

Actes de la formation d'été 2025

La dimension symbolique
dans le jeu

Introduction	3
Fonction symbolique et imaginaire Conférence introductive d'Anne Gatecel	4
Représenter la diversité en ludothèque Conférence de Delphine Brennan	7
Le jeu symbolique en ludothèque Echanges avec Nadège Habermusch et atelier de co-construction	9
Jeu et fiction : la place des jeux d'argent « pour de faux » en ludothèque Intervention de l'ALF	13
Le jeu de rôle « sur table » en ludothèque Atelier d'expérimentation et d'échange de pratiques	15
Conclusion	17

Introduction

La dimension symbolique dans le jeu

Le jeu symbolique est bien connu des ludothèques et fait partie intégrante de leur offre ludique.

Cependant, l'importance et l'étendue de la fonction symbolique restent largement sous-estimées. On constate ainsi d'une part une difficulté d'accès généralisée des enfants d'âge élémentaire au jeu symbolique, d'autre part une absence de prise en compte de cette dimension symbolique dans les jeux de règles.

Au travers de cette formation, nous nous proposons donc d'abord d'éclaircir la nature et la fonction de cette dimension symbolique, et les enjeux qui s'y rattachent. Ceci nous permettra alors de réfléchir collectivement à des moyens de renforcer la prise en compte de cette dimension du jeu dans notre offre ludique, qu'il s'agisse de jeux symboliques ou de jeux de règles, et dans nos postures d'accompagnement des publics.



Fonction symbolique et imaginaire

Conférence introductive d'Anne Gatecel, psychomotricienne, psychologue clinicienne et directrice de l'Institut de Formation en Psychomotricité de la Pitié-Salpêtrière

Démarche pédagogique

Pour entamer notre travail de réflexion collectif sur cette thématique, il est nécessaire de rappeler quelques bases théoriques sur les notions abordées : qu'est-ce que l'imaginaire ? à quoi sert-il ? Cette intervention permet notamment de revenir sur les fonctions du jeu symbolique, souvent méconnues, ce qui explique que cette forme de jeu soit moins mise en avant que le jeu de règles, dont les bénéfices semblent plus proches des attendus en termes d'apprentissages.

L'imaginaire

Au sens large, l'imagination est la faculté que possède l'esprit de se représenter des images : connaissance, expérience sensible. C'est par l'imagination que les mots deviennent pour nous des choses (définition du CNRTL¹). L'imaginaire est alors le produit de l'imagination, ce qui est imaginé. L'imagination poursuit la perception : elle permet de rendre présentes à l'esprit des choses qui ne sont pas ou plus immédiatement perceptibles.

De nombreux philosophes se sont intéressés à la question de l'imagination, et la psychanalyse s'est largement emparée du sujet, notamment chez Jacques Lacan (concept de stade du miroir comme moment fondateur) ou chez Donald Winnicott avec la notion d'espace transitionnel. Nous pourrions définir cet espace transitionnel comme étant un espace imaginaire où l'enfant serait encore en réunion avec sa mère² même si celle-ci est absente. Avec l'objet transitionnel, appelé plus communément « doudou », le bébé reste en contact permanent avec sa mère : c'est un peu « comme si » elle était là. D'où l'importance que cet objet (qui n'est pas forcément un objet au sens matériel) soit choisi par le bébé pour son contact, sa texture, sa couleur, son odeur, etc. Cet objet devient « une personne » à part entière pour le bébé, d'où sa présence indispensable lorsque l'enfant est séparé de sa mère et de son environnement familial.

Cet objet a plusieurs caractéristiques et l'une d'entre elles, c'est son effet autocalmant. En serrant cet objet dans ses bras, l'enfant retrouve la figure maternante et c'est grâce à cela qu'il est en sécurité. Dans l'approche psychanalytique, l'imaginaire n'est pas réductible à la représentation par images, parce qu'il est la subjectivité même.

L'imaginaire joue, d'une manière générale, un rôle de « soupape » dans le fonctionnement psychique du sujet et contribue à maintenir un équilibre face aux contraintes internes (les exigences de sa propre personnalité) et externes (le contexte de vie). Il est également source de créativité, en ce qu'il permet de s'affranchir de la seule reproduction pour inventer de nouvelles choses.

La constitution de l'imaginaire intervient très tôt dans l'histoire de l'individu. Cette structuration peut s'établir bien avant la naissance. En effet, le bébé, dans le ventre de sa mère, a un fonctionnement onirique : nous repérons les mêmes ondes alpha que celles qui sont retrouvées dans les électroencéphalogrammes du jeune enfant qui hallucine ; les mêmes ondes sont décelées enfin chez une personne rêvant.

1 Centre national de ressources textuelles et lexicales

2 A entendre au sens de figure maternante, qui n'est pas forcément la « mère » telle qu'on l'entend dans le langage courant.

Jeu et imaginaire

Pour Donald Winnicott, « c'est en jouant, et peut-être seulement quand il joue, que l'enfant ou l'adulte est libre de se montrer créatif »³. Et c'est seulement en étant créatif que l'individu se découvre non seulement lui-même mais aussi en relation avec l'autre. Le jeu est l'activité principale de l'enfant : grâce à cette occupation que nous pourrions dire « vitale » au même titre que celle de se nourrir, l'enfant fait tous ses premiers apprentissages de base : de la maîtrise de son corps à celle du langage, en passant par le développement de sa pensée, et cela grâce à sa capacité d'être en relation avec les autres.

Les premières formes de jeu sont les jeux sensorimoteurs, au travers desquels le bébé découvre son corps et ses capacités d'interaction avec l'environnement. Au travers de cette exploration, le jeune enfant vit des expériences cognitives, sociales, motrices, affectives, qui structurent peu à peu ses capacités. L'enfant observe son environnement et va commencer à imiter et à reproduire les gestes des personnes qui l'entourent. Le jeu avec le parent peut prendre la forme des jeux de « coucou-caché », au travers desquels l'enfant réalise la permanence de l'objet (qui continue à exister quand il sort de sa perception).

