Pratiques et représentations du go et du shôgi

Bertrand Grimonprez

Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/leportique/3596>

DOI : [10.4000/leportique.3596](https://doi.org/10.4000/leportique.3596)

ISSN : 1777-5280

Éditeur

Association "Les Amis du Portique"

Édition imprimée

Date de publication : 1 septembre 2019

Pagination : 209-224

ISBN : 978-2-916332-40-6

ISSN : 1283-8594

Référence électronique

Bertrand Grimonprez, « Pratiques et représentations du go et du shôgi », *Le Portique* [En ligne], 43-44 | 2019, document 15, mis en ligne le 10 février 2020, consulté le 25 mars 2021. URL : <http://journals.openedition.org/leportique/3596> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/leportique.3596>

Ce document a été généré automatiquement le 25 mars 2021.

Tous droits réservés

Pratiques et représentations du go et du shôgi

Bertrand Grimonprez

- 1 Je m'intéresse depuis plusieurs années à différents aspects de la civilisation japonaise et concentre actuellement l'essentiel de mon attention sur sa dimension ludique. Celle-ci est riche et variée, des courses hippiques aux jeux vidéo (pratiqués notamment dans les salles d'arcade), en passant par les *pachinko*. En certains de ces lieux foisonnent les formes, les couleurs et les sons. À l'opposé s'observent le calme et l'austérité caractéristiques des salles de go et de *shôgi*, les jeux de stratégie les plus pratiqués au Japon. Les origines du go sont obscures, mais l'on suppose une naissance en Chine, au plus tard au II^e siècle de notre ère¹, suivie par un développement considérable sur l'Archipel, sans que sa nature en soit profondément altérée. Aux alentours du VI^e est créé un jeu indien, appelé *chaturanga*, qui s'est diffusé en diverses directions et a évolué sous de multiples formes, notamment celle des échecs en Occident et celle du *shôgi* au Japon². La conjugaison de mon attrait pour le Japon et de celui pour les jeux de stratégie m'avait conduit à les connaître, mais je n'y avais joué qu'à de très rares occasions. Mon séjour de recherche à Tôkyô l'automne dernier m'a permis une incursion au cœur des lieux de leur pratique, dont la description de quelques morceaux choisis servira de toile de fond à la présentation de certains éléments de ces jeux.
- 2 J'évoquerai ensuite les constructions de hiérarchies et de représentations ludiques. Je me livrerai à des interprétations relatives à ces deux jeux, avant d'aborder l'évolution des pratiques des jeux de stratégie.

Go et shôgi à Tôkyô

- 3 Go et *shôgi*, tels qu'ils se déploient au Japon, ont plusieurs similitudes. Les joueurs professionnels sont regroupés dans des associations, la Japan Go Association (*Nihon Ki-in* en japonais), pour le go, la Japan Shogi Association (*Nihon Shogi Renmei* en version originale) pour le *shôgi*, toutes deux créées en 1924. Leur accès n'est permis qu'à l'issue d'un exigeant processus de sélection. Ces deux jeux sont enseignés dans de nombreuses écoles du pays. Ils bénéficient d'une importante couverture médiatique, notamment

télévisuelle, grâce à la chaîne NHK, qui a largement relayé les exploits de Fujii Sôta, devenu le plus jeune joueur professionnel de *shôgi* de l'histoire, à quatorze ans, et a suscité un regain d'intérêt pour ce jeu auprès des jeunes générations. Mais go et *shôgi* ne connaissent pas la même diffusion. En dehors de l'Archipel, le go est également fortement ancré en Chine, où il est appelé *weiqi*, et en Corée du Sud, où l'on le dénomme *baduk*. D'après une enquête menée par la Fédération Internationale de Go auprès des différentes fédérations nationales, le go est joué hors du cadre institutionnel par environ quatre millions de personnes au Japon, deux millions en Corée du Sud et dix millions en Chine³. Le *shôgi* demeure quant à lui essentiellement joué au Japon, où l'on dénombre, au cours des dernières années, entre cinq et dix millions de joueurs occasionnels⁴. Je suis parti à la découverte de certains des nombreux lieux offrant la possibilité de jouer au go à Tôkyô.

