



Sciences
du jeu

Sciences du jeu

14 | 2021

Le jeu de société : pratiques, produits et industries

« Bon, qui connaît la règle ? » Aspects communautaire et situé de la transmission orale des règles de jeu chez les joueurs passionnés

*“Now, who knows the rules?” Social and situational aspects of the oral
transmission of the board games rules among passionate players*

Jean-Emmanuel Barbier



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/sdj/2836>

DOI : [10.4000/sdj.2836](https://doi.org/10.4000/sdj.2836)

ISSN : 2269-2657

Éditeur

Laboratoire EXPERICE - Centre de Recherche Interuniversitaire Expérience Ressources Culturelles
Education

Référence électronique

Jean-Emmanuel Barbier, « « Bon, qui connaît la règle ? » Aspects communautaire et situé de la
transmission orale des règles de jeu chez les joueurs passionnés », *Sciences du jeu* [En ligne], 14 |
2021, mis en ligne le 09 mars 2021, consulté le 06 avril 2021. URL : [http://journals.openedition.org/
sdj/2836](http://journals.openedition.org/sdj/2836) ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.2836>

Ce document a été généré automatiquement le 6 avril 2021.



La revue *Sciences du jeu* est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons
Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.

« Bon, qui connaît la règle ? »

Aspects communautaire et situé de la transmission orale des règles de jeu chez les joueurs passionnés

“Now, who knows the rules?” Social and situational aspects of the oral transmission of the board games rules among passionate players

Jean-Emmanuel Barbier

- 1 La règle est l'un des critères les plus souvent mobilisés pour déterminer si une activité est un jeu ou non. Huizinga (1938), Caillois (1967), Duflo (1997), ou encore Brougère (2005) mentionnent eux aussi la règle comme l'un des éléments essentiels qui permet de qualifier une activité de jeu. Les jeux de société contemporains ne font pas exception. Lorsqu'il les décrit sous le terme de « jeux d'édition », Brougère (2021 [1979]) les distingue justement des jeux traditionnels par le mode de transmission des règles :

Les jeux que nous avons le projet d'étudier appartiennent à un autre type d'insertion sociale [que la diffusion orale traditionnelle ou la diffusion écrite de corpus de règles], la diffusion commerciale, qui n'est pas un caractère extérieur du jeu, mais intrinsèquement liée à ce qu'il est. Il s'agit de jeux d'édition pourvus d'un « copyright », et donc impossibles à copier, solidaires de leur forme de distribution. D'autre part, et c'est là leur caractère fondamental, leurs règles ne sont pas transmissibles isolément du matériel complexe dont elles donnent les conditions de manipulation. (Brougère, 2021 [1979], ce numéro)

- 2 Cette définition souligne l'importance de la production industrielle, qui permet de diffuser rapidement et à un large public de nouveaux jeux aux mécaniques et matériaux sans cesse renouvelés, dans les modalités de consommation des pratiques culturelles ludiques. Il s'agit d'un aspect qui a mené à la constitution de pratiques de loisir et d'une sous-culture similaire à celles décrites par Fine (1979, 1983) dans ses enquêtes sur le baseball et le jeu de rôle chez les jeunes hommes adolescents. Cette communauté ludique ou ludiste (telle qu'elle se nomme parfois) accorde, elle aussi, une place

importante à ces règles et plus précisément aux mécaniques des jeux et à l'expérience qu'elles délivrent.

- 3 Abondant dans ce sens, Caïra (2016) distingue au sein des jeux différentes esthétiques, allant de la plus perceptible (l'axe thématique qui recouvre l'ornemental, l'illustration), à la plus abstraite (l'axe axiomatique qui recouvre le plaisir apporté par les aspects mécaniques, régulés, de la fiction ludique).

Il est aujourd'hui évident que l'édition ludique requiert de nombreux artistes pour enrichir le rendu visuel, tactile ou sonore d'un jeu, et que l'on peut donc exposer des jeux de rôle, des jeux de plateau ou des jeux vidéo dans des musées comme autant de « beaux objets ». [...] Mais il me semble que le sujet esthétique central pour les sciences du jeu dépasse cette dimension « ornementale » et concerne davantage l'apport spécifique des jeux à nos conceptions du beau. [...] Nombre d'auteurs de jeux parlent d'un plaisir propre au game design le plus sobre, celui où l'on ne manipule que des croquis, des cubes de bois, des opérateurs logiques. (Caïra 2016)

- 4 Or, cette esthétique de l'expérience ludique est au cœur des pratiques communautaires de cette sous-culture à travers notamment la production de critiques écrites, la construction et/ou l'expression d'un « goût ludique » personnel (Barbier, 2018). Cette démarche nécessite l'accès au jeu et à leur règle, et pose la question des méthodes communautaires pour faciliter la pratique de ces jeux.
- 5 La transmission des règles du jeu n'est en effet pas toujours sans accros. Le 4 mai 2019, une annonce sur Twitter par le compte officiel du jeu *Uno* (Robbins, Mattel, 1971) indiquant que certaines cartes ne se cumulaient pas a déclenché de nombreuses réactions au niveau international : « Si quelqu'un joue une carte +4, vous devez piocher quatre cartes et votre tour est passé. Vous ne pouvez pas poser une carte +2 et faire piocher six cartes à la personne suivante. Nous savons que vous l'avez essayé. »¹
- 6 Si ce rappel d'une règle d'allure banale a suscité autant de réactions, c'est en raison du décalage entre cette règle et la pratique existante et vraisemblablement plus répandue qui autorise l'inverse. Il ne s'agit pas ici d'un addendum aux règles officielles, mais d'une clarification face aux nombreuses variantes locales et à l'insistance du public cherchant à trancher la question (qui pourtant figure dans les règles). Cette clarification, qui peut sembler anecdotique, a cependant figuré dans les faits divers de nombreux journaux, dont entre autres *Le Figaro*, *Le Soir* et *Paris Match*. Il ne s'agit pas d'un cas isolé, comme le montre le travail de Albertarelli (2000) avec le jeu *Monopoly* (Darrow, MB Parker, 1931 ; Basé sur Magie, *The Landlord's Game*, 1903) qui, tout en discutant les intérêts au niveau de la conception de jeu de ces règles alternatives créées par les joueurs, illustre par ailleurs comment la règle officieuse est devenue officielle en Italie.
- 7 Ce phénomène révèle deux éléments. D'une part, la circulation des jeux d'édition est plus complexe que la seule circulation d'un dispositif-boîte comportant la règle (sous forme de livret) et le matériel prêt à consommer, et comporte toujours une dimension de transmission orale par laquelle circulent des variantes et des altérations partagées par des groupes larges. Et d'autre part, cette variabilité dans la transmission des règles génère des conflits ou tout du moins des confusions lorsque deux personnes jouant au même jeu réalisent soudainement qu'ils ne le font pas avec la même règle. Le risque d'autant plus important pour les joueurs passionnés qu'une trop grande variabilité dans ces règles risquerait d'invalider le partage des expériences esthétiques et ludiques.

