Les cahiers de LUD®

Revue trimestrielle de vulgarisation scientifique, d'éducation aux loisirs et d'éducation permanente.

N°23 Hiver 2013

P601034 BP 1/7939 1050 BXL 5 **LUDO asbl, av Defré 62 1180 Bruxelles**



Rédacteur en chef: Alain Gottcheiner. Editeur responsable: Michel Van Langendonckt. Couverture: Sarah Verstraeten.

Ludo ASBL, association des ludothèques francophones belges et de promotion culturelle du jeu.

LuCIFER Éditions av Defré 62 1180 Bruxelles. - www.ludobel.be

Espaces linéaires et tournois

Alain Gottcheiner ULB, Laboratoire de Mathématiques et Sciences Humaines

Idéalement, toute compétition sportive ou ludique devrait permettre de comparer chaque compétiteur avec chaque autre. Deux solutions simples le permettent :

- La poule, dans laquelle chacun rencontre chacun une fois, voire plus, en tête-à-tête; cette formule, généralement utilisée dans les sports d'équipe, réclame beaucoup de temps et d'espace (30 concurrents nécessiteront 29 tours, soit 435 duels!);
- Le groupe unique, dans lequel tout le monde concourt en même temps, comme dans un cross ou une course cycliste en ligne.

Un troisième système courant, la compétition par éliminations successives, comme dans un tournoi de tennis, ne remplit pas la condition de comparaison de chaque paire. Certains concurrents auront un parcours plus facile que d'autres, ce qui peut fausser la compétition lorsque les facultés de récupération sont un facteur de réussite.

Néanmoins, dans de nombreuses formes de compétition, aucune des deux formules « complètes » ci-dessus ne convient, par manque de temps ou de place pour la première, pour des raisons pratiques pour la seconde ; par exemple, des concurrents trop nombreux risquent de se gêner.

Comment assurer l'existence de toutes les comparaisons par paires lorsque chaque occurrence de la compétition met en scène un petit nombre de concurrents, mais au moins trois ?

Espaces linéaires, le point de vue mathématique ¹

Un espace linéaire est un ensemble de « points », dans lequel on distingue des sous-ensembles nommés « droites » ou « blocs », de telle manière que deux points donnés appartiennent à exactement une droite.

Il en est ainsi du plan et de l'espace dans la géométrie traditionnelle. Mais ici, ne nous intéresseront que les espaces ayant un nombre fini de points.

Exemple 1 : les plans affins finis.

Soit *n* un nombre premier ou une puissance d'un nombre premier.² Convenons que toute valeur supérieure ou égale à *n* sera ramenée entre 0 et *n*-1 par soustraction de *n* autant de fois que nécessaire (c'est le principe du *calcul modulo n*, tel qu'il est utilisé dans la preuve par 9).

Les points du plan affin Af(n) sont les points du plan de coordonnées (x,y) entières entre 0 et n-1.

Les droites sont les ensembles de points satisfaisant à l'une des équations suivantes :

$$x = k \tag{1}$$

y = k (2)

y = m.x + k (3)

où m et k sont des entiers entre 0 et n-1.

¹ Pour plus d'informations, on pourra consulter l'article de Paul Libois, *Quelques espaces linéaires*, dans le *Bulletin de la Société Mathématique de Belgique*, n° 16 (1964).

² Cette restriction est indispensable pour que la construction décrite « fonctionne ».

Deux droites du type (1), ou deux droites du type (2), ou deux droites du type (3) avec la même valeur de m, n'ont pas de point commun ; elles sont dites parallèles. Un ensemble de droites parallèles entre elles est appelé une direction.

Les propriétés de ce plan (notamment en matière de parallélisme) sont assez proches de celles du plan euclidien de nos cahiers.

Le plan Af(n) comprend n^2 points et (n^2+n) droites de n points chacune.

Exemple 2 : les plans projectifs finis déduits de plans affins

Convenons d'ajouter au plan affin décrit ci-dessus un point qui sera l'intersection de toutes les droites du type (1), un pour les droites de type (2), et un pour chaque valeur de m pour les droites de type (3). On ajoutera également une droite faite de tous les nouveaux points ainsi créés. On crée ainsi le *plan projectif* P(n), composé de n²+n+1 points et d'autant de droites.

On parle classiquement, pour les éléments ajoutés, de *points à l'infini* et de *droite de l'infini*, mais dans les plans projectifs, leurs propriétés sont en fait identiques à celles des autres points et droites, et il est raisonnable de gommer cette distinction.

Les plans projectifs jouissent d'une jolie propriété: deux droites quelconques ont un (et un seul) point en commun. Ainsi, points et droites ont les mêmes propriétés (deux points sont sur une et une seule droite) et jouent des rôles symétriques.

Les plans projectifs en général sont définis comme des espaces linéaires possédant cette dernière propriété; il en existe d'autres espèces, mais le nombre de points par droite est une puissance de nombre premier pour tous les cas connus.

Espaces linéaires dégénérés

On exclut généralement de la définition des espaces linéaires deux cas particuliers :

- celui où il n'existe qu'une droite, formée de tous les points ;
- celui où chaque paire de points constitue une droite.

Dans le contexte particulier où nous travaillons, il est cependant préférable de conserver ces cas « dégénérés ».

Compétitions en petits groupes

Supposons que l'on désire organiser une compétition dans laquelle plus de deux concurrents s'affrontent simultanément, mais pas tous. Il en est ainsi, par exemple, d'un tournoi d'un jeu de plateau en plusieurs manches; à chaque table s'affrontent quelques joueurs, et quelques tables jouent simultanément. On désire que tout joueur ait rencontré tout joueur une fois sur le temps du tournoi.

Ceci peut être réalisé par l'utilisation d'un espace linéaire, dont les « points » joueurs, les sont les « droites » les les tables. et « directions » les tours successifs, donnant tout son sens à l'expression « jouer en parallèle ».

Ainsi, si l'on veut former des tables de 5 joueurs, on admettra 25 joueurs, et l'on jouera 6 rondes de 5 tables chacune. Chaque joueur aura affronté quatre autres joueurs à chaque ronde, soit les 24 autres joueurs.

Cette très jolie organisation souffre d'un défaut : le nombre de participants est fixé. Il faut donc s'assurer de la présence de tous les inscrits, ou disposer de réserves. Tout au plus peut-on se permettre un absent, qui laissera une place vide à chaque ronde, sans troubler la structure, mais s'il y a deux absents, le jeu va sans doute être faussé à la table où ils auraient dû se rencontrer.

Si les parties ne sont pas trop longues, on peut utiliser de telles formules dès que le nombre de joueurs est un carré parfait (éventuellement avec un manquant).

Il est à noter que les compétitions en poules et en groupe unique rentrent dans ce cadre, sous forme d'espaces dégénérés à droites de deux points et à droite unique respectivement.

