

Dans la situation de découverte d'un jeu, la lecture de la règle de jeu est souvent ressentie comme une corvée et si elle peut être évitée, c'est avec plaisir que l'on s'en remet à une explication orale nourrie d'exemples. Force est de constater en effet que l'entrée dans le jeu par sa règle écrite n'est pas évidente ...

Mais pourquoi les règles de jeux sont-elles si difficiles à comprendre ?

1. Dans la situation de plaisir que représente le jeu, la lecture de la règle de jeu ... est rébarbative !

Cette disposition d'esprit vis-à-vis de la règle de jeu conditionne sa lecture : la représentation que l'on se fait du texte à lire influe sur la lecture qu'on en fait. S'apprêter à lire un texte que l'on juge difficile crée des appréhensions quant à sa compréhension et génère l'envie d'en finir au plus tôt. Ainsi, très souvent, le joueur n'est pas 'sincère' dans son projet de découverte de la règle de jeu : alors qu'il s'attaque au texte avec l'intention affichée de jouer au jeu, la charge d'informations ou le manque de clarté de ce même texte le rebutent et il finit par en faire une lecture superficielle.

La lecture peut être qualifiée de superficielle lorsque le joueur découvrant dans le texte une ressemblance avec une autre règle de jeu essaie d'y rattacher tous les éléments qui lui posent problème. Il possède un schéma mental de fonctionnement de jeu qui semble s'appliquer au jeu nouveau et il interprète la nouvelle règle de jeu selon cette 'grille de lecture', issue de sa base de connaissances. Il exploite abusivement l'analogie et crée une interprétation de la règle de jeu qui lui est propre. Conséquemment il perd de vue les spécificités de la nouvelle règle de jeu, qui peuvent par ailleurs constituer l'intérêt du jeu, en contournant les difficultés qui l'entravaient dans l'accès au jeu. Le yoté est un bon exemple pour illustrer ce point ; ce jeu, qui matériellement ressemble au jeu de dames (deux types de pions, un damier), s'en approche également par ses règles : il s'agit pour chacun de capturer les pions de son adversaire, celui en ayant le plus étant déclaré vainqueur ; pour cela, le pion A saute par-dessus le pion B et atterrit dans une case vide ; le pion B est sorti du plateau et le joueur qui l'a capturé choisit un autre pion de son adversaire sur le plateau et le retire du jeu : un pion mangé équivaut donc à deux pions capturés ! Cependant cette spécificité du yoté est omise par la plupart des joueurs qui à la lecture de la règle retiennent les éléments d'analogie avec les dames, remarquant parfois certaines différences 'par défaut' (actions ayant cours aux dames mais pas au yoté) mais jamais cette différence-là (action ayant cours au yoté mais pas aux dames). C'est donc que le modèle par rapport auquel le jeu nouveau est compris devient le référent de la règle de ce nouveau jeu, jusqu'à s'y substituer. Autre explication possible du phénomène : dès qu'une interprétation de la règle lui semble cohérente, le joueur l'adopte et ne va pas plus loin dans la mesure où elle permet de jouer !

Ceci étant dit, cette seconde hypothèse explicative s'applique également aux joueurs expérimentés, chez qui l'on peut constater parfois des manières différentes de jouer à un même jeu ...

## 2. Comprendre la règle de jeu n'est pas ... comprendre le jeu !

Dans sa hâte de jouer, le joueur oublie parfois que la règle de jeu n'est pas le mode d'emploi de 'comment gagner' mais de 'comment jouer'. La confusion l'entraîne dans une représentation fautive de ce qu'est la règle de jeu, déviante par rapport à la fonction qu'elle est censée tenir.

