

L'art et la pratique du Shogi (I)

(article paru dans la revue *Jeux sur un plateau*, n°75, Juillet/Aout 2011)

La rencontre d'un joueur avec le Shogi (la forme japonaise des échecs) est une expérience étonnante, faite de surprises, de nuances, d'efforts et d'une forme de magie envoutante. Bienvenue dans cette nouvelle rubrique destinée à vous faire découvrir ce jeu trop méconnu et qui offre pourtant de nombreuses richesses.



La rencontre d'un joueur avec le Shogi (la forme japonaise des échecs) est une expérience étonnante, faite de surprises, de nuances, d'efforts et d'une forme de magie envoutante. C'est aussi entrer dans un rythme propre qui n'appartient qu'à ce jeu, ponctué de coups d'attaques et de défense alternés, de combats locaux, et d'une vision globale le tout associé à une logique redoutable qui repose sur le fait que les pertes de matériel vont immédiatement renforcer le camp adverse. En effet les deux innovations majeures de cette forme d'échecs (la promotion généralisée à la plupart des pièces et la parachutage des pièces capturées) en font une version tout à fait originale.

Nous allons mener ensemble une visite guidée dans l'univers du Shogi, afin de vous faire découvrir ce jeu trop méconnu et qui offre pourtant de nombreuses richesses.

Pour initier cette nouvelle série d'articles rien de tel qu'une petite exploration dans le temps pour sentir les filiations et les ruptures de ce jeu avec ses prédécesseurs. Et là, comme pour toutes les formes d'échecs la bonne volonté se trouve modestement récompensée. L'origine des échecs demeure encore obscure. La dernière recherche francophone sur le sujet menée par Jean Louis Cazaux¹ démontre de façon méthodique que l'origine des échecs est localisée en Asie avec trois hypothèses vraisemblables : la Chine, la

Perse et l'Inde. En tenant compte de l'état actuel de nos connaissances, nous observons des évocations des premières formes d'échecs dans des textes anciens plutôt en Perse, des traditions ludiques plutôt en Inde , des traces archéologiques de matériel plutôt en Perse, une structure de jeu (principes ludiques, formes des pièces) qui fait davantage penser à la Chine. La route de la soie sera le cordon ombilical qui reliera le berceau originaire à ces différentes aires géographiques. Nous sommes aux alentours du VI^{ème} siècle après JC, en pleine période médiévale.

En revanche la référence guerrière ne fait aucun doute et est commune à toutes les formes d'échecs connues : nous avons affaire à des affrontements autour du plateau qui mobilise des Rajah, des Rois, des Généraux et Conseillers, des armées de fantassins, une Cavalerie, des Eléphants de combats, des Chars etc... La hiérarchie des pièces est toujours marquée (contrairement au Go ou à l'Awalé) ainsi que l'objectif principal qui est de capturer le Roi adverse. Guerre de clans, guerre de castes, guerre de troupes sont des évocations convoquées dans ce type d'univers.

Les prémices du jeu

Malgré des influences historiques évidentes entre la Chine et le Japon, la filiation entre le Xiang qi (échecs chinois) et le Shogi est loin d'être évidente. Les plateaux diffèrent, ainsi que le positionnement et le nombre de des pièces.

En revanche le *Makruk* (Thaïlande, XI^{ème} siècle) et le *Ouk* (Cambodge, XI^{ème} siècle) sont plus proches dans leur disposition de départ , leurs plateaux ainsi que par la présence de certaines pièces communes.

Les premières traces archéologiques² du Shogi sont des pièces en bois retrouvées dans un temple bouddhiste (*Kôfuku-ji*) qui datent de 1058 et la plus ancienne référence connue date du X^{ème} siècle dans un écrit (*Kirinshô*) du

¹ Jean Louis Cazaux (2010), *l'Odyssée des jeux d'échecs*, éditions Praxéo, , 365 pp.

² pour plus de détails voir l'excellent ouvrage [Le Shogi, l'art des échecs Japonais](#) (2009) sous la direction de Fabien Osmont et de la fédération Française de Shogi, Praxeo; également [The art of shogi](#) de Tony Hosking (1996) the shogi foundation

calligraphe impérial *Yukinari Fujiwara* (972-1027).

