

# Le système Esar : modalités d'application et traitement documentaire informatisé de jeux et jouets à la Centrale des bibliothèques du Québec

Denise Garon, Ph. D.

Volume 29, Number 1, January–March 1983

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/1053645ar>

DOI: <https://doi.org/10.7202/1053645ar>

[See table of contents](#)

## Publisher(s)

Association pour l'avancement des sciences et des techniques de la documentation (ASTED)

## ISSN

0315-2340 (print)

2291-8949 (digital)

[Explore this journal](#)

## Cite this article

Garon, D. (1983). Le système Esar : modalités d'application et traitement documentaire informatisé de jeux et jouets à la Centrale des bibliothèques du Québec. *Documentation et bibliothèques*, 29(1), 35–40.  
<https://doi.org/10.7202/1053645ar>

## Le système Esar : Modalités d'application et traitement documentaire informatisé de jeux et jouets à la Centrale des bibliothèques du Québec

### Introduction

Au Québec, la recherche orientée spécifiquement vers les services à l'enfance s'est trop souvent laissée dépasser par les événements en venant confirmer ou infirmer trop tard le bien-fondé d'expériences nouvelles ou en offrant parfois après-coup les instruments psychopédagogiques dont le milieu a besoin.

L'implantation chez-nous de services de prêts de jouets et de matériel de jeu appelés joujouthèques ou ludothèques, fait appel à un esprit novateur de mise en commun de ressources éducatives et suscite en même temps, de nombreuses interrogations. Les responsables de tels services doivent en effet pouvoir analyser et classer un grand nombre d'objets de toutes sortes d'une manière logique et efficace tout en tenant compte des dimensions éducatives généralement véhiculées par des objets à caractère ludique.

Dans une telle perspective, pour répondre à la fois aux besoins d'analyse psychologique du matériel ludique et à la nécessité de regrouper et de classer de façon méthodique tous ces accessoires de jeux, une recherche doctorale entreprise à la faculté des Sciences de l'éducation de l'Université Laval, a tenté d'associer, dans une même démarche, le langage psychologique et le langage des techniques documentaires. Le cadre théorique défendu dans la première partie de cette thèse a permis d'élaborer un modèle de classement dont les grandes caractéristiques sont inspirées du schéma de classification à facettes. Le modèle de classement ESAR est constitué en effet de facettes complémentaires représentant divers aspects du savoir-jouer. Le nom même du modèle est tiré du premier volet du système. Il correspond aux grandes catégories de jeux inspirées de l'approche « piagétienne » et couvre l'ensemble du développement de l'activité ludique, de la petite enfance à l'âge adulte; ce sont les jeux d'exercice (E), les jeux symboliques (S), les jeux d'assemblage (A) et les jeux de règles simples et de règles complexes (R). Les modalités d'application de la recherche théorique ont fait l'objet d'un projet concret mené à la Centrale des bibliothèques. Le rapport détaillé de cette application dans le milieu est présenté dans la deuxième partie de la thèse.

### Historique du projet

Au cours de l'année 1979-1980, douze ludothèques implantées un peu partout au Québec, dans le cadre des politiques d'éducation en milieu économiquement faible<sup>1</sup>, ont monté diverses collections de jeux et de jouets destinés à être prêtés à des groupes d'enfants de quatre et de cinq ans, à l'aide d'un guide d'organisation des ludothèques<sup>2</sup>. A cause du nombre grandissant de parents-usagers bénévoles et de la diversité des services offerts (dépôts, collections itinérantes, etc.), le ministère de l'Éducation confiait, à la fin de l'automne 1980, un mandat de travail à la Centrale des bibliothèques<sup>3</sup>, pour assumer la codification, la classification et l'analyse documentaire du matériel ludique destiné à être utilisé de façon très large, par les ludothèques et par de nombreux éducateurs.

