

## Le jeu : futilité, nécessité

### Œuvres au choix - Présentation

Yasunari Kawabata, *Le Maître ou le tournoi de go*, 1954.

1899 à Osaka – 1972 à Zushi (suicide)

Prix Nobel de littérature en 1968.

L'écrivain du Japon traditionnel. Une esthétique littéraire fondée sur la concision, le détachement et le détail sensible et anecdotique. Sans aucun signe voyant, le drame se prépare avec une lenteur parfois pesante.



### Résumé

Le jeu de go d'origine chinoise est un jeu de stratégie dans lequel deux joueurs tentent de s'entourer de pierres noires ou blanches sur un damier. Simple dans ses fondamentaux, infiniment complexe dans son exécution, c'est une expression de la sensibilité japonaise. Le récit raconté du point d'un journaliste est la chronique fictive d'un match joué entre Sushai, un maître vénéré et invincible et Otaké, un adversaire plus jeune et plus progressiste. À travers ce tournoi, Kawabata saisit le moment où les traditions immuables du Japon impérial rencontrent l'assaut du XX<sup>e</sup> siècle.

La compétition se déroule sur plusieurs mois et les cérémonies s'enchaînent. Mais sous le décorum du jeu se cachent des tensions entre les joueurs eux-mêmes, mais également au sein de leurs familles et amis ; des tensions qui transforment ce concours particulier en un duel qui ne peut se terminer que par la mort d'un homme.

### Le thème du jeu dans l'œuvre

- **Le jeu à l'âge adulte.** Le jeu est l'une des activités centrales de la vie des enfants jusqu'à l'âge adulte où il n'est plus permis de jouer... Il faut travailler et produire. Le jeu est perçu comme contre-productif et devient donc un synonyme de récréation et de paresse. Seuls les jeux lucratifs sont tolérés. Or jouer répond à des besoins fondamentaux de l'adulte.

- **Le jeu comme fait social, un rituel** avec son cérémonial. Les joueurs sont accompagnés de leur cour (famille et amis). Le tournoi est médiatisé : le narrateur est un journaliste qui le couvre pour son journal.

- **Le jeu comme une compétition sportive. La métaphore de la guerre** est également omniprésente. **La place et le rôle du jeu dans la culture** (substitut à l'affrontement, à la guerre ?). Le damier représente un territoire qu'il s'agit de conquérir. Les joueurs avancent leurs pions pour étendre leur domination et écraser leur adversaire. Les tensions sont palpables entre eux. Les règles du jeu de go nous échappent, et pourtant, nous suivons ce tournoi qui s'éternise sur une période de 6 mois.

- **La typologie des jeux : les jeux de stratégie.** Les joueurs échafaudent des tactiques. Chaque coup est longuement médité. D'ailleurs, le temps de réflexion ou de méditation est minuté

pour chaque joueur. Ils sont épuisés après chaque partie qui dure plusieurs heures. Pour récupérer et se distraire, ils s'adonnent à des jeux occidentaux comme les échecs et le billard.

- **Les pratiques du jeu dans une autre civilisation / culture : un jeu « noble » (≠ jeux populaires) ;** les joueurs de go appartiennent à l'aristocratie de la société nippone.

- **Le culte de réussite, de la performance et la peur de l'échec :** dans l'affrontement entre le maître et son rival. La partie de jeu entre le narrateur et le voyageur américain. Le narrateur prend conscience d'être un « monstre de cruauté » tant son désir de gagner prime sur le simple plaisir du jeu.

### **En classe**

Difficile d'envisager la lecture de ce roman par les élèves. La traduction semble parfois un peu désuète. J'ai retenu deux extraits dans lesquels les enjeux - ce qui se joue - sont davantage explicites.

P. 102-103 « Je pris le train de Karuizawa [...] Devant ce candide soliveau, je me produisais l'effet d'un monstre de cruauté » (la partie de jeu de go entre le narrateur et le voyageur américain).

P.112-113 « Otaké semblait craindre de défier le Maître [...] les ans, et la maladie ne les avait pas endommagés. » (Une des scènes de jeu entre le vieux Maître et son jeune rival où le registre épique pointe pour exprimer la violence du jeu).