Or, il faut ne pas confondre mentalement l'explication fonctionnelle du matériel du jeu que donne le texte et l'explication des conduites gagnantes, qui ne s'y trouve pas et qu'on souhaiterait y lire. La règle de jeu n'est pas un mode d'emploi. Ou plutôt, c'est le mode d'emploi de 'comment jouer' et non de 'comment gagner'. Comprendre comment on joue, c'est comprendre la fonction des éléments du matériel, la portée des différentes actions et de certains éléments en particuliers<sup>1</sup>, les étapes constitutives de la partie de jeu et les conditions de fin de jeu. C'est aussi comprendre comment on installe le jeu, comment se répartissent les rôles et comment débute la partie<sup>2</sup>. La lecture de la règle de jeu n'est pas validée par la performance au jeu (être performant au jeu, c'est remporter la victoire) mais par la compétence au jeu (être compétent au jeu, c'est jouer correctement). Y a-t-il un meilleur exemple pour appuyer cette idée, que celui des échecs, la plupart des gens comprenant comment chaque pièce se déplace alors que si peu parviennent à développer leurs mouvements dans une réelle stratégie ! Le gagnant d'un jeu n'est pas celui qui a une compétence de lecture supérieure à celle des autres, mais celui qui a développé un chemin plus rapide vers la victoire (dont l'explication ne figure pas dans le texte). Et ce n'est pas parce qu'on a bien compris une règle de jeu qu'on va être le vainqueur du jeu. Alors que pour d'autres textes du même genre<sup>3</sup> comme les modes d'emploi ou les notices de montage, une lecture correcte est garante d'un magnétoscope qui marche et d'une étagère bien montée, l'expérience ou la dextérité manuelle facilitant le travail, la compréhension de la règle de jeu garantit seulement le développement d'actions légales à l'intérieur du jeu, l'expérience du jeu pouvant aider lorsque le texte est obscur.

En clair, la réussite de la lecture d'une règle de jeu n'est pas la réussite de la compréhension du jeu (sous-entendu comprendre un jeu = gagner, ce qui est une représentation abusive par ailleurs ...).

## 3. La lecture de la règle de jeu ne ressemble pas à la lecture d'un récit ... du fait de sa fonction !

La règle de jeu est l'ensemble des conventions qui régissent un jeu. La fonction d'une règle de jeu est de permettre l'entrée dans son jeu référent (et nul autre). C'est donc un 'texte pratique' qui se définit par rapport à sa situation d'utilisation et à sa finalité. Or, on ne lit pas ces textes-

---

<sup>1</sup> Dans les jeux de cartes à collectionner du type 'Magic', chaque carte possède un 'pouvoir' spécifique. Ce principe se retrouve dans certains jeux de plateau.

<sup>2</sup> L'exemple de 'Puerto Rico' illustre très bien ces points par ses différents aspects : les éléments à installer sont nombreux : il s'agit par exemple, de bien identifier les différents marqueurs, mais aussi de bien investir son carton de jeu ; le choix du rôle à jouer peut dépendre de divers critères dont de l'action spécifique assignée à chaque rôle ; le choix des bâtiments est lui aussi conditionné par divers éléments, dont l'avantage direct qu'il apporte ; les tours de jeu sont régis par la carte 'gouverneur' d'une part, chaque joueur ayant une action au tour de chacun des autres joueurs d'autre part ; l'ordre dans lequel les marchandises s'exportent sur les navires est important ; plusieurs manières de finir le jeu sont possibles.

<sup>3</sup> La règle de jeu est classée parmi les textes procéduraux, ces textes qui disent 'comment faire', comme la recette de cuisine, le mode d'emploi, la notice de montage, le descriptif d'itinéraire, la consigne de sécurité, etc.

là comme des récits ... contrairement à ce que font nombre de personnes et les enfants notamment.

