

L'HISTOIRE DES ECHECS...

Naissance du jeu d'échecs en Orient :

VIe-Xe siècles :



Il est bien difficile de dater la naissance du jeu d'échecs. De la Chine à l'Égypte, il a existé dans tout l'Orient antique de nombreux "jeux de table" représentant un combat de pions à déplacer sur une sorte de damier. Où, quand et comment l'un de ces jeux s'est-il progressivement transformé pour donner aux échecs une date de naissance ?

C'est en Inde, à une époque assez récente, selon toute vraisemblance au VI^e siècle de notre ère, que l'ancêtre des échecs est inventé : l'ancien jeu des "quatre rois" – le *chaturanga*. À la fin du VI^e siècle, une ambassade indienne transmet le jeu en Perse.

La première véritable diffusion internationale des échecs, notamment vers l'Occident, sera alors assurée par l'expansion de l'Islam. En conquérant la Perse en 642, les Arabes font connaissance avec le jeu. Ils s'y adonnent avec passion et étendent sa pratique au fur et à mesure de leurs conquêtes. Vers l'ouest, le jeu traverse le Maghreb et la Méditerranée pour parvenir dans l'Espagne musulmane et atteindre l'Occident chrétien à la fin du Xe siècle. Vers l'est, les caravanes ont déjà porté le jeu jusqu'en Chine et

au Japon. Au nord, les routes commerciales conduisent le jeu vers les populations scandinaves et russes à la fin du XIe siècle. Depuis l'Inde jusqu'en Espagne, l'élite de la société musulmane joue aux échecs dans tout l'Empire islamique à la fin du Xe siècle. Toute une littérature technique, allégorique et symbolique leur est déjà consacrée.

Au cours d'un tel voyage de quatre siècles, le jeu s'est profondément modifié. Chaque société l'a réinvesti de ses propres codes, faisant évoluer pièces et règles selon ses traditions. S'ils ont une même origine, les jeux indiens, chinois et japonais n'ont plus rien de commun avec les échecs occidentaux.

Le jeu en Inde :



Ancêtre lointain des échecs, le *chaturanga* est un jeu de guerre indien inventé entre les Ve et VIe siècles. Le terme apparaît dans de nombreux textes anciens : le *Livre des Hymnes*, le *Rig Veda* ou encore dans le *Mahabharata* et le *Ramayana*. Formé des deux racines sanscrites – *chatur*, "quatre", et *anga*, "membre" – il signifie littéralement "ayant quatre membres" ou "quadripartite". Cet adjectif qualifie les armées typiques de l'Inde ancienne, composées de "quatre corps" ou divisions distinctes, que l'on retrouve dans le jeu : chars de combat, cavalerie, corps des éléphants, infanterie, sous les ordres d'un Rajah.

De la table rituelle à la table de jeu :

Les pièces prennent naturellement place sur la table rituelle de 8 x 8 cases, détournée à des fins profanes. Depuis des temps immémoriaux, cette table de soixante-quatre cases symbolise l'ordre cosmique – le *Vastu Purusha mandala*, résidence sacrée des dieux du Panthéon hindou, les quatre cases centrales correspondant au dieu créateur Brahma. Ce diagramme est utilisé par les prêtres-architectures pour dessiner les plans des temples et des cités. Mais les Indiens, comme les Perses leurs voisins, sont des joueurs invétérés. Vers 600 av. J.C., ces parieurs enfiévrés détournent le diagramme primordial de son usage rituel et fondent une table de jeu profane, rebaptisée *Ashatapada*, littéralement "huit carrés". Tel est le nom de l'échiquier primitif, considéré comme un champ de bataille stylisé.

Une guerre de conquête :

À cette époque, l'Inde se trouve éclatée en de nombreuses principautés rivales qui luttent entre elles pour unifier le royaume. Transposition de ces guerres intestines, le jeu primitif se présente vraisemblablement comme une guerre de conquête. Il oppose quatre adversaires disposant chacun d'une armée de huit pièces : un roi, à la tête des quatre corps de l'armée indienne traditionnelle – l'éléphant, le cavalier et le char à l'arrière-garde ; quatre fantassins en première ligne. Le jeu se pratique alors avec deux dés et laisse au hasard le choix des pièces à déplacer. Celles-ci se prennent les unes les autres. Le char traverse en ligne dans toutes les directions. L'éléphant avance de deux cases en diagonale. Le cavalier saute à droite et à gauche. Le pion se déplace case à case, promu en pièce majeure s'il atteint la dernière rangée opposée. Des alliances tactiques peuvent être nouées entre adversaires. Mais lorsqu'un joueur prend un roi rival, il annexe alors les pièces restantes aux siennes. La partie s'achève après que sont capturées les dernières pièces. Un décompte de points correspond au nombre et à la valeur des prises. S'il y a enjeu d'argent, les sommes sont réparties au prorata. Considéré comme le premier des jeux de guerre, le *chaturanga* fait l'objet des enjeux les plus divers. Il se répand aussi bien dans les antiques "maisons de jeu" de l'Inde ancienne que dans ses plus riches palais.

