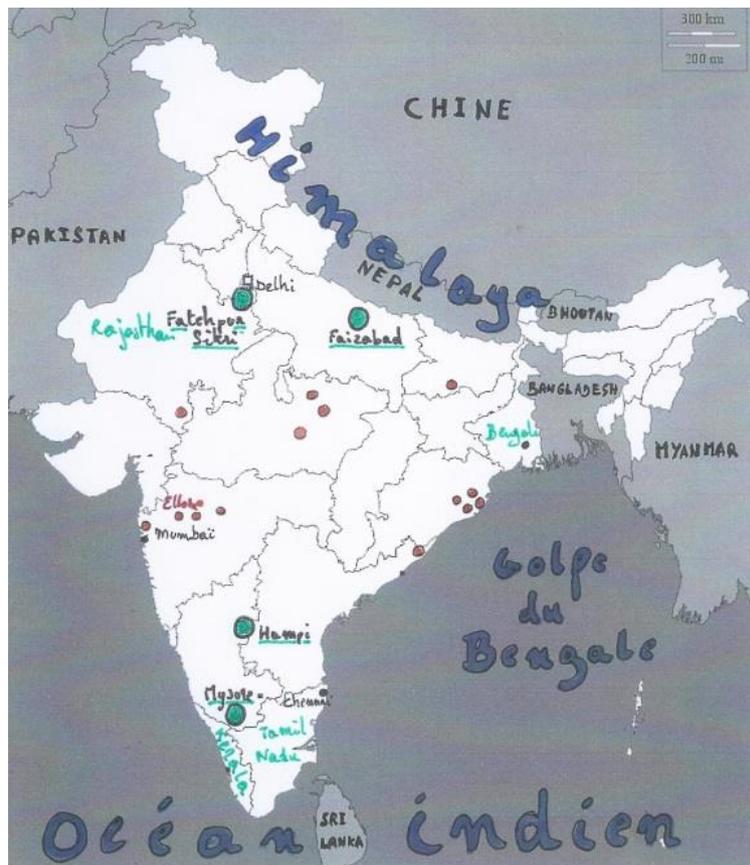


L'Inde, microcosme ludique ?

Michel Van Langendonck,

Sciences et techniques du jeu,

Haute Ecole de Bruxelles – Haute Ecole Spaak



L'Inde est-elle un microcosme ludique ? Autrement dit, les principaux jeux du monde sont-ils indiens ou originaires d'Inde ? Y sont-ils pratiqués aujourd'hui ? A défaut, quelles seraient les spécificités des jeux indiens ou originaires d'Inde, que nous dit l'ethno-ludisme du subcontinent indien ? Telles sont les questions que nous nous posons.

Quelques éléments de réponses apparaîtront au cours d'un survol socio-historique des jeux inventés ou adoptés en Inde. D'une compilation des recherches antérieures consacrées aux jeux indiens et d'un relevé personnel émergent des évocations littéraires, des représentations et du matériel de jeux. Ils sont plus particulièrement issus de six sources :

- 1° Les jeux de dés et de course (ou de parcours symboliques) évoqués dans les textes sanskrits.
- 2° Les représentations sculptées de Shiva et Pârvâti jouant (II^e – XI^e siècle, Inde centrale) .
- 3° L'album de croquis « Vie et coutumes indiennes » (fin du XVIII^e siècle, nord de l'Inde).
- 4° Les tabliers de jeux gravés dans le sol au Karnataka (VIII^e-XX^e siècle, sud de l'Inde).

5° Un coffret multi-jeux du milieu du XIX^e siècle (Mysore, sud de l'Inde).

6° Le relevé des pratiques de jeux traditionnels sur plateau réalisé en 1998-1999 dans l'ensemble de l'Inde, sous la direction de R.K Bhattacharya, I.L. Finkel et L.K. Soni (publié en 2011)

Attitude ludique et créativité indienne



Fig. 2 – Colloque « Jeux indiens et originaires d'Inde » (Haute Ecole de Bruxelles, 13 décembre 2013)

En ce qui concerne l'attitude ludique et les jouets en général, la créativité dans la fabrication des objets de jeu demeure une constante de la culture indienne. Plusieurs études récentes¹ attestent de sa vitalité jusqu'à défier les productions industrielles du jouet par un artisanat et des programmes éducatifs très réactifs. Game designer indien internationalement reconnu, Sudarshan Khanna (en pleine démonstration au centre de la figure 2) craint que cette créativité traditionnelle indienne ne disparaisse sous peu². Elle semble cependant prendre d'autres formes ; à titre d'exemple, citons la production et l'envoi postal aux enfants indiens de millions de kits de jeux éducatifs pliables faits de roupies de sansonnet par le Manthan Educationnal Programme Society en 2013³. Au-delà de ses diversités, le peuple indien semble très joueur à tout âge. Sans y voir un déterminisme absolu, la densité de population et le climat tropical chaud et humide rendent inconfortables la promiscuité des espaces intérieurs. Ils ont probablement concouru à une large appropriation des espaces publics y compris en milieu urbain afin de jouer. Chaque partie y devient un spectacle, une attraction en soi.

¹ Pattil, 2013 ; Kothari, 2014.

² Responsable du Toy institue Sudarshan Khanna fut notamment lauréat du prix « International Toy-Research Association – ITRA » en 2013. Ces craintes sont exprimées dans plusieurs de ses nombreux ouvrages dès 1983 (voir notamment « Dynamic Folk Toys, 1983 » ; 2013 et ses interview et atelier parus dans ce volume).

³ Kothari, 2014.

Sols aux entrées des temples, passages de portes dans les villes, de nombreux lieux d'attente, espaces publics ombragés, sont marqués de tabliers de jeux (Fig. 3 et 4).



Fig. 3 et 4 - Divers tabliers de jeux dans un parc à Bangalore (sud de l'Inde, janvier 2015)

En Inde, jeux et jouets peuvent émerger partout ; tout lieu est un lieu de jeu potentiel, tout objet, un jouet qui s'ignore.

Ces éléments confortent à priori la pertinence de notre question de départ. Cherchons à confirmer ou infirmer cette hypothèse par le passage en revue et par l'analyse structurelle des jeux à règles pratiqués...

Comme le rappelle Claude Lévi-Strauss dans l'anthropologie structurale, « les jeux consistent en l'ensemble des règles qui les décrivent. On pourra aussi introduire d'autres notions : partie, coup, choix et stratégie. De ce point de vue, la nature des joueurs est indifférente, ce qui compte étant seulement de savoir quand un joueur peut choisir, et quand il ne le peut pas. »⁴

Searle puis Wittgenstein⁵ distinguent les règles constitutives préétablies et nécessaires pour jouer, et les règles dites « régulatrices », fixées en cours ou au fil des parties qui permettent de jouer mieux ou avec plus de plaisir. La créativité indienne s'exprime à la fois dans la diversité de l'une et de l'autre. Alors que nos pratiques occidentales paraissent figées et très respectueuses des règles constitutives proposées, les Indiens (ré)-inventent constamment de nouvelles manières de jouer leurs jeux et y adjoignent des règles « régulatrices », de circonstances, en cours de partie. Kiran Katara, Sophie Ahmed ou Irving Finkel (2007), de nombreux témoignages oraux ou écrits attestent l'inclusion de pratiques les plus diverses que nous assimilerions à de la triche en Occident, aux règles « régulatrices » de nombreux jeux indiens.

⁴ 1958 cité par Boutin, 1999

⁵ Cités par Harter, 2007 et Silva 1999, 2013.

Enfin un détour par la philologie conforte la qualification de l'Inde comme microcosme ludique. L'importance culturelle du jeu s'y reflète dans la langue véhiculaire. Là où le Français n'a qu'un seul mot pour désigner le jeu, l'anglais en a trois (play, game et gamble) et le sanskrit... des dizaines⁶.

Mais le sanskrit est une langue « morte », qui témoigne plus des racines ou de l'ossature de la culture et des spiritualités indiennes que de leurs formes et incarnations actuelles. Qui plus est, la transmission du savoir et des cultures indiennes est de tradition essentiellement orale. Nous trouvons très peu de règles de jeu écrites ; outre la difficulté à trouver des sources, ceci explique également pourquoi chaque famille de jeux, chaque jeu, varie à tel point de région à région et présente d'innombrables variantes, noms et pratiques locales. Un examen à tout le moins des dix-huit langues officielles indiennes devrait pouvoir confirmer cette richesse⁷.

Nous nous contenterons d'analyser principalement la présence et la structure des jeux inventés ou adoptés (nombre de joueurs, conditions de victoire, asymétrie des buts et des pièces en présence,...). Si elle est nécessaire afin de confirmer ou d'infirmer l'impression de microcosme ludique qui émane du subcontinent indien, cette démarche structuraliste ne se suffit donc pas à elle-même.

Classification

Par « jeux » nous entendons « familles de jeux à règles préétablies » et par « jeu » quelques sous-familles. Quelles familles (et sous-familles)? Bien qu'incontournable, la classification classique de Murray (1951) nous semble ici insuffisante. Nous nous baserons aussi et surtout sur la classification structurale établie par Cardan dès le XVI^e siècle⁸ et ses prolongements proposés par Boutin (1999).

On se limitera essentiellement aux jeux « que l'on joue assis » ou « jeux cognitifs » par opposition aux jeux d'adresse « ludomoteurs » pour lesquels l'action motrice est déterminante, que nous évoquerons brièvement.

Dès le XIII^e siècle, l'introduction du Livre des jeux d'Alphonse X le sage, roi de Castille et de Léon (1252-1284), répartit judicieusement les jeux « que l'on joue assis » en trois grandes familles à la symbolique avérée qu'il présente comme d'origine... indienne !⁹ Au-delà d'une classification structurale fondatrice, c'est le débat philosophique et théologique au sujet du destin et de la liberté (entre fortuna et sapientia) qui entre ici en jeu.

Traducteurs attentifs du « Livre des jeux », Ulrich Schädler et Calvo (2007) écrivent : « en introduction, il raconte l'histoire d'un roi indien qui demande à ses conseillers si le monde est régi par le hasard seul ou plutôt par la raison, si donc le destin humain est irrémédiablement fixé ou si l'homme peut infléchir sa vie selon son libre arbitre. Selon le premier des sages, le monde est dirigé par la raison pure ; il illustre cette thèse à l'aide du jeu d'échecs, dans lequel seule la meilleure stratégie mène au succès. Le deuxième philosophe est de l'opinion contraire, le hasard pur mène le monde, ce que démontrent les jeux de dés. Mais le troisième apporte un jeu de backgammon et il en déduit que la vraie sagesse consiste en la combinaison des deux, pensée rationnelle et hasard,

⁶ Pattil, 2013.

⁷ Ibidem.

⁸ Dans son Liber Ludo alea publié en 1663 cité par Boutin (1999).

⁹ Cf. Schädler et Calvo, 2009.

puisque seul celui qui peut aussi faire face aux événements imprévus pourra mener sa vie avec succès. »

Médecin, mathématicien et philosophe passionné à la fois d'échecs, de jeux de dés et de cartes, Cardan formalisera cette classification au XVI^e siècle. Il distingue d'abord les jeux d'habileté physique (comme les jeux de balle); les jeux d'habileté cognitive (encore appelés jeux de stratégie, déterminés, ou de réflexion pure) ; les jeux de chance (ou de hasard pur) et les jeux qui associent le hasard et la stratégie (jeux mixtes ou de « hasard raisonné »). Il ajoute la notion d'information par une distinction fondamentale supplémentaire : le jeu « découvert » (dés ; informations complètes) et le jeu « caché » (cartes ; informations incomplètes)¹⁰.

Nous aborderons successivement les jeux de hasard pur, dont les jeux de dés sont les représentants les plus courants, les jeux mixtes que nous appelons de « hasard raisonné » comme le sont la plupart des jeux de courses (y compris le « backgammon »), parfois plus judicieusement nommés « jeux de parcours » ou les jeux de cartes et, enfin, les jeux déterminés. Le hasard n'intervient pas du tout dans ces derniers, ce sont des jeux de réflexion pure. Les échecs en représentent une sous-famille importante aux côtés d'autres jeux à pièces hiérarchisées, mais il en existe bien d'autres.

Par une méthode structurale exhaustive à la « Mendeleïev » qui répartit tout le champ des possibles en un nombre déterminé de cas ou cases¹¹, sur les traces d'André Deledicq (1978), Michel Boutin (1999) propose notamment de préciser ces catégories de Cardan selon le mécanisme amenant au but du jeu (situation finale gagnante). Huit sous-familles possibles apparaissent ainsi : les jeux de victoire par arrangement, atteinte, blocage, capture, chemin (connexion), déduction (code), élimination et score (points obtenus pour des territoires, des prisonniers, des gains monétaires, ...). Ainsi, les échecs sont un jeu de capture ; les dames un jeu d'élimination (par sauts) ; le backgammon un jeu d'atteinte (ou de course) ; le go un jeu de score (de territoires et de prisonniers) ; le Hex, Twixt et Quorridor des jeux de chemin (par connexion), le morpion, le Quarto ou le Puissance 4, des jeux d'arrangement (par alignement) ; le Master mind et le combat naval des jeux de déduction ; le mu torere, le Blokus et le Quads des jeux de blocage.

Mais Boutin fait une autre distinction plus fondamentale: un jeu est dit symétrique si les joueurs ont le même nombre de pions au départ, les mêmes déplacements possibles et le même objectif pour gagner ; il est dissymétrique (ou asymétrique) dans le cas contraire. Ainsi le renard et les poules est un jeu asymétrique : de blocage pour l'un et d'élimination pour l'autre.

¹⁰ Boutin, 1999.

¹¹ Mendeleïev a publié son célèbre tableau périodique des éléments chimiques en 1870.

Hasard pur et fortune divine.



Fig. 5 - Yudistara Pandava joue et perd face à son frère Shakuni Kaurava (Episode du Mahâbhârata, décoration du temple Chennakeshava, XII^e siècle, Belur, janvier 2015).

Les jeux de dés apparaissent particulièrement nombreux et populaires en Inde depuis au moins le V^e siècle av. JC. Ce sont les seuls jeux attestés de l'Inde ancienne. Ils sont fréquemment considérés

comme pertes de temps et condamnés pour immoralité dans les textes sanskrits à commencer par le Mahâbhârata, le plus ancien des poèmes épiques fondateurs de l'hindouisme (entre le IV^e siècle av JC et le IV^e s ap JC). L'homme vertueux qui sombre dans l'addiction y est promis aux pires catastrophes et revers de fortune (voir Fig 5)¹². D'autres textes éthiques ou légaux tels les Lois de Manu (La Manusmrti, II^e siècle ap. JC), ou religieux bouddhiques ou jâinistes en feront autant, et de même les œuvres poétiques des époques Gupta et suivantes¹³.

