

Le Go

Un jeu chinois devenu un enjeu mondial

Cela fait déjà un an que le club de Go du Phenix se réunit tous les jeudis soirs dans l'arrière-salle de la Librairie Grande Muraille.

Démarrer un club de Go est souvent assez difficile en Occident faute de trouver des personnes qui connaissent le jeu. Ici notre culture a déjà d'autres valeurs (échecs, jeux vidéos, aérobic, football, etc.) et donc pour beaucoup le Go ne représente pas grand chose de plus qu'un mot de 2 lettres au Scrabble.

Pour les pratiquants plus ou moins mordus par le Go (dont l'auteur de cet article) par contre, nous voyons le Go comme un merveilleux cadeau que la Chine a fait au reste du monde. Et l'intérêt que nous trouvons à pratiquer ce jeu nous pousse évidemment à vouloir transmettre ce qui nous passionne avec ses valeurs.

C'est pourquoi dans cet article, à titre d'introduction au Go nous allons aborder dans un premier temps la très riche histoire du Go, de ses origines jusqu'à nos jours pour constater que la pratique du Go est toujours bien vivante et influente dans le Monde.

Histoire du "Weiqi" 围棋

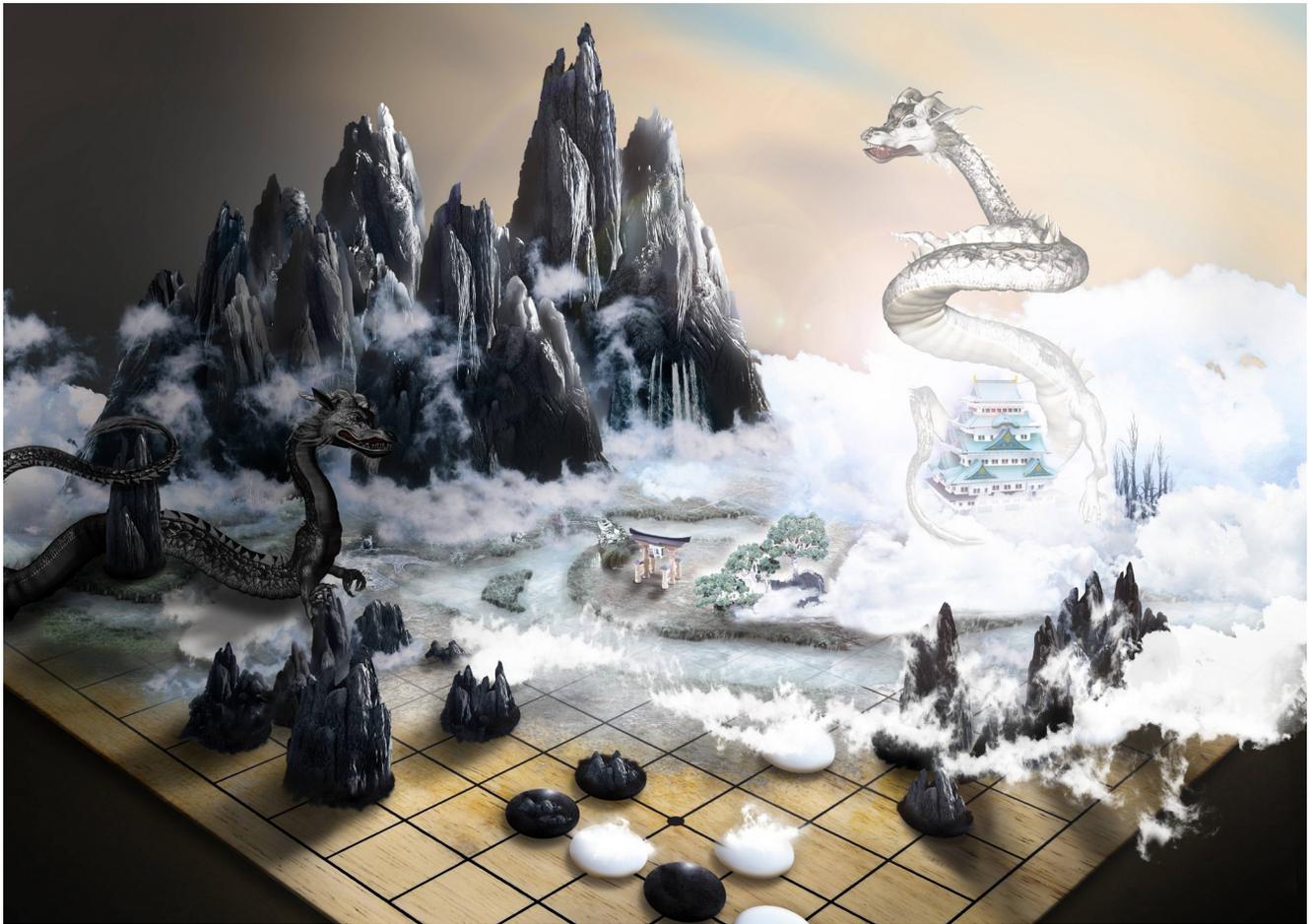
L'origine du Go remonte à la nuit des temps. D'anciennes légendes en attribuent la paternité à l'empereur Yao ou à l'empereur Shun qui voulait éduquer son fils idiot ou rebelle.