Un duel stratégique :

des principautés du Nord à celles de l'Ouest, fortement imprégnées par la culture et la raison grecques. Les dés sont supprimés, la réflexion remplace le hasard. Les enjeux d'argent ne laissent désormais plus la moindre chance aux piètres stratèges. Les armées de l'Est et de l'Ouest sont supprimées, les joueurs réunis par deux. Le combat réduit à un duel stratégique, un "ministre" remplaçant les rois déchus C'est ainsi que le jeu est transmis en Perse vers le milieu du VIe siècle.

Le jeu en perse et dans le monde islamique :



Plus que l'Inde, c'est la Perse qui a donné au jeu une structure suffisamment moderne pour que l'on puisse parler "d'échecs". D'ailleurs, le mot "échec" est lui-même d'origine persane : par différents intermédiaires arabes et latins, il remonte au terme persan *shah* qui désigne le roi. Selon la légende, un ambassadeur indien aurait apporté le jeu des "quatre rois" à la cour de Khosrô Ier Anushirwan (531-579), shah de Perse, pour tester son intelligence. En fait, le jeu a vraisemblablement transité par les peuples nomades d'Asie centrale, avant d'arriver en Perse par le biais du commerce. Quoi qu'il en soit, dans les années 550, plusieurs écrits mentionnent l'existence du *shatrandj*, nouveau nom donné par les Perses au *chaturanga*.

Les Arabes adoptent les échecs :

C'est en conquérant la Perse en 642 que les Arabes font connaissance avec le *shatrandj*. Jeu favori des

et au nord jusqu'en Russie par les Mongols. Ali, époux de Fatima, la propre fille du prophète Mahomet, en est déjà grand amateur. Mais le jeu se trouve rapidement banni par les théologiens en vertu du précepte coranique selon lequel l'usage de figurines est impie. Les pièces arabes prennent alors des formes abstraites, identifiables par leur forme et leur décor. Bien qu'islamisés, les Perses continueront de jouer avec des pièces figuratives.



La contribution des Arabes au développement des échecs est immense, notamment grâce à quelques souverains musulmans, véritables passionnés du jeu. Le calife Haroun al-Rachid est le mécène de plusieurs champions avec lesquels il aime se confronter. En 847, il organise une compétition rassemblant les meilleurs joueurs de l'Empire islamique, sans doute le premier tournoi de l'histoire des échecs. Les premiers livres techniques datent de cette époque.

Après les conquêtes de l'Espagne et du Portugal, les échecs connaissent une expansion considérable. Dans cette nouvelle province appelée *al-Andalus*, les Maures installent des universités dispensant l'enseignement de la culture musulmane, échecs compris. Une modification de l'échiquier, jusqu'alors simplement quadrillé, intervient vers l'an 1000 : les cases sont partagées en trente-deux blanches et autant de noires. Cette nouveauté introduit la notion de fous de cases blanches ou de cases noires. C'est ainsi que le *shatrandj* se répand en Occident.

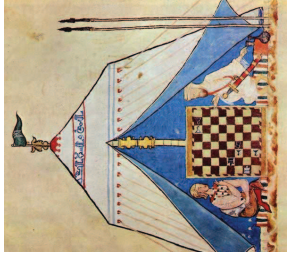
Premiers traités échiquiens :



Les Arabes ont énormément contribué au développement et à l'approfondissement des échecs. Ce sont eux qui, les premiers, ont constitué une véritable "littérature échiquéenne" rassemblant des recueils de parties et des problèmes d'échecs destinés à l'apprentissage du jeu ou à son perfectionnement. Al-Adli rédige son *Livre des échecs* en 842, sous le calife Haroun al-Rachid, grand mécène du jeu. De cette même époque datent des fins de parties analysées et desquelles étaient tirés des enseignements applicables à la pratique. Ces traités, notamment ceux d'al-Suli, étudient des parties réellement jouées dont le dénouement est particulièrement beau ou surprenant. C'est la naissance du problème d'échecs.

Meilleur joueur de cette époque, al-Suli cite à l'appui d'un problème une anecdote amusante, que François Le Lionnais relate dans son *Dictionnaire des échecs* :

Un jeune seigneur eut la folie de jouer aux échecs, contre un monceau d'or, sa belle et favorite esclave Dilaram. Réduit à une position désespérée et menacé d'un mat en un coup, sa vue se trouble, sa tête s'égaré, il maudit sa cupidité qui l'expose à perdre une femme qu'il adore. Incapable de se délivrer du danger qui le menace, il croit n'avoir plus qu'à se résigner à son malheureux sort. Mais la belle Dilaram suivait la partie. Derrière son voile, elle l'avait étudiée avec soin, et ne désirant pas devenir la propriété de l'étranger, elle s'écrie : "Oh ! mon seigneur, que la joie rentre dans votre âme, sacrifiez vos deux rocs [tours] plutôt que moi, avancez hardiment votre éléphant [fou], poussez votre pion et votre cavalier donnera le mat !" Un peu incrédule, son maître suivit quand même son conseil, gagna l'or et garda Dilaram.