Si l'on admet la thèse selon laquelle les premiers jeux seraient des jeux de hasard aux fonctions divinatoires sacrées¹⁴ ces condamnations attestent d'une certaine désacralisation précoce de ces jeux (utilisés comme jeux d'argent) qui laisse supposer l'existence de pratiques ancestrales rituelles beaucoup plus anciennes

Les plus anciens dés cubiques connus datent des premiers temps de la civilisation de l'Indus (milieu du III^e mill. av. JC) mis à jour aux confins de l'Inde et du Pakistan¹⁵.



Fig 6 – Fac simulé d'un dé cubique de deux cm en argile crue (Mohenjo Daro, Vallée de l'Indus, III^e mill. av. J-C).

Nomades ou sédentarisées, les premières civilisations de l'élevage utilisaient généralement comme générateurs de hasard, souvent divinatoires, des osselets aux quatre faces irrégulières (originellement des astragales, os de l'arrière du pied du mouton ou de la chèvre) dont un exemplaire en or datant de 6000 av. JC a été retrouvé en Bulgarie¹⁶. Les mongoles en font toujours autant aujourd'hui. Divers autres dés à quatre faces (notamment de petites pyramides en Mésopotamie) ou divers dés bifaces étaient préférentiellement utilisés durant la Haute Antiquité y compris dans la vallée de l'Indus¹⁷. Contrairement à l'usage progressivement généralisé du dé cubique en Occident, notons cependant qu'en Inde, il semble avoir disparu quasi aussitôt¹⁸ et la

¹² Topsfield, 2006a.

¹³ Notamment le Panduranga Bhatta cité par Topsfield, 2006a.

¹⁴ Depaulis ; Culin et Van Binsbergen cités par Finkel, 2012.

¹⁵ Topsfield, 2006a ; Bhattacharya, Finkel et Soni, 2011.

¹⁶ Lhôte, 1994.

¹⁷ Bhattacharya, Finkel et Soni, 2011.

¹⁸ Schädler, 2007.

plupart des nombreux jeux de hasard indiens utilisent des alternatives variées : dés oblongs à quatre faces de formes diverses, cauris ou baguettes bifaces, et même parfois des boules ovoïdes et totons multifaces. Très familière des jeux de paris, la culture védique qui suivit la civilisation de l'Indus dans le nord-ouest de l'Inde utilisait des petites coquilles de noix brunes appelées vibhidaka. Le « Rig Veda » y fait référence dans son passage dit de « La lamentation du joueur »¹⁹.

Jeux mixtes ou jeux de hasard purs sur abaque

Le Vinajapitaka, texte sacré bouddhique du IV^e ou du III^e s. av. JC, énumère une liste d'activités dont doit se préserver le converti. Parmi ces activités figurent des jeux de dés sur abaque nommés ashtapada et dasapada, dont les noms renvoient à des tabliers carrés de 8x8 et 10x10 cases²⁰. Quasi contemporain du Vinajapitaka, le texte jainiste Suyagadanga déconseille à son tour à l'homme vertueux d'apprendre à jouer à l'ashtapada²¹.

Par analogies avec des jeux similaires pratiqués en Inde, il est logique d'y voir des jeux de parcours (de course dira Murray) par contre on ne sait s'ils étaient de hasard pur (un seul chemin et un pion par joueur) ou de hasard raisonné (plusieurs pions ou voies par joueur). L'ashta chamma (5x5) semble-t-il dérivé de l'ashtapada²² et joué sous divers noms (gavala, chowka bara,...) dans le sud de l'Inde penche pour la seconde possibilité. Et de même d'autres qui y étaient également toujours pratiqués au XX^e siècle, comme le saturankam et la sīga (9x9) ou l'ashta-kashte (7x7), au Bengale.

Le jeu des « serpents et échelles »

Par contre les gian chaupar²³ constituent une famille de jeux de parcours indiens sur carré attestée dès le XIII^e siècle le plus souvent comme jeux de hasard pur.

Ce jeu de course n'est pas un jeu d'argent. Originellement, il simule au contraire de « riches parcours symboliques d'existence » liés à l'Hindouisme, au Jaïnisme et à l'Islam²⁴. Utilisé à des fins pédagogiques, chacune de ses cases numérotées renvoie aux vices et aux vertus. A titre d'exemple, sur un exemplaire de la fin du XVIII^e siècle, l'échelle la plus longue relie la case dix-sept, « compassion » à la soixante-neuf, « le monde de l'absolu » (voir Fig. 7).

¹⁹ Topsfield, 2006a.

²⁰ Cazaux, 2010, Lhôte, 1996.

²¹ Topsfield, 2006b.

²² Murray, 1951 ; Kala Raksha, 2011.

²³ Aussi appelé jnana bagi (jeu du Paradis et de l'Enfer), maksha patam, parama padam, mok shapat, etc... selon les régions et les dimensions du tablier.

²⁴ Topsfield, 2006b.

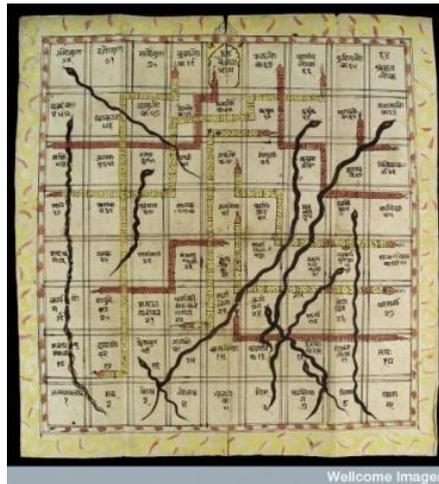


Fig. 7 – Serpent et échelles du XVIII^e siècle

Le jeu semble originaire du Gujarat et du Rajasthan et enseigne notamment la théorie des karmas du jaïnisme. Il est le plus souvent tracé sur du tissu ou du papier, ce qui explique que nous n'ayons que des exemplaires du XVIII^e au XX^e siècle. Mais les formes liées au jaïnisme ou à l'hindouisme remontent beaucoup plus loin, probablement d'une époque antérieure à la période Moghole. Apprécié des brahmanes pour sa valeur symbolique et l'enseignement des vices et des vertus, il sera également utilisé en Inde par la tradition bouddhiste et musulmane soufie. Certains de ces jeux sont syncrétiques, notamment un exemplaire conservé au musée Suisse du jeu à la fois hindou, bouddhique et jaïniste²⁵.

Alors qu'il commençait à décliner en Inde, le gyan chaupar désacralisé s'internationalisa sous le nom de « snakes and ladders » (serpents et échelles) à la faveur de l'industrialisation et de l'apogée de l'empire britannique à la fin du XIX^e siècle.

Aujourd'hui, les serpents se font plus rares que les échelles afin d'encourager la progression des plus jeunes joueurs du monde entier auxquels le jeu est désormais destiné. Quant aux illustrations contenant les valeurs morales associées, elles n'ont jamais figuré sur les versions occidentales. Notons qu'en Occident, le jeu de l'oie, autre jeu de parcours de hasard pur apparu en Italie à la Renaissance²⁶ a joué un rôle pédagogique et éducatif similaire. En Europe latine, il demeure plus populaire que le serpent et échelles surtout connu dans les pays anglo-saxons. La valeur symbolique initiale du jeu a également tendance à se perdre en Inde où il est mis aux sauces pédagogiques les plus diverses y compris l'hygiène dentaire²⁷.

Vishnu et Radha, Shiva et Parvati, et la symbolique des jeux de dés indiens

Symbolique du quatre

Les parallélépipèdes rectangulaires en tant que dés ont une importance particulière et permanente dans l'hindouisme qui explique le désintérêt précoce et persistant pour les dés cubiques en Inde. Krita,

²⁵ Schädler, 2007.

²⁶ Lhôte, 1994.

²⁷ Finkel, 2011 Le jeu de l'oie connaîtra une évolution similaire comme l'illustre le musée du jeu de l'oie de Rambouillet (France).

Treta, Dvapara et Kali, les quatre yugas ou âges du monde de la cosmologie hindoue furent nommés d'après les quatre résultats possibles de ces dés oblongs. Le Krita Yuga de durée quatre est l'âge d'or qui fait place à une dégénération progressive jusqu'à l'ère actuelle du Kali Yuga, l'âge final du déclin, de durée un. Le cycle du monde se termine alors par une grande déflagration puis par la dissolution de l'univers avant une nouvelle renaissance. Dans ce contexte, on comprend que de nombreux jeux de dés, notamment à quatre faces aient une importante fonction rituelle divinatoire en Inde. Les castes aristocratiques (et même les dieux) utilisent des dés oblongs, équiprobables, en matières nobles ; le peuple, les éleveurs, probablement plus souvent de simples osselets. Dans ce cas, la face la plus difficile à obtenir est généralement considérée comme la plus favorable ce que le Maharadja ou les brahmanes ne pourraient tolérer. Dans les cérémonies symboliques royales, le caractère équiprobable des dés oblongs ne suffit pas, le roi, cela va de soi, doit gagner²⁸.

Jeu et sexualité

La condamnation pour immoralité et la réputation sulfureuse des jeux de hasard est étroitement liée à sa symbolique sexuelle avérée. Dostoïevski nous rappelle dans *Le joueur* (1866) que même, et peut-être surtout, la perte au jeu peut provoquer l'orgasme. En langue sanskrite, jeu et sexualité paraissent par ailleurs vivre en grande proximité (ou promiscuité) dans la langue comme dans de nombreux textes sanskrits tels le shringara rasa, vers érotiques du Subhashita²⁹. Que l'habileté aux dés et jeux assimilés fasse partie des « soixante-quatre arts polis liés à l'homme ou courtisan cultivé dans le Kama Sutra de Vatsyayana (III^e siècle ap. JC) »³⁰ ne doit assurément rien au hasard.

Des peintures au Rajasthan et au Pahari illustrent les amants poétiques « nayakas et nayikas » ou le Krishnalila par une scène présentant Krishna et Radha jouant pour des pièces d'or à l'aide de trois dés à quatre faces sur une terrasse de Diwali night. Dans une version de la fin du XV^e siècle, ils joueraient au chaupad. C'est en tout cas ce que montrent plusieurs peintures ; nous avons pu en observer une datant du XVIII^e siècle au Government Museum de Bangalore.

²⁸ Topsfield, 2006a. .

²⁹ Topsfield 2006a, Calvet, 1978.

³⁰ Topsfield, 2006a

Shiva et Pârvâti jouant



Fig. 8 - Shiva et Pârvâti jouant (Madhya Pradesh, X^e siècle. American Institute of Indian Studies, Gurgaon)

Plus encore que Krishna et Rada, les représentations du couple Shiva et Pârvâti jouant est l'un des thèmes récurrents de la sculpture indienne ancienne. On en trouve une grande concentration dans des temples excavés d'Ellora (centre ouest de l'Inde) où ces scènes de jeux de dés sont particulièrement mises en évidence et ont une signification religieuse manifeste. Michaela Soar en a analysé une bonne vingtaine dans le centre de l'Inde qui datent du II^e siècle avant au X^e siècle après JC. Ici encore, au-delà d'une symbolique sexuelle et de rapports de domination et de tricherie au sein du couple, le mythe est lié aux événements cosmologiques parmi les dieux célestes avec la succession royale sur terre³¹.

Shiva n'est-il pas le dieu du chaos mais aussi du renouveau et de la réincarnation... Dans ces représentations du V^e au X^e siècle, Ellora est ainsi le centre du monde dans l'univers renouvelé, comme résultat du jeu entre Shiva et Pârvâti, sous les auspices d'un roi local réincarné.

Michaela Soar note que dans toute l'Inde occidentale, c'est la version du mythe Sahyâdrikhanda d'Ellora qui est représentée : Shiva gagne le jeu et Pârvâti l'accuse de tricherie. Dans l'est de l'Inde, où la plupart des représentations sont postérieures, c'est au contraire Pârvâti qui l'emporte comme le raconte la version alternative du Kerâdakhanda de Skanka Purâna (vers 700 ap. JC).

³¹ Soar, 2006.

Ces récits littéraires parlent de jeu de dé, sans autre précision, souligne Ulrich Schädler (2007).

En conclusion, les jeux de hasard pur ont une réputation sulfureuse dans les textes sanskrits. Ce sont des jeux symboliques rituels ou pédagogiques et des jeux d'argent.

Backgammon (et assimilés),

Le jeu de hasard raisonné le plus présent dans le monde aujourd'hui, est d'origine orientale et non d'origine romaine (jeu des douze lignes) comme on l'a cru longtemps³²; mais le débat entre un berceau perse ou indien reste ouvert ...

L'ouest de l'Inde a été en contact constant avec les civilisations étrangères depuis l'époque de la vallée de l'Indus (contact avec la Mésopotamie) et des routes commerciales achéménide (premier empire perse), les grecs bactriens après l'incursion d'Alexandre le grand, les parthes de Perse, les Sassanides, et les Romains entre le II^e et le V^e siècle. Ouverte aux influences étrangères, systématiquement assimilées et indianisées et diffusant en retour les biens matériels et philosophies indiennes à l'étranger³³

Les représentations sculptées notamment de Shiva et Parvati montrent des jeux de parcours en lignes proches de la famille du backgammon (souvent deux rangées de deux fois six cases, trente pions et des dés). La plus ancienne de ce type est celle d'Ashanta (460-480 ap. JC) dont les dieux sont absents cependant.

Schädler (2007) admet qu'un jeu de course similaire, le jeu dit « avec les sâras », a existé dans l'Inde antique au plus tard au II^e siècle. Il s'agissait en tout cas d'un jeu à deux joueurs avec des dés longs à 4 faces sur un plateau à deux rangées. Dans la littérature indienne, la plus ancienne mention fiable du backgammon est le Vairâgyastaka de Bhartrihari daté entre 400 et 600.