- 8 Et ce ne sont pas les seuls obstacles auxquels font face en situation les joueurs passionnés lors de la pratique de leur loisir. Sous l'angle de la communauté de pratique (Wenger, 1998) formée par les joueurs passionnés, cet article se propose d'explorer les enjeux de la transmission des règles au sein de ce groupe. Le propos sera centré non sur la pratique des jeux d'édition en général, mais sur la forme particulière de cette pratique au sein de soirées et de clubs de jeux de société. Plus particulièrement, il sera question de comprendre comment les joueurs participent et apportent des réponses à ces enjeux, dont en particulier ceux du coût d'accès du loisir que représente l'apprentissage de ces règles.
- 9 Les données ont été recueillies sur trois terrains d'enquêtes réalisés dans le cadre d'un master puis d'un doctorat qui s'intéressaient à la construction des interactions sociales autour de la table de jeu. Chacun de ces terrains a été l'occasion d'observations participantes régulières (rencontres hebdomadaires pour chacun des lieux, l'ensemble de l'enquête ayant duré six ans) impliquant non seulement la participation aux soirées, mais aussi aux discussions en ligne sur les plateformes communautaires (trictac, boardgamegeek principalement, accompagné d'autres dispositifs plus restreints ou privés mobilisés par les groupes en question), ainsi que la participation à quelques événements organisés par des membres de ces soirées, complétés par six entretiens semi-directifs enregistrés², qui sont venus compléter les entretiens impromptus de l'observation participante. Enfin, plus de quarante heures de captations de parties ont été réalisées sur l'un des terrains d'enquête³. L'enquête portait plus précisément sur les interactions sociales et la gestion des engagements durant ces mêmes parties auprès du public des soirées.
- 10 Afin de différencier les transcriptions d'enregistrement de celles faites à partir de notes du carnet de terrain, celles qui s'appuient sur des données enregistrées figurent entre guillemets, et les citations issues de mon carnet de terrain sont indiquées par des barres obliques. Les notes de terrains ont en outre été remaniées pour une plus grande lisibilité, ces modifications concernent majoritairement la forme de ces notes, mais aussi sont l'occasion de replacer dans l'extrait des éléments de contexte présents plus loin dans le carnet de notes, et nécessaire à sa compréhension (référence au jeu, à sa règle en particulier).

La transmission des règles, un enjeu inhérent à la pratique

- 11 Le livret de règles est l'un des vecteurs de transmission entre l'auteur ou le producteur d'un jeu d'édition d'une part et son public d'autre part. Ce qui appuie l'importance de l'association entre règle et matériel du jeu telle que posée dans la définition des jeux d'édition proposée par Brougère (2021 [1979]). C'est l'une des particularités de ces jeux qui permet leur grande variété, créativité et inventivité. En d'autres termes, c'est ce qui fait du jeu une expérience esthétique à part entière (Caïra, 2016). Cette variété est souvent cherchée par les joueurs passionnés, mais elle constitue un frein dans l'accès à ce loisir. L'un des coûts d'entrée du jeu d'édition fut et reste la nécessité d'apprendre des règles. Ou comme le dirait l'un des joueurs interviewés :

« [La règle] C'est ce qui fait que le jeu de société a du mal à passer la rampe. Parce que tu vas voir dans tous les bars, les bars de p'tit vieux, on joue à la belote. Pourquoi on joue à la belote ? Parce qu'il n'y a pas besoin de se taper la règle. [...]

Donc c'est pour ça que dans les lieux geek entre guillemets, c'est important [...] l'apprentissage de la règle. [...] Mais je ne le laisse pas à quelqu'un qui débarque pour la première fois, c'est important après socialement entre les gens pour qu'ils soient habitués à cet apprentissage. Après, c'est ce qui le refrène pour que justement ce soit très grand public. » Éric Joueur et Animateur de soirée jeux

- 12 Les éditeurs de jeux ont conscience de cet obstacle, et de nombreux efforts ont été mis en place pour favoriser cet apprentissage. En particulier, on constate une utilisation de plus en plus prononcée d'images, et la généralisation des aides de jeu, des synthèses de règles souvent au format de cartes à jouer, pour aider les joueurs à s'orienter durant la partie. Il est possible de supposer que l'association toujours plus forte entre le matériel du jeu, sa thématique et les symboles signifiants du jeu (que ces derniers se retrouvent dans les noms des différents éléments du jeu, leur forme ou un pictogramme) propre aux jeux d'édition provient d'une volonté de faciliter la compréhension du matériel de jeu, car c'est un principe d'ergonomie assez commun dans les sociétés industrielles.
- 13 Certains joueurs et commerçants croisés sur mes terrains attribuent également au récent « succès des jeux de sociétés modernes » (Berry, 2018) le développement de jeux plus courts centrés autour d'un petit nombre de mécaniques, rapides à expliquer et à mettre en place, et souvent désignés comme « petit » jeu en opposition aux « gros » jeux, qui seraient eux caractérisés par des règles plus longues et complexes, une multiplicité du matériel de jeu, et des parties longues :
- / Non, mais tu vois ce qu'ils jouent à la table là-bas, ce n'est pas ça qui fait venir les nouveaux joueurs. Il y a trop de pions différents, trop de symboles sur le plateau, les règles sont super longues à lire ou expliquer. [...] C'est plutôt les petits jeux, rapides, simples, tu ne passes pas des heures à expliquer les règles, tu sors ça en soirée, tout le monde s'amuse. Et après quelques parties, tu peux présenter un jeu plus gros. C'est comme ça que tu les contamines ! / Identité du joueur non renseignée dans les notes.
- / Depuis qu'il y a de plus en plus de petits jeux, y'a de plus en plus de joueurs. Ce n'est pas qu'il n'y en avait pas avant. Mais déjà si tu prends un jeu comme *Les Colons de Catane* (TEUBER Klaus, Jeux Descartes, 1995), un jeu phare dans l'histoire du loisir, ce n'est pas un gros jeu lui non plus. Et il a créé un premier boom du jeu. Pareil pour *Les Loups Garou de Thiercelieu*. / Arthur, joueur régulier, notes prises à un stand lors d'une convention.
- 14 D'autres facteurs expliquent aussi ce succès : le faible investissement en temps nécessaire, un autre des coûts d'entrée du jeu⁴, mais aussi le fait que ces jeux s'adressent à la fois au public averti en raison de la qualité des mécaniques, et à celui découvrant le loisir. Les jeux de société plus complexes sont dorénavant distincts des autres sous la qualification de « jeux experts » dans les concours et prix internationaux (tels que le *Spiel des Jahres* (trad. : jeu de l'année) et l'As d'Or) ou de « gros jeux » par les joueurs. Il me faut toutefois nuancer le propos, l'absence de chiffres et surtout de catégories clairement définies tend à brouiller l'analyse, ce que certains qualifient de « jeu expert » ne correspond pas à la définition pour d'autres, et le relatif succès des jeux à « règle simple » peut être dû à une requalification de certains jeux ou à une amélioration dans la production et le rendu des règles.
- 15 Ce coût d'entrée que constitue l'apprentissage des règles de jeux ne concerne cependant pas que les nouveaux joueurs. Si les joueurs passionnés acceptent par intérêt de lire de nouvelles règles, cet apprentissage requiert du temps. Et lors du choix d'un jeu, l'absence d'un joueur connaissant les règles au préalable justifie souvent, si la règle semble longue et complexe et si l'attrait de la nouveauté n'est pas suffisant, la