Plus objectivement, il y a peu de certitudes sur l'invention du Go, si ce n'est que les bases du jeu tel que nous le connaissons seraient apparues progressivement du côté de la Chine ou peut-être plus précisément du Tibet, il y a environ 3000 ans.

C'est dans les annales Printemps et Automne (entre -722 et -481 av. JC) que l'on trouve les premières références écrites au go, sous son nom chinois: "Weiqi". Confucius mentionne le Go dans ses entretiens.

A partir de la fin de la dynastie des Han (220 après JC) le Go connaît un fort développement, avec l'apparition d'un système de classement des joueurs, d'instituts de Go et de fonctionnaires. Les livres se multiplient : recueils de parties, écrits théoriques, listes de joueurs, etc. Citons le fameux livre sur le Weiqi, Xuanxuan Qijing ("le très mystérieux classique") paru sous la dynastie Yuan.(13ème siècle après JC). Dans la Chine ancienne, le jeu de Go restait essentiellement cantonné à l'aristocratie et faisait partie des "Quatre Arts" avec la calligraphie, la peinture et le guqin (harpe ancienne).

De nombreux joueurs talentueux de Weiqi émergèrent dans toutes les dynasties et beaucoup d'empereurs de la Chine ancienne en étaient adeptes, comme Cao Cao (155-220) par exemple. Le Go restera pratiqué par l'empereur et ses courtisans jusqu'à la fin du 19e siècle.



“Go” 囲碁

Mais c'est en dehors de sa patrie d'origine que le Go va connaître son plus formidable développement. Exporté vers le Japon vers le 5ème siècle, le “Go” (c'est en fait le nom japonais signifiant “jeu d'encerclement”) plaît notamment beaucoup aux samourais et aux moines. Après l'unification du Japon (16ème siècle), sont fondés 4 grandes écoles ainsi qu'un véritable ministère du Go !

Le niveau va s'accroître considérablement, au point que le Japon va devenir le centre du monde du Go et dominer le jeu jusqu'à la fin du 20ème siècle !

“Baduk” 바둑

Le dernier des “Trois Royaumes” du Go à entrer en scène est la Corée. Relativement discrète jusqu'à la fin du 20ème siècle, la Corée va mettre au point son système professionnel dans la deuxième moitié du 20ème siècle ce qui va porter ses fruits avec l'arrivée de joueurs au talent exceptionnel tels que Lee Changho et Lee Sedol quelques années plus tard. Depuis l'engouement de la Corée pour le “Baduk” (“Go” en coréen) ne se dément pas.

Le Go, asiatique ou international ?

Aujourd'hui le Go est pratiqué par des dizaines de millions de joueurs en Asie.

Dans le reste du monde, certes le Go est maintenant davantage connu, mais la pratique du jeu reste relativement peu développée.

Du point de vue Occidental en tout cas le jeu de Go reste très imprégné de culture japonaise. Cela se voit notamment au vocabulaire technique utilisé pour décrire le jeu qui est essentiellement composé de

mots japonais (“tsumego”, “tesuji”, “hoshi”, “hane”, “keima”...), quelques mots anglais (“snapback”, “probe”...), de rares mots coréens (“haengma”) et (quasiment) aucun mot chinois !

L’histoire de l’Extrême-Orient s’est donc inscrite également dans l’histoire du Go.

Ainsi, en plus de dominer le monde du Go pendant une demi-millénaire, le Japon a été une grande puissance à la fois industrielle, militaire et économique. Et pendant que la Chine sous Mao se fermait sur elle-même, le Japon au contraire exportait sa culture avec ses mangas dans le monde entier.

De nos jours, pourtant le lien entre Go et Japon paraît moins fort. Depuis une vingtaine d’années, le Japon connaît en effet un fort déclin tant au niveau de la quantité que de la force de ses joueurs.

Et progressivement, c’est la Corée du Sud et... de plus en plus la Chine qui deviennent les ambassadeurs du Go. De nos jours, ces deux pays rassemblent à eux seuls plus des deux tiers des joueurs dans le monde et dominent de manière écrasante le classement mondial.

Effet de la pratique du Go

Pour qui a étudié un peu le Go, il est évident qu’un pays capable d’inventer un jeu aussi subtil et de le pratiquer au plus haut niveau est à prendre au sérieux !

D’un point de vue extérieur, il est ainsi tout à fait possible de trouver un lien assez net entre la pratique du Go et la prospérité d’un pays: qu’il s’agisse de la Corée du Sud qui a connu une croissance économique exceptionnelle depuis les années 1950 et maintenant la Chine, qui après être devenue l’“usine du monde” progresse toujours plus haut dans tous les domaines.

Ce n’est donc pas sans raisons que le Go est enseigné dès l’école à grande échelle en Corée et en Chine. C’est aussi conscient des intérêts éducatifs que le Go nous offre que des clubs de Go scolaires ont vu le jour en Belgique et ces clubs représentent déjà plus de la moitié des effectifs de la Fédération Belge de Go.

C’est enfin pour faire connaître le jeu au grand public que des programmes de développement du jeu se sont aussi mis en place un peu partout en Europe, souvent en mettant l’accent sur l’amusement au Go (non le Go ne fait pas mal à la tête...) et les caractéristiques sociales du jeu.