A notre connaissance, un seul type de compétition sportive utilise cette formule : le speedway, une forme de compétition motocycliste³ disputée sur un anneau relativement court et étroit, sur lequel la limitation à quatre du nombre de participants à une course est essentielle, des concurrents plus nombreux étant susceptibles de se gêner.

La forme la plus courante utilise un plan affin pour n=4, avec donc 16 concurrents (n^2) et 20 courses successives (n^2+n) . Celles-ci sont assez brèves, rendant l'organisation possible sur une journée.

Il existe également des canevas de tournois dans différents jeux utilisant les espaces affins. Les tournois de bridge4 « individuels » utilisant cette formule, également avec 16 joueurs inscrits et 5 tours ; à chaque table, un successivement ioueur sera partenaire des 3 autres pour un total de 15 tours (généralement de 2 donnes chacun). Les mêmes canevas sont utilisables par d'autres jeux à 4 joueurs par table, comme le whist ou le mah-jong, sans que la notion de partenaires n'intervienne.

Mais d'autres compétitions sportives où la place disponible pour une course est limitée gagneraient à utiliser cette formule, notamment dans les sports de glisse (ski-cross et short-track).

Un jeu projectif

Le jeu de Dobble, sorti en 2009 et également existant sur tablettes électroniques, est composé de 55 fiches circulaires, sur chacune desauelles figurent 8 symboles différents. Deux fiches ont exactement un symbole en commun.

Il y a plusieurs manières de jouer le jeu, mais toutes ont en commun la nécessité de reconnaître le plus rapidement possible le symbole commun à deux fiches.

Il s'agit clairement d'un espace linéaire –les fiches étant les « points » et les symboles étant les « droites », contrairement à l'intuition que l'on pourrait en avoir- mais il ne s'agit ni d'un plan affin ni d'un plan projectif. 5 En effet, le nombre 55 n'est ni un carré parfait, ni égal à n^2+n+1 pour une valeur entière de n.

La structure de plan projectif est si « parfaite » que nous nous permettons de conseiller aux créateurs de ce jeu de le transformer en plan projectif en utilisant 57 fiches, avec 57 symboles, ce qui correspond à la valeur n = 7 ; il serait alors possible d'avoir 8 symboles par carte et 8 fiches portant chaque symbole, et le jeu serait jouable dans l'autre sens : trouver la carte unique contenant deux symboles donnés.

³ Il existe également du speedway cycliste; voir http://en.wikipedia.org/wiki/Cycle speedway

⁴ La théorie des canevas de tournois de bridge est très développée, d'autres conditions devant également être prises en compte ; voir par exemple http://en.wikipedia.org/wiki/Duplicate_bridge_move ments

⁵ Une analyse de cet espace projectif partiel est disponible sur http://images.math.ens.fr/Dobble-et-la-géométrie-finie.hmtl.

Générateurs de hasard

Cynthia Massin Marine Raes

L'introduction du hasard est une nécessité intrinsèque non seulement à toute société humaine, mais aussi peut-être à la société animale. En effet, Vinciane Despret affirme que même les rats blancs ont une propension à s'adonner aux jeux de hasard¹!

Si, aujourd'hui, en Occident, on cherche à comprendre le hasard sur le plan historique, sociologique, scientifique..., il refait aussi surface par le biais d'activités ludiques comme les machines à sous, les jeux de cartes, le Lotto, ou simplement le fait de lancer un dé.

Mais le hasard n'est jamais parfait, il n'est que le nom donné à notre incapacité à prévoir le résultat d'une opération : connaissant tous les paramètres physiques d'un jet de dé, il est théoriquement possible de savoir quel résultat sera obtenu, mais l'opération est compliquée pour être menée à bien par un cerveau humain ; on prétend donc que le dé retombe au hasard, à moins que notre mystique ne nous incite à postuler une intervention divine entre le jet et l'atterrissage.

Nous allons présenter quelques espèces d'objets générateurs de hasard.²

1. Les baguettes

Les baguettes sont un des générateurs de hasard les plus anciens. On en trouve déjà dans l'Egypte antique.

On explique leur grand nombre et leur incroyable état de conservation par le climat de l'Egypte, favorable à la préservation des objets en bois, et par la croyance des Egyptiens en une vie après la mort.

En effet, durant une grande partie de leur vie terrestre, ceux-ci préparaient leur vie dans l'au-delà. Selon leur classe sociale, ils faisaient construire de grandes tombes ou de plus humbles, où serait placée leur dépouille et tous les objets dont ils auraient besoin dans l'au-delà.

On a donc retrouvé dans les tombeaux égyptiens de la vaisselle, des parures, des lits, de la nourriture,... et aussi des jeux de hasard comme le $m_e h_e n$. Ces jeux se retrouvent tout aussi bien dans les tombes des riches que dans celles des personnes pauvres, ce qui laisse à penser qu'ils étaient relativement répandus et populaires.

On a aussi des traces visuelles de ces baguettes sur de nombreuses fresques représentant des scènes de la vie courante, dont certaines représentent des Egyptiens jouant à des jeux de société.

Mais l'Egypte n'a pas le monopole des baguettes. En Chine, de magnifiques baguettes servaient au célèbre jeu du liubo.

Les baguettes égyptiennes sont généralement fabriquées en bois dur, en roseau ou en bambou. Elles ont une partie lisse et une partie bombée. Si elles étaient à base de bambou ou de roseau, il suffisait de couper la plante en deux pour voir la différence entre les faces.

D'autres sont simplement de petites baguettes en bois ou en os, plates et ornées d'un côté, lisses et bombées de l'autre.

Les baguettes ne sont pas nécessairement de petits objets. Au Louvre, on peut observer une série de baguettes mesurant 18 cm.

¹ Voir à sujet : DESPRET V., Que diraient les animaux si ... on leur posait les bonnes questions, Paris, La Découverte, 2012, P. 104. ² Ce sujet a été exposé lors de la Journée Portes Ouvertes de l'ULB en février 2013.

Utilisation

En Egypte, on comptait les points en lançant en l'air trois ou quatre baguettes appelées *djebao*, ce qui signifie « doigts ». L'utilisation exacte des baguettes en Chine reste encore à ce jour un mystère.



Le $m_e h_e n$ égyptien est le plus vieux jeu de société connu à ce jour (voir l'article de Michel Van Langendonckt dans le n° 1 des cahiers).

On estime qu'il était pratiqué dès le IIIe millénaire. Il n'a été découvert qu'une quinzaine d'exemplaires, mais on en trouve de nombreuses traces sur les papyrus ou sur des fresques représentant les Egyptiens jouant à ce jeu.

Le plateau de jeu était un serpent enroulé sur lui-même. Son corps était divisé en compartiments, les pions étaient des lions et des lionnes.

Dans des tombeaux de l'Ancien Empire, on a retrouvé des boites de jeux contenant des lions et des lionnes, des boules rouges et des boules blanches³.

