

L'espace des jeux d'échecs

Manouk Borzakian est doctorant en géographie. Il enseigne à l'université Paris-Sorbonne. Il est aussi professeur d'échecs.

Il est rare de rencontrer un joueur d'échecs qui se soit véritablement interrogé, en dehors des aspects purement techniques, sur la nature de l'espace dans lequel se déroule son jeu favori. A quoi bon ? Pourtant, l'espace du damier, de l'échiquier ou du plateau de go (le *goban*) est fascinant. Les adultes qui découvrent tardivement les règles de ces jeux l'apprennent à leurs dépens : il s'avère particulièrement difficile pour notre esprit, habitué à la géométrie euclidienne qui gouverne notre vie de tous les jours, de s'adapter aux particularités inhérentes à la forme du damier qui aurait été, selon Platon, une invention égyptienne.

Passée cette fascination, on peut s'essayer à imaginer comment insérer des notions géographiques dans l'espace du jeu, défini par Caillois comme « un univers réservé, clos, protégé : un espace pur ».

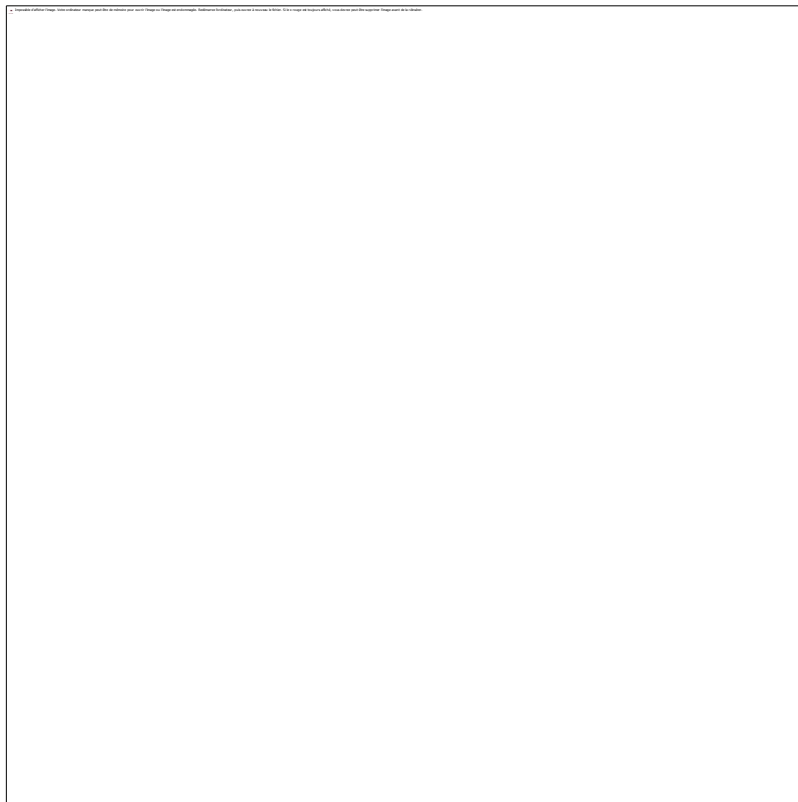


Figure 1 : L'espace de l'échiquier et ses coordonnées

Pour reprendre la définition de Roger Caillois, insistons d'abord sur le fait que **l'échiquier est entièrement clos**, comporte un nombre fixe d' « actants », qui peuvent être supprimés mais ne ressuscitent pas, sauf exceptions, dans le cas des échecs japonais par exemple.

Par ailleurs, les échecs, les dames, le go, etc. sont des jeux strictement conventionnels, où les moyens comme les objectifs sont entièrement soumis à des règles intrinsèques, souvent complexes [1]. Par conséquent, la taille de l'échiquier, sa forme et sa couleur ainsi que celles des pièces ne sont d'aucune valeur, si ce n'est le confort des yeux qui les observent. Dans le même ordre d'idées, l'aspect évocateur des pièces et de l'espace sur lequel elles se meuvent est très faible. Un joueur d'échecs ne se prend pas pour un général en campagne, encore moins pour un monarque.

