

Il n'existe point d'indication de *Paracalcarine*.

ARCUATUS

FRONTAL SUPÉRIEUR

POST-CENTRAL SUPÉRIEUR : Ébauche légère, à gauche seulement.

DEUXIÈME TEMPORAL : Ébauche postérieure à gauche.

OCCIPITAL SUPÉRIEUR (*calcarinus externus*) : Ce sillon n'est point bifurqué comme il l'est normalement d'habitude chez l'adulte.

OCCIPITAL INFÉRIEUR

ORBITAIRE

COLLATÉRAL : Ce sillon est représenté des deux côtés par une ébauche moyenne et une ébauche postérieure.

ROSTRAL

PARIÉTAL SUPÉRIEUR : Nettement visible à droite.

Il résulte de la comparaison de ce cerveau avec un cerveau de *Tschego* adulte (et j'ai pu établir cette comparaison avec le cerveau de la mère elle-même) :

1° Que la forme subsphérique qui le caractérise disparaît au cours du passage à l'état adulte ; le cerveau de la mère est d'une forme beaucoup plus allongée et beaucoup plus surbaissée que celui du fœtus ;

2° Que les plissements fondamentaux du neopallium existent à peu près tous à ce stade de développement à l'état d'ébauches plus ou moins avancées. On ne peut guère citer parmi les sillons à apparaître encore que le *Subcentralis anterior*, le *Subcentralis posterior*, le *Limitans inferior areæ striatæ*, les plissements de complication intérieurs de la fosse occipitale, la *Paracalcarine*.

Comparé à un cerveau de fœtus humain de 7 à 8 mois, ce cerveau de fœtus de Chimpanzé s'en distingue surtout par l'aspect de sa région occipitale, par la forme de son complexe sylvien, peut-être enfin par une moindre complication du lobe frontal, autant que l'on peut en juger vu l'état de détérioration dans lequel se trouve ce dernier.

Discussion : MM. Manouvrier, Baudouin, Deniker.

QUELQUES CONSIDÉRATIONS SUR LES JEUX EN CHINE ET LEUR DÉVELOPPEMENT
SYNCHRONIQUE AVEC CELUI DE L'EMPIRE CHINOIS.

Captain GEORGES EDWARD MAUGER.

PRÉFACE. — Les jeux chinois remontent à une très haute antiquité, et ont suivi une évolution marquée par des événements politiques de l'Empire.

Comme dans tous les pays où l'histoire commence seulement à naître, on est réduit à se fier aux traditions et au « folk lore » pour les origines de toute institution et à les citer dans leur poésie naturelle, quitte ensuite

à essayer de les contrôler par le raisonnement et le rapprochement avec les autres événements concurrents. Et, ainsi, après bien des tâtonnements on croit être parvenu à quelques parcelles de vérité que plus tard d'autres chercheurs peut-être mieux outillés confirmeront ou rejetteront.

Les légendes m'ont été fournies par des amis chinois : j'ai recueilli d'autres détails dans les travaux de M. Stewart Culin et de M. Wilkinson ; j'ai eu en outre le grand bénéfice de précieux renseignements qui m'ont été fournis par des personnes compétentes en la matière que je traite, spécialement par M. Deshayes, conservateur du Musée d'Ennory, et par M. Marteau, directeur de la maison Grimaud. J'ai trouvé également au Musée Guimet le meilleur accueil, et la façon dont j'ai été aimablement autorisé à profiter des collections qu'il possède a beaucoup facilité ma tâche.

Enfin, je veux remercier tout particulièrement mon excellent collègue M. Edouard Cuyet, ancien président de la Société anthropologique, qui a bien voulu me prêter l'aide de son talent en exécutant toutes les planches qui accompagnent le présent mémoire, planches parmi lesquelles s'en trouvent plusieurs qui sont absolument originales et certaines qui n'ont pas encore été publiées en Europe.

