

Le Go

Au croisement des cultures

Le Go, ce jeu japonais

Pour ce nouvel article consacré au Go (囲碁), ce merveilleux jeu japonais, une fois n'est pas coutume nous avons de quoi intéresser tous les fans de culture nipponne !

Car, bonne nouvelle pour tous les otakus : notez bien que le manga japonais déjà adapté en dessin animé "Hikaru No Go" qui raconte la découverte du monde du Go par un jeune garçon japonais et qui a fortement contribué à la diffusion du Go dans le monde vient de sortir en série !

Une adaptation en série du manga japonais

Cette adaptation est toute récente, sortie en octobre 2020, a rencontré immédiatement un large succès (>600.000 visionnages sur Youtube actuellement) auprès des amateurs de drames.

Elle présente une histoire similaire à l'original, celle d'un jeune garçon hanté par le (gentil) fantôme d'un Maître de Go d'une époque lointaine.

Avec aussi quelques différences – beaucoup de personnages similaires au manga, en particulier les principaux personnages Hikaru et Sai Fujiwara, mais aussi des variations qui ne sont pas présentes dans l'histoire originale.

Tout comme le manga qui a contribué entre autres à faire connaître tous ces grands joueurs japonais légendaires: Hon'inbō Dōsaku, Hon'inbō Shūsaku, Go Seigen, Sakata Eio, Cho Chikun, Kobayashi Koichi... le succès de cette série a donné un bon coup de pouce au développement du jeu de Go en particulier dans le pays où la série a été produite.

Une introduction extrêmement orientée

A ce stade de cet article, la question qui pourrait se poser est: mais quelle mouche a piqué votre serviteur à parler autant du Japon et à insister aussi lourdement sur l'idée que "le Go est japonais", aurait-il confondu "Chine Actuelle" avec un magazine de prépublication de mangas ???

J'ai effectivement omis volontairement quelques petits détails...

C'est vrai que "Hikaru No Go" est bien à l'origine un manga japonais qui se déroule au Japon, mais l'adaptation en série évoquée s'appelle "Qi Hun" 棋魂, est dirigée par "Liu Chang" 刘畅 et le rôle principal est joué par un jeune acteur "Hu Xianxu" 胡先煦, formé à l'Académie centrale de théâtre de Pékin.

L'histoire raconte la découverte du Go par un jeune chinois, Shi Guang, soutenu par son maître de Go fantôme qui s'appelle Chu Ying et qui a vécu durant la dynastie Song 宋朝.

Détail anecdotique parmi beaucoup d'autres, la rétrocession de Hong-Kong y est représentée au début de l'histoire.

Enfin, cette série est distribuée bien évidemment sur la plate-forme "iQIYI"

(<https://www.iq.com/search?query=Hikaru>) avec sous-titres anglais ou chinois/chinois simplifié.

Vous l'aurez donc compris, nous sommes bien en Chine et la série en question est bien adaptée en Chine, par des chinois, avec une histoire en chinois pour un public chinois.

Au delà de l'actualité et l'a priori favorable naturel d'un joueur de Go pour une production audiovisuelle qui fait la promotion de son jeu favori, l'événement particulier que constitue la sortie de cette série est aussi intéressante pour les sinologues de salon qui (comme moi) connaissent la Chine à travers des films de Kung-Fu ou l'évocation des écrits de Lao-Tseu dans Achille Talon...

Car cette histoire qui se situe essentiellement au début de notre siècle est une bonne occasion d'avoir un aperçu de la vie quotidienne chinoise de nos jours.

Dans cette série il n'y a donc ni « gros flingues » ni « bombe à retardement avec compte à rebours en gros plan », mais de la culture, de la poésie, des mini-drames, de l'humour et beaucoup d'émotions...

Evidemment, il serait toujours possible de critiquer que ce n'est qu'un vulgaire "remake" et que les réalisateurs chinois manquent sans doute d'imagination s'ils n'ont d'autres choses à faire que de copier leurs voisins. Mais ce n'est pas du tout du plagiat, car la série ne cache pas la source d'origine et de plus il y a bien un vrai travail d'adaptation dû autant au changement de format et de pays qu'à la volonté artistique des scénaristes de s'émanciper progressivement vis à vis du script original.

En tout cas le scénario est solide - l'histoire est basée en grande partie sur l'expérience de véritables professionnels du Go- et les personnages ont du caractère et sont servis par des performances d'acteurs très correctes. Ce n'est pas pour rien que la série est visiblement appréciée à la fois par les médias nationaux et sur les réseaux sociaux. Des officiels du Go, tels que Chang Hao 常昊, actuel vice-président de l'Association chinoise de Weiqi en ont également fait l'éloge.

En conclusion, cette série vous garantit assurément de passer un bon moment à travers le thème de la pratique du Go en Chine.



L'empire du milieu pose la première pierre

Plus globalement, cette série est représentative des échanges d'idées qui se produisent constamment entre les "Trois Royaumes du Go" que sont Chine, Corée et Japon.

Car entre la Chine et ses voisins, les échanges sont constants et les idées vont dans les deux sens. Si des séries chinoises peuvent s'inspirer d'histoires japonaises, il y a aussi beaucoup d'exemples de productions inspirées de la culture chinoise. Notoirement les mangas japonais "Sangoku" et "Dragon Ball" s'inspirent des classiques de la littérature chinoise les "Trois Empires" et "Voyage vers l'Ouest".

Bien sûr, vous l'aurez deviné, le Go est aussi "japonais" que la culture du thé, la calligraphie ou les dragons...

De par ses origines déjà, le Go est indéfectiblement un jeu chinois - ou pour être plus précis nous pourrions mentionner "tibétain" mais sans certitude. Déjà répandu en Chine du temps de Confucius sous le nom de "yi" ce n'est que de nombreux siècles plus tard que le Go s'est exporté dans les pays voisins. Si des doutes ont été émis sur le fait que le "yi" 棋 soit véritablement le Go tel que nous le nommons de nos jours en Chine "weiqi" 圍棋, le Go s'est en tout cas d'abord développé en Chine, au point d'avoir été élevé parmi les "Quatre Arts" 琴棋書畫 - avec la musique (guqin), la calligraphie et la peinture - que devaient pratiquer tout gentleman-lettré chinois.

Dans l'histoire tourmentée de la Chine, le Go a oscillé entre des périodes fastes et d'autres moins joyeuses. Pour exemple, l'inspecteur Régional Tao Kan (259-334) faisait jeter les plateaux de Go dans le fleuve Yangzi...

Au fil du temps, les règles du jeu ont évolué progressivement. Sans doute les premières versions du "weiqi" étaient jouées sur de petits plateaux, la taille 17x17 en particulier a été longtemps très utilisée et reste toujours pratiquée au Tibet. Ce que nous savons également, c'est que le jeu se pratiquait avec des pierres prédisposées – probablement parce que le « vide » ne semblait pas envisageable.

Les voyages et la culture forment une nouvelle jeunesse aux règles du jeu

Mais si les règles essentielles du Go ont été inventées en Chine, une petite révolution était encore nécessaire pour aboutir aux règles modernes telles que pratiquées de nos jours.

Et cette petite révolution c'est au Japon qu'elle a eu lieu vers le 13^{ème} siècle, avec la pratique du Go 碁 sans prédisposition de pierres. Ce système, tellement plus pur, a sans doute fortement contribué à faire prospérer le Go au Japon.

Pendant ce temps, le jeu a évidemment continué à être pratiqué en Chine mais de manière nettement moins éclatante et la pratique sans disposition préalable de pierres n'a été adoptée que très tardivement.

Le résultat, c'est que le Japon a imposé sa loi tant au Go qu'au niveau de son influence culturelle en devenant un empire industriel et un exportateur mondial de premier ordre.

Quand la Chine faisait sa "révolution culturelle", paradoxalement son influence culturelle s'arrêtait en grande partie à ses frontières.