Des artefacts trouvés en Iran, notamment un tablier perse de 2000 av JC permettent de jouer au nard ou au jeu des douze lignes romain³⁴. Le nard/backgammon n'est pourtant pas vraiment attesté avant la fin du premier millénaire après JC. Quant au plus ancien texte indien décrivant le jeu en détail, il s'agit du Manassollasa (les réconforts de l'esprit), un « miroir aux princes » du roi Someshvara datant du XII^e siècle. La correspondance des deux fois deux rangées de six cases avec les dés à six faces, très rares en Inde, et l'utilisation peu pratique des dés à quatre faces indiens pour le backgammon, poussent cependant Schädler à considérer que les « backgammon » indiens sont adoptés depuis l'ouest et qu'ils n'auront jamais beaucoup de succès en Inde. Mais, à l'issue d'importantes recherches sur le sujet, Michaela Soar conteste ces arguments et penche plutôt pour un berceau indien lié à l'astrologie. Quoiqu'il en soit, ces jeux de type backgammon seront supplantés par les jeux de parcours en croix chaupar/pachisi dès la fin du XVIII^e siècle. Schädler explique que le sugoroku (signifiant deux fois six) japonais est attesté dès le VIII^e siècle et le Shunag-liu (deux fois six) chinois est très proche du duodecim scripta romain. Ces jeux sont en déclin au Japon et en Chine depuis le XVIII^e siècle auraient pu initialement y être amenés par la route de la soie

³² Cazaux, 2003.

³³ Soar, 2006.

³⁴ Schädler, 2007.

les reliant à la méditerranée. Des sources chinoises du X^e siècle indiquent cependant l'origine indienne de certains de ces jeux³⁵

En définitive, qu'ils soient nés en Inde ou non, tous ces jeux de hasard raisonnés, apparaissent aussi et surtout comme des jeux de la vie et de la mort, parcours d'existence et de réincarnations symboliques via le va et vient des pions exclus puis réintroduits dans le jeu (à l'instar des jeux égyptiens et mésopotamiens). C'est ainsi qu'ils sont représentés dans des poèmes dès le IV^e-V^e siècle ap. JC. Tels le Bhartrihari³⁶).

Chaupad (Pachisi) et échecs

Du tablier d'ashtapada aux jeux de parcours en croix et aux échecs ?

Les échecs et le pachisi (ou chaupad), les deux familles de jeux emblématiques de l'Inde, paraissent de souche aristocratique. Le débat sur leurs origines n'est pas tranché. Ils remonteraient au VI^e siècle et les colonisateurs respectivement arabes (XII^e siècle) et britanniques (XIX^e siècle), leur ont assuré une très large diffusion internationale depuis leur foyer oriental présumé (perse, indien ou chinois) sous les formes et les noms les plus divers.

PACHISI



Fig. 9 -Tablier et pions de pachisi ; dés oblongs à quatre faces et cauris (XX^e siècle, collection Delire)

³⁵ Soar, 2007.

³⁶ Topsfield, 2006b.

Le nom « chaupad » fait référence au plateau cruciforme de cette famille de jeux, il signifie littéralement quatre (chau) parties (pad)³⁷. Au chaupad (ou pachisi), il n'y a qu'un parcours passant par les quatre branches du tablier, mais chaque joueur (deux ou plus souvent quatre) ayant à faire progresser simultanément quatre pions, il s'agit d'un jeu de hasard raisonné.

Un parcours de quatre branches, quatre joueurs, originellement deux ou trois dés à quatre faces, la symbolique hindoue du nombre quatre est ici à nouveau fort présente. Plus généralement, l'allégorie apparaissant dans les textes anciens évoquant le chaupad (vs pachisi) est celle du jeu de la vie ritualisé³⁸ lié à des cérémoniels complexes et aristocratiques.

Le chaupad est unanimement revendiqué comme l'un des plus anciens jeux indiens sur tablier. Certaines sources³⁹ le lient au Mahâbhârata et même au matériel (voir Fig.6) et à des fragments de tabliers gravés à Dhola Vira (semi désert du Rann de Kachchh au Gujarat) et Mohenjo Daro (vallée de l'Indus) datant du milieu du troisième millénaire avant JC. Depuis sa démocratisation aux XVIII^e et XIX^e siècles, le chaupad est en tout cas devenu la famille de jeux indiens par excellence. Murray (1951) en dénombre au moins dix-huit variantes importantes ; à la fin du XX^e siècle, Bhattacharya, Finkel et Soni en trouvent encore traces à travers tout le subcontinent indien, mais leurs pratiques apparaissent alors en chute libre. Chaupad, chopad, chaupat, chaupar, caupur, chousar, chouras, chowras, bien qu'apparentés leurs noms et règles varient. D'autres encore se rencontrent en langues dravidiennes comme le nalkuhasu pagade ata, très en vogue au Karnataka sous la dynastie des Wodeyar de Mysore (sud). Il y était joué à l'occasion des nombreux festivals par les hommes et les femmes de toutes castes. C'est le cas également en Haryana (nord-ouest de l'Inde) mais uniquement par les hommes et à Calcutta (est) où brahmanes et sudhras y jouent même ensemble à cette occasion. Partout, cette famille de jeux est liée à la fête et sa pratique largement ritualisée. Les rajputes du Gujarat s'y adonnent toute la nuit durant, lors de chaque mariage. Les rajputes Patwal en Uttar Pradesh (nord) y jouent à bien d'autres occasions, mais s'interdisent d'intéresser les parties. De souche aristocratique, dans certaines régions comme le Rajasthan ou le Penjab (ouest), le chaupad est pourtant devenu essentiellement populaire et réservé aux femmes⁴⁰. Ces versions populaires sont parfois nommées « pachisi » qui signifie « jeu des vingt-cinq »⁴¹. Elles apparaissent moins luxueuses, complexes et ritualisées que les versions aristocratiques. Les modèles actuels sont encore parfois confectionnés en velours rouge et or richement brodés, mais plus souvent faits de vieux tissus colorés soigneusement assemblés. La stratégie y est moins élaborée, mais se développent par contre des techniques de lancers de cauris et bâtons afin d'obtenir les résultats souhaités qui ne provoquent bizarrement aucun ressentiment⁴². Au nord-ouest de l'Inde, on utilise des perles de verre assemblées. De plus en plus de pachisi (et autres chaupad) utilisent six ou sept coquillages cauris bifaces plutôt que les trois (ou quatre) dés oblongs à quatre faces appelés « pâsa ». Des dés allongés à quatre faces mais également des cauris datés de l'ère moderne (1336-1526) trouvés à Hampi

³⁷ Lok Nath Soni et Tilak Bagchi The Board Games of Kachchh of Gujarat : An overview, in : Bhattacharya, Finkel et Soni, 2011, pp.75-89.

³⁸ Parcours et dangers de l'existence ; réincarnations.

³⁹ Voir notamment Soni Lok Nath et Bagchi Tilak. « The Board Games of Kachchhh of Gujarat : An Overview », in: Bhattacharya, Finkel et Soni, 2011, pp.75-89.

⁴⁰ Bhattacharya, Finkel et Soni, 2011

⁴¹ Chacune des quatre branches comportant vingt-quatre cases plus la case centrale.

⁴² Finkel, 2006

attestent cependant de leur utilisation concomitante depuis des siècles si pas de la pratique du chaupad au sud de l'Inde dès cette époque.⁴³

Certains auteurs comme Bell soutiennent que l'origine du pachisi est distincte de celle du chaupad ; il serait issu du nyout coréen⁴⁴ ; en fait nous n'avons aucune trace certaine de chaupad ou de pachisi avant l'avènement des empereurs Moghols, comme Akbar (1542-1605), qui y jouait sur différents plateaux géants⁴⁵ (voir Fig.10). Son chroniqueur, Abu'l Fazl décrit le jeu vers 1565, observant qu'il était alors bien établi également dans le nord de l'Inde⁴⁶. Il apparaît parfois dans la littérature « bhakti » hindoue dès le XV^e siècle et même soufie au début du XVI^e siècle⁴⁷. Il sera l'un des premiers jeux indiens connus en Occident. Dès 1694, Hyde le présente avec précision dans son « De Ludis Orientalibus »⁴⁸

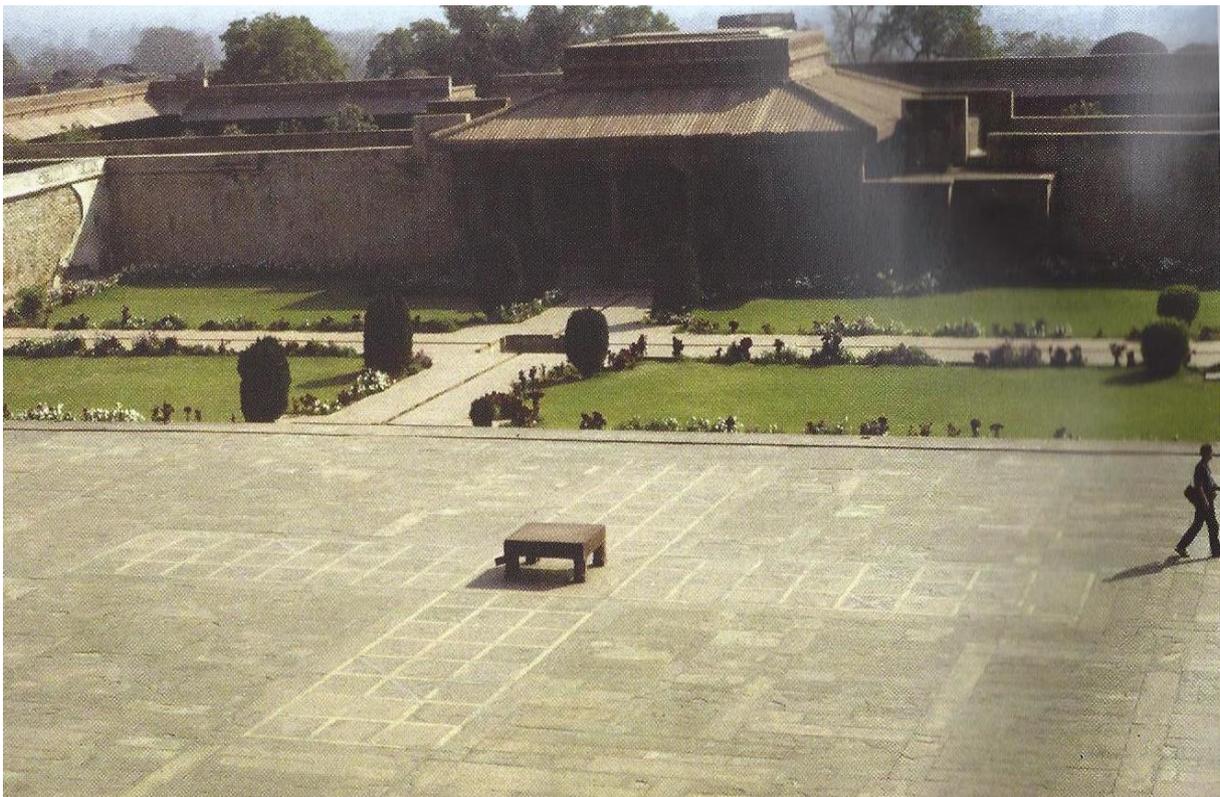


Fig. 10- Chaupad (pachisi) géant à Fatehpur Sikri (XVI^e siècle, nord de l'Inde)

⁴³ Ils sont exposés parmi les « Hampi Antiquities » du « Government Museum » de Bangalore. La période nous a été confirmée par la conservatrice. Ces artefacts renforcent l'idée que les quatre tabliers de chaupad gravés à Hampi existaient et étaient utilisés dès cette époque.

⁴⁴ Lhôte, 1994

⁴⁵ Seul l'exemplaire de Fatehpur Sikri a pu être conservé. Cf. Lok Nath Soni et Tilak Bagchi *The Board Games of Kachchh of Gujarat : An overview*, in : Bhattacharya, Finkel et Soni, 2011, pp.75-89; Finkel, 2006 ; Murray, 1951.

⁴⁶ D'après Abu'l Fazl, Akbar inventa même un super chopad à seize branches qu'il appela « Chaudal Mandal ». Ibidem, p.78.

⁴⁷ Lok Nath Soni et Tilak Bagchi *The Board Games of Kachchh of Gujarat : An overview*, in : Bhattacharya, Finkel et Soni, 2011, pp.75-89.

⁴⁸ Topsfield, 2006a ; Finkel, 2006 ; Murray, 1951.

Un texte Telugu de 1450, le Uttara Harivamsamu⁴⁹ y fait allusion et le site de Vijanyagara (Hampi) en présente quatre exemplaires (voir Fig. 26). Le jeu est très probablement antérieur aux Moghols et royaumes hindous. Sur base d'un exemplaire possible du VI^e siècle, sculpté dans un temple d'Ellora, certains échafaudent en effet la fragile hypothèse qu'il résulte d'une évolution des astapada car, à partir du VI^e siècle précisément, leurs tabliers auraient été (ré)utilisés pour jouer aux échecs (débutés présumés du chaturanga)⁵⁰. De ce qui précède, il nous paraît plus probable que la sculpture cruciforme d'Ellora n'est pas un chaupad ou qu'il s'agit tout simplement d'un ajout datant de l'époque moghole. Quoiqu'il en soit, l'origine du chaupad est vraisemblablement hindoue. Notons que l'existence du Patolli aztèque, jeu très similaire précolombien, demeure un mystère.

La diffusion internationale du pachisi fut concomitante à celle du gian chaupar à la fin du XIX^e siècle, avec une ampleur grandissante au cours du siècle dernier, sous diverses appellations telles : ludo (Angleterre), parcheesi (USA), parchis (Espagne), dada ou petits chevaux en France, « hâte-toi lentement » en Suisse, « mensch ägere dich nicht » (ne t'en fais pas ou ne te fâche pas) en Allemagne,....⁵¹. Aujourd'hui, en Inde, ce sont surtout les personnes âgées qui y jouent, si bien que sa popularité devrait décliner rapidement.

Le pachisi (alias ludo) supplanté par le carrom et les jeux sportifs britanniques



Fig. 11 -- Pachisi (ludo à droite) délaissé au profit du carrom dans un hôtel de Hassam (Karnataka, janvier 2015)

Outre les échecs (désormais européens) et les jeux multimédia, le carrom est aujourd'hui pratiqué en Inde davantage que le pachisi. Il nous faut faire ici une incursion parmi les jeux d'adresse et jeux sportifs. Notons que les jeux moteurs introduits par les Britanniques ont particulièrement bien résisté à la décolonisation et font actuellement partie de la tradition culturelle indienne contemporaine au même titre que le pachisi il y a cinquante ans. Il est remarquable que l'aristocratie

⁴⁹ Somana, cité par Vasantha, 2003.