- 4 Je me rends pour la première fois dans une salle de go avec un franco-japonais, Kazune, rencontré en jouant aux échecs sur internet. Nous nous retrouvons un après-midi d'octobre devant la statue de Hachiko (chien célèbre pour être resté fidèle à son maître même après sa mort), au cœur de Shibuya, à côté des fameux passages piétons croisés photographiés et filmés à l'envi pour illustrer la démesure tokyoïte. Nous nous rendons dans un *gokaijou* (terme qui désigne le lieu où l'on joue au go) célèbre, car évoqué dans le *manga* faisant référence pour le public hexagonal friand de ce jeu : *Hikaru no Go*. Comme souvent, l'endroit n'est pas aisément repérable : l'idéogramme signifiant « go » sur la légende située au bas de l'immeuble où il se trouve se fond dans le très dense environnement visuel qui caractérise les alentours des « gares secondaires » de Tôkyô. Au même titre que dans les autres salles de go et de *shôgi*, l'entrée est payante : 500 yens (environ quatre euros) pour les jeunes et les étudiants, le triple pour les salariés. En dehors de nous, le public est uniquement composé de retraités – essentiellement des messieurs – dont certains jouent en buvant de la bière ou du saké. Le représentant du local joue simultanément contre Kazune et moi. Après nous avoir battu, il explique dans quels registres nous avons failli. Guère évident, pour des joueurs d'échecs, d'adopter de judicieuses stratégies : nous ne sommes pas mieux armés qu'une personne ignorante de tout jeu de stratégie, car le go repose sur des principes différents de ceux des autres jeux de ce type.
- 5 Le go se joue sur un *goban*, plateau carré quadrillé par 19 lignes verticales et autant de lignes horizontales, formant 361 intersections, vide en début de partie. L'objectif est de contrôler un territoire plus important que celui de l'adversaire au moyen de pierres (noires pour un joueur, blanches pour l'autre) que l'on dépose sur l'une des intersections du plateau. Étymologiquement, en chinois, *weiqi* peut être traduit par « le jeu d'encercllement », *wei* signifiant « encercllement », et *qi* « jeu », ou « jeu de plateau » : celui qui parvient à entourer les pierres de l'adversaire les lui prend. Au go, il est certes question de construire, touche après touche sur le *goban*, des îlots de pierres que l'on tente de relier pour assurer le contrôle du territoire. Mais parfois, la bataille fait rage autour d'une intersection dont la possession peut déterminer le sort de la partie, car elle peut permettre d'encercler, ou non, un groupe de pierres.
- 6 Nettement plus proche dans son principe, le *shôgi* est plus simple d'accès pour un joueur d'échecs. Étymologiquement, son sens est « le jeu des généraux », « *shô* » et « *gi* » signifiant respectivement « général », ou « généraux », et « jeu ». Il se joue sur un *shôgiban*. Les deux protagonistes disposent en début de partie de 20 pièces chacun, qu'ils peuvent déplacer sur l'une des 81 (neuf en longueur et neuf en largeur) cases du

plateau. Huit types de pièces composent les deux armées. L'objectif est la *capture* du roi. En dépit des similitudes avec les échecs⁵, plusieurs différences affectent considérablement le type de parties susceptibles de se dérouler sur le plateau de jeu. La plus importante est celle de la règle du parachutage : quand les pièces sont capturées par l'adversaire, celui-ci en devient propriétaire et peut les faire réintégrer le *shôgiban*⁶, au moment de son choix et sur n'importe quelle case non occupée. Cette caractéristique offre aux parties une dynamique particulière, qui engendre des principes stratégiques et des mécaniques tactiques qui divergent de celles régissant les échecs.

- 7 Go et *shôgi* relèvent d'un type de jeux qui correspond parfaitement à ce que Roger Caillois, un des principaux théoriciens des jeux, qualifiait de type « agonistique », c'est-à-dire qui a pour objet, un *affrontement*, une lutte, une compétition entre joueurs⁷, où le plateau de jeu se substitue au champ de bataille. Une partie, ou un ensemble de parties, représente un duel que le plus fort des deux joueurs remporte. Les résultats des parties donnent lieu à l'établissement d'une hiérarchie ludique, déterminée par deux classements distincts : l'un s'applique aux amateurs, l'autre est réservé aux professionnels. Le premier est exprimé en termes de *kyû* et de *dan*, le second uniquement en *dan*. La dichotomie entre ces deux types de joueurs est nettement plus marquée qu'aux échecs. Dans le cadre du *shôgi*, elle est illustrée par la disposition spatiale du *Shôgikaikan* (que l'on peut traduire par « lieu où l'on joue au shôgi » ; « *kaikan* » signifiant lieu de réunion, *shôgikaikan* désigne le lieu où l'on se retrouve pour jouer au *shôgi*), siège de la Japan Shogi Association, mentionnée précédemment. Les amateurs peuvent s'y affronter et jouer au premier étage (deuxième étage dans la conception japonaise, qui n'utilise pas la notion de rez-de-chaussée), tandis que le troisième est réservé aux rencontres entre professionnels.
- 8 Je choisis cet endroit pour disputer mes premières parties de *shôgi* sur le sol japonais. Il est situé à quelques dizaines de mètres d'un sanctuaire dédié à la divinité Hachiman, dans une zone paisible de Sendagaya, dans la partie nord de Shibuya. En milieu d'après-midi, on compte beaucoup d'enfants (mes observations et discussions suggèrent qu'il s'agit d'une particularité du lieu) dont le nombre diminue progressivement jusqu'à ce qu'il ne reste que des adultes. Je me suis également mesuré à plusieurs joueurs dans un centre de *shôgi* au cinquième étage d'un des innombrables immeubles de Shinjuku. Un samedi après-midi, on y compte plus de 80 personnes (à de rares exceptions près entre 30 et 65 ans), dont une seule dame, venue avec son mari. Les femmes sont en minorité dans les lieux dédiés aux pratiques ludiques, en particulier une fois atteint l'âge jugé convenable pour fonder un foyer, et cela s'observe de façon marquante dans le cas des jeux de stratégie. Dans ces deux lieux de pratique du *shôgi*, l'un des représentants du lieu, après avoir demandé au joueur son niveau, l'indique sur une petite fiche cartonnée rectangulaire puis la lui remet ; son patronyme y est ensuite inscrit à l'emplacement prévu à cet effet. La fiche est également composée de plusieurs cases, chacune se référant à une partie. Les joueurs sont appelés par paires afin de s'affronter, le personnel s'efforçant d'appareiller des joueurs de force comparable. À l'issue de la partie, une case est tamponnée d'un cercle à fond vide en cas de victoire, ou d'un cercle à fond plein en cas de défaite. Au terme de la session de jeu, un rang provisoire (exprimés en *kyû* ou *dan*, mentionnés précédemment) est attribué en fonction des résultats obtenus. En plus du premier *gokaijou* dans lequel je m'étais rendu, j'ai investi deux autres lieux de pratique du go, tous deux sis à Shinjuku. Les joueurs y sont peu nombreux, et ont tendance à demeurer avec le même adversaire durant une longue période, ce qui explique l'absence des fiches cartonnées des salles de *shôgi*. Ce plus

