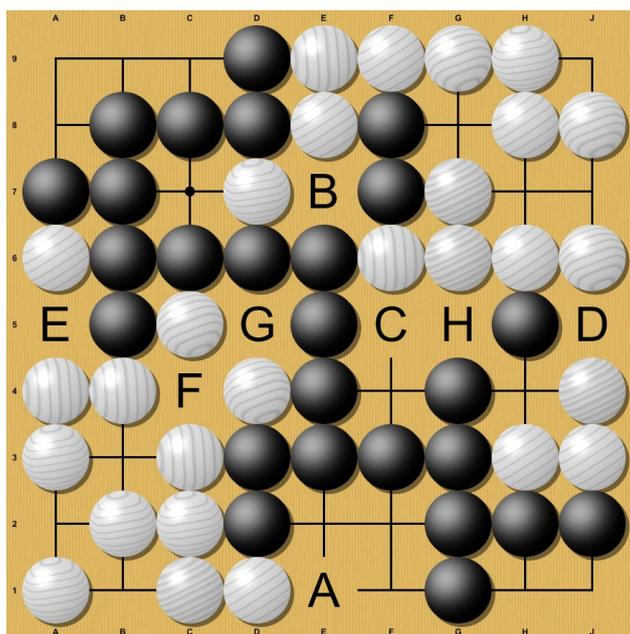


Le Go Un matériel qui raconte des histoires

Pour ce nouvel article de plus consacré à la découverte des multiples facettes du Go, pas de grandes idées stratégiques ni de subtilités tactiques, nous nous contenterons d'être basement matérialistes en nous penchant justement sur le matériel de jeu.

Evidemment tout matériel doit être évalué en fonction de ses besoins et en utilisant les bons critères. Pour s'exercer un peu, nous allons donc commencer par pratiquer l'art d'évaluer en classant par ordre de valeur les coups restants (A, B, C, D, E, F, G, H) de cette fin de partie de Go.



L'âge des pierres

Il peut paraître difficile de ne pas commencer un article sur le Go sans évoquer sa longue histoire et la sempiternelle affirmation répétée d'innombrables fois que "le Go est le jeu de stratégie le plus ancien du monde". Une affirmation qui pourtant n'a guère de sens.

Si nous remontons dans le passé, il paraît réaliste d'estimer que le premier jeu de stratégie a été inventé le jour où un lointain ancêtre a eu l'idée saugrenue d'utiliser des cailloux ou des bouts de bois pour les poser sur le sol plutôt que selon l'usage de les jeter à la tête de son prochain.

Dans ces conditions essayer de déterminer quel serait "le premier jeu de stratégie" est illusoire, car des jeux combinatoires du style "aligner 3 bouts de bois" ont sans doute existé depuis la nuit des temps bien avant que le Go avec des règles structurées décrivant captures et territoires ne se répande.

S'il s'agit alors de déterminer quel matériel était jadis utilisé, il est fort probable que des formes primitives du Go se pratiquaient avec du matériel très rudimentaire (quadrillage tracé à même le sol, cailloux, os, feuilles...). Cela vu, ce n'est pas pour autant parce que sur tel site archéologie très ancien un quadrillage en poterie et quelques cailloux ont été retrouvés que nous pouvons avec certitude affirmer qu'il s'agit de Go. Et si rien n'a été trouvé cela ne prouve pas non plus que le matériel utilisé était biodégradable...

Mais sachant également que nous sommes toutes et tous des "homo ludens", un matériel conçu à l'origine pour une utilisation "sérieuse" (comptabilité, cartographie, divination...) peut tout aussi

bien avoir été utilisé à des fins ludiques, en témoigne les utilisations que nous faisons de nos jours d'outils de calcul binaires que sont les ordinateurs...

Le Go au musée

Pour le Go, les premières preuves matérielles convaincantes de sa pratique remontent essentiellement à la fin du premier millénaire avant JC. Il faut toutefois faire attention à distinguer les jeux anciens qui cotoyaient le Go, notamment par exemple le Liubo 六博 autre jeu de plateau ancien aux règles en partie oubliées.

Concrètement, parmi les plus anciens objets découverts à ce jour il y a un morceau brisé d'un plateau de Go en poterie datant de la dynastie des Han occidentaux (2 derniers siècles avant JC) découvert dans la province de Shaanxi dans les ruines d'une tour de guet de tombes de l'empereur Jingdi et l'impératrice Wang Zhi. Un plateau de Go complet en pierre avec une grille 17x17 a également été trouvé dans une tombe de l'époque Han orientale.

L'utilisation de ces matériaux pour la pratique du Go est attestée par des écrits, citons par exemple l'affirmation de l'auteur du 3e siècle Handan Chun dans le "Classique des arts" que le Go se jouait à cette époque sur une grille de 17x17 (une taille qui fait encore référence au Tibet).

D'autres plateaux de tailles variées - 15x15, 13x13... ou plus bizarrement 14x14 ou 12x9 - ont également été trouvés. Ceci montre que plusieurs variantes se sont toujours cotoyées avant de se fixer à notre standard actuel 19x19, une taille choisie probablement pour des raisons stratégiques ainsi que par rapprochement avec le nombre de jours d'une année ($19 \times 19 = 361$).

Ci-dessous, plateau de Go antique, daté du 6ème siècle après JC:



Depuis cette époque, le Go s'est évidemment répandu partout dans le monde et si le cœur des règles du Go n'a guère changé, les supports par contre ont évolué et se sont grandement diversifiés.