⁵⁰ Murray, 1951 ; Lhôte, 1996.

⁵¹ Finkel, 2006 ; Collection Boutin (exposée lors du colloque en décembre 2013).

et, de plus en plus, également les classes populaires pratiquent en Inde des sports moins mondialisés que le football ou le basket tels le hockey, le badminton et, plus encore, le cricket.



Fig. 12 et 13 – Cricket sur une plage à Goa et au pied des temples de Hampi (janvier 2015)

Dans le domaine des jeux, c'est le carrom dit « billard indien » qui semble supplanter le pachisi notamment auprès des classes populaires. Le mouvement semble s'amorcer dès le milieu du XX^e siècle. Dans un album de l'UNICEF publié en 1979, le carrom concurrence déjà le pachisi auprès des femmes d'un centre social d'Amristar au Penjab⁵².

Développé en marge de ce dernier depuis le XIX^e siècle, le carrom très connu également au Myanmar et au Yémen est désormais présent partout en Inde et particulièrement au sud.

⁵² Frédéric Gunfeld (s.d.). Jeux du monde, comment les construire, comment y jouer, UNICEF, Editions lied, Genève, 1979, p.26.



Fig. 14 et 15 - Divers modèle de carrom en vente à Bijaipur et Bangalore (Karnataka, janvier 2015)

A Chennai , plus que d'autres sports moins accessibles, devenir champion de carrom est aujourd'hui un des rares espoirs d'ascension sociale. Ce jeu serait originaire d'Egypte ou d'Ethiopie ; ce sont cependant les indiens qui en ont fixé les règles et créé une fédération internationale, l'ICF, en 1988. Le processus est ici inversé par rapport à d'autres jeux comme les échecs européens dont la pratique mondialisée s'impose en Inde aujourd'hui au détriment des différentes règles traditionnelles locales. Notons que c'est au contraire en Occident qu'apparaissent à la fin du XX^e siècle différentes variantes du « billard indien » uniformisé, comme le carambole suisse⁵³.

⁵³ Gex et Aeberti Rochat, 2012.

Les échecs, une grande famille de réflexion pure d'origine... asiatique !



Fig. 16 - Grille de chaturanga à l'entrée d'une des grottes excavées de Badami (janvier 2015)

Jean-Louis Cazaux (2010) répartit les nombreux jeux d'échecs en cinq grandes sphères culturelles : Moyen Orient, Inde, Europe, Chine et Japon. Les principaux jeux nationaux s'effacent aujourd'hui au profit du xian qi chinois (et du shogi) en extrême orient et des échecs européens partout ailleurs. Subsistent cependant le shogi japonais et, à des degrés divers, le changgi coréen, le sittuyin birman, le makruk thaïlandais, le ouk chatrang cambodgien, le main chator malais, le chandraki tibétain, le shatar mongole, le senterej éthiopien, le samantsy malgache et les échecs traditionnels indiens. Ces derniers diffèrent des échecs européens sur une dizaine de points (notamment liés aux promotions) sans compter de nombreuses variantes locales notamment au Bengale. Ils sont en perte de vitesse depuis un demi-siècle⁵⁴ et semblent à présent en danger d'extinction, y compris dans les zones rurales de sud de l'Inde, à la faveur de l'avènement du champion indien Viswanatan Anand, héros national qui a tenté de conquérir un sixième titre mondial d'échecs européens en 2013 à Chennai, sa ville natale⁵⁵, puis à Sotchi en 2014.

⁵⁴ Voir l'article de Christophe Vielle dans le premier volume de cette collection.

⁵⁵ Voir l'atelier de Marc Geenen dans ce volume.

L'origine des échecs demeure discutée⁵⁶. La thèse nord-indienne d'une évolution du chaturanga vers le chatrang perse puis le shatranj arabe conserve un certain crédit face aux pistes perse et chinoise⁵⁷. De fait, le persan chatrang est issu du sanskrit chaturanga signifiant « composé de quatre membres » comme l'était l'armée indienne (infanterie, cavalerie, éléphants et chars), à ne pas confondre avec le chaturâjî, échecs pour quatre joueurs anciennement joués avec des dés, variante médiévale du chaturanga à deux joueurs joué sur un tablier d'ashtâpada⁵⁸. Les échecs à quatre se sont maintenus en Inde jusqu'au siècle dernier non sans un certain rayonnement international précoce comme en témoigne le livre d'Alphonse X le Sage (1284), dans lequel il est reprinted et illustré⁵⁹. Trois poèmes pahlavis (moyen persan), dont l'un de la fin du VI^e siècle, établissent l'arrivée du chatrang d'origine perse à la cours du roi Khursaw I (531-579) lors de l'ambassade d'un roi du nord de l'Inde⁶⁰.



Fig. 17 – Texte du poète Firdoussi (935-1025) racontant l'arrivée des échecs en Perse (page extraite du manuscrit persan « Chah-namè » datant du XIV^e siècle)

Les sources indiennes évoquent quant à elles le jeu d'échecs (chaturanga) pour la première fois seulement vers l'an 850, au Cachemire, et ce sont bel et bien les traités arabes qui lui donneront ses lettres de noblesse stratégique.

L'arrivée des échecs en Europe est désormais repoussée au milieu du X^e siècle, depuis le monde arabe par l'empire germanique et la Catalogne chrétienne⁶¹. Exhumées sur l'île de Lewis, de superbes pièces mérovingiennes en ivoire de morse s'écartent du modèle arabe dès le XII^e siècle. Elles sont figuratives et nous montrent les premières reines remplaçant les vizirs, moins puissants (voir Fig. 18 du « metmuseum »).

⁵⁶ Mark, 2007 ; Cazaux 2010.

⁵⁷ Voir l'article de Jean-Louis Cazaux dans ce volume.

⁵⁸ Cazaux, 2010 ; Murray, 1913.

⁵⁹ Schädler et Calvo, 2009.

⁶⁰ Comptant la célèbre anecdote des grains de blés ? Voir Fig.17

⁶¹ Goret, 2012.



De tels échiquiers et pièces magnifiques consacrent les échecs comme jeu des rois et roi des jeux en Europe. Lui seul n'y sera que rarement frappé d'interdits. Les règles européennes se fixent au XVI^e siècle⁶².

Le jeu d'échecs est source d'inspiration et de créativité ludique. Le grand auteur de jeux contemporains Alex Randolph (1922-2004) était passionné de shogi. Amateur de pachisi mais également d'échecs, le Maharaja Khrishnaraja Wodeyar III de Mysore (1794-1868) inventa de nombreux jeux de pions et de cartes ainsi que d'ingénieux casse-têtes mathématiques.

Editées ou non, une infinité de variantes du jeu d'échecs existent désormais⁶³, sans compter d'autres jeux à pièces hiérarchisées plus anciens dont le lien avec les échecs n'a pas clairement été établi comme le luzanqi et le doushouqi (jeu de la jungle) dans le sud de la Chine (XX^e siècle) ou la rithmomachia (Europe, fin du 10^e siècle), la métromachia et l'ouranomachia (Angleterre, XVI^e siècle) et, plus récemment, le gunjin shogi-L'Attaque-Stratégo. Ces derniers attestent que, de longue date, l'Inde ou le proche Orient n'ont plus le monopole des jeux à pièces hiérarchisées⁶⁴.

Malgré ce foisonnement avéré, les échecs dégagent l'impression d'être immuables. Ainsi, le film *Shatranj Ke Kilari* réalisé en 1977 par Satyajit Ray, met-il en scène deux aristocrates philosophes poursuivant imperturbablement leur jeu alors que leur province est sur le point d'être annexée par l'empire britannique⁶⁵. En Inde et ailleurs, le chaupad/pachisi est diffusé suite à cette conquête, mais nulle part il ne supplantera durablement son concurrent de réflexion pure, pas même dans leur possible (si pas probable) berceau commun.

Une dizaine de formes différentes d'échecs existaient dans le livre d'Alphonse X le Sage dans l'Espagne du XIII^e siècle et coexistaient encore en Inde au milieu du XIX^e siècle⁶⁶. Le succès jamais démenti des jeux d'affrontement à pièces hiérarchisées comme les échecs s'explique aisément. Les jeux sont le reflet de la société en un temps et un lieu déterminé. Force est de constater que, hiérarchisés et guerriers, les échecs reflètent durablement la société indienne des castes et la société médiévale européenne ou occidentale actuelle. Dès le XIV^e siècle, en Europe, les échecs sont le symbole idéalisé du pouvoir royal, le jeu de réflexion à l'image de la guerre, et même l'Eglise s'en

⁶² Cazaux, 2010.

⁶³ Cazaux, 1999.

⁶⁴ Voir les articles de Michel Boutin et Pierre Parlebas dans ce volume.

⁶⁵ Ce film fut projeté lors du colloque « jeux indiens et originaires d'Inde ».

⁶⁶ Schädler et Calvo, 2009 ; Cazaux, 2010.

empare. Dans « le jeu des « eschaz moralisé » (trad. Ferron, 1347), le moine Jacques de Cessoles établit des parallèles entre les figures du jeu et les états du monde, le mouvement des pièces et les rapports sociaux qui se confortent mutuellement⁶⁷. Enfin, remarquons que les structures du jeu d'échecs et du jeu de dames diffèrent largement. Aux dames on l'emporte par génocide (élimination de tous les pions adverses), aux échecs, on gagne par mort (prise) du roi adverse, enjeu de toutes les attentions. L'expression « échecs et mat » provient logiquement du perse « shah mat » qui signifie « le roi est mort ».

L'album des « vie et coutumes indiennes »

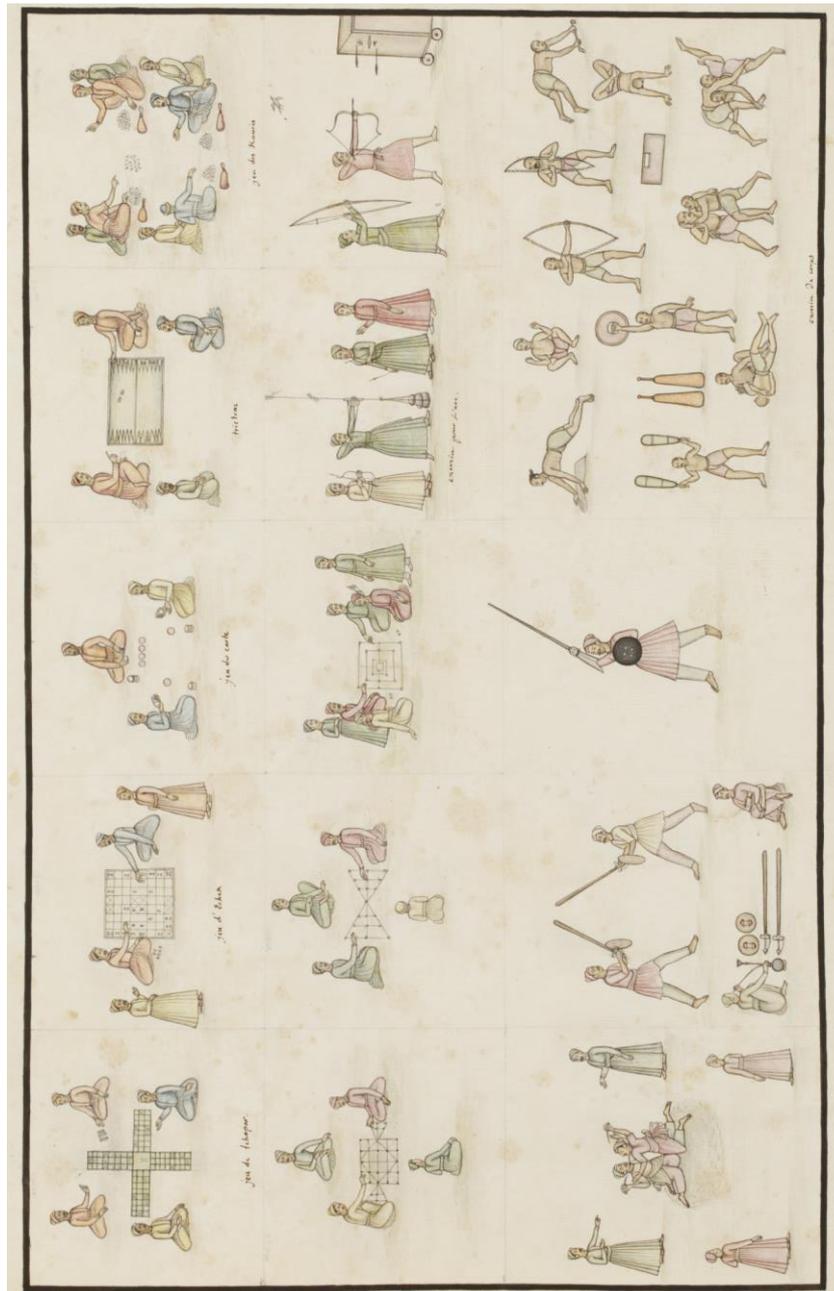


Fig.19 Album des “vie et coutumes indiennes”. Fol. 22a (Victoria and Albert Museum, London, 1774)

⁶⁷ Ré-édition par Champion en 1999.

A Faizabad, dans le nord de l'Inde, cet album commissionné en 1774 par le colonel Jean-Baptiste Gentil, conseiller militaire français sous l'Empereur Moghol Ahmad Shah Bahadur, montre notamment les jeux par ordre de popularité (fol. 22a). Le chaupad (ou pachisi) y précède les échecs, les cartes rondes traditionnelles indiennes (dashavarata et moghul ganjifas), le backgammon (trictrac), les jeux de dés (seize cauris), les jeux de prises par saut (notamment dits de chasse), d'alignements (mérelles) et d'adresse.

Ce magnifique dessin conservé au Musée Victoria and Albert de Londres confirme la popularité du chaupad et des échecs à la fin du XVIII^e siècle en tout cas dans le Nord de l'Inde⁶⁸.

En dépit du titre de l'album, il ne faut pas oublier que le document était probablement destiné avant tout à l'aristocratie militaire du nord de l'Inde. Il lui propose donc opportunément les jeux cognitifs et sportifs considérés comme adéquats en temps de paix à l'instar des échecs et des joutes médiévales en Occident, ce que semble confirmer la planche couleur complète aimablement fournie par le musée, montrant des sports de combat sous les jeux cognitifs des deux premières rangées (voir Fig.19). Il nous fournit néanmoins de précieux renseignements :



Fig. 20 – Album des « vie et coutumes indiennes » Fol. 22a (détail) (Victoria and Albert Museum, London).

