

# histoire de go

LIM YOO JONG 6-dan.

Avant que de traiter de l'officiel système du noble art, allons à considérer chez les Nippons, la sienne condition.

Or, doncques, de très antique époque, et aussi loin qu'on s'y ressource, n'existait de théorie aucune, pas plus systématique que technique.

Répugnant à l'étude, le pays de l'astre levant comme celui du matin calme, en étaient bel et bien restés aux ombres désolés d'un triste crépuscule.

Trouve ici, lecteur, le dire de ce temps.

Calligraphie, peinture, musique et Go, faisaient carré des Arts royaux.

Gens de Cour et gens d'esprit faisaient jouir en leur magnificence ceux qui s'y adonnaient, les couvrant de leurs multiples gratifications.

Pénétrant plus avant, il fut introduit parmi les bonzes et les intellectuels.

Par devant l'Impériale Face, force tournois et assauts se pouvaient pratiquer, dont par odoriférentes couronnes était ceint le vainqueur.

Et la populace de parier sur le Go...

Sa formidable Majesté Dai go - illustre contemporain de Pepin le Bref - lauréat méconnu et forcené joueur, engouffra dans les paris les deniers de l'Empire, perdant femmes et chevaux...

Les Annales impériales rapportent : L'Empereur, battu par le bonze Kanren, fut contraint de lui abandonner son traversin en or ; dépité, ce Maître impavide fit donner ses vases dans le bonze qui s'évanouit dans le tintement de ses clochettes non sans que ce tintamarre n'eut éveillé la plèbe à ses penchants : imiter les Grands, y compris dans leurs vices.

C'est ainsi que les paris sévissaient dans l'Archipel.



天二葉高村奉命撰器王丁帶，命撰撰王奉村高，來里宮王徽匠。

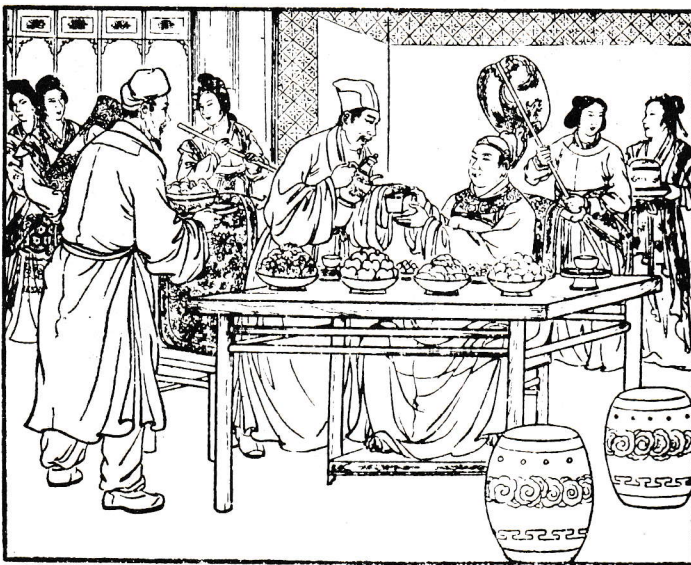


3 后来高倅投奔駙馬王都尉府上做個親隨，由于他善于吹牛拍馬，又會奉侍主人玩樂，所以很受主人喜愛。





1 宋朝哲宗皇帝时，东京有个姓高的破落户子弟，自小不事劳动，却踢得两脚好毬，因此人们叫他高毬。他后来把毬字改了一下，叫作高俅。



4 有一天，王駙馬庆贺生辰，大排筵席，請小舅子端王来府上飲酒。这端王是哲宗的胞弟，嗜好踢毬打彈，吹彈歌舞，是个風流浪蕩人物。

*Les gens d'Armes de la ville impériale de Tokyo consignèrent, en 1253, le fait authentique que voici :*

