation des thèmes du jeu, changement du type de discours).

En tant qu'interaction, le jeu symbolique comporte trois phases principales : d'ouverture, de transaction et de clôture.

« L'ouverture est divisée en différentes phases ou sous-séquences ayant comme objectif principal le cadrage, c'est-à-dire la négociation des rôles et des significations (actions de jeu, dénomination, matériel ou arrangements, rôles [...]) » (Rodi, 2005, p. 36). La notion de cadrage dérive probablement de la théorie d'Erving Goffman (*Les cadres de l'expérience*), selon laquelle toute situation peut recevoir plusieurs définitions. Dans le cas du jeu symbolique, les participants définissent, dès le départ, leur situation/ action dans le « cadre » modalisé du « faire semblant », c'est-à-dire comme relevant « des actions où l'on imite, caricature, répète ostensiblement des actes sérieux » (Goffman *apud* Dartevelle, 1993).

L'ouverture inclut donc :

a) une étape où les participants négocient les conditions extérieures du jeu (lieu, accessoires, etc.);

b) une étape où les participants négocient le thème du jeu, puis planifient / négocient la situation imaginaire du jeu (rôles, lieu, etc.).

Pour illustration de ces étapes, prenons un exemple de notre corpus et un autre exemple littéraire, en français, qui décrit un tel jeu :

(1) Participants : un garçon de 7 ans (R.) joue avec sa mère (M.) aux dinosaures
*R. creezi tu o pădure cu dinozauri*²

¹ « L'interaction correspond à la fois à "l'action mutuelle des individus réunis" (Kerbrat-Orecchioni, 1990) et à "leur action conjointe" (Vion, 1992). Action mutuelle, parce que les individus agissent les uns sur les autres et "changent en échangeant", comme le dit Kerbrat-Orecchioni; action conjointe, parce que, par leurs échanges, ils agissent ensemble sur la réalité. » (Traverso, 1999, p. 5).

² Les conventions de transcription du corpus de roumain sont les suivantes :

Les locuteurs sont notés par la lettre initiale de leurs noms suivie d'un point. M.; R.

xxx note une suite de syllabes ou de mots incompréhensibles.

fa- Le mot coupé par un tiret représente l'amorce probable de ce mot.

M. yrei

M. să fa-/ să fac eu o pădure cu dinozauri↑
 R. îhîm
 M. cum vrei să fac↑
 R. cu dinozauri/ cum știi/ în toate direcțiile
 R. eu cu ce dinozaur îs↑
 M. TU hotărăști↓
 R. cu cei mari↑
 M. TU hotărăști↓
 R. și carnivori↑
 M. no/ R.↓/ ne hotărâm↑
 R. hotărește-te TU↓
 M. nu că mă hotărăsc EU↓/ ne hotărâm ÎMPREUNĂ↓/ dacă vrei să ne jucăm/ dacă nu/ te las să te joci singur/ și eu îmi văd de ale mele
 R. bine
 R. fiecare alege câte unul/ deocamdată îl poți și xxx / că așa dup-aia aranjăm pădurea
 R. deocamdată/ numa- ne alegem dinozaurii
 R. poți/ dacă vrei/ să-l iei pe ăsta/ să avem o turmă/ da/ mama↑
 M. bine/ R↓
 R. poți dacă vre:i / să-l iei pe ăsta/ ca s-avem o turmă
 M. eu cred că acum sunt prea mulți deja/ nu știu zău cum o să ne mai jucăm așa
 R. îi punem așa// uite aici// aici
 M. bine/ atunci/ cum ne jucăm↑
 R. pă↑
 M. păi/ cine-i cine↑
 R. pă::i/ ă::// io-s cu toți erbivorii/ îs cu toți erbivorii↓
 M. ok↓
 R. tu poți fi cu toți carnivorii
 M. nu::↓/ nu sunt cu toți carnivorii↓/ eu su::nt/ cu un singur dinozaur
 R. eu era::m// ăsta↓
 M. cine/ ăsta↑

R. ok les portions de texte prononcées par deux locuteurs en même temps sont intégralement soulignées

: allongement simple

:: allongement plus marqué

La prononciation marquée de certaines syllabes sera donnée en MAJUSCULES.

/ note une pause courte

// une pause importante

(râd) Les rires ou les autres manifestations paraverbales sont placées entre parenthèses.

[] les commentaires du transcripteur sont encadrés de crochets

[...] indique des segments de texte omis de la transcription

↑ intonation montante

↓ intonation descendante.

R. diplodocus/și::// nu știu cum îl cheamă pe ăsta!

M. eu eram spinosaurus

R. ai ș-un pui

R. tu atacai/ pe cineva/ puteai s-ataci pe ce// pe ăsta mi::ci/ puteai s-ataci pe orice vrei

(2) « "Bon, j'ai dit, alors voilà, moi je suis le jeune homme et j'ai un cheval blanc, et vous, vous êtes les bandits, mais à la fin c'est moi qui gagne".

*Les autres, ils n'étaient pas d'accord, c'est ça qui est embêtant, quand on joue tout seul, on ne s'amuse pas et quand on n'est pas tout seul, les autres font des tas de disputes. "Pourquoi est-ce que ce ne serait pas moi le jeune homme, a dit Eudes, et puis, pourquoi je n'aurais pas un cheval blanc, moi aussi? - Avec une tête comme la tienne, tu peux pas être le jeune homme", a dit Alceste. "Toi, l'Indien, tais-toi ou je te donne un coup de pied dans le croupion ! a dit Eudes qui est très fort [...] "En tout cas, moi, a dit Rufus, je serai le shérif. - Le shérif ? a dit Geoffroy. Où est-ce que tu as vu un shérif avec un képi, tu me fais rigoler ! " [...] » (Sempé-Gosciny, *Le Petit Nicolas*, p. 6)*

Les négociations de cette étape « permettent de définir une base de connaissances communes qui facilitera les échanges lors du jeu proprement dit (séquence transactionnelle) » (Rodi, 2005, p. 44).

La phase transactionnelle ou le jeu lui-même correspond à l'interprétation des rôles que les participants ont choisis au cours de la phase précédente. « Les paroles qu'on entend sont donc celles des personnages imaginés dans le jeu. » (Patard, 2010, p.194).