préférence pour un autre jeu plus accessible d'une façon ou d'une autre. La maîtrise et la connaissance de nombreux jeux sont par ailleurs valorisées, et souvent nécessaires pour être reconnues comme un bon joueur (Barbier, 2018). En particulier, avoir appris les règles en amont ou mieux encore s'être préparé à expliquer les règles est un comportement valorisé. Malgré tout, sur l'ensemble de soirées observées la grande majorité des joueurs ne découvrira pas un nouveau jeu en lisant les règles, mais en se les faisant expliquer.

Une préférence marquée pour la transmission orale des règles

- 16 La transmission orale des règles est la plus répandue dans les soirées jeux. Cela s'explique *a priori* par le fait que lors d'une soirée, pour un joueur qui connaît la règle d'un nouveau jeu, deux ou trois autres doivent l'apprendre au moment de commencer la partie. Il est en effet rare que tous les participants réunis connaissent au préalable les règles d'un jeu qu'ils désirent découvrir, seules quelques parties par soirée se feront autour d'un jeu connu par l'ensemble des participants. C'est à lier à l'une des raisons principales pour laquelle ils viennent à ces soirées : la découverte et l'essai de nouveaux jeux. Les dernières sorties de jeux sont très prisées.
- 17 Aussi, lors du choix d'un jeu, la question de savoir qui en connaît les règles est presque systématiquement posée⁵. Si au moins l'un des joueurs connaît les règles et qu'au moins l'un des joueurs ne les connaît pas ou demande un rappel des règles, alors l'un de ceux qui connaissent les règles prendra en charge l'explication de ces dernières pendant l'installation du jeu. Ce joueur n'est pas choisi au hasard, celui ayant déjà joué à plusieurs reprises au jeu est ainsi préféré à celui n'ayant fait qu'une partie, mais ce dernier est préféré à cet autre qui a seulement lu la règle. Seule exception à cet ordre de préséance : si un joueur a la réputation de bien savoir expliquer les règles et est considéré comme un bon joueur ou animateur connaissant beaucoup de jeux, il sera très souvent désigné (et plus souvent encore volontaire) à l'explication des règles. Les joueurs dont les explications sont jugées confuses seront quant à eux souvent excusés et céderont le plus souvent volontiers cette charge si un autre joueur connaît les règles.
- 18 Dans le cas où aucun des joueurs ne connaît la règle, c'est encore l'explication orale qui est favorisée. Pendant que le jeu est installé, l'un des joueurs prendra le livret de règles et se charge d'en transmettre le contenu aux autres joueurs. Il est intéressant de noter ici que, sauf exception, le joueur expliquant les règles ne lit généralement pas la règle mot à mot, mais sélectionne les passages pertinents, les complétant en général par une reformulation. Certains joueurs préfèrent d'ailleurs lire la règle entièrement d'abord avant de la réexpliquer aux autres joueurs. Cette reformulation est elle-même accompagnée d'une restructuration de l'explication selon ce qui est jugé le plus adapté. En général, les explications sur les cas particuliers seront reportées à la fin.
- 19 Dans les deux cas, une explication orale des règles respecte le plus souvent le format suivant : introduction thématique ou humoristique, explication de l'objectif thématique, explication de l'objectif mécanique (condition de fin de partie), description des différentes séquences (le tour de jeu d'un joueur et les différents choix possibles à chaque tour), les cas particuliers, et enfin, le décompte des points ou autre système permettant de déterminer le vainqueur. Ce format est celui qui fut le plus utilisé sur mes terrains, mais il est loin d'être le seul. La structure qui s'en dégage s'articule autour

d'une première explication des points centraux de la règle, à laquelle sont progressivement ajoutées tout d'abord les mécaniques plus complexes suivies des cas particuliers.

Expliquer la règle, un exercice délicat

- 20 Si apprendre les règles suppose un coût d'entrée, les transmettre s'avère encore plus coûteux pour beaucoup. Expliquer les règles n'est en effet pas un exercice facile. Des conseils de méthode circulent beaucoup en ligne ou lors des soirées pour permettre à chacun de se perfectionner. On retrouvera par exemple tout un fil de discussion⁶ (parmi d'autres) sur le forum *trictac.net* dédié à ce sujet, dont voici quelques exemples choisis de conseils :

Ben déjà, avant d'expliquer une règle, il faut la connaître sur le bout des doigts, comme de forcément, et le mieux est d'avoir fait quelques tours tout seul (ou avec Bubulle) pour voir comment la chose tourne. - Meeeuuhhh

... et ne pas oublier de préciser comment et quand le jeu se termine y'a pas mal de jeux ou les débutants ne voient pas la fin arriver - Bobby

3) Personnellement j'essaye de donner une image complète du jeu très floue, puis de faire quelques itérations où je raffine. En donnant à chaque fois l'image d'ensemble.

