

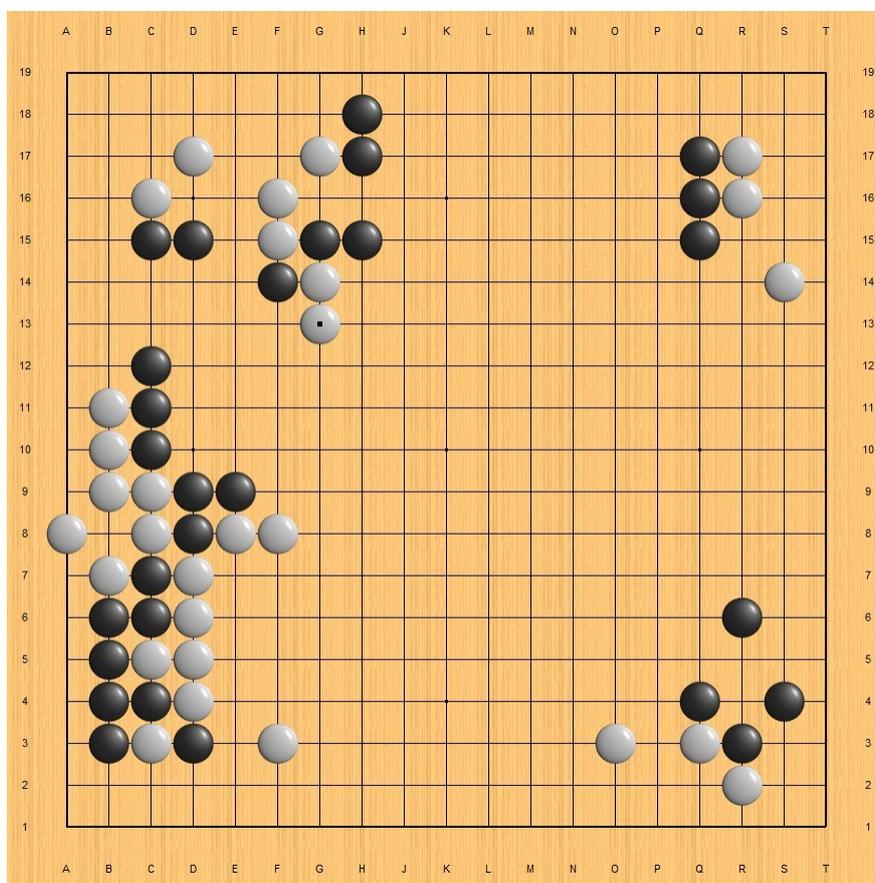
Sexe, Drogue et Go

Rien ne vaut un **gros titre racoleur** pour attirer l'attention :), éveiller la curiosité et provoquer de l'excitation cérébrale. Ici, ce moyen justifie d'autant plus la fin que le but publicitaire est d'utiliser la curiosité pour amener à consacrer un peu de temps à une activité intelligente et noble: la pratique du Go.

Exercice

Pour commencer, évidemment rien ne vaut la pratique. Il s'agit de deviner le prochain coup (à Noir de jouer) dans la position ci-dessous.

→ Quel que soit votre expérience du Go, cet exercice vous met en tout cas face à ce grand plateau de jeu qu'il faut remplir. Nous sommes bien peu de choses face à l'immensité du Go ! Solution à la fin de l'article...



La tentation ludique

Comme je vous avais promis du sexe bien sûr, vous en aurez et même plus que cela: une histoire avec du sexe !

D'après une légende chinoise, Guang Yi (976-997 après JC), deuxième empereur de la dynastie Song en Chine, était un joueur de Go très fervent. Il avait notamment un domestique qui lui fournissait des parties de Go à analyser pour son plus grand plaisir.

Et sa passion était tellement grande qu'il ne lui restait guère de temps à consacrer pour administrer les affaires d'Etat. Pour cette raison, les fonctionnaires s'inquiétaient des effets de cette pratique obsessionnelle. Pressé de changer son comportement, il s'expliqua: "j'utilise le Go comme moyen pour résister aux tentations de mes concubines."

