



VOIE PROFESSIONNELLE

CAP

2^{DE}

1^{RE}

T^{LE}

Français

ENSEIGNEMENT

COMMUN

YASUNARI KAWABATA, LE MAÎTRE OU LE TOURNOI DE GO (1954) PROGRAMME LIMITATIF

Programme limitatif pour les années scolaires 2021-2022 et 2022-2023

Le jeu : futilité, nécessité

Le programme renouvelable vise à déterminer une entrée qui permette d'aborder les enjeux de l'objet d'étude¹ selon une perspective précise. Le thème du jeu rencontre tant le titre de l'objet d'étude de la classe terminale (« vivre aujourd'hui ») que les substantifs qui en circonscrivent l'empan : activité humaine, décisive pour la construction personnelle de l'enfant, le jeu implique un rapport au monde, et dépend, dans ses variations concrètes, du monde dans lequel il s'exerce et auquel il prépare. Les jeux varient enfin selon l'état de la technique des sociétés qui les inventent.

Fondateur et sans doute constructeur de l'humanité, si l'on croit en sa nécessité au moins durant l'enfance, le jeu est également une pratique déterminée historiquement. « Vivre aujourd'hui », c'est encore et toujours jouer, mais jouer autrement et sur d'autres supports qu'autrefois. Le jeu invite ainsi à penser le rapport de l'homme au monde ; il interroge aussi le rapport à la technique et ce que propose - et quelquefois impose - le monde scientifique et technologique dans lequel l'humanité s'invente et se construit.

[...]

Les professeurs choisiront l'une des œuvres suivantes à travailler avec les élèves :

Honoré de Balzac, *La Peau de chagrin* (1831).

Bruce Bégout, *Zéropolis - L'expérience de Las Vegas* (2002).

Emmanuel Carrère, *Hors d'atteinte ?* (1988).

Feodor Doïstoïevski, *Le Joueur* (1866).

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

Maylis de Kerangal, *Corniche Kennedy* (2008).

Choderlos de Laclos, *Les Liaisons dangereuses* (1782).

Erwan Le Bihan, *Requiem pour un joueur* (2017).

Vladimir Nabokov, *La Défense Loujine* (1930).

Arthur Schnitzler, *Les Dernières Cartes* (1926).

Stefan Zweig, *Le Joueur d'échecs* (1943).

Bulletin officiel n°5 du 4 février 2021

Retrouvez éducol sur



1. Objet d'étude de la classe terminale : « Vivre aujourd'hui : l'humanité, le monde, les sciences et la technique ».

Présentation de l'intrigue

Avant toute chose, il est important de comprendre la philosophie du « jeu de go » : ses principes, ses règles et ses finalités. Le jeu de go est un jeu qui a traversé les siècles. Originaire de Chine, il est considéré comme un art sacré au même titre que la calligraphie. Comme les échecs, c'est un jeu d'esprit qui se joue sur un plateau, à deux, avec des pierres blanches et noires de valeur équivalente. Ce jeu nécessite de la concentration, une capacité d'abstraction et de projection donnant l'impression d'assister à un combat guerrier et territorial. Les règles sont simples : annexer l'espace de son adversaire en faisant preuve de logique et de stratégie. Les joueurs, au fil des rencontres, développent maîtrise de soi et respect des autres.

La partie qui se déroule dans le roman *Le Maître ou le tournoi de go* s'est réellement jouée en 1938 au Japon. Elle a duré plusieurs mois et est restée célèbre. Kawabata, qui a alors chroniqué cette partie pour un journal japonais, la raconte à nouveau à travers le regard d'un journaliste fictif et double du romancier qui suit chaque rencontre. Il en relate également les coulisses, évoquant la vie du Maître et de ses disciples. Nous assistons à une partie très engagée où les pions noirs et blancs vont s'affronter jusqu'à la capitulation du Maître.

Mots clés du jeu de go : mémoire, mental, affirmation de soi, analyse, décentrement, beauté, concentration, anticipation, stratégie, respect, réactivité.

Les liens avec la problématique du programme

Dans le roman de Kawabata, le jeu de go peut être comparé à une cérémonie, mise en scène et théâtralisée, dans laquelle les joueurs sont vénérés et suscitent la fascination des spectateurs. Durant les phases de jeu, le temps est comme suspendu et le damier (« go-ban ») prend vie sous nos yeux. Métaphore de la guerre, il devient un espace d'affrontement où domine le respect de l'adversaire. L'auteur le décrit subtilement en jouant sur les temporalités : celle de la partie en 1938 et celle de l'écriture en 1951, marquée par la période historique qui vient de se dérouler.

Les règles du go ont recours à un vocabulaire guerrier : les pierres prises seront appelées « prisonniers » et les pierres « mortes » sont vouées à disparaître du plateau. Ce jeu prône des valeurs comme la loyauté, l'estime de l'adversaire mais aussi la maîtrise de soi. L'espace de jeu « qui se définit par ses objets et ses règles » maintient les joueurs dans un huis clos où le joueur est « contraint à s'adapter en développant une stratégie », et « ce respect de la règle ne va pas sans enjeux moraux ».