De nos jours nous continuons de jouer sur des petites tailles telles que les 9x9 ou 13x13 pour des parties rapides et tactiques. De mini-tailles telles que 6x6 ou 7x7 sont très intéressantes pour débiter – mais encore rares dans le commerce.

Des plateaux à prix plancher

Pour se procurer son matériel, les plateaux en papier, carton, plastique, tissu ou plus marginalement cuir ou métal sont bon marché.

Beaucoup d'amateurs préfèrent d'ailleurs se bricoler leur matériel de jeu avec plus ou moins d'inventivité.

Les matériaux les moins onéreux sont plutôt destinés pour des joueurs irréguliers (débutants ou enfants dans les écoles). L'intérêt est aussi la légèreté, les planches composées de tissu, de papier ou

de plastique peuvent être enroulées dans un tube pour être facilement transportées. Des ensembles magnétiques avec pierres aimantées sont également proposés dans le commerce, ce qui est pratique pour les voyages. Evidemment ce qui est bon marché n'est pas toujours très esthétique...

Le bois qui fait la musique du jeu

S'il serait abusif d'affirmer que la qualité du matériel améliore le niveau de jeu, cela contribue beaucoup au plaisir du jeu !

Le matériel d'usage ce sont des planches de bois d'un à deux pouces d'épaisseur. Beaucoup de ces plateaux ont des grilles au verso ce qui est bien pratique. En particulier les sets 19x19 / 13x13 sont très souvent proposés.

Il existe aussi des modèles en bois portables que l'on peut couper en 2 (avec jointure magnétique par exemple).

Les planches sont fabriquées à partir de presque tous les types de bois, y compris des mélanges de particules ou contreplaqué, avec ou sans placage.

En Europe, souvent les bois utilisés sont du peuplier ou du hêtre. Le bambou, très solide, est aussi beaucoup utilisé..

Un bois de qualité doit avoir un grain esthétique à l'œil et produire un son agréable quand on y pose une pierre. Pour ces raisons, des bois comme l'épicéa ou le katsura 桂, d'une couleur claire avec un grain fin qui ne rivalise pas avec les lignes de la grille sont appréciés. Plus luxueux encore, le kaya japonais est un bois jaune doux.

Evidemment les prix varient en fonction de la qualité. Pour un plateau de jeu correct il faut compter une cinquantaine d'euros. Pour une haute qualité (kaya), les prix démarrent aux alentours de 500 euros et peuvent monter à 2000 euros et davantage.

Quand le matériel devient art

Comme pour les pâtisseries – l'épaisseur est une gourmandise. Pour une planche, cette épaisseur peut varier de quelques millimètres à plus de vingt centimètres.

Plus élégants (et chers) sont les plateaux de jeux avec pieds. Les pattes sont souvent sculptées avec des motifs divers. La hauteur peut être variable, les modèles japonais sont prévus pour jouer à partir de tatamis alors que les versions chinoises ressemblent plus à de petites tables. Les dessous de ces plateaux ont souvent des évidements étudiés pour empêcher le gauchissement et amplifier les sons des pierres frappant la surface.

Les modèles les plus luxueux sont fabriqués artisanalement et peuvent être richement décorés ou au contraire être d'apparence très zen. Par contre ces modèles ne sont ni abordables, ni pratiques à emmener en voyage...



Des pierres pleines de vie

Si les pions sont l'âme des échecs, au Go ce sont les pierres qui dessinent la calligraphie du jeu.

De nos jours, il existe des pierres en plastique bon marché, mais absolument horribles au toucher ! C'est pourquoi la pâte de verre, un matériau façonnable, abordable et assez agréable à manipuler, est habituellement utilisé.

Les pierres sont généralement biconvexes – en forme d'ellipse d'environ 2 cm de diamètre.

En Chine, les pierres “yunzi” (雲子,云子/ « nuage »/ « caillou du Yunnan ») sont plates en dessous et convexes sur le dessus. Ces pierres ont une très longue histoire qui date de la dynastie Tang (618 – 907). En pratique, les mettre à l'envers permet de les différencier des autres pierres ce qui peut être utile pour analyser, mais elles sont plus embêtantes à saisir une fois posées.

Des pierres en céramique sont aussi produites près de la « capitale de la porcelaine » Jingdezhen 景德镇市.



Plus luxueux les pierres japonaises traditionnelles sont fabriquées à partir de coquilles de palourdes (pierres blanches) et d'ardoise (pierres noires). Les pierres traditionnelles chinoises sont “frittées” (poudre fondue) de jade (pierres noires) et de quartz (pierres blanches).

Les pierres précieuses, le jade en particulier, étaient souvent utilisées dans les temps anciens dans les classes supérieures en Chine et encore récemment dans de prestigieux tournois.

Evidemment, quand des matériaux comme l'ivoire, l'agate, l'onix ou l'ébène sont utilisés, le matériel de jeu a tendance à se retrouver davantage derrière des vitrines...

Un chemin pavé de pierres

Pour finir cet aperçu de l'étendue de l'offre de matériel de Go, il serait difficile de ne pas évoquer l'utilisation des technologies numériques.

Des appareils portables de quelques centimètres de hauteur seulement offrent des possibilités inconcevables par le passé: rencontre avec des adversaires à l'autre bout du monde, enregistrement automatique des coups, consultation de millions de parties, utilisation de programmes d'intelligence artificielle pour analyser...

Tradition et modernité donc se cotoient. Mais même en ces temps de “5G” il est intéressant de constater que si le Go sur ordinateurs a ses fanatiques, pour beaucoup la sensation du toucher des pierres et le plaisir de les faire résonner en les posant sur le plateau restent irremplaçables.