faible nombre de joueurs donne aussi l'occasion au personnel de passer plus de temps avec un joueur, voire de le choyer, en particulier lorsqu'il est en phase d'apprentissage, et *a fortiori* lorsqu'il n'est pas japonais, car ce cas de figure est rare.

- 9 Avant de revenir sur ce dernier point, je souhaite souligner un élément relatif à la manière de tenir et de déplacer les pièces. Aux échecs, on les saisit à sa guise : à pleine main, deux doigts, trois doigts, peu importe. Certaines normes sont imposées dans le cadre des compétitions, notamment celle selon laquelle on doit utiliser la même main pour déplacer les pièces et appuyer sur la pendule. Mais dans un contexte informel, peu d'obligations pour les joueurs. Au go comme au *shôgi*, il convient de saisir une pierre ou une pièce de manière à ce qu'elle soit placée au-dessus de l'index et au-dessous du majeur. Au go, la chose ne pose pas spécialement de problème au non initié : on saisit simplement une pierre parmi celles disposées en tas dans un bol. Au *shôgi*, en revanche, on déplace des pièces qui se trouvent sur le plateau jeu. Il convient d'adopter une gestuelle précise, consistant à bloquer la pièce par l'avant avec le majeur, la soulever par l'arrière avec le pouce jusqu'à ce que l'index puisse venir se loger au-dessous d'elle. La chose n'est pas excessivement difficile une fois le geste intégré, mais elle n'en est pas moins déconcertante lorsqu'on la découvre. La pratique du *shôgi* et du go s'accompagne donc, en plus d'un certain nombre de codes comportementaux également observés dans le cadre d'autres jeux de stratégie (le silence durant les parties, l'absence de commentaires à haute voix de parties en cours...), de règles à respecter quant à la gestuelle à adopter lors de la conduite des pièces, ce qui nécessite un apprentissage manuel. Ce dernier est révélateur de l'importance attribuée à la maîtrise manuelle au Japon, désigné par certains auteurs comme « le pays de la main »⁸. L'habileté japonaise s'illustre notamment à travers l'apprentissage des *origami*, qui s'effectue dès le plus jeune âge, et permet à de nombreux Japonais de pouvoir aisément plier une feuille de papier de manière à lui donner la forme d'une grue (*tsuru*).
- 10 Mes interlocuteurs paraissent surpris de voir un individu de type occidental venir jouer au go ; il est bien moins fréquent d'en rencontrer en ce lieu que dans un *pachinko* ou dans une salle d'arcade, qui font partie pour beaucoup de touristes européens et américains des passages obligés des spécificités nippones. Mais ils le sont encore davantage dans les salles de *shôgi*. Ce jeu étant très peu connu en dehors du Japon, les étrangers ne viennent pas y jouer. En revanche, comme je l'ai appris au cours de mes conversations (essentiellement en japonais, l'anglais étant très peu pratiqué, surtout à l'oral) dans des salles de go de Shibuya et de Shinjuku, certains Français viennent parfois se mesurer aux joueurs tokyoïtes, notamment des Grenoblois. Il se trouve que le club isérois est l'un des plus importants de France. Ces récits concordent avec le nombre de licenciés de ces deux jeux en France, qui de ce point de vue ne diffère pas des autres pays occidentaux. La Fédération Française de Go compte 123 clubs et près de 1 400 licenciés, tandis que la Fédération Française de Shôgi ne recense qu'une quarantaine de joueurs répartis dans huit associations. Ces effectifs sont, naturellement, très inférieurs à ceux qu'affiche la Fédération Française des Échecs.
- 11 Avec une institutionnalisation amorcée dès le tournoi international de Londres de 1851⁹, les échecs constituent de nos jours, d'un point de vue global, et notamment en France, le jeu de stratégie de référence. En 2018, la Fédération Française des Échecs, créée en 1921, compte près de 55 000 licenciés répartis dans 908 clubs situés sur l'ensemble du territoire. Les Japonais pratiquent massivement le go et le *shôgi*, mais très peu les échecs, tandis que les Français sont nombreux à s'adonner aux échecs, très