La présence des cartes en évidence aux côtés du chaupad et des échecs atteste de la grande popularité des jeux de hasard raisonné à informations incomplètes (cartes à jouer) adoptées de Perse. Plus que les échecs et autres jeux sans informations cachées, en absence de kriegspiel, ces jeux à informations incomplètes sont également les plus efficaces pour simuler les activités de guerre nous rappelle Guy Debord⁶⁹. Venues de Perse (et non de Chine), les cartes ont été adoptées et adaptées en Inde à partir du VI^e siècle⁷⁰. Très populaires pendant des siècles, les cartes rondes traditionnelles peintes à la main ne sont plus guère fabriquées en Inde que dans quelques centres tels Mysore, l'Orissa ou le Sawantwadi Palace au nord de Goa (voir Fig.42, à l'arrière-plan). Les Indiens ne les connaissent plus guère et jouent désormais principalement avec les cartes internationales aux couleurs françaises dont la diffusion s'est mondialisée à la faveur des colonisations britanniques.

⁶⁸ Sous les noms pagade ata et chaduranga Ce sont les deux mêmes jeux cités comme les plus importants dans le sud de l'Inde sous la dynastie Wodeyar à Mysore de 1610 à 1748. Voir SATYANARAYANA, A History of the Wodeyar of Mysore (1610-1648), Government of Karnataka, Directorate of archaeology and museums, Mysore, 1996.

⁶⁹ Voir l'article de Michel Boutin sur L'Attaque dans ce volume.

⁷⁰ Voir l'article de Gwénaél Beuchet dans ce volume.



Fig. 21 - Album des vies et coutumes indiennes. Fol.22a (détail) (Victoria and Albert Museum, London)

Le backgammon ou nard (nommé trictac par Gentil) figure également en très belle place ce qui semble contredire l'affirmation selon laquelle ce jeu n'a jamais vraiment été très prisé en Inde⁷¹. Nous en avons par ailleurs trouvé trace au nord du Karnataka, à Badami (voir Fig 22).



Fig. 22 Tablier de type nard/backgammon (Badami, janvier 2015)

Enfin, on y voit également l'utilisation des cauris comme dés y compris par les classes aisées.

On retrouve donc bel et bien dans cette représentation, le microcosme ludique de la classification de Cardan : en première ligne des jeux de hasard raisonné (chaupad, nard/backgammon) et à informations incomplètes (cartes ganjifas) ; le jeu de réflexion pure (les échecs) et de hasard pur (cauris). En seconde ligne se retrouvent d'autres jeux de réflexion pure (par saut dames-alquerque, chasse et d'alignement, mérelles) et d'adresse (tir à l'arc).

⁷¹ Schädler, 2007.

Les jeux de chasse et/ou de prises par saut

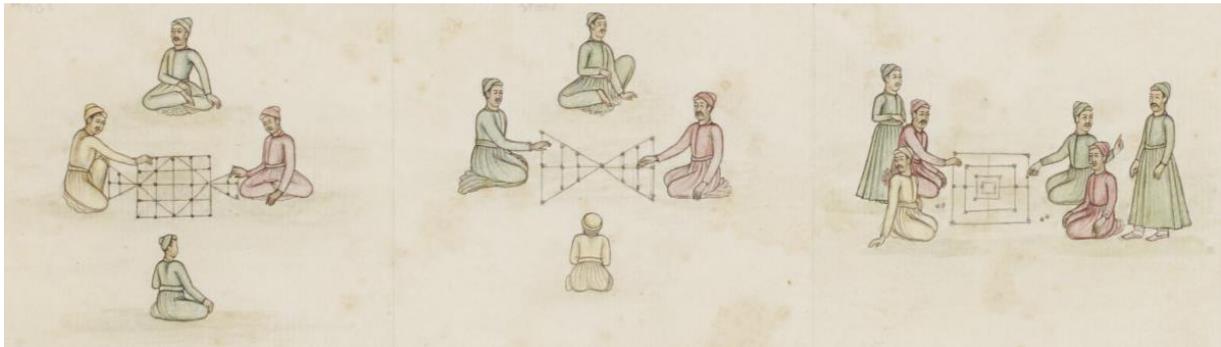


Fig. 23 –Album des vies et coutumes indiennes. Fol.22a (détail). Jeux de prise par saut (de type « alquerque » et « de chasse ») et mérelles (Victoria and Albert Museum, London)

Parmi les jeux et coutumes indiennes apparaissent en deuxième ligne les jeux de configuration par alignement (de type mérelle ou moulin), connus dès l'antiquité romaine et les jeux d'adresse (tir à l'arc...) mais également les jeux de prises par saut et peut-être des jeux dit de chasse.

L'appellation « jeux de chasse », due à Murray (1951), est maladroite. David Parlett⁷² préfère parler de « poursuite » et Asia Popova (1970) de « jeux d'immobilisation et d'élimination indirecte par saut ». De fait, dans les jeux dits « de chasse » deux joueurs aux forces inégales s'opposent. Un, ou parfois plusieurs animaux ou personnages puissants, (tigres, léopards, lions, renards, éléphants, éleveurs, généraux...), s'opposent à une multitude d'animaux (ou personnages) plus faibles (chèvres, moutons, vaches, poules, paysans, soldats...). Les premiers doivent manger ou capturer les seconds (ou leur échapper) et ceux-ci tentent de profiter de leur avantage numérique pour les bloquer.

La sous-famille de jeux de réflexion pure présentant des duels asymétriques et singulièrement les jeux dits « de chasse » nous apparaît particulièrement intéressante et n'a pas été assez étudiée. Curieusement sa valeur symbolique n'a, à notre connaissance, jamais été soulignée. Force est de constater que notre société occidentale propose essentiellement des duels symétriques fidèles au mythe américain de l'égalité des chances. Les duels asymétriques des jeux dits de chasse racontent une autre histoire : la société est assumée comme inégalitaire, mais le plus grand nombre peuvent battre les plus puissants en s'unissant. La plupart des jeux dits de chasse sont d'ailleurs souvent déséquilibrés en faveur du plus grand nombre ce qui oblige à lutter à armes inégales ou à alterner les rôles et donc à momentanément changer de point de vue, entraînant ce que Parlebas puis Boutin appellent un supra-jeu (1999). Ceci leur donne un côté hyper réaliste et ils assument potentiellement une fonction cathartique de défoulement pouvant être considéré comme subversive.

L'origine des jeux dits de chasse est incertaine. Hnefatafl, brandub, fidchell, gwyddbwl, tawlbwrdd, une série de jeux notamment scandinaves aux noms imprononçables semble former une famille asymétrique distincte (principes de prise et objectifs différents) attestée dès le X^e siècle et qui inspirera certains jeux européens et lapons (tablut). La prise par pincement pourrait en faire des évolutions des jeux de réflexion pure symétriques de l'antiquité grecque (polis) et romaine (latroncules), dans lesquels les pièces les moins nombreuses cherchent à s'échapper.

⁷² 1999 cité par Finkel, 2006.

Une première occurrence sud-européenne des jeux dits de chasse est celle du « cerclar el libre » du Livre des jeux d'Alphonse X le Sage (1283). Ce jeu semble avoir essaimé ensuite largement en Europe notamment sous le nom de « renard et poules » ou « renard et oies ». Il figure dans le chapitre consacré à l'alquerque dont il utilise le plateau. Ancêtre des dames et autres jeux de prises par saut, l'alquerque a des origines moyen-orientale très anciennes avec une diffusion en Inde et en Europe via l'Espagne lors des conquêtes arabes. Notons que les jeux dits de chasse sont hybrides étant à la fois jeux de prise par saut et de blocage. Nous n'en avons aucune trace ancienne au Moyen-Orient. Ont-ils dès lors été amenés d'Orient (Inde ou Perse) par les arabes au même titre que les échecs ? Ou sont-ils issus d'évolutions de l'alquerque totalement indépendante ?

Une énigme similaire concerne un troisième foyer potentiel. Il faut être très prudent dans l'attribution de l'héritage et des diffusions des jeux et analyser soigneusement les règles de chacun avant de se prononcer⁷³. De toute façon, des jeux aux logiques internes identiques sont parfois attestés au même moment dans deux régions aux contacts jusqu'ici inconnus. Ainsi l'antériorité du taptana, jeu dit de chasse inca précolombien⁷⁴, par rapport à ses homologues indiens (ou japonais et autres avatars militaristes) pose question. Un cas similaire déjà évoqué est celui du patolli aztèque par rapport au pachisi. Nous savons que le peuplement initial du continent américain s'est réalisé au départ de l'Asie... par le détroit de Béring, mais c'était il y a quinze mille ans. Les vikings vinrent de l'Ouest au IX^e siècle, mais la structure de leurs jeux est différente.

Malaisie, Myanmar, Thaïlande, Sri Lanka, Indonésie, Népal, Mongolie, Chine, Japon, même si les jeux dits de chasse du monde ne sont peut-être pas tous originaires d'Inde, leur diffusion et leur popularité particulière en Asie est en tout cas incontestable et troublante. Par ailleurs, nulle part plus qu'en Inde leurs noms sont multiples, comme en attestent les bagh –bandi au Bengale, bag-chal, bagh-chow ou bagh-chalou en Orissa (et au Népal), sher-bakar ou bagh-guti au Penjab ; ane nayi atta, adu huli, adu puli attam notamment au Tamil nadu ; et autres refaya, pulijudam, kaooa, huli-mane-ata, etc... Les nombreux jeux dits de chasse indiens se pratiquent sur une petite vingtaine de tabliers différents à bases carrées (avec ou sans triangles, notamment sur un plateau d'alquerque), triangulaires (avec ou sans carré inscrits) et même circulaires (à Darjeeling et à Mysore)⁷⁵.

Paradoxalement, malgré ce foisonnement, les sources écrites les concernant sont quasi inexistantes, ceci s'explique notamment par le fait que ce type de jeu est considéré comme moins noble et moins profond que les échecs, le chaupad/pachisi ou même le backgammon⁷⁶, ce qui en fait le jeu des classes populaires par excellence, de tradition orale.

De ce qui précède, nous pouvons formuler l'hypothèse que le tablier figurant en tête de l'album du colonel Gentil n'a pas servi à jouer à des jeux dits de chasse, mais bien à l'alquerque, jeu de prises par saut plus stratégique.

⁷³ Parlebas, 2003.

⁷⁴ Depaulis, 1998.

⁷⁵ Finkel, 2006 ; Bhattacharya, Finkel et Soni, 2011.

⁷⁶ Finkel, 2006.



Fig. 24- Jeu dit « de chasse », Mausolée d'Ibrahim Rouza (Bijaipur, janvier 2015)

Les pratiques urbaines sont aujourd'hui en net recul⁷⁷, mais les stigmates de nombreux tabliers de jeux dits de chasse sont encore visibles dans les sols et passages de porte aux abords des temples et autres monuments (voir Fig. 24), ainsi que sur certains bancs des parcs et gares des villes indiennes y compris les plus grandes comme Bombay, Calcutta ou Bangalore (cf. Fig.3-4). Dans les campagnes, si les longues soirées d'hiver sont de plus en plus souvent consacrées à la télévision, à la radio ou aux cartes, ils demeurent fort pratiqués par les agriculteurs-éleveurs durant l'été lorsque le soleil impose une pause à la mi-journée⁷⁸.

Autrefois présents en Europe, les jeux asymétriques n'ont au contraire plus bonne presse en Occident où ils ont quasi disparu depuis près d'un siècle. Le jeu d'assaut est le dernier d'entre eux ayant réussi à s'imposer, notamment en France et en Angleterre... au milieu du XIX^e siècle. Notons que l'asalto, version qui remporta le plus gros succès en Angleterre, simule dès 1857 la révolte des cipayes indiens contre le colonisateur britannique (première guerre d'indépendance indienne). Vu sa structure asymétrique, c'est assurément un jeu au message doublement symbolique. Certains wargames modernes anglo-saxons en sont en quelque sorte des versions hyper réalistes, complexes et thématiques, mais elles s'adressent à une élite intellectuelle et leur pratique apparaît de plus en plus marginale. Des jeux similaires à l'assaut existaient cependant en Prusse à la fin du XVIII^e siècle de manière concomitante aux premiers kriegspiele⁷⁹. Mais sur le tablier de l'assaut ou du renard et des poules que l'on rencontre encore parfois dans les coffrets multi-jeux occidentaux, de nos jours, on joue nettement plus volontiers... au solitaire.

⁷⁷ Bhattacharya, Finkel et Soni, 2011.

⁷⁸ Finkel, 2006.

⁷⁹ Depaulis cité par Finkel, 2006.

Au vu du (relatif) succès passé des jeux dits de chasse en Europe et de la possibilité d'organiser le « match retour » en inversant les rôles, l'inégalité des chances et le manque de profondeur d'un point de vue ludique ne peuvent justifier seuls cette désaffection. Quant à l'urbanisation et l'industrialisation, elles n'expliquent pas que de nombreux jeux de type duels symétriques tels les échecs, les dames, le backgammon ou le morpion se soient maintenus. Les jeux dits de chasse seraient-ils moins subversifs en Inde ? Les inégalités sociales y semblent culturellement assumées jusque dans certains jeux emblématiques.

Sur une figure reproduite dans ce volume ⁸⁰les professeurs Ramasubramaniam et Parlebas jouent au « adu puli attam » (jeu des tigres et des chèvres) lors du colloque. Le système de castes évolue lentement. Aujourd'hui encore, un brahmane indien ne saurait consommer un repas qui ne serait préparé par un brahmane. Il consentira par contre à jouer au « tigres et aux chèvres », simple jeu du peuple mais, préférera sans doute jouer les tigres même s'il a moins de chance de succès ! Quant au peuple, de part et d'autre, le jeu lui procure des plaisirs différents. Il ne s'en lasse pas et il est d'autant plus toléré qu'il semble l'aider à accepter symboliquement sa condition plutôt qu'à se révolter.

