

ABONNEMENTS

ou changement d'adresse
« LA CROIX » CONTACT de 8 h 30 à 19 h
0.825.825.832, fax : 0.825.825.855
ou écrire à « La Croix » Bayard Presse,
Autorisation 4, 75801 Paris Cedex 08.
bpcontact@bayard-presse.com

CARNET de 9 h à 18 h.

01.44.35.66.06. Fax : 01.44.35.60.03
PETITES ANNONCES de 9 h à 18 h.
01.41.38.83.06. Fax : 01.41.38.83.04.
PUBLICITÉ Tél. : 01.44.35.66.06
CONTACT POUR LES MARCHANDS
DE JOURNAUX : 0800.29.36.87



Comment joindre La Croix

RÉDACTION : 3, rue Bayard,
75393 Paris Cedex 08.
Tél. : 01.44.35.68.36.
Fax : 01.44.35.60.01.

COURRIER
lecteurs.lacroix@bayard-presse.com

QUALITÉ RÉCEPTION

« LA CROIX »,
administration générale,
service qualité réception,
3, rue Bayard, 75393 Paris Cedex 08.
(Si le journal vous arrive en retard
de façon répétée).



**UN ÉTÉ DE
RENCONTRES**

Jeux du monde (4/9) Né il y a quatre mille ans, le baduk, ou jeu de go, est toujours aussi populaire en Asie du Nord-Est. Un véritable apprentissage de la vie

Le baduk, un art majeur

SÉOUL

De notre correspondant

Jeu millénaire qui serait apparu il y a quatre mille ans, le baduk, connu en Occident sous le nom de jeu de go, n'a pas pris une ride en Corée du Sud. Il y a les bandes dessinées baduk, la chaîne câblée baduk TV ou encore un magazine tirant à 40000 exemplaires et des dizaines de sites Internet. Le baduk reflète même l'actualité d'une Asie du Nord-Est où persiste la rivalité entre Chine, Japon et Corée. Au baduk comme dans d'autres domaines, Séoul a détrôné Tokyo, invincible il y a vingt ans, et tente de résister à la puissance montante de Pékin.

Dans les années 1990, la Corée travaille d'arrache-pied pour surpasser le voisin japonais. Il s'agit de prendre une revanche sur l'histoire et l'occupation japonaise de la péninsule au cours de la première moitié du XX^e siècle. Le baduk n'échappe pas au mot d'ordre et quatre jeunes Coréens du Sud bousculent la donne en s'imposant face aux maîtres japonais. Parmi eux, Lee Chung-ho, surnommé à l'époque « le Mozart du baduk » en raison de son jeune âge, toujours numéro un mondial. Dans leur sillage, ces vedettes entraînent des milliers de jeunes et un regain d'intérêt pour ce jeu de stratégie. Ce pays de 47 millions d'habitants compte désormais 1 000 écoles de baduk et plusieurs millions de licenciés.

Bien plus qu'un simple passe-temps, il s'agit pour les mordus d'un véritable apprentissage de la vie. Cet « art majeur » qui faisait partie de l'éducation des rois et des empereurs serait doté de toutes les vertus : concentration, apprentissage de la rigueur, contrôle de soi. Les parents courent inscrire leurs enfants dans ces écoles qui promettent à leurs élèves une belle scolarité. Les résultats se récoltent quelques années plus tard et, effectivement, c'est dans les clubs des trois meilleures universi-

tés de Corée qu'on retrouve ceux qui maîtrisent au mieux les subtilités de cette grille de 19 lignes sur 19, aussi appelée baduk-pan.

Depuis sept ans, le baduk a même gagné la plus haute sphère de l'éducation ; l'université de Myong-ji a ouvert le seul département universitaire au monde qui lui soit entièrement consacré. Au sein d'un campus du sud de Séoul, au pied de montagnes boisées, dans un environnement et un isolement quasi religieux, une centaine d'étudiants s'initient aux mystères de l'infinité des stratégies possibles. Hahn Sang-dae, 6^e dan, y est professeur. Il a attrapé le virus baduk très tardivement, à 27 ans, et lui consacre, trente ans plus tard,

deux heures par jour : « Le baduk est une philosophie qui est le reflet de nos vies. Il s'agit de n'être ni trop défensif, ni trop agressif. C'est une recherche de la vérité. En tentant de jouer de manière toujours plus harmonieuse, nous nous approchons de cette vérité. »

Plus encore, l'étude du baduk pourrait avoir des retombées dans d'autres domaines. « D'un point de vue informatique, la réflexion sur les algorithmes utiles pour jouer est très liée aux algorithmes qui permettent de résoudre des problèmes complexes d'intelligence artificielle, explique Tristan Cazenave, 1^{er} dan, enseignant chercheur en intelligence artificielle à l'université Paris VIII. Preuve en est la première conférence internationale sur le baduk organisée en 2001 par Myong-ji et dont les exposés scientifiques dépassaient largement le cadre d'un baduk-pan.

