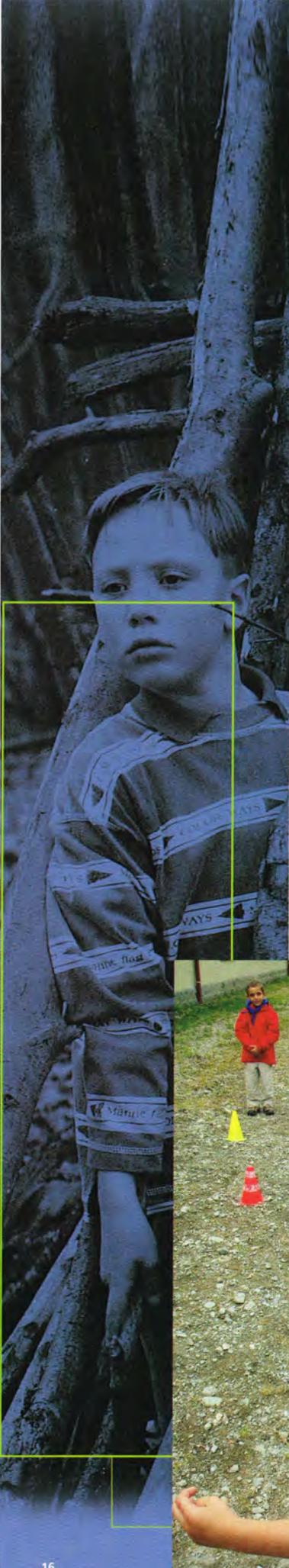


Choisir un jeu, pour l'animateur nécessite d'en comprendre les ressorts et l'intérêt afin d'en mesurer les effets éducatifs particuliers auprès des enfants. Le recours à la classification des jeux permet cette approche analytique. La question se pose alors de savoir si l'on peut aller jusqu'à mettre dans des mêmes catégories les jeux du corps et les jeux de l'esprit ?

Classifica

Pierre Parlebas et Michel Boutin
Groupe national de recherche des
Ceméa « Jeux et pratiques
ludiques »

Pour comprendre l'intérêt d'un jeu, il semble indispensable de situer celui-ci dans l'ensemble des activités ludiques. C'est là un problème de classification qui surgit de façon inexorable dans tous les domaines scientifiques et dans tous les secteurs éducatifs. Le choix d'un jeu n'est jamais anodin : au sein du système ludique global, chaque pratique se distingue des autres par des propriétés liées à ses règles et donc à sa logique interne (rapport à l'espace, aux objets, à autrui, au temps), ce qui déclenche des effets éducatifs particuliers. Au cours des siècles, une étonnante multitude de classifications a vu le jour, chacune d'entre elles s'appuyant sur des critères singuliers liés aux orientations de l'auteur. Il s'en est suivi une disparité des typologies telle qu'aucune classification de l'univers des jeux n'a réussi à s'imposer. Peut-on mettre, dans la même catégorie, les jeux du corps que nous appellerons les « jeux sportifs » et les jeux de l'esprit que nous dénommerons les « jeux cognitifs » ? Certains les regroupent ; d'autres les séparent. Peut-on en rester là ? Au-delà des différences évidentes qui distinguent ces deux catégories, est-il possible de dégager des similitudes indiscutables dont certaines toucheraient au fondement même de ces jeux tant cognitifs que sportifs ?





tion des jeux

DIFFÉRENCE ET ANALOGIES

Une dissemblance s'impose d'emblée : il s'agit de l'irruption de la mise en jeu corporelle qui se manifeste de façon systématique au cours des jeux sportifs, alors que dans les jeux cognitifs l'action motrice n'intervient pas de façon pertinente. La discordance entre ces deux catégories ludiques serait alors à rechercher dans les formes d'expression propres à l'action motrice, dans les façons d'agir corporellement imposées par la règle. Il est patent que des pratiques telles le tennis, la planche à voile, le saut à la perche ou le jeu de Barres imposent des contraintes originales de logique interne liées à l'espace d'action, aux engins et aux autres pratiquants éventuels, qui sont ignorées des jeux cognitifs. Ces divergences liées à la motricité annulent-elles la possibilité, pour nos deux catégories, de faire partie d'une même classe générale cohérente dans le cadre des activités de divertissement ? Ainsi que l'illustre le tableau de la figure 1, de grandes analogies se font jour :

Au-delà des différences évidentes distinguant jeux cognitifs et jeux sportifs,
est-il possible de dégager des similitudes indiscutables dont certaines toucheraient au fondement même de ces jeux ?