De l’antiquité à l’actualité

En raison de sa grande profondeur stratégique, le Go a longtemps résisté à l’analyse des ordinateurs. La défaite inattendue des meilleurs champions coréens et chinois (notoirement Lee Sedol et Ke Jie) par un programme d’Intelligence Artificielle de Google Deepmind en 2016 a constitué un véritable électrochoc, tant cela semblait impossible encore quelques années auparavant.

Cela ouvre une nouvelle ère où certes l’humain est dépassé par la puissance de l’ordinateur, mais la quête du jeu divin continue.

Il reste qu’il est tout de même très paradoxal de constater qu’après plus de 3000 ans d’histoire, le Go est toujours un terrain de jeu où les grandes puissances peuvent se mesurer sur le plan intellectuel et technologique.

Enfin, pour terminer, pourquoi ne pas évoquer l’aventure spatiale ?

Il y a un siècle, Edward Lasker, champion d’Echecs et un des fondateurs de l’Association Américaine de Go disait:

“ Alors que les règles baroques du jeu d’Echecs n’ont pu être inventées que par des humains, les règles du Go sont si élégantes, si organiques et si rigoureusement logiques que s’il existe des formes de vie intelligentes ailleurs dans l’univers, elles jouent très certainement au Go.”

Sur ces dernières paroles, rendez-vous est pris pour le prochain voyage vers Mars. Nous verrons alors si cette première rencontre ludique avec la communauté martienne aura lieu avec des astronautes ou des taikonautes.

Michael Silcher
Secrétaire à la Fédération Belge de Go

Le Go

Un abîme de simplicité

Au mois de juin 2019, la Librairie Grande Muraille a hébergé pour la première fois le tournoi de Go le plus relevé de Belgique: le Championnat de Belgique. Les parties ont été suivies par une bonne centaine d'internautes et la relative intimité de l'événement a au moins eu pour impact positif de permettre aux protagonistes de jouer en toute tranquillité. Car malgré le haut niveau et la beauté des parties, cela n'a pas suffi pour déplacer les foules en masse et susciter un engouement général pour le Go en Belgique.

Comment expliquer cela ? Sans doute le quidam doit se demander ce qui peut bien se passer dans la tête de ces énergumènes qui s'adonnent avec passion des heures durant à la pose de cailloux sur une planche de bois. Même si le Go est un monde ouvert, il n'en paraît pas moins mystérieux vu de l'extérieur et continue de l'être également quand on l'explore.

C'est pourquoi, après le premier article (CA 2019/2) d'introduction sur l'Histoire du Go avec un grand H chinois, dans le présent article, nous aborderons plus en détail les propriétés très surprenantes de ce jeu.

Car il est dit que le Go est un merveilleux cadeau de la Chine que le reste du monde n'a pas encore reconnu à sa juste valeur.

Pourquoi jouer ?

Pour des joueurs de Go passionnés, la pratique du jeu est aussi essentielle que l'est l'intérêt des Belges pour les frites ou des enfants pour les dessins animés. Alors, pourquoi joue-t-on au Go ? Sans doute y a-t-il autant de réponses que de personnalités différentes, parce que le Go est beaucoup de choses à la fois :

- Tout d'abord un jeu, où l'on s'amuse à placer des pierres et découvrir des combinaisons avec plus ou moins de succès et de bonheur.
- Un sport, tant la pratique, notoirement à haut niveau demande de l'entraînement et de la persévérance.
- Un mode de communication, où chaque pierre raconte une histoire, où l'on découvre les autres et se découvre soi-même.
- Un art, où chaque pierre posée dessine une calligraphie abstraite et fantastique.
- Une philosophie, une sagesse, qui demande de la souplesse d'esprit, où attention et patience sont récompensés, etc. etc.

Dans les medias, le cliché du pratiquant du Go ressemble souvent à une description de joueurs geeks obsédés par leur hobby et constamment perdus dans de grandes constructions intellectuelles incompréhensibles. Certes, contredire l'idée que les pratiquants du Go sont très intelligents serait excès d'humilité... Plus sérieusement, là où il y a quelque chose de trompeur, c'est cette idée répandue que le Go est difficile d'accès et ennuyeux. Car les règles du Go sont très simples et abordables pour des enfants de 5 ans.

Des règles simples

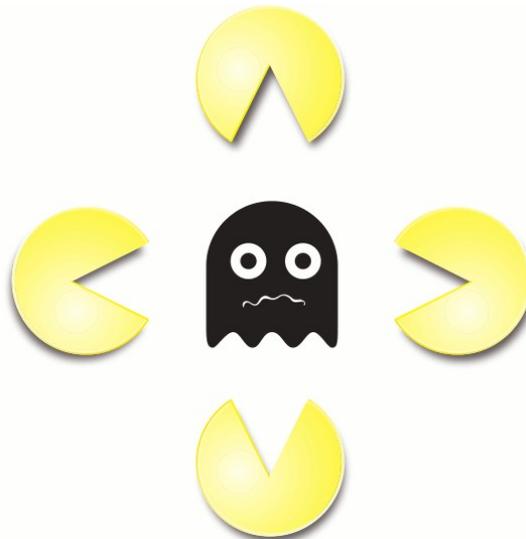
Le matériel du Go, c'est:

- un plateau de jeu avec un quadrillage posé dessus
- des pierres noires, des pierres blanches.

C'est tout.