Des jeux à trois et à quatre (voire plus) avec spectateurs

Enfin, dans l'album du colonel Gentil, les joueurs mis en situations confirment le nombre de participants supérieur à deux pour certains de ces jeux indiens particulièrement populaires comme le chaupad et les dés (cauris) se jouant à quatre, ou les ganjifas qui se jouent à trois (dashavatara). Notons que même lorsqu'ils se jouent à deux, ils ne se pratiquent jamais sans témoins, serviteurs ou spectateurs.

Irving Finkel (2007) avait déjà pointé l'originalité du chaupad, exception majeure au principe d'affrontement singulier, du duel entre deux joueurs omniprésent en Occident puisqu'il se joue principalement à quatre. Sous la dynastie Wodeyar de Mysore, des versions à six, huit et même seize joueurs furent également pratiquées⁸¹.

En Occident, les jeux à trois sont encore plus rares que ceux à quatre ou plus y compris parmi les jeux d'édition contemporains. Ici encore, l'Inde nous propose une palette de relations humaines plus diversifiées à travers ses jeux. L'image de la société qui s'en dégage est moins stéréotypée.

⁸⁰ Voir atelier « initiation aux jeux indiens », Fig. 3 dans ce volume.

⁸¹ Certains exemplaires demeurent exposés à la Sri Jayachamarajendra Art Gallery de Mysore (Kulirani et Vijayendra, 2011).

Les tabliers de jeux gravés dans et autour de nombreux temples indiens

Jeux et cultures de castes dans l'Inde du dernier empire hindou (1300-1600 ap. JC)

L'album des « vie et coutumes indiennes » est un arrêt sur image du XVIII^e siècle au Nord de l'Inde. Hampi est quant à lui le site de la capitale du dernier grand royaume hindou de Vijayanagara, au Sud de l'Inde, abandonné depuis sa conquête et son pillage durant six mois en l'an 1565. Un relevé archéologique⁸² a dénombré pas moins de 769 tabliers de jeux gravés dans le sol.

Classé selon la nomenclature de Murray, le relevé donne les résultats suivants:

Fig 25 – HAMPI. Effectifs observés des différents types de tablier de jeu gravés dans chaque zone

(Fritz et Gibson, 2007)

Zone	Total		Course		Mérelle		Alquerque		Mancala		Chasse		Blocage		Grille		Indét.	
	freq	%	freq	%	freq	%	freq	%	freq	%	freq	%	freq	%	freq	%	freq	%
Centre urbain	243	32	67	35	38	30	37	.36	21	36	14	20	10	16	11	44	45	39
Cité royale	242	31	67	35	41	33	29	28	30	38	17	25	17	27	6	24	35	30
Vallée irriguée	17	2	2	1	5	4	0	0	1	1	3	4	2	3	0	0	4	3
Centre sacré	267	35	53	28	42	33	36	35	28	35	35	51	34	54	8	32	31	27
TOTAL	769	100	189	100	126	100	102	100	80	100	69	100	63	100	25	100	115	100

L'exceptionnelle richesse et la diversité du panthéon ludique indien s'y trouve à nouveau confortée, mais on n'y retrouve pas le même classement que dans l'album des « vie et coutumes indiennes » de la fin du XVIII^e siècle. Les tabliers de jeux de courses d'une part et de prises par saut (alquerque et chasse) sont de fait les plus nombreux. Viennent ensuite les jeux d'alignement (mérelles ou nine men morris), les jeux de semis et de blocage.

L'explication n'est cependant pas historique mais socio-économique. A propos des jeux de Vijayanagara, Rangachar Vasantha a publié une étude ethnographique et socio-anthropologique (2003) particulièrement intéressante basée sur la littérature sanskrite, kannada et telugu, des récits et descriptions graphiques d'époque des voyageurs étrangers, ainsi que des témoignages des habitants actuels qu'elle a recueillis dans les villages traditionnels avoisinants.

Le site abrite notamment deux temples de Virupaksha séparés d'à peine cent mètres. Dans le premier dont l'accès était réservé selon la tradition exclusivement au Roi et à ses proches, figure l'une des seules grilles 8x8 permettant de jouer aux échecs de tout le site (voir Fig.26). Dans le second, destiné aux autres castes, on retrouve des jeux dit de chasse sur plateaux triangulaires, des jeux de lignes et des mancalas gravés dans le sol.

⁸² Fritz et Gibson, 2007.



Fig. 26 –Grille de chaturanga au cœur du temple de Virupaksha (vallée sacrée, Hampi, janvier 2015)

Les villageois confirment aujourd’hui que seul le roi et ses officiels jouaient à ce jeu qu’ils appellent « chaturangam » et qu’ils n’ont jamais pratiqué eux-mêmes. Témoignage direct, un récit écrit vers 1500 consacrant un chapitre aux jeux nous rapporte de même le conseil de la princesse Hariyaladevi à son fils Rama : « ne joue pas aux jeux de balle, au jeu de chasse (pulijudam) et au jeu avec des coquillages cauris, qui sont destinés seulement aux gens ordinaires et non à la royauté, le chaturangam, le jeu intelligent, voilà le jeu idéal pour la royauté »⁸³.

Parmi les très nombreux jeux de parcours gravés dans le sol, quatre seulement sont cruciformes. A part l’un ou l’autre incomplet, ils permettaient de jouer au chaupad (ou pachisi) nommé localement « pagade kayi » ou « pachikala ata » dans les versions locales. S’ils sont d’époque, ils sont les plus anciens connus (si l’on excepte ceux d’Ellora, Dhola Vira et Mohenjo Daro déjà cités).

⁸³ Nanjunda. Ramanatha charite (1500) cité par Vasantha, 2003.



Fig. 27 -Tabliers de pachisi, de marelle et de jeu de semis dans le temple de Shiva Mula Virupaksha sur Hamakuta hill (XI^e siècle, Hampi, janvier 2015)

Comme nous l'avons vu, ce jeu de souche aristocratique hindoue est initialement utilisé rituellement non sans décorum par (ou pour) le roi lui-même. Cet usage s'est perpétué longtemps comme l'illustre la remarquable photographie de rajputes prise par Eugène Impey vers 1860, probablement au Rajasthan.



Fig 28 – Photo de rajputes jouant au chaupad (Eugène Impey, vers 1860, Rajasthan, coll. Picron).

Actuellement, le jeu est pratiqué dans la région uniquement par les femmes brahmanes⁸⁴ ; quelques personnes fortunées possèdent des tabliers en bois incrustés d'ivoire ou en tissus brodés. Lorsqu'ils sont admis dans la maison brahmane, les autres castes se contentent d'assister au jeu. La démocratisation du chaupad présente donc encore des exceptions rurales.

Poursuivons l'étude de Vasantha : enfants, parents, grands- parents, quasi toute personne de la classe moyenne inférieure, surtout les agriculteurs et les éleveurs jouent encore les jeux dits de chasse (surtout à base triangulaire) qu'ils considèrent pour leur part comme jeu de stratégie et dont les tabliers et les pions sont improvisés dans les lieux de loisir ou d'attente. Ils jouent également différents jeux d'alignement ou de courses comme passe-temps.

⁸⁴ Bhattacharya, Finkel et Soni, 2011

Ailleurs au Karnataka et en Inde

Bien d'autres sites proposent le spectacle similaire quoique moins grandiose de nombreux tabliers de jeu gravés. Ils mériteraient des analyses aussi fouillées. Ces photos de tabliers de jeux dits de chasse, d'alignement et de chaturanga (ou asthapada) proviennent du site de Mahabalipuram au sud de Chennai (Kiran Katara).



Fig 29-32. Tabliers de jeux dits « de chasse » (Fig. 29 et 30), d'alignement (Fig. 31) et de chaturanga (ou asthapada) (Fig. 32) (Mahabalipuram, Kiran Katara, octobre 2013).

Au cours d'un bref voyage de quelques jours au Karnataka (état du sud de l'Inde), nous avons dénombré au total 239 tabliers de jeux dans huit sites différents (sur neuf visités)⁸⁵, vestiges de cinq dynasties du VI^e au XX^e siècle⁸⁶.

⁸⁵ Sur neuf sites visités, seule la cité sacrée de Pattadakal, nécropole de la dynastie Chalukya, n'en était pas pourvue.

⁸⁶ Chalukyas (Badami, Pattadakal, Aihole ; VI^e au VIII^e s.) ; Hoysala (Belur, Halebid ; XI^e au XIII^e s.) ; L'Empire hindou du Karnataka – Vijayanagara (Hampi ; XIV^e au XVI^e s. ; premiers temps du 9^e s.) ; Adil Shah, sultans du Dekkan (Bijapur ; XV^e au XVII^e s.) et Wodeyar de Mysore (Sravanabegola, Bangalore ; XIV^e au XX^e s.).

Jeux/localisation	BAD-AMI	AIHOLE	PATTA-DAKAL	BIJA-IPUR	HAMPI	BELUR	HAL-EBID	Sravana-Belgola	BENG-ALORE	TOTAL
Parcours (simple ligne)	7	2	0	0	7	4	4	4	0	28
Parcours (double ligne)	2	0	0	0	0	0	2	0	0	4
Parcours (croix)	0	0	0	0	1	0	0	1	0	2
Parcours (carré)	0	3	0	2	1	3	4	3	5	21
Jeux de semis (score)	4	7	0	0	5	26	36	2	0	80
Jeux de méréelle (config.)	6	3	0	0	13	0	15	7	1	45
Pentacle (configuration)	0	0	0	0	2	0	0	1	0	3
Echecs (capture)	2	1	0	0	4	0	1	0	0	8
Chasse (blocage et/ou élimination)	4	1	0	1	10	4	6	8	2	36
Connexion	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Déduction	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Inconnu	3	0	0	1	0	3	3	2	0	12
TOTAL	28	17	0	4	43	40	71	28	8	239

Fig. 33- Relevé non exhaustif des tabliers de jeux gravés dans neuf sites du Karnataka (janvier 2015)

Les jeux de parcours (en lignes ou en carré) et les jeux dit de chasse (asymétriques) sont nombreux (49 et 36). De plus, on en trouve partout (excepté à Pattadakal).

Les jeux de semis sont les plus nombreux (80) et il y en a partout sauf dans les villes (Bengalore et Bijaipur). Les méréelles sont le quatrième type de jeux très populaire (45) sauf dans les villes et à Belur. Nécessitant plus de matériel, aux règles plus complexes, plus difficiles à graver et restés longtemps aristocratiques, le chaturanga et le chaupad (vs pachisi) se font beaucoup plus rares (huit et deux).



Fig. 34 – Tablier de pachisi gravé dans la Siddhara Basti, rénovée à l’initiative du roi Dodda Khrishnaraja Wodeyar (1714 -1732) à Sravanabelgola (janvier 2015)

Dater ces jeux parait très hasardeux. Certains exemplaires partiellement recouverts suite à des travaux de rénovation datés permettent cependant quelques estimations (voir Fig.34). Quoiqu’il en soit un grand nombre de ces tabliers gravés dans le basalte, le granite ou la stéatite⁸⁷ paraissent anciens (avant le XIX^e siècle) et peut-être très anciens (VI^e au XVI^e siècle) surtout les jeux de parcours à ligne simple et les jeux du type nard/backgammon (ligne double) dont les pratiques semblent avoir disparu depuis très longtemps.

Beaucoup plus récents, les jeux de parcours sur grille 5x5 sont moins profondément gravés et demeurent pratiqués dans les lieux publics. Nous en avons relevé vingt et un. L’étude de Bhattacharya, Finkel et Soni (2011) en atteste la popularité dans toute l’Inde et sous divers noms à la fin du XX^e (Voir Fig.2 et 35)



Fig.35 – Femme identifiant un chowka bara (grille 5x5) à Sravanabelgola (janvier 2015)

⁸⁷ Respectivement au nord, au centre et au sud du Karnataka.

Le cas des jeux de semis



Fig. 36-37 Divers jeux de semis de type « pallankhuzi » à Belur et Halebid (janvier 2015)

Outre les jeux de parcours sur grilles 5x5 pratiqués partout et par tous⁸⁸, certains jeux dits de chasse gardent une popularité y compris dans les villes et auprès des hommes et ce dans toutes les régions.

Le cas des jeux de semis est particulier. Ils se maintiennent plutôt dans les campagnes, surtout dans le sud de l'Inde, et essentiellement auprès des femmes et des enfants⁸⁹.

De très nombreux tabliers parfois fort anciens sont également gravés aux abords de la plupart des temples du sud du Karnataka, notamment ceux de la dynastie Hoysala à Belur (vingt-six exemplaires. Voir Fig. 36) et à Halebid (trente-six exemplaires. Voir Fig. 37).

⁸⁸ Particulièrement par les femmes et les enfants.

⁸⁹ Bhattacharya, Finkel et Lok Nath Soni, 2011.

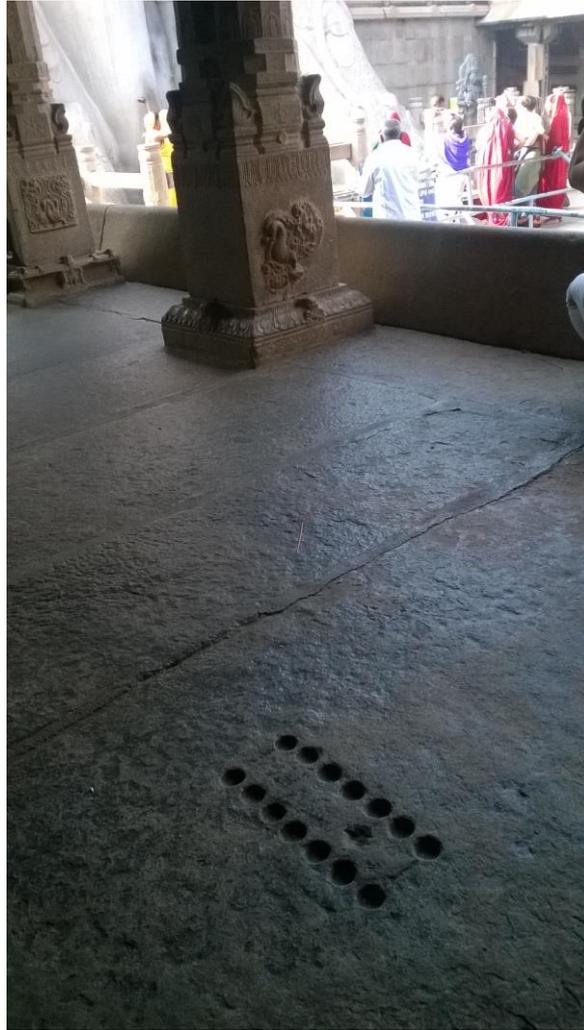


Fig. 38 Jeu de semis de type « pallankhuzi » au pied de la monumentale statue jain Gomasteshwara (Sravanabelgola, janvier 2015)

Emblématiques de l'Afrique noire, les jeux de semis sont en fait présents tout autour de l'océan indien et tout particulièrement au sud de l'Inde. Les « pallankhuzis » (jeux à beaucoup de trous) consistent le plus souvent en deux rangées de sept trous, mais des modèles originaux existent tel le tchuka ruma, un jeu de semis solitaire à une rangée, au Bengale.