En fait, dans le cadre de cette étape, en prenant la parole, les participants font beaucoup plus de choses :

a) ils décrivent ce qu'eux-mêmes ou les autres sont en train de faire en tant que personnages, leurs propos servant en quelque sorte de didascalies (voir ci-dessous l'exemple (3)) ;

b) ils imitent les bruits qui accompagnent certaines actions : le klaxon des voitures, des chocs, etc. (voir ci-dessous l'exemple (3)) ;

c) ils dialoguent avec l'/les autre(s) personnage(s), comme les acteurs (voir ci-dessous les exemples (5) et (6)) ;

d) ils donnent des directions à leur(s) partenaire(s) de jeu, comme un metteur en scène (voir ci-dessous l'exemple (4)) ;

e) ils proposent/ négocient de nouvelles conditions de jeu : un nouveau thème, un nouveau scénario, de nouveaux rôles (voir ci-dessous l'exemple (3)).

(3) Participants : deux garçons (6 et 7 ans) jouent à la course de voitures

R. eu-s cu ăstea trei/ eu aici parchez

D. hă!

R. eu aici parchez

D. eu/ hai să-ți/ ieșeam cu mașina asta de curse

D. uite cum
 R. eu mă duceam cu asta
 D. eu mă duceam// ti::t-ti::t↓/ ti::t-ti::t↓/ ti::t-ti::t↓
 R. bă↓/ lasă-mă↓
 D. ti::t↓/ ti::t↓
 D. banda asta era pentru mers încoace
 R. ok↓/ și-asta:↑/ asta:↑
 D. și::/ și aia:/ pentru me:rs// ca să nu se ciocnească mașinile
 R. da/ și xxx m-am uitat/ io eram pe telefon
 D. și io m-am mutat pe/ te-am văzut și am mers pe banda asta/ na::/ a::
 R. și io am venit așa/ a::h↓/ pfum↓
 R. tu m-ai bușit / că io veneam așa încet /și tu veneai cu viteză
 D. ta:/ta:/ta:p↓
 R. nu::↓/ că tu veneai din spate
 D. mmmm/ bu:f/ ti::t/ti::t

(4) Participants : un garçon (7 ans) et sa mère jouent aux dinosaures

M. tam/ tam/tam/tam [chante, en faisant avancer son dinosaure]
 R. [amusé] nu cântai↓/ că dinozaurii nu cântă
 M. tam/tam/tam/tam/tam/tam
 D. tu făceai hî::↓/ kî::↓

(5) Participants : un garçon (7 ans) et sa mère jouent aux dinosaures

M. uite c-am găsit un prieten↓// salu::t↓/ salu::t↓/ e cam surd↓/ salu::t↓/
 pe mine mă cheamă Timi/ pe tine cum te cheamă↑
 R. [amusé] Mutulică
 M. într-adevăr ↓/ ești o țâră cam mutulică/ că nu vrei tu să vorbești
 R. [rit]

(6) Participants : un garçon (7 ans) et sa mère jouent aux dinosaures

M. nenea::↓/ sau tanti::↓/ de ce ai gâtu așa de lung↑
 R. păi așa sunt eu/ și eu sunt copil/ da' eu sunt mai mare↓// vezi↑/ uite cât de mare↓
 M. da' de ce ai gâtu- așa de mare↑/ la ce-ți servește un gât așa de lu::ng↑
 R. mie/ îmi trebuie/ ca să văd mai departe/ eu așa sunt născut/ să văd mai departe/ să ajung la crengile copacilor/ să mânc frunze/ să nu mănânc de pe jos/ că am un corp atâta de ma::re::/ că::/ ajunge pâ::nă-n / China::
 M. înțele::g/ da' de ce ai o coadă așa de mare↑
 R. ca să pocnesc↓
 M. ce să pocnești↑
 R. dinozauri care atacă

La phrase de clôture sert à la fermeture de la communication et à la séparation des participants.

Dans la construction de ces séquences, un rôle important revient aux temps et aux modes verbaux employés. Dans notre corpus de roumain, les formes les plus fréquentes sont celles du présent de l'indicatif, suivies de l'imparfait, du passé composé et de l'impératif. Alors que le présent sert à décrire les actions que les participants sont en train d'accomplir ou à demander /donner des explications, le passé composé décrit des actions accomplies envisagées de l'extérieur à la différence de l'imparfait (ludique) qui décrit des actions présentes non accomplies ou des actions futures, envisagées de l'intérieur. L'impératif donne des instructions au(x) partenaire(s) de jeu, sans se soucier s'il(s) est/ sont d'accord ou non.

Pour saisir les particularités de l'imparfait dans ce co(n)texte ludique, nous allons tout d'abord passer en revue les théories sur le sujet, puis nous proposerons notre propre hypothèse à partir de l'analyse du corpus.

2. Les théories sur l'imparfait (pré-)ludique

L'imparfait utilisé dans le jeu symbolique présente un fonctionnement spécifique que les grammairiens se contentent de classer comme « modal » ou « dérivé » ou « stylistique », alors que les linguistes tentent de l'expliquer, théoriquement en co(n)texte, pratiquement à partir d'exemples décontextualisés, ce qui les oblige parfois à proposer des hypothèses assez compliquées.

Ainsi, *Le Bon Usage* (1997, §851, b) 5^o Remarques 1.) cite comme un emploi particulier de l'imparfait son emploi « préludique », présent uniquement dans les propositions de jeu des enfants de Belgique « pour indiquer que les faits futurs qu'ils imaginent sont déjà devenus comme réels et continueront à l'être pendant la durée du jeu : [Si on joue au docteur :] *J'ETAIS le malade, et tu APPELAIS le docteur.*[...] ».

La même grammaire mentionne aussi le conditionnel présent comme forme verbale utilisée « dans la langue des enfants, quand ils précisent les conventions à observer dans un jeu [...] : *Ça, ce SERAIT la montagne, dit le gamin blond. Alors vous SERIEZ les Indiens et Ian ARRIVERAIT par-derrière en rampant avec Basil* (H. Bazin, *Bienheureux de la désolation*, p. 84) [...] » (*Le Bon Usage*, 1997, §859, a, 2^o).

Gramatica de bază a limbii române (2016, p. 254) mentionne « l'imparfait du jeu [...] utilisé par les enfants lors de l'attribution des rôles et des actions du jeu »³ parmi les emplois modaux de l'imparfait, à côté de l'imparfait de l'irréel et l'imparfait d'atténuation, mais n'explique d'aucune façon cet encadrement ou son fonctionnement.

³ n. tr.

Cornel Săteanu (1980, p. 105) considère l'imparfait employé par les enfants dans leurs jeux comme faisant partie d'« emplois restreints, réservés à certains groupes ou styles »⁴.