Ensuite chaque joueur pose ses pierres, noires d'un côté et blanches de l'autre alternativement sur une intersection de son choix inoccupée du quadrillage. Il n'y a pas de déplacement, par contre il est possible de capturer des pierres.

Chaque pierre posée "respire". Ainsi une pierre posée sur une intersection a autour d'elle 4 intersections vides pour respirer. Si par exemple 3 de ces intersections sont occupées par des pierres adverses, il ne reste qu'1 seule intersection pour "respirer". Vous devinez que pour capturer il suffit d'enlever la dernière "respiration" d'une pierre, ou d'un groupe de pierres. Autrement dit, pour capturer une ou plusieurs pierres de l'adversaire, il suffit d'entourer complètement ces pierres en ne leur laissant aucune intersection vide autour. Les pierres capturées sont immédiatement retirées du jeu. Rien de très compliqué, n'est-ce pas ?



Quand il ne reste plus rien à capturer c'est la fin du jeu. Chaque pierre capturée vaut 1 point et à cela s'ajoutent les points des territoires que l'on a formés avec ses pierres (compter 1 point par intersection vide à l'intérieur de ses territoires). Qui a le plus de points a gagné.

Et voilà pour les règles. Bien sûr il y a tout de même quelques cas particuliers qui peuvent survenir : par exemple il y a des règles pour gérer la situation où la pierre est jouée dans une emplacement sans « respiration » et pour empêcher une répétition de coups directe. Mais globalement le Go est vraiment très très pur et logique dans ses principes. Ces situations particulières peuvent d'ailleurs être abordés plus naturellement par la pratique.

La simplicité ouvre un monde possibilités

Pour débiter au Go, inutile d'étudier des stratégies sophistiquées : c'est essentiellement par la pratique que se fait l'apprentissage et la compréhension.

Globalement, la pratique du Go peut être comparée à celle d'autres activités comme le piano ou la peinture... Certes il est possible d'expérimenter en autodidacte, mais l'apport d'une aide extérieure plus expérimentée facilite tout de même énormément la compréhension, l'amusement et les progrès surtout pour les premiers pas.

Voyons justement quelques principes de base.

Tout d'abord, faire attention à la "respiration" de ses pierres, sachant que si des pierres ont peu d'intersections vides autour, elles sont probablement en danger.

Et puis naturellement, qui ne chercherait pas à capturer des pierres ? Bien que très simple, c'est déjà une bonne approche à pratiquer.

Puis petit à petit d'autres principes peuvent être découverts par le jeu: par exemple que mettre plusieurs pierres ensemble peut les renforcer, qu'il est préférable de jouer à certains endroits du plateau (coin, bord...) plutôt qu'à d'autres, ou qu'il est possible de couper les groupes de pierres de l'adversaire en petits morceaux, etc.

Le Go est donc un jeu où la seule action consiste à poser des pierres, sans déplacement – sans fou ou cavalier, sans dé, sans cartes ni roulette ou tableau de coefficients pondérés....

Ce qui peut paraître inconcevable et c'est vraiment là où le Go devient magique, c'est que derrière cette simplicité des règles et quelques concepts stratégiques élémentaires se cache un univers de subtilité.

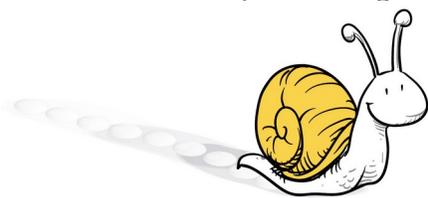
C'est ce que nous allons examiner maintenant, sans toutefois entrer dans les détails stratégiques car le sujet est vaste...

Les possibilités deviennent exponentielles

Le facteur de complication mathématique du Go est la taille du plateau de jeu. Il est estimé que le nombre de parties possibles est plus grand que $1,7 \times 10^{172}$, soit davantage que le nombre d'atomes dans l'univers visible actuel. Le matériel offre donc une quantité astronomique de possibilités différentes de jeu, ce qui est déjà intéressant en soit.

Là où ça devient vraiment séduisant, c'est que le Go se construit dans l'addition et l'opposition de multiples principes stratégiques. Comme le but du jeu est d'obtenir plus de points que l'adversaire et que les points sont obtenus par « capture » et « construction de territoires », les idées stratégiques tournent logiquement autour de ces concepts.

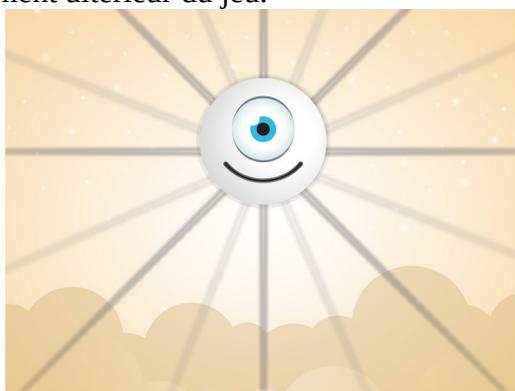
- Ainsi une des idées que l'on retrouve au Go est l'opposition entre deux approches:
 - 1) Un style "escargot", à la fois solide, prudent, mais aussi lent.
 - 2) Un style "chenille", où l'on procède par sauts, ce qui permet de dessiner des grands territoires plus rapidement, mais avec plus de fragilité.



