



**Balade au pays
du mah-jong
et de ses variantes**

Jean-Marie Tran





a Diao, Ma Chiang, Ma Ch'ueh, Ma Chong, Ma Que, Ma Deuck, Ma jung, Mahjong, Mat Chuoc... autant de noms à consonance exotique pour désigner un jeu d'origine chinoise qui sort de l'oubli pour revivre une deuxième jeunesse soit sous sa forme d'antan – le jeu traditionnel à quatre – soit sous la forme du jeu d'appariement, solitaire, adapté pour l'écran d'ordinateur.

Selon le dictionnaire Larousse¹, l'origine chinoise du mot « mah-jong » signifie « je gagne ». S'il est vrai que le gagnant de la partie déclare « mah-jong » pour arrêter le jeu, cette traduction n'est pas littérale, ce n'est qu'une expression simplifiée.

D'après Tchou Kia-Kien : « Le jeu de dominos chinois, connu en Amérique et en Europe sous le nom cantonais “mah-jong”, est appelé en langue pékinoise “ma-ts'iue”. Ces deux dénominations, bien que différentes en apparence, ont en réalité le même sens : “moineau”. Pour quelle raison a-t-on donné à ce jeu un nom d'oiseau ? Les gens les mieux informés nous fournissent deux explications. Les uns prétendent que le bruit produit par le choc des pièces rappelle le cri des moineaux. D'autres voient dans le moineau gravé sur certaines pièces l'origine de cette dénomination. Pour ma part, je

1. *Le Petit Larousse illustré 2015*, Paris : Larousse, 2014.

Tuiles en ivoire et bambou avec une représentation d'oiseau, animal faisant office de « 1 de bambou » dans le jeu de mah-jong (MSJ n. inv. 4373)



tiens cette dernière explication comme la plus exacte. Quant à la première, elle ne me paraît pas acceptable : car avant l'apparition du mah-jong, il existait plusieurs jeux de dominos chinois qui produisaient exactement les mêmes bruits que le mah-jong, sans que pour cela on leur donnât un nom d'oiseau.¹ »

1. Tchou K. K., *Le mah-jong tel qu'il est joué par les Chinois*, Paris : Les Editions du Monde moderne, 1923.



Sur un fond de paysage teinté de symboles...



Plus d'un chercheur l'atteste : jouer reste toujours un rituel qui consiste à refaire le monde, à suivre la création de l'univers ou celle de la civilisation humaine. Selon Ly Yu Sang¹, des lettrés chinois, se fondant sur les textes classiques du taoïsme², imaginaient le jeu de mah-jong autour de la création de l'Univers et de ses trois composantes : le Ciel, la Terre et l'Homme. Le Ciel se manifeste par les quatre saisons, la Terre par les quatre directions et l'Homme par les quatre transformations (la vie, la mort, l'homme, la femme).

Les tuiles du mah-jong sont colorées en rouge, bleu ou violet, et vert.

Le rouge s'associe au sang, à l'homme et la vie. Le bleu ou violet évoque la pureté, la dignité ou le ciel, tandis que le vert renvoie à la terre et à la richesse naturelle.

L'os et le bambou entrent dans la composition des tuiles et rappellent aux joueurs les vertus nécessaires : la force, la loyauté et l'intégrité.

Les trois dragons Po (blanc), Fa (vert) et Chung (rouge) désignent respectivement l'immensité du

1. Sang, L. Y., *Sparrow : The Chinese Game Called Ma ch'iau*, New York: The Lent & Graff co., 1924.

2. *Yi-King* ou le *Livre des Transformations*.

Ciel, la prospérité et l'élément central (l'homme), entre le Ciel et la Terre.

Les quatre saisons rythment le temps, tandis que les quatre fleurs (prunier, orchidée, chrysanthème, bambou) marquent le mouvement de la Vie. Quant aux quatre vents, ils déterminent l'espace et les régions de la Terre.

Dans les anciens coffrets de jeux chinois, on trouve des bâtonnets qui servent à compter les points. Selon le nombre de points gravés, ces bâtonnets symbolisent la perfection, le couple parfait, les disciples de Lao Tseu (le grand philosophe chinois) ou l'harmonie. Dans les jeux destinés à l'exportation, les bâtonnets sont colorés ; ils évoquent l'or, le ciel, la chance et la prospérité.