Les jeux paraissent se ranger en quatre grandes catégories :

1° Les jeux de bataille et d'instruction guerrière : Hommes contre hommes le Wai K'i (Wei Chi) ou « dames d'encerclement » ; Armée contre armée comme le Tseung K'i ou échecs chinois, et qui tous deux semblent originaires de Chine.

2° Les jeux de position, avec les quatre directions et le centre où les dés déterminent le nombre et par le nombre déterminent la place ; tels que le Nyout, un jeu d'origine divinatoire de Corée : le Shin Kun To ou promotion d'officiers ; et dont les jeux actuels de Jacquet et d'Oie sont des types familiers.

3° Les jeux nettement de divination venant de l'Inde, où ils existaient, si l'on en croit la tradition, quatre mille ans avant J. C. donc antérieurs au Wai K'i, les dés et leurs dérivations postérieures.

4° Les cartes et les dominos.

En fait ces groupes ne sont pas aussi nettement séparés ; tantôt ils s'enchevêtrent, tantôt au contraire le même jeu semble avoir des origines différentes et parallèles. Par exemple les dés en forme de prismes carrés des Indes, et les dés en forme de cube hexagonal de Chine peuvent ou bien avoir une origine parallèle ou bien dériver l'un de l'autre.

Le nom pāsa des dés indiens se retrouve dans les cartes chinoises pa'i et dans les dominos tandis que les dés chinois s'appellent communément shik tsai et en Corée t'jou-sa-a

De même l'Inde ancienne connaissait un jeu d'échecs, le Chaturanga, où on se servait des dés pour déterminer les mouvements des pièces qui devaient converger des quatre directions N. S. E. O. vers le centre : il y avait quatre joueurs disposant chacun de huit pièces distingués par les quatre couleurs, noir, rouge, vert et jaune ayant une signification cos-

mique. Dans les échecs de Corée nous retrouvons les quatre indications N. S. E. O. mais il n'y a que deux joueurs en face l'un de l'autre campés sur les bords Nord et Sud du tableau ; dans les échecs chinois proprement dits l'idée cosmique n'apparaît pas.

I Groupe. ¹ Le Wai K'i. — La tradition chinoise assigne au Wai K'i la date la plus ancienne parmi ses jeux, plus de 2.300 ans avant J. C. Elle en attribue l'invention à l'Empereur Yao que certains auteurs regardent comme le fondateur de l'Empire chinois.

En elle-même la légende est jolie comme illustration de la pensée orientale, qui cherche à attacher des idées d'une conception haute et magistrale aux premières traditions du début de leur existence comme nation.

Une dispute de race étant survenue à cette époque entre les Haÿn (jaunes) ou Chinois et les Miao, l'Empereur des Chinois chassa les Miao vers le sud du fleuve Yang-Tsi Kiang ou fleuve jaune et s'établit avec son peuple sur les deux rives du Ho-ang-Ho.

Ayant subjugué ses ennemis il se mit à consolider son royaume et créa toute une administration avec des ministres responsables ayant chacun leurs attributions respectives : instruction publique, justice, agriculture et astronomie, musique, (parmi les Chinois la musique représente en effet les suprêmes bonnes mœurs et dans le Li ki, ², il y a un essai particulier sur l'effet de cet art), et de guerre.

Puis il ordonna des travaux d'endiguement pour régler les courants des fleuves jaune et bleu, et d'empêcher les grandes inondations habituelles et leurs désastreuses conséquences.

Mais son fils Tan Chu qui devait lui succéder, ne montrait pas l'aptitude militaire nécessaire pour assurer la sécurité de l'Empire ; dans l'espoir de l'instruire dans cet art l'Empereur inventa le Wai K'i « dames d'encerclément » car en cette période primitive l'art de la guerre consistait à essayer d'entourer les terres et d'encercler ses ennemis. Malheureusement pour le jeune prince il ne sut pas profiter suffisamment de ces leçons et son père n'hésita pas à choisir un successeur plus capable parmi les chefs de son entourage. Son choix tomba sur un nommé Sven qui lui fut présenté par ses ministres et chefs de groupes et en même temps il déclara : « Que si le fils est capable il a droit à la succession, mais que dans le cas contraire il est du devoir de l'Empereur de choisir un successeur plus digne. »

Une autre légende attribue l'invention de ce jeu à l'Empereur Shun 2.225 avant J. C. dans le but d'instruire son fils qui était ignorant.