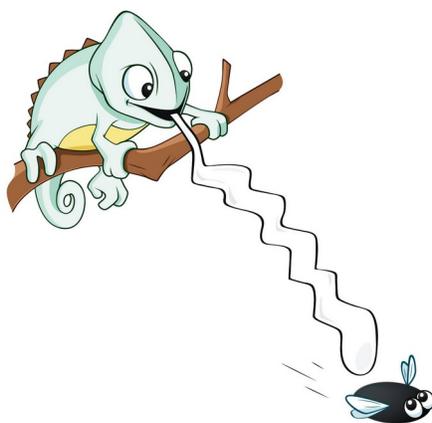
- Autre concept important: la conservation de l'initiative est très importante au Go. L'idée d'être réduit à la passivité même temporairement est gênante. A haut niveau, cette idée est même

élargie à la notion de “kiai” - la capacité à anticiper globalement les plans de l’adversaire et à imposer son jeu.

- Une autre caractéristique très étrange du Go est la transformation progressive de quelques groupes de pierres éparées en territoire “vivant”, impossible à capturer par l’adversaire. C’est vraiment là quelque chose de fondamental du Go et un des concepts les plus difficiles à cerner qui est à la fois un facteur de complexité et d’émerveillement considérable. D’ailleurs les exercices liés à ce concept (“tsumego”) sont parmi les plus pratiqués et appréciés. C’est un peu l’équivalent des problèmes “blanc joue et fait mat en N coups” bien connus des joueurs d’échecs.
- L’influence joue un grand rôle. Chaque pierre posée “rayonne” d’une certaine manière sur le jeu. Souvent cette influence est difficilement mesurable et ne sera appréciée justement que par l’œil averti ou par le déroulement ultérieur du jeu.



Mais cette influence est bien réelle : ainsi une pierre dans un coin peut dans certaines situations permettre ou non la capture de pierres à l’autre bout du plateau de jeu. Ceci se produit notamment dans des séquences forcées dites en “escalier”.

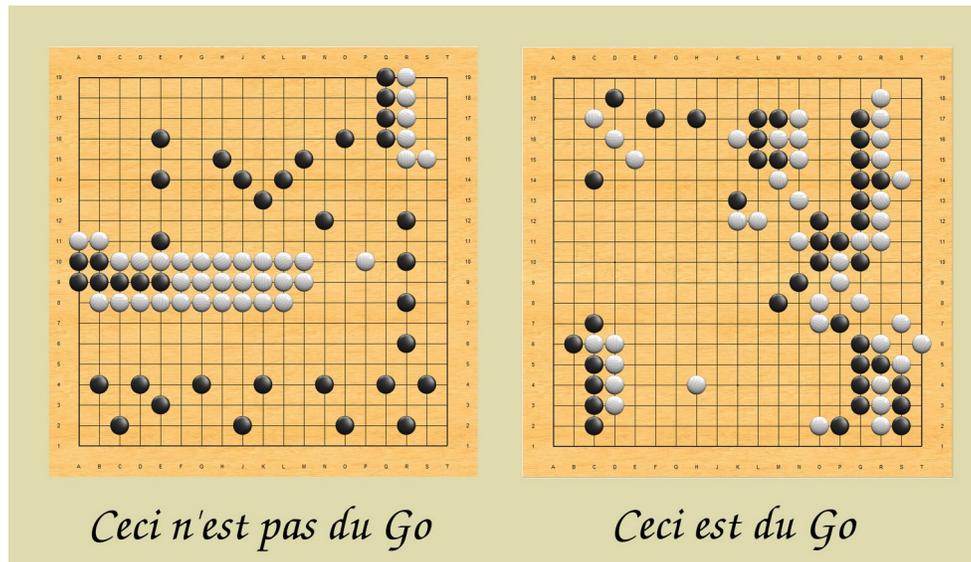


Du chaos naît l’harmonie

Enfin, ce qui compte particulièrement dans le plaisir de jouer au Go, c’est l’adéquation entre ce qui est efficace et ce qui est esthétique.

Etant donné qu’au Go les règles sont simples, une partie de Go aurait pu effectivement ressembler à un disgracieux alignement de pierres toutes droites. De par une sorte de providence divine, les parties de Go présentent cependant toujours une disposition subtilement harmonieuse, faite d’une calligraphie de

pierres éparées par endroits et de regroupements de pierres plus entassées à d'autres endroits, équilibrant la composition.



Beaucoup de formes portent d'ailleurs un nom évocateur: « bambou », « table », « tête de chien », « gueule de tigre »...

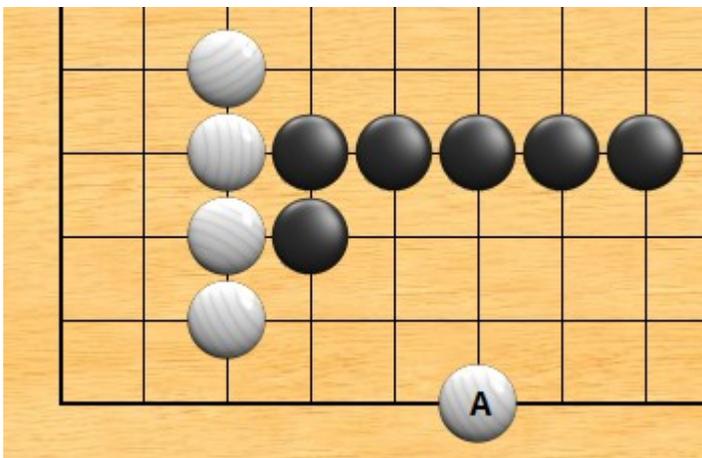
Tout ceci pour dire que le miracle du Go c'est d'être un jeu qui « marche ».