nettement moins à jouer au go, et encore bien moins au *shôgi*. Or, issus d'un ancêtre commun, échecs et *shôgi*, même s'ils diffèrent en plusieurs points, partagent bien plus d'éléments entre eux qu'avec le go. Il apparaît que la popularité des jeux et les différences de pratiques constatées entre eux ne s'expliquent pas exclusivement par leurs qualités intrinsèques, mais également par l'élaboration de diverses représentations.

Construction de hiérarchies et de représentations ludiques

- 12 Il paraît illusoire d'établir une hiérarchie objective entre les jeux. On utilise différents critères, qui se caractérisent par des degrés d'objectivité variables. Il est parfois fait référence au degré de *complexité* d'un jeu, ou à son *esthétique*. Fondées, entre autres, sur des appréciations et appétences personnelles, notamment le choix du critère de distinction déterminant, les hiérarchies ludiques sont nécessairement subjectives, et soumises à diverses représentations, qui déterminent l'appropriation culturelle dont ces jeux font l'objet.
- 13 *Différents critères de hiérarchisation*
- 14 L'un des critères les plus fréquemment utilisés pour classer les jeux de stratégie est leur degré de *complexité*. De nombreux joueurs de go estiment que ce jeu est nettement plus difficile à maîtriser que les échecs, et considèrent ces derniers et les personnes qui les pratiquent avec un mépris qui n'est pas sans rappeler celui de certains joueurs d'échecs à l'endroit des joueurs de dames, qui semblent déconsidérés non seulement par des pratiquants d'autres jeux mais également par le grand public¹⁰. Un des éléments généralement avancés pour démontrer la supériorité de la difficulté du jeu de go par rapport à celle des échecs était la différence des performances réalisées par les intelligences artificielles dédiées à ces deux jeux. Tandis qu'en 1997, déjà, le champion du monde d'échecs de l'époque Garry Kasparov s'était incliné face à Deep Blue, le superordinateur d'IBM, il a fallu attendre ces toutes dernières années pour que le programme AlphaGo de DeepMind démontre sa supériorité face aux meilleurs humains. De plus, sa victoire, en 2016, sur le maître coréen Lee Sedol, considéré par beaucoup comme le plus brillant joueur de la décennie passée, a constitué une énorme surprise pour l'ensemble de la communauté des joueurs de go, à commencer par le principal intéressé. Le défi représenté par l'élaboration d'une intelligence artificielle de niveau élevé au go est fortement lié au nombre de positions susceptibles d'émerger au cours d'une partie : il est supérieur à celui des atomes dans l'univers.
- 15 Un autre critère fréquemment utilisé pour effectuer une distinction entre les jeux est celui de leur *esthétique*, à entendre dans un sens très large, englobant notamment les valeurs qu'ils véhiculent et l'objectif final. Dans le roman *L'élégance du hérisson*, Muriel Barbery fait prononcer à l'une des deux figures principales, la jeune Paloma, un discours dithyrambique à l'endroit du go. La jeune fille y oppose le go aux échecs, évoque sa beauté, le décrit comme un jeu de construction : « Aux échecs, il faut tuer pour gagner. Au go, il faut construire pour vivre [...] Le but n'est pas de manger l'autre, mais de construire un plus grand territoire [...] Quand je pense au go, un jeu dont le but est de construire du territoire, c'est forcément beau. Il peut y avoir des phases de combat mais elles ne sont que des moyens au service de la fin, faire vivre ses territoires »¹¹. On retrouve dans le discours de différents joueurs de go cette idée que ce jeu relève de la *construction*, tandis que les dames et les échecs sont des jeux de *destruction*. Implicitement ou non, ils défendent de la sorte la supériorité du go, en vertu des

valeurs (on pourrait également dire de la philosophie) de jeu qu'ils lui confèrent. Pourtant, dans le cadre des jeux que nous analysons, il s'agit bien d'une simulation d'un affrontement militaire sur un plateau de jeu. Au go, il est possible de prendre les pierres de l'adversaire, qui sont alors considérées comme capturées, de manière analogue aux soldats ennemis faits prisonniers au cours d'une bataille. En définitive, le camp déclaré vainqueur est celui qui détient le plus grand territoire, pas celui dont les chaînes de pierres sont les plus belles ou les plus harmonieuses. On peut également souligner qu'au cours d'une partie d'échecs, il peut être opportun de construire une position solide, ou qu'au *shōgi*, une des manœuvres les plus importantes consiste à construire une défense adéquate pour son roi. L'attribution de valeurs ou de philosophie à un jeu de stratégie apparaît hautement subjective, dépendante des représentations qui lui sont associées, et de l'appropriation culturelle qui en résulte.