Entendant cela, les fonctionnaires pesèrent le pour et le contre: entre le sexe bestial et le Go civilisé,

il paraît en effet évident que le Go est une activité bien plus recommandable. Et surtout le Go est tellement mieux que le sexe !

Pour cette même raison, vous comprendrez qu'il n'y a évidemment pas d'intérêt à consacrer plus de place dans cet article à parler sexualité...

Mais comme nous avons entamé ce sujet, nous allons poursuivre sur le thème en nous penchant plus particulièrement par le Go pratiqué par un seul sexe, autrement dit le Go *au féminin*.

Yin ou Yang ?

Le Go est un jeu qui oppose deux forces: Noir et Blanc, nuit et jour, négatif et positif, Yin et Yang, femelle et mâle...

Mais sans doute, il serait abusif de voir sexualité dans toute dualité, surtout pour un jeu qui se pratique dans le détachement de l'abstraction...



Si le Go n'est guère genré par définition, dans les faits pourtant force est de constater que la pratique du Go est majoritairement masculine. Pour quelle raison ? Cette question est souvent soulevée, sans qu'aucune explication claire ne puisse être donnée.

Une tentative de justification pourrait être d'ordre historique. Par le passé, souvent les occupations fortement connotées intellectuellement n'étaient pas considérées souhaitables pour les femmes, que ce soit en Orient ou Occident. Ce qui était d'usage était plutôt l'observance de "rites", qui resteraient en partie ancrés dans les mentalités.

Une autre interprétation peut-être plus convaincante serait culturelle. Ainsi, par exemple, le football est pratiqué aux Etats-Unis plutôt par les femmes tandis que les hommes y pratiquent l'autre "football" (celui qui est américain, avec les mains). Suivant un tel raisonnement, dans notre monde la pratique du Go aurait pu tout aussi bien être massivement féminine sans que cela ne paraisse absurde.

Le genre du Go

Et si la rareté des joueuses provenait d'un comportement machiste des joueurs de Go ?

Certes, des cas de discriminations ont existé. Notoirement au siècle dernier, la professionnelle Rui Naiwei (芮迺伟) s'était vue refusée l'entrée à des compétitions au Japon et en Chine. Et bien sûr, ça et là il est possible de trouver des traits d'humour à caractère sexiste – comme par exemple quand des professionnels blaguent sur l'Intelligence Artificielle "Alphago", estimant qu'il s'agit d'une entité féminine parce que "implacable", "n'oublie rien", "ne pardonne rien"...

Plus sérieusement, de manière globale le Go n'est pas vraiment un lieu de confrontation des genres, ce qui préoccupe les joueurs ce sont plutôt les pierres et à quel emplacement celles-ci sont posées.

S'il y a moyen de trouver des séparations de nos jours, c'est le plus souvent des compétitions qui sont exclusivement réservées aux femmes. Anecdotiquement, il existe aussi une variante du Go appelée "Pair Go" qui doit être jouée par équipes de 1 homme et 1 femme (la variante non-sexuée

est “Rengo”).

Et pour ce qui est de la culture, le manga “Hikaru No Go” qui a beaucoup contribué à populariser le Go dans le monde a été écrit par une femme (Yumi Hotta) et on y trouve beaucoup de ‘beaux garçons’ et un maître de Go Saï au look très androgyne...

Les chromosomes du Go

Revenons à l’actualité. Dernièrement, le tournoi de Bruxelles, plus grand tournoi de Belgique joué en octobre 2022 dans les locaux de l’Association Belgique-Chine, a donné un résultat assez inattendu, puisque gagné par Chen Jia Hui - une femme !

Ce point d’exclamation est justifié par la rareté d’un tel événement.

