

L'utilisation du dictionnaire en tant qu'arbitre dans les jeux linguistiques (*Scrabble, Des chiffres et des lettres, Dicos d'or*)

Camille Martinez

11, rue haute du Ponceau

95000 CERGY (France)

Laboratoire Métadif

Université de Cergy-Pontoise

33, boulevard du Port

95011 CERGY-PONTOISE CEDEX (France)

Abstract

The dictionaries are considered as references in the rules of certain French linguistic games. That is why players see them as referees. This way of using dictionaries appears totally aberrant considering they are aimed at describing the language, whereas being referees they eventually act as prescribers. We interviewed players, who are also fine experts of the dictionaries, and we observed that their linguistic universe and feelings were warped by the game. For example, a word which is not in the dictionary is regarded as a word that does not exist. We will describe these disturbances, and discuss solutions so as to correct them.

1 Introduction

Parmi les jeux de société auxquels chaque être humain joue au cours de sa vie, se trouve un groupe de jeux linguistiques tels que les mots croisés et les anagrammes. Certains de ces jeux ont traversé les frontières linguistiques et jouissent d'une forte notoriété mondiale: le *Scrabble* par exemple. D'autres encore sont spécifiques à la langue française, comme les dictées-jeux organisées dans l'ensemble de la francophonie, dont la plus célèbre s'appelait les *Dicos d'or* et était rédigée par le journaliste littéraire Bernard Pivot. La télévision joue parfois un rôle de premier plan dans le succès des jeux linguistiques; ainsi le jeu télévisé français *Des chiffres et des lettres* traverse-t-il les âges médiatiques de par sa diffusion régulière depuis plus de quarante ans.¹

Les trois jeux basés sur la langue française dont il est ici question ont ce point commun qu'il est clairement inscrit dans leurs règlements respectifs que les dictionnaires tels que le *Petit Larousse* (PL), le *Petit Robert* (PR) et l'*Officiel du Scrabble* (ODS) sont des références

¹ Dans ce jeu, les joueurs doivent former des mots le plus longs possibles à partir d'un tirage de neuf lettres. Une image du jeu: <http://images.ciao.com/ifr/images/products/normal/141/product-48141.jpg> (consulté le 2 avril 2006).

incontestables. Nous verrons dans le développement comment ces simples faits ont des répercussions presque dangereuses sur la représentation que les joueurs ont de la langue.

Cette pratique originale des dictionnaires de référence entraîne des comportements aberrants chez les joueurs, qu'il convient de décrire et d'analyser. Nous appuyons notre description sur un corpus de discours de joueurs, obtenu lors d'entretiens enregistrés, dans le cadre d'une recherche sociolinguistique sur leurs représentations sociales par une méthode qualitative. Enfin, nous proposerons des solutions applicables en amont, lors de la fabrication des dictionnaires.

2 Extraits des règlements des différents jeux

- Extrait du règlement du *Scrabble* duplicate en langue française:

«Article 1.2. Le matériel du juge arbitre. (...) Un *Officiel du Scrabble* (ODS), édition en vigueur, seul ouvrage de référence. (...)

Article 4.1. Validité des mots. Sont admis au *Scrabble Duplicate* tous les mots repris en tête d'article dans l'*Officiel du Scrabble* (ODS). Les flexions de ces mots (féminins, pluriels, formes verbales) sont admises si l'ODS les valide explicitement ou implicitement.»²

- Extrait du règlement du jeu *Des chiffres et des lettres*:

«Les dictionnaires de référence pour *Le mot le plus long* sont:

– le *Petit Larousse* 2001 (excluant pages roses et noms propres).

– le *Petit Robert* 1 – 2001 (édition mise à jour en juin 2000) ainsi que ses deux annexes concernant les mots (adjectifs + noms communs) en rapport avec des personnages et avec des noms de lieux.

Toutefois, en raison d'imprécisions ou de discordances entre les deux dictionnaires, certaines options ont été prises.»³

Suit une liste de précisions concernant les formes verbales (participes passés), nominales et adjectivales (pluriels) acceptées, et les mots et les locutions refusées.