Dès lors, pas de notion d'échelle aux échecs : trente-deux pièces se déplacent sur soixante-quatre cases, point. La métrique pose une autre forme de problème : la règle et le compas ne sont d'aucune utilité pour mesurer les distances, la seule unité de mesure est la case et la diagonale n'est pas plus longue que la ligne droite (nous reviendrons sur ce point). En revanche, pas de problème pour les coordonnées : les rangées, numérotées de 1 à 8 et les colonnes de A à H, permettent, comme à la bataille navale, de nommer chacune des cases et de les repérer dans l'espace à deux dimensions de l'échiquier [2].

Une telle simplicité pourrait laisser penser l'échiquier comme un espace isotrope et homogène. Les choses ne sont pas si simples. **Les cases de l'échiquier ne sont pas toutes d'égale valeur** : celui-ci comporte des bords, des coins et surtout un centre (composé des cases d4, e4, d5 et e5). Le contrôle du centre est d'ailleurs l'une des premières règles stratégiques que l'on apprend aux débutants. On peut retrouver cette notion dans d'autres jeux et même dans certains sports : à cet égard, le squash présente quelques similarités avec les échecs.

Si l'espace en soi de l'échiquier n'est déjà pas homogène, ce sont bien **les pièces, une fois posées sur leurs cases de départ, qui vont lui donner sa véritable existence**. Espace relatif donc, qui « dépend, dans sa réalité même des objets qui s'y trouvent » [3]. A l'extrême, on peut évoquer les cases blanches du damier, dont l'existence est purement formelle puisque aucun pion ne peut s'y aventurer : le joueur les voit mais elles ne font pas à proprement parler partie de l'espace ludique des dames. C'est certainement au go que l'espace prend le plus son sens en fonction de la disposition des pierres : leur pose est définitive et elles ne peuvent plus se déplacer par la suite. Le *goban* est ainsi progressivement contrôlé par les deux joueurs qui tentent chacun d'établir un « territoire » le plus grand possible.

Peut-être peut-on voir là une conception de l'espace beaucoup plus absolue que dans les autres jeux de plateau. **L'espace n'est plus seulement un moyen mais une fin en soi**, son contrôle quantitatif est le but du jeu. La position seule des pierres importe, elles n'interagissent pas au sens où le comprend un joueur d'échecs. Pour celui-ci, les pièces sont les véritables agents de sa volonté.

Les pièces, « actants » de l'échiquier

Les seuls véritables acteurs d'un jeu conventionnel sont les joueurs eux-mêmes. Ce sont néanmoins les pièces qui définissent l'espace. Plus encore, elles se définissent par lui. Tout d'abord, la hiérarchie entre les six types de pièces ne dépend pas de leur puissance intrinsèque (un pion peut très bien capturer la dame ou mater le roi adverses) mais de leur rayon d'action.

La dame, qui peut se déplacer latéralement, verticalement et en diagonale, d'autant de cases qu'elle le désire, est ainsi plus puissante que le pion, condamné à n'avancer que d'une case, droit devant lui et à capturer en diagonale, d'une seule case encore. De même aux dames, les pions sont tous identiques mais peuvent être promus en dames et ainsi améliorer leurs capacités à se mouvoir. En dehors de cette force ou faiblesse relative, les modes de déplacement différents impliquent une géométrie variable selon les pièces. Il faut un coup à la dame pour atteindre h8 depuis a1. Il en faut quatre au cavalier, même s'il se trouve en f6, deux à la tour depuis f6, etc. Pour reprendre l'expression de J.-R. Vernes, « l'espace ludique de la tour est différent de celui du cavalier » [4].