Il est néanmoins vraisemblable que le jeu existait dès le VI^{ème} siècle .

Les premières formes de Shogi (littéralement le "jeu des généraux" qui dérive du Japonais *Shogun*, terme désignant le général suprême) se jouaient sur un plateau de 13x13 et ne possédaient pas encore le parachutage. Elles ressemblaient au *Dai Shogi* que l'on peut encore jouer de nos jours sur un plateau de cette dimension et qui était très populaire au XII^{ème} siècle .



Des variantes de dimensions variées virent le jour. La plus impressionnante, le *Taikyoku Shôgi* (XVI^{ème} siècle), comporte un nombre record de 804 pièces de 299 catégories sur 1296 cases (36x36). Ces chiffres vertigineux pour un jeu d'échecs associent un bestiaire fantastique (phénix, grand dragon, démon du pays des forêts, dragon d'eau, démon de feu) des animaux variés (lapin, lion, singe, serpent, paon, baleine) et des personnages ou créatures incongrus (monstre bouddhiste, chouette en piqué, soldat brûlant, tigre aveugle, barbare de l'ouest, officier bête, éléphant parfumé, gobelin au long nez, tapir mangeur de rêves).

Le shogi moderne

Ce goût pour associer la dimension mythologique et fantastique au jeu guerrier est peut-être une des origines de l'apparition du parachutage des pièces capturées (comme un esprit malin qui revient hanter le plateau et ne disparaît jamais). En effet la conséquence directe du parachutage consiste à jouer en permanence avec l'ensemble des pièces disponibles depuis le début de la partie jusqu'à son terme. La répartition de ces pièces va changer de main tout au long de la partie. Une autre hypothèse expliquant cette évolution du jeu concerne les pratiques guerrières japonaises faisant des

mercenaires une main d'œuvre disponible au plus offrant, pouvant changer de camp au gré des victoires et alliances stratégiques.

Une pièce telle que "l'éléphant ivre" fut retirée du jeu par décision d'un empereur qui appréciait peu l'idée qu'une bestiole saoule puisse se promouvoir en prince puissant ! Il disparut également avec l'apparition du principe du parachutage au XVI^{ème} siècle. C'est à cette période que se sont imposés la forme du plateau (9x9), la version standard du Shogi, et le matériel qui comprend 20 pièces pour chaque camp.

Au XVII^{ème} siècle à l'ère *Tokugawa* le Go ainsi que le Shogi deviennent en ces temps de paix, des symboles de culture que le pouvoir en place encouragera.

Il continuera à se développer pendant plusieurs siècles (avec des systèmes de grands titres décernés à des maîtres accrédités de façon héréditaires).

La professionnalisation ne date que du XX^{ème} siècle . En 1924 l'Association de Shogi de Tokyo deviendra la fédération japonaise des joueurs professionnels de Shogi (*Nihon Shogi Renmei*).

La pratique de ce jeu s'exporte d'abord aux états unis (sous l'impulsion de Tony Hosking et John Fairbairn) puis en Europe dans les années 70.

En France, la fédération française de Shogi impulse un travail d'édition, d'animation de tournois et la coordination des différents clubs de l'hexagone³. Un festival Européen (International Shogi Festival) aura lieu du 27 au 30 octobre 2011 à Rueil Malmaison marquant une étape dans la reconnaissance de la France comme un partenaire incontournable pour le développement du Shogi en Europe. Cet événement regroupera des joueurs Japonais professionnels et des joueurs amateurs réunis autour d'une même passion.

Le dernier né de cette évolution est la parution aux éditions Pika en mai 2011 d'un manga sur le thème du Shogi : *kings of shogi*. Ce thriller palpitant nous plonge au cœur de l'univers du Shogi Professionnel, associant suspens et démonstrations stratégiques le tout agrémenté de parties réelles.

Nous poursuivrons notre exploration du Shogi dans le prochain article consacré au matériel et aux règles complètes. D'ici là, que les généraux d'Or et d'Argent veillent sur vous.....

- Gilles BADAIRE -

³ voir www.shogi.fr