Les points communs des explications portant sur l'imparfait (pré)ludique concernent:

- d'un côté, le fait que cet imparfait renvoie à **des situations relevant du présent** (Avram, 1986, p. 175 ; *Gramatica limbii române*, 2005, p. 430 ; De Mulder, 2012, p. 103 ; Patard, 2010, p. 189-190 ; Sporiș 2012, p. 68 ; Tejedor, 2008, p. 275 ; Vet, 1981, p. 122) **ou du futur** (Anscombe, 2004, p. 82 ; Grevisse & Goosse, 1997, §851 ; Iurescu, 2017, p. 233 ; De Mulder, 2012, p. 103 ; Patard, 2010, p. 189-190 ; Wilmet, 2003, p. 416),
- de l'autre côté, le fait que **ces situations sont intégrées à un monde, un univers, une représentation de la réalité, un cadre mental autre que le monde/ la réalité actuel/le, un monde imaginaire/ de fiction** (Anscombe, 2004, p. 83 ; Coteanu, 1990, p. 132 ; Florea, 2009, p. 50 ; Iurescu, 2017, p. 233 ; Labelle, 1994, p. 119 ; De Mulder, 2012, p. 103 ; Pană Dindelegan, 2013, p. 61 ; Patard, 2010, p. 190 *et passim* ; Stoicescu, 2019, p. 156 ; Tejedor, 2008, p. 275 ; Vet, 1981, p. 122). Ce second aspect est à la base du traitement de l'emploi ludique de l'imparfait comme un emploi relevant de la modalité irréelle. À cause de cette signification, Iordan, Guțu Romalo, Niculescu (1967, p. 231) considèrent même que l'imparfait employé dans les jeux des enfants a une valeur de conditionnel passé.

La preuve de la valeur de présent ou de futur de l'imparfait ludique est qu'il peut être remplacé par le présent de l'indicatif (Anscombe, 2004, p. 81 ; Avram, 1986, p. 171 ; *Gramatica limbii române*, 2005, p. 430 ; Sporiș, 2012, p. 68 ; Vet, 1981, p. 123), par le futur ou par le conditionnel préludique (Anscombe, 2004, p. 81 ; Bres, 2009, p. 34 ; Vet, 1981, p. 122-123 ; Wilmet, 2003, p. 422).

Dans un article sur les valeurs temporelles-aspectuelles de l'imparfait en roumain et en italien, Magdalena Iurescu (2017) rappelle que la plupart des spécialistes roumains et italiens soutiennent que cet imparfait a la valeur d'un présent, vu qu'il peut être remplacé par le présent de l'indicatif, mais considère plus plausible « l'opinion de M. Grevisse » d'une valeur future de l'imparfait ludique, lequel est utilisé dans la phase préparatoire du jeu, pour annoncer des actions à venir. Le fait qu'il puisse être remplacé par un présent de l'indicatif n'est pas un argument assez fort, car « le présent de l'indicatif exprime très souvent le futur proche » (Iurescu, 2017, p. 233, n. tr.).

⁴ n. tr.; voir aussi Vet (1981, p. 123) qui parle d'un emploi réservé à un contexte situationnel très spécifique, ce qui réduit considérablement le risque d'ambiguïté.

Selon Didier Tejeros (2008, p. 267, note 2), l'imparfait ludique « tend à commuter plus facilement avec un présent, tandis que le conditionnel [préludique] plutôt avec un futur simple ou un futur proche ».

Selon Co Vet (1981, p. 123), la variation Imparfait/ Futur du Passé préludiviques « semble être de caractère régional ; ceci montre que, dans certains contextes, l'origine exacte du monde importe peu, pourvu que celui-ci diffère de u_0 [i.e. le monde actuel, n.n.] ».

Marc Wilmet (2003, p. 422) présente l'emploi ludique de l'imparfait, qu'il désigne comme *le passé 2*, comme la variante expressive du futur 2 (i.e. conditionnel) : en sollicitant l'unique forme du sous-système qui comporte l'aspect sécant « le locuteur sélectionne une *présentation dramatique* des événements ». La différence entre les deux tient au fait que « le futur 2 *tu SERAIS le gendarme*, etc. quémande une approbation, tandis que le passé 2 *tu ÉTAIS le gendarme*, etc. confère d'autorité l'investiture » (Wilmet, 2003, p. 423).

La signification future de cet imparfait justifierait plutôt la qualification de « préludivique » : cet imparfait est utilisé dans la phase de préparation du jeu, pour annoncer des situations à venir, pour attribuer des rôles et des missions futures.

Jean Claude Anscombe (2004, p. 82-83) parle d'une « projection dans le futur exprimée par un temps du passé, une simple mise en scène », « une mise en scène [qui] est son propre but ».

En ce qui concerne la représentation que construit l'imparfait (pré)ludique, certains auteurs se contentent de parler d'un transfert de l'événement du monde réel dans un monde irréel (cf. Ippolito *apud* Stoicescu, 2017, p. 153), ou d'une marque du passage de la réalité à un univers imaginaire dans les jeux d'enfants (Coteanu, 1990, p. 132), d'un « marqueur de déréalisation » permettant de représenter le procès dans un monde fictionnel⁵ (Tejedor, 2008, p. 275).

D'autres expliquent comment se construit cette représentation d'un monde distinct du monde actuel auquel appartient le moment de l'énonciation en utilisant tantôt les concepts de la théorie cognitive (De Mulder, 2004 ; Florea, 2009), tantôt ceux de la théorie de la pertinence (De Saussure & Sthioul, 2005), sinon la théorie de la polyphonie (Bres, 2009) ou la théorie de la politesse (Patard, 2010).

a) Dans une perspective cognitive, la représentation qu'offre l'imparfait ludique est associée à une **représentation de la réalité comme une réalité non immédiate** (De Mulder, 2004, p. 203-204 ; Labelle, 1994, p. 119 ; Florea, 2009, p. 53), puisque construite à partir d'un point de perspective toncal, i.e. distinct du *nunc* de l'énonciation.

⁵ L'imparfait ludique et le conditionnel préludivique n'ont pas perdu tout à fait leur valeur temporelle, l'un permettant de « représenter le procès dans une fiction passée », l'autre, « dans une fiction à venir ». (Tejedor, 2008, p. 275).

Walter de Mulder (2004) part de la théorie de Damourette et Pichon (1911-1936, V, p. 238), selon laquelle l'emploi de l'imparfait a pour effet de représenter la situation dans une actualité différente de celle du locuteur au moment de l'énonciation et propose de considérer l'imparfait français comme signalant « that the situation must be conceived as seen from a contextually given viewpoint or reference point other than the here-and-now of the speaker »⁶. Ce point de vue nécessaire pour interpréter l'imparfait français n'est pas toujours situé dans le passé, comme le prouvent les emplois ludique, de l'imminence manquée et du souhait. Il reformule, par la suite, cette idée dans les termes de la théorie des espaces mentaux de Fauconnier : « [...] the [French] imparfait signals that the situation expressed is to be interpreted as actual, ongoing, in a mental space that is different from the base space, the space related to the speaker's here-and-now. »⁷ D'autre part, « it's not the imparfait, but the nature of the world in which the designated situation is interpreted, that determines how an utterance will finally be interpreted. »⁸

En allant plus loin, Ligia Stela Florea (2009, p. 50) associe l'imparfait ludique à « une procédure de réinterprétation de la "deixis primaire" (cf. Lyons 1995) par transfert mental du monde actuel (la "réalité immédiate" de Langacker) dans un monde imaginaire (la "non réalité") ».