- nekotarie

- 21 Les conseils que j'ai pris ici en exemple sont réguliers et participent d'une approche commune de la transmission des règles du jeu. Ainsi, en interview, Éric m'expliquait :

« Ce qui est important c'est de faire ce lien avec le matériel de jeu. [...] On revient toujours au visuel. Enfin pas que le visuel, y'a la manipulation aussi. Comment ça bouge, qu'est-ce qui... qu'est-ce que tu... Quel pion... les automatismes de la règle en quelque sorte (rire) C'est pas pour rien qu'on parle de mécanique de jeu. » Éric
Joueur et Animateur de soirée jeux

- 22 Sur le terrain, un joueur, Régis, m'a initié à sa façon de présenter les règles d'un jeu particulier :

/ Je commence toujours par le thème. Toujours, car c'est là qu'on te donne le sens, la signification de ce que tu vas faire. [...] Et pour ce jeu là, je suis plutôt adepte d'enchaîner directement sur comment ça se transcrit en termes d'objectif en jeu, les conditions de victoire si tu veux. Surtout qu'ici ça marche bien : Les chasseurs doivent tuer Dracula, Dracula lui son but c'est d'accumuler des points de vampire, autrement dit soit survivre assez longtemps aux chasseurs, soit devenir plus puissant en créant d'autres vampires, qui sont les deux façons de marquer des points. / Régis joueur régulier.

- 23 Malgré la présence de ces conseils, tous les participants aux soirées jeux ne se sont pas toujours préparés à les présenter. Il n'est pas rare qu'une erreur se glisse ça ou là dans l'explication. Ces erreurs mèneront au mieux, et le plus souvent, à quelques remarques humoristiques et l'une ou l'autre petite correction en cours de partie après vérification dans le livret de règles. Cependant, elles peuvent aussi mettre en danger la partie elle-même lorsqu'un point manqué ou une erreur de chiffre dans l'explication du comptage des points mène à la soudaine réalisation que certains joueurs n'ont pas joué avec les mêmes règles que les autres. De la sorte, lors d'une partie de *Tobago* (Allen, Gigamic 2009) un conflit d'interprétation de règle a émergé :

Dans le jeu *Tobago*, les joueurs doivent placer des cartes indices qui doivent réduire les probabilités d'emplacement d'un trésor. Un type de carte indice récurrent impose que le trésor soit situé dans une distance en case par rapport à un objet fixe en jeu (typiquement : le trésor est à deux cases de...). La règle indique que les cases

mer sont des obstacles et ne peuvent ainsi pas être mobilisées – si par exemple nous avons la case cabane, une case mer suivie d'une case plage, la case plage est hors de portée, car il faudrait plus de trois déplacements pour la relier à la cabane (il n'est pas possible de se déplacer sur la mer). Durant la partie, Pierre abat une carte pensant pouvoir capturer un trésor hors de portée de ses opposants. La carte qu'il avait jouée limitait à une possibilité, juste à côté de lui, l'emplacement possible du trésor. Il avait préparé son coup sur plusieurs tours. Pierre avait par ailleurs déjà joué au jeu à plusieurs reprises. Aussi, il fut assez surpris que nous le reprenions sur ce point. En effet, lors de l'explication des règles Louis nous avait bien indiqué le point de règle, Pierre qui connaissait déjà le jeu n'y avait pas vraiment prêté attention. Les deux interprétations de la règle étant opposées, une vérification est faite, si elle donne raison à Louis, l'ensemble des joueurs s'accorde pour autoriser à Pierre la possibilité de jouer ce coup-là selon son interprétation du jeu, car faire autrement l'aurait trop fortement pénalisé. Extrait de carnet de terrain.

- 24 Ce type de situation advient occasionnellement, et comme dans l'exemple donné est souvent réglé en ajustant les conséquences de la mauvaise interprétation en termes de jeu : une action illégitime est ou non accordée, une compensation peut être faite en ressource de jeu si elle ne l'est pas et parfois la pénalité est constituée en sanction auprès du joueur qui aurait dû prêter une plus grande attention à ce qui se disait lors de l'explication des règles. Ces arrangements sont constamment négociés et dépendront fortement des personnes autour de la table de jeu. Cela dit, ces faits restent occasionnels et constituent un cas particulier extrême de nombreuses autres situations où la règle du jeu pose problème.
- 25 Dans l'exemple donné ici, le problème et sa nécessaire résolution tiennent au fait que la divergence dans la compréhension des règles n'a été constatée qu'en cours de partie au moment de l'action d'un joueur. Mais les situations où le constat d'interprétation différente de la règle a le plus souvent lieu en amont. Lors de l'explication des règles notamment, lorsque plus d'un joueur connaît le jeu une mise au point sur les règles, le cas échéant le choix des variantes et la négociation de celles-ci aura souvent lieu au moment où le point de règle est expliqué et que des divergences s'affirment.

Louis explique les règles du jeu *Himalaya* (Bonnessée, Tilsit, 2008), autour de lui sont réunis trois autres joueurs, moi-même, Jérôme et David. Nous sommes trois à connaître le jeu à des degrés divers, et avec Louis nous avons décidé de jouer avec une série de variantes (deux officielles, une qui s'appuie sur le prototype du jeu) qui rendent le jeu plus intéressant. David lui ne se rappelle plus trop avec quelles variantes il avait l'habitude de jouer, et s'en remet à nous pour la décision. Jérôme lui ne connaît pas les règles. L'explication des règles se passe sans accros jusqu'à ce qu'un point de divergence survienne. L'extrait qui suit ne retient que les participations de Louis et David et est une transcription d'une captation vidéo remaniée autour de leur conversation pour la lisibilité de l'échange.

- Louis : Sachant que le stupa varie en fonction de la ville. [...] C'est-à-dire qu'en fait, quand c'est une grande ville, ça te fait un point.

- David : C'est pas trois points ?

- Louis : Non, c'est la variante.

- David : Ah d'accord.

- Louis : [...] Et donc quand c'est un petit village, ça fait trois points.

- David : Mais c'est l'inverse !

- Louis : Oui, c'est la variante.

- David : Ah ouais, ah je n'avais jamais joué comme ça.

- Louis : Parce qu'en fait ils ont changé la règle parce que quand on prend une ville c'était plus intéressant de faire ça et ça [place une stupa et trois populations] plutôt que de prendre le truc [une récompense alternative du contrat]. Donc là ça rééquilibre.

- David : Ah ouais. Ah c'est euh... faut juste le savoir au début.