Ainsi, cette pratique du jeu de go peut conduire les élèves à se questionner sur leurs propres représentations et pratiques de jeux virtuels soumis à des règles tels que *Call of duty*, *Age of Empires*, *Battlefield* ou *Fortnite*. La lecture du roman permet de soulever avec eux les enjeux moraux que suscite ce genre de jeux, où la limite entre le réel et le virtuel est fragile et peut être interrogée, comme peut l'être la façon dont il est possible de la transgresser. Ces pratiques mettent ainsi en jeu « la réflexion sur la condition humaine » et participent des « défis du monde contemporain »².

2. Voir [le programme de français de la classe terminale professionnelle](#).

Des exemples de mises en œuvre pédagogiques

- Une étude comparative entre le roman de Kawabata et l'adaptation théâtrale de Philippe Faure pour travailler la mise en scène. Il est aussi possible de dire le texte afin de développer les compétences orales.
- Une réflexion problématisée autour de l'analyse du roman selon trois axes :
 1. règle du jeu ;
 2. attitudes et comportement du joueur de go ;
 3. le Go ban comme scène de combat.

L'analyse permet aux élèves de mettre en perspective ces axes avec leurs propres pratiques de jeu.

- Il peut être aussi envisagé de suivre l'évolution des joueurs de go qui sont aliénés et contraints par ce jeu. Ils développent des manifestations d'un mal intérieur provoqué par l'asservissement au plateau du jeu. Ils ne peuvent résister à son attraction et tous les regards convergent vers lui. Dans le roman, le jeu est ainsi présenté comme une forme d'autodestruction, un mal qui ronge les joueurs. Il peut être intéressant de comparer cette pratique à celle que peuvent avoir les élèves avec certains jeux vidéo et de se demander si tout jeu peut conduire à une addiction ou une aliénation.
- Possibilité de prolonger le travail par la lecture du roman : *Le Joueur d'échecs* de Stefan Zweig en lecture cursive accompagnée de la consigne de travail suivante pour le carnet de lecture :
 1. Listez les axes abordés durant l'analyse du *Joueur de go*.
 2. Choisissez-en un, celui qui vous a, par exemple, particulièrement intéressé.
 3. Vous lirez *Le joueur d'échecs* de Zweig en suivant le même axe pour envisager la manière dont il est traité dans ce roman : points communs et écarts par rapport à Kawabata.
- Ouverture pour les élèves qui se destinent à une poursuite d'études (BTS) qui peut être traitée en accompagnement renforcé. Dans la comparaison avec l'œuvre de Stefan Zweig, envisager le contexte historique et international des récits (s'appuyer sur le travail réalisé à partir des programmes de première en histoire) puis ouvrir sur les valeurs que véhiculent les jeux de stratégie (en s'intéressant par exemple à la jeune joueuse d'échecs Anna Muzychuk et à son choix de boycotter le championnat qui s'est tenu en Arabie saoudite en 2017).

À partir de l'ensemble de ces réflexions, il est possible de retenir la problématique suivante proposée dans les programmes : pourquoi un espace de liberté et d'expérimentation peut-il conduire à l'aliénation ?

Sitographie et bibliographie indicatives

Pour les professeurs

Adaptation au théâtre

- Yasunari Kawabata, *Le Maître de go*, adaptation Philippe Faure, mise en scène Jean-Paul Lucet, L'Avant-scène théâtre, 1991.
- Photographies de la mise en scène de Jean-Paul Lucet, Théâtre de l'Atelier, 1990, sur Gallica BnF : <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b9064999f>

Étude comparative

- Caroline Schocke, « Pour une écriture de plateau, regards croisés sur *Le joueur d'échecs* de Stefan Zweig et *Le Maître ou le tournoi de go* de Kawabata Yasunari », *Eikasia*, n°92, mars-avril 2020, p. 85-102.
<https://www.luisalvarezfalcon.com/eikasia-revista-de-filosofia-92/>
- Pierre Lusson, Georges Perec et Jacques Roubaud, *Petit traité invitant à la découverte de l'art subtil du go*, Christian Bourgois, 2017 [1969]

Pour les élèves

Des séries

- *Le jeu de la dame*
- *Black Mirror* (jeu virtuel - Striking Vipers - Saison 5)

Des articles

- Anna Muzychuk, championne d'échec, boycotte le tournoi « roi Salmane » en Arabie saoudite en 2017
https://www.lemonde.fr/proche-orient/article/2017/12/26/en-arabie-saoudite-le-premier-tournoi-roi-salmane-risque-l-echec-et-mat_5234695_3218.html
- Maxime Kamin, « Les jeux d'échecs une histoire de symbole », Magazine l'éléphant n°14, avril 2016.
<https://lelephant-larevue.fr/thematiques/politique-et-societe/le-jeu-echecs-une-histoire-de-symboles/>

Des sites pour comprendre les règles du jeu de go

- <https://www.jeudego.org/>
- <https://artdugo.fr/>

Des ressources complémentaires peuvent être consultées sur le site académique :

- <https://www.pedagogie.ac-nice.fr/plplh/ressources-complementaires-y-kawabata-le-maitre-ou-le-tournoi-de-go/>

Retrouvez éducol sur