L'usage de bâtonnets n'est pas encore certain ; mais toutes les traces archéologiques tendent à prouver que c'était effectivement un jeu de hasard.

³ MONTET P., *La vie quotidienne en Egypte*, Paris, Livre de poche, 1986, pp. 137-142.

Le site *Les actualités du monde du jeu* ⁴ a reconstitué *d*es règles de ce jeu, dans lesquelles interviennent des baguettes.

Certains spécialistes ont fait un parallèle avec un jeu du Soudan : le jeu de l'hyène⁵ qui, lui aussi, fait intervenir le hasard.



Le $s_e n_e t$ est un jeu égyptien souvent comparé au jeu de l'Oie.

On a retrouvé de nombreux exemplaires de ce jeu, ainsi que des jeux gravés directement sur le sol ou sur de nombreuses fresques. De nombreuses règles permettent actuellement de rejouer à ce jeu⁶.

A partir de la XVIII^e dynastie, le jeu prend une tournure religieuse et on en trouve même des traces à la fin du *Livre des Morts.* Il est intéressant de remarquer que les baguettes ne sont apparemment pas les seuls générateurs de hasard existant pour ce jeu ; en effet, il semble que les osselets aient également servi à amener le hasard dans la société⁷.

⁷ BREYER C., *Op. Cit.*, p. 49.

⁴ http://www.geoludie.com/fichiers/mehen.pdf, consulté 3 mars 2013.

⁵ BREYER C., *Jeux et jouets à travers les âges, histoires et règles de jeux égyptiens, antiques et médiévaux*, Bruxelles, Editions Safran, 2010, p. 36.

⁶ <u>http://www.geoludie.com/p41 senet-enceramique.html</u>, consulté 4 mars 2013.



Le *liubo* chinois (六博) est un des jeux les plus mystérieux au monde. Le mot *liubo* signifie « six bâtons ».

Bien que les règles aient été oubliées, on a retrouvé de nombreuses boites de jeux et de nombreuses traces comme des dessins⁸, statues ainsi que des allusions dans de nombreux textes, notamment chez Confucius⁹, ce qui tend à prouver que le jeu était très populaire dès cette époque.

2. Les dés



Aujourd'hui, il existe des dés de toutes les tailles, de toutes les couleurs et de toutes les formes... On en trouve partout, dans

⁸ CAHILL J., *Les trésors de l'Asie, La peinture chinoise*, Genève, P. Skira Flammarion, 1977, pp. 22-23.

les casinos, dans les écoles et dans certaines boites de jeux de société.

Lors de l'exposition mathématiques et géométrie de février 2013, nous avons systématiquement demandé aux visiteurs de notre stand quelle image leur venait à l'esprit lorsque nous leur disions hasard : toutes les personnes interrogées durant la journée, sans aucune exception, nous ont répondu un dé.

Le dé semble vraiment être, dans notre inconscient collectif, la représentation physique du hasard (voir l'entrée *aléatoire* du *Petit dico des jeux*, dans le n°7 des cahiers). Tout le monde le connaît, mais on connaît moins son âge.

Les premiers dés retrouvés datent de 2300 avant J.-C., dans la vallée de l'Indus.

En Egypte, les dés étaient en forme de tétraèdre, un polyèdre à quatre faces triangulaires, arrondi au sommet, les points étant marqués aux sommets.

On a aussi retrouvé, en Inde, des « dés à quatre faces », mais dans ce cas, c'étaient des parallélépipèdes rectangles allongés¹⁰.

Les Grecs, avec les *kuboi*, ont créé le dé cubique à six faces si célèbre chez nous. Plus tard, il fut repris par les Romains, qui se sont chargés de le répandre partout où ils allaient, car les soldats aimaient parier et jouer avec lui.

C'est surtout chez les Romains que le dé cubique, tel que nous le connaissons aujourd'hui, s'est répandu ; depuis, il n'a pas changé de forme. C'est l'un des seuls objets de la vie courante à avoir traversé le temps sans changer ni de forme ni d'emploi. Comme l'a dit un visiteur de l'exposition, si l'on remontait le temps et si l'on donnait un dé du XXI^e siècle à un Romain, ce dernier saurait exactement ce dont il s'agit et comment s'en servir.

Forme

Pour être « honnête », un dé doit avoir toutes ses faces identiques et indistinguables (en plus d'être fait d'une matière homogène). Il doit donc s'agir d'un polyèdre régulier en ses faces, et il en existe pour tout nombre pair de faces (le dé à deux faces n'est autre qu'une pièce de monnaie).

⁹ CONFUCIUS, Analectes, 17, 22: Quand on ne fait que boire et manger toute la journée, sans appliquer son esprit à aucune occupation, qu'il est difficile de devenir vertueux. N'a-t-on pas des **liubo** et des weiki? Mieux vaut se livrer à ces jeux que de rester à ne rien faire.

¹⁰ CAZAUX J.L. et CRITON M., *Les jeux de dés*, Paris, Editions POLE, 2007, p.15.

Cependant, seules quelques formes sont utilisées, avec des fréquences variables.

| Faces | Forme des faces | Nom du polyèdre |
|-------|----------------------------|-------------------------------|
| 4 | Triangle équilatéral | Tétraèdre régulier |
| 6 | Carré | Cube, ou hexaèdre régulier |
| 8 | Triangle équilatéral | Octaèdre régulier |
| 10 | Quadrilatère irrégulier | Scalénoèdre pentagonal |
| 12 | Pentagone régulier | Dodécaèdre régulier |
| 20 | Triangle équilatéral | Icosaèdre régulier |
| 24 | Triangle isocèle | Tétrahexaèdre |
| 30 | Losange | Triacontaèdre rhombique |

Quant au « dé 100 » des rôlistes, il s'agit d'une paire de dés à 10 faces, l'un porteur des unités et l'autre des dizaines.

Utilisation



Les Romains aimaient les jeux. Le jeu de dés se jouait déjà, comme aujourd'hui, avec un cornet, afin d'éviter au maximum les tricheries.

Un jeu célèbre à l'époque romaine était le duodecim scripta, qui ressemble à l'actuel trictrac et qui se jouait avec 15 pions blancs, 15 pions noirs, 3 dés et un plateau de 12 cases réparties en trois rangées¹¹.

Ovide¹² parle de ce jeu en ces termes : *Est genus, in totidem tenui ratione redactum Scriptula, quot menses lubricus annus habet.* « Il existe un jeu divisé par des lignes minces en autant qu'il y a de mois dans l'année qui fuit si vite. »

Le chaturanga, ou jeu des quatre jambes, est un jeu indien qui, selon une thèse contestée à l'heure actuelle¹³, serait l'ancêtre des échecs.

Nous avons trouvé des sources qui contredisaient cette affirmation, comme http://www.geoludie.com/p20 chaturanga.html.