- 16 *Appropriation culturelle*
- 17 Les représentations des jeux sont parfois influencées par des éléments autres que leurs propriétés internes, notamment par les origines du jeu, auxquelles les références sont faites de façon plus ou moins explicite dans les discours, ainsi que les images véhiculées par différents *media*, notamment les œuvres littéraires et audiovisuelles. Le go constitue un élément important de certaines œuvres littéraires comme *La joueuse de go* de Shan Sa. Comme nous l'avons vu, de par son histoire, le développement de ses techniques et écoles, le jeu de go, en dépit de sa création en Chine, se caractérise indiscutablement par une dimension japonaise. Celle-ci est bien présente dans l'esprit d'une certaine partie de la population française, notamment celles et ceux qui ont connu le jeu grâce à la littérature, notamment Kawabata qui, dans *Le maître, ou le tournoi de go*, précise : « Le Go nous vient de Chine, mais il a pris sa forme définitive au Japon [...] »¹². Cette dimension a certainement favorisé sa pratique par une partie de la population « nippophile » française.
- 18 En France, le goût pour divers éléments de la culture nippone se manifeste sous différentes formes. Il peut s'exprimer à l'endroit de productions culturelles dites populaires (mais dont la consommation ne semble pas spécifique à telle ou telle classe sociale), à travers les jeux vidéo, les *mangas* et les *anime*, comme en témoignent les succès de séries telles que *Dragon Ball*, *One Piece* ou *Pokemon*. L'attrance pour le Japon s'observe également à l'égard d'éléments culturels perçus comme plus nobles, relevant de la « culture légitime », au sens où l'entend Bourdieu¹³, comme le montre l'engouement pour les jardins *zen*, les estampes, la calligraphie, les films d'auteurs japonais, ou les *haiku*. Les amateurs de ses différentes productions artistiques typiques de l'Archipel célèbrent la recherche du détail, la minutie, la délicatesse, la subtilité nippones. Les publics attirés par ces différents aspects de la culture japonaise paraissent divers. Pourtant, certaines créations semblent atténuer les clivages entre les différentes catégories d'amateurs du Japon, notamment celles du réalisateur Miyazaki Hayao, comme *Le Voyage de Chihiro*, ou *Princesse Mononoke*. Il existe ainsi des personnes qui montrent un attrait pour ces divers pans de la culture japonaise. Le go constitue un des lieux de cet engouement partagé pour les cultures populaire et légitime nippones : il semble que de nombreux pratiquants de go affectionnent la lecture de *manga*, ainsi que les expositions ou autres manifestations dont la thématique relève de la culture japonaise classique.
- 19 Si certains Français adorent le Japon, une partie importante de leurs compatriotes se caractérise par son désintérêt, sa perplexité, son incompréhension du Japon. La vision

que l'on se fait du Japon en France se caractérise par un manque de nuance qui explique la manière très sélective dont l'appropriation culturelle est réalisée, notamment concernant le go. D'après François Laplantine, l'imaginaire français relatif au Japon est susceptible d'être fortement influencé par des œuvres littéraires ou cinématographiques à succès, telles que *Stupeurs et Tremblements*, d'Amélie Nothomb ou *Lost in Translation*, de Sophia Coppola. Il se limiterait à une dizaine de mots : « sudoku – karaté – judo – kimono – sumo – yakuza – manga – geisha – kamikaze – samouraï. Ces images qui oscillent entre le ludique, l'exquis et le terrible ne font pas sens »¹⁴. On peut effectivement penser que l'image générale du Japon partagée par une importante partie de la population française est composée d'éléments disparates, perçus comme antagonistes (appétence pour les technologies de pointe et respect des traditions ancestrales ; soumission à la hiérarchie professionnelle et divertissement à outrance), et difficilement cohérents. En résulte essentiellement une méconnaissance, ou inconnnaissance, du Japon en France, et de manière générale en Occident, illustrée par la faible renommée du shōgi.