Le jeu est à la fois d'une profondeur abyssale, ce qui permet de ne pas s'ennuyer, d'avoir toujours des choses à découvrir et qu'aucune partie ne ressemble à une autre. D'un autre côté c'est un jeu très jouable, où l'on peut raisonner ou se fier à son intuition et exprimer différents styles avec une juste part d'imprévisibilité.

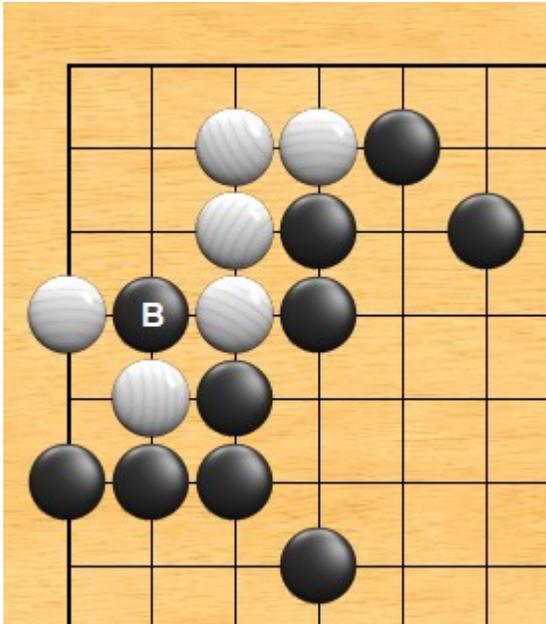
L'harmonie pour accéder au divin

Au delà de l'harmonie apparente, il y a surtout de très bons coups, qui dépassent nos préjugés, trompent notre bon sens et développent notre imagination. Ci-dessous quelques exemples.

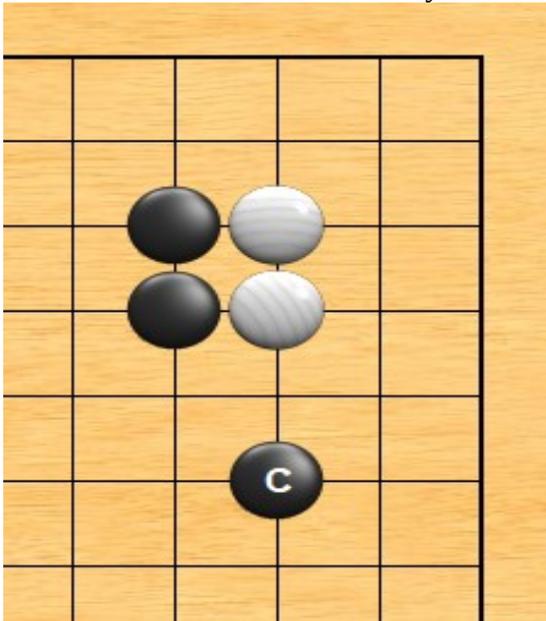
Le coup A est une très bon coup de fin de partie « appelé saut de singe ». C'est un coup surprenant qui permet ici d'entrer profondément dans le territoire adverse.



Le coup B ci-dessous est celui que je trouve le plus extraordinaire. Cela paraît fou à première vue de jouer une pierre directement en situation de prise. Mais cela oblige l'adversaire à obtenir une « mauvaise forme » en capturant cette pierre et mène en fait à la perte du territoire du coin ! Ce coup n'est pas évident du tout et il faut une pratique sérieuse avant de pouvoir comprendre ce genre de subtilité.



Le coup C ci-dessous est un coup de début de partie très pratiqué en ce moment. Il faut une analyse exhaustive des variations qui en découlent pour comprendre que la pierre est éloignée des autres dans le but de saisir l'initiative ou d'essayer d'enfermer l'adversaire dans le coin.



Au Go en tout cas, ce que nous recherchons et nous fait revenir vers ce même plateau de jeu encore et encore, ce sont ces coups magnifiques, ces coups divins qui font rêver. Ces très bons coups (« tesuji ») existent heureusement à tous les niveaux, mais évidemment plus le niveau de jeu est élevé, plus les coups à découvrir deviennent subtils, pour tendre vers le divin.

Enfin il y a aussi des coups très simples, qui objectivement sont très forts et que la vanité fait parfois omettre. La beauté est souvent derrière la force tranquille de la simplicité.
Bien jouer au Go c'est faire montre de sagesse. L'inverse est peut-être vrai aussi ?

Michael Silcher
Président du Club du Phenix
Secrétaire à la Fédération Belge de Go

Le Go

Des siècles de pédagogie

Pour ce troisième article consacré au jeu de Go (“Weiqi” 围棋) le thème est cette fois dédié à la pédagogie.

Evidemment, ce sujet “pédagogie au Go” peut paraître très spécifique, voire égocentrique puisqu’il s’agit pour moi de parler en partie de ma propre expérience en tant qu’animateur du club de Go du Phenix.