Parions que le plaisir multimillénaire d'associer “raisonner” et “résonner” perdurera.

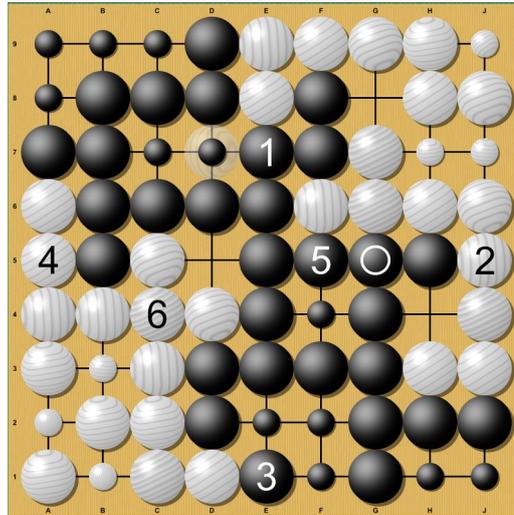
SOLUTION EXERCICE

Contrairement à ce qu'on pourrait penser c'est B qui a le plus de valeur (8 points obtenus à la fois par capture et sauvetage de 5 points de territoire et 3 pierres en tout).

D vaut 7 points (4 points de territoire et 3 points pour les pierres blanches). A vaut 3 points. E vaut 2 points (la pierre blanche et 1 point de territoire). C vaut 1 point.

G et H valent 0 points. Ce ne sont que des coups pour essayer de forcer l'adversaire à répondre mais qui ne permettent pas de faire des points si cet adversaire répond. Notons que dans tous les cas, Blanc devra jouer F à la fin de la partie car sinon ses pierres sont capturables et la frontière n'est donc pas bien close.

Voici ci-dessous ce que donnerait la fin de partie si jouée parfaitement (avec Noir au trait).



Michael Silcher
Président du Club du Phenix et de la Fédération Belge de Go - ASBL
Sources: Sensei Library – Wikipedia - BabelStone Blog

Le Go

Une passion aveuglante

Comme d'habitude, le thème de cette rubrique consacrée au Go (Weiqi 围棋) est dans le titre. Il s'agit de la pratique du jeu à l'aveugle - oui sans voir le plateau de jeu ni la disposition des pierres !

Un article logiquement dédié au nouveau club de Go qui s'est installé au sein de la Ligue Braille à Bruxelles depuis le début de cette année 2022.

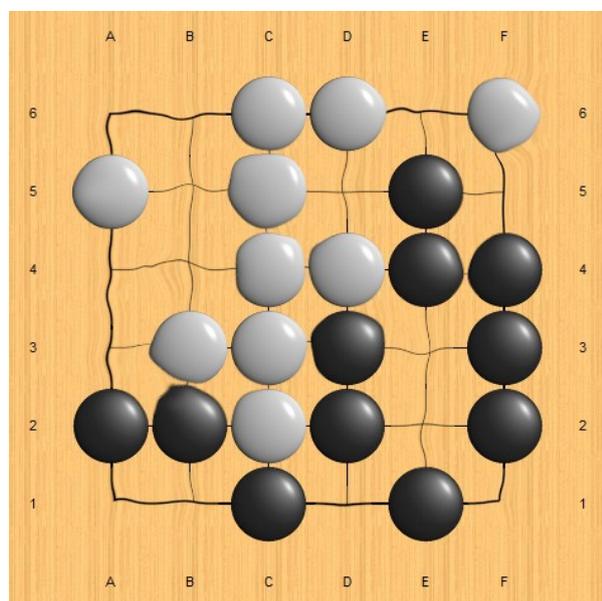
Pour comprendre ce que cela signifie comme exercice mental de jouer sans voir, commençons par 4 exercices pour nous mettre en situation.

A chaque fois, c'est à Blanc de jouer et de trouver le meilleur coup.

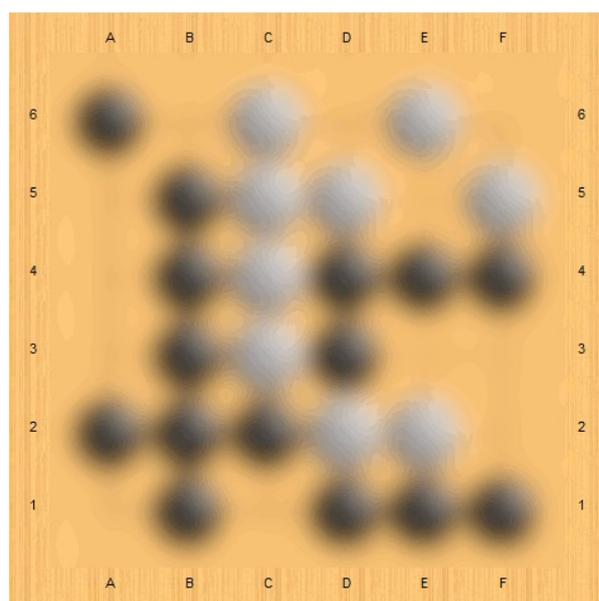
Dans le 1er cas, le plateau de jeu est simplement un peu déformé, pour simuler un léger trouble visuel (semblable aussi à ce que ressentirait quelqu'un qui on a un peu forcé sur le Maotai 茅台 ou la Tsingtao...). Le 2ème exercice est flouté pour simuler un fort handicap visuel. Le 3ème montre des positions de pierres de manière abstraite (b=pierres blanches et n=pierres noires), pour simuler ce que ressent quelqu'un qui peut voir ou toucher localement la position des pierres mais à qui il manque la vision globale.