Interprétations des jeux étudiés

- 20 *Articulation de la stratégie et de la tactique*
- 21 Ces deux concepts sont essentiels dans l'appréhension du go et du shōgi. Michel Foucault énonce que la stratégie peut s'entendre notamment comme la rationalité mise en œuvre pour atteindre un objectif, ou comme les moyens destinés à obtenir la victoire¹⁵. Nous proposons dans un premier temps une description proche de celle Foucault, qui est également valable pour la tactique. La stratégie et la tactique peuvent toutes deux s'entendre comme *un ensemble d'actions visant à atteindre un objectif*. Elles se distinguent par les actions qui les composent. Celles qui forment une stratégie sont identifiables de façon plus ou moins précise, car leur mise en œuvre dépend d'*éléments incertains ou inconnus* au moment de l'élaboration de cette stratégie. La tactique, quant à elle, est composée d'actions identifiées précisément, car elles s'inscrivent dans un *cadre dépourvu d'incertitude*. La dimension incertaine dans l'exécution d'une stratégie est favorisée par l'importance de la durée dans laquelle elle se déroule, et celle du nombre d'éléments qui interviennent dans sa réalisation. Ainsi, la stratégie a tendance à se déployer *sur une échelle plus vaste* que la tactique, tant du point de vue *temporel* que du *nombre d'éléments* intervenant dans sa mise en œuvre. La stratégie consiste en un plan global et la tactique dans une opération composée d'actions concrètes et précises au nombre limité.
- 22 Dans le cadre des jeux étudiés, durant les phases tactiques, le nombre de coups susceptibles d'être joués est restreint ; il est alors possible de visualiser mentalement l'ensemble des situations pouvant émerger sur le plateau de jeu, et surtout de déterminer avec certitude les coups qui permettront d'obtenir un avantage. Ces phases tactiques favorisent les joueurs qui ont de fortes capacités de calcul. Elles constituent parfois l'occasion de prendre des pièces ou d'encercler des pierres, et représentent des opportunités à saisir avant qu'elles ne s'échappent. Nous pouvons suivre Michel de Certeau quand celui écrit que « la tactique dépend du temps, vigilante à « saisir au vol » des possibilités de profit »¹⁶, ce qui souligne sa dimension *technique*, mais aussi *tactile* ; il est ainsi parfois fait référence à un *habile* tacticien. Ainsi nous est révélée la *logique artistique* dont relève la tactique.

- 23 Contrairement aux séquences tactiques, la mise en œuvre d'une stratégie s'échelonne sur un nombre important de coups, de sorte qu'il est, pour une intelligence humaine, impossible ou très difficile de calculer toutes les occurrences possibles du moment de l'élaboration de la stratégie à la fin de sa mise en œuvre, car le nombre de coups pouvant être joué par l'adversaire est trop important : ses coups demeurent incertains, on ne peut déterminer avec précision ceux qu'il conviendra de jouer. On ne cherche pas alors à trouver de coups concrets, mais un *plan* sur le long terme, la compréhension globale de la position, qui permettra éventuellement de révéler une *faiblesse exploitable* dans la position de l'opposant, de même que les stratèges des différentes armées recherchent des failles dans le dispositif ennemi. Comme en témoigne ce parallèle, la stratégie relève de la *logique militaire*. Plus qu'une importante force de calcul, ces phases stratégiques requièrent une bonne compréhension des principes essentiels de jeux, de l'expérience, et parfois, comme on l'entend souvent de la bouche des joueurs de go, de l'intuition. L'importance relative de la stratégie par rapport à la tactique varie entre les différents jeux. Dans le cadre d'un jeu où le nombre de coups potentiels est limité, la tactique a une plus grande part que la stratégie. Quand ce nombre augmente, l'importance de la stratégie croît elle aussi. Ainsi, le go, dont nous avons déjà mentionné le grand nombre de coups possibles, se caractérise par une importance de la stratégie supérieure à celle qui s'observe au *shōgi* ou aux échecs.
- 24 Les logiques de stratégie et de tactique sont inhérentes aux relations (notamment d'alliance ou de rivalité) entre nations. On peut voir dans l'investissement de différents pays dans le type de jeux que nous étudions un indice des stratégies mises en œuvre sur la scène géopolitique globale.
- 25 *Stratégies ludiques et géopolitiques*
- 26 Les dernières décennies ont vu le développement du jeu de go en Corée du Sud et en Chine. Ce phénomène peut être analysé comme une illustration de leur volonté de s'affirmer comme de grandes puissances face au Japon, qui a occupé pendant la majeure partie de la seconde moitié du XX^e siècle la position de nation majeure en Extrême-Orient, et constitué un ennemi militaire, parfois particulièrement cruel, notamment lors du sac de Nankin (1937), ainsi qu'au cours de l'occupation de la Corée, annexée en 1910.
- 27 De même que l'affrontement pour le titre de champion du monde d'échecs entre l'américain Bobby Fischer et le soviétique Boris Spassky en 1972, au cœur de la Guerre Froide, cristallisait la rivalité entre les nations représentées par les joueurs, le go peut être perçu comme une scène stratégique de lutte d'influence entre les trois puissances d'Asie de l'Est. La Corée du Sud poursuit ses efforts pour émerger au sommet de la hiérarchie ludique du go, et ne cache pas sa volonté de s'affirmer en tant que *puissance régionale* aux niveaux économique et géostratégique. Le Japon semble, quant à lui, moins marqué par cette logique de compétition. Il comprend encore de très forts joueurs, mais sa détermination à s'imposer comme nation dominante en ce domaine semble modérée. La montée en puissance des joueurs coréens et chinois n'a pas provoqué de regain d'importance du go au détriment du *shōgi*, jeu dans lequel le Japon continue de s'investir et qui est demeuré et demeure au sein des masses comme de l'élite une chasse gardée nipponne, de sorte qu'il ne constitue pas une scène de compétition internationale. Le Japon semble ainsi plus soucieux de rester *fidèle à ses traditions* que de s'investir dans une lutte pour la suprématie (ludique) régionale ou globale. Cette posture fait écho à son importance géostratégique, modeste au regard de

