

François Petitjean, dans son article «Go et sciences humaines», Go-rfg n°11, jette quelques idées sur le papier qu'il livre à notre critique et à notre réflexion. Je vais donc, avec quelque retard, profiter de sa permission.

Il est bien sûr tentant de relier le Go à toute forme d'activité humaine, le Go étant la vie, suivant le proverbe bien connu; rien n'est plus simple, rien n'est plus dangereux non plus; tout est dans tout et réciproquement.

Que le Go puisse être comparé à un système formel mathématique, pourquoi pas ? Je n'ai pas la compétence nécessaire pour en discuter, tout ce que je sais, c'est que les maths ne sont pas rangées dans les sciences humaines.

Au risque de paraître défendre ma chapelle, je suis aussi très réservé sur la portée théorique des relations sociales en entreprise pour les sciences humaines. Cette nouvelle tarte à la crème est composée à 90% de marketing et de commercial, saupoudré ça et là de rapports humains et de psychologie de café du commerce. On ne réfléchit et on n'analyse pas des rapports humains, on essaie seulement de trouver la meilleure recette possible pour que ça marche sans casse. On a bien réussi à créer une théorie de la négociation, le problème c'est que cette théorie ne peut s'appliquer qu'à un certain type de relations commerciales ou professionnelles, et pour moi pas du tout au Go, car si mes fondamentaux sont exacts, le but de ce jeu est de gagner, donc de faire perdre l'autre. Aucun compromis possible, il doit y avoir un vaincu, impossible à envisager en stratégie sociale. A la fin de la partie, contrairement à ce qu'écrit François, un des partenaires est éliminé (il doit bien exister des tournois par élimination). On peut très bien aussi imaginer une partie qui déciderait du sort de... et où le vaincu serait éliminé physiquement. La victoire n'est pas du tout relative, mais bien réelle. Une défaite aussi nette et aussi claire est inenvisageable dans une négociation syndicat-patron. D'un autre côté, si l'on parle des relations prolétariat-patronat en termes plus généraux, le concept de lutte des classes, difficilement évacuable en sciences humaines, n'a aucunement sa place en termes de jeu de Go. Que toute négociation comporte un début, un milieu et une fin, que le milieu soit plus précis que le début mais moins que la fin, comme justement au Go, me laisse froid. En cherchant un peu, on doit trouver d'autres exemples ou d'autres situations qui comportent aussi un début, un milieu et une fin...

Je regrette également que Boorman soit sorti des oubliettes où il se trouvait très bien. Mao, dans ses batailles, présente des analogies avec la tactique d'un joueur de Go, c'est évident, mais Hannibal à la bataille de Cannes a tendu un piège aux Romains pour les attirer dans une région où se trouvaient ses forces qui lui ont permis d'encercler l'adversaire, et pourtant personne ne parle d'Hannibal. Ou bien c'est une coïncidence ou bien Hannibal était un fin joueur ignoré. Restons sérieux: le Go est une activité humaine, donc présente des analogies avec beaucoup d'activités humaines, mais tant qu'on ne m'aura pas prouvé que tous les chefs militaires ont étudié le Go avant de lancer une offensive victorieuse, je serai sceptique quant à l'existence d'un rapport direct Go/bataille, Go/polémologie.

Après tout, Napoléon (bon joueur d'échecs) a gagné des batailles en se parachutant (wariuchi) au milieu de forces adverses (Rivoli) mais au cours de la bataille de France, son armée (sa force) était au milieu de deux forces adverses (deux murs); il se concentrait à droite puis à gauche pour les égratigner et les laminer. Il ne cherchait ni à détruire, ni à couper. Je ne compare cette situation à aucune figure de Go.

De même, dans quelle bataille, dans quelle 'relation sociale', un des adversaires ou par-

tenaires a concentré ses forces dans un coin en un endroit excentré et marginalisé pour s'agrandir au centre ultérieurement ? Où trouve-t-on ailleurs que dans le Go un coin, un angle, ou un espace non central de tant d'importance?

A vouloir tout prouver, on ne prouve rien.

Cela précisé, je suis tout à fait d'accord avec François sur la possibilité de créer ou de développer un certain type de relations Go/sciences humaines ou sciences humaines/Go. Mais il est primordial de séparer toute recherche sur le Go en tant que jeu-objet (maths, sémiologie, théorie du gestalt) de celle concernant les joueurs, qui après tout sont plus importants que le jeu lui-même qui n'existe que par eux, c'est la première remarque à faire si l'on veut parler de sciences humaines et de Go.