Le dernier exercice ne vous donne que les coordonnées des pierres, il faut tout imaginer... Solutions à la fin de l'article.

Déformé ☆



Flou ☆☆



Abstrait ☆☆☆

Aveugle ☆☆☆☆

	A	B	C	D	E	F
6		b	b	b	b	b
5	b	b		b	n	n
4		b	b	n	b	
3	n	n	n	n	n	
2	n		n		n	
1			n		n	

Pierres blanches:

A5, B4, B5, B6, C3, C4, C6, D2, D3, E2, F2

Pierres noires:

A2, B2, B3, C1, C2, C5, D1, D4, D5, D6, E1, E3, E5, F3

Des complications invisibles

Les exercices précédents donnent un aperçu de la difficulté à pratiquer un jeu déjà très subtil avec une vision altérée. Sans entraînement spécifique, à l'aveugle après quelques dizaines de coups seulement il devient extrêmement difficile de se souvenir précisément des positions de toutes les pierres. Mémoriser des positions de centaines de pierres sur le plateau standard avec $19 \times 19 = 361$ intersections dans sa tête ce n'est pas un mince exploit !

Même au niveau professionnel mémoriser une partie de Go reste compliqué. Et comparativement aux Echecs où de forts joueurs peuvent parvenir à jouer en simultané une dizaine de parties de mémoire, au Go jouer ne serait-ce que 2 ou 3 parties à l'aveugle en simultané demande un entraînement et effort extrême.

Du matériel pour visualiser ce qui ne peut être vu

Alors pourquoi choisir de jouer au Go avec une basse vision ?

En Belgique le Go reste malheureusement peu connu, mais la profondeur du jeu et la simplicité des règles et du matériel sont des atouts qui le rendent accessibles à tous publics.

Malheureusement, un matériel de jeu adapté au handicap visuel est encore très rare dans le commerce, ou à des prix qui ne sont justifiables que par des motifs pécuniers. Il faut donc souvent envisager de bricoler avec les moyens du bord, voyons cela.

Pour des débutants avec déficience visuelle, il est impératif de commencer à jouer plutôt sur des mini plateaux, des tailles 6x6 ou 7x7 devraient convenir.

Les adaptations à envisager peuvent être assez variables. Pour une déficience visuelle légère des pierres un peu plus grosses peuvent suffire. Un jeu de Go adapté peut aussi utiliser des couleurs fortement contrastées: orange, bleu, blanc et noir par exemple. Quand la vision devient trop difficile alors il faut utiliser le toucher: un plateau où le quadrillage peut être senti par les doigts et des pierres facile à distinguer par des formes et textures. Ainsi il est possible par exemple de mélanger des billes rondes avec des pierres de Go classiques plus plates... Les aveugles ayant l'habitude du braille peuvent aussi utiliser un matériel s'en rapprochant.

Dans tous les cas le toucher reste important pour le plaisir du jeu: c'est tellement plus agréable de toucher des pierres lisses plutôt que des pions pointus ou du plastique gluant... Idéalement, il est préférable d'utiliser un matériel pouvant être confortablement utilisé quel que soit le niveau de vision.

Un Go incolore

Curieusement, si une faible vision du jeu pourrait être considérée comme un handicap, certaines variantes où l'information visuelle est cachée montre que cette situation présente un intérêt ludique apprécié par les pratiquants du Go.

Ainsi, une variante du Go appelée "unicolore" se pratique souvent dans les clubs. Là, plutôt que d'alterner les pierres de couleur noire et blanche, volontairement les joueurs n'utilisent qu'une seule couleur et doivent donc se souvenir à qui appartient chaque pierre. Pour cette variante, le repérage visuel sur le plateau est possible, ce qui est beaucoup plus facile que de devoir tout mémoriser.

Des pierres dans le brouillard

Une autre variante divertissante est le Go “fantôme”, une variante qui se rapproche de la bataille navale. Les joueurs jouent à tour de rôle sur des petits plateaux séparés et ne savent pas où leur adversaire a joué. Un arbitre sert d’intermédiaire pour annoncer les captures de pierres et coups illégaux (dans cette variante, en cas de coup illégal il est permis de rejouer ailleurs), ce qui permet à ces moments là de pouvoir situer certaines pierres de l’adversaire.

Mémoire des pierres

Ces variantes en tout cas témoignent de l’intérêt pour ce qui est invisible. Mais comment faire pour jouer sans voir ? Comment un cerveau peut-il mémoriser l’entièreté du plateau de jeu, voire même toute une partie ?

Pour répondre à cette question, sans doute que l’enquête publiée dans un ancien numéro d’un magazine consacré à un jeu occidental (“Europe Echecs”) concernant la pratique à l’aveugle lors du tournoi international “Amber” est parfaitement transposable au Go.

A des grands-maîtres avait simplement été posée la question: “comment voyez-vous le jeu ?”.

Quelques uns, affirmaient visionner le matériel de jeu avec force détails et couleurs. Pour la plupart, les représentations étaient plutôt simplifiées, assez proches d’une position en 2D montrée sur un écran d’ordinateur. Mais certains allaient plus loin dans l’abstraction, ne visualisant que des formes estompées et des couleurs quasiment inexistantes.

Que se passe-t-il donc ? Est-ce un défaut du cerveau que de ne pas être capable de mémoriser clairement comme une photographie la taille et forme de toutes les pièces qui forment le jeu ?