La littérature échiquéenne s'est rapidement répandue dans tout l'Empire islamique et jusqu'en Occident, dans l'Espagne musulmane où les échecs sont enseignés. Ainsi des étudiants européens ont-ils appris la pratique du *shatrandj*. À partir de 1200, apparaissent les premiers écrits occidentaux : *Le Livre des jeux* d'Alphonse X, roi de Castille et passionné du jeu, et surtout *Le Livre des échecs moralisés* (vers 1315) de Jacques de Cessoles. Mais contrairement aux musulmans, les Européens ne s'intéressent peu aux problèmes d'échecs. Ils ne cherchent pas la beauté des combinaisons mais des méthodes efficaces, notamment dans les ouvertures, pour gagner la partie. Les musulmans, dont la civilisation est alors plus avancée dans les domaines intellectuels, considèrent le jeu de manière plus scientifique que les nobles européens, bons vivants et peu enclins à un travail de recherche.

Le jeu en Chine :



Aux VIe-VIIe siècles, pèlerins bouddhistes et marchands essaient le jeu indien le long de la route de la Soie jusqu'en Chine. Bien accueilli, le jeu est investi par les propres traditions de l'empire du Milieu et devient le *xiang qi*, "jeu des figurines d'ivoire". Transformé en "général", le roi reste confiné dans quatre cases, dites "forteresse impériale". Deux nouvelles pièces sont introduites : les "canons". La table de jeu devient rectangulaire, scindée en deux par un espace médian symbolisant le fleuve Jaune sacré. Placées aux intersections, les pièces ne se déplacent plus suivant les cases mais le long des lignes. Les règles sont modifiées pour accélérer le jeu, jugé trop lent en ouverture. À la fin du Xe siècle, les parties s'achèvent rapidement, autour du vingtième coup. Au fil du temps, le *xiang qi* est devenu le jeu favori des classes populaires, l'élite lui préférant le *wei qi*, ancêtre du jeu de *go*.

Les échecs japonais :



Après une escale en Corée, le jeu chinois s'implante au Japon au début du XIe siècle. Il est alors vidé de sa substance guerrière originelle et prend une dimension onirique : c'est le *shōgi*. Au duel stratégique, les échecs japonais préfèrent un affrontement de deux forces cosmiques. Totalement atypique, le *shōgi* se joue avec quarante jetons plats, taillés en pointes, identiques pour les deux camps et distingués par des idéogrammes. Les pièces perdent leurs connotations guerrières pour une désignation plus poétique : un "général d'or" ou "d'argent" commande des "chars parfumés" ou "célestes" ; des licornes et des phénix sont introduits. À l'époque des Tokugawa (1607-1867), le *shōgi* devient une institution nationale. Trois familles sont chargées d'enseigner les règles du jeu dans un *shōgi-dokoro*, "maison des échecs", et reçoivent une rente régulière. Le grand champion est choisi parmi leurs membres et obtient le titre de *meijin*. Cette tradition s'est perpétuée de père en fils pendant deux cent cinquante ans. Aujourd'hui, le *shōgi* est un jeu très populaire pour lequel sont régulièrement organisés des concours nationaux.

Histoire du jeu d'échecs en Occident :

Xe-XXe siècles :

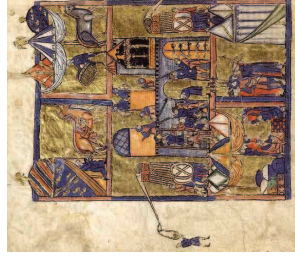


C'est à la fin du Xe siècle que ce jeu de guerre, d'origine indienne, est transmis à l'Occident par les Arabes. En moins d'un siècle, les échecs se répandent dans toute la société médiévale. Ils connaissent un grand succès tant auprès de l'aristocratie européenne dont c'est rapidement la distraction favorite, que dans les classes populaires où l'on jouait avec des dés et pour de l'argent. Bien des éléments du jeu arabo-persan déroutent cependant les Occidentaux. Près de deux cents ans seront nécessaires pour transformer ce jeu de guerre en un jeu de cour en adéquation avec les valeurs de la société féodale. Ce sont surtout les pièces qui ont évolué, prenant une forte connotation symbolique : l'échiquier représente la ville nouvelle du Moyen Âge où prennent place les différentes catégories sociales de la société médiévale.

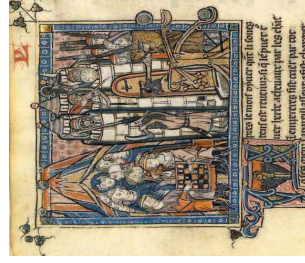
Les règles changent à la Renaissance, se dotant d'une marche plus rapide, telle que nous la connaissons aujourd'hui. Des tournois commencent à être organisés, des champions vénérés, tels le Français Philidor qui, au XVIIIe siècle, initie une nouvelle stratégie confiant aux pions un rôle fondamental.