Cependant, il est indéniable que le nom de ce jeu est à l'origine de celui des échecs dans diverses langues : *chatrang* en persan, *ajedrez* en espagnol ...

Ce jeu se joue à quatre, sur un damier de 8x8 cases. Les pions sont des éléphants, des navires, des chevaux, des soldats et le rajah (roi). Le dé servait à définir quelle pièce il fallait jouer.

Autres dés

Quand on lance deux dés cubiques dits « classiques » numérotés de un à six, on peut obtenir un résultat allant de 2 à 12 ; la probabilité de ces résultats varie de 1/36 (pour le 2 et le 12) à 1/6 (pour le 7). Ces probabilités conditionnent les règles de nombreux jeux, comme le craps.

Il est étonnant de constater qu'il est possible d'obtenir chaque résultat avec la même probabilité, en utilisant des dés numérotés différemment : les dés de Sherman, dont l'un est numéroté 1 2 2 3 3 4, l'autre 1 3 4 5 6 8.

D'autre part, divers jeux de plateau modernes utilisent des dés dont le pointage n'est pas le même (Formule Dé), voire dont les différentes faces portent des renseignements autres qu'un nombre (Colosseum, Descent, de nombreux jeux de rôle).

Enfin, si l'on veut tirer un résultat parmi un nombre impair de possibilités, on peut utiliser un *toton*, toupie pyramidale dont chaque face porte un nombre (ou autre symbole) différent.

¹¹ http://www.geoludie.com/p23_duodecim-scripta.html, consulté 4 mars 2013.

¹² OVIDE, Ars amatoria, 3, 364-365.

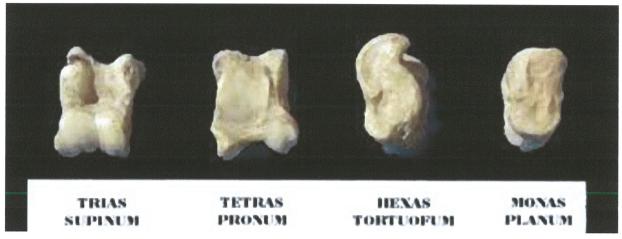
¹³ CAZAUX J.L. et CRITON M., Op. Cit., p.16.

3. Les osselets

On a retrouvé énormément d'osselets en Mongolie, en Palestine, en Egypte,... Mais c'est le monde gréco-romain qui nous en a légué le plus. On a retrouvé 20000 osselets près de Delphes, dans une grotte où se trouvent des fresques montrant des enfants et des femmes jouant aux osselets. Hérodote raconte dans ses Histoires que les Lydiens ont inventé lors d'une famine le jeu de dés et d'astragales.

Comme l'osselet est imparfait, certaines faces sortent plus souvent que d'autres, les faces ne sont donc pas équiprobables, et les valeurs reflètent ces différences. Les osselets étaient lancés par quatre.

Ceci donnait 35 combinaisons possibles, certaines, comme la *combinaison du chien* (1-1-1-1) étaient peu appréciées ; d'autres, comme *le coup de Vénus* (6-4-3-1), étaient très fortes¹⁵.



« triple vers l'arrière » « quadruple vers l'avant » « sextuple tortueux » « simple plat »

Les osselets retrouvés sont généralement en os, en particulier l'astragale, petit os de la cheville du bœuf ou de la chèvre. Ils tiennent facilement en main¹⁴.

Il existe aussi en bois laqué -notamment en Chine-, en bronze, en laiton, en verre et de nos jours en plastique. Le plus vieil osselet *artificiel* en or a été retrouvé dans une tombe en Bulgarie (4200 avant JC).

Utilisations

Les Grecs et les Romains utilisaient l'astragale comme un dé. Chaque face avait sa valeur (voir illustration). La face creuse valait 3 points, la bombée 4, la plate n'en valait que 1, quant à la face sinueuse, elle en valait 6 (voir illustration).

On pense que les osselets servaient de générateur de hasard dans certaines versions du $m_a h_a n$.

En Mongolie, les osselets servaient à prédire l'avenir : à chaque début de cycle, les Mongols lançaient les osselets et voyaient grâce aux combinaisons ce que l'avenir leur réservait ; une fois les osselets lancés, ils n'y touchaient plus avant la venue d'un autre cycle.

Aujourd'hui, en Occident, les osselets sont avant tout un jeu d'adresse structuré utilisé par les enfants. Néanmoins, les sources nous laissent penser que, déjà à l'époque romaine, on les utilisait comme jeu d'adresse.

http://www.geoludie.com/chronique ludique.p hp?art=20, consulté 6 mars 2013.

¹⁴

¹⁵ CAZAUX J.L. et CRITON M., Op. Cit., .11-12.

4. Les cauris

Les cauris (Cypraea moneta) sont de petits coquillages que l'on trouve notamment dans l'Océan Pacifique ainsi que dans les Iles Maldives et en Afrique Ils possèdent une partie bombée et une face fendue.

Utilisation



A la base, les *cauris* servaient de monnaie d'échange, ce qui nous a permis, pendant l'exposition, de les comparer à nos pièces de monnaie. On s'en servait également comme générateur de hasard binaire, un peu comme une pièce, qui n'a que deux possibilités : pile ou face.

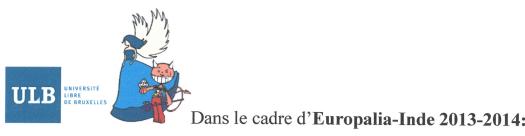
Aujourd'hui les cauris sont majoritairement utilisés comme parure et non plus comme monnaie d'échange. Les cauris servent aussi à prédire l'avenir : dans l'Océan Pacifique, on mettait quelques cauris dans une noix de coco avant de la retourner. Selon la position des coquillages, les sorciers fournissaient une interprétation. En général, lorsque le cauris montrait son côté fendu, c'était un bon présage car il « regardait » vers le ciel, alors qu'au contraire quand il tombait sur sa face bombée, c'était un mauvais signe parce qu'il « regardait » le sol.

Conclusion

Nous remarquons que les générateurs de hasard sont fort anciens, attestés géographiquement et historiquement partout dans le monde, qu'ils ont un caractère universel dans la mesure où nous les retrouvons pour certains encore de nos jours, quasi sous la même forme (par exemple le dé).

Le choix d'un générateur de hasard est lié à la culture; par exemple, les Mayas utilisaient des *bul*, grains de maïs, dans le même esprit que les cauris, dans le jeu de *Puluc*, mais aussi, vu le caractère quasi divin du maïs, pour la divination.

Cette dualité d'usage des générateurs de hasard est très générale, et n'a pas complètement disparu dans les sociétés modernes.







Colloque

« Jeux indiens et originaires d'Inde : Caturanga, échecs, etc...»

Lieux et dates : Haute Ecole de Bruxelles-Defré et Université Libre de Bruxelles (Institut de Sociologie) les 13 & 14 Décembre 2013.