La présence d'un système de règles

Ce système de contraintes détermine la logique des conduites et des stratégies des joueurs. Ses conventions fondatrices correspondent à un véritable « contrat social » qui va ordonner et réguler aussi bien les jeux cognitifs que les jeux sportifs.

La soumission aux exigences d'une compétition

Ces situations de divertissement sont fondées sur une compétition qui fixe le cadre général de leur mise en action. Par compétition, nous n'entendons pas une simple émulation entre pratiquants, ou encore une intime compétition « contre soi-même » ou auto-émulation, mais un dispositif objectif qui régule le déroulement de l'action et qui détermine en fin de partie un vainqueur et un vaincu.

L'intervention d'une reconnaissance institutionnelle

L'appui des institutions favorise la mise sur pied d'organismes de gestion de grande envergure (fédérations nationales et internationales d'échecs, de basket-ball, comités olympiques...) et l'organisation de rencontres prestigieuses médiatisées sur un plan mondial (championnats et coupes du Monde, de bridge, de football...).

		jeux				différence et analogies
		cognitifs		sportifs		
		non consacrés (traditionnels)	officiellement consacrés	jeux traditionnels	sports	
traits distinctifs	situation motrice	0	0	1	1	} distinctions fondamentales } similitudes importantes } similitudes importantes } analogies en parallèle
	système de règles	1	1	1	1	
	compétition	1	1	1	1	
	institution	0	1	0	1	
		petits chevaux jeu de l'oie	échecs dames	barres quatre coins	football tennis	

Figure 1. Comparaison entre les jeux cognitifs et les jeux sportifs. La différence majeure qui sépare ces deux types de jeux (l'action motrice) masque en réalité d'importantes analogies.

Trois grandes caractéristiques communes renforcent l'hypothèse d'une classe ludique générale englobant jeux cognitifs et jeux sportifs. Cependant, l'intrusion d'un facteur aussi important que le hasard va introduire un facteur de différenciation indiscutable.

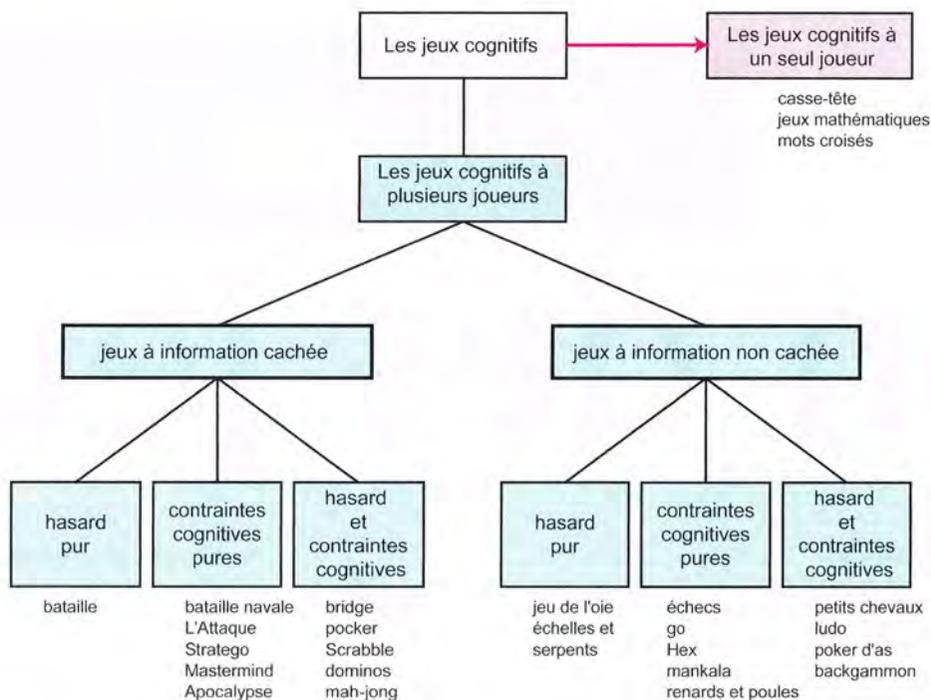


Figure 2. Classification des jeux cognitifs. La notion d'information est au cœur de leur fonctionnement, et devient même l'une des conditions de l'influence plus ou moins prononcée du hasard.

Ces trois grandes caractéristiques communes renforcent l'hypothèse d'une classe ludique générale englobant jeux cognitifs et jeux sportifs. Cependant, l'intrusion d'un facteur aussi important que le hasard va introduire un facteur de différenciation indiscutable.