Ainsi en Occident le Go était le "jeu japonais" par excellence et bien souvent ce qui était promu en même temps que la pratique ludique était un art de vivre japonais avec toute la panoplie de proverbes, coutumes, tatamis, senchas et geishas... En Belgique aussi, l'influence japonaise a prédominé et c'est la règle japonaise du Go qui est celle que nous pratiquons de nos jours.

Quand la Chine s'éveille

Au 21^{ème} siècle, la situation a bien changé. Cela fait déjà une trentaine d'années que la Corée du Sud est devenue le pays phare du Go et les Coréens sont assurément les plus ardents promoteurs de la pratique du "Baduk" 碁 dans le monde.

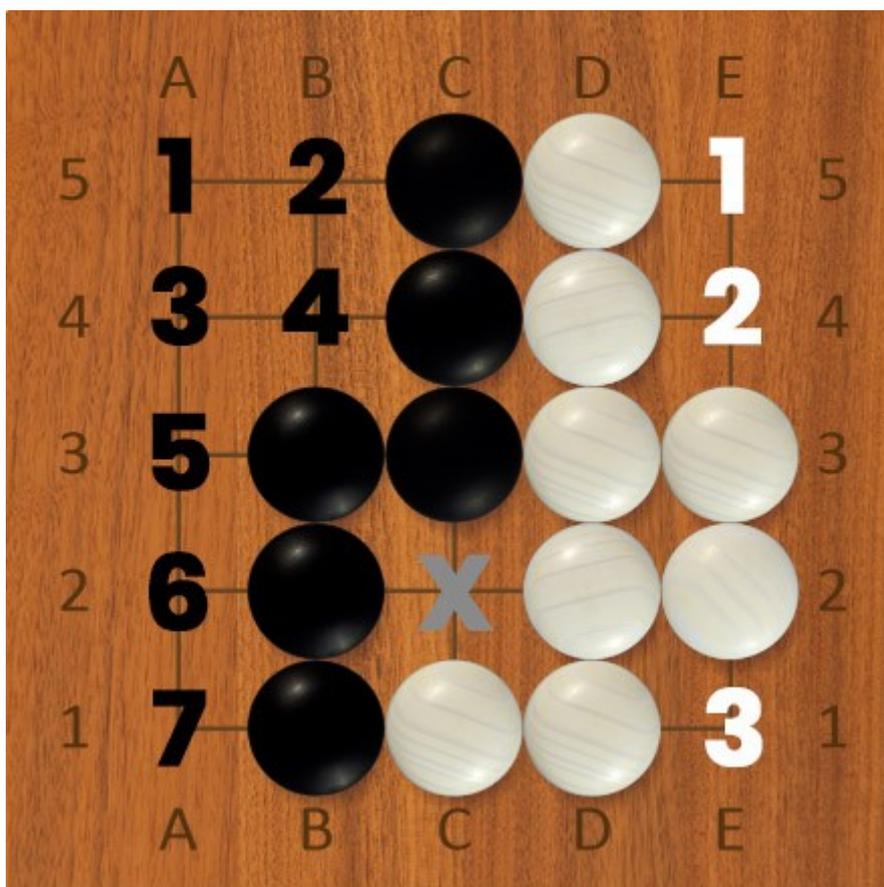
Et surtout, au Go aussi, la Chine s'est éveillée. Et avec le développement du pays, les chiffres de la pratique sont en forte hausse – des chiffres aux alentours alentours de 40.000.000 de joueurs ont été dénombrés...

Cultiver son territoire

Le Go s'est donc beaucoup enrichi des échanges culturels. Et au delà des rivalités, il y a surtout des particularités.

De nos jours, nous avons dans le monde deux grandes familles de règles du jeu de Go : la différence principale est qu'en règle chinoise sont comptés les territoires occupés par des pierres alors qu'en règle japonaise ne sont comptés que les emplacements vides à l'intérieur des territoires. Autrement dit, deux approches coexistent : l'une est basée sur l'idée d'« occuper le territoire » pour y vivre, l'autre consiste à « entourer des territoires » pour se les approprier, différence subtile mais bien représentative des mentalités.

En pratique que vous comptiez ce qui est occupé ou ce qui est entouré, la différence des scores de Blanc et Noir serait la même à quelques petits détails près : suivant le nombre de fois que les joueurs ont passé leur tour, le nombre de pierres de handicap placés en début de jeu et des situations très spécifiques....



- En règle **japonaise**, ici Noir a 7 points et Blanc 3 points de territoire. Poser une pierre noire ou blanche en C2 ne change pas les scores.
- En règle **chinoise**, le comptage des territoires s'effectue par remplissage. Pour gagner il faut occuper plus de la moitié du plateau de jeu. Poser une pierre sur l'intersection C2 vaut 1 point.

Globalement, la règle chinoise a l'avantage d'être plus claire et logique. Notamment, selon la théorie « toute pierre est morte, sauf si nous pouvons démontrer qu'elle ne peut être capturée », il est aisé de rajouter une pierre pour solidifier un territoire contesté en règle chinoise...

En règle japonaise par contre, « ajouter une pierre dans son territoire » cela coûte 1 point ! Ce qui peut mener à des situations aberrantes... La règle japonaise est donc interprétable comme un raccourci pratique pour faciliter le comptage mais au prix d'une certaine ambiguïté.

Enfin, entre la règle chinoise et la règle japonaise, il existe la règle « American Go Association ». Comme quoi, curieusement le Go semble vraiment imiter la géopolitique mondiale où les puissances orientales cherchent à agrandir leurs zones d'influence dans des zones patrouillées par des porte-avions américains...

En tout cas nous savons que, redevenu un géant économique, la Chine développe fortement son influence politique et militaire. Logiquement, il faudra sans doute s'attendre à ce que la Chine cherche également à exporter sa culture et le Weiqi pourrait en être l'un des acteurs.

En conclusion, selon le pays auquel on s'intéresse, le Go 碁 est japonais, le Weiqi 圍棋 est chinois et le Baduk 碁 est coréen. Mais si les appellations et les cultures sont différentes, le plus important est sans doute que finalement tout le monde se retrouve autour de la même table pour y pratiquer un langage des pierres universel.

Sources :

- Pandanet <https://www.pandanet.co.jp/English/essay/goancientchina.html>
- Sensei Library – <https://senseis.xmp.net/> → “Scoring”
- <https://www.prnewswire.com/news-releases/iqiyis-live-action-adaptation-of-hikaru-no-go-a-big-hit-with-chinese-and-international-audiences-301183681.html>

Le Go

Une résilience extrêmement orientale

Pour commencer cet article, il est de mon devoir avant tout de signaler une information incorrecte qui a été donnée au sujet du club de Go du Phenix que j'anime. En effet il a été écrit que le club était "fermé" pour cause de confinement Covid-19. Or le club a toujours été ouvert par tous les temps et même lors de jours fériés !

Le virus du Go ne se guérit pas

En effet, comment pourrait-on raisonnablement estimer qu'un petit virus de rien du tout pourrait provoquer l'arrêt de la pratique du Go ?

Ce serait grandement sous-estimer la résilience extrême d'un jeu qui a traversé plus de deux millénaires sans encombre.

Un jeu sans mouvement avec une histoire mouvementée

Certes si le Go a connu de nombreuses périodes fastes, a fait l'objet d'innombrables poèmes et a été pratiqué notoirement par des empereurs de Chine, ce jeu pourtant bien tranquille où il s'agit de poser quelques pierres sur un plateau a aussi été critiqué voire persécuté.

En premier par l'école confucéenne. Confucius le décrivait comme étant une perte de temps et Mencius considérait que jouer au "weiqi" revenait à négliger d'honorer ses parents par la pratique d'un "petit art" tout juste plus convenable que de boire de l'alcool...