Vers 18-24 mois, les jeux d'imitation, de faire semblant, où le rôle de l'imaginaire est important, se mettent en place. L'enfant invente un univers parallèle dans lequel il se montre tout-puissant. À travers cette activité ludique, il peut parfois prendre appui sur un élément de réalité auquel il a dû se confronter et, pour mieux le maîtriser, il va le reprendre à son propre compte dans son scénario imaginaire. Ainsi, de sujet passif il devient actif et peu à peu il pourra mieux appréhender cet élément de réalité qui lui avait échappé. Poupées, figurines, déguisements, dessins lui permettront de représenter des personnages dans des situations de plus en plus complexes. Inconsciemment ces scénarios imaginaires l'aideront également à dénouer des situations angoissantes, lui permettront d'accéder à une identité, à trouver sa place parmi les humains.

Parallèlement, les jeux fonctionnels se développent : en vidant, transvasant, remplissant, montant, descendant..., le bébé reproduit pour le plaisir du mouvement des gestes adaptatifs. Il fait l'expérience de sa puissance d'action sur l'environnement avec lequel il interagit. Ces jeux préfigurent l'apparition de la fonction symbolique vers 3 ans, c'est-à-dire la capacité à évoquer des objets, des personnes ou des situations médiatisées en utilisant des symboles notamment gestuels et langagiers. Il ne s'agit plus seulement de faire comme si un objet ou une personne en était une autre, mais de susciter la présence de l'objet physiquement absent.

Enfin, à partir de 4 ans le jeu à règles fait son apparition, et vers 5 ans les enfants commencent à inventer leurs propres jeux. Ces jeux créatifs et singuliers sont intermédiaires entre les premières imitations et les jeux collectifs plus structurés. L'enfant est alors capable de raconter une histoire depuis un univers imaginaire mais obéissant à une certaine cohérence. Leur rôle est essentiel dans la construction de leur personnalité.

Au travers des jeux, les enfants développent donc un monde intersubjectif qui participe à la construction sociale de leur identité. En s'enrichissant eux-mêmes, les enfants élargissent progressivement leur capacité de percevoir la richesse du monde externe réel. Le jeu est une créativité continue ; cela veut dire : être vivant.

« Pour être créatrice, une personne doit exister et avoir le sentiment d'exister, non de manière consciente, mais comme une base qui lui permet d'agir. La créativité est alors un faire qui est issu d'un être [...] c'est la capacité de conserver tout au long de la vie quelque chose qui est propre à l'expérience du bébé : la capacité de créer le monde. »⁴

Existe-t-il un imaginaire néfaste pour les enfants ?

Nous constatons que les enfants aiment les représentations agressives. Ils ont besoin de supports à leurs rêves d'agression et de représailles, à travers lesquels ils peuvent exprimer par procuration leurs

3 Donald Woods Winnicott, Jeu et réalité, Gallimard, 1975

4 Donald Woods Winnicott, Jeu et réalité, Gallimard, 1975

sentiments hostiles sans blesser des proches. Alors que le très jeune enfant peut battre une poupée (en pensant que c'est le nouveau-né qu'il a trouvé sur son chemin) ou crier contre un de ses parents, l'enfant plus âgé ne peut plus se permettre d'exprimer son agressivité aussi directement. Au cours de son développement normal, l'enfant se tourne bientôt vers des rêveries dans lesquelles un de ses substituts imaginaires décharge sa colère contre un autre personnage fictif et lointain. C'est pourquoi les enfants ont tant de plaisir à voir dans les dessins animés, ou à regarder dans les livres, un petit animal sans défense, par exemple une souris, tourner en ridicule des animaux beaucoup plus forts et grands.

En revanche l'exposition aux écrans peut être davantage problématique. Le virtuel n'est pas l'imaginaire. Le virtuel s'offre de plus en plus comme une quasi-réalité qu'on peut habiter et arpenter comme le monde réel. Mais le réel est toujours perdant par rapport au virtuel qui a pour particularité de libérer les possibles, alors que le réel limite par définition les possibles. La dévalorisation du réel, qui laisse s'installer l'illusion que tout est possible dans le virtuel, semble paradoxalement aller de pair avec l'effacement du rêve et du jeu. La clinique des enfants surexposés aux écrans montre bien qu'il y a un déficit d'imaginaire, un besoin de passer par l'agir pour pouvoir élaborer une représentation. Abreuvés d'images toutes faites, certains enfants éprouvent de la difficulté à écouter une histoire sans voir d'illustration. Alors qu'avec les jeux symboliques, les enfants ont la possibilité de créer leurs propres images (lesquelles sont d'ailleurs nécessaires aux représentations liées aux tâches scolaires).

Conclusion : quelle place pour l'imaginaire ?

Un enfant a besoin d'espace pour se construire et il n'a nul besoin d'être sollicité voire stimulé en permanence dans l'idée qu'il faudrait qu'il acquière un maximum d'aptitudes le plus jeune possible. Non, au contraire, un enfant a besoin de souffler, de ne rien faire et même parfois de s'ennuyer pour trouver son propre équilibre. Le jeune enfant ne sait pas jouer tout seul. Bien souvent les parents en consultation arrivent en disant de leur enfant de 3 ans qu'il ne sait pas jouer tout seul dans sa chambre mais à côté d'eux au milieu du salon ; mais rien de plus normal pour moi. Le jeu est éminemment relationnel. Pour pouvoir jouer seul, c'est-à-dire développer son monde imaginaire interne, il doit ne pas être angoissé devant le fait de se retrouver seul.

Mais quand il grandit, l'enfant a besoin, parfois, de s'échapper par la pensée d'une réalité trop stressante. Cette capacité qu'a l'individu de s'offrir ces petites parenthèses lui permet souvent de mieux supporter le contexte dans lequel il est. L'imaginaire est alors un recours grâce auquel nous pouvons dépasser une réalité pesante. C'est un petit espace qui permet d'être ici et là-bas en même temps. Cela suppose une certaine capacité de se détacher de l'ici et maintenant.