Dans le Kwan pou wuk Chi une encyclopédie de cinquante livres par

¹ Wai K'i Z. Volpicelle Journal of the China Branch of the Royal Asiatic Society XXVI p. 80. Shanghai 1894. Herbert A. Giles Wei chi; or the Chinese Game of War Temple Bar. XLIX p. 494.

² Le Ki. Mémoire sur les bienséances et les cérémonies. Texte chinois avec double traduction en français et en latin. S. Gouverneur S. J. 1913 Ho Kien Fou.

Tung sz e Chung terminée en 1607, le jeu est attribué à un sujet de Kieh nommé Wi Ts'au.

Dans toutes ces légendes le jeu est toujours attribué à des Chinois et il n'y a aucune suggestion d'une origine étrangère. Au contraire il est intimement lié à leurs plus belles conceptions morales et politiques.

M. Culin dans son livre sur les jeux de Corée ¹ donne une description très longue et très claire de la façon dont ce jeu s'y joue actuellement. Le tableau (Fig. 1) est bien divisé en sections et directions N. S. E. O. et un centre, disposition que nous trouvons particulière au Nord de la Chine, même dans la disposition des villes pendant la dynastie de Song, et dans d'autres jeux de Corée. De plus les quatre angles sont déterminés par des signes représentant les quatre tons chinois, mais rien ne nous prouve que ces signes ne sont pas modernes et n'ont pas été introduits pour faciliter la notation du mouvement des pièces dans le jeu.

Le Chinois qui m'a décrit le jeu m'a assuré que ces symboles n'étaient pas connus de lui.

Et même si on suppose que le tableau ainsi divisé représentait les quatre villes de la province et le centre la ville centrale vers laquelle se dirigent, lors de la conscription, les jeunes gens, futurs soldats, cela ne nous donnerait pas deux armées ou tribus en face l'une de l'autre et désireuses d'accaparer autant de territoires et d'hommes que possible ce qui est le but du Wai K'i.

Plus tard peut-être quand le jeu fut adopté par les Coréens et devint leur jeu national ceux-ci l'ont-ils modifié selon leurs idées cosmiques, avec un but de divination superposé au but origine!

Mais, actuellement aussi, il y a une forme du jeu pratiquée au Japon, où il est joué spécialement par les militaires qui le considèrent comme un exercice dans les tactiques militaires et un moyen d'instruction dans l'art guerrier.

L'idée militaire est prédominante, et non celle de divination, et la notation du tableau servirait surtout aux érudits pour faciliter le calcul mathématique des positions.

Parlant du jeu japonais dans un ouvrage japonais le Wan kun san sai dzu e, l'auteur affirme que le jeu était nommé d'après Wang chung ling de Tsin une dynastie qui dura de 2565 à 322 av. J. C.

Il donne au jeu le nom de Go en chinois « Tso yan. » Cependant il le considère comme une forme moderne d'un jeu plus ancien.

Dans le I King écrit par Chun de Hantau on dit que le tableau ancien n'avait que dix-sept lignes verticales et dix-sept lignes horizontales faisant deux cent vingt-neuf positions ce qui représente soixante et onze positions de moins que sur le tableau actuel. Il ajoute qu'il croit que avant la dynastie de Han et Wei (20 av. J. C. à 265 A.D.) tous les tableaux étaient ainsi.

¹ Korean Games with notes on the Corresponding Games of China et Japan. Stewart Culin Philadelphia 1896.