Une raison plausible de ces critiques pourrait venir en partie d'usages anciens du matériel du jeu à des fins de divination.

Dans un texte mohiste, il s'agissait même de "cribler de flèches les guerriers qui osaient jouer de la musique ou au weiqi". Car comment justifier la pratique d'un jeu qui n'a pas un lien direct avec les opérations militaires ou qui amène à délaissier les affaires d'Etat ?

L'immoralité du jeu ainsi que le peu de respect des ses pratiquants sont également avancés. Ainsi, l'argumentation plutôt saugrenue d'un certain Pi Rixiu, à l'époque des Tang, décrit la stratégie du Go comme consistant à l'exploitation de la naïveté de l'adversaire, la couardise, le combat forcé et la triche obligatoire.

Si ces textes pourraient faire sourire de nos jours, ils n'en ont pas moins eu une certaine influence sur l'histoire du Go. La réhabilitation du jeu n'arriva souvent que tardivement, en particulier dans des écrits classifiés "néo-confucéens".

Plus largement, les accidents de l'histoire ont aussi impacté la pratique du Go – les situations de guerre par exemple ne favorisent pas la pratique ludique en général, sauf pour le général qui pratique aussi le jeu...

Ci-dessous, une capture d'écran du jeu vidéo "total war: three kingdoms", représentant notoirement le général Cao Cao jouant au Go durant la période troublée de guerre des Trois Royaumes.



En Chine justement, les événements et plus particulièrement les catastrophes n'ont pas manqué dans l'histoire: guerre des Trois Royaumes 三國, révolte de An Lushan 安史之亂, invasions mongoles, conflits entre Ming et Qing, guerre de l'opium, rébellion des Taiping, invasion japonaise, etc. et à cela il faudrait aussi ajouter tremblements de terres, inondations et famines...

Le Go à l'ère atomique

Après toutes les catastrophes évoquées dans les paragraphes précédents, un événement particulier mérite d'être mentionné. Août 1945, nous sommes au Japon. Bien que la guerre fait rage, la pratique du Go professionnel s'est poursuivie de manière réduite. Le titre prestigieux de "Honinbo" se joue entre le détenteur Hashimoto Utaro et son challenger Iwamoto Kaoru. La partie a lieu dans un dortoir d'une compagnie charbonnière à la périphérie de... Hiroshima. Vous devinez ce qu'il advint...

La bombe atomique "Little Boy" d'une soixantaine de kilos d'uranium 235 est larguée à 8h15. Alors qu'allait reprendre le jeu, l'explosion prend les joueurs complètement au dépourvu et des éclats de verre causent quelques blessures.

Une explosion atomique vient de se produire et pourtant cela ne va en rien ébranler la volonté des joueurs de poursuivre tranquillement leur match. Le jeu reprendra après le déjeuner, Hashimoto l'emportant de cinq points avec les Blancs...

Décidément, rien ne peut arrêter la passion du Go !

La culture du Go pendant la révolution

Plus récemment, pendant la Révolution Culturelle, bien que Mao aurait "conseillé le Go à ses généraux", la pratique de ce "jeu féodal" était critiquée, ou plutôt opprimée.

Les magazines consacrés au Go cessent d'être publiés et les tournois sont annulés, en particulier le plus important - le "tournoi individuel national" 全国围棋个人赛.

Cette période n'a sans doute pas contribué à l'épanouissement du Go en Chine tandis que le Go japonais rayonnait dans le monde.

Pourtant, paradoxalement pour des érudits forcés par des Gardes Rouges d'aller travailler en tant qu'ouvrier de construction ou dans des fermes collectives, la possibilité de pratiquer une activité satisfaisante intellectuellement présentait un attrait certain...

Impossible d'interdire de jouer au Go

Toutes ces difficultés rencontrées durant la Révolution Culturelle n'ont pas empêché des joueurs tels que Nie Weiping de pratiquer le Go dans sa tête pendant de longues années (note: le Go "à l'aveugle" est extrêmement difficile, il faut mémoriser la position de centaines de pierres). Et cela lui a plutôt réussi, car Nie Weiping fut de façon convaincante le champion du Go chinois durant les

années 1980. En défendant en dernier rempart son pays contre le Japon dans 4 supermatches Chine - Japon – il gagna au passage le surnom de “gardien de but en fer”.

Heureusement, de nos jours la pratique du Go se porte beaucoup mieux en Chine au point de redevenir un orgueil national, pouvant rivaliser avec le rayonnement de la Corée du Sud.

Choc des cultures

Comparativement, en Occident, la pratique du jeu se répand sûrement mais lentement. La problématique est plutôt que le Go est culturellement peu implanté, pour ne pas dire inconnu, et souffre d’une image faussée de jeu inaccessible et élitiste.

Cette situation provient en partie de mauvais usages pédagogiques, il est vrai qu’initier au Go n’est pas inné, mais avec le développement d’écoles de Go la situation est sans doute en train de s’améliorer.

Les médias sont aussi en bonne partie responsables car le jeu y est très peu représenté et quand cela est le cas c’est toujours caricatural. Quand le discours n’est pas directement anti-intellectualiste il s’agit de comparer les joueurs de Go à des drogués (“le Go c’est de l’opium” dixit ‘Le Monde’)

Etant donné son origine chinoise, au choix le Go ne peut être que “inférieur” à ce qui est produit dans notre “grande civilisation occidentale” ou inversement elle représente “l’arrogance” asiatique...

Les a priori ont donc la vie dure ! Si le jeu est critiqué d’une part pour son caractère élitiste, il est souvent tout autant reproché un manque de profondeur stratégique, alors qu’aux Echecs par exemple là il y aurait de la “vraie stratégie”. Ces arguments basés faussement sur la simplicité du matériel et des règles tiennent pourtant peu à l’épreuve des faits. Au Go, le niveau de complication combinatoire prend des proportions abyssales (plus 2.1×10^{170} positions de jeu possibles...) et en pratique il a fallu 20 ans de plus aux ordinateurs après les parties d’Echecs Kasparov / Deep Blue pour dépasser les humains au Go.

Ce qui survient aussi souvent avec l’élévation du niveau de jeu est que les forces s’annulent mutuellement, un peu comme dans certains combats entre Sun Wukong et de puissants démons... Ainsi une proportion très importante de parties d’Echecs mènent à match nul - ce qui est inquiétant pour l’avenir du jeu. Au Go, l’issue de la partie se comptant aux points, les parties ne sont pas indécises et hormis pour quelques situations simples nous sommes très loin d’avoir des certitudes...

En conclusion, toute cette littérature est regrettable quand nous pensons en particulier à l’intérêt éducatif du Go et l’ouverture culturelle que cela pourrait procurer.

Si la comparaison entre Echecs et Go est souvent faite, rien n’empêche en tout cas de pratiquer les deux. Un exemple connu est celui du joueur d’Echecs russe Alexander Morozevitch. Ce joueur au style spectaculaire qui a compté parmi l’élite mondiale il y a une dizaine d’années s’est maintenant découvert un hobby avec le Go.

Du Yin Yang au binaire

Quels que soient les obstacles, le Go a déjà prouvé sa capacité à tenir l’épreuve du temps et à convertir de nouveaux adeptes. Et le Go a fait bien mieux que survivre.

Si le Go reflète l’opposition entre le Yin et le Yang 陰陽, l’obscurité et la lumière, le noir et le blanc... alors logiquement pourquoi ne pas représenter cette dualité par des 0 et des 1 ?

Le Go a donc su bien sûr s’adapter parfaitement à l’ère de l’informatique au point de devenir un terrain de jeu pour tester les derniers progrès technologiques en matière d’intelligence artificielle.