Les enjeux pour l'ALF

L'intervention d'Anne Gatecel permet de resituer la place de l'imaginaire dans le développement de l'individu. Loin d'être une faculté secondaire, utiles uniquement aux artistes ou que l'on défendrait par romantisme, l'imaginaire est ce par quoi notre rapport au monde se médialise. L'imaginaire implique en effet la confrontation au manque, à l'absence, que l'individu apprend peu à peu à combler grâce à ses dispositions psychiques internes. Les enfants qui n'ont pas accès à l'imaginaire vivent sous l'emprise de la pulsion, de l'action-réaction, de la présence nécessaire, et du passage par l'agir. Le jeu, et notamment le jeu symbolique, constitue au contraire un espace de déploiement de cet imaginaire, indispensable à la maturation des facultés émotionnelles, sociales et cognitives (dont langagières) des publics, et avant tout des enfants.

Représenter la diversité en ludothèque

Conférence de Delphine Brennan et atelier de co-construction

Démarche pédagogique

Notre représentation du monde se structurant à partir de l'environnement dans lequel nous évoluons, il est important de veiller à ce que celui-ci véhicule. Cela est particulièrement vrai pour les jeunes enfants, qui s'imprègnent des codes implicites qu'ils perçoivent, mais concerne aussi les autres publics qui peuvent se sentir plus ou moins acceptés et légitimes en fonction de la place qui leur est symboliquement accordée. Un travail est donc nécessaire pour donner à l'aménagement et aux collections de jeux une dimension réellement inclusive. En tant qu'éditrice de jeux de société sensibilisée à ces questions, Delphine Brennan a apporté un éclairage sur les représentations colportées par les jeux et les jouets.

La confrontation aux clichés et aux stéréotypes se produit dès le plus jeune âge. Si bien que des enfants de deux à quatre ans peuvent déjà avoir intégré et reproduire une partie de ces stéréotypes. Ceux-ci peuvent provenir de l'environnement familial, mais aussi des pairs (à la crèche, à l'école, au sein des activités périscolaires...) ou des médias auxquels l'enfant a accès (livres, dessins animés, publicités, jeux et jouets...).

Le jouet et sa portée symbolique

Le jeu symbolique s'appuie sur la connaissance du réel dont dispose l'enfant, que ce soit pour l'imiter ou pour imaginer à partir de cette base. Le jeu peut alors être l'espace de reproduction des stéréotypes intégrés, mais aussi, par les jouets mis à disposition, un espace d'intégration des stéréotypes. Ceux-ci peuvent être de différentes natures, plus ou moins acceptées selon les époques (stéréotypes sociaux, culturels, ethniques, corporels, de genre, etc.). Les années 1990 sont ainsi marquées par une hypersegmentation des jouets en fonction du genre, véhiculant un certain nombre de stéréotypes auprès des enfants.

Les travaux de Mona Zegaï ont mis en avant la différence d'imaginaire produite selon le genre, avec des représentations féminines associées à l'utilitaire, à l'imitation, au domestique et à la passivité ; et des représentations masculines associées à l'extérieur, l'aventure, l'action et le combat. Dans les catalogues de

jouet, le jeu « d'imitation » s'adresse majoritairement aux filles, avec cinq fois plus d'occurrences du mot « vrai » que pour les garçons. Sans surprise, la figure de la « maman » est présentée comme idéal féminin pour les petites filles.

En 2019, une « Charte pour une représentation mixte des jouets » a été mise en place par le gouvernement. Cette charte ne repose cependant pour l'instant que sur un engagement volontaire des acteurs et actrices de l'industrie, sans mesure contraignante, dont l'engagement reste conditionné à l'absence d'impact négatif sur les ventes.

Jeux de société et discriminations

Les biais de représentation des jouets se retrouvent de la même manière dans les jeux de société. Une étude menée en 2022 par Darinka Rabu, a montré que les illustrations de couverture des jeux de société montraient deux fois plus d'hommes que de femmes (et plus d'animaux et créatures fantastiques que de femmes), avec les mêmes associations que celles constatées pour les jouets. De même, seuls 14% des personnages apparaissant sur les boîtes de jeu peuvent être identifiés comme racisés, et sont souvent dans ce cas associés à des thématiques exotiques, ou évoquant plusieurs tribus, ethnies ou cultures. La représentation de la diversité culturelle flirte avec l'appropriation culturelle, c'est-à-dire l'instrumentalisation ou l'exploitation d'une culture différente fondée sur les clichés qui y sont associés.

De même, la diversité liée au handicap, à l'âge, à la morphologie est également peu représentée.

Les mécaniques des jeux de société peuvent elles-mêmes être porteuses de messages, et donc éventuellement de stéréotypes, avec par exemple des personnages féminins disposant de capacités plus orientées vers le care ou la séduction, ou des personnages racisés associés à la violence ou la criminalité. Les capacités valorisées dans les jeux peuvent également reproduire les inégalités sociétales de compétences, en mettant par exemple l'accent sur les facultés logico-mathématiques (davantage associées aux hommes dans les représentations).

Enfin le cadre dans lequel a lieu le jeu, ou la partie, est également à prendre en compte. Le comportement des joueur.euses et / ou des professionnel.les accompagnant le jeu a bien entendu un impact. Mais les dominantes de représentation dans le groupe ont déjà une incidence sur les comportements et sur le vécu de l'expérience. De même pour l'espace où se déroule le jeu, avec des variations marquées entre l'espace public et un cadre privé sécurisant.

Comment organiser des jeux inclusifs ?

L'inclusivité est définie par l'office québécois de la langue française comme le « caractère d'un groupe, d'un milieu ou d'un système qui a fait l'objet de mesures visant à ce que toutes les personnes sans distinction reçoivent un traitement adapté à leurs besoins et capacités et aient accès aux mêmes avantages et possibilités ».

Pour qu'une rencontre autour du jeu puisse réellement être inclusive, il est nécessaire de développer une micro-culture de l'événement, du lieu, ou de l'association. Etablir cette culture passe par des petites actions de portée symbolique, qui contribue à instaurer un état d'esprit inclusif et un sentiment de confiance : par exemple des dispositifs favorisant l'accessibilité des personnes en situation de handicap, des badges permettant aux personnes d'indiquer le pronom avec lequel s'adresser à elles, des événements en non-mixité, le fait de diffuser des photos des lieux en amont, etc.