Dans l’histoire du Go, la suprématie masculine s’impose. Ce n’est qu’il y a une vingtaine d’année que Rui Naiwei (joueuse chinoise née à Shanghai) fut la première à écorner cette domination en atteignant le plus haut rang de 9 Dan, emportant quelques tournois majeurs au passage en battant les meilleurs joueurs de l’époque, avec un style de jeu souvent extrêmement agressif.

Récemment, en novembre 2022, c’est aussi la première fois qu’une femme, Choi Jeong, s’est qualifiée pour la finale d’un grand tournoi international: la coupe Samsung. Et même si Choi Jeong n’a eu guère de chance dans le match final contre Shin Jinseo, c’est néanmoins un résultat impressionnant !

Car évidemment, perdre contre Shin Jinseo est parfaitement excusable, absolument tout le monde perd contre Shin Jinseo, il est Coréen et numéro 1 mondial...

En tout cas, au Go en plus d’avoir un ADN asiatique (Coréen ou Chinois de préférence...) il semble que la présence d’un chromosome Y soit un bonus pour atteindre le haut niveau. Cette affirmation est appuyée par les statistiques: en moyenne les résultats *au féminin* semblent clairement inférieurs.

Cranologie ou ludologie ?

Alors, sachant que la pratique du Go est souvent associée fortement à l’intelligence, il pourrait être tentant de déduire une supériorité comparative à la manière de savants du XIXème siècle, du style Paul Broca...

Pourtant ramener l’appréciation d’une intelligence à un seul critère, que ce soit des résultats de tournois ou des tailles de crânes est absurde – car c’est déduire la mesure d’une capacité inclassable à partir de critères réducteurs.

Ce que le Go nous apprend est que ce n’est pas le sexe des chromosomes, mais surtout la pratique qui fait le niveau. Aucun joueur professionnel dans ce monde n’a obtenu son niveau sans avoir joué des milliers de parties. Autrement dit: pour être fort au Go, il faut être obsédé par le Go. Et la rareté des femmes au haut niveau est sans doute en partie dû au fait que bien celles-ci font *d’autres choses...*

Enfin que dire de plus que de comparer les intelligences est une activité stérile, parce qu’il n’y a rien de constructif à en déduire. Le sens du Go est de progresser et faire progresser.

Le Go c’est de l’opium

Et la drogue ? Evidemment, durant la pratique du jeu, la consommation de drogues douces: thé et café est d’usage et bien agréable (au club du Phenix nous ajoutons aussi le chocolat). Une vidéo sur Youtube montre même Cho-Chikun (le meilleur joueur des années 1980) qui pique la tasse de thé d’une assistante lors d’une partie de Go (bien joué !?).

Pour autant, l’usage de drogues n’est pas spécifiquement adéquat pour la réflexion au Go. Ce jeu requiert de garder l’esprit clair, ce qui n’est pas vraiment l’effet obtenu par certaines substances... Enfin, s’il s’agit de tricher il est de nos jours bien plus facile d’utiliser le support d’une Intelligence Artificielle...

Mais surtout, comme le titre de ce paragraphe l’indique (extrait d’un article de “Le Monde”)



Phenix GO Club

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)

Culture Go - Quizz

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

Sources: Sensei library - Wikipedia

Le **Go** est un jeu au facettes tellement multiples qu’il serait difficile d’en évoquer toute l’étendue, même en plusieurs articles publiés sur plusieurs années dans Chine Actuelle...

Pour ce numéro, ce sera donc à travers un quizz – c’est plus interactif - que vous pourrez tester et approfondir vos connaissances sur l’histoire, les règles, la culture et les techniques au jeu de Go.