Alors si par exemple, le club de Go du Phenix n'a pas fermé ses portes, c'est bien évidemment grâce à cette possibilité moderne qui consiste à se retrouver devant des ordinateurs et jouer ensemble sur Internet. En restant confortablement chez soi, nous pouvons désormais rencontrer des joueurs du monde entier et de tous niveaux en quelques clics seulement.

Le Go “jeu de la terre et du ciel” et de l'espace

Le plateau de Go est traditionnellement interprété comme une représentation abstraite de la terre et du ciel. Mais si le sort de notre petite planète bleue est sans doute de disparaître un jour, le Go a déjà été joué dans l'espace (en 1996, sur un ensemble spécial nommé « Go Space ») et est donc prêt pour le voyage interstellaire.

Alors finalement, comment expliquer une telle capacité d'adaptation et longévité ?

Peut-être parce que par ses caractéristiques techniques le Go est structurellement tellement simple qu'il semble faire partie des règles qui définissent l'univers.

Mais surtout, la véritable raison de cette longévité est évidemment la passion des joueurs. Tant par la fabrication du matériel, l'enseignement du jeu, la recherche de meilleurs coups... toutes les activités autour du Go témoignent d'un engouement qui ignore les barrières et les époques.

Alors le Go pourrait-il finalement disparaître un jour ?

En tout cas, assurément tant qu'il y aura de la curiosité et de la passion, le Go existera et continuera de se développer.

Michael Silcher

Président du Club du Phenix et de la Fédération Belge de Go - ASBL

Sources:

Sensei Library

Wikipedia

The Opposition of the Literati to the Game of Weiqi in Ancient China (Paolo ZANON)

The 48 Laws of Power (Robert GREENE)

Le Go

Facile

Du chocolat, du thé et du jeu

Comme le temps passe... Cela fait déjà deux ans qu'une rubrique "Go" est incluse dans chaque nouveau numéro de Chine Actuelle.

Une rubrique qui a certainement toute sa place, car imaginer un monde sans Go, ce serait comme s'il n'y avait pas de thé ni de chocolats – terriblement triste !

Et c'est bien pour profiter de ces bienfaits que le club du Go du Phenix pratique hebdomadairement ces "Trois Très Nobles Arts" – jouer, boire et manger - au sein de l'Association Belgique Chine...

Evidemment, certains feront remarquer que le fruit du *Theobroma Cacao* n'est pas très chinois d'origine et que traditionnellement les "Quatre Arts" étaient **qin** (le guqin, un instrument à cordes ancien, 琴), **qi** (le Go, 棋), **shu** (calligraphie, 書) et **hua** (peinture, 畫), en un mot « qínqíshūhuà » (琴棋書畫). Mais malheureusement nous n'avons pas de musiciens chinois à disposition et si le chocolat n'est pas produit en Chine il semble néanmoins que sa consommation est en train de s'orientaliser. En témoigne par exemple le fait que la plupart des vendeurs chez Marcolini que l'on trouve au centre de Bruxelles parlent chinois...



Gateau de lune au chocolat (!)

Digression à part, dans cette rubrique nous avons déjà examiné de multiples facettes du monde du Go. Nous avons fait de l'archéologie avec l'histoire du Go, de l'éducatif avec l'enseignement du Go, de l'informatique avec l'Intelligence Artificielle, de la culture avec la sortie d'une adaptation chinoise du manga "Hikaru No Go" et même des mathématiques avec un peu de théorie des fins de partie...

Après toutes ces homélies, il se pourrait finalement que certaines frustrations commencent à survenir, ce qui est justement le but de ces articles...

Alors cette fois-ci, pas d'élucubrations sur les "influences post-modernes du weiqi dans un contexte néo-confucéen". Puisque le Go est chouette et simple, il serait temps d'y jouer enfin !



Et sans gros effort, promis dans quelques minutes vous saurez jouer au Go !

Principes de base

Avant de commencer, il convient tout de même de présenter vite fait le matériel: un plateau de jeu tout simple constitué d'une grille de 19x19 lignes (taille standard) ou une plus petite grille... Ici nous allons utiliser un mini plateau de jeu de 6x6 lignes, plus facile pour débiter.

Nous jouons dessus non pas avec des pions, ni des jetons, ni des cartes, ni des cavaliers/fous/tours... mais avec des "pierres" de couleur noire ou blanche, à tour de rôle. Attention, les pierres sont noires OU blanches, pas les deux à la fois (le Go n'est pas Othello !).

Quoi d'autre ? Noir commence puis Blanc, puis Noir, etc.

Quand vient son tour de jouer il faut poser une pierre sur une intersection libre du plateau de jeu. Sur une intersection ? Oui, parce que poser les pierres sur les intersections est beaucoup plus joli que le faire dans des "cases" comme le feraient des occidentaux ignares...

Les pierres sont posées sur le jeu mais ne bougent pas (pas de déplacements au Go).

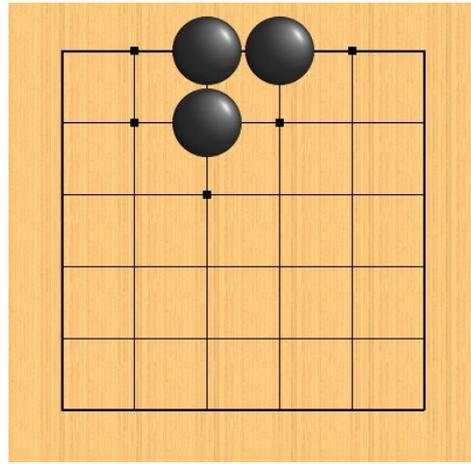
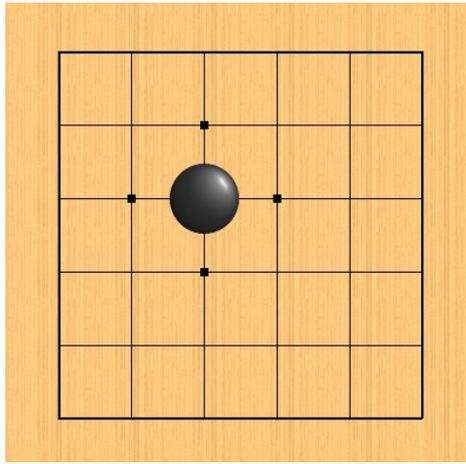
Et voilà, nous pouvons déjà jouer. Hé oui, les règles du Go sont simples et logiques, alors découvrons-les en jouant.

Les pierres respirent

Au Go il y a des pierres toutes seules et des groupes de pierres (connectées verticalement ou horizontalement).

Et au Go les pierres "respirent" avec des nez invisibles qui se situent verticalement et horizontalement autour des pierres. Autrement dit, les pierres ont besoin d'intersections vides à côté, horizontalement ou verticalement.

D'où la question: ci-dessous, combien la pierre toute seule et le groupe de 3 pierres noires ont d'intersections pour respirer ?



Solution:

4 respirations pour la pierre tout seule et **5 respirations** pour le groupe de 3 pierres (suffit de compter les petits points noirs marqués à côté des pierres ;)

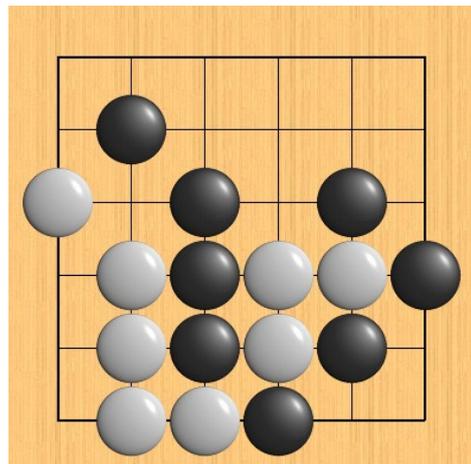
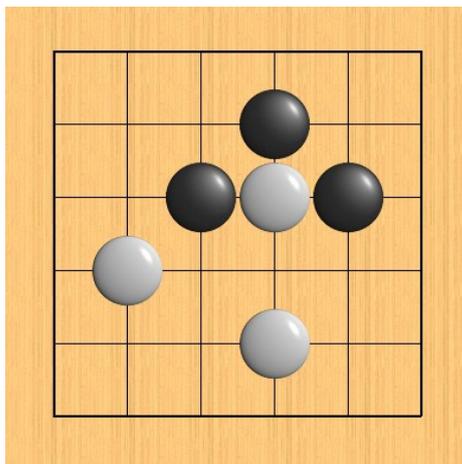
Cela peut paraître basique de compter bêtement des respirations, mais ce sont les choses les plus simples qui sont les plus importantes ! Et pour les humains, le comptage des “respirations” est loin d’être inné, nos perceptions s’avèrent souvent trompeuses...