Pour mener à bien son projet, la Centrale des bibliothèques a conclu au début de 1981, des ententes avec la bibliothèque publique de Pointe-Claire en banlieue de Montréal et avec le Centre d'information sur la santé de l'enfant (CISE) de l'hôpital Sainte-Justine de Montréal, pour l'emprunt de jouets et de matériel de jeu et pour une association de ressources. Elle a en outre bénéficié de la collaboration de la bibliothèque municipale de Montréal, de la BCP de l'Outaouais, de la Joujouthèque de Sainte-Foy, etc. Les responsables du projet ont, dans le même sens, retenu la méthode de classement ESAR comme support d'analyse spécifique des contenus ludiques à

- 1 Québec, *L'école québécoise: Énoncé de politique et plan d'action*, Québec, Éditeur officiel du Québec, 1979.
- 2 Québec, *Guide d'organisation d'une ludothèque*, Québec, Direction générale des réseaux, ministère de l'Éducation, 1979.
- 3 Il convient ici de souligner l'appui et le soutien apportés par l'équipe de la Centrale des bibliothèques et en particulier la collaboration de Jacques Demers et Marielle Boucher, respectivement responsable et coordonnateur du « projet ludothèques »; de Marie-Claude Piquion, éducatrice à l'hôpital Ste-Justine et de Rolande Filion, responsable de la joujouthèque de Sainte-Foy, toutes deux analystes de jouets; de monsieur Alain Boucher, directeur de la planification et du développement à la Centrale; de Jean-Claude Racicot, informaticien et de Mireille Massy, responsable de la saisie des données. L'intérêt et le support apportés par les membres du comité consultatif ont également été très appréciés de même que l'appui soutenu de Marie Giroux, responsable du dossier ludothèques au ministère de l'Éducation.

## Plan d'ensemble méthodique des concepts psychopédagogiques constituant la banque de descripteurs dans le modèle de classement ESAR

### FACETTE A

#### ACTIVITÉS LUDIQUES

##### 1. JEU D'EXERCICE

01. Jeu sensoriel sonore
02. Jeu sensoriel visuel
03. Jeu sensoriel tactile
04. Jeu sensoriel olfactif
05. Jeu sensoriel gustatif
06. Jeu moteur
07. Jeu de manipulation

##### 2. JEU SYMBOLIQUE

01. Jeu de faire-semblant
02. Jeu de rôles
03. Jeu de représentation

##### 3. JEU D'ASSEMBLAGE

01. Jeu de construction
02. Jeu d'agencement
03. Jeu de montage mécanique
04. Jeu de montage électro-mécanique
05. Jeu de montage électronique
06. Jeu d'assemblage scientifique
07. Jeu d'assemblage artistique

##### 4. JEU DE RÈGLES SIMPLES

01. Jeu de loto
02. Jeu de domino
03. Jeu de séquence
04. Jeu de circuit
05. Jeu d'adresse
06. Jeu sportif élémentaire
07. Jeu de stratégie élémentaire
08. Jeu de hasard
09. Jeu de questions-réponses élémentaire
10. Jeu de vocabulaire
11. Jeu mathématique
12. Jeu de théâtre

##### 5. JEU DE RÈGLES COMPLEXES

01. Jeu de réflexion
02. Jeu sportif complexe
03. Jeu de stratégie complexe
04. Jeu de hasard
05. Jeu de questions-réponses complexe
06. Jeu de vocabulaire complexe
07. Jeu d'analyse mathématique
08. Jeu d'assemblage complexe
09. Jeu de représentation complexe
10. Jeu de scène

### FACETTE B

#### CONDUITES COGNITIVES

##### 1. CONDUITE SENSORI-MOTRICE

01. Répétition
02. Reconnaissance sensori-motrice
03. Généralisation sensori-motrice
04. Raisonnement pratique

##### 2. CONDUITE SYMBOLIQUE

01. Évocation symbolique
02. Liaisons images-mots
03. Expression verbale
04. Pensée représentative

##### 3. CONDUITE INTUITIVE

01. Triage
02. Appariement
03. Différenciation de couleurs
04. Différenciation de dimensions
05. Différenciation de formes
06. Différenciation de textures
07. Différenciation temporelle
08. Différenciation spatiale
09. Association d'idées
10. Raisonnement intuitif