Bien au contraire, plus le cerveau doit se fatiguer à retenir des décorations, plus d’énergie est perdue pour des informations qui ne sont pas d’une grande utilité pour jouer.

Ainsi, pour mémoriser, une des astuces techniques est évidemment d’utiliser ses connaissances et expériences vécues. Par exemple, la phrase suivante “子曰: “飽食終日,無所用心,難矣哉!不有博奕者乎?為之猶賢乎已!” est sans doute assez facile à apprendre par cœur si vous comprenez la langue chinoise, mais sans des rudiments de calligraphie c’est beaucoup plus difficile.

Donc plutôt que de tout retenir, un joueur de Go expérimenté saura reconnaître immédiatement des motifs classiques de pierres ainsi que des idées et émotions qui y sont rattachées, par exemple que ce qui a été joué est “une réduction du coin qui s’est poursuivie par un saut de cheval”...

Mais surtout, ce qu’il apparait est que l’expérience et la force des joueurs provient plutôt de la capacité de raisonner non pas avec des détails visuels, mais dans une géométrie abstraite et idéalisée où même les formes et couleurs de pierres disparaissent. Ne restent plus que des idées difficilement exprimables, du style “sentir que la pierre est là et elle appartient à tel joueur”.



Assez extraordinairement, ce type de mémorisation se construit en grande partie naturellement par la pratique – le cerveau s’habituant à conceptualiser et simplifier la réalité. Et de la même manière se développe aussi un “feeling” qui fait le talent.

Fermer les yeux pour être plus fort

En compétition, il y a beaucoup de malvoyants qui jouent au Go à haut niveau. En particulier, sur des petits plateaux de tailles 9x9 voire 13x13, même des aveugles complets peuvent se débrouiller très bien.

Mais si dans les films de Kung-Fu, un cliché courant est de montrer des super-guerriers qui se déplacent adroitement avec un bandeau sur les yeux, au Go la vue est tout de même utile..

L'impossibilité de contempler l'ensemble du plateau de jeu est un obstacle conséquent et dans les faits, peu d'aveugles parviennent à atteindre les niveaux "Dan" sur une grande taille de plateau. La difficulté n'est pas seulement de mémoriser une position, il faut aussi consacrer de l'énergie à la stratégie et ne pas se mélanger les pinceaux entre la position réelle et les variantes calculées.

Reste que jouer à l'aveugle peut être bien pratique si on en a la capacité.

Ainsi dans un épisode de Qi Hun (série chinoise adaptée du manga "Hikaru No Go"), des apprentis professionnels jouent au Go à l'aveugle tout en balayant les escaliers du temple où ils sont hébergés...

Une telle activité n'est sans doute pas incompatible avec les principes d'un Confucius qui prônait à la fois l'amusement dans le travail et l'accomplissement des devoirs vis à vis de la société.

Michael Silcher

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

Sources:

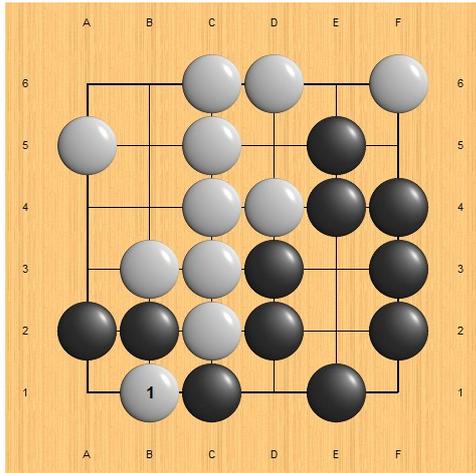
Ligue Braille

Wikipedia

Europe Echecs n° 467 - mai 1998 avec dossier sur le jeu à l'aveugle

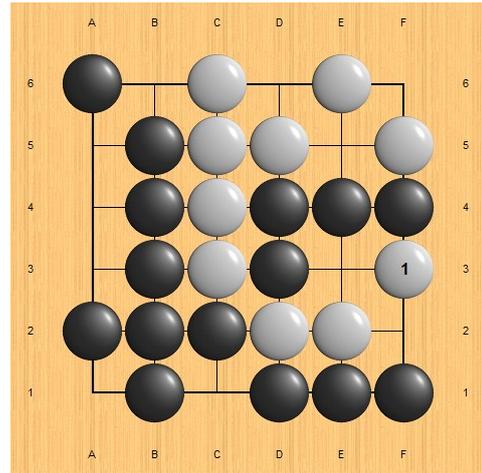
SOLUTIONS

Déformé★



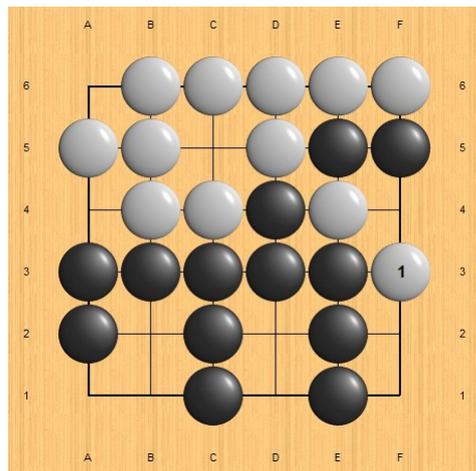
E6 n'est pas le meilleur coup. B1 permet d'attaquer la pierre C1, et si Noir reprend avec A1, Blanc peut poursuivre avec A3 et Noir ne peut pas à la fois connecter en B1 et D1 en 1 seul coup.

