

Référence de l'article : DIDIERJEAN André, FERRARI Vincent et MARMÈCHE Évelyne, 2003, La stratégie du joueur d'échecs, *Cerveau et Psycho*, N°1, page 58 à 60.

Objet : résumé.

Thème : les performances cognitives des joueurs d'échec professionnel.

DIDIERJEAN, FERRARI et MARMÈCHE (2003) expliquent que de nombreux scientifiques ont cherché à savoir quelles sont les capacités cognitives qui permettent aux joueurs professionnels d'échec d'être si performant.

DIDIERJEAN et al. indiquent que les chercheurs W. Chase et H. Simon (1973) ont mis en évidence que les joueurs professionnels d'échec n'ont pas une mémoire supérieure aux joueurs amateurs. Leur capacité est due plutôt à leurs connaissances empiriques de jeux. Cette théorie est précisée, selon les auteurs, par les recherches de H. Simon et K. Gilmartin (1973) qui démontrent que la vision du jeu des joueurs professionnels est structurée en chunks, c'est-à-dire, en groupes de pièces. Ces groupes formeraient des combinaisons spatiales de deux à cinq pièces qui entretiendraient des relations réciproques.

Par ailleurs, à ces connaissances s'ajoutent des connaissances structurées selon des modèles probables de jeux : les templates. Constitués d'un ensemble de pièces supérieur aux chunks, une template représente le plan d'organisation possible d'une partie d'échec. De la même manière, ces connaissances ont été préalablement acquises par le joueur et sont réinvesties lors du jeu. Ces connaissances sont basées sur l'organisation du jeu dans le temps et permet aux joueurs professionnels de prévoir les lieux où il est peu probable qu'une pièce puisse se trouver. Ces deux types de structurations, chunk et template, permettraient aux joueurs professionnels une analyse plus rapide de l'échiquier et une meilleure mémorisation des situations de jeux.

À partir de ces apports théoriques, DIDIERJEAN et al. ont mis en évidence les capacités anticipatoires que permet la vision des joueurs d'échecs professionnels par rapport aux joueurs amateurs. Leur hypothèse est la suivante : aux connaissances citées ci-dessus s'ajouteraient des connaissances d'associations de templates. Elles leur permettraient de diminuer le champ de recherche des coups à jouer et d'anticiper les prochaines organisations du jeu.

Pour démontrer leur hypothèse, l'équipe de recherche a mis en place deux expériences. L'une consistait à faire comparer à des joueurs professionnels et non-professionnels des configurations de jeux. Puis, de nouvelles organisations de jeux leur étaient présentées. Ces configurations constituaient un avancement logique et possible de pièces des premières configurations de jeux présentées. La seconde expérience mettait en scène des configurations de jeux que les joueurs devaient mémoriser. Puis, il devait retrouver cette configuration parmi de nouvelles configurations qu'ils leur étaient présentées.

Ces deux expériences ont permis à DIDIERJEAN et al. de démontrer que le groupement des pièces en systèmes relationnels structurées et hiérarchisés acquises par les joueurs professionnels permet une analyse rapide et anticipatoire du jeu. À la différence d'un ordinateur et des joueurs amateurs, les joueurs professionnels ont un fonctionnement par restriction de l'espace orienté grâce à leurs connaissances. En conclusion, ce sont ces connaissances qui confèrent aux joueurs professionnels leur expertise aux jeux d'échec.

Jean-Philippe Berger