Le jeu moderne se met en place à partir du XIXe siècle. Des compétitions confrontent les meilleurs joueurs du monde, rassemblés dans une Fédération internationale des échecs créée en 1924. La guerre froide offre une nouvelle symbolique au jeu : les deux blocs s'affrontent à travers leurs champions dans des compétitions fortement médiatisées. Dans les années 1990, les ingénieurs d'IBM conçoivent le programme *Deep blue* capable d'analyser cinquante milliards de positions en trois minutes. Un défi homme-machine relevé par Garry Kasparov et finalement perdu en 1997.

Arrivée du jeu en occident :



Venu des pays d'Islam, le jeu d' échecs pénètre en Occident aux environs de l'an mille par deux voies. La voie méditerranéenne passe par l'Espagne et la Sicile vers la France et l'Italie : Palerme, Cordoue ou Tolède sont des zones de contact entre la brillante civilisation islamique et le monde chrétien. De fructueux échanges s'y développent avant que ne commencent les croisades et la Reconquista. Les croisés s'approprient le jeu, s'exerçant aux échecs devant le siège de Jérusalem ou refusant de combattre pour livrer bataille autour de l'échiquier ! Et c'est avec engouement qu'ils rapportent le jeu en France.



jeu arabo-persan.

Des pièces thésaurisées :



Ainsi les premières pièces d'échecs apparues en Occident sont-elles musulmanes, c'est-à-dire stylisées, non figuratives. En effet, les docteurs de l'islam ont proscrit le culte des images dès 680, interdisant aux musulmans de représenter la figure humaine ou animale. Les échecs arabes forment donc des blocs géométriques, identifiables par leur forme et leur décor. Aux côtés de ces pièces stylisées, les Occidentaux fabriquent des pièces figurées, souvent de grandes dimensions et taillées dans une matière vivante et magique : l'ivoire. Comme celles dites "de Charlemagne", ces pièces figuratives ne servent pas à jouer réellement. Ce sont des objets d'apparat, offerts ou thésaurisés. Pour les seigneurs, tant laïques qu'ecclesiastiques, il est impératif d'en posséder dans son "trésor". Les pièces d'échecs prennent ainsi place aux côtés de reliques, métaux précieux, orfèvrerie, bijoux, armes, fourrures, peaux, étoffes et vêtements de luxe, livres, chartes, objets et curiosités de toutes sortes que constitue le "musée imaginaire" de tout détenteur du pouvoir à l'époque féodale.

Du jeu de guerre au jeu courtois :



Le jeu proprement dit devient rapidement la distraction favorite de l'aristocratie européenne : il n'existe pas de château en Europe où les fouilles archéologiques n'aient révélé la présence du jeu. La raison de son immense succès réside dans son adaptation aisée à la civilisation occidentale, tout aussi militarisée que l'Orient. Il a suffi de substituer aux pièces trop orientalisantes des équivalents européens : l'éléphant indien a laissé la place au fou, le quadriga à la tour, le *shah* – terme qui a donné naissance au mot "échecs" – au roi et le conseiller du roi (le vizir) à la reine qui, au Moyen Âge, jouissait d'une autonomie beaucoup plus réduite qu'aujourd'hui. Si les échecs sont présents dans toutes les classes de la société, ils s'affirment néanmoins comme un jeu de cour, un jeu courtois. Les parties d'échecs sont fréquentes dans les romans de chevalerie. Les aventures de Palamède, le chevalier échiqueté de la Table ronde, font le délice des gentes dames et des barons.



Le passage de l'armée à la cour reflète les pratiques sociales du jeu. Innombrables sont jusqu'au XVII^e siècle les documents écrits et figurés qui mettent en scène des rois, des princes, des seigneurs et de nobles dames jouant aux échecs. Il est même permis de se demander si la cour échiquéenne n'a pas parfois servi de modèle – non pas seulement de reflet – aux cours véritables. Ainsi, le personnage du "fou de cour" est inconnu des premières cours féodales mais présent dans de nombreuses cours royales et princières à la fin du Moyen Âge et au début des temps modernes. Son origine reste obscure. Est-il sorti tout droit du jeu d'échecs ? Parce qu'il avait un rôle – et un rôle important – sur l'échiquier, ne devait-il pas aussi en avoir un semblable dans chaque cour véritable ?



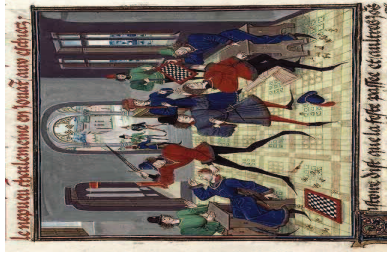
Un jeu de hasard et d'argent :



Saint Louis avait horreur des échecs. À la tête de la septième croisade vers la Terre sainte, il n'hésite pas à jeter par-dessus bord l'échiquier avec lequel jouaient ses frères. En fait, c'est moins le jeu de guerre qu'il détestait, que le jeu de hasard, condamné par l'Église parce qu'il se jouait alors avec des dés pour déterminer quelle pièce avancer.