Extrait captation soirée jeu du 14 mai 2010

- 26 On retrouve ici une situation qui aurait pu être similaire au cas de *Tobago*, une condition de progression vers la victoire voyait un joueur en tête avec une règle différente de celle donnée ou choisie par les autres joueurs. Seulement ici, et comme le souligne d'ailleurs David lui-même, « il faut juste le savoir au début », la verbalisation de la règle a permis d'anticiper le problème et aux participants de s'accorder sur cette dernière avant la partie.
- 27 Retenons toutefois l'importance centrale de ce moment de l'explication des règles. Sur les forums ou dans les discussions, la transmission des règles est considérée comme une tâche particulièrement délicate et souvent ingrate en particulier en raison de la difficulté de maintenir l'attention de tous les joueurs lors des explications qui sont parfois longues. Ainsi, la moyenne lors des captations de la durée de l'explication des règles était de dix-sept minutes, avec de fortes variations, la plus courte étant de quatre minutes quarante-cinq secondes, tandis que la plus longue montait à trente-six minutes vingt-cinq secondes. On retrouve d'ailleurs cet élément et d'autres dans le discours des joueurs :
- « C'est pas... c'est pas facile parce que, [...] t'expliques, et tu en as la moitié qui t'écoutent pas. Et toi tu... déjà que tu dois expliquer un jeu que, parfois tu as juste un ou deux parties dessus. [...] Donc tu cherches à expliquer, et tu en as un ou deux qui sont en train de discuter, ou un qui va aux toilettes là comme ça, avec juste : ouais, continue je reviens ; sauf qu'il ne connaît pas le jeu... [...] Le pire, c'est qu'après c'est toi qui te prends tout dans les dents. Alors ton explication elle n'était peut-être pas parfaite, pas super clean, tu as peut-être hésité, peut-être repris, mais... mais enfin tu as quand même tout expliqué, et même si tu as merdé sur un point ou l'autre, c'est pas... les autres, enfin les chieurs quoi, ils vont directement venir à la charge : et que tu expliques mal, et que tu ne leurs avais pas dit ça... [...] Non c'est parfois pénible.[...] Le pire, c'est aussi ceux qui vont te couper comme ça, qui commencent à expliquer des trucs à ta place. [...] il ne veut pas expliquer, mais il le fait quand même, ça te coupe du coup. Et c'est moins clair... surtout que, enfin, les détails souvent tu sais, tu ne commences pas avec ça... et donc l'autre là il va te couper pour parler du truc qui n'arrive qu'une fois tous les... bref. Et les autres tu les as perdus.[...] ça n'arrive pas souvent, mais t'as souvent une petite remarque et ça agace c'est sûr. » Louis Joueur régulier
- 28 Cette difficulté à devoir expliquer à l'impromptu des règles expose particulièrement celui qui en a la charge. Si un aspect vient à manquer, il diminue les chances des autres joueurs d'anticiper ou de manipuler correctement les mécaniques de jeu, ce qui déséquilibre la partie. Or, ces situations d'explication de règles sont loin du cadre usuel d'animation de jeux auquel les joueurs passionnés sont aussi familiers, et dont ils endossent en quelque sorte le rôle le temps de la partie. Sur l'ensemble des captations vidéo, il ressort que sur seize parties recensées, dix d'entre elles voient la personne ayant expliqué les règles agir comme point de référence pour les participants dont c'est la première partie et être chargé de répondre à leurs questions en cours de jeu (il s'agit aussi sur six des vidéos de la personne qui donnera le plus de conseils tactiques aux joueurs participants).
- 29 Notons que le livret de règle est de son côté librement utilisé par plus de participants. Si la personne ayant expliqué les règles va régulièrement vérifier que ce qu'il explique est correct, ou combler un oubli en vérifiant un point de règle, le livret sera aussi mobilisé par les autres joueurs, soit pour secrètement vérifier les actions possibles qui

pourraient avoir une conséquence stratégique (et ne peuvent donc pas être ouvertement discutée), soit pour vérifier un point de règle en cas de désaccord, de doute ou de discussion autour d'un point de règle.

- 30 Durant la partie d'*Himalaya* présentée ci-dessus, David ira vérifier dans le livret les différences entre la variante et sa façon usuelle de jouer, un point de discussion qui reviendra plusieurs fois au cours de la partie et qui impliquera principalement Louis et David ainsi que moi-même dans une moindre mesure. Pour autant, que ce soit dans cette partie où dans les autres captations, la principale source de réponse aux questions de règles reste le joueur qui a expliqué les règles, parfois secondé par un autre joueur connaissant lui aussi les règles. Ce qui confirme cette fonction d'animateur qu'endosse le joueur responsable de l'explication des règles.
- 31 Or, contrairement aux animations, la majorité du temps ce joueur n'a pas eu l'occasion de se préparer ou de réviser au calme la règle (ce qu'il peut parfois faire pendant l'installation du jeu). Ce qui mène à une transmission des règles qui peut être maladroite, surtout lorsque l'on prend en compte les difficultés plus personnelles que peuvent avoir certains joueurs avec la prise de parole. Ajoutons que, majoritairement, lorsqu'une erreur est décelée en cours de partie, c'est le joueur responsable de l'explication des règles qui subit les reproches ou les moqueries amicales des autres joueurs.

/ C'est un oubli ou c'est de la triche ? [...] Tu l'as noté dans ton carnet que tu t'étais planté ? / souligna Louis à mon encontre, alors que je m'excusais d'avoir oublié d'expliquer un point important de la règle de *Smallworld* (Keyaerts, Days of Wonder, 2010). Ici, l'allusion n'est pas vraiment une question, mais plutôt une remarque moqueuse comme en témoigne le rire généré autour de la table. [...] Ce qui m'est aussi et surtout reproché, c'est mon manquement lors de l'explication des règles du jeu, pour cette partie je n'avais pas expliqué que le jeu se terminait une fois le compteur de tours arrivé sur la dernière case. L'erreur est grossière et a d'ailleurs rapidement été relevée en début de partie introduite par un « juste pour être sur, mais le jeu se termine bien quand le compteur arrive en fin de piste ? », l'oubli sur laquelle cette remarque repose a suscité l'hilarité de la table et des piques amicale à mon encontre pendant toute une partie de la soirée (par exemple /attention, ne le laissez pas expliquer, il triche ! /, / Tu vois, lui il explique quand est-ce que la partie se termine /). Extrait du carnet de terrain.

- 32 S'ils sont globalement inoffensifs, ces traits d'humour démontrent cependant l'existence d'une forme de sanction sociale autour de cette question de la transmission des règles et donc de l'importance de cet enjeu social et communautaire. Faire partie de la communauté de pratique implique ainsi de se prêter à l'exercice, de participer à l'effort commun et de faciliter l'apprentissage des règles pour d'autres.