Pour comprendre les textes qui disent 'comment faire', il faut développer une stratégie de lecture particulière : il faut adapter sa manière de lire à ses intentions de lecture et à la fonction du texte. Plusieurs parcours de texte peuvent être signalés, de la lecture atomisée (lecture pas à pas avec découverte en parallèle du référent du texte et/ou action) à la lecture en bloc avec retour sur les différentes parties du texte (celles qui posent problème le plus souvent) en passant par la lecture 'de Didou'<sup>4</sup> qui consiste d'abord en une lecture atomisée<sup>5</sup> puis après une partie disputée, en une seconde lecture exhaustive du texte. Mais pour ce qui est des enfants, dans leur majorité<sup>6</sup> du moins, ils lisent la règle du jeu en entier et arrivés à la fin ils concluent 'je n'ai rien compris'. De plus, ils n'ont pas toujours l'idée de revenir sur les parties qui posent problème ou qui sont trop longues pour être gardées en mémoire. De fait, ils appliquent le même mode de lecture que pour un texte narratif, sachant qu'une règle de jeu n'est pas lue pour être rappelée mais pour jouer et que dans ce type de texte, les 'détails' sont importants, contrairement au texte narratif. Or, les capacités de mise en mémoire étant limitées, il est très difficile de retenir tous les détails d'une règle de jeu (ce que les éléments du matériel représentent, comment on démarre, comment on joue, les règles particulières, etc) et ce d'autant plus, qu'on n'a pas l'habitude de jouer. En effet, les joueurs expérimentés ne lisent pas de la même manière le texte de règle de jeu que les joueurs novices<sup>7</sup> ! Un joueur expérimenté, parce qu'il a automatisé le traitement de certains éléments de la règle du jeu (après avoir identifié le mécanisme du jeu, il le rattache au type de jeu concerné) peut mobiliser ses ressources cognitives sur les points spécifiques du jeu en question : au final, il a moins d'efforts à fournir pour comprendre la règle de jeu qu'un joueur novice. A l'inverse donc, un joueur novice se perd dans la multitude des informations à retenir et il n'est pas capable de les organiser comme le fait un joueur expérimenté. Dans le 'dolo' (avatar de l'awalé) par exemple, tous les enfants<sup>8</sup> comprennent que les tours de jeu sont successifs (le joueur B joue après le joueur A), certains ne comprennent pas que la condition de la capture des pions est qu'ils soient au nombre de quatre dans un trou (ils se trompent sur ce chiffre et inventent une autre condition à la capture) et très peu comprennent la nécessité de procéder à des calculs avant de choisir le trou dont on déplacera les pions, cette démarche appartenant déjà à la compréhension du jeu (formation d'une structure de sous-buts).

Ainsi, si chez les joueurs experts, la compréhension de la règle de jeu va souvent de pair avec la compréhension du jeu, cela n'est pas le cas chez les joueurs novices, qui de plus sont souvent les plus réticents à se lancer dans la lecture d'une nouvelle règle de jeu !

4. Il ne faut pas tout retenir d'une règle de jeu pour pouvoir jouer ...

mais il faut discriminer correctement ce qui est à comprendre pour pouvoir jouer !

Une règle de jeu contient des informations de natures différentes : certaines sont déclaratives comme la présentation du matériel, la mention du nombre de joueurs, la précision de la durée

---

<sup>4</sup> Il faut bien rendre à César ce qui lui revient ... merci Didier !

<sup>5</sup> Vermersch, P., « Données d'observation sur l'utilisation d'une consigne écrite : l'atomisation de l'action. », 'Le travail humain', 1985.

<sup>6</sup> Etude expérimentale réalisée auprès 180 enfants de cm1, cm2 (doctorat en cours)

<sup>7</sup> Molinari G., Tapiero I., « Différences novices-experts dans l'apprentissage de domaines spécifiques : effet de la structure textuelle et des catégories conceptuelles », Journées d'étude 'Production, compréhension et usages des écrits techniques au travail', 19-20 Juin 2003, Toulouse.

<sup>8</sup> Les enfants du cm1 et du cm2 sachant lire représentent la population type des joueurs novices, peu habitués aux textes de règles de jeu (la plupart du temps, ils ne les lisent pas) et ayant une expérience de jeu de règles (selon la classification ESAR) réduite aux jeux les plus connus, les plus médiatisés.

d'une partie de jeu, l'explicitation du principe du jeu et du but du jeu, d'autres sont procédurales<sup>9</sup>, comme la description de la préparation du jeu, du déroulement du jeu et de la fin du jeu.