Le Go est non seulement stratégique, mais nécessite aussi une attitude contemplative et une attention particulière à certains détails.

Capter

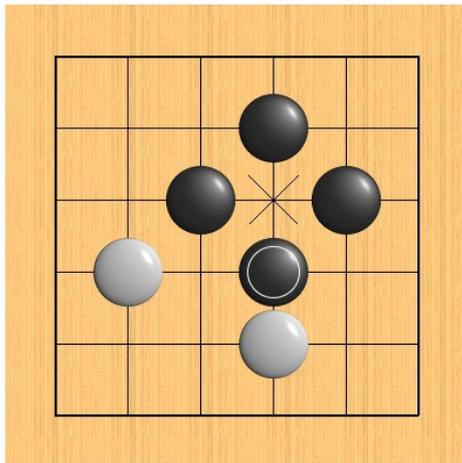
Si au Go il n’y a pas de déplacements, il y a tout de même des captures pour mettre un peu d’action dans le paysage.

Nous venons de voir que les pierres “respirent”. A votre avis comment Noir peut capturer dans les situations suivantes ?

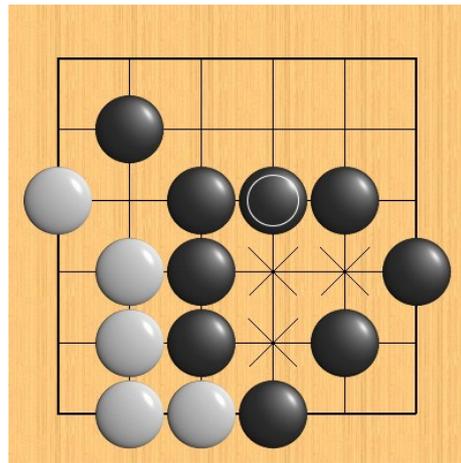


Solution

Evidemment ce n’est pas très difficile...



Noir capture 1 pierre blanche.



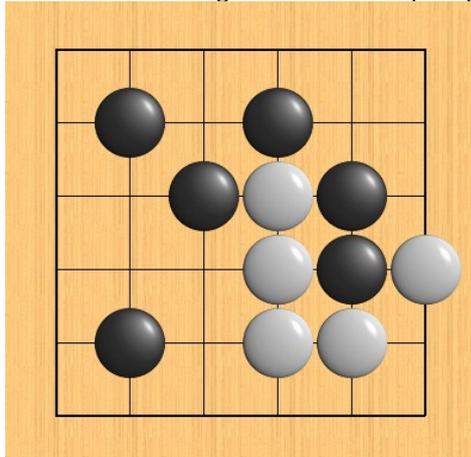
Noir capture un groupe de 3 pierres blanches.

A chaque fois qu'une pierre posée retire la dernière "respiration" d'une pierre ou un groupe de pierres adverse, ces pierres sont retirées du jeu – et chaque pierre capturée vaut 1 point à la fin du jeu.

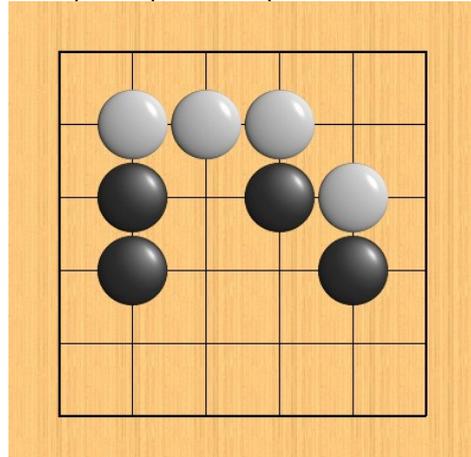
Pour toute personne qui débute au Go, assurément "manger" des pierres est ce qui plait en premier – et en particulier aux enfants...

Continuons avec un peu de stratégie. Dans les positions suivantes, que peut jouer Noir ?

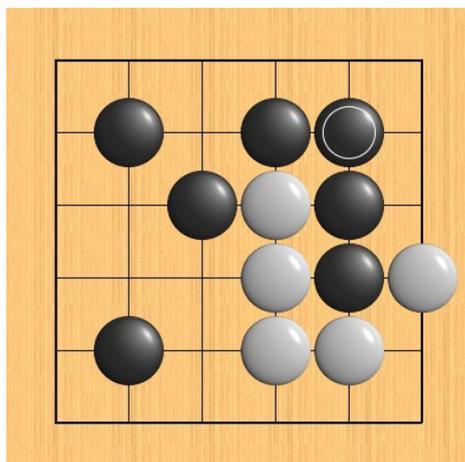
2 pierres noires sont en danger. Comment les protéger ?



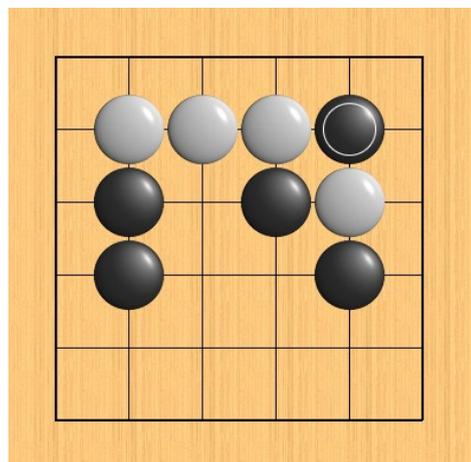
Noir peut capturer une pierre. Comment ?



Solution



Noir **connecte** les 2 pierres.



Noir **déconnecte** une pierre blanche. Cette pierre pourra

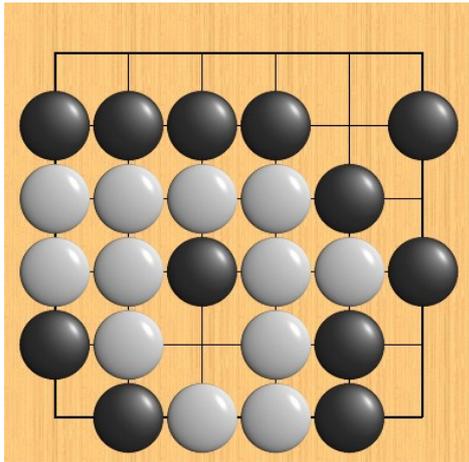
être capturée au coup suivant (ou dans 2 coups si Blanc la défend).

Au Go, **connecter** les pierres permet de les rendre plus fortes. Inversement, **déconnecter** permet d'isoler des pierres adverses, ce qui facilite leur capture.

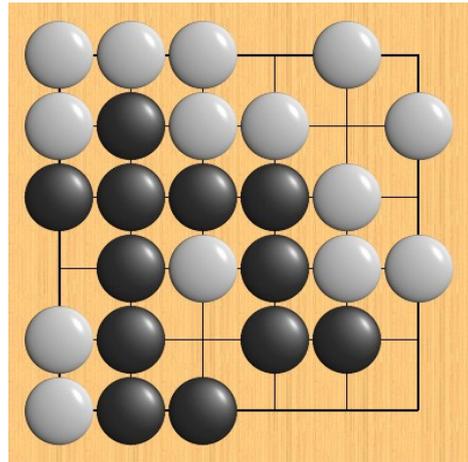
Avec le chocolat et le thé: le fromage...