Flou★★



Si Blanc poursuit par F2 alors Noir connecte en C1 et ensuite Blanc ne peut plus s'approcher pour capturer les pierres noires. F3 est la solution, ce coup empêche Noir d'approcher et permet de capturer en commençant par E5.

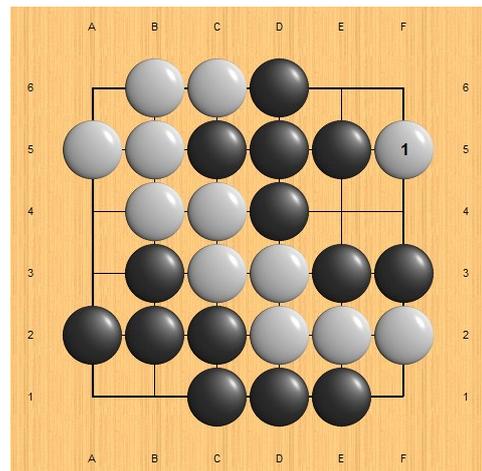
Abstrait★★★



Capturer les 2 pierres noires par F4 est facile, mais cela permet à Noir de fermer sa frontière en F3. Pour diminuer le territoire noir c'est justement F3 qu'il

faut jouer. Noir peut essayer de capturer en F4 mais cela n'est que temporaire puisque Blanc peut recapturer juste après.

Aveugle★★★★



Mémoriser la position des pierres est sans doute déjà fastidieux, mais de plus ici il faut encore trouver le bon coup !

F5 est la bonne réponse, menaçant de jouer E4 et capturer 3 pierres. Noir peut tenter de se défendre par F6 que Blanc peut capturer en E6 et tout s'écroule (attention après E6 Noir ne peut pas recapturer en F6 car cela répèterait la position, ce qui n'est pas permis au Go). E4 n'est pas mieux car Blanc peut jouer alors F6 et insister pour capturer le coin.

Le Go

Des pierres philosoph(al)es

Redacteur: Michael Silcher – Président du club du Phenix et de la Fédération Belge de Go

Sources: Sensei library – section “philosophy and go”

“The game of Go” by William S. Cobb (1999)

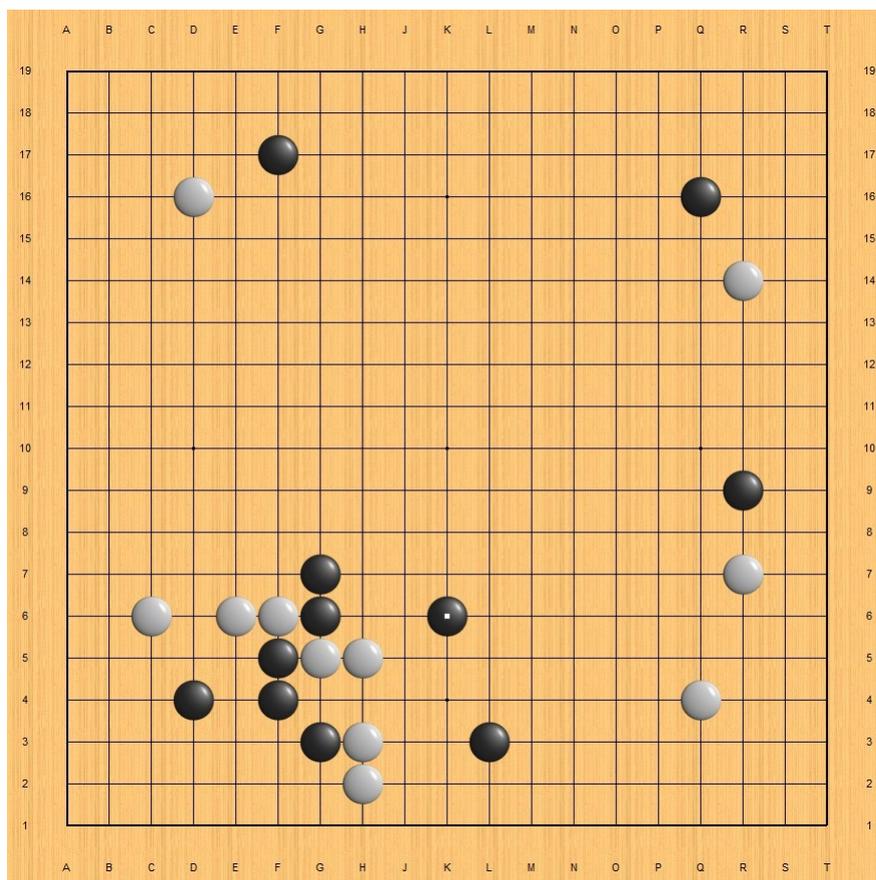
Photo Moines bouddhiste jouant au Go – Temple des 500 Dieux (華林寺), Thomson John

Dans les articles précédent, plusieurs aspects du Go ont été abordés, souvent assortis d’exercices et même quelquefois avec des formules mathématiques...

Alors que pouvait-il rester de pire pour se casser la tête si ce n’est des élucubrations à caractère philosophiques ? Ce sera donc le sujet de cet article, tenter de définir l’*essence* du Go.

“Exercice”

Mais pour commencer, sachant que réflexion ne serait rien sans observation, en guise d’exercice il s’agira simplement d’utiliser notre capacité de contemplation en méditant sur la position du plateau de jeu ci-dessous. Qu’y voyez-vous ?



