

# LE GO

## à la conquête du monde

Maître Lim

Déjà trente millions de joueurs...  
Mais seulement cinquante mille Occidentaux.

**W**EÏCHI (nom chinois), Go (nom japonais), Badouk (nom coréen). Confucius a dit : un homme de morale ne doit pas jouer au Weïchi. Il doit étudier sur le bien-être du peuple, coordonner les rapports humains, et s'occuper des travaux publics. Trois cents ans après la mort de son maître, Mencius, a dit : celui qui boit du vin comme une bête et joue au Weïchi comme un fou, en ne faisant rien pour ses parents, est un « fils infidèle ».

Malgré des conseils sérieux de l'école de Confucius, on trouve partout en Asie un océan de « petites-têtes » qui ont fait un beau gâchis de leur vie pour le Weïchi, autant que le nombre énorme de victimes de l'amour, de l'alcoolisme et de l'opium.

Un ancien monarque chinois « drogué » du Weïchi a formé son cabinet ministériel avec les joueurs du Weïchi. Un ancien empereur japonais a fait tarir sa trésorerie nationale par son entourage intoxiqué du Go. Bienheureux, pour les Occidentaux que Marco Polo n'ait pas introduit le Weïchi en Europe, malgré son long séjour dans la cour royale à Pékin où, sans aucun doute, il a assisté à de nombreuses parties du Weïchi. (Peut-être, aurait-il été un petit épicier, où bien un grand homme de morale).

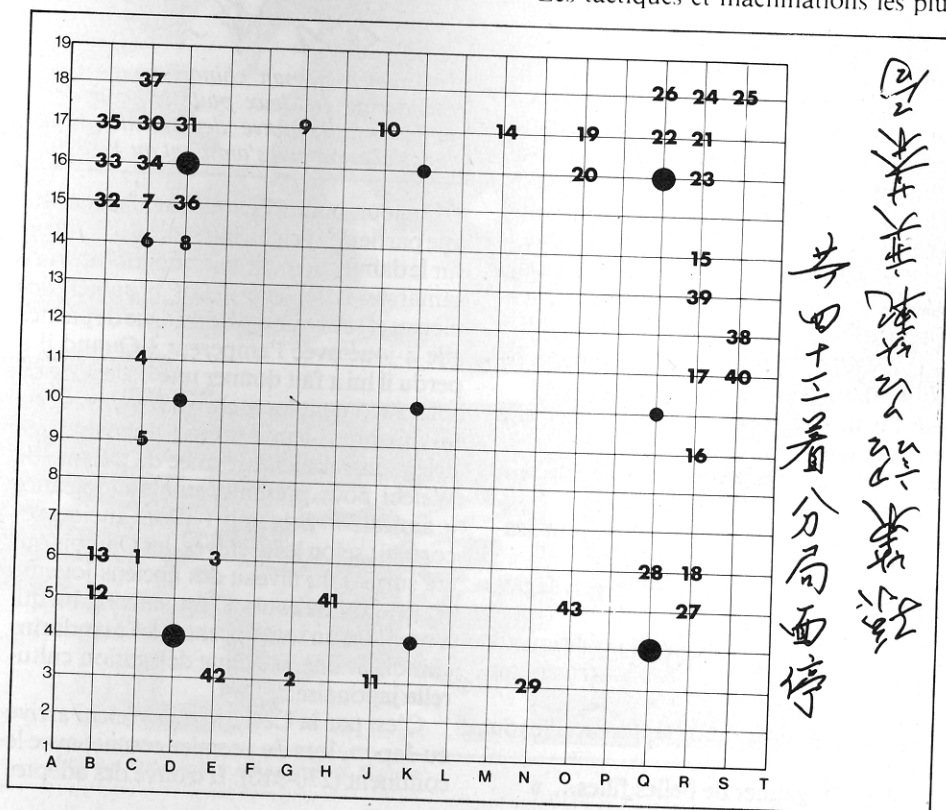
L'art du Weïchi si subtil, si complexe et si fascinant, dont la première trace se trouve dans la partie classique chinoise six cents ans avant la naissance de Confucius, serait né dans une région inconnue au bord du fleuve Jaune comme les anciennes mathématiques. Certains disent qu'il y a une affinité entre le Weïchi et le Yikking,

ancienne philosophie chinoise divinitaire, mais on ne peut pas préciser le rapport entre les deux.