*Suivons les protagonistes à Kamakura, au sud-ouest de Tokyo.*

*Deux bonzes chuchotaient dans une pauvre chaumière. L'un, ivrogne, s'appelait Hoshin et l'autre, gourmand, Gyobu. Ces deux bonzes peu recommandables, vivaient du Go. Ils participaient aux tournois financés par les samourai et les riches afin de gagner des prix.*

*- La nouvelle année est proche, et nous sommes horriblement fauchés. As-tu une idée ?*

*- Moi aussi je voudrais passer la nouvelle année comme les autres. Allons donc chez ce rupin de Mamané ; au moins, on pourra manger, et si tout marche bien, on nous donnera de l'argent.*

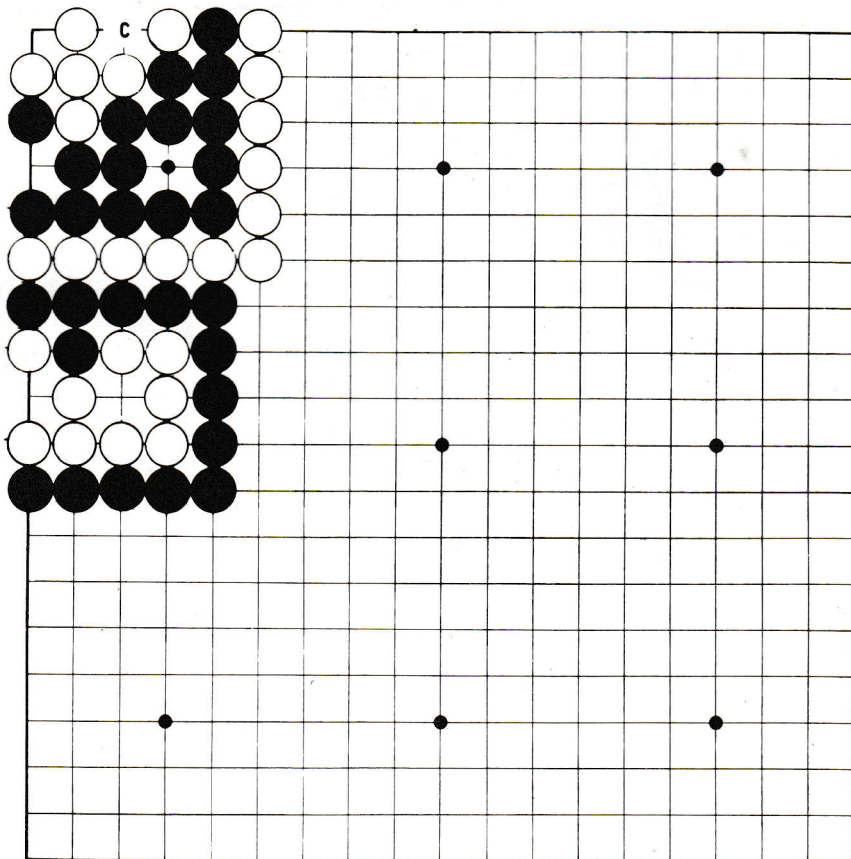
*Chez Mamané, tout le monde préparait le banquet pour la nouvelle année. En haillons, les deux bonzes, arrogants et hautains, étaient l'objet de la curiosité des riches. Le maître du logis les fit se joindre à ses invités. Pour leur faire plaisir, il eut l'idée de les faire jouer au Go, et de promettre au vainqueur cinq Kammons d'argent. Le regard de chacun s'illumine. De meilleurs amis qu'ils étaient, ils ne sont maintenant que des rivaux impitoyables. Hoshin prit les blancs. Gyobu les noirs. Ils ne sentent même plus la faim. La partie commence.*

A l'époque les parties n'étaient pas théoriques. Aujourd'hui, on dit d'un joueur qui joue sans théorie et ne s'occupe que du combat, qu'il est tchikara go (tête brute).

A la fin de la partie, chacun laissa beaucoup de cadavres sur le damier. Lorsque noir s'apprêta à enlever un groupe blanc (voir figure), Hoshin protesta à haute voix:

- Comment peux-tu prendre ça ?