Selon Florea (2009, p. 53), c'est le comportement ludique, « qui s'apparente à l'agir dramaturgique de J. Habermas [...], qui permet de réinterpréter le clivage réalité immédiate - réalité non immédiate dans le sens d'un contrat de fiction ».

Le contexte de l'énonciation - interaction du type jeu symbolique, dans le cadre de laquelle les protagonistes mettent en scène une réalité autre, où ils ont une autre identité, une autre relation, d'autres tâches à accomplir - suggère donc une interprétation du contenu de l'énoncé qui transforme la réalité non immédiate à laquelle renvoie l'imparfait en non réalité, c'est-à-dire dans un monde imaginaire.

Cet emploi fictionnel de l'imparfait ludique implique donc « le traitement conjugué de l'information linguistique (intra-énoncive) et contextuelle (pragmatique). » (Florea, 2009, p. 50).

⁶ « la situation doit être conçue comme (étant) envisagée à partir d'un point de vue ou point de référence donné contextuellement différent de l'ici-maintenant du locuteur » (De Mulder, 2004, p. 203-204, n. tr.).

⁷ « l'imparfait français signale que la situation exprimée doit être interprétée comme s'actualisant dans un espace mental qui diffère de l'espace de base, i.e. l'espace correspondant à l'ici-maintenant du locuteur » (De Mulder, 2004, p. 204, n. tr.).

⁸ « ce n'est pas l'imparfait, mais la nature du "monde" où la situation désignée est interprétée qui détermine comment un énoncé sera en fin de compte interprété » (De Mulder, 2004, p. 211, note 17, n. tr.).

b) L'imparfait relève, comme les autres temps verbaux, de ce que la théorie de la pertinence appelle « expressions procédurales », c'est-à-dire des expressions qui « encodent des instructions sur la manière de réaliser l'interprétation et, notamment, d'organiser l'information conceptuelle communiquée par l'énoncé. » (de Saussure, Sthioul, 2005, p. 3). Les instructions rattachées à l'imparfait ludique pourraient s'énoncer comme suit : « S'il est mutuellement manifeste ou inféré que les conditions de vérité de l'énoncé n'ont jamais été remplies, le destinataire est amené à se représenter une situation, par ailleurs non avérée, dans laquelle ces conditions auraient été remplies. » L'imparfait ludique

«fait postuler un sujet de conscience qui observe une scène dans un autre "monde possible". [...] Avant de commencer le jeu, les enfants postulent à l'imparfait un monde possible dont ils se représentent des procès par ailleurs contextuellement connus comme non réalisés dans le monde. Ce faisant, les enfants peuvent ensuite faire semblant que les conditions de vérité des procès sont réalisées. » (De Saussure, Sthioul, 2005, p. 15).

c) Cette représentation est associée à un fonctionnement dialogique de l'imparfait ludique (Bres, 2009), car l'imparfait placerait dans le passé de l'énonciateur E_1 un point de saisie postérieur à la borne initiale du temps interne et antérieur à sa borne finale. La partie de temps interne entre ce point de saisie (passé) et la borne finale n'est pas asserté par E_1 . Elle « peut, sous la pression du co(n)texte, permettre le développement d'un espacement énonciatif entre E_1 et e_1 » (Bres, 2009, p. 34).

d) Par un travail d'analyse sur corpus, Adeline Patard (2010) se propose de vérifier les deux hypothèses qui existent dans la littérature sur les formes préludiques (passée ou conditionnelle) utilisées dans le jeu symbolique des enfants (ou *play pretend*), selon lesquelles :

1. ces formes signifieraient « le passage d'une réalité à une autre ou *reality switching* [...] : le temps en usage préludique s'opposerait alors au présent pour marquer la différence entre le jeu lui-même et la mise en scène du jeu négociée entre les enfants. La forme préludique permettrait ainsi de marquer l'irréalité des faits imaginés par l'enfant. » (Patard, 2010, p. 190) ;

2. ces formes signifieraient « l'effacement de soi (*self effacement*) [...] dans la négociation sur les conditions du jeu. Les formes préludiques permettraient d'éviter le caractère trop direct du présent dans les propositions de jeu formulées par l'enfant » (Patard, 2010, p. 190).

Dans la première hypothèse, la forme préludique exprimerait une modalité épistémique, car elle signifierait un jugement de réalité du locuteur sur les procès décrits dans le jeu qui sont perçus comme imaginaires par

opposition aux faits réels du présent, marquant ainsi le passage du monde réel au monde imaginaire du jeu.

Dans la deuxième hypothèse, la forme préléudique exprimerait une modalité illocutoire : elle signifierait une moindre implication du locuteur dans son acte illocutoire, permettant d'atténuer les propositions de jeu.

En considérant que l'effet préléudique est un effet de sens résultant de l'interaction du signifié unique de l'imparfait avec des éléments de sens provenant du cotexte et du contexte, Adeline Patard (2010) procède à une analyse contextualisée des imparfaits, *i.e.* se rapportant aux séquences textuelles où ils apparaissent et aux autres temps utilisés dans le jeu. Elle constate que l'imparfait préléudique apparaît à deux endroits différents : a) dans les séquences qui précèdent le jeu et où sont discutées les situations à réaliser ; b) dans les séquences du jeu lui-même, lorsqu'il s'agit d'envisager des changements dans la situation imaginaire. Il porte le plus souvent (24 occurrences sur les 28) sur le procès décrivant la situation à réaliser. La situation envisagée peut concerner le locuteur lui-même aussi bien que l'allocutaire, le locuteur demandant alors à l'allocutaire de jouer le rôle proposé (*M : tu m'emmenais à la directrice/ Ch: ah oui tu veux que je t'emmène à la directrice?/ M: oui*).

Les énoncés préléudiques étant tous, sur le plan illocutoire, des requêtes supposées bénéficier au locuteur, les faits envisagés ne sont pas réalisés et appartiennent donc au futur (1^{ère} contrainte émanant du contexte).

L'imparfait préléudique s'applique parfois au verbe *dire* employé dans le sens de *décider* et accompagné du pronom personnel *on* dans la locution *on disait que* (*M: (...) (changement de ton) et on disait que j'étais plus malade*).