Evénements concomitants :

- Exposition « *Art et Savoir de l'Inde* » (8 novembre 2013 15 février 2014) à l'ULB, Bibliothèque des Sciences Humaines (av. Paul Héger à 1050 Bruxelles).
- Exposition « *Jeux indiens et originaires d'Inde* » (21 novembre 2013 5 avril 2014) au « Petit Musée vivant des jeux », au siège de l'asbl LUDO, HEB-Defré (62 av. De Fré à 1180 Bruxelles).

Organisateurs (et commissaires): J.M. Delire (ULB-HEB) and M. Van Langendonckt (LUDO-HEB)

Public : Enseignants, étudiants et instituteurs HEB, joueurs d'échecs, ludothécaires, personnes intéressées.

Inscription : Gratuite. Réservations par demi-journées (nécessaire. 200 places dipo.) ouvertes à partir du 30 octobre sur le site : www.asindia.eu/colloque.html

Partenaires : Haute Ecole de Bruxelles, Institut des Hautes Etudes de Belgique, Commission Communautaire Française, FNRS-F.R.S, LUDO asbl (via la F.W-B), Europalia

Programme:

Vendredi 13 Décembre 2013 « Jeux, jouets et créativité indienne »

9h-10h30 : Visites libres ou commentées de l'exposition « Art et Savoir de l'Inde »

A partir de 11h: HEB-Defré Accueil des participants, visites libres ou commentées des autres expositions et buffet froid (5 € sur réservation pour le public).

12h30 : Ouverture du colloque en salle de conférence (Mesdames Coessens & Dierkens)

12h50: Présentation des communications et ateliers de l'après-midi (présidence: Mr J-P. Pierre Rossie)

13h-13h50: «*Toy as Teacher* » par Sudarshan Khanna (National Institute of Design, Ahmedabad, India) (et Jean-Pierre Rossie, Gand, Belgique-Maroc)

13h50-14h40: « *Three typical indoor games of Tamilnadu* » par K. Ramasubramaniam (IIT Mumbai, India) (et Jean-Michel Delire, HEB-ULB, Belgique)

« Echanges avec la salle puis pause café »

15h10-15h35: « L'inde, microcosme ludique » par M. Van Langendonckt (HEB, Belgique)

15h35-16h: « Les cartes Ganjifa » par Gwénaël Beuchet (Paris, Musée français de la carte à jouer)

16h-17h20: Atelier de fabrication de jeux et jouets traditionnels: S.Khanna (avec J-P. Rossie et T. Quintens)

- 17h20-19h: Initiation aux Dashavarata ganjifa, au palankulli ou au carrom (M. Van Langendonckt, Gwénaël Beuchet, et les étudiants de l'ASP et d'IAC en collaboration avec le Musée national de la carte à jouer de Turnhout et le Musée français de la carte à jouer d'Issy-les-Moulineaux. Gratuit sur réservation)
- 19h-21h : Souper indien (20 € sur réservation pour le public)
- 19h-23: Soirée jeux et tournoi de Carrom (billard indien, sur réservation) à la Ludothèque HEB-ULB « Ludivine et LuCIFER » avec la collaboration du Cercle des étudiants de la HEB-Defré.

Samedi 14 Décembre 2013 « Caturanga, échecs et autres jeux à pièces hiérarchisées »

9h : Réception à l'ULB, auditorium Baugniet (Institut de Sociologie, avenue Jeanne, 44)

9h30 : Présentation des communications de la matinée (présidence: Mme C. Bautze-Picron)

9h40-10h20: « Caturanga as a war Game: perspective on the Indian Origin of Chess » par C. Rajendran (Calicut University, Inde)

10h20-11h: « Le Caturanga : une tradition restée vivante au Kérala jusqu'au 20e siècle. Présentation de quelques témoignages illustratifs » par Ch. Vielle (Univ. Catholique de Louvain, Belgique)

« Pause café »

11h20-12h: « Between Tradition and Modernity: A Reassessment of the Vilāsamaṇimañjarī, a Sanskrit text on chess from the 19th Century » par A. Bock-Raming (Université de Mayence, Allemagne)

12h-12h30 : Table-ronde, échanges entre les intervenants et la salle

Repas des intervenants (repas libre pour le public)

Auditorium HEB – Defré:

14h30: Présentation du programme de l'après-midi (présidence : Mr J-M. Delire)

14h40-15h20 : « *De l'Attaque au Stratego. Jeux à informations cachées* » par Michel Boutin (Poitiers, France) et Fred Horn (Amsterdam, Pays-Bas)

15h20-16h20 : « *Rithmomachia, Métromachia, Ouranomachia* » par Pierre Parlebas et Michel Boutin (CEMEA, Paris, Groupe de recherche –inter- national « jeux et pratiques ludiques ») avec reproduction des jeux

16h20-16h30 Echanges avec la salle

« Pause café »

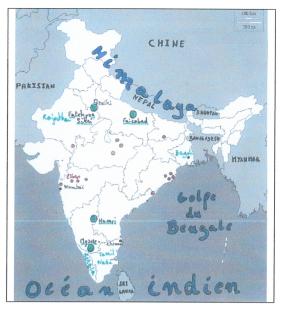
16h40-17h20: Partie décisive du Championnat du monde d'échecs 2013 (Anand-Carlsen), commentée par Marc Geenen (Belgique, Maître FIDE et Grand Maître d'Echecs par correspondance)

17h20-19h20: Simultanée d'Echecs (gratuit sur réservation) par Marc Geenen (en collaboration avec la Fédération Echiquéenne Francophone de Belgique, Raymond van Melsen et Aurore Gillet)

OU

16h40-19h20 : Projection commentée du film « *Shatranj ke khilari* » (les joueurs d'échecs) de Satyajit Ray dans l'Auditorium

19h20 : Clôture du colloque



L'INDE, MICROCOSME LUDIQUE

Le subcontinent indien (3.287.263 km² soient 108 x la Belgique) est une canine encastrée dans la mâchoire asiatique il y a 45 millions d'années, créant l'Himalaya. L'Inde représente une culture et une histoire millénaire très diversifiée réunissant actuellement 1 milliard 234 millions de personnes (plus d'un humain sur 6) à forte stratification sociale (4 castes et des millions de parias) répartis en 28 états. Ils y honorent des dizaines de dieux différents, parlent 18 langues officielles et des centaines de dialectes; mais, à l'instar des

peuples chinois et mongol, tous sont très

joueurs.