Celles qui sont procédurales ont directement trait à l'action à exécuter à l'intérieur de la partie : elles sont à mettre en œuvre au cours de la partie, elles sont donc à retenir 'de manière pratique' pour évoluer dans le monde du jeu. Celles qui sont déclaratives – mises à part les deux rubriques 'principe du jeu' et 'but du jeu' - conditionnent la mise en place du jeu sans référer à l'univers qu'il développe. Il paraît évident que les premières sont plus utiles au développement du jeu, une fois son installation achevée, que les secondes -exception faites des deux rubriques mentionnées. En effet, le statut du 'principe du jeu' et du 'but du jeu' est particulier : rarement ces informations se rapportent à des situations précisément décrites ; ces deux rubriques réfèrent à des situations abstraites, qui ne sont pas représentées dans le texte, tout comme 'la fin du jeu', dans une certaine mesure<sup>10</sup>.

Ainsi une difficulté du déchiffrement de certaines règles de jeu consiste à discriminer ce qui, dans le contenu informationnel, est relatif à l'installation du matériel du jeu et ce qui est directement investi dans le jeu<sup>11</sup>. Une autre difficulté du déchiffrement est inhérente à la structure de l'explicitation de jeux, qui mêle description de situations concrètes et désignation de principes abstraits à actualiser au cours de la partie : les enfants du cm1- cm2, par exemple, comprennent souvent le but à atteindre mais ne voient pas comment procéder pour le réaliser, non pas en termes de stratégie mais à un niveau basique de réalisation des actions décrites dans le texte.

##### 5. La mauvaise qualité des règles de jeux ne facilite pas l'accès au jeu ... des 'novices' en particulier !

La plupart des règles de jeux sont organisées en rubriques. Le détachement visuel de ces blocs informatifs et la présence de titres –notamment- témoignent de la volonté de produire un texte structuré, clair. Mais encore faut-il que d'une part, l'aspect visuel du texte soit cohérent avec son contenu et que d'autre part, ces deux systèmes d'expression – la mise en forme typographique et dispositionnelle et la mise en forme linguistique - aient chacun une cohérence interne.

Dans certains textes de règles de jeux, le manque de soin apporté à la rédaction est impressionnant. Dans la règle du yoté<sup>12</sup>, par exemple, 'fiches', 'pions', 'pièces' sont indifféremment employés pour désigner la même partie du matériel. Pour des joueurs novices (les enfants surtout) qui ne se régaleront pas des règles de jeux, ce genre de négligences ajoute au déplaisir de la lecture de ces textes.

Dans de nombreux textes de règles de jeux, la structure visuelle des informations ne correspond pas à la structure du contenu du texte. Par exemple, le titre d'une rubrique peut être en décalage avec le contenu de la rubrique qu'il chapeaute ; ainsi, dans la règle de Puerto Rico, le bloc informatif intitulé 'but du jeu' présente le principe du jeu accommodé d'un

---

<sup>9</sup> Les informations dites déclaratives sont celles qui ne décrivent pas une action, les informations dites procédurales, sont celles directement liées au 'comment faire'.

<sup>10</sup> La fin de jeu ne correspond pas forcément à une situation unique : il peut y avoir plusieurs manières de finir un jeu (durée de jeu fixée, conditions de victoire à réunir, effet d'une carte, situation de poursuite de jeu impossible, écart en terme de points de victoire entre les joueurs à atteindre...) ; dans ce cas, une situation précise ne permet pas de représenter la fin de jeu.