JEUX COGNITIFS ET INCERTITUDE

Dans leur analyse des jeux cognitifs, les auteurs ont accordé avec une belle unanimité une place majeure au hasard. Celui-ci est devenu la référence-clef qui, par sa présence ou son absence, attribue son identité à chaque jeu. C'est ainsi qu'en 1686, le théologien Jean-Baptiste Thiers, dans son *Traité des jeux et des divertissements* qui devint un ouvrage de référence sur ce thème, affirme : « Il y a trois sortes de jeux, ceux de hasard (jeux de cartes, jeux de dés), ceux de hasard et d'adresse (trictrac), ceux d'adresse : le billard, la paume, le mail, les échecs, les dames. » Ce point de vue sera constamment adopté, tant par les auteurs de l'Encyclopédie au XVIII^e siècle que par les mathématiciens d'aujourd'hui.

Cette notion de hasard est capitale, mais il semble qu'elle ait entraîné un certain nombre de confusions entre des phénomènes aux différences, à vrai dire, très subtiles. Comment le hasard est-il créé ? Deux sources sont identifiables :

- Le recours à des événements aléatoires non téléguidables par le joueur : tirage au sort ; pile ou face ; lancer de dés ; « générateur » de hasard quelconque tels la Roulette, le jeu de l'Oie, le Jacquet, le Poker d'as.
- La « donne » ou la « pioche » de cartes, de figurines ou de dominos comme la Belote, le Tarot, le Scrabble, le Mah-jong.

Dans le premier cas, le verdict du sort expose, aux yeux de tous, un résultat « à découvert », qui va entraîner des conséquences plus ou moins importantes selon le jeu considéré. Dans le second, la « main » reçue reste confidentielle ; l'information obtenue par le joueur n'est pas divulguée : les cartes ou les figurines distribuées sont soigneusement cachées par leurs propriétaires respectifs. C'est ce second cas qui va orienter la réflexion sur une piste nouvelle. Dans la classification des jeux, une

variable dont la valeur nous paraît pourtant décisive, ne semble pas avoir été identifiée en tant que telle : il s'agit de la notion d'information (fig. 2). Cette notion a connu un grand succès et a bouleversé de nombreux champs scientifiques depuis un demi-siècle, mais les classifications des pratiques ludiques ne l'ont pas explicitement mise à la place centrale qui nous semble lui revenir. Il est frappant de constater que les classifications des jeux, ouvertement axées sur le hasard, sont, dans leurs grandes lignes, restées identiques depuis cinq ou six siècles, constance tout à fait stupéfiante dans le monde scientifique.

En réalité, ce concept d'information n'est pas totalement neuf. Sous une forme simple mais déjà significative, il apparaît dans un ouvrage conçu au ^{xvi}^e siècle et publié à titre posthume en 1663 : *Liber de ludo aleae*. Son auteur italien, Jérôme Cardan, était un personnage extravagant, qui fut à la fois philosophe, astronome, médecin et mathématicien. Adoptant, avant beaucoup d'autres, la trilogie reposant sur le hasard, il y ajoute un élément original : « Parmi les jeux, écrit-il, les uns reposent sur les dés, c'est-à-dire sur le résultat d'un objet découvert, d'autres sur les cartes, c'est-à-dire sur le résultat d'un objet caché ».

Ainsi que l'a souligné Michel Boutin dans son *Livre des jeux de pions* de 1999, cet apport est capital. Sont ici jetées les prémisses de la prise en compte de certaines modalités de l'information dans les jeux cognitifs : il y a, bel et bien, du « découvert » et du « caché ».

L'usage que fait Cardan de cette distinction reste sommaire mais l'idée était lancée ; il est étonnant qu'elle ait été relativement délaissée si longtemps et qu'elle n'ait été véritablement mise en avant en tant que telle que récemment avec le mathématicien John von Neumann (1944). C'est le concept de hasard qui a focalisé les réflexions des chercheurs. « Notre but, souligne ainsi Émile Borel, l'éminent mathématicien qui a beaucoup travaillé sur les jeux, est d'examiner les relations entre les jeux et le thème mathématique du hasard que l'on nomme aussi calcul des probabilités » (1941). L'innova-

tion capitale des probabilités, qui s'est peu à peu imposée avec brio de Pascal à Borel, a quelque peu obnubilé les chercheurs et les a, semble-t-il, conduit à minimiser d'autres facteurs, tel celui d'information « cachée » ou « à découvert ».