Malgré l'hostilité de l'Église, la diffusion du jeu dans les couches supérieures de la société est continue depuis le milieu du XIe siècle. Le plus ancien texte occidental qui fasse mention des échecs est catalan : c'est un acte du comte d'Urgel Ermengaud Ier, daté de 1008, par lequel le comte lègue à une église les pièces d'échecs qu'il possède. Si la pratique du jeu est condamnée, les trésors ecclésiastiques sont fiers de posséder et d'exhiber des pièces d'échecs, parfois même musulmanes. Pour l'Église, les échecs ne doivent pas être une activité ludique mais un univers symbolique.

Avec ou sans dés :



Deux manières de jouer aux échecs sont alors pratiquées : avec ou sans dés. Déjà utilisés dans le jeu indien, les dés ont été supprimés par les Perses. L'usage des dés n'a toutefois pas totalement disparu et les Arabes pouvaient parfois jouer leur partie au hasard. Transmis en Occident "avec ou sans dés", le jeu est immédiatement condamné par l'Église comme tous les jeux de hasard, intéressés ou non. Pour s'affranchir de cet opprobre, les aristocrates abandonnent rapidement les dés, privilégiant la réflexion et la stratégie. En 1061, le cardinal Damiani dénonce au pape Alexandre II l'évêque de Florence qu'il a surpris à jouer aux échecs. Pour sa défense, l'évêque fait valoir qu'il joue sans dés, et que seuls les jeux de dés et de hasard sont condamnés. En effet, la législation canonique est ancienne en la matière et ne prend pas en compte les échecs, jeu nouveau au XIe siècle. Il faudra attendre un siècle pour que l'interdiction soit levée et que les échecs soient admis, mais "sans dés, pour le seul amusement et sans espoir de gain". Dans les tavernes, le jeu des pièces est tiré aux dés et les parties soumises à des enjeux entraînant rixes voire meurtres qui nuisent longtemps au roi des jeux. C'est en renonçant progressivement à l'emploi des dés que le jeu d'échecs acquiert une certaine honorabilité.

Au bénéfice du hasard :



Les dés donnent au jeu une saveur spéciale propice à "intéresser" la partie. Un mauvais tirage aux dés et le roi doit bouger. Si les cases autour de lui sont contrôlées par les pièces de l'adversaire, il suffit d'un bon tirage au coup suivant pour que le roi tombe immédiatement. On peut imaginer l'angoisse des joueurs regardant les dés tourner. De bons joueurs voient leur belle position s'effondrer sur un coup de dé malheureux. Inversement, de piètres joueurs gagnent partie et argent au seul bénéfice d'un hasard favorable.

Les enjeux, constitués souvent de fortes sommes d'argent, ont longtemps pesé sur la stratégie des échecs. Les combinaisons efficaces, notamment dans les ouvertures, sont privilégiées pour gagner rapidement la partie, plutôt que la beauté du coup. Ainsi le niveau du jeu stagne-t-il relativement durant trois siècles. Avec la Renaissance, toute une littérature échiquéenne fera connaître les problèmes d'échecs aux Occidentaux.

Un univers symbolique :



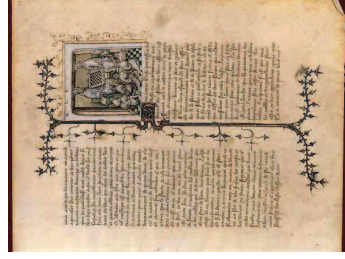
Lorsque les Occidentaux reçoivent le jeu d'échecs de l'Islam, bien des éléments les déroutent : le but même du jeu qui vise à empêcher un roi de se déplacer pour le proclamer "mat" (c'est-à-dire mort), la nature et la marche de certaines pièces, l'opposition des couleurs (pièces rouges contre pièces noires ou vertes), la structure de l'échiquier (soixante-quatre cases, nombre peu symbolique pour la culture occidentale qui aurait sans doute préféré trente-six, quarante-neuf ou soixante-douze cases). C'est un jeu oriental, né aux Indes, transformé en Perse, remodelé par la civilisation arabe. Mis à part sa parenté symbolique avec l'art militaire, tout ou presque y est étranger aux chrétiens de l'an mille. Pour l'assimiler, ceux-ci doivent donc adapter le jeu à leurs propres codes : renoncer au hasard, transformer les pièces et leur conférer une dimension symbolique. Il faut plus de deux siècles, entre les XIe et XIIIe siècles, pour qu'une lente acculturation transforme le jeu guerrier en un jeu courtois, bien en adéquation avec les valeurs de la société médiévale.

L'échiquier, miroir du monde :



À partir de 1200, le jeu d'échecs se répand dans les villes et les campagnes, gagnant toutes les couches de la société. Dès lors, les ecclésiastiques entreprennent une moralisation des mœurs à travers le jeu d'échecs. Placé sous l'autorité du pape Innocent III, le traité *Innocente Moralité* est diffusé dans toute l'Europe et relayé par des sermons dans les églises. Il déclare que "le monde ressemble à l'échiquier quadrillé noir et blanc, ces deux couleurs symbolisant les conditions de vie et de mort, de bonté et de péché. Les figurines sont les hommes de ce monde, qui ont une essence commune, occupant les charges et les emplois, et disposant des titres qui leur sont dévolus dans cette vie, réunis par une même destinée malgré leurs conditions respectives différentes".