Dans le cadre coopératif du jeu, le *on* est inclusif (renvoie aux deux partenaires), permettant d'intégrer l'interlocuteur dans la prise de décision. Comme celui-ci n'a pas participé en réalité au choix opéré, il «doit pragmatiquement comprendre cet énoncé comme un requête : il doit accepter les nouvelles conditions choisies par le locuteur dans le cadre du jeu (ici le fait que M ne soit plus "malade"). La formulation *on disait que* apparaît donc comme une demande de consentement sur les changements envisagés dans le jeu. » (Patard, 2010, p. 199).

La prise de décision à laquelle renvoie cette formule a lieu au présent, donc la contrainte des contextes préléudiques prévoit cette fois que le procès «dire» doit avoir lieu à T₀.

Le signifié de l'imparfait lui permet de remplir les conditions du tour préléudique : de par sa valeur imperfective, l'imparfait ne précise pas comment se termine le procès ; par conséquent, il lui laisse la possibilité de s'étendre dans le présent et jusqu'au futur. Les procès des tours préléudiques peuvent être interprétés comme appartenant au présent et au futur. Cette analyse est confirmée par le fait que les formes qui apparaissent au même endroit sur le

plan paradigmatique (le présent, le futur simple, le présent prospectif, le conditionnel) obéissent aux mêmes contraintes :

- (7) *M. ba je suis le maître/ tu dis pas je suis la maîtresse*
 (8) *M. donc/ je pourrai t'attaquer et toi tu seras un gentil*
 (9) *Ch. mais si on fait la guerre?/ M. non on va pas faire la guerre// ouais on va faire la guerre.*
 (10) *Alors on serait des Peaux-rouges, et alors, moi, je serais le grand chef des Aucas. (Chabrol apud Patard, 2009, p. 200-201).*

Au contraire, le passé composé paraît impossible dans les mêmes contextes et contextes. Lorsqu'il est employé dans ces séquences, il renvoie à un fait accompli/ achevé dans le présent du jeu et ne peut laisser entendre que celui-ci est toujours le cas dans le présent ou dans le futur.

« L'imparfait est concordant avec le co-texte et le contexte préliminaires grâce à ses instructions sémantiques [-parfait] et [-perfectif] qui permettent de voir le cours du procès se prolonger dans le présent et dans l'avenir, autorisant ainsi la réalisation future de la situation de jeu ». (Patard, 2010, p. 202)

En s'appuyant sur des arguments tels que : l'emploi préférentiel de l'imparfait ludique dans les séquences où les conditions du jeu sont négociées ; son absence des séquences où les enfants jouent effectivement un rôle dans un univers fictif ; l'emploi de l'imparfait ludique pour des situations qui ne sont pas nécessairement fictives comme « être le papa », « être la maman », mais correspondent à des situations devant se réaliser dans le monde réel ([Se préparant à faire un trou dans le sable pour y verser de l'eau et pour noyer des canards en celluloïd, une petite fille s'adresse à sa cadette] *moi je faisais le trou et toi tu m'apportais de l'eau* (Warnant, 1966, p. 344)), Adeline Patard (2010, p. 208) soutient que

« le sens produit par l'imparfait dans le co-texte ainsi que le contexte préliminaires observés est avant tout lié à un effet modal illocutoire d'atténuation. Ce temps ne signifie donc pas, dans cet emploi, une modalité épistémique de l'ordre de l'irréalité (*reality-switching*) comme on pourrait l'affirmer dans une perspective inactuelle de ce temps, mais exprime plutôt une attitude en retrait (*self-effacement*) de Marine [une des participantes au jeu, n.n.] dans une phase de négociation du jeu. L'imparfait sert ici à atténuer les propositions faites par l'enfant concernant la situation de jeu à réaliser, fonctionnant ainsi comme un adoucisseur de FTA [*Face Threatening Acts*, n.n.]. Du fait de son emploi dans la phase de préparation du jeu, l'imparfait peut également souligner la fin d'une séquence (de jeu symbolique ou autres) et le début d'une nouvelle phrase de négociation : il signale alors non pas le passage d'un monde réel à un monde imaginaire, mais la transition d'une phase de jeu à une autre ».

3. Analyse sur corpus

Pour notre part, nous avons choisi d'étudier l'imparfait ludique plutôt que le conditionnel préludique, car c'est la forme qu'on utilise aussi bien en français qu'en roumain. L'analyse d'un corpus authentique nous permet de constater que les différences entre les deux langues sont plus menues que ne le laissent prévoir les analyses d'exemples forgés ou décontextualisés.

L'analyse de l'imparfait dans un corpus oral nous a permis de remarquer certaines récurrences et co-occurrences qui pourraient compléter les hypothèses existantes sur le rôle/ fonctionnement de l'imparfait ludique.

Ainsi, nous avons constaté que l'emploi de l'imparfait ludique s'associe souvent avec le verbe de dire *a zice* « dire » employé à la 4^e personne de l'indicatif présent (*zicem că « on dit que »*), de l'indicatif imparfait (*ziceam că « on disait que »*) ou du « conjunctiv » présent (*să zicem că « disons que »*).

L'emploi du pluriel en roumain (auquel correspond en français un *on* à valeur de « nous = toi et moi/ vous et moi ») signifie déjà une tentative de prise de parole non seulement en son propre nom, mais aussi au nom de l'/ des autre(s) participant(s) au jeu et une demande indirecte de confirmation/ d'accord, une tentative de négocier ou d'impliquer l'/ les autre(s) dans la prise de décision. La présence dans le contexte immédiat ou lointain d'une demande effective de confirmation *vrei?/ bine?* soutient cette hypothèse.

Le choix du verbe *a zice* signifie une tentative de re-signifier les phrases qui vont suivre (des complétives introduites par *că*), car, dans ce contexte, *a zice* est utilisé au sens de « a pretinde (prétendre) i.e. a se prefaca (faire semblant) »⁹. C'est donc une tentative de construire un autre univers, un univers qui n'existe sous cette forme que sur le plan discursif, un univers des mots, un univers fictif en fin de compte. Les participants au jeu créent un certain monde, où ils vont avoir une identité d'emprunt, jouer un certain rôle, accomplir certaines actions - tout cela par les paroles, un monde qui n'existe que dans le « cadre » du jeu. Le verbe *zice(a)m că* fonctionne comme une sorte de cadrage qui signale une interprétation particulière des situations représentées par les verbes des complétives. Il signale l'existence de deux univers qui coexistent sur le parcours du jeu : l'univers réel, où les participants interagissent en tant que x et y et un univers créé à travers le discours, où ils interagissent en tant que x' et y', c'est-à-dire comme interprètes de certains rôles occasionnels et parfois en total désaccord avec leur identité réelle (lorsqu'ils assument des rôles d'êtres non humains ou d'un âge/ sexe/ statut différents).