Lors de la mise en place d'un projet, instaurer une charte ou un code de conduite peut permettre d'affirmer un positionnement sur la dimension inclusive. Durant les actions, une visibilité et une disponibilité de l'équipe organisatrice sont nécessaires pour que les personnes accueillies puissent se sentir en confiance et obtenir le soutien dont elles pourraient avoir besoin.

Pour renforcer l'inclusivité, il est enfin souhaitable de s'associer à des partenaires qui interviennent déjà autour de cette thématique : associations, Planning familial, acteurs et actrices du territoire. Dans le monde du jeu de société, le réseau Safe in Game a pour mission d'accompagner la mise en place de pratiques inclusives, mais aussi de soutenir les personnes victimes de discriminations ou de mauvais comportements.

Les enjeux pour l'ALF

Si le jeu permet de développer l'imaginaire et la pensée symbolique, celles-ci sont également structurées en retour par les représentations véhiculées par les jouets ou par les jeux de société. Le jeu développe la capacité à imaginer, mais les jeux participent à la construction de cet imaginaire. Les exemples apportés par Delphine Brennan illustrent comment certaines catégories de population peuvent se trouver invisibilisées ou caricaturées dans les représentations. Il y a donc une vigilance à avoir quant à ce que notre offre ludique renvoie au public, et notamment aux enfants, et une responsabilité de nos choix dans les représentations que nous contribuons à construire. Cette réflexion sur ce que nous donnons à imaginer est le premier pas vers une démarche inclusive, qui permet à l'ensemble des publics de se sentir à leur place dans les espaces que nous proposons.

Le jeu symbolique en ludothèque

Echanges avec Nadège Habermusch autour du film *Permis de jouer*, de Chloé Inguenaud et atelier de co-construction

Démarche pédagogique

Pour aborder la question du jeu symbolique en ludothèque, nous avons fait le choix de partir d'un film documentaire tourné à la ludothèque les Enfants du Jeu. Cette projection a été suivie d'échanges avec la co-directrice de la ludothèque et d'un atelier de réflexion visant à identifier des pistes pour favoriser le jeu symbolique en ludothèque.

L'un des intérêts du film *Permis de jouer* est de montrer des séquences de jeu symbolique d'enfants d'âge élémentaire, tranche d'âge pour laquelle l'accès à ce type de jeux est souvent très limité. C'est d'ailleurs le parti pris par la réalisatrice Chloé Inguenaud, qui parmi l'ensemble des formes de jeux présentes dans la ludothèque a choisi de se focaliser sur celle-ci. Le fait que la ludothèque où se déroulait le tournage ait mis en place des espaces de jeux symboliques particulièrement adaptés à cette tranche d'âge n'est évidemment pas étranger à ce choix.

Le visionnage de ce film a permis d'initier une réflexion sur l'offre de jeu symbolique en ludothèque, ouvrant des pistes d'amélioration, et mettant également en lumière des interrogations qui peuvent se poser autour de ce type de jeu.

Il est intéressant de relever que dans les échanges, la réflexion est plusieurs fois intervenue que l'offre de jeu symbolique dépendait des moyens de la ludothèque. Or cette affirmation peut être renversée, avec l'idée que c'est le projet de la structure autour du jeu symbolique qui détermine les moyens nécessaires à sa mise en œuvre (comme pour tout type de projet). Bien sûr, les moyens dont dispose la ludothèque vont jouer dans l'offre de jeu qu'elle pourra mettre en place, mais prendre conscience de l'importance du jeu symbolique peut inviter à repenser la politique d'acquisition et d'aménagement des espaces pour permettre à ce jeu de se déployer véritablement.

Aménagement des espaces de jeu

Comme toujours avec les ludothèques, les principes génériques doivent être modulés en fonction de la diversité des projets, des locaux et de la disponibilité du personnel. Il y a une grande différence dans l'aménagement selon que les espaces vont rester en place de manière durable ou éphémère, comme c'est le cas pour les ludothèques itinérantes ou celles partageant leurs locaux avec d'autres activités. De même, l'importance des espaces est liée au temps disponible pour leur installation, leur accompagnement continu et leur rangement.

Les espaces de jeu symbolique doivent être bien délimités, notamment pour les séparer des jeux de règles avec lesquels les interactions peuvent être compliquées. Cependant, il est aussi possible de permettre le port de déguisements pour favoriser l'immersion dans des jeux de règles à forte composante narrative. Les espaces symboliques s'associent également très bien avec les espaces d'assemblage, qui peuvent permettre la construction d'éléments ensuite réinvestis dans le jeu symbolique (la maison en cubes, les pistolets en Lego, etc.).

L'emplacement de ces espaces dans la ludothèque doit également être pris en considération,

notamment en termes d'interaction avec les autres espaces. Les jeux de rôle peuvent donner lieu à des comportements plus expansifs et bruyants que les autres formes de jeu, ce qui invite à ne pas les placer trop près d'espaces ayant besoin de calme (petite enfance, jeux de réflexion, etc.). Qu'il s'agisse de jeux de rôle ou de jeux de mise en scène, il faut également garder en tête que c'est la possibilité d'interagir avec différents éléments ou espace qui permettra au jeu de se déployer : des enfants qui n'auraient accès qu'à un unique espace, comme une maison ou une cuisine, pourront plus difficilement élaborer des scénarios complexes et riches que s'ils ont également accès à des espaces médecin, camping, fusée, etc.

D'une manière générale, il est toujours utile que le mobilier puisse être facilement déplaçable, par exemple en étant fixé sur roulettes. La solidité du matériel est également un critère à prendre en compte, soit en investissant dans du matériel de qualité, soit en ayant conscience que les éléments de jeu auront une durée de vie très éphémère (château en carton par exemple). Pour le jeu de rôle, il est avantageux de se doter d'un mobilier modulaire, pouvant facilement être transformé. On pouvait ainsi voir dans le film une structure en bois comportant un guichet pouvant se changer tour à tour et à l'initiative des enfants en poste, agence de voyage, commissariat, etc. Il faut également noter que selon la thématique proposée, un espace symbolique ne nécessite pas forcément un mobilier conséquent : tente en tissu, décor d'arrière-plan sur tissu ou carton, tapis, etc.