La linguistique présente un champ prometteur. Tous les joueurs de Paris tout au moins, parlent de coin, d'yeux, de groupe... (français) mais aussi de shicho, d'atari, de san-san (japonais) et de bamboo-joints (anglais). De là s'est créé un certain nombre de néologismes: un shicho 'breakeur' qu'on peut 'debriker'; on se 'shiborite' ou on se 'damezumarise' avec entrain. De même certains mots français sont employés de façon excessive quant à leur sens ou à leur fréquence (hallucination, démesuré). Il serait donc intéressant de recenser le vocabulaire type du joueur de Go et découvrir ses sources. Maître Lim et son langage fleuri (petit lapin, fibre de patate, suppression du verbe être) y est pour quelque chose, la Go Review et sa traduction littérale instantanée aussi mais n'importe quel linguiste entendant Péchoux (par exemple) commenter une partie se pâmerait d'aise. Il existe un fonds de vocabulaire commun tout à fait étudiable. Qui a lancé un mot ? et pourquoi ce mot meurt ou reste ? On arrive ici à la psychologie de groupe et à la sociologie. Qu'on le veuille ou non le joueur de Go moyen est assez facile à cerner: c'est un homme de 25 à 30 ans (les joueurs plus vieux ont rarement commencé après 30 ans), célibataire, scientifique (exact) ou au moins intellectuel, sociologiquement riche (cf Bourdieu) et effectivement de classe aisée, se rassemblant à la manière d'un club anglais (on passe du temps ensemble mais surtout on ne parle que d'une seule chose). J'entends déjà quarante-cinq contre-exemples à moitié convaincants mais que de toutes façons il faudrait assimiler pour bâtir une théorie sociologique solide du joueur de Go.

Néanmoins je pense que le plus grand champ d'études est la psychologie, le Go se joue à deux donc entraîne un certain type de relations. Qui ne préfère pas jouer avec tel joueur plutôt qu'avec tel autre (jeu complémentaire ou atomes crochus ?). Qui n'a jamais rencontré un problème de niigate ? (deux joueurs qui lorsqu'ils jouent ensemble, ne respectent pas leur niveau généralement admis; un 3e kyu qui gagne régulièrement à deux pierres contre un 1er dan et qui, au contraire, perd à trois pierres contre un 1er kyu par exemple). Plus simplement dans une partie, un témoin peut s'apercevoir d'une baisse de régime inexplicable de l'un des joueurs, de coups de bluffs réussis (ou ratés), de la peur de gagner d'un vainqueur potentiel. On a tous aussi tendance à modifier certains coups par rapport à l'idée plus ou moins inconsciente et plus ou moins juste qu'on se fait de l'adversaire. A, B ou C jouent différemment selon qu'ils jouent contre X, Y ou Z et plus le joueur est loin de la valeur professionnelle, plus cette remarque est évidente. On peut lier aussi la façon de jouer à un secteur plus développé: la psychologie sportive et du champion. Ce ne sont pas les meilleurs qui gagnent mais les plus motivés, il y a des compétiteurs nés et d'autres qui perdent tous leurs moyens en tournoi...

Au point de vue individuel à la limite de la psychanalyse, il y a également des lignes forces qu'on peut soupçonner mais qui restent à dégager. Pourquoi un joueur accroche

et un autre non, le manque de temps ou l'angoisse devant ce vide qu'il faut combler ou le refus d'être battu sur un terrain inconnu ? La progression de chaque joueur peut être intéressante; je sais un fort joueur français qui a stagné plusieurs années 3, 4e kyu avant de s'envoler en six mois. J'en sais d'autres qui ont atteint rapidement un niveau dont ils ne décolleront plus. Quel débutant ne s'est pas perdu en contemplation devant un motif de papier peint dont la petite fleur en haut à gauche était en atari, ou n'a pas eu d'hallucinations, au sens réel du mot, en voyant apparaître ça et là des pions de Go ?

...Tout le monde a pu constater chez un joueur donné un style de jeu (violence impulsive, violence vicieuse, timidité excessive, etc.). Il faudrait pouvoir dire dans quelle mesure la façon de jouer est liée aux traits de caractère et à la personnalité et quelles sont les constantes valables pour tous; en un mot, peut-on créer une 'gologie', comme on a créé une 'graphologie' ou une 'chirologie' avec de sérieuses assises scientifiques ?

Kawabata dans son « Maître de Go » a bien décrit le frisson particulier qui nous parcourt l'échine avant de poser la première pierre, mais d'où vient ce frisson? qu'est ce qui le provoque? cela reste à découvrir. La question fondamentale, de quelque façon qu'on l'aborde reste la même: pourquoi joue-t-on au Go ? Qu'est-ce qu'on recherche dans le Go ?

Ces quelques idées semées en vrac sans souci d'exhaustivité ni d'ordre logique me font simplement dire que tout reste à trouver pour créer des sciences humaines applicables au Go, pour faire un travail scientifiquement sérieux sur le Go. On pourrait multiplier pratiquement à l'infini les champs d'études relatives à l'ethnologie (au Japon tout au moins), à la sociologie et à la psychologie, qui sont d'authentiques sciences humaines. A ma connaissance ces sujets sont tous inviolés.

Quant à vouloir expliquer les sciences humaines par le Go, à vouloir créer un quelconque système scientifico-philosophico-bidon axé sur le Go, cela me paraît un terrain particulièrement glissant, pour ne pas dire plus.

Philippe Mercier (Paris)

*Réponse: Il semble que le centre d'intérêt majeur de l'auteur de cette lettre soit les joueurs de Go et leur comportement. C'est son droit mais cela n'était pas l'objet de mon article. Par ailleurs, il semble que mon article ait été mal compris ou mal lu, ce qui retire, me semble-t-il, beaucoup de pertinence aux critiques émises (à moins, naturellement, que je ne me sois mal exprimé...) F.P.*