A titre d'exemple, pas moins de quatre-vingt jeux de semis ont été gravés dans le sol à Hampi (voir Fig. 25). Ces jeux y sont aujourd'hui pratiqués par les classes les plus pauvres qui creusent leurs tabliers souvent à même le sol. Ils se jouent selon cinq règles différentes.

Au Tamil Nadu, aux côtés des jeux de chasse (adupuliattam) et de course (tayakattam), très populaires⁹⁰, Balambal (2002) dénombre pas moins de neuf règles contemporaines différentes de pallankuzhi dont d'intéressantes variantes à quatre joueurs (thaichi pandi), solitaire (seethai pandi) et une asymétrique à trois joueuses où chacune joue successivement le roi, le ministre et le soldat (raja pandi). Longtemps pratiqués assidûment par les femmes du peuple, ces jeux en bois creusés d'alvéoles demeurent présents dans de nombreuses maisons, mais les jeunes indiennes en connaissent de moins en moins souvent les règles, si bien qu'ils servent à présent plus souvent de

⁹⁰ Voir l'article de Ramasubramaniam dans ce volume.

banc que de jeu. Balambal cite également d'autres jeux de semis pour trois ou à quatre joueuses dans la région de Kanyakumari. D'autres encore existent notamment au Sri Lanka (voir Fig. 39)⁹¹.



Fig. 39 – Trois joueuses de « raja pasa mandiri » -proche du raja pandi- à Colombo (photo : S. Jayasekara, Alex de Vooght, 2000)

Les jeux de semis sont des jeux déterminés, de réflexion pure. Considérés comme un passe-temps féminin sans fonction rituelle symbolique officielle, ils n'en sont pas moins une belle et double allégorie de la fertilité campagnarde.

Un détour par le matériel : dés et coffrets multi-jeux.



Fig. 40 – Coffret multi-jeux (XIX^e siècle, Mysore)

Enfin, terminons notre tour d'horizon en jetant un œil sur le matériel. Répétons-le, peut-être plus qu'ailleurs, en Inde, tout objet est un jouet qui s'ignore. Des trous dans la terre, des lignes dessinées dans le sol, quelques cailloux ou coquillages suffisent bien souvent et ne laissent aucune trace.

⁹¹ De Vooght, 2000.

Cependant, des matériaux très luxueux sont parfois utilisés pour jouer et les artisans sudras confectionnent de magnifiques artefacts pour les rajputes et les brahmanes.

L'importance de ce prestigieux coffret multi-jeux en palissandre incrusté d'ivoire (Fig.40) a récemment été reconnue parmi l'inventaire très extensif des jeux du Maharaja Krishnaraja Wodeyar III (décédé en 1868)⁹². Il propose d'abord des échecs dans une version chaturanga, ici pour quatre joueurs, il faut le souligner. L'ouverture des quatre volets supérieurs dévoile ensuite un type hybride de chaupad, puis différents jeux dits de chasse (dont un sur pentagramme) et de parcours en guise de troisième strate. Enfin un pallankuzhi et d'autres jeux probablement dits de chasse (dont un circulaire) ou de blocage⁹³.

Au-delà de la passion ludique personnelle du roi, le coffret semble témoigner de la pratique de tous types de jeux par l'aristocratie de l'époque y compris ceux considérés comme populaires avec un matériel beaucoup plus luxueux. De même, aujourd'hui, on joue aux échecs (européens) et au cricket avec des moyens rudimentaires dans la plupart des écoles indiennes. Les pratiques s'harmonisent, seuls les supports différencient encore les classes sociales voire les castes.

Mais l'histoire du coffret a un intérêt intrinsèque. Cet exemplaire fut envoyé en Europe pour être vendu du vivant du raja et probablement avec son consentement, pour l'Exposition Universelle de Paris en 1867⁹⁴ et donc comme ambassadeur de la culture indienne aux yeux du monde. Il fut acquis par le Musée Indien de Londres, ce qui dut plaire au raja, et fait désormais partie des collections du Musée Albert and Victoria de Londres.

En Inde comme ailleurs, les magasins de jouets proposent aujourd'hui essentiellement des compendiums standardisés produit par le marché international et regroupant le matériel pour des dizaines de jeux traditionnels⁹⁵

La fabrication artisanale des coffrets multi-jeux se perpétue néanmoins dans quelques centres au sud de l'Inde. Un modèle en bois peint (Fig. 41, à l'arrière-plan), classé par le collectionneur Robert Charles Bell (1980) parmi « les plus beaux jeux du monde »⁹⁶, est toujours en vente au Sawantwadi Palace où il convient d'en négocier le prix... avec la reine en personne⁹⁷.

⁹² Topfield, 2006c.

⁹³ Ibidem.

⁹⁴ Ibidem.

⁹⁵ Sous des variantes simplifiées, les jeux traditionnellement joués en Inde tels les échecs (chaturanga), les dames (alquerque), le backgammon (nard), la marelle (mérelles), le ludo (pachisi), le serpents et échelles (gian chaupar), le renard et les poules (tigres et chèvres) y côtoient de nombreux autres jeux traditionnels (loto, mikado, cartes françaises etc...)

⁹⁶ Bell Robert Charles. Les plus beaux jeux du monde, Fernand Nathan, 1980, pp.58-63.

⁹⁷ Rajmata Satvashiladevi Bhonsle est l'ultime héritière des familles régnantes de Maharadjas au Maharashtra et l'une des dernières en Inde.

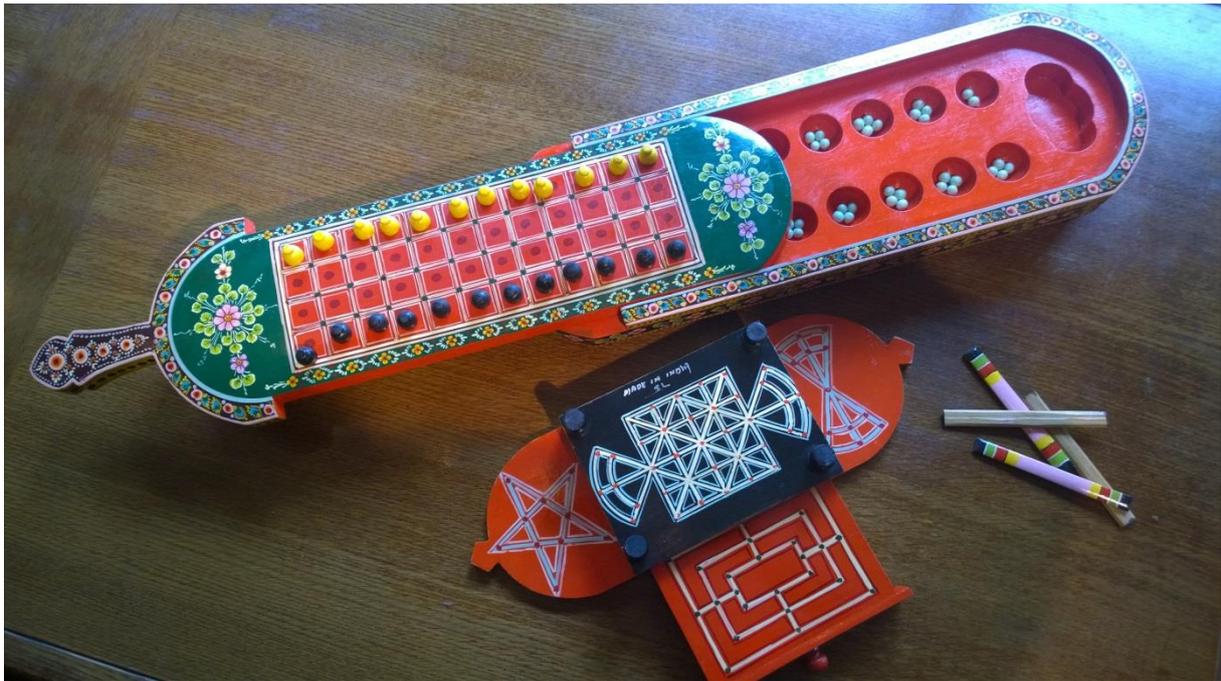


Fig. 41 – Coffrets multi-jeux (XX^e siècle, Sawantwadi palace ; Maharashtra, janvier 2015)

Ce type de coffret confirme la popularité résiduelle dans le sud de l'Inde des jeux de semis, des jeux dits de chasse et des jeux d'alignement. Il nous permet également de découvrir de nouvelles facettes de la diversité des jeux indiens.

Sur le couvercle figure en effet un long tablier original de quatre lignes de douze cases. Il permet de jouer au tabhal ou tablan, jeu d'affrontement et de hasard raisonné du sud de l'Inde décrit par Bell⁹⁸.

Comme nous pouvons le voir sur le petit modèle retourné à l'avant-plan de la Figure 41, au dos du coffret, nous trouvons un jeu d'alignement (mélles) et un jeu dit de chasse, mais également un solitaire sur pentagramme à gauche, et un jeu d'affrontement par saut sur double triangles à droite.

Le jeu de solitaire sur pentagramme proposé ici⁹⁹ est une version évoluée (à la fois de configuration et de blocage) de jeux de blocage attestés dans le nord de l'Inde tels le lam turki et le kawwa dand¹⁰⁰ ou encore du tara, dans l'ouest, joué à plusieurs avec les mêmes règles¹⁰¹. Dans le centre de l'Inde, un jeu dit de chasse nommé kaooa est également pratiqué sur une étoile du même type¹⁰². Le coffret multi-jeux de Mysore (Fig. 40) propose un jeu similaire¹⁰³. Parfois encore appelés pentalpha, d'après Murray les jeux sur pentagramme existent également dans l'Egypte ancienne, en Crète, en Espagne et au Mexique¹⁰⁴. Les pratiques dans le sud de l'Inde semblent anciennes. Nous en avons trouvé l'une ou l'autre trace à Scraanbelagola et à Hampi (voir Fig.33).

⁹⁸ Et non de parcours comme le nard/backgammon avec lequel il pourrait être confondu de prime abord.

⁹⁹ Recueil de règles du coffret ; Bell, 1980.

¹⁰⁰ Murray, 1951.

¹⁰¹ Bhattacharya, Finkel, Lok Nath Soni, 2011.

¹⁰² Murray, 1951.

¹⁰³ Topsfield, 2006c.

¹⁰⁴ Ibidem.

Enfin, le lau kali kata, jeu d'affrontement et de prises par sauts renseigné comme originaire du sud du Bengale¹⁰⁵, figure également sur l'album du colonel Gentil commissionné au XVIII^e dans le nord de l'Inde. Les règles sont semblables à l'alquerque, ancêtre mieux connu du jeu de dames également pratiqué en Inde sur le classique tablier carré.

Dés en pagaille

Bouclons la boucle de cette étude en revenant aux dés et autres générateurs de hasard. Les matériaux utilisés sont ici également très diversifiés et reflètent des classes sociales. Nous l'avons vu, dans la vallée de l'Indus, au milieu du III^e millénaire av. JC, les dés allongés à quatre faces coexistent avec les dés cubiques les plus anciens au monde (voir Fig.6). Ces derniers les supplanteront en Occident, mais pas en Inde où ils se marginaliseront de plus en plus face aux multiples versions à quatre faces allongées en os, en ivoire mais aussi en bois, en verre ou en argent, parfois avec des clochettes ou embouts sonores. On rencontre également des totons et, au Kerala, on lance même ostensiblement en l'air des exemplaires de dés bombés quasi sphériques souvent en métal¹⁰⁶. Par contre, les tétraèdres pyramidaux omniprésents en Mésopotamie dès l'Antiquité semblent inconnus en Inde, excepté dans l'Indus à l'époque d'Harappa.

Enfin et surtout, de très nombreuses formes de dés bifaces sont également utilisés : pièces de monnaie, baguettes, morceaux de poterie et, plus encore, coquillages (de type cauris), etc... Aujourd'hui, ces générateurs de hasard binaires sont devenus les plus populaires¹⁰⁷. A titre d'exemple, dès l'amorce de son déclin dans la seconde moitié du XX^e siècle, le chaupad/pachisi se pratiquait avec des cauris semble-t-il quasi partout en Inde¹⁰⁸.

Conclusions

Dans l'Espagne du XIII^e siècle à la fois chrétienne, juive et musulmane, le roi Alphonse X le Sage consacre les jeux notamment comme affrontements interculturels symboliques, pacifiques¹⁰⁹. Son ouvrage s'ouvre sur une allégorie de la structure des jeux et de la vie située dans la sagesse indienne. Quoique logique, cette référence hors de sa sphère de démonstration n'en demeure pas moins troublante... Elle est en tout cas révélatrice de l'importance ludique reconnue ou présumée du sous-continent indien dès l'Occident médiéval.

L'Inde forme de fait une société complexe et diversifiée à la culture ludique séculaire particulièrement créative, ouverte aux influences extérieures et qui n'a pas connu de grandes phases de repli autarcique. De tous temps, de nombreux jeux y ont été créés, adaptés, pratiqués.

L'Inde est un microcosme ludique au sens de Cardan, dans la mesure où l'on y retrouve à la fois de nombreux jeux de hasard pur (surtout avec dés à 4 faces ou cauris bifaces et les serpents et échelles, aux riches symboliques religieuses) ; de réflexion pure (échecs- chaturanga ; jeux dits de chasse, de semis, mérelles,...), des jeux mixtes (en croix ; chaupad/pachisi ; en lignes: backgammon ; en

¹⁰⁵ Recueil de règles du coffret ; Bell, 1980.

¹⁰⁶ Finkel. "Remarks on Indian dice", in: Bhattacharya, Finkel, Lok Nath Soni, 2011, pp.137-138.

¹⁰⁷ Ibidem.

¹⁰⁸ Excepté au Karnataka où deux baguettes à quatre faces continuent à être utilisées. Kulirani et Vijayendra.