Enfin, il est nécessaire de veiller à la quantité d'objets et de matériel proposés dans l'espace, qui doit être suffisante pour alimenter le jeu sans nuire à la lisibilité de l'espace et aux capacités des publics auxquels l'espace s'adresse. On mettra ainsi moins d'objets à disposition dans un espace adressé à de jeunes enfants que dans un espace destiné à des enfants d'âge élémentaire.

Accessibilité

L'aménagement est également un levier pour rendre accessibles les espaces aux différents publics. Au-delà des considérations générales autour de

l'accessibilité (telles que le contrôle de la luminosité et du volume sonore, les couloirs de circulation, la signalétique, etc.), faciliter l'accès au jeu symbolique passe par le fait de casser les préjugés concernant l'âge auxquels il s'adresse. Le fait de ne proposer que des espaces à hauteur de jeunes enfants contribue à alimenter les représentations selon lesquelles ce type de jeux ne s'adresse qu'aux jeunes enfants. Des enfants plus grands – sans parler des adultes – peuvent alors ne pas se sentir légitimes dans ces espaces, ayant l'impression de ne pas y trouver leur place. Il est donc recommandé, dans la mesure du possible, de dédoubler les espaces de jeu : d'une part des espaces bas, avec moins d'objets, pour les plus jeunes ; d'autre part des espaces à hauteur d'adulte, avec du matériel réaliste, pour les autres publics.

Rendre accessible le jeu symbolique passe donc également par une médiation pour déconstruire ces préjugés liés à l'âge (ou ceux liés au genre), mais aussi pour faciliter l'appropriation de l'espace, notamment en régulant le nombre de personnes pouvant y accéder en même temps. En effet, en l'absence de régulation, des enfants qui ne sont pas en train de jouer ensemble peuvent se gêner mutuellement et avoir du mal à développer un jeu de qualité.

Thématiques

Le choix des thématiques proposées dans les espaces de jeu symbolique n'est pas neutre. Dans le cadre du projet de la ludothèque et de sa politique d'acquisition, il est indispensable de réfléchir aux intentions qui motivent la décision de proposer tel ou tel thème. Faute de se poser la question, ce sont les habitudes et l'offre commerciale qui déterminent les choix, souvent autour de la dînette et l'étal de marchandises. Ces thèmes peuvent être pertinents, et il est important de comprendre pourquoi.

Un des intérêts du jeu symbolique est de permettre à l'enfant de s'approprier à sa manière des expériences qu'il vit au quotidien, de reproduire du vécu ou au contraire d'imaginer de nouvelles situations et interactions possibles dans des contextes familiaux. La réalité de la vie des enfants aujourd'hui fait que les situations qu'ils rencontrent fréquemment sont la vie domestique, l'école ou la crèche, et les sorties dans

lesquelles ils accompagnent les parents (cours, démarches administratives, etc.), parfois les loisirs (vacances, voyages...). Il est évidemment important de proposer ce type d'espaces, afin que les enfants puissent y rejouer une partie de leur quotidien.

Mais le jeu symbolique a aussi une fonction d'appropriation et de dédramatisation d'expériences difficiles, voire d'expression d'un mal-être ou d'un vécu difficile. Des thématiques telles que le médecin ou l'école permettent très souvent aux enfants de rejouer, en déplaçant éventuellement les rôles, et de mettre du sens sur des expériences difficiles, ou du moins qui les interpellent. Mais c'est aussi le cas de problématiques plus spécifiques auxquels les enfants peuvent être indirectement mais aussi indirectement confrontés : la violence, la mort, les conflits domestiques, etc. De nombreuses ludothèques ont par exemple témoigné d'enfants jouant des scènes d'attentats qui ont eu lieu en France. C'est bien là un véritable besoin de ces enfants, face à des événements anxiogènes, auquel les ludothèques se doivent autant que possible de répondre, et expliciter la démarche auprès des publics (cf. une ludothèque attaquée pour avoir mis en place un espace avec centre de dépistage du covid pendant le déconfinement).

Bien sûr, tous les enfants ne vivent pas forcément le même type d'expérience quotidienne, du fait de la diversité sociale, culturelle, et des modes de vie et pratiques éducatives des familles. D'où l'intérêt de pouvoir proposer des thématiques de jeu symbolique diversifiées, pour que tous les enfants puissent trouver des environnements familiers, mais aussi découvrir des pratiques qui leur sont peu familières, ou connues uniquement au travers de différents médias. La représentation de la diversité culturelle, si elle est un choix intéressant, invite à être soigneusement réfléchi pour ne pas produire une vision stéréotypée et problématique des cultures représentées. Associer des associations culturelles ou des publics à la conception des espaces peut être un bon moyen de proposer des espaces respectueux des cultures représentées.

Les thématiques fantaisistes, ou pseudo-historiques font également appel à des imaginaires collectifs qui

ne sont pas universels, et qui ne sont pas toujours neutres (la structuration de l'imaginaire par les clichés hollywoodiens n'est pas anodine). A l'inverse, les imaginaires surmédiatisés, comme les licences, sont généralement connus des publics, voire demandés, pour autant cette surreprésentation ne nuit-elle pas à la diversité culturelle ?

On voit que les questionnements à propos des thématiques de jeu sont nombreux et ne sont pas anodins. Dans tous les cas, il faut garder en tête qu'un critère essentiel reste la jouabilité effective de l'espace pour les publics : une idée amusante ou originale pour les personnes qui la conçoivent peut-elle vraiment être appropriée par les publics ? Ce n'est parfois que l'expérimentation qui permet de répondre à la question.