- Extrait du règlement des *Dicos d'or* 2004:

«13. Pour l'orthographe, n'est considérée comme exacte la graphie des mots que telle qu'elle apparaît en entrée dans le *Petit Larousse illustré* et le *Petit Robert de la langue française* et le *Petit Robert des noms propres*, dans leur dernière édition parue avant le 1er janvier 2004 (compte tenu des accents, des trémas, des traits d'union) sous réserve de l'application des règles d'accord et de conjugaison. En cas de divergence des ouvrages de référence, la solution adoptée par le concurrent sera jugée bonne dès lors qu'elle figurera en entrée dans l'un de ces ouvrages.»⁴

3 Univers linguistique des joueurs

Nous avons rencontré une dizaine d'habitues des dictées-jeux et deux champions de *Scrabble*, et nous avons enregistré leur discours sur les dictionnaires. Nous avons également

² http://www.fisf.net/documents.php?documents_id=reglement_duplicate (consulté le 2 avril 2005).

³ <http://cybercl.free.fr/reglem/freglem.html> (consulté le 2 avril 2005).

⁴ <http://www.lire.fr/enquete.asp/idC=46642/idR=> (consulté le 2 avril 2005).

observé les deux arbitres du jeu télévisé *Des chiffres et des lettres*, Arielle Boulin-Prat et Bertrand Renard, car ce sont eux qui manipulent les dictionnaires de référence et qui valident ou invalident les mots proposés par les joueurs.

Tout d'abord, écoutons les champions d'orthographe évoquer leurs dictionnaires:

«Selon les dires de ma mère, quand j'étais petit, j'avais un dictionnaire en tant que livre de chevet» (Guillaume Terrien, dico d'or 2004).

«Vous voyez, il y a un dictionnaire là, je l'ai pas sorti parce que vous veniez, il est là parce qu'il est toujours là et puis c'est tout» (Patrick T., double dico d'argent).

«J'en ai un dans la chambre, j'en ai dans les chambres de mes enfants, il y en a dans le bureau, il y en a dans la salle à manger (...) dans la voiture, je l'ai, le dictionnaire» (Mireille A., plusieurs fois finaliste des *Dicos d'or*).

«On ne se levait pas de table, sauf s'il y avait un mot dont le sens échappait, et là on n'attendait pas, on allait chercher le dictionnaire» (Arlette R., plusieurs fois finaliste).

À la lecture de ces quelques déclarations, on constate que chez les champions d'orthographe, le dictionnaire est omniprésent, toujours prêt à servir, par exemple pour dissoudre un doute orthographique. La familiarité de cet objet entraîne chez ces utilisateurs hors du commun une connaissance approfondie de leur contenu, notamment de leur nomenclature. Par la consultation quotidienne du PL, du PR et de l'ODS, certaines personnes sont capables de dire si tel mot se trouve à la nomenclature de tel dictionnaire. Plus que la consultation fréquente, certains champions disent pratiquer une lecture méthodique du dictionnaire, grâce à laquelle ils établissent des listes de mots; la lecture aboutit souvent à une réécriture personnalisée du dictionnaire.

De leur côté, les champions de *Scrabble* ont en mémoire un répertoire d'anagrammes. Nous avons entendu de telles personnes associer des mots comme *atmosphère*, *métaphores* et *amphotères*, alors que ces mots n'ont aucun trait commun linguistique, ni sémantique, ni phonique. Leur qualité d'anagrammes de la suite de lettres *a-e-e-h-m-o-p-r-s-t* relève d'une relation métalinguistique et stochastique. Soulignons que les jeux linguistiques ne se préoccupent généralement que de la forme extérieure des mots, et très rarement de leur sens, de leur phonie, ou de leur syntaxe.

Cette connaissance pointue de la forme du lexique français – probablement due à une capacité d'accumuler des informations en mémoire – trouve cependant ses limites. Par exemple, du fait que l'orthographe en vigueur aux *Dicos d'or* est limitée aux dernières éditions du PL et du PR, et non ouverte à tous les dictionnaires et à tous les ouvrages d'orthographe, nous avons enregistré le dico d'or 2004, Guillaume Terrien, dire:

«Je m'interdis d'ouvrir les autres ouvrages qui ne sont pas de référence parce que ça pourrait m'induire en erreur».