Forcément à force de poser des pierres à tour de rôle, le plateau se remplit et la fin du jeu arrive.

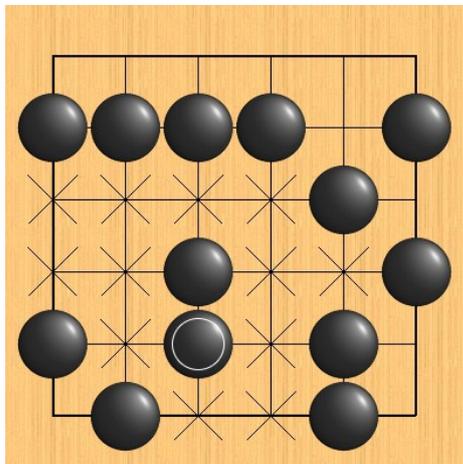
Noir peut capturer des pierres blanches en 1 coup.
Comment ?



Noir doit encore fermer une frontière.
Où ?

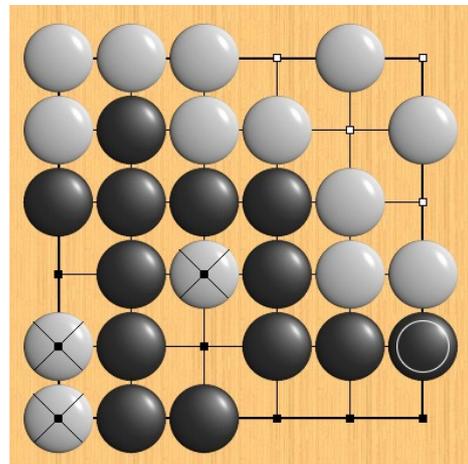


Solution



Le grand groupe blanc n'a que 1 respiration et peut donc être capturé en 1 coup.

Vu que Blanc a perdu toutes ses pierres, il ne fait pas de doute que Noir a gagné la partie.



Il restait encore à fermer la frontière en bas à droite.

Les pierres en haut à droite ne peuvent plus être capturées car il n'y a pas assez d'espace pour respirer. Donc en haut à droite il y a un territoire blanc.

Et de même Blanc ne peut plus capturer de pierres noires. Par contre les pierres blanches en bas à gauche ne peuvent pas être sauvées. Donc en bas c'est un territoire noir.

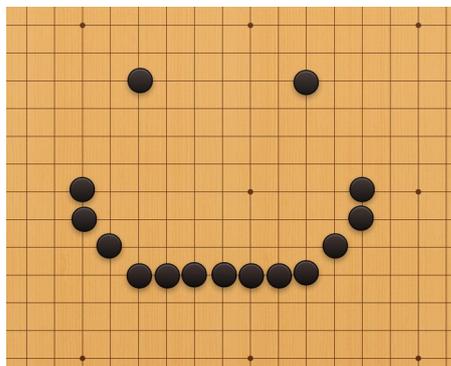
Comment une partie de Go se termine-t-elle ?

Au Go, il est permis de passer son tour. Et si Noir et Blanc passent leur tour consécutivement c'est qu'il n'y a plus rien à faire et donc la partie est terminée. Tout simplement.

Donc quand les frontières sont bien fermées et qu'il n'est plus possible de capturer de pierres adverses, la partie est terminée. A noter qu'à ce moment de la partie, souvent les territoires noirs et blancs ressemblent à des fromages avec plein de trous.

Il reste à compter les points. Au Go 1 point est compté par territoire et 1 point par pierre capturée. Pour gagner il faut avoir plus de points que l'adversaire et voilà.

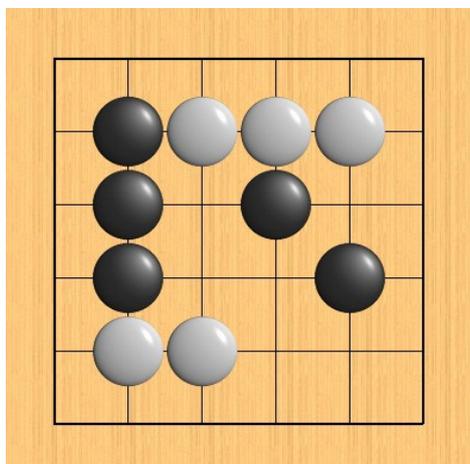
!!! FÉLICITATIONS, VOUS SAVEZ JOUER AU GO !!!



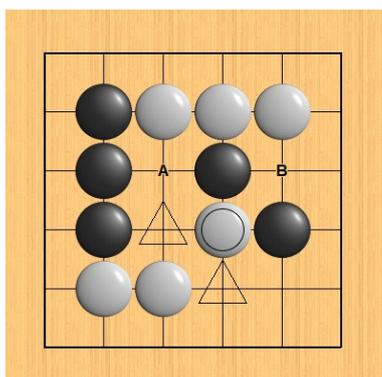
Le premier pas est le début d'un long voyage

Un dernier problème, avec cette fois un peu de subtilité à titre d'avant-goût de ce qui reste à découvrir...

Dans la position ci-dessous c'est au tour de Blanc de jouer et empêcher Noir de connecter ses pierres du bord gauche avec celles du bord droit. Comment faire ?



Solution



La solution est de jouer le coup indiqué qui permet de déconnecter au coup suivant soit en A soit en B.

Jouer en A ne marche pas car Noir peut passer alors connecter juste en dessous de A.

Et si Noir menace la pierre blanche qui vient d'être posée il suffit de la défendre en jouant sur une des deux intersections triangle.

Evidemment, il reste encore du chemin pour parvenir à la maîtrise et être capable par exemple de résoudre le fameux problème 213 du mystérieux classique “Xuanxuan Qijing” 铁網勢' (publié en l'année 1349 !). En tout cas au Go, il existe des problèmes de tous niveaux et de tous les genres qui n'ont rien à envier aux “Blanc joue et fait mat en n coups” des échecs. Les plus difficiles soulèvent souvent des controverses tant il y a de variations à envisager et autant d'erreurs potentielles...

Le plus grand problème à résoudre reste d'ailleurs le Go dans son entièreté... Mais ce problème là ne se résoud pas, il se pratique.

Michael Silcher

Président du club du Phenix et de la Fédération Belge de Go ASBL

Sources: Wikipedia, Sensei Library

Le Go

La guerre du jeu

Une préparation militaire

Dans cet article, il y aura des plans de bataille, des combats épiques et terribles ainsi que des sacrifices héroïques... et tout cela avec des pierres.

Car si pour certains pratiquer le Go n'est qu'un passe-temps anodin, pour les stratèges militaires, l'étude du jeu est aussi un moyen de s'exercer à la prochaine guerre.

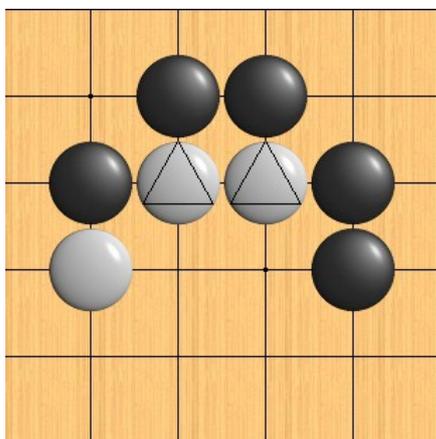
Plaçons-nous donc sur la zone de combat afin de visualiser les manœuvres. Dans les 4 exercices ci-dessous classés par grades de « fantassin » à « général », l'objectif est de cibler puis détruire des forces blanches ennemies marquées par des « \triangle ».