son poids économique, ainsi qu'à une certaine nostalgie, perceptible de nos jours, à l'égard de l'époque d'Edo (1603- 1868), au cours de laquelle il était largement fermé sur lui-même. Si la Chine et la Corée avaient elles aussi connu une phase d'isolement au cours de la même période, elles semblent y être moins attachées que le Japon. La Chine, au même titre que la Corée, s'investit dans le go, montrant sa volonté de rivaliser à l'échelle régionale, posture également visible d'un point de vue géostratégique. Mais tandis que la Corée du Sud concentre ses efforts sur le go, la Chine montre également un intérêt croissant pour les échecs. Comme nous l'avons vu, ils représentent le jeu le plus joué au monde, et sont pratiqués par un nombre croissant de nations ; l'élite mondiale échiquéenne constitue ainsi une scène de compétition entre les différents pays du globe. L'investissement de la Chine dans les échecs, comme dans le sport en général, ainsi qu'en témoignent les résultats des Chinois aux Jeux Olympiques ces dernières années, révèle une volonté de s'affirmer comme une *puissance mondiale*.

Évolution des pratiques des jeux de stratégie

- 28 Au même titre que les autres types de loisir, un jeu, pour qu'il soit apprécié et se diffuse auprès de nombreux adeptes, doit susciter de l'intérêt, et corrélativement, maintenir autant et aussi longtemps que possible l'ennui et la lassitude à distance. L'investissement durable des joueurs dans une pratique ludique requiert qu'elle leur procure une expérience en partie nouvelle, originale. La plupart des jeux de stratégie d'affrontement ayant connu une large diffusion ont pour objectif *l'annihilation* de l'ensemble de l'armée opposée (c'est le cas des dames) ou d'une partie de celle-ci, généralement la pièce principale, comme on l'observe dans le cas des différents descendants du *chaturanga*. Le go fait exception, puisque le but de ce jeu consiste à occuper un *territoire plus vaste* que celui de l'adversaire. Lorsque les contacts et les échanges culturels entre Extrême-Orient et Occident se développent, au XIX^e siècle, les échecs sont très prisés, et représentent le jeu de stratégie de référence. Pour les amateurs de ce type de jeu, le go constitue une alternative intéressante, propose des principes très différents de ceux des échecs. Le *shōgi*, quant à lui, en est proche et ne peut se targuer de *l'originalité* dont bénéficie le go. Ce dernier est parvenu à séduire certains joueurs d'échecs occidentaux qui ont œuvré à sa promotion (notamment le champion du monde d'échecs de 1894 à 1921 Emanuel Lasker), lui offrant ainsi une certaine médiatisation, un début d'institutionnalisation et de construction de représentations que le *shōgi* n'a pas connus.
- 29 De nos jours, go, *shōgi* et échecs sont joués sur internet. Au même titre que les autres pratiques ludiques, les jeux de stratégies profitent de la toile pour se diffuser largement sur la planète. Bien que la globalisation, dont les effets sont accrus par la révolution numérique, soit une scène de rencontres sur laquelle s'observent maintes combinaisons et recombinaisons de diverses pratiques culturelles, elle favorise l'émergence ou le renforcement de *positions dominantes* d'un nombre restreint d'acteurs dans la majorité des domaines, entre autres sportif et économique ; les jeux de stratégie semblent connaître une évolution similaire. Malgré une possible croissance de la diffusion du go et du *shōgi* à travers le monde, la tendance essentielle ces dernières années a été la progression de la pratique des échecs, l'accroissement de leur suprématie dans le domaine des jeux de stratégie, et en particulier sur internet.

Nikko, sanctuaire Toshogu. Joueurs de go.

BIBLIOGRAPHIE

- M. BARBERY, *L'élégance du hérisson*, Paris, Gallimard, 2006.
- M. BORZAKIAN, *Géographie ludique de la France. Approche spatiale des pratiquants et des fédérations des jeux institutionnels*, Thèse de doctorat, Université Paris-Sorbonne - Paris IV, 2010.
- P. BOURDIEU, *La Distinction*, Paris, Éditions de Minuit, 1979.
- R. CAILLOIS, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1967 [1958]. L.-J. CALVET, *Les Jeux de la société*, Paris, Payot, 1978.
- J. COBBI, « Le « pays de la main ». Waza ou le savoir-faire au Japon », *Cahiers d'Anthropologie sociale*, 2006.
- M. DE CERTEAU, *L'invention du quotidien. Arts de faire*, Paris, Gallimard, 1990 [1980].
- J. FAIRBAIRN, « Go in ancient China », *Go Base*, 1995.
- M. FOUCAULT, *Dits et Écrits, Tome III (1976-1979)*, Gallimard, 1982.
- R. GRIMBERGEN, « An Evaluation Function for Shogi », *Electronical Laboratory*, 1999.
- F. LAPLANTINE, *Le Japon ou le Sens des extrêmes*, Paris, Presses Pocket, Agora, 2017.
- H. MATSUBARA et al., « Chess shogi go naturel developments for game research », *ICCA Journal*, 1996.
- T. WENDLING, *Ethnologie des joueurs d'échecs*, Paris, Presses Universitaires de France, 2002.