⁹ *zice, zic, vb. III. Tranz. 2. a afirma, a declara; a susține, a pretinde (DEX- Dicționarul explicativ al limbii române, Academia Română. Institutul de Lingvistică „Iorgu Iordan-Al. Rosetti”, ed. a 2-a, rev., București, Univers Enciclopedic Gold, 2016, s. zice 2.).*

Le verbe *zice(a)m că* signifie cette distance du monde créé par les mots et du monde réel non seulement de par son contenu sémantique qui renvoie à une opération de re-signification de certains référents, mais aussi, parfois, par l'association au temps imparfait, lequel signifie, à son tour, une distance vis-à-vis d'un point de repère actuel. Il s'agit :

a) soit de l'emploi du verbe lui-même à l'imparfait (*ziceam că*), suivi de verbes au présent,

b) soit de l'emploi du verbe *a zice* au présent suivi de verbes à l'imparfait,

c) soit encore de l'emploi du verbe de dire au subjonctif présent.

Une telle alternance nous fait penser que l'imparfait ludique joue en fait le même rôle que le verbe de dire *zice(a)m că*, celui de créateur d'un monde qui n'a d'autre existence en dehors du discours et de l'espace-temps du jeu. Il signifie en fait la prise en compte d'un autre repère. L'imparfait ludique renvoie à un repère en rupture par rapport aux coordonnées de la situation d'énonciation, un repère appartenant à un autre univers, créé de toutes pièces. « Les énoncés de type ludique, noués autour d'un imparfait ou d'un conditionnel se situent dans un plan toncal: l'écart toncal est alors le fondement de l'univers imaginaire à structurer »(Merle, 2001, p. 227).

C'est ce qui explique « la valeur modale » qu'on attribue souvent à l'imparfait ludique.

a) *Zicem (că) + VImparfait/VPasséComposé, VImparfait/VPasséComposé*

ou

VImparfait, zicem

Participants : deux garçons de 6 et 7 ans

(11)

R. *ne jucăm Minecraft*↑

D. *da::*↓

R. ***zicem că aici era baza noastră/ și aici aveam geam/ și io mă uitam pe geam***

D. *și:/ aicea aveam geam / și-aici aveam și mitralieră*

R. *bine*↓/ *da' unde-i xxx* ↑/ *unde-i ăla*↑/ *pot io s-o a::m*↑/ *că...*

D. *acuma-i lumina cea mai puternică*

R. *nu/ David*↓/ *da' dă pe roșu*::↓/ *da' tu ai*

to::tu::↓/ *nu mai mă jo::c*↓

D. *bi::ne*↓

D. *a doua tură îi a mea lanterna/ ok*↑

(12)

R. ***zicem că era în mină***

D. *îhî*↓/ *și acum ieșeam din mină*

R. *da*↓/ *da*↓/ ***zicem că tot eram***

R. *da/ zicem am ieșit din casa noastră/ da' tot suntem în mină*

R. într-o mină unde **aveam**.

D. și **veneau** niște atacanți de-acolo/ niște cineva care **ne ataca și...**

R. OK↓/ și-acuma

trebe să tragem în ei

D. și să mai ne luptăm cu ei/ că **veneau** niște.../ acolo.../ de-acolo/ cineva

R. bi::ne↓/

bi::ne↓/ bi::ne↓

R. stai să o pun↓/ hai în bază↓

D. în bază↓/ că **vi::n↓**

R. hai↓/ bagă-te↓

D. rapid↓

R. rapidos↓

D. mă uit pe-aicea pe la geam

D. pornește lumina↓

R. stai↓/ că trebe să văd pe-aici

D. **nu vi::n↓**

R. ok↓

D. ha↑/ ok↓/ **îs** destul de aproape↓

D. **se uită** după noi cu mitralierele↓

R. **zicem c-am închis** ușa/ bine↑

R. și ușa **era** din piatră/ și ei **nu vedeau**/ ei **nu știau**

(13)

R: **zicem că eu am tras** de foarte multe ori / și **nu mai aveam** gloanțe deloc

R. închide ușa/ bă::↓

R. aprinde lanterna/ bă::↓

R. stai să mă uit pe geam↓

R. **mă uit** pe geam// ah↓/ **nu este** nimeni/ **nu vine** nimeni

D. **îi** Yeti↓

R. poa'te o să vină Yeti la noi// bă/ stai să mă duc din mină↓/ să văd dacă-i zăpadă/ bă::↓

D. ai grijă ce faci↓// **am închis** ușa

R. bă:↓/ **îi** Yeti↓/ **îi** zăpadă↓/ **îi** Yeti↓/ l-**am văzut**/bă::↓

D. și ce **făcea**↑

R. **o venit** în mină

R. închide↓

(14)

D. hai să nu ne jucăm cu Yeti↓/ [amusé] ne jucăm cu pârturi↓

[ils rient tous les deux]

R. nu ne jucăm cu Yeti/ **zicem că noi eram** aici niște oameni săraci/ **vrei::↑**

D. nu↓/ da' **eram** bogați/ **aveam** ciocan/ **aveam** [xxx]

R. uite ce de-ăsta↓/ poți să pui...

D. **aveam candelabre/** sucu-/ scumpe/ cioca:ne din au::r

R. îmi trebe puțin ciocanu' tău

D. ai::↓

D. vezi că îi noapte / și vine **cineva**↓

R. **nu::↓**/ nu ne jucăm cu chesti din ăstea::↓

R. eu repar aici casa/ că **zicem că** cineva **a dărâmat-o::** [amusé]

D. **veneam** și io/ ai grijă↓/ să nu dărâmi mai mult tu↓

D. și ăsta **era** un din-ăsta care **scuipa** curent/ și **prindea** plăci

R. ba nu↓/ ba nu↓/ nu știi↓

D. ba da↓

R. **făcea** așa/ **prindea** așa "pțțțț"

D. da↓/ da↓/ **lipea**

R. **așa ziceam**

D. cu un fel de metal/ curent/ care **lipea**

R. da↓/ și-aici ai două de rezervă

D. ți::↓ ți::↓

R. uai↓/ mi s-o stricat ciocanu'↓

Après avoir négocié le thème du jeu, les participants négocient les conditions de jeu - la signification et la nouvelle configuration de l'espace immédiat. La présence des déictiques spatiaux (*aici/ aicea*) ou temporels (*acum/ acuma*) montre qu'un espace directement accessible acquiert une autre signification symbolique et une autre fonctionnalité. Sous le coup de *ziceam că*, l'imparfait associé à ces déictiques signale un éloignement pas forcément temporel, mais plutôt en direction d'un monde différent où les procès/ états qu'il présente peuvent être vrais. Il ne signifie pas «en ce temps-là», mais plutôt «dans ce monde-là».