Mais en fait, le Go est un terrain d’expérimentation unique où des usages pédagogiques ont été inventés et ont évolué depuis des temps immémoriaux. A travers cet exemple particulier, il s’agit bien sûr de parler de l’univers du Go mais surtout de traiter de la bonne manière d’enseigner (ou apprendre) en général et en cela j’espère que cet article ne sera pas décevant.

La difficulté d’enseigner

Il est étonnant de constater combien initier et enseigner le jeu de Go est une tâche bien plus difficile qu’il n’y paraît a priori.

La simple présentation du jeu et l’explication des règles peut être fastidieuse si l’on ne sait pas comment s’y prendre. Et même en étant animé des plus belles intentions, la transmission des stratégies de base peut devenir très vite incompréhensible voire désagréable si on ne sait pas s’y prendre. Pour enseigner, force est de constater que les humains sont naturellement très mal équipés. Mais cela peut heureusement être grandement amélioré par une bonne préparation et le respect de quelques principes de base.

L’arbre des connaissances

Une des premières choses essentielles à considérer quand on doit transmettre des connaissances, c’est évidemment de faire attention au contenu: bien choisir les informations et transmettre dans le bon ordre.

Ainsi par exemple, expliquer le fonctionnement des “racines carrées” suppose comme prérequis la connaissance des “divisions” et donc aussi des “multiplications”, “additions” et “nombres” !

De la même manière au Go, bien évaluer le niveau et les connaissances est essentiel pour mettre en relation les savoirs et ne pas sauter d’étape.

Le rythme de progression de chacun doit être respecté. C’est en laissant patiemment le temps de progresser que les débutants peuvent acquérir des bases solides. Et si une notion importante n’a pas été abordée dans le temps imparti, cela pourra être vu une autre fois...

Un exemple anecdotique pour comprendre l’étendue du problème: j’ai un jour surpris un collègue occupé à expliquer des notions stratégiques avancées à de complets débutants, pour me rendre compte quelques secondes plus tard que dans sa brillante démonstration il avait oublié d’expliquer la base des règles du Go: la capture...

Présentation

Au delà de l'approche purement conceptuelle, la psychologie est un facteur primordial. Vouloir transmettre à un cerveau qui n'est pas préparé à écouter est aussi vain que de hurler dans le désert.

En pratique, ce sont donc des choses simples et de bon sens qui vont d'abord compter: faire les présentations. assurer une bonne ambiance... C'est pourquoi écouter et s'adapter à son public est indispensable.

De petits détails peuvent changer beaucoup. Ainsi par exemple au Go, si les niveaux sont différent il est d'usage de poser des pierres au préalable sur le plateau de jeu pour équilibrer les chances, ce qui rend le jeu beaucoup plus intéressant. Maintenant dire aux débutants que leur niveau de jeu n'est pas bon et que pour cette raison il faut placer des "pierres de handicap" risque d'être très mal pris... Par contre offrir des "pierres en cadeau" est beaucoup plus agréable...

Le vocabulaire doit être soigneusement choisi: utiliser des mots simples avec des enfants et réserver les proverbes asiatiques pour les adultes...

L'essentiel sans le superflu

Comme pour tout enseignement, au Go il y a un passage obligé par l'apprentissage de règles à respecter.

La volonté de bien faire risque fort d'amener à tout expliquer de manière très détaillée afin de ne laisser aucun doute. Mais en fait, l'expérience pédagogique a montré qu'il est possible et même très fortement préférable de se limiter à l'essentiel.

Par exemple, plutôt que d'expliquer les règles de capture, sachant que cela est très logique mieux vaut poser quelques pierres sur le plateau de jeu et demander simplement "comment capturez vous?".

De même, les cas particuliers ne nécessitent pas d'explication préalable au Go puisque cela peut être découvert aisément par la pratique.

Simplifier

La stratégie au Go est notoirement connue pour être extrêmement subtile et donc difficile à approcher. Parmi les facteurs de complication il y a la taille importante du plateau de jeu: 19x19 (19 lignes et 19 colonnes) ce qui fait 361 intersections...

Pour simplifier, l'astuce recommandée est d'utiliser des mini-plateaux de jeu: 6x6 ou 7x7 – tailles idéales pour initier. L'idée est simple: il ne viendrait à l'idée de personne de plonger dans la rivière ou dans l'océan en ne sachant pas nager.. Donc, commençons plutôt par barboter dans la baignoire pour s'habituer à l'eau.



C'est donc une question de bon sens de commencer par ce qui est simplifié avant d'aborder ce qui est ardu. Malheureusement, par vanité beaucoup préfèrent jouer sur un grand plateau de jeu qu'ils ne maîtrisent absolument pas, pour s'y noyer. Pour apprendre aussi, un peu d'humilité est nécessaire.

Laisser le temps à la discussion

Pour beaucoup, enseigner consiste à transmettre le plus d'informations possible en un minimum de temps possible, le succès étant déterminé par le chronomètre. Le résultat d'une telle approche est toujours catastrophique.

Pour comprendre ce qu'il se passe, il faut se mettre à la place de la personne qui cherche à apprendre. Tout le monde a déjà fait l'expérience pénible d'avoir à écouter passivement pendant de longues heures sur les bancs de l'école, n'est-ce pas ? L'enseignement à sens unique rend tout apprentissage particulièrement insipide, tout le fun consistant à découvrir par soi-même des idées intéressantes disparaît. Ce qui aurait pu être une découverte très valorisante n'est qu'un plat réchauffé à avaler. Ne faites pas l'économie de l'interactivité, c'est essentiel pour la compréhension !