Les anciens Chinois ont comparé le Weïchi à la stratégie militaire, car le but d'une partie de Weïchi est de conquérir plus de territoire que l'adversaire. A en juger sa notion du territoire, le Weïchi serait né après le système de la propriété privée et, pendant plusieurs dizaines de siècles après sa naissance, la technique du Weïchi aurait été presque primitive sans

finesse ni subtilité. En tant que stratégie militaire, il se serait bien développé et diffusé à partir de la fin de la dynastie Chou (800 ans avant J.-C.) où la Chine a été partagée entre beaucoup de seigneurs de guerre. Mais on ignore entièrement sous quelle forme les anciens Chinois ont joué au Weïchi et quelle était leur force, jusqu'au deuxième siècle où l'on trouve la première partie classique chinoise notée pour la postérité (ci-dessous).

Les tactiques et machinations les plus



machiavéliques d'une stratégie militaire se retrouvent dans le Weïchi. Alors, est-ce que le Weïchi est un art meurtrier ? Oui, sur le plan psychotechnique mais absolument pas au niveau social ; il y a une tradition orale selon laquelle un très ancien sage monarque chinois du nom de Yao a initié au Weïchi son fils avare et borné pour le détourner de sa brutalité envers la société humaine. Malgré sa rivalité et sa combativité, le Weïchi amène à se lier d'amitié spontanément avec les autres ; en jouant au Weïchi dans le silence, on connaît le caractère d'un partenaire, et on se lie d'amitié sans distinction sociale ; voilà ce qu'on appelle historiquement : « communication non verbale. » (Voir encadré)

En règle générale, une culture fleurit dans une époque de paix et elle recule dans une période de guerre. Mais cette règle épargne le Weïchi. Quand la Chine a été divisée en deux royaumes nord-sud (IV<sup>e</sup> siècle), beaucoup de philosophes, poètes, bonzes, mandarins, et militaires, fatigués de la guerre et indifférents à la politique, ont joué au Weïchi nuit et jour pour « oublier des soucis du monde », Tao Yahn, premier ministre et chef d'état-major du Sud, indigné de la « fainéantise » de ses vassaux, a fait ramasser tous les damiers et pierres dans son entourage et les a fait jeter dans le fleuve Yangtsé.

Il est impossible de recenser toute la littérature à propos du Weïchi qui a fait couler un océan d'encre. Néanmoins on en trouve une scène entre Hsien Tchoug (6<sup>e</sup> empereur de la dynastie Tang (618-907) et sa jeune maîtresse, Yang Guei Bi, une « Beauté qui abîme un empire ». Quand ce sage monarque de caractère romantique était jeune, il a bien gouverné son empire. A l'âge de cinquante-six ans, fatigué de la politique il tombe amoureux d'une belle demoiselle courtisane, brillante et élégante, âgée de dix-neuf ans, et il ne fait rien en politique pendant quatre ans. Exilé par un coup d'Etat, il perd sa bien-aimée ; elle est exécutée par pendaison par les soldats impériaux qui ne veulent pas bouger avant de l'avoir vue mourir. Ces deux amants sont les héros du long poème « Regret Eternel ». Et voici quelques lignes :

« (...) Quand elle se baigne, son corps svelte flotte comme de l'huile  
Sur l'eau. A la sortie de la baignoire, elle est languide

Sans force aux mains de son page. Un seul sourire

Sur son visage déprime toutes les courtisanes de six harems.

Dès qu'elle devient la favorite privilégiée du roi,

Il se lève très tard et néglige la politique.