Malgré l'opinion communément acceptée selon laquelle l'imparfait employé par les enfants dans leurs jeux sert à distribuer des rôles ou à annoncer des actions à venir, nous remarquons que les verbes à l'imparfait ludique apparaissent non seulement dans la séquence de préparation du jeu, mais aussi dans la phase transactionnelle, dans l'interprétation des rôles. Ils servent alors à décrire des actions en cours, mais qui se déroulent dans ce monde parallèle du jeu, à « traduire » pour l'/ les autre(s) la signification de certains gestes, à construire un monde fictif et à le présenter comme tel.

Cet imparfait ludique qui décrit les actions des personnages alterne avec des verbes au présent ou au passé composé. Ce qui fait la différence entre ces trois formes à rôle descriptif, c'est le point de vue dont ils envisagent et par conséquent représentent les procès décrits. Les verbes au passé composé décrivent des actions vues comme accomplies, qui produisent éventuellement certains effets. Les verbes à l'imparfait décrivent des états ou des actions en cours vues de l'extérieur, étant le pendant du présent dans un autre monde

(*Ziceam că am ieșit din casa noastră/ da' tot suntem în mină*). Les verbes au présent décrivent à leur tour des actions en cours ou des situations, mais vues de l'intérieur du monde où elles se déroulent

Les imparfaits ludiques ne renvoient donc pas tous à des situations/ actions à venir ; il y en a qui renvoient plutôt à des hypostases occasionnelles, à des rôles que les participants décrivent plus qu'ils n'interprètent. Il ne faut pas oublier qu'aux stades 4 et 5 de développement du jeu symbolique, les participants passent plus de temps à négocier et à construire le scénario qu'à le jouer. L'interprétation proprement dite s'appuie sur des verbes à l'impératif qui servent à formuler des ordres, des propositions, des prières, des avertissements.

b) Ziceam că + VPrésent, ... VImparfait

ou

VImparfait, VImparfait, VPrésent/ VPasséComposé, (așa) ziceam

R. *acuma-i rându tău*↓

R. *nu*↓/ **ziceam că-i** noaptea *acuma*

R. *stai*↓/ *că-i* noaptea↓

R. *așa*↓/ *hai*↓/ *hai să ne culcăm*↓

R. *hai*/ *bă*↓/ *culcă-te*↓

[ils rient]

R. *dă-mi puțin pușca*↓

R. *bă*:↓/ *vezi să nu strici*/ *bă*:↓

R. *ai grijă*↓/ **îi** tot noaptea↓

D. *io mă duc* afară

R. *să-nchizi ușa*↓/ *bine*↑

D. **am închis-o**/ *ok*↓

R. *tu te culcai*↓

D. *și ce se-ntâmpla* în timpul cât **mă culcam**↑

R. *eu păzeam* aici/ *uite*↓

R. *uoi*↓/ *ce idee bună mi-o vinit*↓

R. *David*↓/ *uite*↓/ *io/ aicea/ aveam o/ un ciocan/ cu care mă duceam*

așa/ și lăsam/ și to:t veneam repede așa/ că mă urcam pe munte/ și

bâfl/ bâfl/ bâfl/ ziceam

R. *hei*↓/ *fratel/ îți arunc asta*↓/ *fu-fu-fu*↓/ **m-arunc** și *io de pe munte*↓/ *na::i*↓

R. **m-am aruncat**↓/ *dă-mi ciocanu*↓

D. *io te prindeam de picioare*

R: nu↓/ **că picam pe tine**↓/ **zicem**

D. *ba nu*↓

R. [riant] *ba*↓/ **c-am picat pe tine**

D. *ba nu*↓/ **că n-ai picat**↓/ *și te prindeam de un picior*

R. *a::h*↓/ **zicem că io am picat** și *mi-am rupt un picior*/ *bine*↑

D. *și io/ ți-l prindeam/ și tu nu mai simțeau* nimic/ *pe picioru' ăsta*

R. nu::↓/ deci David la::s↓
 D. tu nu mai [xxx]
 R. **zicem că mi-am rupt** două picioare
 R. a::↓/ a::↓/ a::↓
 [...]

 R. David/**zicem că** ăsta **era mușcat**/ bine↑
 D. și cu picioarele↑
 R. cu picioarele↑ mă **dureau**/ și **trebuia**să stau aicea-așa
 D. acuma îi rându' meu↓

Lorsque le verbe de dire est lui-même à l'imparfait, il peut être suivi d'un verbe au présent dans son contexte immédiat et/ ou d'un verbe à l'imparfait, dans un contexte plus éloigné.

Ici encore on remarque la présence des déictiques temporels et spatiaux (*acuma/ aici*), sauf qu'ils s'associent cette fois à des verbes au présent, placés sous la dépendance d'un verbe de dire à l'imparfait.

Le passage des interventions construites sur *ziceam că(-i noapte acuma)* à des interventions construites sur l'impératif (*hai să ne culcăm↓; culcă-te↓; ai grijă...*) ou au présent actuel marque la même alternance d'une description de l'action avec son interprétation. Lorsque la même action est présentée successivement à l'impératif (*culcă-te!*) et à l'imparfait (*tu te culcai*), l'énonciateur des deux semble se positionner différemment: avec l'impératif, dans le monde du jeu (comme un acteur), avec l'imparfait, à l'extérieur de celui-ci (comme un metteur en scène).

Parfois, le verbe *zice(a)m* figure après toute une série de verbes à l'imparfait ludique, comme pour les résumer (cf. aussi l'anaphorique *așa ziceam*) ou pour les renforcer.

Par suite de ces observations, nous considérons que la dénomination de ludique conviendrait mieux que celle de préludique, vu que cet imparfait ne s'utilise pas exclusivement pour annoncer des actions futures, mais aussi pour jouer le jeu, à côté des verbes au présent, au passé composé et à l'impératif. Ce qui l'individualise parmi ces formes verbales, c'est sa signification modale : il rappelle que ces actions appartiennent à un autre monde inventé de toutes pièces. Et cette signification modale est l'effet de l'interaction de son signifié ([-perfectif], [-parfait]) avec le cotexte (*on disait que*, les verbes au présent, passé composé et à l'impératif) et avec le contexte situationnel (interaction du type jeu symbolique).

L'imparfait signale le passage du monde réel vers un monde imaginaire, mais aussi un changement dans le scénario (la négociation d'un nouveau thème, de nouveaux rôles).