La pédagogie des pierres

Un principe fondamental de pédagogie est donc de ne pas donner la réponse à une question que la pratique apportera mieux. Il suffit de ne pas intervenir pour laisser les pierres du jeu parler .

Au Go donc au fil du temps a été inventé la notion de "jeu pédagogique".

Il ne s'agit pas de jouer pour écraser son adversaire plus faible que soi, comme en compétition. Bien au contraire le but est d'aider à progresser en jouant des coups adaptés à la compréhension de son adversaire tout en prenant soin de garder un sain équilibre dans le jeu.

En pratique, la pédagogie consistera surtout à laisser-faire et ne pas intervenir hormis pour aider par un petit coup de pouce de temps en temps en suggérant une amélioration ou aider à trouver les réponses aux questions.

Ainsi les débutants s'amuse à découvrir les subtilités du jeu par la pratique et les conséquences des coups, bons ou mauvais.

Au Go, enseigner consiste donc surtout à montrer l'exemple par son jeu. Des coups simples qui clarifient la situation valent mieux qu'un long discours..

Confucius n'aurait probablement pas désavoué une méthodologie basée sur la vertu de l'exemple plutôt que l'application stricte de règles, même si à son époque il voyait le Go comme un passe-temps de personnes ayant le ventre plein...: 子曰: "飽食終日、無所用心、難矣哉、不有博弈者乎、為之猶賢乎已。"



Autant d'enseignements que d'enseignants

Au Go, la plupart des méthodes d'enseignement pratiquées respectent grosso modo les principes pédagogiques énumérés auparavant.

Mais il n'existe aucunement une "méthode universelle", dans le monde nous assistons plutôt à un foisonnement de techniques d'enseignement sur des supports variés - livres, sites Internet, revues, etc. et s'adressant à des publics différents.

Ce qui est étudié, ce sont principalement des exercices de "vie et de mort" (équivalent des exercices "mat en n coups" aux échecs), les formes, les très bons coups, les ouvertures, les finales... et ce souvent aussi à travers l'analyse de parties...

Maintenant, si jadis le Go était plutôt une activité pratiquée par des classes aisées (aristocrates, guerriers ou moines...) avec une transmission des savoirs de "maitre à élève", de nos jours le Go s'est fortement démocratisé, professionnalisé, spécialisé et informatisé.



Dans les “Trois Royaumes du Go”: Chine, Corée et Japon, l’enseignement du Go est en tout cas beaucoup plus développé qu’en Occident.

Pour beaucoup d’enfants, le Go fait partie du programme scolaire avec tout ce que cela peut apporter de positif à l’éducation et d’efforts demandés quelquefois pour apprendre par coeur des stratégies (approche que nous répugnons beaucoup à utiliser avec nos mentalités scientifiques).

Pour les apprentis professionnels, c’est pas moins d’une dizaine d’heures qui sont consacrées quotidiennement au Go. Et cela commence souvent très tôt vers les 5 ans dans des écoles dédiées au Go. Car la concurrence est féroce et les meilleurs deviennent professionnels vers 10-12 ans, déjà... En conséquence, pas étonnant de constater que le classement mondial au Go est écrasé par la Corée et la Chine, et dans une moindre mesure par le Japon, puisqu’il faut aller bien au-delà du top 100 pour trouver des occidentaux...

En Extrême-Orient, le Go a donc une bien plus grande place, c’est souvent un enjeu culturel, commercial ou professionnel avec un impact qui peut être important sur la vie de beaucoup de personnes.

Comparativement, chez nous la pratique du Go reste principalement récréative, même si l’Europe compte maintenant également une petite dizaine de professionnels.

En Belgique plus précisément, l’enseignement du Go reste en grande partie importé d’Asie. Mais en tout cas le Go marche très bien dans les clubs scolaires: les enfants, contrairement aux adultes sont beaucoup plus enclins à jouer, sans complexe.

Aider à découvrir

En conclusion, la pédagogie est un sujet passionnant et très vaste. Mais s’il y a vraiment une idée importante à retenir si vous voulez enseigner plus efficacement et agréablement c’est de remplacer “expliquer” par “aider à découvrir”.

Ce que l’expérience du jeu de Go montre également, c’est qu’il n’y a pas de “génie spontané”. Si vous voulez obtenir un haut niveau, il vous faudra aussi passer 10 heures par jour devant un plateau de jeu.

Mais comme le remarquait Go Seigen / Wu Qingyuan (吳清源), joueur japonais d’origine chinoise considéré comme le meilleur joueur du début du XXème siècle, au Go “les amateurs peuvent progresser de 5 ou 6 pierres, mais les professionnels n’ont pas une telle marge de d’amélioration”.



Sans doute que au Go comme dans la vie, le voyage est plus intéressant que la destination.

Michael Silcher
Président du Club du Phenix
Secrétaire à la Fédération Belge de Go

Note: Les photos représentent dans l'ordre:

- Un cours de Go dans une école en Asie
- Catalin Taranu, un des premiers pros européens, enseignant et organisateur de tournois pour jeunes
- Fan Hui, joueur professionnel d'origine chinoise, entraîneur en France
- Go Seigen (à droite) jouant une partie pédagogique