« C'est-à-dire que je trouve que c'est bien à des moments que les gens, alors ceux qui sont là toutes les semaines, lisent les règles de jeu. Parce que c'est important [...] d'avoir un contact à la règle, de rappeler aussi que ça passe par un contact à la règle de jeu, qui est donnée à tous. Je lis la règle et je l'explique, etc. Je pense que ça détermine aussi socialement un peu ce qui va se passer [...] c'est hors-jeu, mais le moment social commence avant ça. Commence vraiment avant le jeu [...] : bon bah on prend quel jeu, qui va lire la règle ? Et je pense que c'est important de savoir qui va et comment il va l'expliquer. » Éric Joueur et Animateur de soirée jeux

- 33 Bien que l'exercice soit difficile, il reste nécessaire. Un peu comme un don contre don (Mauss, 1950), tout le monde s'attend à y passer, et peu de joueurs cherchent à y réchapper si c'est aux dépens d'une partie. La participation aux soirées s'accompagne parfois aussi d'une véritable injonction de la part de certains joueurs à apprendre à

expliquer les règles, comme une étape apprenant à devenir un « vrai joueur ». C'est en outre considéré comme un exercice ludologique : être capable d'expliquer les règles, c'est démontrer que l'on est capable de les comprendre, de faire montre d'une maîtrise, ce qui assure quelque peu la participation légitime (Wenger, 1998). C'est souvent aussi un apprentissage pour des personnes qui s'impliquent dans le milieu du jeu, se retrouveront à l'occasion au poste d'animateur lors de festival ou de rencontre à destination du grand public.

- 34 Ici encore, la participation régulière aux soirées implique pour le joueur l'apprentissage et la mise en pratique de compétences partagées et valorisées par le groupe, mais qui demandent effort et investissement. En témoigne la récurrence des discussions autour de ces questions à la fois dans l'espace des soirées et dans les supports numériques de la communauté ludique. Ces discussions structurent le champ à travers la promotion de pratiques jugées plus légitime ou efficace et contribuent aux activités de réification par l'établissement de guides pratiques officieux.
- 35 Cet apprentissage ressurgit lors de festivals ou évènements, qu'ils soient initiés par des associations ou dans un objectif commercial. Les organisateurs et les personnes tenant les stands ont besoin d'animateurs, chargés de transmettre la règle d'un ou quelques jeux au public et d'aider au déroulement des parties. Ce rôle d'animateur est une fonction clef, car elle assure la fluidité de l'accueil, l'encadrement des parties et surtout facilite considérablement l'accès aux jeux. C'est par ailleurs une figure très courante de la sphère ludique, car on retrouve les mêmes rôles dans les ludothèques, les bars à jeux, ou les soirées jeux. Si la fonction tend à se professionnaliser, lors d'évènements, une partie des animateurs, souvent volontaires, sera recrutée parmi des joueurs cherchant à promouvoir leur loisir, ou intéressés par un défraiement sous forme de jeu. Cette porosité est décrite par Woods (2012) sous le terme de culture partagée (*shared culture*) commune aux joueurs, auteurs et éditeurs et qui s'étend en réalité à la majorité des professionnels du secteur souvent eux-mêmes passionnés par les jeux d'édition.
- 36 La sédimentation de ces savoirs se traduit ainsi en compétences mobilisables par les joueurs dans d'autres contextes de la communauté de pratique, au contact des personnes situées à la périphérie du groupe. La compétence à transmettre les règles d'un jeu constitue un véritable objet frontière (*boundary object*), partagé au sein de différentes communautés de pratiques (un club, une association particulière), qui permettent un apprentissage plus rapide au sein du groupe, et des rencontres régulières et réfléchies avec la périphérie, favorisant à chaque fois la pratique des jeux. L'injonction sociale portée par certains participants à lire les règles participe de cet effet communautaire. Comme le souligne Éric, l'apprentissage des règles est un moment hors du jeu qui construit le rapport entre les personnes autour de la table de jeu, et j'ajouterais aussi au groupe tout entier puisqu'il permet sa structuration.

Réification de la transmission : un processus communautaire

- 37 Comme je viens de le souligner, ces conseils et codes sont transmis à la fois lors des soirées, mais aussi, et surtout par l'intermédiaire des sites web communautaires. Ces espaces en ligne constituent un espace central d'expression et de construction de la communauté ludique dont les soirées jeux sont l'une des manifestations. Ces lieux sont

déjà l'objet de nombreuses pratiques annexes aux soirées. En plus d'un répertoire critique listant les jeux accompagnés d'un bref descriptif et d'avis produits autant par des experts, professionnels ou journalistes que par que les usagers, ces espaces sont des lieux d'échanges et de structuration de la pratique. Le partage de code, de normes et de conseils s'y fait autant par l'intermédiaire de recommandation, d'explicitation, que de débats houleux dont les répercussions se font parfois sentir jusqu'aux soirées jeux. Sur l'un des terrains par exemple, l'un des participants se faisait appeler par son pseudonyme sur Trictrac.net plutôt que par son nom ou prénom.

- 38 La transmission orale a trouvé un nouvel écho et un grand succès sur ces mêmes plateformes depuis quelques années par l'intermédiaire des vidéos en ligne. Les premières vidéos comprenant une explication de règles semblent avoir émergé sur les plateformes communautaires en particulier via les vidéos de parties ou démonstrations qui comprennent généralement au début une séquence d'explication de règles (Tric Trac et Boardgame geek). Ces plateformes sont en tout cas l'espace où ces pratiques sont devenues populaires avec YouTube où beaucoup de participants de la communauté publient une partie de leur production réflexive. Ces vidéos prolongent d'ailleurs le partage conséquent de règles en ligne, en poursuivant une tradition de traduction amateur, persistance d'une époque où une partie des jeux édités en dehors de la francophonie n'était pas traduite et peu diffusée en France et en Belgique, mais où, en raison de la proximité avec l'Allemagne, de nombreux jeux non traduits circulaient dans les soirées. Si les soirées jeux constituent principalement un espace de participation de la communauté de pratique, les plateformes communautaires hébergent et facilitent la circulation de l'essentielle des productions de cette communauté de pratique, ce que Wenger qualifie de réification.
- 39 J'utilise le concept de réification dans un sens très général pour me référer au processus par lequel nous donnons forme à notre expérience en produisant des objets qui congèlent cette expérience en « chose ». En agissant ainsi nous créons des points de focus autour desquels les négociations de sens deviennent organisées. (Wenger, 1998, p. 58, notre traduction)
- 40 De la même façon que la connaissance d'une règle de jeu formait un objet frontière, ces réifications facilitent elles aussi la communication et l'échange et l'acquisition de ces mêmes objets frontière au sein de la communauté. Leur diffusion a provoqué une accélération de la transmission des règles au sein des groupes locaux. Ces vidéos ont dès leur apparition été mobilisées par les joueurs passionnés comme un outil communautaire supplémentaire, faisant émerger de nouvelles pratiques lors des soirées même, avec le partage de liens explicatifs en amont des soirées à destination des futurs joueurs d'un jeu particulier. Le succès de ces vidéos fut vite renforcé par des coopérations avec certains éditeurs de jeux qui financent ces vidéos, et incluent maintenant directement dans les règles des codes QR renvoyant vers les vidéos explicatives de règles comme par exemple : *Paper Tales*, (Uesugi, 2017) au édition Catch Up Games.