NOTES

1. J. Fairbairn, « Go in ancient China », Go Base, 1995. Il s'agit des premières preuves archéologiques, mais l'émergence du jeu est sans doute antérieure. Karl Himly estime que Confucius (551-479 av. J.-C.) y fait référence dans ses *Entretiens*.
2. En l'absence de précision spécifique, le terme « échecs » désigne ici la version occidentale, devenue sous nos longitudes comme ailleurs la forme dite « classique ». Concernant l'histoire de la diffusion du jeu, il s'agit de la position majoritaire ; certains chercheurs privilégient l'hypothèse d'un ancêtre commun chinois ayant vu le jour vers 200 av. J.-C.
3. Enquête publiée en 2016. L'expression originale du document, traduit ici par « hors du cadre institutionnel », est « play casually online & offline ». Ces chiffres ne doivent pas être mis en comparaison directe avec celui des 1400 licenciés à la Fédération Française de Go, mais avec celui des 20 000 personnes pratiquant en France de manière occasionnelle d'après la même enquête.
http://www.intergofed.org/wp-content/uploads/2016/06/2016_Go_population_report.pdf
4. La source n'est pas la même que celle indiquant le nombre de joueurs de go, je me limite donc à constater un ordre de grandeur comparable entre les pratiquants des deux jeux analysés.
5. H. Matsubara et al., « Chess shogi go naturel developments for game research », ICCA Journal, 1996.
6. R. Grimbergen, « An Evaluation Function for Shogi », Electronical Laboratory, 1999.
7. R. Caillois, *Les Jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1967² [1958].
8. J. Cobbi, « Le « pays de la main ». Waza ou le savoir-faire au Japon », Cahiers d'Anthropologie sociale, 2006.
9. T. Wendling, *Ethnologie des joueurs d'échecs*, Paris, Presses Universitaires de France, 2002, p. 56.
10. M. Borzakian, *Géographie ludique de la France. Approche spatiale des pratiquants et des fédérations des jeux institutionnels*, Thèse de doctorat, Université Paris-Sorbonne - Paris IV, 2010, p. 319.
11. M. Barbery, *L'élégance du hérisson*, Paris, Gallimard, 2006, p. 119-120.
12. Y. Kawabata cité par Louis-Jean Calvet, *Les Jeux de la Société*, Paris, Payot, 1978, p. 98.
13. P. Bourdieu, *La Distinction*, Paris, Éditions de Minuit, 1979.
14. F. Laplantine, *Le Japon ou le Sens des extrêmes*, 2017, p. 134.
15. M. Foucauld, « Le sujet et le pouvoir », *Dits et écrits II. 1976-1988*, Gallimard, Paris, 2001² [1994], p. 1060.
16. M. de Certeau, *L'invention du quotidien. Arts de faire*, Gallimard, 1990² [1980], p. XLVI.

RÉSUMÉS

Go et shōgi sont les jeux de stratégie les plus pratiqués au Japon. On y trouve de nombreux lieux dans lesquels se déploient ces deux formes de simulacre d'affrontement militaire conjuguant tactique et stratégie. Le go est également très populaire en Corée du Sud et en Chine, tandis que le shōgi est essentiellement cantonné à l'Archipel. En Occident, le premier connaît un essor bien plus marqué que le second, mais demeure très nettement moins joué que les échecs. La disparité au niveau de l'engouement suscité par les jeux de stratégie s'explique dans une large mesure par les représentations auxquels ils sont associés. Les succès respectifs de ces jeux trouvent un écho dans les postures géostratégiques adoptées par les trois pays d'Extrême Orient susmentionnés.

Go and *shōgi* are the most vastly played strategy games in Japan, which offers many places where those two forms of military battle simulation, combining tactic and strategy, are practised. Go is also very popular in South Korea and in China, whereas shogi is mostly limited to the Archipelago. In the West, the former is significantly more successful than the latter, but is still played by far less people than chess. The disparities, in terms of popularity, observed between the strategy games are, for a major part, attributable to the different representations they are associated with. The respective successes known by these games echo with the geostrategic postures adopted by the three aforementioned Far East countries.

AUTEUR

BERTRAND GRIMONPREZ

Bertrand Grimonprez est doctorant au sein du Laboratoire d'Anthropologie Prospective de l'Université catholique de Louvain. Diplômé du master juriste international à l'Université Toulouse 1, il est également titulaire du master d'anthropologie sociale et culturelle de l'Université de Strasbourg, au sein de laquelle il a mené des travaux relatifs à la culture japonaise, notamment « shintoïsme et saké dans la préfecture de Niigata ». Il poursuit ses recherches de terrain au Japon dans le cadre de sa thèse de doctorat, consacrée à l'influence des pratiques ludiques sur les relations sociales à Tôkyô.