##### 4. CONDUITE OPÉRATOIRE CONCRÈTE

01. Classification
02. Sériation
03. Correspondance de regroupements
04. Relations images-mots
05. Dénombrement
06. Opérations numériques
07. Conservation des quantités physiques
08. Relations spatiales
09. Relations temporelles
10. Coordonnées simples
11. Raisonnement concret

##### 5. CONDUITE OPÉRATOIRE FORMELLE

01. Raisonnement hypothétique
02. Raisonnement déductif
03. Raisonnement inductif
04. Raisonnement combinatoire
05. Système de représentations complexes
06. Système de coordonnées complexes

répertoire. Le « projet ludothèques » mis sur pied par la Centrale des bibliothèques constitue donc, dans les faits, le milieu d'application de la recherche doctorale entreprise à l'Université Laval.

### Particularités du système ESAR

Le modèle de classement ESAR a été conçu pour faciliter et systématiser la désignation de

descripteurs pertinents, adaptés à une réalité psychologique précise et hiérarchisée; il se présente dans sa forme actuelle comme un ensemble de quatre facettes initiales correspondant à quatre dimensions complémentaires du savoir-jouer: la première facette désigne les familles d'activités ludiques fondamentales, c'est-à-dire les jeux d'exercice, de symbole, d'assemblage et de règles; la facette des conduites cognitives témoigne des niveaux de complexité mentale des activités ludi-

## FACETTE C

## HABILETÉS FONCTIONNELLES

## 1. EXPLORATION

01. Perception visuelle
02. Perception auditive
03. Perception tactile
04. Perception gustative
05. Perception olfactive
06. Repérage visuel
07. Repérage auditif
08. Préhension
09. Déplacement
10. Mouvement dynamique dans l'espace

## 2. IMITATION

01. Reproduction d'actions
02. Reproduction d'objets
03. Reproduction d'événements
04. Reproduction de rôles
05. Reproduction de modèles
06. Reproduction de mots
07. Reproduction de sons
08. Application de règles
09. Attention visuelle
10. Attention auditive
11. Discrimination visuelle
12. Discrimination auditive
13. Discrimination tactile
14. Discrimination gustative
15. Discrimination olfactive
16. Mémoire visuelle
17. Mémoire auditive
18. Mémoire tactile
19. Mémoire gustative
20. Mémoire olfactive
21. Coordination oeil-main
22. Coordination oeil-pied
23. Orientation spatiale
24. Orientation temporelle
25. Organisation spatiale
26. Organisation temporelle

## 3. PERFORMANCE

01. Acuité visuelle
02. Acuité auditive
03. Dextérité
04. Souplesse
05. Agilité
06. Endurance
07. Force
08. Rapidité
09. Précision
10. Patience
11. Concentration
12. Mémoire logique

## 4. CRÉATION

01. Créativité d'expression
02. Créativité productive
03. Créativité inventive

## FACETTE D

## ACTIVITÉS SOCIALES

## 1. ACTIVITÉ INDIVIDUELLE

01. Activité solitaire
02. Activité parallèle

## 2. PARTICIPATION COLLECTIVE

01. Activité associative
02. Activité compétitive
03. Activité coopérative

## 3. PARTICIPATION VARIABLE

01. Activité solitaire ou parallèle
02. Activité solitaire ou associative
03. Activité solitaire ou compétitive
04. Activité solitaire ou coopérative

ques; la facette des habiletés fonctionnelles met en évidence les types d'habiletés nécessaires pour jouer et la facette sociale distingue les formes de participation possibles au cours des activités de jeu. La possibilité de pouvoir ajouter ultérieurement deux autres facettes complémentaires dans le même esprit d'analyse méthodique, c'est-à-dire la dimension du langage et l'expression des émotions, fait partie de la stratégie générale de conception du système.