Tous les parents de la beauté arrivent au sommet

Du pouvoir... Ainsi, toutes les familles du pays

Souhaitant gagner de belles filles... »

*Le Weïchi a plusieurs appellations élégantes :*

1) : *Communication non verbale :*

手談

2) : *S'asseoir profondément :*

坐隱

3) : *Oubli des soucis du monde :*

忘忧

4) : *Héron et corbeau : blanc et noir, le Badouk, ancien mot coréen, signifie noir et blanc :*

烏鷺

5) : *Manche de hache pourri :*

爛枯

*Un ancien bûcheron chinois entre dans une montagne pour faire du bois. Il trouve une équipe d'enfants qui joue au Weïchi. Il a regardé une partie. Pour entrer chez lui, il cherche sa hache. Le manche de sa hache a été pourri ; huit cents ans sont écoulés.*

6) : *Jouissance dans une mandarine :*

桔中柑

*Un ancien paysan chinois coupe une mandarine en deux pour la manger ; là-dedans, il trouve deux vieillards à longs cheveux qui s'amuse au Weïchi.*

Un jour, quand l'empereur allait perdre une partie de Weïchi, lâchant adroitement sur le damier un petit chien mignon de race samarcandaise, elle a fait brouiller des pierres et sauvé l'empereur. Que de parties elle a joué avec l'empereur ! Quand il a perdu il lui a fait donner une belle robe de soie, racontent les archives royales. C'est lui aussi qui, jeune prince, a envoyé une délégation chinoise formée de joueurs de Weïchi pour présenter une condoléance « amicale » à la mort d'un ancien roi coréen ; selon les archives, les Chinois ont été surpris du niveau des anciens joueurs coréens du Bakouk. C'est, encore, lui qui a organisé un tournoi entre les mandarins chinois et une ancienne délégation culturelle japonaise.

C'est par la Corée que le Weïchi arrive au Japon, lors du premier contact avec le continent (270-310). Il trouve des adeptes

dans la cour impériale et parmi les intellectuels, les bonzes et les militaires. C'est le premier shogun Tokugawa qui a établi le système professionnel, il y a à peu près quatre cents ans. Depuis lors, le Go a connu au Japon un grand essor, de grands journaux japonais financent d'importants tournois entre les professionnels.

Actuellement, on compte dans le monde, à peu près trente millions de joueurs dont cinquante mille joueurs occidentaux.

Le Go arrive en France avec moi, après mai-juin 1968. Le Go ne se heurte à aucune barrière douanière il s'enracine sans bruit à n'importe quel sol, lentement et sûrement. Le champion européen du Go, 1976-1977, était un Français : M. Patrick Coffinière-Merissert.

A Paris, on compte plusieurs centaines de joueurs bien classés. En province, on compte de nombreux joueurs à Grenoble, Nantes, Nancy, Metz, Strasbourg, Lille, Rouen, Le Havre, Arras, Rennes, Lyon, Bordeaux, Nice, Marseille, Montpellier, Toulouse, Tours... Même dans les coins perdus de la montagne, il y a des joueurs isolés. Chaque année, la Fédération française de Go organise un championnat de France.

Tous les ans, la Fédération française de Go organise le championnat de France. Cette année, début mars, 25 pays ont envoyé leur champion de Go à Tokyo pour les représenter au championnat du monde de Go amateurs. André Moussa, normalien, y a participé. Le Go va prendre son essor dans le monde entier. Pour quelle raison le Go a-t-il régné comme le roi des jeux (un des quatre arts royaux : calligraphie, peinture, musique, Go) depuis plusieurs dizaines de siècles en Asie ? Pour le comprendre, il vaut mieux comparer le Go et les échecs sur le plan technique. le Go était peu connu en Occident jusqu'en 1950.

Le principe du Go est difficile à cerner pour les débutants, ce qui se comprend car sa profondeur technique est inaccessible même aux joueurs assez forts.

Depuis dix ans, le Go commence à se propager dans tous les pays occidentaux. Pour quelle raison ? Sans aucun doute, il a attiré une vive attention de la part des mathématiciens et des informaticiens en raison de la complexité illimitée du jeu qui dépasse énormément les capacités des ordinateurs actuels ; le meilleur programme d'échecs a pratiquement le niveau de maître international, mais il n'est aucunement possible de programmer le Go, sauf les problèmes locaux de vie et de mort.