Chinois et Japonais ont beaucoup écrit sur ce jeu ; dans le Wei ts'ah tsau'. l'auteur dit que « parmi les jouets des temps modernes et des temps anciens il n'y a rien de plus antique que le Go (Wai Ki) et, qu'après le vin et la femme il n'existe rien d'aussi puissant pour perdre les hommes. » Si ceux-ci le considèrent comme difficile, alors, même les garçons de village et le peuple le moins instruit peuvent le jouer avec art ; mais, « si au contraire on le considère comme étant très facile à jouer, alors même les plus intelligents, peuvent l'étudier pendant des générations sans jamais apprendre à le jouer. »

Le jeu actuel tel qu'il est décrit par M. Culin se joue en Corée sur un tableau (Fig. 1) à trois cent soixante et une positions de croisement constituées par dix-neuf lignes verticales et dix-neuf lignes horizontales, comportant les indications de position déjà notées.

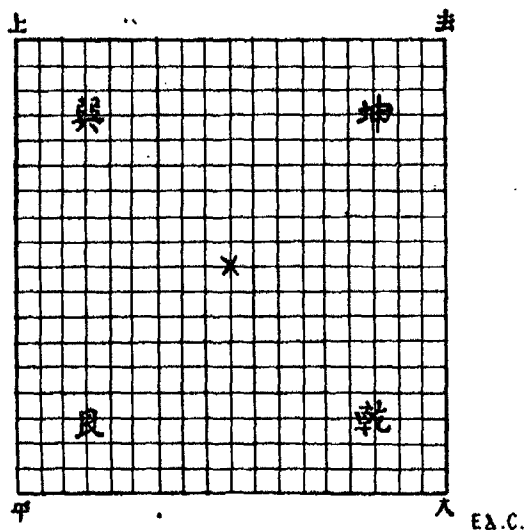


Fig. 1.

Les pièces sont de deux couleurs, noires et blanches et chaque joueur en a 180 à sa disposition.

Ce chiffre de trois cent soixante correspond au nombre de jours de l'année ; et les quatre directions N E , S.E., N.O., S.O., avec le centre et les cinq tons des angles donnent le chiffre de neuf, correspondant aux neuf lumières du ciel : le soleil, la lune, et les sept étoiles de la constellation de Tau (Ursa major). M. Z. Volpicelli donne une description de ce jeu dans le *Journal du Royal Asiatic Society* (Shanghai 1894).

Il nous dit que les tableaux sont imprimés sur du papier et ainsi peuvent servir ou à jouer dessus ou à écrire la notation du jeu.

Pour faciliter cette notation des points, les Chinois ont divisé le tableau en quatre quartiers égaux qu'ils nomment les coins, chacun d'eux étant désigné par un signe situé sur chacune des diagonales du tableau à égale distance des angles extérieurs.

Les joueurs sont assis en face l'un de l'autre et jouent alternativement leurs cent quatre-vingt pièces, le but du jeu étant d'occuper la plus grande partie possible du tableau, et en même temps de faire prisonniers le plus grand nombre des pièces de l'adversaire.

On peut conquérir l'espace de deux manières : en plaçant ses hommes sur des points d'intersection des lignes verticales et horizontales en empêchant l'ennemi de les entourer avec les siens, ou, en entourant complètement avec ses pièces des espaces qu'on appelle « yeux », ces espaces ainsi acquis devenant son propre territoire.

La plus simple clôture qu'on puisse faire est d'entourer avec quatre hommes (Fig. 2 a) un cinquième point « ngan » ou œil.

Après celle-ci la plus simple est d'entourer deux points avec six (Fig. 2b)

De la même façon on peut faire de larges clôtures avec un nombre plus grand de pièces.

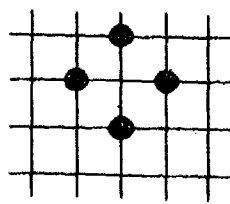


Fig. 2 A.

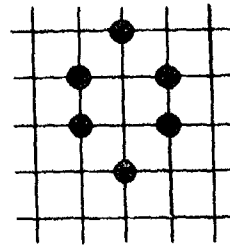


Fig. 2 B.