Les échecs (ci-contre) et le pachisi (ou chaupar,

ci-dessous), les deux familles de jeux emblématiques de l'Inde, paraissent de souches aristocratiques. Le débat sur leurs origines n'est pas tranché. Ils remonteraient au 6e

siècle, les colonisateurs et britanniques (fin du 19e large diffusion internationale les formes les plus diverses

respectivement arabes (7^e siècle) siècle) leur ayant assuré une très depuis leurs foyers indiens sous (cf collection Boutin en vitrines).

séculaires, bien d'autres jeux ou

être

qualifiés

cependant

Au vu de leurs pratiques familles de jeux peuvent « d'indiens ou originaires

« d'indiens ou originaires de traces archéologiques, de sculptures et artefacts parfois fort anciens (1^{er} siècle Av. JC- 10^e siècle Ap. JC, au centre de l'Inde. Cf carte, points rouges), comme de la littérature régionale et de nombreux témoignages consacre l'Inde comme foyer et microcosme ludique. A l'instar des foyers égyptien et mésopotamien, on y trouve d'abord des jeux de parcours originels aux fonctions symboliques sacrées (notamment via les divinités Shiva et Parvati (cf.

panneau 3), mais une grande diversification apparaît ensuite.

A Hampi, site de la dernière capitale du plus grand empire pré-moderne du Sud de l'Inde, le royaume Hindou de Vijayanagara

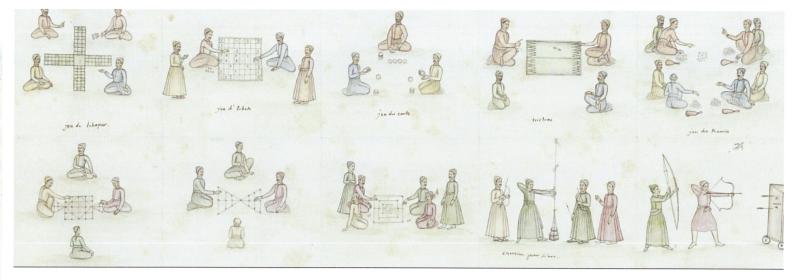
| Zone | | | | Types of Boards | | | | | | | | | | | | | | |
|------------------|-------|-----|-------|-----------------|--------|-----|-----------|-----|---------|-----|-------|-----|----------|-----|---------------------|-----|-------|-----|
| | Total | | Race | | Merels | | Alguerque | | Mankala | | Hunt | | Blockade | | Grid (chess.) Unid. | | | |
| | freq. | % | freq. | | freq. | % | frea. | % | freq. | % | freq. | % | freq. | % | freq. | % | freq. | % |
| Urban Core | 243 | 32 | 67 | 35 | 38 | 30 | 37 | 36 | 21 | 26 | 14 | 20 | 10 | 16 | 11 | 44 | 45 | 39 |
| Royal Centre | 242 | 31 | 67 | 35 | 41 | 33 | 29 | 28 | 30 | 38 | 17 | 25 | 17 | 27 | 6 | 24 | 35 | 30 |
| Irrigated Valley | | 2 | 7 | 1 | 5 | 4 | 0 | 0 | 1 | 1 | 3 | 4 | 2 | 3 | 0 | 0 | 4 | 3 |
| Sacred Centre | 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 |

(1336-1565 ApJC) situé au Karnataka (cf carte, point vert), pas moins de 769 tabliers de jeux très divers, creusés à même le sol, ont été identifiés et classés (Fritz & Gibson, 2007) selon la nomenclature structurale de Murray (1951). Ils témoignent de la grande et précoce diversité du patrimoine ludique indien, solidement ancrée dans la culture des castes (Vasantha, 2003). Les occurrences des jeux de course (parcours de hasard « raisonné » rarement cruciformes), de mérelles (alignements), d'alquerque et jeux de chasse (prises par saut) sont les plus nombreuses. La présence de ces divers jeux de chasse (duels asymétriques), de semis (mancalas) et de blocage, méconnus des cultures occidentales est d'autant plus remarquable que leur pratique est populaire et rurale; certains comme les huit



variétés de pallankuzhis (mancalas indiens) sont encore dévolus aujourd'hui essentiellement aux femmes et enfants du Sud de l'Inde (ici plateau du XIXe siècle exposé au Musée Suisse du jeu Cf également vitrine) (Vasantha, 2003; Balambal, 1998). En contraste on y trouve que quelques grilles dont une seule d'échecs (nommé ici « chaturangam ») réservée aux rois et 4 cruciformes de pachisi (ici appelés « chaupat »), jeu destiné à l'époque

des grands Moghols aux brahmanes et royaux, avant de se démocratiser.

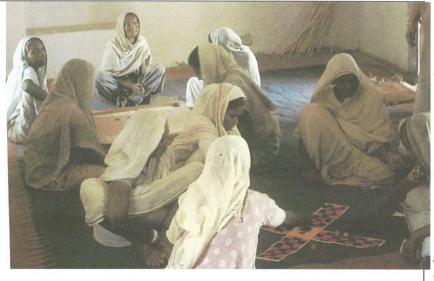


A Fazabad (cf carte, en vert), dans le Nord de l'Inde, un album commissionné sous l'Empereur Moghol Ahmad Shah Bahadur en 1774 montre (cf ci-dessus) les jeux de « vie et coutume indienne » par ordre de popularité (Topsfield, 2006). Le chaupar (ou pachisi) y précède les échecs, les cartes rondes traditionnelles indiennes

(dashvarata et moghul Ganjifas. cf vitrine), le Backgammon (trictrac), les jeux de dés (16 cauris), des jeux de chasse, d'alignements (mérelles), d'adresse et de combat.

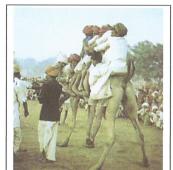
Qu'elle soit simple ou de luxe, la production traditionnelle de jeux et jouets paraît particulièrement foisonnante en Inde à l'époque de l'empire britannique. Cette boîte multijeux en bois précieux incrusté d'ivoire (milieu du 19e siècle, Mysore, Kerala) propose d'abord un chaturanga, puis un chaupar, divers jeux de chasses et, finalement, un pallankuzhi (Topsfield, 2006).





Depuis le 19^e siècle, en marge du pachisi, se développent aussi d'autres jeux comme le carrom ou billard « indien » (photo: Amristar, 20e). Ce jeu devenu particulièrement populaire en Inde, au Myanmar et au Yémen, serait originaire

d'Egypte ou d'Ethiopie.
Enfin l'attitude ludique indienne ne se limite pas aux jeux de société comme en



témoigne le jeu du chameau ici à la foire aux bestiaux de Pushkar au Rajasthan (vers 1970).

La diversité des jeux traditionnels indiens apparaissent en recul depuis la seconde moitié du 20^e siècle face d'une part à la mondialisation des versions occidentales (cartes, échecs européens,...) et d'autre part aux jeux multimédia (Khanna, 1983; Balambal, 2002). Le 21^e siècle voient les pratiques qui s'accrochaient dans les zones rurales aujourd'hui en danger. Quelques foyers historiques tels Mysore (cf carte, point vert) tentent d'entretenir la tradition.