Les échecs moralisés :



Au début du XIVe siècle, le dominicain Jacques de Cessoles compose un livre sur "les mœurs des

pour chaque quartier de cette cité, construite selon un plan quadrillé". Les pions symbolisent les métiers et fonctions administratives qui régissent la ville, devenue prééminence économiquement. Le plateau d'échiquier lui-même ressemblait à une "villeneuve", avec son carroyage, ses murs d'enceintes (la bordure du plateau) et ses quatre tours d'angle... Le jeu d'échecs sert alors de base à l'instruction civique des jeunes aristocrates, qui prennent ainsi connaissance et conscience des différentes catégories sociales de la société médiévale.

Les échecs amoureux :



Le jeu d'échecs connaît une autre utilisation didactique, inspirée du *Roman de la Rose* : ce sont *Les Échecs amoureux*, traité de mythologie où les divinités antiques offrent l'occasion de commentaires moraux. L'auteur, Évrart de Conty, un médecin lettré de la cour de Charles V, y pratique "l'exégèse symbolique". Chaque case du plateau porte le nom d'une vertu (Noblesse, Pitié, Jeunesse, Beauté), d'une qualité (Doux regard, Bel accueil, Beau maintien) ou d'un vice (Honte, Fausseté). Une jeune fille s'oppose à un jeune homme : le jeu d'échecs est aussi un théâtre amoureux où tester les pouvoirs réciproques des deux sexes et les capacités de séduction d'autrui.

Le texte en prose des *Échecs amoureux* développe particulièrement les passages mythologiques. Le jeu d'échecs, censé servir de point de départ et de prétexte à une description éthique du monde, passe

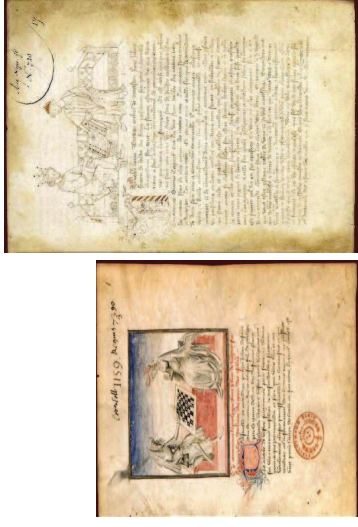
cette idée a connu en Occident, jusqu'à l'époque moderne, une vogue considérable.

Les échecs moralisés :



En Italie au début du XIV^e siècle, le dominicain Jacques de Cessoles prêche communément sur "les mœurs des hommes et les devoirs des nobles à travers le jeu d'échecs". Cédant aux demandes des clercs et des "gentils gens" qui le pressent de compiler par écrit ses sermons, le prédicateur compose en latin le *Liber de moribus hominum et officiis nobilium sive super ludum scacchorum*. C'est un traité de morale appliqué aux états du monde qui trouve dans le jeu d'échecs sa trame et son fil conducteur. L'ouvrage, connu en français sous le titre *Le Jeu des échecs moralisés*, est divisé en vingt-quatre chapitres regroupés en quatre parties : histoire du jeu d'échecs, description des pièces nobles, description des pièces secondaires, généralités sur les règles et l'échiquier. En fait, le livre ne considère le jeu d'échecs que comme un prétexte à moraliser l'ordre du monde et de la société.

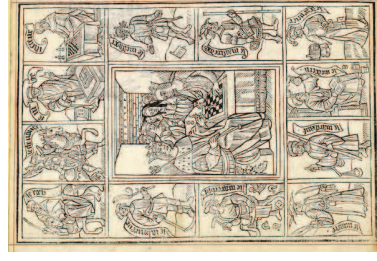
L'organisation sociale de la cité :



Cessoles confère à chaque pièce et à son mouvement sur l'échiquier une valeur symbolique représentative des nouveaux rapports sociaux qui s'établissent à la fin du Moyen Âge. C'est autour de la ville, devenue prééminemment économiquement, que s'organise désormais la société. Pour l'auteur, "l'échiquier représente la ville de Babylone. Il dispose de soixante-quatre cases pour chaque quartier de cette cité, construite selon un plan quadrillé". Les pions symbolisent les métiers et fonctions administratives qui régissent la cité. Le plateau d'échiquier lui-même ressemble à une "villeneuve", avec son carroyage, ses murs d'enceintes (la bordure du plateau) et ses quatre tours d'angle...