Le souci pour l'autre se manifeste plutôt à travers l'emploi de la 4^e personne et des demandes de confirmation qui accompagnent les propositions de jeu (*vrei?*, *bine?*).

En roumain, l'imparfait ludique constitue donc tout autant que la formule *zice(a)m că* une marque du jeu symbolique et d'un univers fictionnel où les participants font semblant d'être des dinosaures, des soldats, n'importe quoi, pourvu que le(s) partenaire(s) soi(en)t d'accord.

RÉFÉRENCES

- Anscombre, Jean-Claude, « L'imparfait d'atténuation : quand parler à l'imparfait, c'est faire », in *Langue française*, 142, 2004, p. 75-99, consulté le 5 mai 2018 sur www.persee.fr/doc/lfr_0023-8368_2004_num_142_1_6793.
- Avram, Mioara, *Gramatica pentru toți*, București, Editura Academiei RSR, 1986.
- Bouchard, Caroline, *Le développement global de l'enfant de 0 à 6 ans en contextes éducatifs*, 2^e éd., Éditions Presses de l'Université du Québec, 2019.
- Brăescu, Raluca, Carabulea, Elena, Manu Magda, Margareta, Guțu Romalo, Valeria, *Gramatica limbii române*, București, Editura Academiei Române, vol. 1, 2005.
- Bres, Jacques, « Dialogisme et temps verbaux de l'indicatif », in *Langue française*, 163, 2009, p. 21-39, consulté en ligne le 5 juin 2019 à l'adresse : www.cairn.info/revue-langue-française-2009-3-page-21.htm.
- Coteanu, Ion, *Gramatică, stilistică, compoziție*, București, Editura Științifică, 1990.
- Dartevelle, Michel, « Compte rendu de Erving Goffman, "Les cadres de l'expérience" », in *Sociologie du travail*, XXXV, 1, 1993, p. 122-125.
- De Mulder, Walter, « Can There Be a Nontemporal Definition of the French Imparfait. A "Network" Approach », in Brisard, F. (Ed.), *Language and revolution / Language and time*, Antwerpen, Éditions Universiteit Antwerpen, 2004, p. 195-222.
- De Mulder, Walter, « Un sens épistémique pour l'imparfait et le passé simple ? », in *Langue Française*, 173, 2012, p. 99-113.
- De Saussure, Louis, Sthioul, Bertrand, « Imparfait et enrichissement pragmatique », in Larrivée P. & Labeau E. (Eds), *Nouveaux développements de l'imparfait*, *Cahiers Chronos*, Amsterdam, Éditions Rodopi, 2005, p. 103-120.
- DEX- *Dicționarul explicativ al limbii române*, Academia Română. Institutul de Lingvistică „Jorgu Iordan-Al. Rosetti”, ed. a 2-a, rev., București, Editura Univers Enciclopedic Gold, 2016.
- Dragomirescu, Adina, Nedelcu, Isabela, Nicolae, Alexandru, Pană Dindelegan, Gabriela, Rădulescu Sala, Marina, Zafiu, Rodica, *Gramatica de bază a limbii române*, ed. a II-a, București, Editura Univers Enciclopedic Gold, 2016.
- Florea, Ligia-Stela, « Les emplois modaux comme effets de perspective temporelle », in *Studia Universitatis Babeș-Bolyai, Philologia*, LIV, 4, 2009, p. 48-64.
- Grevisse, Maurice, Goosse, André, *Le Bon Usage*, 13^e édition, Paris - Louvain-la-Neuve, Éditions Duculot, 1997.

- Iordan, Iorgu, Guțu Romalo, Valeria, Niculescu, Alexandru, *Structura morfologică a limbii române contemporane*, București, Editura Științifică, 1967.
- Iurescu, Magdalena, « Valori temporal-aspectuale ale imperfectului în română și italiană », in *Meridian critic. Analele Universității „Ștefan cel Mare” din Suceava*, 28(1), 2017, p. 229-238.
- Kapp, Sébastien, « Jeux de rôles pour enfants : une nouvelle forme de fiction ludique », in *Strenæ* [Online], 2, 2011, consulté le 20 juin 2019 sur URL : <http://journals.openedition.org/strenae/380>
- Labelle, Marie, « Acquisition de la valeur des temps du passé par les enfants francophones », in *Revue québécoise de linguistique*, 23, (1), 1994, p. 99-121.
- Merle, Jean-Marie, *Étude du conditionnel français et de ses traductions en anglais*, Paris, Éditions Ophrys, 2001.
- Pană Dindelegan, Gabriela, Maiden, Martin, *The Grammar of Romanian*, Oxford, Oxford University Press, 2013.
- Patard, Adeline, « L'emploi préliminaire de l'imparfait entre temporalité et modalité : Éléments d'analyse à partir d'une étude de cas », in *French Language Studies 20*, Cambridge University Press, 2010, p. 189-211, consulté le 9 avril 2019 sur www.cambridge.org/core.
- Patard, Adeline, *L'un et le multiple. L'imparfait de l'indicatif en français : valeur en langue et usages en discours*, thèse de doctorat, Université Paul Valéry Montpellier, 2007.
- Rodi, Mireille, « Jeu symbolique en thérapie logopédique: un exemple d'analyse », in *Langage & pratiques*, 35, 2005, pp. 32-49.
- Săteanu, Cornel, *Timp și temporalitate în limba română contemporană*, București, Editura Științifică și Enciclopedică, 1980.
- Sempé, Jean-Jacques, Gosciny, René, *Le Petit Nicolas*, Paris, Éditions Gallimard, 1973.
- Sporiș, Valeria, « Valențe semantico-stilistice ale timpurilor verbale în limba română. Perfectul indicativului », in *The Proceedings of the International Conference "Communication, Context, Interdisciplinarity". Section language and Discourse*, 2, Târgu Mureș, Petru Maior University Press, p. 975-984.
- Stoicescu, Ioana, « Viewpoint Aspect in Child Romanian », in *Proceedings of GALA 2017: Language Acquisition and Development*, Cambridge Scholars Publishing, 2019, p. 151-167.
- Tejedor de Felipe, Didier, « Modalisation et ethos : à propos de l'imparfait et du conditionnel », in *Linguistique plurielle*, Universidad Politécnica de Valencia, 2008, p. 267-278.
- Traverso, Véronique, *L'analyse des conversations*, Paris, Éditions Nathan, 1999.
- Vet, Co, « La notion de "monde possible" et le système temporel et aspectuel du français », in *Langages*, 64, 1981, p. 109-124.
- Wilmet, Marc, *Grammaire critique du français*, 3e édition, Bruxelles, Éditions Duculot, 2003.