Le modèle de classement ESAR permet, à l'étape d'indexation, dans une démarche de traitement documentaire, de représenter de façon méthodique, les contenus psychologiques du savoir-jouer, à l'aide de mots-clés spécifiques. Le plan d'ensemble de ces mots-clés constitue en quelque sorte le thésaurus où va puiser l'analyste. Chacun des aspects complémentaires du savoir-jouer représente une facette particulière. Les dimensions fondamentales de chacun des

aspects retenus forment des catégories générales à l'intérieur des facettes et portent le nom de descripteurs principaux. Les dimensions plus spécifiques forment des sous-catégories à l'intérieur des facettes et deviennent des descripteurs secondaires. Ces répertoires et sous-répertoires de mots-clés sont agencés de façon cumulative et hiérarchique et les croisements innombrables auxquels ils peuvent donner lieu contribuent à préciser les caractéristiques des grandes activités de jeu et celles des accessoires qui les accompagnent. Pour rendre fonctionnelle l'utilisation de ce plan théorique, chaque descripteur est identifié par une cote alphanumérique (tableau) et chacun des concepts contenus sous chaque descripteur est défini avec précision de manière à rendre les jugements des analystes plus objectifs. Un fichier de définitions de l'ensemble des concepts accompagne donc l'application du système. Les principales assises théoriques du système ont fait l'objet d'un article paru dans un numéro antérieur de *Documentation et bibliothèques*<sup>4</sup>. De plus, l'ensemble de la démarche est présenté en détails, dans le texte intégral de la thèse doctorale déposée à l'Université Laval de Québec<sup>5</sup>.

### Modalités d'application de la méthode

Le « projet ludothèques », tel qu'envisagé par la Centrale des bibliothèques du Québec, prévoit dans sa démarche le traitement informatisé de toutes les données obtenues au cours de l'analyse documentaire, l'enregistrement et la conservation de toutes les notices bibliographiques sur mémoire informatisée. Cet organisme dispose en effet dans ses locaux, depuis février 1981, d'un ordinateur Hewlett-Packard, série 3000, modèle 111 entièrement réservé à la réalisation de travaux et de projets documentaires de nature variée.

Pour rentabiliser au maximum ses équipements techniques, la Centrale a choisi d'associer au logiciel d'exploitation propre à cet ordinateur, un progiciel d'application plus spécifique: le progiciel documentaire *MINISIS*, mis au point et développé par le Centre de recherches pour le développement international (CRDI) à Ottawa, *MINISIS* est un système de gestion et de recherche de l'information conçu pour fonctionner sur des ordinateurs Hewlett-Packard de la série 3000, dans le but de répondre au besoin d'un ensemble matériel-logiciel n'exigeant qu'un investissement modéré; il permet l'entrée de données et la

recherche interactive en direct et ne présente pas de difficultés pour l'utilisateur-chercheur, même pour celui qui n'a pas d'expérience en matière de système d'information automatisée; la consultation en mode conversationnel permet en effet d'avoir accès, dans un langage simple, à un ensemble de données bibliographiques consignées dans le système informatisé.

*MINISIS* comprend un jeu de programmes destinés à la gestion des bibliothèques et à la recherche documentaire; son processeur de recherche dispose d'une puissante capacité de récupération pour soumettre, modifier ou rechercher des données et pour assurer le traitement complet de séries d'informations à partir de thésaurus, et la reconnaissance multilingue des termes de ce thésaurus. Il peut également produire des bibliographies annotées, des catalogues de bibliothèques et différents types d'index.

À partir des multiples possibilités d'un tel support matériel, les responsables du projet ont préparé un plan de codage et déterminé les zones d'informations à retenir pour constituer une base de données significative et pertinente, adaptée au domaine d'analyse du jeu et du jouet. L'ensemble des codes mnémoniques permettant de rédiger des notices bibliographiques convenant à l'analyse documentaire des jeux et jouets, est contenu dans le répertoire des zones et des sous-zones des notices de la base de données et sert de clé de voûte à l'ensemble de la démarche informatisée.

Le répertoire des zones et des sous-zones des notices de la base de données a été préparé suivant l'ordre logique des étapes principales d'analyse du matériel de jeu. Il permet ainsi de coder avec le nom de la zone, l'indicatif mnémonique et un numéro d'étiquette, des informations particulières au catalogue descriptif. Il code de la même manière, toutes les composantes méthodiques du système de classement ESAR. Le répertoire prévoit également une zone d'annotation en trois volets permettant d'enregistrer l'analyse du document ludique, les commentaires spécifiques et la recommandation d'âge des usagers.