La manipulation des éléments de jeu au cœur d'une transmission efficace des règles

- 41 Que ce soit par vidéo ou lors d'une explication en face à face, un des nombreux avantages de l'oral par rapport à l'écrit pour les explications de règles provient de la

possibilité plus grande de s'appuyer sur le matériel de jeu et de montrer les éléments en usage. Si les illustrations dans les règles de jeu suivent elles aussi le même principe de représentation du déplacement et de la manipulation de certains éléments de jeu⁷, elles ne permettent cependant pas autant de flexibilité ni de facilité d'association comme le sont le geste et la parole.

- 42 La transmission orale se fait principalement en s'appuyant sur le matériel du jeu afin d'associer mécaniques et matériels de jeu. Ces démonstrations peuvent se faire en désignant un élément mentionné par la règle, ou en produisant mécaniquement une situation de jeu fictive et en montrant les différentes actions alors possibles. Si la ou les personnes à qui la règle est expliquée ont des questions, il n'est pas rare qu'elle(s) utilise(nt) ces mêmes éléments pour produire la situation pour laquelle une clarification est souhaitée. À ce titre, l'usage des vidéos suit un principe similaire bien que moins interactif, où chaque explication de règle est accompagnée de la manipulation appropriée des éléments concernés facilitant encore une fois l'association règle-matériel-manipulation.
- 43 En plus de ce premier apprentissage, la (ou parfois les) première(s) partie(s) d'un jeu est plus souvent considérée comme une expérimentation du jeu qu'une réelle partie. L'expression « pour du beurre » signifiant la réduction de l'importance de l'enjeu est souvent mentionnée de même que « ça ne compte pas », et les joueurs se montrent beaucoup plus tolérants lors de ces parties quant aux possibilités de revenir sur son action. Toutefois, cette diminution de l'enjeu n'est pas systématique, et parfois annoncée, mais pas vraiment suivie. Plus occasionnellement, ce sont les premiers tours d'une partie qui vont être exécutés, avant de rétablir la situation initiale et de commencer réellement le jeu. Il s'agit d'une autre forme d'apprentissage, considérée comme complémentaire, mais plus efficace, de l'apprentissage du jeu. Nous avons d'ailleurs déjà mentionné qu'avoir joué à un jeu avait dans l'esprit des joueurs la préférence sur le fait d'avoir lu les règles au moment de choisir celui qui expliquera les règles. Et cela même si le joueur ayant déjà fait une partie n'a jamais lu le livret de jeu.
- 44 L'importance accordée à la manipulation et à la pratique du jeu nous permet de comprendre pourquoi ces dernières années, certains joueurs avancés font part d'une nouvelle façon d'apprendre les règles, distinctes de la transmission écrite ou orale : les jeux numérisés et leurs tutoriels. Ces tutoriels ont l'avantage de plonger directement le joueur dans l'action et la manipulation du jeu, au travers d'étapes qui implémentent progressivement les mécaniques de jeu, et soulignent par là même les intérêts stratégiques de certaines actions. Le tutoriel donne ainsi l'occasion au joueur de s'exercer une première fois dans un univers avec script, contrôlé, où il n'a pas à choisir l'action à effectuer, tout en lui offrant la présentation des différentes possibilités et leurs résultats. L'outil informatique, s'il est très développé, s'accompagne aussi d'indices visuels quant aux résultats des actions entreprises.
- 45 Ces nouveaux outils ne sont cependant pas tout à fait communautaires. S'il existe dès les années 2000 des plateformes amateurs ou semi-professionnelles en ligne permettant de jouer à des versions numériques des jeux d'édition (Brettspielwelt), l'apprentissage des règles pour ces jeux se faisait encore par la lecture des règles. D'autres plateformes comme Boardgames arena se sont même appuyées sur les productions communautaires en libre accès pour fournir un accès aux règles d'abord sous forme de PDF, puis en postant des liens vers les vidéos explicatives des jeux, le tout accompagné d'aide de jeu constitué de captures d'écran afin de faciliter la navigation et

l'usage de l'interface propre au site web. Les tutoriels à proprement parler ne sont apparus que tardivement dans les versions commerciales des jeux numérisés. Pour pouvoir y accéder, ils nécessitent l'achat de la version numérique du jeu et sont dès lors derrière une barrière financière ce qui limite l'usage systématique de ces derniers comme moyen communautaire d'apprentissage des règles.

Conclusion

- 46 Au cœur des explications, et de cette préférence de la transmission en face à face, réside la volonté d'associer règle-matériel et conditions de manipulation des éléments de jeu qui sont communiqués plus efficacement par la possibilité de présenter les règles tout en faisant la démonstration de leur manipulation. La transmission orale des règles est favorisée, car c'est un moyen de réduire le coût d'entrée du jeu pour l'ensemble des participants en leur épargnant la lecture des règles de tous les jeux qu'ils vont pratiquer. Cette situation de face-à-face permet plus facilement d'associer règle et matériel, et conditions de manipulation des éléments de jeu par la possibilité de présenter les règles tout en faisant la démonstration de leur manipulation. On retrouve ici l'idée défendue par Gilles Brougère d'une association forte dans la circulation du matériel de jeu et de ses règles comme particularité des jeux d'édition.
- 47 Cette transmission s'accompagne d'éléments communautaires cherchant à en favoriser l'efficacité et le coût pour l'individu responsable de l'explication. Le contexte social pousse les participants à apprendre et lire quelques règles écrites afin de mieux partager la tâche. Ce qui permet au joueur d'être à la fois légitimé dans le groupe et de participer à l'effort collectif. Cet apprentissage coûteux des règles souvent suivi par une transmission plus coûteuse encore garantie au groupe une plus large connaissance des jeux existants à moindre effort collectif.
- 48 Cette contrainte diminue de plus en plus avec l'avènement des enregistrements vidéo d'explication de règles. Pratique et efficace, leur diffusion réduit considérablement la nécessité de lire les règles (et le risque de mal les expliquer) pour l'ensemble de joueurs attablés lors d'une soirée jeu, en fournissant une occasion d'apprendre plus accessible que le livret de règles, et un format à suivre lors de l'explication du jeu. Au départ véritable objet de réification produit par la communauté, ces vidéos explicatives se retrouvent peu à peu intégrées dans le dispositif commercial des éditeurs. Elles viennent compléter d'autres dispositifs qui favorisent déjà la transmission orale des règles, comme les événements ou festivals où des démonstrations de jeu sont présentées par des animateurs, ou parfois les auteurs du jeu eux-mêmes. Les récentes évolutions tendent cependant vers une plus grande professionnalisation du champ, de plus en plus les éditeurs financent ou recrutent des animateurs ou des vidéastes mieux formés et plus à même de véhiculer efficacement les règles. Ce changement semble réduire les zones de contacts, de rencontre et d'échange entre joueurs passionnés et grand public. Or la relation entre ces deux groupes est importante, dans le modèle de Wenger (1998), la relation du cœur de la communauté avec sa périphérie définit le dynamisme de la communauté de pratique. Dans le cas étudié ici, les nouveaux joueurs n'apprennent plus les codes, normes et pratiques de la communauté, car cette question de l'apprentissage des règles et de leur partage lors de ces soirées jeux occupait une place centrale dans le processus de socialisation et constituait un point de rencontre et d'initiation entre joueurs passionnés et nouveaux venus. Dorénavant, cette rencontre