À travers le jeu d'échecs, Cessoles développe une conception idéalisée de l'organisation sociale de la cité. D'une part, il attribue un pouvoir et des devoirs à chaque pièce "noble" : le couple royal (autorité suprême), les "alphins" (justice), les "chevaliers" (défense), les "rocs" (ordre public). Il ne s'agit plus de faire la guerre mais d'administrer la cité. D'autre part, la masse jusqu'alors indifférenciée des pions est présentée selon des catégories sociales précises : le paysan, le forgeron et charpentier, le tailleur et notaire, le changeur, le médecin, l'aubergiste, le garde de la cité, le ribaud. Les pions ne représentent plus la "piétaille" livrée en pâture sur l'échiquier que décrivent les romans de chevalerie, mais des "acteurs sociaux", distingués par leur fonction et auxquels sont assignées des missions et des règles de comportement. S'inscrivant dans la littérature "exemplaire" – les recueils d'*exempla* ayant fourni de nombreux développements à l'auteur –, l'ouvrage propose à tous un exemple à suivre, en "subjectivant"

Un traité d'éducation :



Destiné à l'origine aux prédicateurs, l'ouvrage connaît un immense succès. Le jeu d'échecs est alors d'un usage courant et figure dans l'éducation des jeunes aristocrates des deux sexes. Tout en précisant les règles du jeu, le texte de Jacques de Cessoles sert de base à l'instruction civique des nobles féodaux, mais aussi des clercs cultivés, des grands bourgeois et des étudiants qui prennent ainsi connaissance et conscience des différentes catégories sociales de la société médiévale. En établissant un parallèle entre figures du jeu et états du monde, mouvement des pièces et rapports sociaux, l'ouvrage offre à ses lecteurs passionnés une représentation du monde où s'exprime l'utopie médiévale d'un pouvoir idéalisé.

Un véritable "best-seller" :

Le succès du livre ne se dément pas durant plus de deux siècles. C'est un véritable "best-seller" en cette fin du Moyen Âge. Deux cent vingt manuscrits du texte latin ont été conservés et plus du double des différentes traductions et adaptations en langue vernaculaire. Dès la première moitié du XIV^e siècle, l'ouvrage connaît trois traducteurs français : Jean de Vignay, un anonyme lorrain et Jean Ferron. Imprimés dès le XV^e siècle, les *Échecs moralisés* touchent un public de plus en plus vaste. Seize éditions sont imprimées avant 1500, quatre en latin et douze en allemand, anglais, italien et néerlandais.

Naissance du jeu moderne :

Dans le courant du Moyen Âge, les aspects proprement techniques du jeu d'échecs n'évoluent guère. Malgré un effort de réflexion théorique certain, malgré la compilation de traités et de recueils de problèmes, les parties demeurent lentes et longues, les pièces ayant toutes sur l'échiquier une valeur plus faible que de nos jours. La dimension symbolique du jeu semble rester plus forte que sa dimension véritablement ludique.



Les choses changent dans la seconde moitié du XVe siècle. En quelques décennies, sous l'influence de théoriciens espagnols et italiens, se met en place le jeu moderne, peu différent désormais (sinon tactiquement) de celui qui est le nôtre aujourd'hui. Plusieurs pièces voient leur marche se modifier, notamment la reine, qui au lieu de se déplacer d'une case en une case, peut désormais traverser l'échiquier dans toutes les directions. Sa force devient considérable. Le fou et la tour accroissent également la leur. Le jeu se transforme profondément, les parties deviennent plus dynamiques, le nombre des pratiquants augmente. À partir du XVIe siècle, des compétitions sont organisées, de véritables joueurs professionnels apparaissent, la littérature échiquéenne devient prolifique. Les Européens peuvent enfin tenir tête aux champions musulmans.

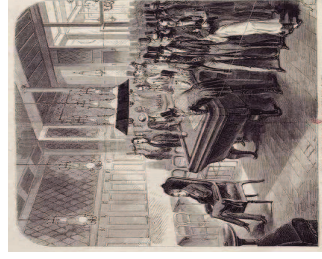
Refl étant ces mutations, les pièces se transforment également. Elles deviennent plus maniables, plus

échec et mat ; les parties sont alors très agressives et passionnantes. C'est en vainquant le champion de l'époque devant Louis XV à Versailles que Philidor (1726-1795) – alors âgé de 10 ans ! – entre dans l'histoire des échecs. Son *Analyse des échecs* révolutionne le déroulement tactique des parties : les pions acquièrent sur l'échiquier une importance stratégique considérable. Pour le champion français, "les pions sont l'âme de ce jeu".



Vers 1740, le café de la Régence à Paris est le théâtre des plus belles parties d'échecs où Philidor croise Diderot. Pendant la Révolution, Robespierre ou Camille Desmoulins viennent y jouer. L'activité échiquéenne du café de la Régence ne s'arrêtera que vers 1920.

L'ère de la compétition :



auxquels sont dédiés traités, chroniques et revues. L'ère de la compétition s'ouvre en 1851 avec un premier tournoi international organisé à Londres. Souvent bien dotés, ces tournois confrontent les champions américains, comme Paul Morphy (1837-1884), aux meilleurs Européens. Les maîtres gagnent encore en prestige et font la une des quotidiens. Le premier championnat du monde officiel est organisé en 1886 aux États-Unis. L'Autrichien Wilhem Steinitz (1836-1900) est sacré champion du monde. En 1894, il cède son titre à l'Allemand Emmanuel Lasker (1868-1941) qui le conservera vingt-sept ans !