Pour cela, vous devrez identifier correctement les caractéristiques de la position, utiliser la disposition des troupes et donner l'assaut aux points stratégiques.

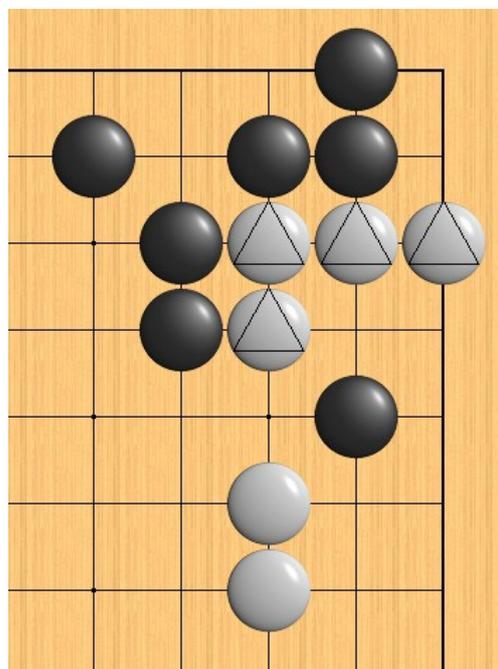
Et pour les nouveaux conscrits qui n'ont pas encore appris par cœur le manuel des règles, en résumé pour vaincre il faudra manœuvrer en plaçant les pierres noires de telle sorte que les pierres blanches ennemies n'aient plus d'espace de liberté autour (verticalement et horizontalement). Dans tous les cas l'initiative est à Noir, mais évidemment il faut envisager toutes les réponses possibles de Blanc.

Les solutions sont données à la fin de l'article.

Fantassin ☆

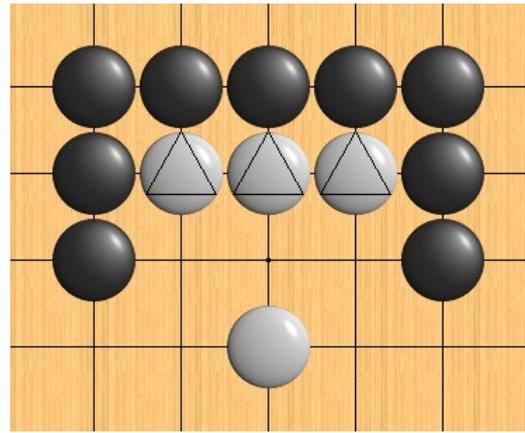
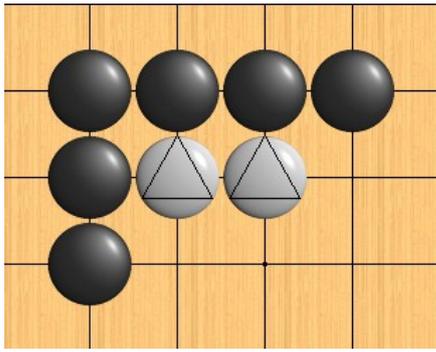


Cavalier ☆☆



Archer ☆☆☆

Général ☆☆☆☆



Jeu de guerre, jeu de pierres

Après cet échauffement, voyons maintenant plus en détail ce que le Go et la guerre ont en commun.

Le Go a été pratiqué depuis au moins 2000 ans et la sophistication des stratégies de ce jeu lui ont octroyé une aura de raffinement ainsi qu'une réputation élitiste de jeu pratiqué par les classes sociales les plus aisées (aristocratie, bureaucrates...).

Mais au-delà de la pratique ludique à des fins d'enseignement et divertissement, l'analogie entre le matériel utilisé et un champs de bataille ainsi que son caractère compétitif ont aussi dès l'origine attiré l'attention des militaires.

En effet, quoi de plus commode qu'un petit plateau de jeu quadrillé sur lequel placer des pierres pour représenter des forces armées en présence et étudier des tactiques militaires ?

Cette utilisation d'une planche quadrillée à des fins d'étude de tactiques militaires pourrait être à l'origine même de l'existence du Go. Pour appuyer cette thèse, il y a notamment une citation du brillant stratège Sun Tsu (cinq siècles avant JC) dans le fameux ouvrage « l'Art de la guerre » qui évoquait un comptage de « facteurs » sur un plateau symbolique .

Ci-dessous, photo de « l'armée de terre cuite », un ensemble de plusieurs milliers de statues funéraires représentant les troupes de Qin Shi Huang, premier empereur de Chine.



Une passion guerrière

Si l'origine guerrière du Go n'est qu'une hypothèse, ce qui est certain en tout cas est qu'il est facile de voir la guerre comme une extension naturelle du Go. Depuis la Chine ancienne, le Go a été pratiqué comme entraînement aux tactiques militaires, un moyen minimaliste d'expérimenter de nouvelles idées innovatives.

Nous trouvons des traces de cet engouement en particulier dans le roman « Les Trois Royaumes », 三国演义 (écrit au XIV^{ème} siècle) considéré comme l'un des quatre grands chefs d'oeuvre de la littérature chinoise et qui fait référence à la période de troubles qui suivit la fin de la dynastie Han (169-280). Basé sur des textes historiques ce fameux classique mentionne beaucoup de parties de Go entre guerriers.

Parmi les nombreux faits cités dans cet ouvrage, il y a notamment une partie de Go jouée entre Lai Min et Fei Wei alors qu'une guerre se prépare. Durant cette partie, Lai Min venu tester Fei Wei est impressionné par ses qualités. Et comme pour confirmer ce jugement, au moment où Fei Wei arrive sur le champ de bataille, sans doute impressionnée par la réputation du brillant stratège, l'armée ennemie bat en retraite...

Un autre héros, Guan Yu de son côté aurait joué une partie de Go tout décontracté alors qu'il subissait une opération du bras, découpé jusqu'à l'os sans anesthésie...

Enfin, parmi tous ces héros (Sun Ce, Lu Fan, Lu Xun, Zhuge Jin...), Cao Cao le général du Royaume de Wei y est cité comme le plus fameux et probablement plus fort joueur.

Beaucoup plus récemment, le Go a sans doute aussi dans une certaine mesure influencé les tactiques de l'Armée Rouge face au Kuomintang. Et bien que l'intérêt de Mao Zedong pour ce jeu « bourgeois » était limité, il aurait néanmoins recommandé à ses généraux de l'étudier.

Une inspiration militaire

Les échanges entre la théorie du Go et la pratique militaire vont d'ailleurs dans les deux sens.

Ainsi, le "Qijing Shisan Pian" (棋经十三篇 - 1049 to 1054 AD) qui énumère des concepts stratégiques du Go est calqué sur l'Art de la Guerre de Sun Zi : même nombre de chapitres mais aussi style similaire !

Plus proche de nous, Ma Xiao Chun 马晓春, très fort joueur de la fin du 20^{ème} au style aéré, élégant et adroit à parer les attaques fait référence à des stratagèmes à caractère militaire tels que « Sacrifier des prunes pour des pêches » (李代桃僵) ou « Dissimuler une épée dans un sourire » (笑裡藏刀) dans son livre « Les trente six stratagèmes appliqués au go ».

Des stratégies applicables aux samourais... et à l'US Air Force

Mais l'intérêt militaire pour le Go s'est étendu bien au-delà des frontières de la Chine.

En particulier au Japon, difficile de ne pas voir un lien de cause à effet entre l'intérêt du clan Tokugawa pour le Go et le fait qu'il soit sorti vainqueur des terribles batailles de l'époque Sengoku. D'ailleurs après l'unification du Japon qui s'ensuivit, le Go se développa fortement avec les bonnes grâces du shogun.