se fait majoritairement au travers des professionnels du champ dans des contextes à la communication maîtrisée. Si cet accès plus facile aux règles des jeux et son apprentissage participent à l'extension du loisir, elle ne constitue plus l'espace de socialisation privilégiée à la communauté des joueurs passionnés.

BIBLIOGRAPHIE

- AKRICH M., CALLON M. et LATOUR B. (2006), *Sociologie de la traduction : textes fondateurs*, Paris, Presses des Mines
- ALBERTARELLI S. (2000), *1000s Ways to Play Monopoly*, Board Game Studies 3, CNWS, Leiden University.
- BARBIER J.-E. (2018), « Construire le cadre du jeu : pratiques d'engagement lors de parties de jeux d'édition », *Sciences du jeu* n° 10, <https://journals.openedition.org/sdj/1195>
- BERRY V. (2018), « Le renouveau du jeu de société », *La revue des livres pour enfants*, n° 300, pp. 124-129.
- BROUGÈRE G. (2005), *Jouer/Apprendre*, Paris, Economica
- BROUGÈRE G. (2021 [1979]). « Des jeux et des sociétés » *Sciences du jeu* 14, ce numéro.
- CAILLOIS R. (1967), *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Paris, Gallimard.
- CAÏRA O. (2016), « Théorie de la fiction et esthétique des jeux », *Sciences du jeu*, n° 6, <https://journals.openedition.org/sdj/671>
- DE KOVEN B. (2013), *The well-played game : a player's philosophy*, London, MIT press
- DUFLO C. (1997), *Jouer et philosopher*, Paris, PUF, Pratiques théoriques
- FINE G. A. (1979), *Small Groups and Culture Creation : The Idioculture of Little League Baseball Teams*. *American Sociological Review* 44 (5) : 733-45.
- FINE G. A. (1983), *Shared Fantasy : Role-Playing Games as Social Worlds*, Chicago, The University of Chicago.
- HUIZINGA J. (2011 [1938]), *Homo ludens, essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard.
- WENGER E. (1998), *Communities of practice : learning, meaning and identity*, Cambridge, Cambridge University Press.
- WOODS S. (2012), *Eurogames, the design, culture and play of modern european board games*, Jefferson, North Carolina, McFarland.

NOTES

1. « If someone puts down a +4 card, you must draw 4 and your turn is skipped. You can't put down a +2 to make the next person Draw 6. We know you've tried it. » (traduction personnelle)
Lien vers le message original : <https://twitter.com/realUNOgame/status/1124720366130204672>

2. Pour assurer leur anonymat, les noms et initiales ont été modifiés.
 3. Les autres terrains n'ont pu faire l'objet d'enregistrement vidéo en raison de contraintes matérielles, ou de captations inexploitable.
 4. Par exemple, si aujourd'hui un jeu court désigne un jeu durant moins de trente minutes, et le plus souvent aux alentours d'une vingtaine, au début de mon terrain ce terme était utilisé pour désigner les jeux d'environ une heure à une heure trente.
 5. À l'exception des rares occurrences où l'ensemble des joueurs joue régulièrement au même jeu.
 6. Le fil de discussion peut être retrouvé à l'adresse suivante : « *Du comment on explique les règles* » <https://www.trictrac.net/forum/sujet/du-comment-on-explique-les-regles> [consulté le 28-07-20]
 7. Ces formes précèdent l'existence des jeux d'édition moderne puisque c'est aussi une pratique courante dans la transmission des règles de jeu traditionnel : par exemple les nombreux manuels d'échecs.
-

RÉSUMÉS

La règle du jeu est souvent reconnue ou identifiée par les joueurs comme l'un des critères permettant de déterminer si une activité est un jeu ou non. Les jeux d'édition sont ainsi définis par (2021 [1979]) par l'association de la règle du jeu au matériel ludique. Pour autant, la transmission des règles se fait rarement par l'écrit lors des soirées et clubs de jeux de société où se rassemblent les joueurs passionnés. Avec la prolifération des vidéos d'explications de règles de jeux, certains joueurs cherchent dorénavant les tutoriels des versions numériques des jeux de société pour apprendre et perfectionner leur pratique. Cet article se propose d'étudier l'enjeu posé par l'apprentissage des règles chez les joueurs passionnés. En effet la légitimité sociale autour de la maîtrise des règles, la capacité à les restituer, à les communiquer efficacement ou à les apprendre rapidement entre en conflit avec l'effort individuel à fournir, véritable porte d'entrée du loisir.

Rules are often recognized or identified by players as one of the criteria for identifying whether an activity is a game or not. Edited boardgames are also defined by Brougère (2021 [1979]) by the association of game rules with game elements. However, we observe that this transmission of rules by reading them is only partial. Indeed, during games evenings or club activity we observe that oral transmission is favored by the core gamers. Thus, with the proliferation of game rules explanation videos, we can observe that some players are now looking for tutorials of digital versions of boardgames to learn and improve their practice. This paper intends to study the issue posed by the transmission of the rules among the core gamers. Since the social legitimacy around the mastery of the rules, the ability to transmit them, to communicate them effectively or to learn them quickly conflicts with the effort to provide a real gateway to the practice of boardgames.

INDEX

Mots-clés : règles, transmission, ethnographie, communauté de pratique, réification

Keywords : rules, transmission, ethnography, community of practice, reification

AUTEUR

JEAN-EMMANUEL BARBIER

LIER-FYT, École des Hautes Études en Sciences Sociales

Unité de Recherche et Formation en Sciences et Techniques du Jeu, Haute École Bruxelles
Brabant