SOURCES BIBLIOGRAPHIQUES

AVERBAKH, Yuri L. "About the origin of Chess" 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.79-89

BALAMBAL, Ramaswamy. "Pallankuhzi, 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.

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

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

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

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. "The Four-Arm Race: The Indian game of pachisi or chaupar". in: The art of play, board and card games of India, TOPSFOIELD Andrew éd., Marg publications, Mumbaï, 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

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 Institue of Design, Ahmedabad, 1983.

KRAAIJEVELD, Alex R. "Origin of Chess – A Phylogenetic perspective » in: Board Games Stuides, 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

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

SOAR, Micaela. « Shiva and Parvati at play. Bacgammon in ancient India ». in: The art of play, board and card games of India, TOPSFOIELD Andrew éd., Marg publications, Mumbaï, 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. "Instant Karma: The meaning of Snake and ladders in: The art of play, board and card games of India, TOPSFOIELD Andrew éd., Marg publications, Mumbaï, 2006, pp.60-73

TOPSFIELD, Andrew. "Some Mysore games" in British collections. in: Marg a magazine of the arts, vol. 58, n° 2, December 2006, 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, TOPSFOIELD Andrew éd., Marg publications, Mumbaï, 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

Chaupar (Pachisi), Gian Chaupar et autres jeux de parcours indiens

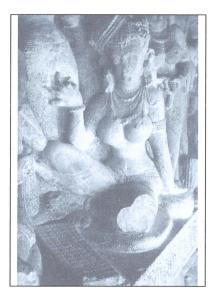


La plupart des nombreux jeux de hasard indiens utilisent soit des dés oblongs à 4 faces (Chaupar,...) soit des cauris (Pachisi,...) ou des baguettes bifaces, voire des boules ou totons multifaces. Pourtant, le

plus ancien dé cubique connu a été mis à jour dans la vallée de l'Indus, non loin du Rajasthan. Il est en terre cuite, mesure 2cm³ et date de 2000 av. JC. environs.



Ces générateurs de hasard s'emploient seuls ou avec d'innombrables jeux de parcours de types



indiens (carrés ou cruciformes) ou plus souvent originellement de types nard moyen-oriental (proches du backgammon ou du trictrac). Les dieux hindous Shiva et Parvati sont représentés y jouant sur une vingtaine de sculptures remontant jusqu'au 1^{er} siècle av J-C. (Ici au temple Ramesvara à Ellora, 2°moitié du 6° siècle. Cf points rouges sur la carte du panneau 1) (Soar, 2006 & 2008)

Apparu semble-t-il vers le 5^e siècle avant notre ère, l'Astapada (Grille carrée de 8 sur 8) fut l'un de ces premiers jeux indiens. Le Vinayapitaka, texte bouddhiste sacré, établit en tout cas sa réputation sulfureuse dès le siècle suivant. Vint ensuite l'Ashta Chamma (5x5), dérivé de l'Astapada et joué sous divers noms dans le Sud de l'Inde sous l'ère des Maharadjas (cf. pièces en vitrine). D'autres y étaient toujours pratiqués au 20^e siècle, comme le Saturankam et le Sïga (9x9), le Gavalata (5x5) ou encore l'Ashta-

kashte (7x7), au Bengale (Murray, 1951; Kala Raksha, 2011).

Le plus célèbre d'entre eux est un jeu de hasard pur, le Gian Chaupar ou Jnana Bagi (jeu du "paradis et de l'enfer"), beaucoup plus connu en Occident sous le nom de « Serpents et échelles ». Ce jeu de course n'est pas un jeu d'argent. Originellement, il simule de riches « parcours symboliques d'existence » liés à



l'Hindouïsme, au Jaïnisme et à l'Islam comme le suggère cette version perse qui daterait du 9^e siècle (Topsfield, 2006). D'autres remonteraient au 2^e siècle.



Utilisés à des fins pédagogiques, chaque case numérotée renvoie aux vices (serpents) et aux vertus (échelles). Sur cet exemplaire de la fin du 18^e siècle, l'échelle la plus longue relie la case 17, « l'amour passionné » à la 69, « le monde de l'absolu ». La diffusion mondiale désacralisée du Gian Chaupur correspond à l'industrialisation et à l'apogée de l'empire britannique à la fin du 19e siècle.

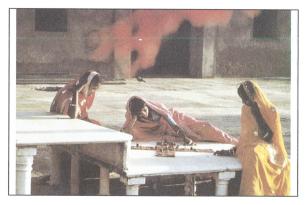
Version la plus populaire du Chaupar, le Pachisi utilise des cauris et non des dés oblongs. Depuis sa démocratisation aux 18^e et 19^e siècles, le Pachisi est LE « jeu national indien ». Nous n'avons aucune trace du Chaupar avant l'avènement des empereurs moghols qui y jouaient sur plateaux géants avec leurs courtisan(e)s brahmanes dans la cour de leurs palais d'Agra, Allahabad, Delhi ou comme ci-dessus à Fatehpur Skikri (cf carte, en vert), à l'époque du grand Akbar (1542-



1605) (Finkel, 2006; Murray, 1951). Il est toutefois possible que le jeu résulte d'une évolution de l'Astapada dès le moment où, au 6^e siècle, les tabliers de ce dernier auraient été (ré)utilisés pour jouer aux échecs (débuts du Chaturanga) (Lhôte, 1994).

Les modèles actuels sont encore parfois luxueusement confectionnés en velours rouge et or richement brodés (ci-contre, au palais d'un maharadjah au Rajasthan vers 1860 et ci-dessous, de même, un siècle plus tard), mais plus souvent de vieux tissus colorés soigneusement assemblés. Au Nord-ouest de l'Inde, on utilise des perles de verre assemblées (Finkel, 2006).

La diffusion internationale du Pachisi fut concomitante à celle du Gian Chaupar à la fin du 19^e siècle avec une ampleur sans cesse supérieure pendant plus de 100 ans, sous diverses appellations croquignolettes telles: « Ludo » (Angleterre), « Parcheesi » (USA), « Parchis » (Espagne), « Dada » ou « Petits chevaux » en France, « Hâte-te lentement en Suisse », « Ne t'en fais pas » ou « Ne te fâche pas » en Allemagne (cf. collection Boutin en vitrines).



Extrait des sources bibliographiques:

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, TOPSFOIELD Andrew éd., Marg publications, Mumbaï, 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

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

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

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

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

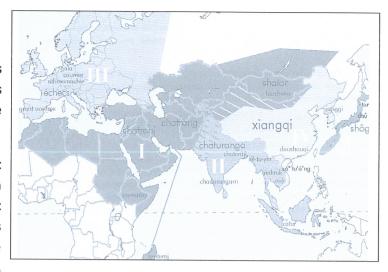
TOPSFIELD, Andrew. "Instant Karma: The meaning of Snake and ladders in: The art of play, board and card games of India, TOPSFOIELD Andrew éd., Marg publications, Mumbaï, 2006, pp.60-73

Jeux indiens et originaires d'Inde : chaturanga, échecs, etc

Les échecs, une famille très diversifiée aux origines incertaines...