En 1924 est créée la [Fédération internationale des échecs](#) (FIDE) qui organise désormais un "tournoi officiel des Nations" et décerne le prestigieux titre de "champion du monde des échecs". Le jeu devient politique : le champion représente son pays dont il incarne les valeurs. Cette nouvelle symbolique des échecs culmine dans l'affrontement des deux blocs pendant la guerre froide. Le jeu recouvre sa première vocation guerrière. En 1972, l'Américain Robert Fischer (1943-) tombe le Soviétique Boris Spassky (1937-) après un match surmédiatisé où tous les coups furent permis. Trois ans plus tard, le jeune Soviétique Anatoly Karpov (1951-), âgé de vingt-trois ans, est sacré champion du monde, titre qu'il cédera à son compatriote Garry Kasparov (1963-) en 1985. Les Russes tiennent ferme le sceptre des échecs.

En 1993, Kasparov fonde la [Professional Chess Association](#), conduisant à deux championnats et reléguant ainsi le titre de champion du monde de la FIDE à un statut "officiel". Dans l'attente d'une hypothétique réunification des couronnes mondiales, Kasparov reste le n°1 mondial au classement Elo, bien qu'il est perdu son titre face à son compatriote Framnik en 2000 à Londres.

La machine joue contre l'homme :

Déjà à la fin du XVIIIe siècle, un ingénieur avait inventé un automate capable de jouer aux échecs. Coiffé d'un turban, le "Turk" défrayait alors la chronique, voyageant dans toute l'Europe voire aux États-Unis pour affronter les plus grands joueurs et jusqu'à battre Napoléon Ier ! Découverte après un succès de soixante ans, la ruse consistait à cacher un joueur professionnel dans le coffre de l'automate, une complexe machinerie ne servant qu'à déplacer les pièces.



Mais l'idée de confronter aux échecs l'homme et la machine fait long feu. Dans les années 1940, un informaticien anglais met au point le premier ordinateur capable de jouer aux échecs. Le défi est relevé avec brio par les ingénieurs d'IBM dans les années 1990 : le programme *Deep Blue* peut analyser jusqu'à cinquante milliards de positions en trois minutes ! Face à Kasparov, la machine perd en 1996 puis gagne l'année suivante. Pour le champion du monde, "les ordinateurs nous menacent désormais dans les dernières sphères qui étaient sous contrôle humain, comme l'art, la littérature ou la musique" .

Une conception technique du jeu, fondée sur le calcul précis des variantes et leur opération arithmétique, s'imposerait-elle au détriment de notions qui rendaient le jeu humain tels l'intuition, l'art du sacrifice ou les critères psychologiques ? En menaçant le champion du monde, l'ordinateur pose une question essentielle : nous orientons-nous vers la technicité définitive du jeu d'échecs ou au contraire vers un échec du progrès effréné de la technique ?

Évolution du jeu :



De l'Inde vers la Perse, du monde islamique vers l'Occident chrétien, les voyages du jeu d'échecs s'étendent sur près de cinq cents ans. Cinq autres siècles seront nécessaires pour en fixer définitivement les règles. Au cours de ces mille ans, une double évolution a profondément transformé le jeu : d'abord l'évolution des pièces, pour les rendre conformes à la symbolique de la société dans laquelle les échecs sont introduits ; ensuite celle des règles, pour rendre le jeu plus rapide.

En adaptant certaines pièces, les Occidentaux n'ont pas tant changé les règles techniques du jeu que sa dimension symbolique. Dans le jeu arabo-persan, les deux camps qui s'affrontaient sur l'échiquier représentaient chacun une armée, avec ses chars, sa cavalerie, son éléphanterie. Dans le jeu occidentalisé, ce ne sont plus deux armées mais plutôt deux cours qui s'opposent : le vizir devient reine ; l'éléphant, un évêque ou un fou ; le cavalier, chevalier ; le char, "roc" puis tour. Seul le roi et le pion ont été conservés tels. En fait, la modification la plus importante intervenue au cours des tribulations du jeu est l'introduction d'un élément féminin sur l'échiquier, la reine, qui s'impose à la fin du Moyen Âge.

La marche médiévale apparaît comme l'esquisse des règles contemporaines. Elle se caractérise essentiellement par la limitation des déplacements. L'accroissement de la mobilité des pièces constituera une grande révolution pour les échecs à la Renaissance. L'évolution des règles vise à accélérer les parties, souvent jugées trop lentes et ennuyeuses, notamment en ouverture.

les pions sont massacrés avant toute mise en échec. Ce n'est qu'au XVIIIe siècle, sous l'influence du Français Philidor, que les joueurs se posent le problème du déroulement tactique qui rend les parties si passionnantes.

Sources : <http://classes.bnf.fr/echecs/>