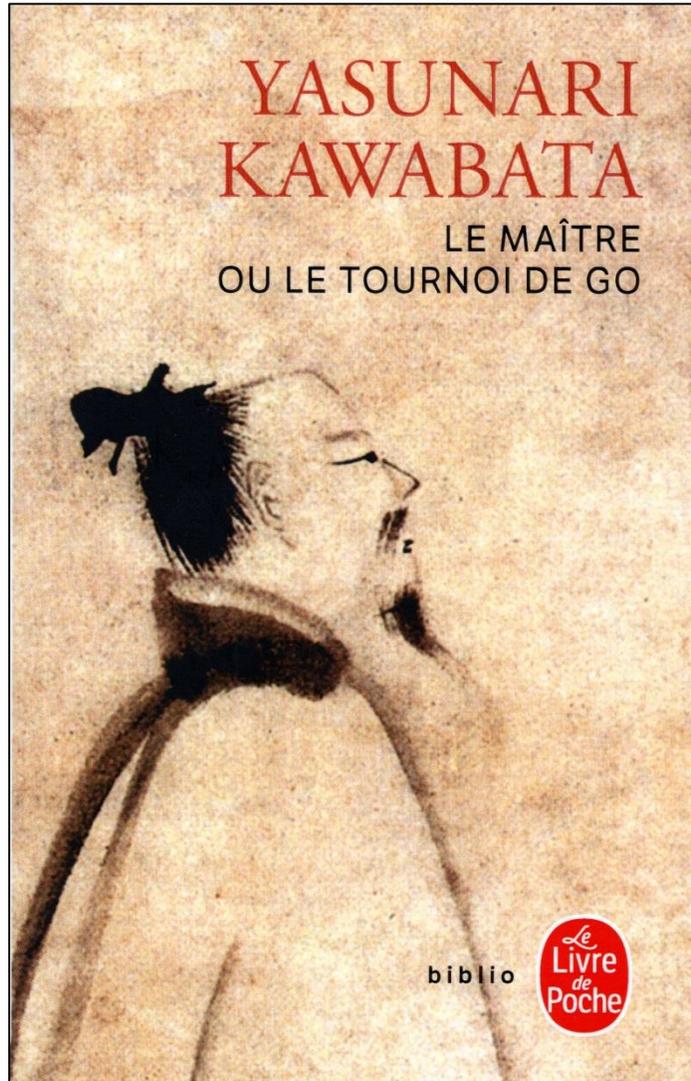


Le jeu : futilité, nécessité

Yasunari Kawabata, *Le Maître ou le joueur de go*, 1957.



YASUNARI KAWABATA
LE MAÎTRE
OU LE TOURNOI DE GO



« La plupart des professionnels du Go aiment aussi d'autres jeux, mais la passion du Maître présentait un caractère particulier : l'incapacité de jouer tranquillement, en laissant les choses suivre leur cours. Sa patience, son endurance s'avéraient infinies. Il jouait jour et nuit, pris par une obsession qui devenait troublante. Il s'agissait peut-être moins de dissiper des idées noires ou de charmer son ennui que d'une sorte d'abandon total au démon du jeu. »

Incipit

« Au matin du 18 janvier 1940, dans une auberge d'Atami, l'Uroko-ya, mourait le Maître Shusai, vingt et unième de la dynastie des Honimbo. »



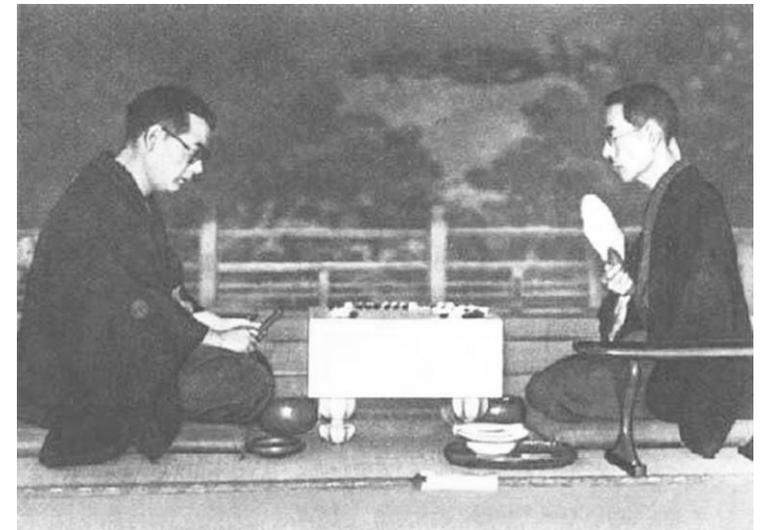
Les personnages

Shusai : le vieux « Maître invincible » (chap. 3).