### Travail des analystes

Les instruments mis au service des analystes du jeu ont été réunis grâce au travail complémentaire des responsables du projet, de la technique en catalogage, de l'auteur du modèle de classement ESAR et des avis du comité consultatif. Compte tenu du caractère inédit de la démarche entreprise, le mandat des analystes comportait une large part d'utilisation critique des instruments de travail, de manière à raffiner ces instruments à partir d'une première utilisation. En plus de la collection des objets à analyser, les analystes ont travaillé à l'aide de plusieurs éléments.

4. Denise Garon-Dupont, «Le système ESAR: un concept nouveau de classification des jouets à l'intention des ludothécaires», *Documentation et bibliothèques*, vol. 25, no 4 (décembre 1979), 189-199.

5. Denise Garon, *Le système ESAR: Un modèle de classement des jouets et du matériel de jeu à l'intention des éducateurs*, Québec, Université Laval, Thèse de doctorat inédite, 295 pages.

En premier lieu, un guide d'analyse des jouets et du matériel de jeu<sup>6</sup> regroupe l'essentiel des informations nécessaires; ce document de travail présente les principes et modalités d'application du système ESAR, le protocole d'analyse, le plan de classification et la grille de 151 descripteurs ou mots-clés tenant lieu de thésaurus. De plus, le guide contient les formules de description et d'évaluation du matériel de même que le bordereau d'indexation, le bordereau d'entrée des données et un exemple de fiche bibliographique complétée en version de travail. Plusieurs éléments du guide sont tirés des deux premiers chapitres de la thèse; ces éléments ont en effet été décrits comme étant des assises théoriques servant de toile de fond, sur le plan psychopédagogique au modèle de classement ESAR; il est donc normal qu'ils se retrouvent au cœur même du guide mis à la disposition des analystes utilisant le système. De plus, plusieurs versions successives ont été nécessaires pour réunir l'ensemble des informations pertinentes.

Le plan méthodique de classification a été proposé et justifié dans la première partie de la recherche. Ce plan de classification a été transformé en thésaurus spécialement adapté à l'analyse des objets ludiques. Ce répertoire de termes normalisés en vue de l'analyse de contenus spécifiques, sert à la fois de grille d'analyse et de banque de descripteurs. Un code alphanumérique a été appliqué à la banque de descripteurs et permet de procéder selon une démarche systématique à l'analyse des objets de jeu (tableau).

Un fichier de définitions accompagne le guide d'analyse. Ce fichier permet d'uniformiser le sens précis donné à chacun des concepts servant de descripteurs principaux et secondaires retenus pour constituer la banque de descripteurs.

### Utilisations possibles et perspectives d'avenir

La Centrale des bibliothèques, dès le début du «projet ludothèques», avait pour objectif de diffuser les résultats des travaux d'analyses documentaires appliqués à dès collections de jeux, de jouets et de matériel de jeu. Il y a quelques mois, les responsables du projet ont offert à d'éventuels abonnés, la publication d'une revue portant sur les jeux et jouets. En préparant *Choix-Jeunesse: Jeux et jouets*, la Centrale tentait de rejoindre tout un groupe d'éducateurs, de parents et de professionnels de l'activité ludique. La réponse des usagers a été fort éloquent; plus de 2000 demandes ont été reçues pour le premier

numéro qui est distribué gratuitement dans sa version photocomposée.

Le *Choix-Jeunesse: Jeux et jouets* se présente comme une série de notices distribuées sur deux colonnes, avec photographies des objets analysés. Le premier numéro propose 130 analyses, le second en comprend 235. Ils sont disponibles en édition photocomposée et en édition imprimée sur des cartons de couleurs (une couleur différente pour chaque grande division de la facette A du système ESAR).

Ce répertoire de jeux et jouets présente en plus du plan d'ensemble des descripteurs du système ESAR, différents index: noms de fabricants ou de créateurs d'objets; titres et noms des objets analysés; séries, collections et descripteurs. De plus, ces analyses sont regroupées selon un ordre correspondant aux quatre principales familles ou groupes de jeux du système ESAR, c'est-à-dire les jeux d'exercice, les jeux symboliques, les jeux d'assemblage et les jeux de règles simples complexes.