JEUX SPORTIFS ET INCERTITUDE

Dans les jeux sportifs, c'est la « lecture », c'est-à-dire le décodage du milieu matériel et humain, qui, depuis de nombreuses années, nous est apparue le facteur fondamental. Le pratiquant procède à ce que l'on appelle des « prises d'information » ; en réalité, il s'agit plutôt de la « construction » d'une information secrétée par l'individu agissant, et liée aux caractéristiques incertaines de l'environnement. Le skieur croit deviner une zone de glace et réagit en accentuant son angulation, le gardien de but estime la trajectoire de la balle et sort délibérément de sa cage pour s'en emparer, le joueur de Barres juge que la distance qui le sépare des prisonniers est suffisamment courte pour qu'il démarre afin de les délivrer. Les notions d'information et d'incertitude sont les deux faces complémentaires d'un même phénomène, l'information étant considérée comme une évaluation de l'incertitude.

Face à cette incertitude, il faut décider et agir. Le surfeur, le grimpeur, le footballeur, le tennisman observent et prélèvent des données qui vont orienter leur action immédiate ; mais ce prélèvement n'est pas automatique et sa signification n'est pas univoque. Le joueur doit « lire » son environnement truffé d'incertitudes informationnelles. Il doit apprendre à « décoder » les vagues et les courants, les parois rocheuses et les comportements moteurs des autres joueurs. Il doit anticiper en imaginant les « bons » scénarios qui vont précéder son action de quelques dixièmes de seconde et en guider la prompte exécution.

Il ne s'agit plus d'un problème uniquement technique mais d'un problème de saisie d'information, de « lecture » du milieu. Le pratiquant doit attribuer un sens d'action aux éléments qui l'entourent.

Le joueur procède à des « prises d'information » pour comprendre le milieu dans lequel il évolue.

En réalité, il s'agit plutôt de la « construction » d'une information secrétée par l'individu agissant, et liée aux caractéristiques incertaines de l'environnement.

À lui d'identifier ces éléments, ces unités significatives qu'il transforme en signes annonciateurs de réactions ou d'événements immédiats, et à lui de se préparer sur le champ à y répondre de façon efficace. Ces éléments prémonitoires deviennent des « indicateurs » mais à condition de les reconnaître comme tels. L'activité de décodage de l'entourage est à la racine de son action motrice, et les comportements techniques qu'il adopte dépendent étroitement de la signification d'action qu'il accole à ce qu'il perçoit par ses yeux et par ses sensations corporelles. Cette lecture du milieu représente à nos yeux la variable fondamentale, située au cœur de la classification des jeux et des sports et qui sous-tendra nos choix pédagogiques. Elle revêt deux grandes modalités qu'il est capital de différencier :

- **Une lecture de l'environnement matériel** : qui renvoie à l'incertitude des données matérielles dépendant du déterminisme classique, dénuées d'affectivité et d'intelligence : consistance des sols et des supports ; trajectoire des engins ; force des courants ; des vagues ou du vent...
- **Une lecture de l'entourage humain** : cette fois-ci, l'information en jeu est produite par des acteurs en interaction, détenteurs d'un pouvoir de choix et de décision. Les corps se font signe. Le joueur est confronté à d'autres centres de décision qui entretiennent sagement l'incertitude. Les « indicateurs » comportementaux se voudraient transparents pour les partenaires et trompeurs pour les adversaires. Il convient donc de « traiter » cette information. Cette analyse recoupe le propos de Cardan : les jeux sportifs à « objet découvert » sont les jeux et les sports pratiqués dans