<sup>11</sup> Voir la règle du dolo en annexe

<sup>12</sup> voir annexe

exemple, ainsi que les conditions de victoire dont le lecteur-joueur déduit le but du jeu. Conséquemment, ce qui paraît constituer une entité thématique du point de vue visuel, révèle à la lecture une certaine hétérogénéité quant à la nature des informations. Dans la règle de 'Dungeon Twister', un même moyen de mise en exergue s'applique à des unités textuelles de 'niveaux différents', dans la mesure où certaines correspondent à des titres de rubriques, tandis que d'autres introduisent des informations ne structurant pas la règle du jeu<sup>13</sup>. Il en résulte une impression de profusion de l'information que le joueur non expérimenté a de la peine à hiérarchiser. La règle dite simplifiée sur la dernière de couverture est du fait du nombre plus restreint d'informations, plus simple à assimiler, mais là encore une incohérence relative à l'utilisation des moyens de la mise en forme visuelle est à souligner. Dans la règle de 'Entdecker', traduite par Oya, un autre type d'incohérence apparaît : la feuille est divisée en deux, la partie droite est censée contenir l'explication exhaustive de la règle de jeu tandis que la partie de gauche est censée en proposer une version résumée. Or, dans cette partie gauche, dédiée à la recherche d'information rapide, se trouvent des informations qui ne se trouvent pas dans la partie droite ! Par ailleurs la structuration de la partie droite laisse à désirer : 'but du jeu', 'matériel', 'préparation', 'déroulement d'une partie' sont des titres de rubriques manifestant la volonté de structurer le texte mais présentant de nombreux défauts dans la mesure où but du jeu' recouvre des informations relatives à la mise en place de l'univers du jeu, dans la mesure où dans 'matériel', sont données des indications d'installation du matériel, dans la mesure où 'déroulement du jeu' englobe la fin du jeu et dans la mesure où ces quatre titres sont suivis de 'les préparatifs', 'l'expédition', 'les règles de construction', 'le grand découvreur', 'les différents événements' auxquels peut s'appliquer la même remarque que celle formulée à propos de 'Dungeon Twister' précédemment. Ces maladresses, si elles sont surmontées la plupart du temps par des joueurs expérimentés, peuvent ôter l'envie à des novices d'aller plus loin dans le jeu rendu inaccessible par son explication et les pousser à renoncer à toute nouvelle découverte. En effet, selon le niveau d'expérience dans le domaine, le processus de la compréhension ne se réalise pas de la même manière : face à un texte mal fagotté, un 'expert', référera à son schéma type d'explication des règles de jeu et rangera dans 'ses petits casiers' l'information de la règle 'douloureuse', en restaurant le texte à proprement parler, tandis qu'un 'novice' sera incapable de donner une cohérence à un ensemble cacophonique qui le submergera<sup>14</sup>. Cependant, dans les situations de retour à la règle en cours de partie, même les joueurs expérimentés n'apprécieront pas l'irrégularité du texte qui les ralentira dans la recherche de l'information.

1. Ne pas améliorer le texte mais ...  
proposer plus de textes !

C'est la solution qui semble avoir été adoptée par certains rédacteurs ! L'avènement des aides de jeux à disposition sur internet, des petites fiches récapitulatives parmi/sur les éléments du

---

<sup>13</sup> Ces 'entités de niveaux différents' sont les suivantes : 'Introduction', 'Matériel', 'But du jeu', 'Mise en place', 'Choix de l'équipe de départ', 'Placement des pions', 'Séquence de jeu', 'Phase 1', 'Phase 2', 'Utiliser 1 PA vous permet de', 'Découvrir une salle', 'Faire pivoter une salle', 'Déplacer un personnage', 'Engager un combat', 'Combats groupés', 'Personnages blessés', 'Utiliser la capacité spéciale d'un personnage', 'Utiliser la capacité spéciale d'un objet', 'Les objets', 'Transport des blessés', 'Sortir un personnage du labyrinthe', 'Cartes saut', 'Fosses et blessés', 'Phase 3 : récupération des cartes actions', 'Fin de la partie', 'Règles optionnelles', 'Jouer en temps limité', 'Jouer avec des scores de victoire élevés', 'Partie d'initiation (règles simplifiées)', 'Handicap', 'Description des personnages', 'Description des objets', 'Description des éléments de décor', 'Glossaire'.

<sup>14</sup> Barreau J., Le rôle des représentations-outils dans le traitement des textes procéduraux, le cas de la règle de jeu, thèse de doctorat, mention psychologie, sous la direction de D. Gaonac'h, 1995

matériel constituent une alternative aux textes longs et peu rigoureux. Par ailleurs, le recours aux exemples et à l'illustration enrichit la mise en page en facilitant l'interprétation ...

Mais à quand les règles de jeux qui ne posent plus de problème ?

(Auteur : Corinne Dominguez . Déjà publié dans les cahiers de l'A.L.F.)