E.S.C.

L'adversaire naturellement cherche à empêcher ces clôtures en interposant ses pièces.

On peut encercler non seulement l'espace non occupé mais aussi des hommes non protégés de l'adversaire qui sont ainsi faits prisonniers.

Une pièce peut être prise quand elle est complètement entourée, mais lorsque un groupe de pièces entourent deux ou plusieurs « yeux » elles sont assurées contre toute attaque.

A la fin du jeu il peut y avoir des espaces entourés en partie par des pièces noires et en partie par des pièces blanches que, ni l'un ni l'autre, des joueurs ne peuvent réclamer. Mais chaque joueur peut à tour de rôle y placer ses hommes disponibles afin de pouvoir les compter.

Est vainqueur celui qui a le plus grand nombre de pièces sur le tableau, le plus grand nombre d'« yeux » et le plus grand nombre de prisonniers.

On peut considérer ce jeu comme représentant la période individualiste de l'Empire. Alors le grand chef prédominant par sa volonté et par sa

force n'a qu'un but : conquérir le plus large espace possible de territoire pour son peuple.

Mais bientôt l'Empire se développe; les territoires sont devenus plus considérables et nécessitent une organisation plus compliquée; la féodalité apparaît, le grand chef dirige de son palais ses vassaux qui combattent pour lui et nous avons les échecs.

Le Ts'eung K'i qui signifie en chinois le jeu du général est le prototype de nos échecs actuels. L'invention de ce jeu est attribuée par les Chinois à Wu Wang 1169-1116 avant J.-C., fondateur de la dynastie de Tch'ou.

Sous cette dynastie l'Empire avait pris une extension beaucoup plus considérable. Les simples tactiques que l'on réalise au moyen de combattants d'un seul genre dans le Wai K'i furent remplacées par d'autres combinaisons où se montre toute une hiérarchie féodale.

Un grand perfectionnement dans les arts et les lettres fut le résultat de la protection que de puissants seigneurs accordaient aux individus. La tradition, en nous racontant qu'un frère de l'Empereur s'occupa des affaires internes et organisa le gouvernement, obéit à cette tendance de l'esprit de féodalité qui veut toujours attribuer le travail du nombre au seul génie d'un chef connu.

Le conseil de l'Empereur se composa de six ministres.

Le premier ministre ou chancelier de l'Empire, chef des ministres et président du Conseil; un ministre de l'intérieur; un ministre de l'instruction publique et des cérémonies; un ministre de la guerre; un ministre de la justice et enfin un ministre des travaux publics, commerce, industrie, et agriculture.

« Pendant cette période » dit un écrivain chinois « il n'y avait pas de ministre des affaires étrangères. Aucune des puissances voisines n'était assez forte pour qu'on puisse la considérer comme un État. Elle n'était qu'une protégée inférieure, une vassale, ou bien une colonie sous la direction immédiate de l'Empire ».

C'est le langage de la suprême fierté féodale qu'on retrouve plusieurs siècles plus tard chez les écrivains normands. Néanmoins il y avait la dynastie géante des Ying et les échecs représentent selon la tradition, la tactique employée pour la subjuguier.

Nous nous trouvons en présence de deux grands chefs féodaux avec leur cour et leur armée et séparés par un fleuve ou frontière.

La présence de ce fleuve ou frontière nous semble un point capital dans la distinction entre les échecs chinois proprement dits, traditionnels, féodaux et historiques, et le Chaturanga ou échecs indiens et même ceux de Corée où le fleuve n'est pas marqué et où les cinq directions divinatoires sont plus ou moins en évidence, et les échecs du Japon vraisemblablement copiés sur ceux de Corée.

Une autre différence importante consiste dans la façon de disposer les pièces : dans le jeu chinois et dans celui de Corée on les dispose sur l'intersection des lignes et non dans les carrés formés par ces lignes comme cela se fait dans le jeu indien.