

Echecs et jeux de guerre

Les wargames américains, jeu de simulation, seraient-ils les descendants des Echecs ? S'il est impossible aujourd'hui de déterminer avec précision la naissance de ces jeux de guerre, il existe cependant, d'après les historiens, des passerelles évidentes entre le Chaturanga indien, forme primitive du jeu d'Echecs, apparu au Vè siècle ap. J.C. et les wargames américains nés il y a quarante ans.

Des "Echecs de guerre" prussiens aux wargames américains

Jean-Philippe Liardet, docteur en histoire militaire (1), met en exergue dans son ouvrage, "Entre histoire militaire et simulation, une contribution à l'étude de la décision" cette ascendance directe entre les wargames commerciaux développés aux Etats-Unis, dans les années soixante et les Kriegsspiel prussien parmi lesquels les "Echecs de guerre" qui ont connu leurs heures de gloire dans l'Europe (Allemagne, France, Italie) du XIXè siècle. Toute comme ces derniers, "Les wargames américains ont pour objectif de placer l'utilisateur en situation de décideur, dans le cadre d'un conflit historique ou potentiel du niveau tactique au niveau stratégique" explique l'historien. Ce concept n'est évidemment valable que dans une réalité antérieure à l'existence de la puissance nucléaire.

Le principe des Echecs de guerre _ présent encore aujourd'hui aux Etats-Unis _ est le même que celui du jeu traditionnel. Deux camps ou plus s'affrontent pour anéantir l'ennemi. L'échiquier prussien était cependant plus grand et mettait en jeu des personnages de l'époque (Roi, Marechal, Colonel, Capitaine, Lieutenant, Hérauts, Courriers, Chevalier, Garde du Corps Hallebardiers, Adjudants, Soldats). La première version des "Echecs de guerre" à avoir obtenu une certaine audience est le Koniegspleie ou "jeu du Roi", inventé par Christophe Weikmann en 1664. Le joueur disposait de 30 pièces au lieu de 16 pour les Echecs traditionnels. En 1797, George Venturini mis au point une nouvelle version de ce jeu comportant cette fois 3600 cases. L'échiquier était codifié de manière à reproduire un territoire réel. La frontière entre la France et la Belgique, lieu d'affrontement y était par exemple représentée. L'introduction de contraintes logistiques apporta au jeu un fort réalisme : il fallait ravitailler les quelques 1800 brigades d'infanterie et les 800 batteries d'artillerie.

Un ancêtre commun le Chaturanga indien

C'est précisément cette notion de logistique alliée à des éléments de hasard qui mène l'historien George Ostermann à envisager l'existence d'une relation entre les Echecs primitifs ou "Chaturanga" et les "Echecs de guerre" (kriegsspiel). La nature militaire du jeu d'Echecs n'est plus à démontrer. Son ancêtre, le Chaturanga indien (littéralement quatre rois) apparu au Vè siècle en Inde, est le reflet d'un combat militaire. Quatre armées s'affrontaient sur un échiquier de soixante-quatre cases. Le but était de détruire l'armée de son adversaire et de capturer le roi. Le souverain était entouré de ses ministres, chars, cavaliers, éléphants et fantassins. Le hasard prenait une place importante dans le jeu puisqu'il se l'utilisation de dés était de rigueur. Le chariot illustre, quant à lui, tout l'aspect logistique véhiculé par le jeu.

Ce phénomène d'évolution du Chaturanga en Kriegsspiel _ qui inspira lui-même les wargames contemporains _ ne sont pas une exception. Transformé au fil des conquêtes, le jeu indien conserva sa nature militaire en Asie, en Europe et en Afrique. Certains historiens reconnaissent même dans le Shogi japonais et au Xiang qi chinois des origines communes avec les Echecs. Ici encore les caractéristiques militaires sont omniprésentes mais semblent s'être adaptées aux traits de l'armée et de la société. Au shogi par exemple, chaque pièce capturée est réutilisée par le camp adverse, ce qui correspondrait à la pratique des combattants des Shogun, de se battre pour l'ennemi après avoir été faits prisonniers. Les

Echecs celtes, Viducuestla (littéralement la science ou l'art du bois : Gwezboel en breton, Gwyddbwyll en gallois, Fidchell en Irlandais) présentent les mêmes caractéristiques de combat bien qu'aucune origine commune avec les Echecs ne soit attestée. Ils se pratiquaient sur un échiquier de soixante-quatre cases noires et blanches et mettaient en scène la guerre endémique que se livraient les deux camps.

Plus qu'un jeu, les Echecs sont devenus du Moyen Age jusqu'à l'époque industrielle, un réel outil d'apprentissage militaire. A côté d'eux, les figurines militaires, ancêtre des soldats de plomb, faisaient piètre figure.

Des origines qui demeurent incertaines

Malgré tout, il serait aventureux de se prononcer avec certitude sur l'origine de ces jeux de guerre selon James Dunnigan, auteur de "Qui apparut le premier l'art de la guerre ou le jeu de guerre". Si l'auteur reconnaît que la notion de jeux de guerre est étroitement liée à celle d'"art de la guerre", il demeure impossible de situer la date de sa codification.

On attribue généralement à Sun Tzu, général chinois du VI^e siècle av. J.C., auteur de l'ouvrage "L'art de la guerre" le premier wargame connu. Ancêtre lointain du jeu de Go, il consistait à déplacer des pièces peintes sur un plateau de jeu abstrait (Wei Hai) le but était alors de vaincre l'adversaire en encerclant ses pièces. Les préceptes de Sun Tzu sont toujours utilisés aujourd'hui pour les stratégies de marketing modernes par exemple.

(1) Jean-Philippe Liardet est docteur en histoire militaire et étude de défense et président du groupe Strataegis. Il est l'auteur de l'ouvrage "Entre histoire militaire et simulation, une contribution à l'étude de la décision."

(2) George Ostermann est docteur en histoire militaire.

(3) Au Moyen Age la culture véhiculait une croyance commune attribuant l'origine des Echecs à Palamède, héros homériques qui l'aurait inventé pendant le siège de la ville de Troie pour distraire ses soldats