Postures d'accompagnement

Comme toujours en ludothèque, les postures professionnelles doivent privilégier l'absence de jugement sur le choix des jeux et la manière de jouer des publics, la non-intervention dans le jeu et l'observation active du jeu des enfants. Observation ne veut cependant pas dire surveillance, et a été souligné le fait que les enfants pouvaient avoir besoin d'espaces à l'abri du regard des adultes pour jouer des thématiques intimes ou transgressives. Une ludothèque a par exemple fait le choix de disposer d'une salle de jeu symbolique pour les enfants d'âge élémentaire interdites aux adultes (mais où les ludothécaires pouvaient tout de même voir ce qu'il se passait).

Ne pas intervenir ne signifie pas ne rien faire, mais plutôt ne pas interférer, ne pas influencer le jeu. Bien sûr les ludothécaires doivent maintenir le cadre sécurisant du jeu et accompagner les publics, notamment les enfants, à comprendre ce qu'il est possible ou non de faire dans le jeu, dans le cadre de la ludothèque. Cette dimension sécurisante passe en effet tout autant par les limites (entre violence fictive et violence réelle, dans l'utilisation respectueuse du matérielle) que par l'autorisation. Pour manifester l'autorisation de jouer, il peut être utile de montrer l'exemple : pour que des publics adultes ou adolescents s'autorisent à jouer, ou pour casser les préjugés de

genre. Pour cela, il faut également pouvoir être à l'écoute des difficultés ressenties par les parents vis-à-vis de cette autorisation (de jouer avec des armes, de se déguiser en un autre genre, etc.) et échanger avec eux sur ce sujet. Les interventions peuvent également se faire en périphérie du jeu, de manière à le nourrir, par exemple en apportant du matériel. Cela passe aussi par la possibilité de répondre aux demandes des publics de jouer avec.

Tout ceci demande évidemment du temps et de la disponibilité à pouvoir consacrer à ces espaces. A la fois dans l'accompagnement direct, au contact des publics, mais aussi dans les temps de remise en scène des espaces après utilisation. Le rangement régulier des espaces est en effet un temps indispensable pour faire en sorte que ceux-ci restent attractifs.

Valorisation

Pour finir, favoriser le jeu symbolique en ludothèque implique de (re)valoriser cette pratique, aussi bien auprès des publics joueurs eux-mêmes que des personnes accompagnantes, et parfois même des ludothécaires. Cette valorisation passe par l'aménagement de l'espace : un espace attractif, bien identifié, d'une surface conséquente illustre l'attention accordée à ce type de jeu, mais aussi par la transmission de l'importance que revêt le jeu symbolique⁵. Informer, sensibiliser les publics adultes et professionnels au jeu symbolique, en s'appuyant sur ce qui leur parle, est indispensable pour contrebalancer la tendance à la disparition de cette forme de jeu.

Les enjeux pour l'ALF

Les très riches échanges menés autour du renforcement du jeu symbolique en ludothèque ont montré un vif attachement des ludothécaires à la défense de ce type de jeu, mais avec des difficultés à la porter, notamment en termes de moyens. Cependant, ces difficultés semblent parfois relatives, au regard des moyens employés par les mêmes structures pour le jeu de règles. Une enquête réalisée par l'ALF en 2022 montrait que la surface occupée par le jeu symbolique est souvent bien moindre que celle accordée au jeu de règles. La question n'est donc pas tellement de savoir si les ludothécaires veulent favoriser le jeu symbolique, mais à quel point elles et ils sont disposé.es à le faire. Dans un contexte où cette forme de jeu tend à être remplacée par l'incitation précoce à se tourner vers les jeux de règles, ou l'inclinaison à se tourner vers les écrans, et avec une présence très faible de jouets symboliques dans l'espace domestique, il nous semble essentiel que les ludothèques portent davantage cette forme de jeu.

5 Cf Chapitre 1

Jeu et fiction : la place des jeux d'argent « pour de faux » en ludothèque

Intervention de l'ALF

Démarche pédagogique

De nombreuses ludothèques proposent parfois des « soirées-casinos » ou des initiations à des jeux pouvant par ailleurs être pratiqués avec des enjeux monétaires (Poker, Blackjack, etc.). Ces initiations pratiques questionnent la délimitation du jeu pratiqué en ludothèque mais aussi les conséquences sur les représentations que peuvent induire ces pratiques.

Le jeu tel que pratiqué en ludothèque est souvent décrit dans le projet politique de l'ALF comme une activité « fictive », idée que l'on retrouve chez des auteurs tels que Johann Huizinga et Roger Caillois, ou chez Gilles Brougère avec la notion de « second degré ». Cependant, cette idée de fiction demeure floue et mêle deux phénomènes distincts :

1. La question de la simulation, d'une part, c'est-à-dire le fait de réaliser « pour de faux » une activité ou une action que l'on sait exister par ailleurs. Le fait de la faire « pour de faux » implique une certaine ressemblance, une similarité partielle, mais pas totale. Les jouets imitant des objets réels ne sont pas aussi efficaces que leurs modèles : les couteaux de dinette ne coupent pas, les poupons ne sont pas vivants, les pistolets ne tirent pas de balles avec la même puissance que des armes. Les jeux de société peuvent de leur côté représenter et simuler des événements ou des environnements, par exemple la guerre dans les wargames, la construction d'une ville, etc.

Cette possibilité de faire-semblant n'est pas propre au jeu : elle relève de la faculté générale de faire des associations dont nous disposons en tant qu'être humains. L'exercice d'alerte incendie, les manœuvres militaires, le fait de faire semblant d'être malade, d'avoir mal, d'être content, etc. sont des exemples de cette capacité à « faire comme si » qui ne relèvent pas nécessairement du jeu. Cette réduction du jeu à la seule dimension de la simulation est d'ailleurs ce qui permet à tout un ensemble de produits de se dire « ludiques », comme les « jeux sérieux ».