L'orthographe donnée par les autres dictionnaires est ici considérée comme erronée! La connaissance approfondie des dictionnaires cités par les règlements des jeux implique ainsi l'ignorance du contenu des autres ouvrages.

Mais au-delà de cette limite, les principes mêmes du *Scrabble* et du jeu télévisé *Des chiffres et des lettres* apportent d'autres entraves à la vaste connaissance des joueurs. En effet, dans ce dernier jeu, les tirages sont limités à neuf lettres; les mots que les joueurs doivent former à partir de ces tirages ne peuvent donc pas compter plus de neuf lettres. Autrement dit, il n'est pas nécessaire aux joueurs de se préoccuper des mots de dix lettres et plus.

De manière similaire, les joueurs de *Scrabble* forment des mots à partir des huit lettres du tirage, plus celles déjà présentes sur le plateau, qui est un carré de quinze cases de côté. Les mots de plus de quinze lettres sont donc injouables. La plupart de ces mots injouables au *Scrabble* ne sont pas recensés par l'ODS, qui accueille toutefois les longs verbes dont les formes conjuguées sont jouables.⁵

4 Dérives et danger potentiel d'une telle conception linguistique

Les règles que nous venons de détailler, qui s'appliquent aux jeux, deviennent des dangers potentiels lorsque les joueurs les appliquent à la langue. Par exemple, à un joueur qui sait que tel mot ne figure pas dans le dictionnaire, et n'est donc pas accepté dans le jeu auquel il participe, il arrive de dire et de croire que «ce mot n'existe pas». Les néologismes, ainsi que les mots trop rares pour figurer dans les répertoires limités que constituent les dictionnaires en un volume, systématiquement refoulés dans les jeux de lettres, risquent de ne pas être reconnus comme des mots existants. De même, un champion d'orthographe qui sait que telle graphie répandue ne figure ni dans le PL ni dans le PR pense que celle-ci constitue une faute d'orthographe; alors qu'il serait plus exact de dire que les dictionnaires manquent à leur devoir de décrire l'orthographe en usage.

De plus, au cours des jeux linguistiques, le dictionnaire acquiert un statut nouveau, et il a valeur de voix. Lors des dictées-jeux, le dictionnaire joue le rôle d'arbitre incontestable. La personne même qui rédige la dictée se réfère à lui. Les personnes qui corrigent les copies des candidats se réfèrent également à lui. Le dictionnaire se fait respecter, il impose sa voix. L'orthographe qu'il contient, toute contestable qu'elle est d'un point de vue scientifique, a valeur de vérité. Un extrait de dialogue avec un champion d'orthographe conforte cette théorie:

«L0 Tu disais tout à l'heure que les dictionnaires autorisaient telle ou telle forme. Le mot «autoriser». Est-ce que les dictionnaires nous «autorisent» d'écrire comme ci ou comme ça?

L1 Obligent.

L0 Nous obligent?

L1 Proposent; pour moi, c'est... Je vois ça assez autoritaire.

L0 Tu penses que le dictionnaire est autoritaire?

L1 Oui oui, enfin, il faut se conformer à une graphie présente dans l'un ou l'autre des dictionnaires, mais je ne vois pas ça comme une suggestion d'écrire, hein. Je vois ça plus fort, quand même.»

C'est une nuance symboliquement importante. Le dictionnaire ne nous «autorise» pas à utiliser telle graphie, il nous y «oblige». Celui qui ne se réfère pas au dictionnaire commet

⁵ <http://membres.lycos.fr/yvonduval/toutecat.htm> (consulté le 2 avril 2005).

donc une erreur. Prenons pour exemple l'adjectif *raplapla*. Notons que le *Petit Larousse 2001* le donne invariable, tandis que l'édition 2002 le donne variable. Ce changement dans le dictionnaire de référence montre que les lexicographes ont observé l'instabilité du pluriel de cet adjectif. Pourtant, le mot *raplapla* a été employé au pluriel dans la dictée des *Dicos d'or* en janvier 2001. La seule forme acceptée lors de la correction était *raplapla*; l'année suivante, la seule forme acceptée aurait été *raplaplas*... Le pouvoir du dictionnaire, que les joueurs eux-mêmes lui attribuent, atteint ici son paroxysme. C'est le livre qui juge ce qui est valide dans la langue de ce qui ne l'est pas.