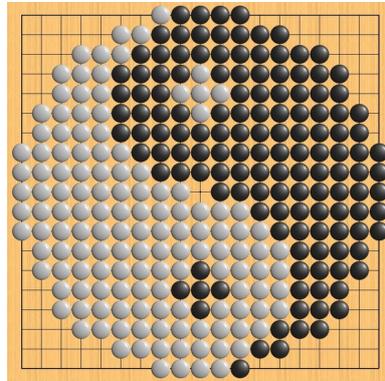
Yin et Yang

Le Go, c’est une succession de pierres blanches et noires posées alternativement sur un quadrillage. Comment ne pas y voir une représentation évidente du concept de Yin et Yang ?

Ces notions de Yin et Yang se trouvent aussi dans les choix stratégiques. Vaut-il mieux assurer la solidité des groupes ou alors développer plus vite mais aussi plus fragilement ? Faut-il prendre des points dans le coin ou au contraire construire une forte influence vers les autres bords du plateau ?

Le principe du Yin Yang nous dit: si vous prenez quelque chose quelque part, alors son opposé complémentaire apparaît également. Etre déraisonnable ce serait vouloir tout sans admettre une perte. La sagesse c'est reconnaître la force qui s'oppose pour naviguer harmonieusement dans un océan de chaos.

Cette simple conjecture abstraite permet d'entrevoir un peu les subtilités qui se cachent dans le Go.

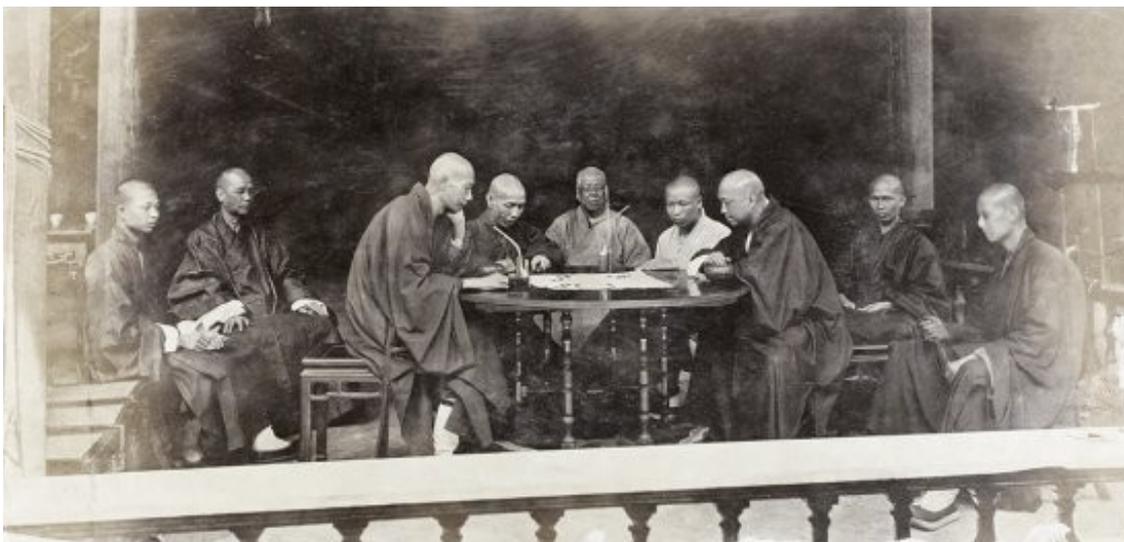


La Voie du Go

Dans la Chine ancienne, naturellement le Go était considéré comme une activité éducative et raffinée – pouvant servir de moyen pour aboutir à “l’illumination”, au même titre par exemple que la pratique de la calligraphie, la cérémonie du thé ou les arts martiaux...

Le Go permet en particulier la pratique de quatre principes bouddhistes fondamentaux:

- La vacuité (sunyata), représentée par la position de départ vide du plateau de jeu.
- L'interdépendance (pratityasamutpada), les pierres forment des groupes dont l'importance change au cours de la partie
- L'impermanence (anitya), chaque coup change la situation précédente et des pierres qui semblaient fortes peuvent être capturées quelques coups plus tard
- Le non-soi (anatman), car par définition le Go est une abstraction dans laquelle l'ego se perd



Ainsi, la “voie du Go” a été souvent adoptée par des moines. Au Japon par exemple jusqu'à notre époque moderne les plus forts joueurs étaient généralement des moines bouddhistes.

La défaite est vue comme une opportunité d'apprentissage et la reconnaissance des situations permet la compréhension et la compassion. Mais surtout l'abstraction devient un moyen de diminuer l'emprise du soi et inculquer les vertus du contrôle des émotions.

Pour ces raisons parmi d'autres, le Go reste largement populaire au Japon, en Corée et en Chine, où des millions de personnes jouent régulièrement. L'atmosphère d'entraide que l'on trouve dans les clubs et les tournois en est une indication claire. Si cela est bien sûr aussi vrai pour d'autres activités, au Go le caractère du jeu et ses usages favorisent directement ce type de comportement. En améliorant les autres, c'est également notre relation vis à vis du monde qui est améliorée.

La quête du coup divin

En parallèle des considérations d'harmonie et d'équilibre des forces, la pratique du Go semble logiquement évoluer vers un perfectionnement des stratégies.

Bien sûr, il est possible en pratique de tirer un gain significatif d'un coup particulier qui s'écarte de la stratégie parfaite si l'adversaire ne répond pas correctement. Mais de manière générale l'étude du Go semble être une quête dont le but est de parvenir au *coup divin* – le jeu parfait !

