

Didierjean, André & Ferrari, Vincent & Marmèche, Evelyne. (2003). La stratégie du joueur d'échecs. *Cerveau & Psycho*. n°1, (58-61)

Objet : **Résumé – 415 mots**

Thème : **Capacités des experts aux jeu d'échecs**

La stratégie du joueur d'échecs, s'intéresse spécifiquement aux capacités singulières des experts. L'article explique la différence entre les performances d'un expert celles d'un novice. Les psychologues se penchent donc sur le rôle des connaissances et de la mémoire de l'expert. Ils étudient aussi la manière dont ils perçoivent les zones de l'échiquier par rapport à un novice.

Ainsi, les joueurs sont soumis à une tâche de mémorisation des configurations et de remplacement des pièces. Leurs performances sont similaires quand la configuration est aléatoire mais pas quand cette dernière est tirée de parties réelles. Les experts sont plus performants dans ce dernier cas. En général, aux tests de ce type, sept éléments sont mémorisés. Mais les experts mémorisent bien plus de pièces. Cela mène W. Chase et H. Simon à déduire qu'ils possèdent des connaissances particulières quant à l'emplacement de groupes de pièces appelées *chunks*. Donc, la mémoire des experts est organisée par les chunks. Cela s'apparente à la mémorisation en *numéro de téléphone*.

Mais comment ces *chunks* façonnent leur mémoire ? Sur la base d'observations sur les fixations oculaires des joueurs, les experts fixent entre les pièces et leurs mouvement oculaires sont moins fréquents que ceux des novices. D'autres expériences multiplient le nombre de configurations à mémoriser, mais les experts prouvent une capacité à retenir un nombre de pièces encore plus important.

Par conséquent, une révision de l'expertise proposée par W. Chase et H. Simon engendre une nouvelle hypothèse. Elle stipule l'existence de *templates* qui n'est plus un découpage instantané de la scène du jeu d'échec mais l'histoire d'une position. Cette dernière est structurée par les liens sémantiques qui se créent au fil des parties, et des répétitions.

Ce phénomène témoigne donc d'un aspect anticipatoire. L'expert accède automatiquement à une connaissance dans la mémoire à long terme. Les *templates* servent à comprendre et orienter le jeu afin d'identifier les meilleurs coups. En conclusion, l'expert pioche dans sa base de données les *templates* et *chunks* et de cette façon il s'assure l'efficacité du coup selon l'historique des coups. Mais cette activation automatique et rapide se fait aussi dans le sens du jeu pour anticiper les coups probables.

Pour répondre à la question initiale, ce qui distingue l'expert du novice est la rapidité dans l'anticipation et les choix stratégiques. La stratégie de l'expert dans le jeu d'échecs permet une ouverture à la différence entre humain et ordinateur. L'humain ne pouvant pas calculer ses coups pièce par pièce, il est obligé d'adopter des stratégies de mémorisation plus étendues.