Otaké : l'adversaire, jeune trentenaire et le représentant de la jeune garde.

Uragami : le narrateur journaliste, il couvre le tournoi pour un quotidien de Tokyo.

Le tournoi dont il est question s'est déroulé en 1938. Il opposait Shusai, le vieux maître et Kitani Minoru (sous le nom d'Otaké dans le roman), un des jeunes joueurs les plus doués de sa génération. Kawabata, amateur éclairé de go, fut mandaté par un grand quotidien pour publier les comptes rendus de ce tournoi.





Problématique

La pratique du jeu est-elle fondée sur l'esprit de compétition ou bien peut-elle reposer sur d'autres principes, d'autres valeurs ?

Le maître de go, adaptation théâtrale
<https://gallica.bnf.fr/>



Yasunari Kawabata, *Le Maître ou le joueur de go*, 1957.

Extrait (102-103)

Je pris le train de Karuizawa, en gare d'Ueno, le jour où la partie finit par être interrompue ; je me laissais absorber par mes pensées. Quand je posai mes valises dans le filet, un étranger de haute taille installé près d'une fenêtre, à cinq ou six rangées de sièges de là, se précipita vers moi.

« Ne serait-ce pas un damier de Go ?

- Je vous félicite de le reconnaître !

- J'en ai un comme cela. Une invention merveilleuse ! »

Je trouvais fort pratique pour jouer dans le train ce damier aimanté, garni de feuilles d'or. Une fois rangé dans sa housse, il devenait presque impossible à repérer. J'avais l'habitude de l'emporter en voyage, car il n'ajoutait pas grand-chose au poids de mes bagages.

« Si nous faisons une partie ? Moi, cela me fascine. »

Cet homme parlait japonais. Il installa rapidement le jeu sur ses cuisses, car la longueur de ses jambes, la hauteur de ses genoux rendaient plus commode de poser le plateau de son côté que du mien.

« Je suis treizième kyu », dit-il d'un air précis, réfléchi, comme s'il faisait une addition. C'était un Américain.

Je tentais, pour commencer, de lui donner un handicap de six pions. Il avait pris des leçons à l'Association japonaise de Go, me dit-il, et joué parfois avec des joueurs réputés. Il connaissait bien les principes, mais les appliquait d'une façon distraite, sans se donner à fond à son jeu. Perdre ne semblait pas le gêner le moins du monde ; il enchaînait les parties avec sérénité, comme pour indiquer qu'il serait sot de prendre au sérieux un simple divertissement. Il alignait ses forces suivant de bons modèles, ses attaques étaient excellentes, mais il manquait de combativité. Si je le repoussais un peu, si je

jouais un coup imprévu, voilà qu'il s'effondrait tranquillement. Cela me donnait l'impression de jeter à terre, dans un match de lutte, un adversaire grand et fort, mais dépourvu d'équilibre. Devant cette promptitude à perdre, je ne pouvais m'empêcher de m'interroger : n'existerait-il pas en moi, bien caché, quelque trait inné de méchanceté ? Toute question de science mise à part, je ne sentais pas de réaction, pas de tonus, pas de résistance. Chez un Japonais, on rencontre toujours un certain esprit de compétition, si nul soit-il à ce jeu ; on ne constate jamais de tenue si mal assurée. L'esprit du Go faisait défaut. Cela me paraissait très bizarre et je pris même conscience de me heurter à quelque chose de parfaitement étranger.

Nous avons continué de jouer pendant plus de quatre heures, d'Ueno jusqu'aux abords de Karuizawa ; rien ne venait entamer la bonne humeur de mon Américain qui perdait indéfiniment sans en être affecté, semblant pouvoir l'emporter sur moi du fait même de son indifférence. Devant ce candide soliveau, je me produisais l'effet d'un monstre de cruauté.