Une profusion de matériaux



Cartes ou tuiles de mah-jong ont été réalisées dans une gamme riche en matériaux, du carton à l'ivoire.

La fabrication artisanale des jeux de mah-jong en os sur du bambou n'a pas beaucoup changé depuis des décennies en Chine. J.B. Powell¹ en a fait une description dans une chronique parue en 1923. Dans de petits ateliers se regroupent des artisans selon leur spécialité. Le métier se transmet depuis des générations. Les uns découpent les tibias de bœuf blanchis au préalable en petits rectangles et les aplatissent à la meule. Les autres sèchent des morceaux de bambou avant de les équarrir au bon format. Les ébénistes taillent le bambou et l'os selon la technique de la queue d'aronde en vue de les assembler. A l'aide du pantographe, les graveurs travaillent différents motifs sur les plaquettes d'os. Les peintres ajoutent de la couleur aux tuiles qui passeront dans les mains des polisseurs pour la touche finale.

Dans les coffrets de mah-jong plus luxueux, on découvre des tuiles d'ivoire sur ébène qui

1. Powell, J. B., « Mah Chang: The Game and Its History », in: *The China Weekly Review*, June 30, 1923.

deviennent de plus en plus rares. Pour remplacer l'ivoire, les fabricants de jeux proposent différents matériaux : Tony Watson¹ énumère une liste sur laquelle figurent de la galalithe (obtenue à partir de caséine mélangée à du formol), de la xylonite (ou celluloid) qui imite à merveille l'ivoire ou l'os, de l'ivoirine, de la bakélite, du catalin, de l'urée et bien d'autres polymères thermoplastiques. On utilise aussi de l'ambre, de la corne, de la nacre et de l'écaille de tortue, sans oublier diverses essences de bois (bambou, ébène, hêtre, orme, palissandre, bois de rose) ainsi que du carton.

*Tuiles en bois, os, celluloid,
paillettes d'or et laque (MSJ n. inv. 5798)*



1. Watson, Tony. www.themahjongtileset.co.uk.

Issue de la vulcanisation du caoutchouc naturel avec du soufre, l'ébonite est l'ancêtre des résines artificielles. De couleur noire, solide et assez lourde, l'ébonite a par exemple servi à la confection des plaquettes de dominos, des boules de bowling, des becs d'instruments de musique et des tuiles de mah-jong. Ces dernières, moulées dans la masse, recevaient une fine couche d'acétate décorée aux motifs du jeu ; la fabrication de ces jeux de mah-jong en ébonite (1920) contribuait à la renommée de la compagnie française « Impériale ».



Tuiles de mah-jong en ébonite de la marque « Impériale » (collection privée)



Tuiles en pierre Anker (MSJ n. inv. 6530)

Pour remplacer le bois, Gustav Lilienthal a fabriqué des cubes en pierre artificielle obtenue en mélangeant du sable, de la craie et des pigments liés par de l'huile de lin. Son invention est rachetée par Friedrich Adolf Richter en 1880 qui la fait breveter avant de se lancer dans la production et la commercialisation de jeux de construction.



Tuiles en bois issues d'un jeu produit par l'éditeur autrichien Kaspi avec motifs orientaux (MSJ n. inv. 2482)

Pour se distinguer des jeux importés de Chine, certains fabricants n'hésitent pas à créer et à éditer leurs jeux, s'adaptant au style en vogue. Les artistes s'inspirent des motifs chinois pour illustrer les tuiles. De la même manière, ils évoquent l'écriture chinoise par quelques traits et revisitent certains idéogrammes en les transcrivant à leur manière.

Pendant une période où les jeux de mah-jong sont rares en Allemagne, la firme Golconda édite des cartes de mah-jong s'inspirant du modèle de cartes chinoises très étroites (30 x 85 mm). En dehors des Fleurs et des Saisons, ces cartes sont illustrées par des images traditionnelles de seigneurs et de dames, de guerriers et de héros de la Chine ancienne.

A l'occasion de l'« Exposition de l'Empire britannique » en 1924, la Western Electric Company de

Cartes à jouer éditées par Golconda (MSJ n. inv. 8439)