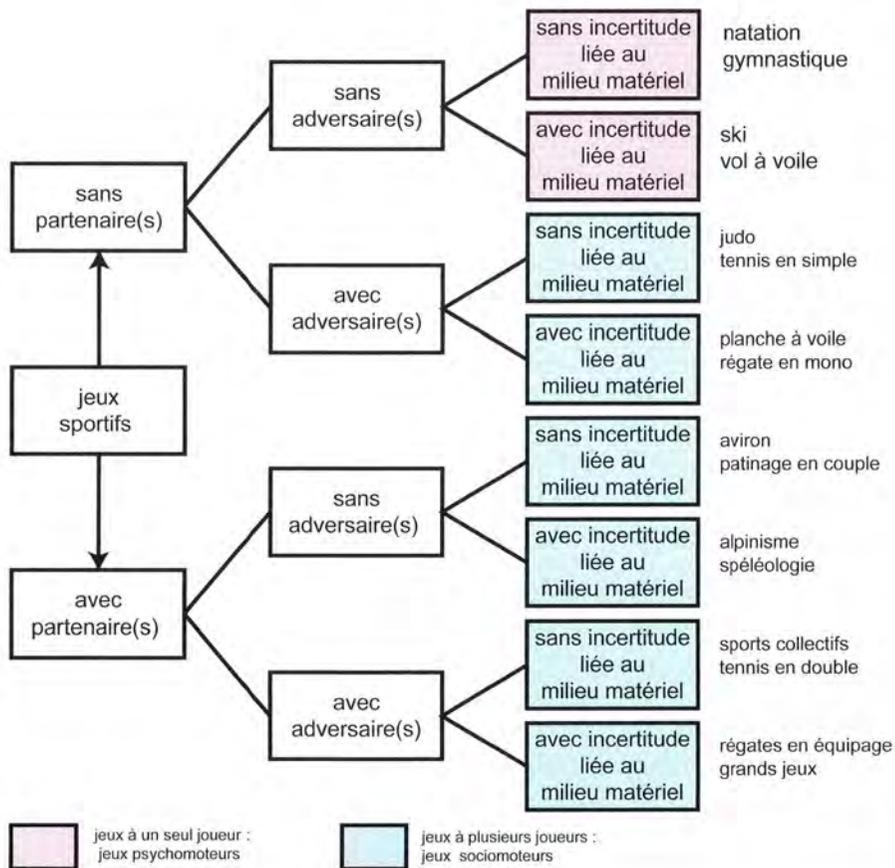


Figure 3. Classification des jeux sportifs. Ce ne sont pas les critères habituels de distinction qui sont retenus (adresse, résistance, force, type de matériel) mais l'information associée à l'interaction avec d'autres joueurs ou l'information liée au rapport à l'environnement physique.

un contexte totalement dépourvu d'incertitude informationnelle. Il s'agit soit d'activités ludosportives exécutées en solo dans un milieu stable et standardisé (athlétisme, gymnastique, natation, haltérophilie...), soit d'activités strictement coopératives en environnement stable et standardisé (acro-gym, patinage en mixte, aviron...). Dans ce cas, l'action motrice se déroule d'un seul tenant, selon des enchaînements plus ou moins raffinés d'un stéréotype moteur souvent très perfectionné (triple saut, 110 mètres haies, poutre, trapèze...).

La présence d'une information « cachée », c'est-à-dire d'une incertitude informationnelle, revêtira des modalités et des intensités fort diverses selon qu'elle sera issue de l'environnement matériel dénué d'intentions (pente neigeuse, courant de rivière, piste en forêt...) ou de l'entourage humain dont les intentions sociomotrices bien présentes, seront bienveillantes (solidarité avec partenaire(s)) ou agressives (rivalité contre adversaire(s)). Fondée sur cette incertitude, la classification des jeux et des sports de la figure 3 offre un référentiel précieux pour saisir l'intelligibilité de l'univers ludomoteur et pour concevoir une planification des activités en fonction du projet éducatif envisagé.

L'INCERTITUDE : CLEF DE VOÛTE DE L'ENSEMBLE DES JEUX

Que cherche le joueur de bridge, de scrabble ou de bataille navale, sinon à jongler avec l'information dont il dispose pour deviner les ressources clandestines de son adversaire et pour engager un pari plus ou moins audacieux relatif au niveau des forces en présence ? Nous constatons ainsi que les jeux cognitifs et les jeux sportifs, apparemment fort distants dans leur forme et dans leur fond, présentent en réalité, si l'on prend un recul suffisant, de fortes analogies. Les notions d'information et d'incertitude sont indiscutablement au cœur de ces deux catégories ludiques. Les phénomènes qu'elles impliquent sont si riches et si complexes que nous les examinerons dans un article ultérieur. C'est bien la tentative de

déjouer cette incertitude, de prélever et de traiter avec ingéniosité la bonne information et de riposter de façon opportune, qui est, en grande partie, à la source du plaisir des joueurs.

Les conséquences affectives, cognitives et relationnelles, engendrées par les comportements ludiques vont dépendre de la structure des jeux et de la place accordée à ce qui est « caché » et à ce qui est « à découvert ». Finalement, le point fort de l'ensemble des jeux cognitifs et sportifs est de solliciter, de façon plus ou moins accentuée, une compétence informationnelle, pour le plus grand plaisir des joueurs. ■

Bibliographie

BOUTIN Michel, *Le Livre des jeux de pions*. Paris, Bornemann, 1999.

PARLEBAS Pierre, *Jeux, sports et sociétés*, Paris, INSEP, publications 1999 (1981)

JEUX ET PRATIQUES LUDIQUES, Groupe national de recherche des Ceméa – « Jeux du monde, d'ici et d'ailleurs ». Paris, 2010.

Nous constatons ainsi que les jeux cognitifs et les jeux sportifs,

apparemment fort distants dans leur forme et dans leur fond, présentent en réalité, si l'on prend un recul suffisant, de fortes analogies.