## **DOLO**

Ce jeu africain dont l'origine se perd dans la nuit des temps est joué et répandu sur tout le continent africain. Divers supports peuvent servir à sa pratique, à même le sol, dans le sable, ou comme ici, le bois. Les règles diffèrent d'une région à l'autre, le principe de base restant le même, à savoir : prendre un maximum de trous ou de pions à l'adversaire en réalisant des combinaisons (DOLO).

Certains joueurs africains qui rivalisent acquièrent une telle dextérité à ce jeu, qu'il devient difficile, voire impossible au spectateur d'en suivre l'évolution.

### **DESCRIPTION DU JEU**

Nombre de joueurs : 2

Pièces mobiles : 48 pions

L'ensemble du jeu se présente sous la forme d'un boîtier divisé en deux camps A et B comprenant chacun six cavités.

### **REGLES**

Le jeu est disposé en face des deux joueurs, chacun ayant un côté du jeu. Pour débiter la partie répartir quatre pions dans chacun des douze trous. Un des joueurs débute en prenant quatre pions au hasard dans une des six cavités se trouvant de son côté. Il progresse en disposant un à un les pions dans les trous dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. En déposant son dernier pion dans un trou occupé il reprend tous les pions contenus dans la cavité et continue sa progression de la même manière, et ce jusqu'à ce qu'il dépose son dernier pion dans un trou inoccupé. A ce moment, il cède son tour à l'adversaire qui procède de la même façon. Les deux ou trois premiers tours sont destinés à disperser les pions inégalement dans les trous.

### **BUT DU JEU**

Les joueurs devront s'efforcer de regrouper quatre pions dans un trou pour pouvoir marquer le point, DOLO. Le joueur qui regroupe quatre pions, DOLO, dans une cavité de son camp les retire du jeu. Il continue à jouer s'il lui reste des pions dans la main. Si son dernier pion lui a permis de réaliser le DOLO, il cède son tour. Pour prendre des DOLO dans le camp adverse il faut placer son dernier pion dans la cavité convoitée. Si le nombre de pions est trop important le joueur doit continuer sa progression et perd le bénéfice du DOLO qui revient au défenseur du camp. Lorsqu'il ne reste plus que huit pions en jeu, le joueur qui réalise le dernier DOLO prend les quatre pions restant en jeu.

### **REMARQUES**

- Il est impossible aux joueurs de débiter leur tour dans le camp adverse et ce à n'importe quel moment du jeu.
- Le sens de rotation du jeu doit être respecté.
- Il est défendu de sauter des trous.
- La victoire revient à celui qui a réalisé le plus grand nombre de DOLO, ou rassemblé le plus de pions.

Yoté

Règle du jeu

Le jeu est conçu pour deux personnes équipées chacune de 12 fiches qui peuvent être des cailloux ou des bâtonnets. Le but du jeu est d'arriver à capturer toutes les fiches de l'adversaire.

Le joueur qui possède les petits cailloux commence, en posant un de ses 'pions' dans un trou. L'autre joueur fait la même chose avec un bâtonnet, dans n'importe quel autre trou. On ne peut jouer qu'avec une fiche à chaque tour. Un joueur n'est pas obligé de mettre en jeu toutes ses fiches sur le tablier avant de commencer à déplacer celles qui y sont déjà. Il peut garder quelques fiches en réserve jusqu'à ce que le jeu soit plus engagé. On peut déplacer les fiches, seulement en ligne droite, vers un trou attenant, si celui-ci est vide.

Un joueur, peut capturer une pièce de son adversaire en sautant par-dessus celle-ci et la retirer du jeu. Dans ce cas il a droit d'en capturer une autre qu'il peut choisir parmi celles de son adversaire qui sont encore en jeu.

Bien que d'habitude, les parties de yoté ne durent pas très longtemps et que la conclusion soit rapide et décisive, il est possible que les joueurs fassent partie nulle, s'il ne leur reste, à tous les deux, que trois fiches, ou moins, en jeu.

P. 91 du livre de l'unicef sur les jeux du monde