"Report on the Board Games of Karnataka », in: Bhattacharya, Finkel, Lok Nath Soni, 2011, pp.104-122.

¹⁰⁹ Schadler, 2009 ; Merigot, 2011.

carré 5x5, 7x7 etc...); des jeux d'adresse, comme le carrom au succès croissant, et des jeux à informations cachées (cartes ganjifas).

Comme en Egypte ou en Mésopotamie, les premiers jeux indiens pourraient être des jeux de dés ou de parcours symboliques de vie ou des mythes fondateurs, où le hasard ritualisé joue un rôle. Nous avons néanmoins surtout traces de leurs avatars désacralisés condamnés pour immoralité comme jeux d'argent ou pour leur symbolique sexuelle. Plus qu'ailleurs, ces jeux de parcours sacrés se sont pérennisés tout en évoluant. Si pas le backgammon, le chaupad (ou pachisi) et le gian chaupar en sont de belles illustrations aux riches symboliques initiales, respectivement liées à l'hindouisme et au jaïnisme. Leurs pratiques naissent probablement en Inde et s'y développent au cours du deuxième millénaire après JC. Mais peut-être dès le VI^e siècle, se rencontrent également les échecs, jeu aristocratique de réflexion pure à gain par prise du chef adverse. Enfin, de manière concomitante au chaupad, de nombreux jeux de blocage et de prise par saut apparaissent, particulièrement dans les castes sociales défavorisées, et préférentiellement sous la forme hybride des jeux asymétriques de « poursuite »¹¹⁰. Autant si pas plus que les échecs, ces jeux asymétriques très populaires sont emblématiques de la forte stratification sociale indienne comme trait culturel pleinement assumé. L'Inde en est le foyer le plus important au monde et il n'est pas impossible que les jeux européens similaires connus au Moyen-âge en soient issus.

Parmi les jeux de gain par score, les jeux de semis sont très présents (surtout au sud) mais pas de territoires (et de prisonniers). Au départ de la Chine, l'empire du milieu, il est symptomatique que le go, avec son immense plateau aux trois cent soixante et une intersections pour autant de pions, ait séduit le Japon mais semble-t-il jamais l'Inde, pourtant très joueuse.

Enfin les jeux de connexion (Lightning, Hex, Quorridor,...) et de déduction (bataille navale, Mastermind,...) repris dans la classification de Michel Boutin (1999) paraissent également absents (voir Fig. 32). Apparus à la fin du XIX^e siècle en Occident, ces sous-familles de jeux rares ne semblent pas avoir de souche traditionnelle. Les Indiens connaissent les jeux à informations cachées essentiellement via les cartes initialement importées de Perse, notons que les jeux à pièces hiérarchisées à informations cachées de type gunjin-shogi – L'Attaque –Stratego ou luzankhi leurs sont inconnus alors qu'ils sont pratiqués à la fois en Europe et en Extrême orient. Le microcosme ludique indien n'est donc pas absolu.

L'origine de la plupart des familles de jeux demeure incertaine et l'Inde n'est pas le foyer de chacune. Des chaupad/ pachisi voire des gian chaupar, sans doute. Des jeux d'échecs, des jeux de poursuite (dits de chasse), voire des « backgammon » peut-être. Des jeux de semis et des cartes ganjifas, probablement pas ; mais d'innombrables variantes de tous ces jeux aux cours des siècles, assurément ! Le cas du carrom est atypique, il s'agit là au contraire vraisemblablement d'un jeu que les Indiens ont adopté en unifiant ses règles jusqu'à le populariser aujourd'hui dans le monde comme « billard indien ».

La complexité et la richesse culturelle de l'Inde est exceptionnelle et se reflète dans la diversité de ses jeux. Nous pouvons en définitive dégager trois spécificités ethno-ludiques de l'Inde quant à leurs structures. La société occidentale aux mythes du monde bipolaire et de l'égalité des chances pratique

¹¹⁰ Pour rappel, cette appellation due à David Parlett (1999) est préférable à celle de « chasse » proposée par Harold Murray (1951) bien que cette dernière demeure la plus utilisée.

des duels symétriques. En Inde, on trouve au contraire de nombreux jeux et versions à trois ou quatre joueurs et des duels asymétriques. Les pratiques sont également plus grégaires et les règles de tradition orale, moins figées, beaucoup plus souples et même volatiles d'une région à l'autre voire d'une séance à l'autre.

Plus que les familles de jeux, ce sont les objets de jeux mais aussi les règles et les manières de les appliquer qui diffèrent aujourd'hui d'une caste à l'autre. Enfin, la diversité des jeux traditionnels indiens apparait en recul depuis la seconde moitié du XX^e siècle face d'une part à la mondialisation des versions occidentales (cartes, échecs européens,...) et, d'autre part aux jeux multimédia¹¹¹. Le XXI^e siècle voit les pratiques qui s'accrochaient dans les zones rurales aujourd'hui en danger d'extinction; quelques foyers historiques tentent cependant d'entretenir la tradition et la créativité artisanale indienne semble trouver de nouveaux terrains et supports pour s'exprimer.



Fig. 42 – Atelier de fabrication de jeux indiens installé dans la salle du trône du Sawantwadi Palace (Maharashtra ; janvier 2015)

Nos sources concernent délibérément des époques et des régions différentes afin de nous faire une idée globale, mais des analyses régionales et locales et d'autres observations de terrain devraient approfondir notre recherche au-delà de cette synthèse forcément superficielle.

¹¹¹ Finkel, 2011 ; Khanna, 1983 ; Balambal, 2002.

BIBLIOGRAPHIE

BAGCHI, Tilak ; SONI Lok Nath. « The Board Games of Kachchhh of Gujarat : An Overview », in: Bhattacharya, Finkel et Soni, 2011, pp.75-89.

BALAMBAL, Ramaswamy. "Pallankuzhi, a traditional board game of women in Tamil nadu" in : RETSCHITZKI Jean – HADDAD-ZUBEL Rosita (s.d.). Step by Step. Proceedings of the 4th Colloquium Board Games in Academia, Editions universitaires Fribourg, 2002, pp.49-57.

BELL, Robert Charles. Les plus beaux jeux du monde, Fernand Nathan, 1980.

BHATTACHARYA, R.K.; FINKEL, Irving et SONI, Lok Nath. s.d. "The Indian Board Game Survey". Anthropological Survey of India, Kolkata, 2011.

BOCK-RAMING, Andréas. "The Gaming Board in Indian Chess and Related Board Games: a terminology investigation". In: Board Games Studies, issue n°2, Leiden, 1999, pp. 42-59.

BOUTIN, Michel. Le livre des jeux de pions, Borneman, Paris, 1999.

BOUTIN, Michel ; PARLEBAS, Pierre. « La Métromachie ou la bataille géométrique ». In : Board Games Studies, issue n°2, Leiden, 1999, pp. 80-103.

CALVET, Louis-jean. Les jeux de la société, Payot, Paris, 1978.

CAZAUX, Jean-Louis. L'odyssée des échecs, Praxéo, Neuilly, 2010.

CAZAUX, Jean-Louis. Petite histoire des Echecs, Pole, Paris, 2009.

CAZAUX, Jean-Louis. Les échecs insolites, Chiron, 1999.

CAZAUX, Jean-Louis. Du sente au backgammon, Chiron, Paris, 2003.

CESSOLES (de), Jacques. Le jeu des eschaz moralisé. Trad. Jean Ferron 1347, Alain Collet (éd), Champion, Paris, 1999.

DELEDICQ, André. "Inventer un jeu" in: Sciences et vie, hors série « jeux de réflexion », Paris, 1978.

DEPAULIS, Thierry. "Inca Dice and Board Games" in: Board Games Studies, issue n°1, 1998, pp.26-49.

DE VOOGHT, Alex. Mancala boards in the National museum of Colombo, BGS n°3, Leiden, 2000.

DOSTOIEVSKI, Fiodor. Le joueur, Folio, Paris, 1866.

DRAKE BOEHM, Barbara. « Les échecs » in : L'art dans le jeu, le jeu dans l'art de Babylone à l'occident médiéval, catalogue de l'exposition du Musée Cluny, Paris, novembre 2012 -4 mars 2013, pp. 28-33.

FINKEL, Irving. "L'origine des jeux". In: Art du jeu , jeu dans l'art de babylone à l'occident medieval. Exposition au musée Cluny, Paris, 2012.

FINKEL, Irving L. "The Four-Arm Race: The Indian game of pachisi or chaupar". in: The art of play, board and card games of India, TOPSFIELD Andrew éd. , Marg publications , Mumbai, 2006, pp.60-73.

FINKEL, Irving. « Le Pachisi, un jeu d'Orient en Occident », in SCHADLER, Ulrich (s.d.), Jeux de l'Humanité. 5000 ans d'histoire culturelle des jeux de société. Slatkine, Genève, 2007, pp. 82-91.

FINKEL, Irving. « Pachisi in Arab Garb». In : Board games Studies, issue n°5, Leiden, 2002, pp.65-78.

FRITZ John M. ; GIBSON, David. Game Boards at Vijayanagara: A Preliminary Report. In: Ancient Board Games in perspective. FINKEL, Irving (s.d.), British Museum Press, London, 2007, pp. 110-115.

GEX, Catherine ; AEBERTI ROCHAT, Laetitia. « L'Inde, le pays des jeux ». In En famille autour du monde. Jeux, repas et traditions, Musée suisse du jeu, Glénat, Nyon, 2012, pp.94-99.

GORET, Jean-François. "L'archéologie du jeu". In : L'art dans le jeu, le jeu dans l'art de Babylone à l'occident médiéval, catalogue de l'exposition du Musée Cluny, Paris, novembre 2012 -4 mars 2013, p.100.

HARTER, Jean-Louis. "Le jeu. Essai de déstructuration.", Paris, L'Harmattan, 2002.

JAFFER, Amin. « The furniture of play. Games Boards and Boxes in India ». in: Marg a magazine of the arts, vol. 58, n° 2, December 2006, pp.12-25.

KALA RAKSHA (éd.). Ashta Chamma, Bhuj, march 2011.

KEENE, R.D. « Grandmasters of Shatranj and the Dating of Chess ». In : Ancient Board Games in perspective. FINKEL, Irving (s.d.), British Museum Press, London, 2007, pp. 158-161.

KHANNA, Sudarshan. Dynamic Folk Toys, National Institute of Design, Ahmedabad, 1983.

KOTHARI, Abhay. Toys as change Agent for Children (an Indian Model), 7th ITRA world Congress, Braga, 2014.

KRAAIJEVELD, Alex R. "Origin of Chess – A Phylogenetic perspective" in : Board Games Studies, issue n°3, Leiden, 2000, pp.39-49.

LHOTE, Jean-Marie. Histoire et Dictionnaire des jeux de société, Flammarion, 1994 et 1996.

MARK, Michael. « The beginning of Chess ». In : Ancient Board Games in perspective. FINKEL, Irving (s.d.), British Museum Press, London, 2007, pp. 138-157.

MASTERS James "Snakes and ladders is the ultimate game of morality". In: www.tradgames.org.uk, adapted by Kala Raksha, Bhuj , 2011.

MERIGOT, Brigitte. La symbolique dans le livre des jeux d'Alphonse X le sage, Colloque Board Games Studies, Bruges, 2011.

MURRAY, Harold John Ruthen. A history of chess (1913). Benjamin press edition, 1986.

MURRAY, Harold. John Ruthen. A history of Board games other than chess, Oxford Clarendon Press, 1951.

PARLEBAS, Pierre. Héritage , « Le destin des jeux : Héritage et filiation », *Socio-anthropologie* [En ligne], 13 | 2003, mis en ligne le 15 novembre 2004, Consulté le 01 novembre 2014. URL : <http://socio-anthropologie.revues.org/173>.

PARLETT, David. The Oxford History of Board Games, Oxford, 1999.

PATTIL, Koumudi. Craftsmanly thinking: studying the dilemma of change and identity in Banarasi Khilonas (toys), doctoral thesis, Indian Institute of Technology, Powai, 2013.

POPOVA, Assia. Etudes mongoles et sibériennes. Cahiers 1, 1970.

SATYANARAYANA, A History of the Wodeyar of Mysore (1610-1648), Government of Karnataka, Directorate of archaeology and museums, Mysore, 1996.

SCHADLER, Ulrich. "Equilibre parfait et émotions fortes. Une esquisse historique du backgammon ». In : jeux de l'humanité, 5000 ans d'histoire culturelle des jeux de société, Slatkine, Genève, 2007.

SCHADLER, Ulrich et CALVO, Ricardo. Das Buch der Spiele von Alfons X "des Weise" übersetzt und kommentiert, Lit verlag, Berlin, 2009.

SOAR, Micaela. « Shiva and Parvati at play. Backgammon in ancient India ». in: The art of play, board and card games of India, TOPSFIELD Andrew éd. , Marg publications , Mumbai, 2006, pp.44-59.

SOAR, Micaela. « Board games and Backgammon in Ancient Indian Sculpture ». In: Ancient Board Games in perspective. FINKEL, Irving (s.d.), British Museum Press, London, 2007, pp. 177-231.

TOPSFIELD, Andrew . Dice, Chaupar, Chess. Indian games in history, myth, poetry and art. TOPSFIELD Andrew éd. , Marg publications , Mumbai, 2006a, pp.11-31.

TOPSFIELD, Andrew. "Instant Karma: The meaning of Snake and ladders in: The art of play, board and card games of India, TOPSFIELD Andrew éd. , Marg publications , Mumbai, 2006b, pp.60-73.

TOPSFIELD, Andrew. " Some Mysore games" in British collections. in: Marg a magazine of the arts, vol. 58, n° 2, December 2006c, pp.36-49.

VASANTHA Rangachar. "Games and puzzles of Maharaja Khrisnaraja Wodeyar of Mysore". in: The art of play, board and card games of India, TOPSFIELD Andrew éd. , Marg publications , Mumbai, 2006, pp.142-151.

VASANTHA, Rangachar « Deciphering the board games invented by the Raja of Mysore » in : RETSCHITZKI Jean – HADDAD-ZUBEL Rosita (s.d.). Step by Step. Proceedings of the 4th Colloquium Board Games in Academia, Editions universitaires Fribourg, 2002, pp. 147-162.

VASANTHA, Rangachar. « Board Games from the City of Vijayanagara (Hampi) (1336-1565) : a survey and a study ». In: Board Games Studies , issue n°6, 2003, pp. 25-36.