En sommes-nous loin ? Si par le passé certains professionnels s'estimaient à seulement 3 ou 4 pierres de handicap* (* pierres placées en avantage au début du jeu) du "jeu divin", maintenant que les ordinateurs se sont hissés à ce niveau et même au-delà, cet écart apparaît clairement plus grand. Mais si un jour le jeu parfait pouvait être atteint, jouer n'aurait plus d'intérêt. C'est bien notre ignorance qui fait le plaisir de la quête et si par quelque malheur nous atteignons le but, le plaisir du voyage n'existerait alors plus. Bien que hors d'atteinte en pratique – trouver la solution du Go signifierait sa perte.

Abstraction utile

Le Go peut paraître ainsi bien futile, mais si nous raisonnons quelque peu, nous voyons un jeu de pierres aux règles déterminées et précises. Toute vérité applicable à la pratique du Go peut en conséquence être déduite des règles.

Par extension, si nous nous trouvons d'une manière ou autre dans une situation du monde qui peut être décrite par des règles identiques à celles du Go, alors la stratégie du Go peut être appliquée complètement et parfaitement à cette situation. Ainsi le Go renferme en soi des règles pouvant à la fois décrire le monde, tout en étant un monde soi-même.

Et partant d'une abstraction fondamentale, si a priori des applications pratiques ne sont pas évidentes, l'étude du Go n'en mène pas moins à des découvertes inattendues, en témoigne les études mathématiques réalisées à partir du matériel de Go ou l'histoire récente de l'Intelligence Artificielle...

Le sens du Go

Les facettes du Go sont donc innombrables. Le Go est langage: une partie est un dialogue avec son vocabulaire formé par les ouvertures, sa grammaire faite de directions et sa calligraphie faite par des formes. Le Go est un art martial: un combat entre des forces et postures. Le Go est construction, de territoires, d'idées, de pensées et d'apprentissage. Le Go est métaphore. Le Go est un jeu dont l'aura s'étend bien au delà du plateau de jeu.

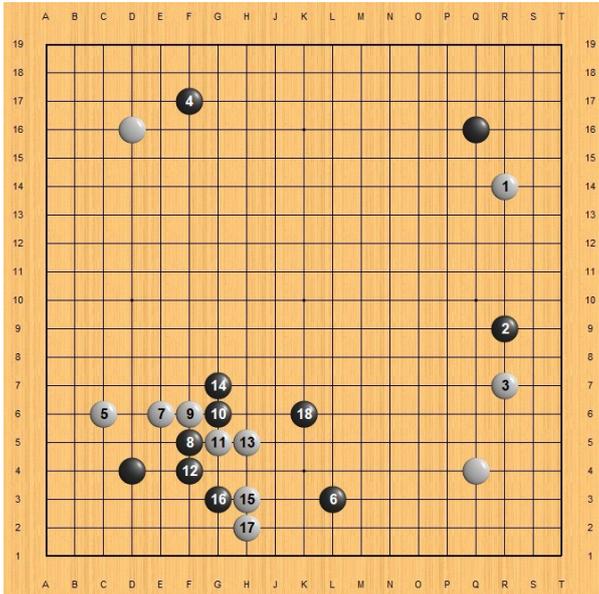
Comme il n'y a pas de réponse unique, peut-être que la question du pourquoi n'est pas la bonne approche.

La question plus générale est : pourquoi faire quoi que ce soit ? Est-il vraiment nécessaire d'avoir un objectif immédiat défini ? Si vous considérez les notions de vacuité et interconnexion, tout comportement incompatible avec ces principes serait inapproprié parce que basé sur une vision fautive de la réalité.

L'abstraction du Go est un modèle utile pour une vie détachée. Si vous cherchez à entrevoir à quoi ressemble le Nirvana, apprenez à jouer au go et laissez le jeu vous "avaler".

Le Go est un voyage où le plaisir consiste à se perdre.

Cette position de jeu est tirée de la première partie d'une série de 10 parties entre des maitres de Go Shi Ding'an et Fan Xiping, jouées durant la dynastie Qing (1739). Il était possible de deviner que cette partie est ancienne notamment par la position des 4 pierres croisées dans les coins – les parties de Go du passé étaient souvent jouées avec un placement initial. Certains coups tels que ceux joués sur les bords (2ème coup) ou les coups très aériens (7ème au 10ème coups) seraient sans doute critiqués sévèrement par une intelligence artificielle actuelle. Et si un proverbe s'applique bien au Go de nos jours, c'est: les ordinateurs ont toujours raison...



Toutefois, les coups de cette partie obéissent à des principes raisonnables et intéressants – établir des frontières, couper son adversaire... Ici les séquences de pierres jouées ont aussi une valeur esthétique, les formes sont fluides et la tension liée à l'enfermement partiel des pierres blanches en bas du plateau laisse deviner des complications chaotiques. C'est pour de telles raisons que cette partie dont vous n'y voyez ici que le début est considérée comme un chef-d'oeuvre. Evidemment, il y a autant de visions d'une partie qu'il y a d'yeux pour les observer. Mais une grande partie du plaisir du Go vient de la contemplation des formes, une partie s'observe comme un paysage qui se compose devant nos yeux.



L'Association Belgique Chine et le club du Phenix sont heureux de vous inviter **tous les samedis de 14h à 18h** pour découvrir le Go et la culture asiatique dans la librairie de l'Association Belgique Chine - Avenue Paul Deschanel 92 - Bruxelles (GRATUIT)