2. La question de la séparation, ou de la frivolité d'autre part, c'est-à-dire le fait que le jeu soit « sans conséquence sur la réalité ». Cette formule est largement abusive car jouer a bien des conséquences, ne serait-ce que la satisfaction qu'il procure ou ce qu'on appelle les effets induits du jeu. Il faudrait plutôt parler d'absence de conséquences sur le statut social de la personne : quand le jeu se termine, on redevient qui on était ; le fait d'avoir incarné un personnage, d'avoir gagné ou perdu la partie, n'apporte pas de changement sur la vie de la personne. C'est aussi la raison pour laquelle le jeu ne doit pas être (trop) dangereux pour la personne qui joue : si celle-ci risque de se tuer ou de se blesser gravement, l'activité a bien une incidence sur sa vie.

Cette aspect séparé, déconnecté, pose la question de l'état d'esprit dans lequel l'activité est pratiquée. Si une utilité concrète est visée, si cela doit « servir à quelque chose », alors la dimension de séparation n'est pas présente.

Ces deux aspects sont bien distincts, sans qu'il n'y ait de correspondance entre les deux. Bien sûr, les choses simulées peuvent paraître plus frivoles, parce qu'elles sont atténuées, émoussées. Mais la reconstitution d'un crime, l'apprentissage des pilotes de ligne sur des simulateurs de vol ne sont pas pour autant des jeux. Inversement, tous les jeux ne font pas appel au faire-semblant : faire un cube de Rubik, jouer au go, transvaser du sable ne sont pas des activités qui simulent quelque chose.

Donc, il faut avoir en tête que **ce n'est pas parce qu'une activité est « pour de faux » qu'elle est sans conséquence pour la personne**. Un enfant confronté à des contenus inadaptés, même s'ils sont « pour de faux » peut en être profondément choqué. De même, si les objets ludiques structurent les représentations et les comportements (cf. chapitre 2), alors ils ne sont plus complètement fictifs, au sens de séparés et frivoles.

Ce qui nous amène à la question du jeu d'argent « pour de faux ». De prime abord, on pourrait considérer que le fait de faire-semblant de jouer pour de l'argent n'est pas différent de jouer à la guerre, ou à d'autres formes de jeux mettant en scène l'interdit (comme le fait pour des enfants de mimer des relations sexuelles avec des poupées). Il peut cependant y avoir une différence importante, qui tient précisément à la conscience de cet interdit, et à la dimension transgressive de l'outrepasser dans le faire-semblant. Ainsi, l'enfant qui fait-semblant de tuer ou de voler a bien conscience qu'il réalise un acte éthiquement condamnable, mais que la fiction lui permet de transgresser. Ce n'est pas forcément le cas du jeu d'argent, qui peut être perçu dans l'environnement familial comme une activité positive, ou comme une activité neutre mais qui

va dans le cadre de la ludothèque être présentée comme positive (en associant par exemple l'idée de casino, ou de jeu d'argent, avec celle de plaisir).

Il est alors problématique de renvoyer une image positive du jeu d'argent, dans la mesure où cette activité apparaît socialement plutôt nuisible⁶. En effet, elle évoque d'une part une redistribution inégalitaire des richesses, qui tend à prendre à beaucoup pour donner à une seule personne, et provoque surtout d'autre part de nombreux cas d'addiction ou de pratique excessive. Avec des études récentes qui montrent que, dans un nombre important de cas, ces pratiques problématiques sont associées à une exposition précoce au jeu d'argent dans le cadre familial, il paraît raisonnable de ne pas renforcer cette image positive du jeu d'argent.

Pour que de « faux jeux d'argent » puissent être proposés aux enfants, une forme de sensibilisation et de prévention est donc nécessaire pour contrebalancer la valorisation de ces activités, notamment par les publicités ou les pratiques familiales. Les publics accompagnés, et en particulier les enfants, doivent avoir conscience de la dimension transgressive qu'il y a à pratiquer « pour de faux » une activité qui dans la réalité est problématique.

Les enjeux pour l'ALF

Si nous sommes convaincus que le jeu présente une multitude d'effets bénéfiques, nous ne devons pas moins rester vigilants aux potentiels effets négatifs de l'activité. La diffusion d'une image positive du jeu d'argent fait partie de ces risques, dans un contexte où l'assouplissement de la législation et le marketing ciblé accroissent la vulnérabilité des publics. Il ne s'agit pas de bannir les jeux associés à cette thématique ou qui la reprennent, mais de les accompagner d'une information et d'une sensibilisation des publics.

6 Environ 1 million de joueurs et joueuses qui pratiquent de manière problématiques en France en 2020 (1 adulte sur 50), soit 6% des personnes qui jouent, et qui génèrent 40% du chiffre d'affaires des jeux d'argent. Source : www.santepubliquefrance.fr

Le jeu de rôle « sur table » en ludothèque

Atelier d'expérimentation et d'échange de pratiques

Démarche pédagogique

Le jeu de rôle est une forme de jeu de règles qui fait fortement appel à la dimension symbolique et à l'imaginaire. Extrêmement riche et laissant beaucoup de place à la liberté et à l'expression des joueurs et joueuses, cette activité mériterait d'être davantage développée en ludothèque. Cet atelier avait donc pour objet de démystifier la pratique du jeu de rôle et de donner des outils et références pour pouvoir introduire et développer cette pratique en ludothèque.

Le jeu de rôle désigne à la fois une forme de jeu symbolique et une pratique de jeu de règles comportant une très forte composante symbolique. C'est ce deuxième aspect qui est abordé ici. On peut définir le jeu de rôle comme un jeu de société dans lequel les joueurs et joueuses conçoivent ensemble une fiction par l'interprétation de rôles et la narration dans le cadre des contraintes de jeu qu'ils et elles s'imposent. Il s'agit donc d'une narration interactive, dont les personnages sont incarnés par les joueurs et joueuses. Apparue dans les années 1970 autour du jeu emblématique *Donjons & Dragons*, de Gary Gygax et Dave Arneson, cette nouvelle forme de jeu puise à la fois dans le wargame, le théâtre d'improvisation et les « murder parties », ces jeux d'enquête animés apparus dans les années 1930.