Les projets à long terme sont pour une bonne part liés à la forme d'intérêt déjà présent dans le milieu et par ailleurs rattachés aussi aux diverses possibilités de recherches suscitées par la présente démarche d'analyse. Il faudra donc continuer d'alimenter la base de données et analyser périodiquement du nouveau matériel. La Centrale espère obtenir les budgets nécessaires pour continuer le travail amorcé.

La Centrale a également publié en coédition une bibliographie annotée de monographies, d'articles de périodiques et de documents audiovisuels portant sur le jeu, les jouets et les ludothèques<sup>7</sup>. L'ensemble des informations dorénavant disponibles à la Centrale des bibliothèques sur le thème du jeu pourrait en faire à long terme un centre privilégié d'information et de diffusion des thèmes de jeu. Dans le même cas, il est possible de regrouper les ludothèques, les joujou-thèques et les services spécialisés dans le domaine du prêt de matériel de jeu, autour des services offerts par la Centrale.

En plus d'élargir constamment la collection d'analyses de jeux et de jouets, la Centrale se propose de diffuser ses travaux à l'étranger et surtout dans les pays francophones; il est également possible d'étendre le réseau d'information au-delà des limites mêmes de la Centrale par le biais d'un réseau de terminaux reliés à distance, à la base de données de la Centrale. Un tel réseau pourrait rendre possible la création de laboratoires de jeu et pourrait susciter de nouvelles recherches.

6. Le guide d'analyse des jouets de même que le fichier de définitions des descripteurs seront publiés au printemps 1983 à l'adresse suivante:  
Société du stage en Bibliothéconomie  
100, Avenue Painchaud  
La Pocatière—Québec—Canada  
GOR 1Z0

7. Rosaire Pelletier et Marielle Boucher, *Le jeu et l'enfant*, La Pocatière, La Centrale des bibliothèques et la Société du Stage en bibliothéconomie, 1982. 70 pages.

En outre, la publication d'un guide d'indexation et d'analyse du matériel de jeu, de même que du fichier de définitions des concepts psychopédagogiques servant de support au thésaurus, permettra de former de nouveaux analystes du jeu selon les techniques et les méthodes d'analyse du modèle ESAR.

### Conclusion

L'analyse systématique du matériel de jeu et de jouets est une nécessité dans le domaine de l'éducation. En effet, la surenchère qui a marqué la fabrication commercialisée des objets ludiques au cours des dernières décennies rend la tâche de plus en plus difficile pour les éducateurs si aucun principe ne vient orienter ce choix d'une manière efficace.

Le système ESAR, dans ce domaine, peut rendre de précieux services aux éducateurs professionnels et aux parents. Il permet d'identifier l'inexistence de matériel ludique sous certaines

catégories ou à l'inverse pointer du doigt certaines catégories ou sous-catégories trop fortement représentées sur le plan commercial au détriment de nouvelles formes de jeux possibles.

Le système ESAR présente donc au milieu de l'éducation et au monde des techniques documentaires, un instrument d'analyse psychopédagogique inédit, original, sur le développement de l'enfant; un instrument suffisamment cohérent et articulé pour susciter de nouvelles recherches et de multiples applications concrètes au cours des prochaines années, en plus de répondre à un besoin immédiat de classement, de catalogage, d'analyse et de choix de matériel ludique pour les services de prêt de jouets.

**Denise Garon**, Ph. D.  
Techniques de garderie d'enfants  
CEGEP de Ste-Foy  
Québec

# ENCYCLOPÉDIE DE LA MUSIQUE AU CANADA

Helmut Kallmann, Gilles Potvin, Kenneth Winters

**Un volume relié • de près de 1 200 pages**  
**3 000 articles • 500 illustrations**  
**2 000 000 de mots**  
**Paraîtra le 15 mars 1983 • 75,00 \$**

les éditions  
**fides**

5710, avenue Decelles  
Montréal H3S 2C5  
(514) 735-5491