Tristan Cazenave est revenu de Corée impressionné par le niveau des jeunes prodiges : « Le premier soir, nous avons joué contre l'équipe féminine de l'université, qui a gagné 14 à 5. Le lendemain, nous avons rencontré l'équipe masculine et les choses se sont corsées : 17 à 2. Le surlendemain, on nous a emmenés dans une école pour affronter la classe B composée d'enfants de 7 à 13 ans. Résultat : 19 à 0. Pour

les enfants bien sûr. Sans commentaire. »

Devenir pro est le rêve de nombreux jeunes Coréens. Au baduk comme dans d'autres disciplines, les élus sont rares et triés sur le volet. La *hankuk kiwon*, la fédération coréenne de baduk, a mis au point un système impitoyable d'étudiants professionnels pour sélectionner les meilleurs. Mais ce jeu n'est pas qu'une affaire de pros et reste très populaire et convivial. On y joue dans les parcs, dans des

Cet « art majeur » qui faisait partie de l'éducation des rois et des empereurs serait doté de toutes les vertus : concentration, apprentissage de la rigueur, contrôle de soi

salles de jeu publiques et de plus en plus sur Internet. Jin-sang, la trentaine, bientôt père de famille, est un homme occupé mais chaque semaine, il avoue jouer deux ou trois fois avec des amis par ordinateurs interposés.

Des jeunes qui ne jouent pas les comme les anciens. Le baduk n'est pas seulement une affaire de géopolitique dans la région, c'est aussi un miroir de ces sociétés qui ont connu de spectaculaires bouleversements au cours des dernières décennies. Le baduk n'échappe pas au conflit des générations ; pourtant, avec ses règles aussi simples qu'intemporelles et son damier en bois, il reste de marbre.

Gilles MOINARD

LUNDI : les échecs

HISTOIRE

40 millions de joueurs de go

■ Le jeu de go (*weiqi* en chinois) est né en Chine vers le deuxième millénaire avant notre ère. Une légende en attribue la paternité à l'empereur Yao et une autre à l'empereur Shun, qui voulaient éduquer leurs fils stupides et bornés.

■ Le go (*baduk* en coréen) arrive en Corée vers la fin du V^e siècle et est pratiqué par la famille royale et les nobles, puis par les intellectuels et les moines bouddhistes. Il n'arrive au Japon qu'au VII^e siècle, où il sera joué par l'aristocratie, bientôt père de famille, est un homme occupé mais chaque semaine, il avoue jouer deux ou trois fois avec des amis par ordinateurs interposés.

■ En Europe, les premières références au jeu apparaissent vers le XVI^e siècle dans des récits de voyages, comme celui du jésuite Matteo Ricci. Leibniz publie le premier article européen sur le go en 1710.

■ Le go moderne se développe dans le monde après la Seconde Guerre mondiale, grâce au renouveau des fédérations coréennes et chinoises. Aujourd'hui, on compte 40 millions de joueurs dans le monde dont un million en Europe.

■ Il y a plus de joueurs de go en Corée qu'au Japon. Il y a 8 millions de joueurs en Corée (16 % de la population) contre seulement 2 millions au Japon (1,6 % de la population).

■ La Fédération française de go a été créée en 1971 et compte plus de 3000 adhérents.

■ Pour tout savoir sur le go : www.jeudego.com/histoire.htm

Le go est une vision du monde

■ « Le monde est un jeu de go dont les règles ont été inutilement compliquées », dit un poète chinois de la dynastie Tang au X^e siècle, illustrant de façon philosophique toute la simplicité d'un jeu qui peut s'apprendre dès le plus jeune âge. La simplicité de ce jeu en fait pourtant un puissant outil de développement personnel. Le but du jeu est la constitution de territoires en utilisant un matériel des plus simples : un plateau sur lequel est tracé un quadrillage et des pions, appelés « pierres » (blanches et noires), que l'on pose sur les intersections de ce quadrillage à tour de rôle. Le jeu de go offre plusieurs possibilités d'approche, dont la plus courante est la référence militaire. L'affrontement des deux joueurs se lit alors comme une série de batailles qui font appel à des concepts stratégiques (encercler, neutralisation, fuite, esquivé...). Très souvent opposé aux échecs, le go va au-delà « d'une seule bataille » que serait une partie d'échecs. Le go serait plutôt assimilé à « une campagne militaire » plus large. À une époque où les ordinateurs donnent du fil à retordre aux meilleurs joueurs d'échecs mondiaux, il est curieux de constater que les programmeurs ont du mal à créer un programme de go d'un bon niveau. L'homme peut battre la machine grâce à son intuition et sa perception visuelle du jeu.

D. M.