Les années 80 ont été celles d'un premier âge d'or du jeu de rôle en France, avant de connaître une forme de panique morale dans les années 90. Celle-ci a d'abord pris la forme d'attaques de groupes religieux étasuniens contre *Donjons & Dragons*, accusé de populariser une culture fantastique présentant des personnages mythologiques et des pratiques magiques. Dans un deuxième temps, ces jeux ont été accusés de produire des confusions entre réalité et imaginaire auprès des adolescents, voire d'inciter au suicide. Dans les années 2000, plusieurs études scientifiques ont été menées pour vérifier la réalité de ces accusations, notamment aux Etats-Unis. Toutes les études ont conclu à une absence de corrélation entre pratique du jeu de rôle et problèmes de santé mentale des adolescents,

sauf une qui a mis en évidence l'existence d'un lien positif entre une pratique de loisirs partagés en club universitaire et le bien-être des étudiants.

Passée cette panique morale, une deuxième vague d'engouement pour le jeu de rôle est arrivée au XXI^e siècle, largement portée par une volonté de transmission transgénérationnelle : les rôlistes des années 70-80, en devenant parents, ont eu envie de faire découvrir cette pratique à leurs enfants. Le jeu de rôle en a profité pour se diversifier : de nouvelles thématiques sont explorées, de nouveaux modèles économiques proposés, la pratique devient moins élitiste et s'ouvre à de nouveaux publics, avec notamment une importante féminisation. Aujourd'hui, des jeux de rôles pour enfants sont également disponibles, ou peuvent être mis en place de manière très simple en ludothèque.

La popularité du jeu de rôle a inspiré des déclinaisons diverses, notamment :

- Le jeu de rôle « grandeur nature » dans lequel les joueurs et joueuses ne se contentent pas de décrire mais elles jouent physiquement avec décors et accessoires.
- Les jeux vidéo « RPG », proposant de suivre les aventures d'un ou plusieurs personnages avec une forte dimension narrative.
- Les jeux de société proposant d'incarner un personnage, comme les *Loups-Garous de Thiercelieux*, de Philippe des Pallières et Hervé Marly.

- Les jeux de société narratifs, comme Cartaventura de Thomas Dupont ou Time Stories de Manuel Rozoy.

Le principal intérêt du jeu de rôle réside dans la liberté qu'il laisse aux joueurs et joueuses, libres d'imaginer leurs histoires et d'interpréter toutes sortes de personnages. Sur cette base, différents styles et manières de pratiquer le jeu de rôle existent, selon ce que recherche les participant.es. L'accent peut être mis sur la narration, sur l'interprétation, sur la dimension stratégique du jeu de règles, sur l'enquête, ou encore sur le réalisme de la simulation.

Les enjeux pour l'ALF

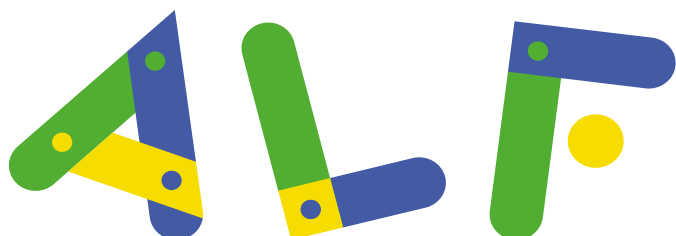
Le jeu de rôle étant une pratique ludique extrêmement riche, parfois considérée comme la forme de jeu la plus complète, il paraît tout à fait intéressant de la diffuser en ludothèque. Le temps de découverte proposé lors de la formation d'été et les échanges qui l'ont suivie ont permis de démystifier la pratique et d'inviter les ludothécaires qui ne la connaissait pas encore à s'en saisir. Pour favoriser l'accès au jeu de rôle, une journée de formation annuelle sur ce thème a par ailleurs été mise en place par l'ALF.

Conclusion

Le choix de la thématique de la dimension symbolique dans le jeu engageait bien sûr à revenir sur le jeu symbolique lui-même, alors que cette forme de jeu se trouve aujourd'hui moins représentée et moins valorisée. Il importait donc de revenir sur les enjeux liés au jeu symbolique, notamment dans l'importance qu'il revêt dans la construction de la personnalité et l'appropriation de l'environnement, le développement de la socialité et du langage, l'expression de soi, mais aussi dans la résolution de problème, pour laquelle la créativité est essentielle. Prendre conscience que ces enjeux se retrouvent dans les autres types de jeux qui comportent une dimension symbolique importante, et notamment le jeu de rôle sur table, constituait alors un autre axe important de cette formation.

D'un autre côté, il nous semblait également indispensable de prendre conscience que l'imaginaire lui-même est en partie formé et influencé par les représentations, les usages et les codes sociaux, y compris dans les jeux et les jouets. Proposer des jeux à composante symbolique oblige alors à avoir une réflexivité, un regard critique, sur ce que les objets, les jeux, les espaces transmettent aux publics. Pour illustrer cela, nous avons choisi de mettre en avant la question de la diffusion des stéréotypes dans les jeux et jouets, et celle du jeu d'argent pratiqué « pour de faux », mais il ne s'agit là que d'entrées prises en exemple pour alimenter la réflexion des ludothécaires à ce sujet.

Nous n'avons pas la prétention, à l'issue de cette formation, d'avoir fait le tour d'un sujet aussi vaste. Néanmoins, le contexte global du monde ludique invite à revenir régulièrement sur ce sujet afin de maintenir une visibilité et une prise en considération de toutes les formes de jeux. Nous espérons que ces quelques pistes de réflexions amèneront un enrichissement des pratiques en ludothèque, et l'émergence de nouvelles problématiques autour de cette thématique passionnante.



Association
des Ludothèques
Françaises

Pour nous suivre

 www.alf-ludotheques.org

 facebook.com/alf.ludotheques

 linkedin.com/in/alf-ludotheques/

[Newsletter de l'ALF](#)

Pour nous contacter

 01.89.70.79.68

 courrier@alf-ludotheques.org

Retrouvez nos documents structurants sur le site de l'ALF :

[Projet politique](#), [référentiel ludothèques](#), [fiche métier](#)

L'ALF est soutenue par



Rédaction : Antonin Mérieux
Crédit photo : Isabelle Marmus
Conception graphique : Sofia Kerrar
mars 2026