Jean-Louis Cazaux (2000, 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 en extrême orient et des échecs européens partout ailleurs. Subsistent cependant le shogi japonais et, à des degrés divers, le changgi coréen d'une part; le sittuyin birman, le makruk thaïlandais,



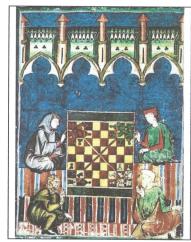
le ouk chatrang cambodgien, le main chator malais, le chandraki tibétain, le shatar mongol, le senterej éthiopien, le samantsy malgache et les échecs traditionnels indiens (Cazaux, 2010). Ces derniers diffèrent des échecs européens sur une dizaine de points (notamment liés aux promotions) sans compter de nombreuses variantes locales



notamment au Bengale. Ils sont en nette perte de vitesse depuis un demi-siècle et semblent à présent en danger d'extinction y compris dans les zones rurales du Sud de l'Inde, à la faveur de l'avènement du champion indien Viswanatan Anand, héros national qui tente de conquérir un 6^e titre mondial d'échecs européens du 6 au 23 novembre 2013

à Chennaï, sa ville natale (ici à Sofia le 11 mai 2010).

L'origine des jeux d'échecs demeure discutée (Mark, 2007). 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 voire chinoise. De fait, le perse « chatrang » est issu du sanskrit « chaturanga » signifiant « composé de 4 membres » ou corps de l'armée indienne (infanterie, cavalerie, éléphants et chars). A ne pas confondre avec le « chaturâjî », échecs pour 4 joueurs anciennement joués avec des dés et qui ne seraient qu'une variante médiévale du « chaturanga » à deux joueurs joué sur un tablier d'ashtâpada (Cazaux, 2010; Murray, 1913). Les échecs à 4 se sont maintenus en Inde jusqu'au siècle dernier non sans un certain rayonnement



international (cf illustration du célèbre « livre des échecs,... » du roi de Castille Alphonse X le Sage. Fin du XIII^e siècle).



Trois poèmes pahlavis (moyen persan) dont l'un de la fin du VIe siècle établissent l'arrivée du « chatrang » en Perse à la cour du roi Khusraw ler (531-579) par une ambassade d'un roi du Nord de l'Inde (ci-joint le poème de Firdoussi, 935-1025, confirmant la même histoire dans le « livre des rois » édité au début du XIVe 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 estimée au milieu du Xe siècle depuis le monde musulman par l'Empire germanique et la Catalogne chrétienne (Goret, 2012). Exhumées sur l'île de Lewis, de superbes pièces

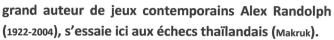


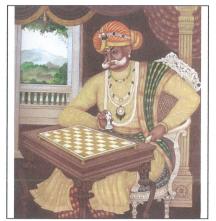
norvégiennes en ivoire de morse s'écartent du modèle arabe dès le XIIe siècle. Elles sont figuratives et nous montrent les premières reines (dont l'une ici au centre) remplaçant les vizirs, moins puissants.

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 16^e siècle (prise

en passant).

Le jeu d'échecs est source d'inspiration et de créativité ludique. Passionné de Shogi, le





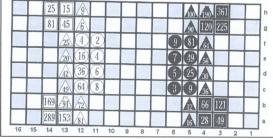
Amateur de pachisi mais également d'échecs, son illustre prédécesseur, le Maharadja Krishnaraja Wodeyar III de Mysore (1794-1868. Cf Carte, point vert) inventa de nombreux jeux de pions et de cartes ainsi

que d'ingénieux casse-têtes mathématiques (Topsfield, 2006).

Editées ou non, une infinité de variantes du jeu d'échecs existent désormais (cf collection Boutin en vitrines), 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 (19^e siècle) ou la rithmomachia (Europe, fin du X^e

siècle? Position de départ jointe), la métromachia et l'ouranomachia (Angleterre, 16^e siècle) et, plus récemment, l'attaque (vs stratego, France, 1909). Ces derniers attestent que, de longue date, l'Orient n'a plus le monopole des jeux à pièces hiérarchisées (Boutin, 2013).





Malgré ce foisonnement

avéré, les échecs dégagent l'impression d'être immuables. Film réalisé en 1977 par le bengali Satyajit Rey, le Shatranj Ke Khiladi (le joueur d'échecs cf photo) ne mettait-il pas en scène deux aristocrates philosophes poursuivant imperturbablement leur jeu alors que leur province est sur le point d'être annexée par l'Empire britannique ? En Inde et ailleurs, le pachisi sortira grandi de cette conquête, mais nulle part il ne supplantera durablement son concurrent de réflexion pure,

pas même dans leur probable berceau commun.

Michel Van Langendonckt

Extraits des sources bibliographiques: AVERBAKH, Yuri L. "About the origin of Chess" 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.79-89. BOCK-RAMING, Andréas. "The Gaming Board in Indian Chess and Related Board Games: a terminology investigation". InBoard Games Studies, issue n°2, Leiden, 1999, pp. 42-59. BOUTIN, Michel; PARLEBAS, Pierre. « La Métromachie ou la bataille géométrique ». In : Board Games Studies, issue n°2, Leiden, 1999, pp. 80-103. 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. 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. 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. 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. KRAAIJEVELD, Alex R. "Origin of Chess - A Phylogenetic perspective » in : Board Games Stuides, issue n°3, Leiden, 2000, pp.39-49. MARK, Michael. « The beginning of Chess ». In : Ancient Board Games in perspective. FINKEL, Irving (s.d.), British Museum Press, London, 2007, pp. 138-157. TOPSFIELD, Andrew. "Some Mysore games" in British collections. in: Marg a magazine of the arts, vol. 58, n° 2, December 2006, 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, Mumbaï, 2006, pp.142-151.



Eux indiens et originaires d'inde:

caluranga, echecs, elc.

Les 13 et 14 décembre 2013

Haute école de Bruxelles-Defré et Université Libre de Bruxelles



Évènement GRATUIT Réservation obligatoire

Infos et réservations: www.asindia.eu/colloque.html

Expositions jointes:

jeu de tchopar.

Art et Savoir de l'Inde du 08/11/2013 au 15/02/2014 à l'ULB

Bibliothèque des Sciences humaines - Av. Paul Héger à 1050 Bxl

Jeux indiens et originaires de l'Inde du 21/11/2013 au 05/04/2014 au siège de LUDO asbl - HEB Defré Petit Musée vivant des jeux - Av. De Fré, 62 à 1180 Bxl









Institut des Hautes Etudes de Belgique Association sans but lucratif Avenue Jeanne 44 (rez-de-chaussée) 1050 Bruxelles