- Quoi ? ça n'a qu'un seul œil !



Ils se mirent alors à se disputer. Les deux groupes blancs et noirs, dans le coin sont en seki avec un ko double. Le groupe blanc en dessous est visiblement mort avec un seul œil. Mais si le noir veut prendre en A, pour faire atari au groupe, le blanc jouera en B, obligeant le noir à jouer en C, et le blanc peut reprendre le ko de A. Le ko double du coin fournit à chaque joueur une infinité de menaces de ko, qu'il est impossible d'éliminer sans perdre le groupe impliqué, soit plus de points que le groupe blanc du dessous.

- Tant qu'on ne peut pas supprimer ce ko double, personne ne peut tuer ce blanc, dit Hoshin.

- Ridicule ! on ne peut pas appeler vivant un groupe qui n'a qu'un œil.

Personne ne voulut céder. Dispute perpétuelle et mouvement perpétuel.

Le maître tenta de calmer les deux joueurs et proposa une autre partie. Mais chacun s'obstina à se déclarer gagnant.



2 高俅这人，吃喝嫖赌无所不为，专门帮着那些富家公子哥儿挥霍钱财。若论仁义道德，却全不理会，因此东京人们都恨透了他。





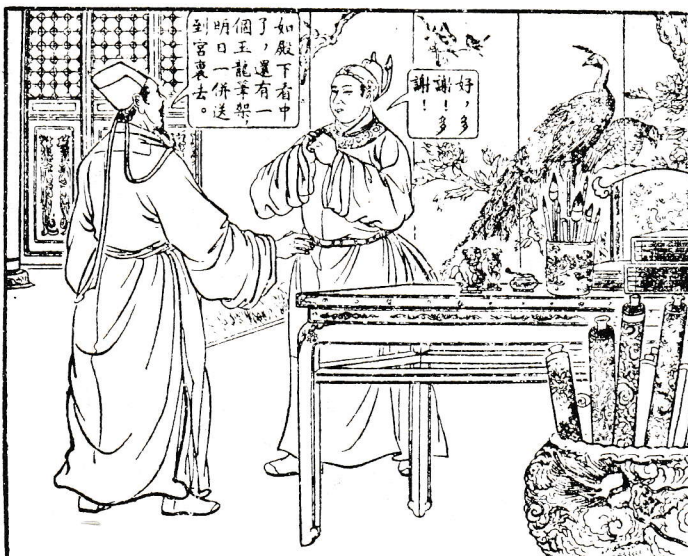
- Que Nyobutsu décide!  
 (Ce saint personnage était aussi le meilleur joueur de la région).  
 Ils se précipitèrent, très tard le soir, au Temple.

- Seigneur, nous vous prions de dire qui a gagné.

Les yeux clos, le vieil homme réfléchit un long moment, puis tranquillement, il se prononça :

- Ce blanc n'est pas prénable.  
 - pourquoi pas ? protesta Gyobu.  
 - Même s'il n' a qu'un œil, tant qu'il y a une vie précaire.  
 Et il disparut.

Déconcertés, nos deux larrons regagnèrent la maison du maître et lui contèrent ce qui s'était passé. Mais le maître donna trois Kammons d'argent au blanc et deux au noir. Les deux bonzes se résignèrent et acceptèrent ce dernier jugement. Revenus dans leur petite chaumière ils continuèrent à parier jusqu'au petit matin.



Qui a tort, qui a raison ?

Localement le noir, mais globalement pas tellement.

La règle actuelle de la Nihon Ki-in n'est pas en accord avec la sentence du saint homme : le groupe blanc est mort et on ne peut pas obliger le noir à jouer pour le prendre. Mais, même entre les professionnels, les opinions sont partagées : selon Go Sei Gen il n'est pas bon d'établir toute une série de règles discutables, mais il est préférable de déterminer un cas donné, au moment où il se présente.