Les pièces sont donc inégales face à l'espace. Leurs capacités évoluent de plus en fonction de leur position sur l'échiquier. Le cavalier en fournit le meilleur exemple et tous les débutants connaissent la phrase : « cavalier au bord, cavalier mort ». En effet, un cavalier placé au centre de l'échiquier contrôle huit cases, mais n'en contrôle plus que quatre depuis le bord et deux lorsqu'il est dans un coin. Finalement, le déplacement de case en case rend, comme nous l'avons déjà dit, la géométrie euclidienne invalide. Prenons l'exemple d'un roi placé en h4 et désirant se rendre en b4 (le roi se déplace d'une case dans toutes les directions). Il ira aussi vite en passant par e7 ou e1 qu'en suivant une ligne droite le long de la quatrième rangée.

Les pièces définissent l'espace par leurs déplacements. Elles le définissent également par leurs relations (le plus souvent des captures mais deux pièces d'une même couleur peuvent aussi se bloquer mutuellement). Une notion stratégique illustre ce propos tout en évoquant le vocabulaire militaire. Est considérée comme avant-poste une case qui ne pourra plus être contrôlée par un pion adverse (les pions ne reculent pas, chaque poussée de pion peut donc créer un avant-poste pour l'adversaire). On pourra y poster une pièce (le plus souvent un cavalier, pièce de faible portée et de faible valeur), l'adversaire mettant alors tout en œuvre pour la déloger.

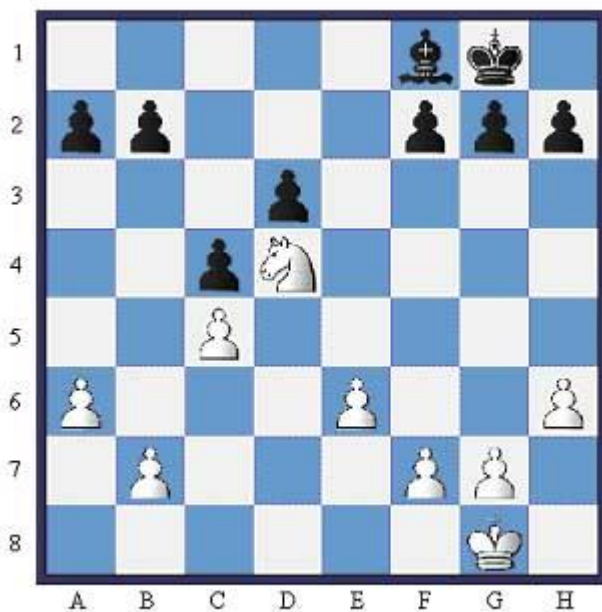


Figure 2. Un exemple idéal d'avant-poste

Ainsi s'organise l'espace ludique. On pourrait également s'intéresser à l'espace des joueurs : leur configuration, leurs mouvements pendant la partie, la position des spectateurs, *etc.* La difficulté majeure est qu'on ne peut faire l'impasse sur quelques aspects techniques des jeux lors d'un tel travail. Toutefois, dans l'optique d'une réflexion sur les sociétés à travers leurs pratiques ludiques, il semble que les liens entre jeu et espace puissent fournir des informations précieuses sur le rapport plus global qu'entretiennent ces sociétés avec leur environnement.

Manouk Borzakian

[1] Sur la différenciation entre jeux conventionnels et semi-conventionnels, voir notamment Vernes, J.R., « Jeux de compétition », dans Caillois, R. (dir.), 1967, *Jeux et sports*, Paris, Encyclopédie de la Pléiade.

[2] A noter que la plupart des jeux de plateau sont à deux dimensions. Cependant les jeux de course, des petits chevaux au backgammon, ne connaissent qu'une dimension..

[3] Définition de J. Lévy et M. Lussault dans leur *Dictionnaire de la géographie*.

[4] *Ibid.*

© Les Cafés Géographiques - cafe-geo.net