Pour les Occidentaux, l'intérêt pour le Go est plus récent et sa pratique reste souvent superficielle. En particulier un texte de 2004 "*Learning from the Stones*" de David Lai, un américain d'origine chinoise, compare la stratégie traditionnelle chinoise consistant en une « bataille d'esprits » et les stratégies occidentales basées essentiellement sur l'utilisation de la force. De ce point de vue, les Américains verraient la guerre suivant leur culture, comme des échecs ou de la boxe, alors que chez les Chinois, ni les moyens ni les objectifs ne sont les mêmes – le jeu est différent aussi bien sur le plan diplomatique que militaire. D'où la recommandation de pratiquer le Go afin de s'ouvrir l'esprit à cette autre approche. Cette pratique correspond d'ailleurs tout à fait au conseil de Sun Tsu : « connais ton ennemi et connais-toi toi-même... ».

Guerre ou paix

Alors le Go est-il pour autant un jeu de guerre ?

Il est vrai aussi que les écrits sur le Go ont souvent recours à des métaphores propres à des champs de bataille, comparant par exemple les pierres à des soldats ou des murs de pierres à une artillerie. Mais d'une part ces comparaisons sont très souvent faites dans le but de comparer le Go aux Echecs.

Et d'autre part, comme le matériel est en fait très abstrait il y a aussi d'innombrables autres comparaisons qui ont été données : assimilant le Go à un duel entre le jour et la nuit, une symphonie impliquant le yin et le yang ou une danse de deux esprits... Les termes anciens utilisés en Chine évoquent d'ailleurs davantage des mouvements de la main (bloquer, pousser, lancer, etc.) que des batailles sanglantes.

L'Art de la Guerre par les pierres

Bien sûr le Go est un jeu compétitif, opposant deux personnes qui cherchent à imposer leur volonté. Conséquemment, la pratique d'un tel jeu signifie-t-elle pour autant que ses adeptes sont belliqueux par nature ? La stratégie mène-t-elle inéluctablement à la tragédie (de la guerre) ?

Rien n'est moins sûr.

L'aspect compétitif du Go n'existe pas sans raison. En effet la théorie des jeux implique qu'en l'absence de paramètres « chaotiques », un « jeu » une fois solutionné pourrait être rejoué avec même résultat à chaque partie, ce qui serait ennuyeux. L'utilisation du hasard est bien sûr possible mais il n'y a guère d'interactivité avec cet élément. Le Go est donc basé à la fois sur la complexité (un très grand nombre de possibilités) et sur l'adversité. Paradoxalement c'est donc précisément « l'adversaire » qui permet le jeu, ce qui rend cet adversaire plutôt sympathique non ?

Bien sûr, historiquement, le Go a été et continue d'être pratiqué à titre d'entraînement militaire et cet aspect constitue indéniablement une part importante de la culture du Go. Mais même sur ce plan, l'utilisation du Go a évolué d'une représentation simplifiée d'une bataille vers un exercice intellectuel abstrait pour des stratèges militaires ou un entraînement pour des programmes d'intelligence artificielle dans le but de les implanter dans des systèmes de pilotage de drones.

L'Art du Go a bien de multiples facettes et la préparation à la guerre n'est qu'une utilisation possible parmi d'innombrables autres.

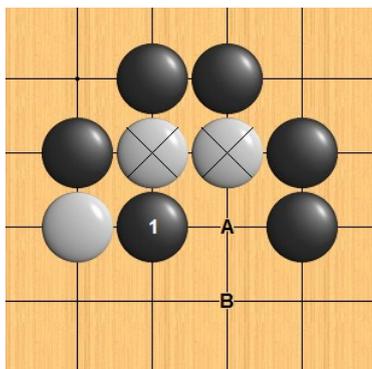
Partant d'une rencontre entre deux volontés, la brillance du Go est justement d'être un système qui permet de diriger l'agressivité venant de cette opposition vers des buts aussi variés que ce que nous voulons en décider, et ce pour le plus grand plaisir des joueurs.

Que le Go soit pratiqué par des militaires ou des civils, dans tous les cas c'est toujours dans un cadre très civilisé.

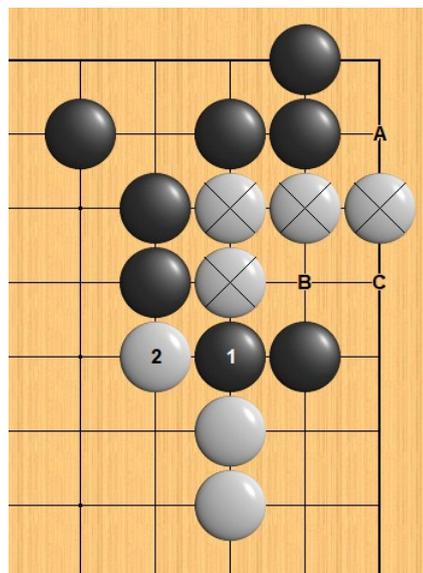
SOLUTIONS

Fantassin ☆

Cavalier ☆☆

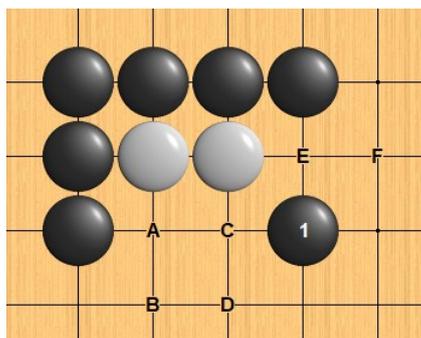


Il s'agit ici simplement de couper les pierres blanches qui ne peuvent alors plus être sauvées. Noir peut capturer ensuite en jouant A et si Blanc cherche à sauver ses pierres par A, alors il suffit de répondre en B.



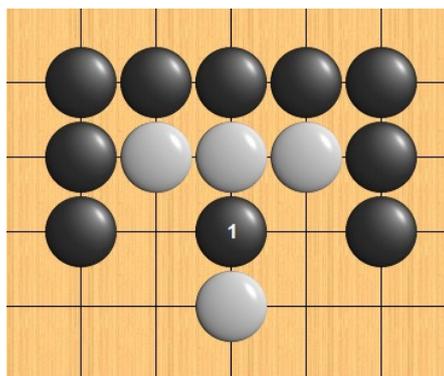
Noir doit ici couper les pierres blanches. Noir peut ensuite capturer en continuant avec les coups A, B et C.

Archer ★★★

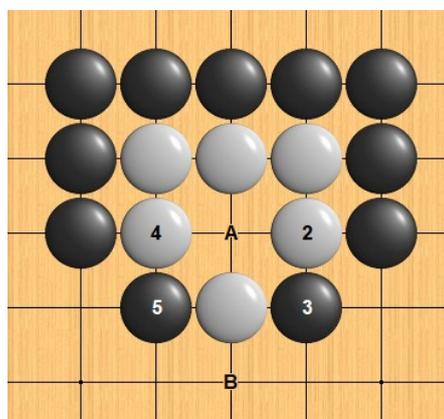


Le coup joué ici capture les pierres blanches en "filet". Les pierres blanches peuvent ensuite être capturées par A, C et E. Si Blanc tente de s'échapper il suffit de répondre B à A, D à C et F à E.

Général ★★★



Ce problème classique a le nom poétique de "nid de grue". A priori il ne semble pas possible de capturer les pierres blanches. En tout cas la seule chance d'y arriver est de couper.



Ensuite en continuant de fermer les issues nous parvenons à cette position où soit Noir peut capturer en A, soit Blanc peut tenter de s'échapper en A pour être capturé par B.

Michael Silcher

Président du club de Go Phenix et de la Fédération Belge de Go

SOURCES

Merci à Jean-Denis Hennebert (membre actif depuis 40 ans de la Fédération Belge de Go...) pour sa contribution éditoriale. :)

- “A journey in Search of the Origins of Go” – Shirikawa Masayoshi

- Sensei Library

- Wikipedia

- “Learning from the stones: a Go approach to mastering China’s strategic concept, Shi” - David Lei