Ces représentations marginales du dictionnaire, objet rassurant car capable de répondre à tout moment à n'importe quelle question se posant au cours du jeu, créent un système où le livre est hiérarchiquement supérieur à l'être humain, que ce soit le joueur ou l'arbitre.

5 Conclusion et propositions pour les lexicographes

Pour conclure, rappelons que ces pratiques exceptionnelles sont apparues avec la sophistication des jeux linguistiques dans la période moderne. En effet, lorsque des championnats de plus en plus prisés par des joueurs surentraînés se sont développés, et que des règlements officiels ont été établis pour les arbitrer, le problème a commencé à se développer. Les joueurs se sont alors perfectionnés en lisant et en assimilant les dictionnaires, qui représentaient d'immenses champs de connaissances qu'il était capital de maîtriser afin de jouer à un haut niveau.

La conscience linguistique des joueurs a progressivement été déformée par leur connaissance du dictionnaire, qui contient «la langue hors contexte». La somme de leur savoir est donc à la fois très vaste et très limitée.

Pour corriger l'anomalie que nous avons présentée, il serait envisageable de rédiger des notices tous publics d'utilisation des dictionnaires, qui serait insérées au début des ouvrages. Plus qu'une préface, qui est souvent un texte obscur réservé aux initiés, ou au contraire un texte autoélogieux qui apporte peu d'informations objectives, qui reste quoi qu'il en soit un texte que l'utilisateur consulte rarement, parce qu'on ne lit pas le dictionnaire comme un roman; plus qu'une préface, une telle notice rappellerait clairement quelles sont les limites d'utilisation des dictionnaires: quelle est leur part de vérité et leur part d'approximation dans la tâche de description linguistique qui leur est assignée. Cette notice évoquerait les difficultés rencontrées par les lexicographes pour saisir la langue, et rappellerait que le dictionnaire est avant tout un livre, un gros livre, un livre riche, mais perfectible, et que chaque personne, chaque utilisateur, est susceptible de lui apporter quelque chose, de le compléter, de le personnaliser en y ajoutant des mots ou des connaissances.

Il serait possible d'agir également lors de l'apprentissage linguistique à l'école, par exemple en proposant aux jeunes élèves un exercice original: la rédaction collective d'un petit dictionnaire. Cela inculquerait aux élèves l'idée que le dictionnaire est non seulement l'objet de tous, mais est aussi reconstructible à l'infini, et que les dictionnaires de référence, malgré la vastitude de leur héritage, ne sont pas achevés, mais doivent être enrichis avec le temps et les générations.

Une autre solution, plus spécifique aux problèmes causés par les dictées-jeux, consisterait à harmoniser les graphies de tous les dictionnaires, afin de résoudre les contradictions dont

ils sont porteurs. Rappelons qu'un tel projet avait été entrepris dans les années 1980, mais qu'il n'a pas été mis en pratique par les éditeurs privés, malgré leur participation au projet et leur accord de principe.

On pourrait également instaurer une veille orthographique indépendante des éditeurs privés, qui les aiderait à résoudre les problèmes liés à l'orthographe.

Bibliographie

A. Dictionnaires

Collectif (2005), *Petit Larousse illustré 2006*, Paris, Larousse.

Collectif (2005), *Petit Robert 2006*, Paris, Le Robert.

Collectif (2003), *Officiel du Scrabble 2004*, Paris, Larousse.

B. Autres

Collectif (1988), *Pour l'harmonisation orthographique des dictionnaires*, Paris, Conseil international de la langue française.

Martinez, C. (2004), *La représentation que les champions d'orthographe ont de l'orthographe* (volume 1: *Théorie et analyse*, volume 2: *Transcription des entretiens*), mémoire non publié, Bibliothèque des sciences du langage de l'Université Stendhal (Grenoble).