Quelle est donc la différence fondamentale entre le Go et les échecs ? En Asie ainsi qu'en Occident, tous les joueurs de Go, souvent ex-joueurs d'échecs, admettent franchement que le Go est plus global,

plus complexe et plus psychologique que les échecs. Une raison secondaire est que le Go se joue sur un damier de 361 intersections qui offre plus de possibilités qu'un échiquier de 64 cases. L'essentiel réside dans la différence entre l'objectif au Go et aux échecs. Au Go, il s'agit de la conquête d'un territoire plus grand que celui de l'adversaire tandis qu'aux échecs, on s'occupe de la prise du roi. De cela découle la différence nette entre les deux modes de pensée. Et ceci dans plusieurs sens :

a) L'idée maîtresse du Go est la construction, tandis que celle des échecs est la destruction ; au Go, quand on a plus de territoire que l'adversaire, ce n'est pas la peine d'envahir le camp adverse ; par contre, lorsqu'on manque de territoire, on doit le faire afin de renverser le cours d'une mauvaise partie. Détruire n'est pas un but en soi ; il faut aider à créer une nouvelle situation. Aux échecs, cet ordre est inversé.

b) Tous les coups aux échecs convergent directement ou indirectement dans un sens de calcul précis : la prise du roi. Au Go, l'important est de jouer toujours le meilleur coup au moment précis ; souvent au cours d'une partie, l'opinion est partagée, même parmi les meilleurs professionnels, sur le jugement global de la

situation, le plus difficile au Go. Le Go est très vague et confus, comparé aux échecs où le but final est clair ; la caractéristique des échecs est une logique radicale « cartésienne » et celle du Go est une intuition globale basée sur les logiques plurielles. Pour mieux comprendre cette idée, il faut noter que l'ouverture d'une partie de Go se divise en deux éléments : Fuseki (disposition globale stratégique au début) et Joseki (séquence de coups locaux corrects). On ne trouve l'équivalent du Fuseki dans aucun type d'échecs, soit occidentaux, soit asiatiques. La terminologie « Fuseki » est une spécificité exclusive du Go,

c) Le Go représente bien les personnalités et il dévoile les faiblesses psychologiques. Aux échecs, la plus légère erreur amène une catastrophe, mais au Go, même après plusieurs erreurs locales commises des deux côtés, sauf une grosse erreur globale, une partie reste toujours jouable pour les deux adversaires. Dans une partie de Go qui finit, en général, au bout de 240 coups, il y a toujours plusieurs chances de victoire pour les deux joueurs, car ils commettent des erreurs techniques et souvent des sottises psychologiques impensables, ce qui arrive même aux professionnels. On s'illusionne avec de mau-

vais jugements globaux ; de plus, partout sur le damier, existent beaucoup de choses qui ne sont pas évidentes.

Si l'on réfléchit trop, on a tendance à jouer de plus en plus en mal. On hésite entre « ceci ou cela ». L'état d'âme des deux joueurs est confus. Finalement, on joue le plus mauvais coup. Bêtise après bêtise, folie après folie... alors il s'agit là d'une « littérature » dans le style de Dostoïevski. Vraiment, le Go est un art, parce qu'il est très difficile de jouer une bonne partie.

d) En général, un art n'a pas de règle artificielle, mais il a sa profondeur technique et sa philosophie. En ce sens, le Go est un art plutôt qu'un jeu. Quelle est donc sa philosophie ? Le Go est un « sphinx » composé de plusieurs éléments des anciennes philosophies chinoises : le yikking, le confucianisme, le taoïsme et la stratégie militaire de Sun-tse.

- Au Go, il n'y a aucune possibilité de partie nulle.

- Au Go, il existe un système de handicaps, car entre les professionnels et les amateurs faibles, il y a un écart de force énorme. Tous les joueurs sont classés en 25 grades et la différence d'un grade entre les amateurs est compensée par une pierre de handicap.



En mai 1968 le Go est arrivé en France.