Même sans connaissance préalable du jeu, il est possible de deviner la réponse à certaines questions. Et pour les plus experts il y a aussi quelques questions piégeuses... :)

QUIZZ

1. Quel est l’âge du Go ?
 - a) 100 ans
 - b) 1000 ans
 - c) 3000 ans
 - d) 5000 ans
2. Lequel des pays ci-dessous n’est pas un des “Trois Royaumes du Go” ?
 - a) Chine
 - b) Corée
 - c) Inde
 - d) Japon
3. Le Go (Qi 棋) était...
 - a) Le passe-temps favori de Confucius
 - b) L’un des “Quatre Arts” devant être pratiqué par les lettrés en Chine
 - c) Le “jeu des Empereurs”, de la dynastie Qin à la dynastie Yuan
 - d) Un rite dont la pratique avait pour but d’ouvrir la Grande Porte vers le paradis des dragons
4. Combien d’intersections sur un plateau de Go standard ?
 - a) 35
 - b) 64
 - c) 144
 - d) 361
5. Quel matériel est utilisé pour jouer au Go ?
 - a) Deux paires de dés
 - b) Des pinces pour tenir les pièces
 - c) Des bols ou sacs pour les pierres
 - d) Une règle pour mesurer les distances
6. Le Go se pratique...
 - a) Tout seul
 - b) A deux
 - c) Par équipes

d) Sans voir le jeu de l'adversaire, comme à la bataille navale

7. Au Go, il est permis de...

- a) Jouer une pierre à un emplacement où elle est immédiatement capturée (suicide)
- b) Passer son tour
- c) Déplacer les pierres dans le sens du camp adverse
- d) Tricher au comptage des points

8. Au Go, comment sont classés officiellement les niveaux des joueurs ?

- a) Par des ceintures de couleur
- b) Selon un système d'étoiles dont le nombre de branches représente la force
- c) Par des animaux du zodiaque chinois
- d) Sur une échelle de niveau notée en "Kyu" et "Dan"

9. Parmi ces joueurs de Go célèbres, lequel n'est pas d'origine Chinoise ?

- a) Go Seigen
- b) Cho Chikun
- c) Gu Li
- d) Ma Xiaochun

10. Qui est le numéro 1 mondial actuellement (2023) ?

- a) Ke Jie (Chine)
- b) Michael Redmond (Etats-Unis)
- c) Shin Jinseo (Corée)
- d) Shusaku Honinbo (Japon)

11. Quelle société a son nom tiré du jeu de Go ?

- a) Google
- b) Tencent
- c) Axa
- d) Atari

12. Parmi ces personnalités, qui pratique/a pratiqué le Go ?

- a) Alan Turing (mathématicien)
- b) Emmanuel Lasker (champion d'échecs)
- c) David Lee Roth (chanteur du groupe Van Halen)
- d) Bill Gates (magnat des affaires)

13. "Leela" ?

- a) Un programme de Go belge
- b) Une fleur utilisée pour parfumer les plateaux de Go
- c) La déesse du Go que l'on implore avant le début de la partie
- d) Technique de lecture de séquence à un endroit précis

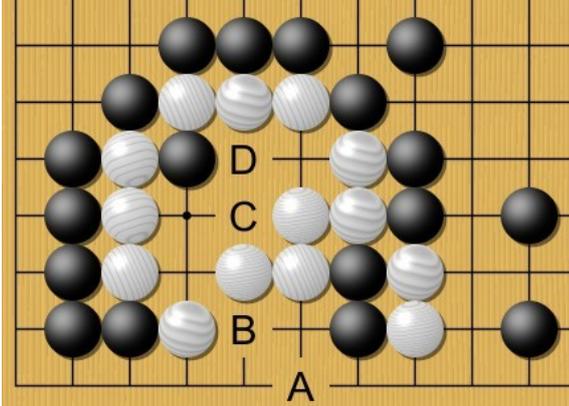
14. Comment est-ce que l'Intelligence Artificielle "AlphaGo" a réussi en 2017 à battre les meilleurs professionnels de Go ?

- a) En s'entraînant en jouant des millions de parties contre soi-même
- b) En calculant des milliards de possibilités (force brute)
- c) En imitant les coups des meilleurs joueurs humains
- d) Par la reconnaissance des formes

15. Quelle stratégie est la plus recommandable au Go ?

- a) Occuper le centre du plateau
- b) Former des blocs de pierres compacts
- c) Jouer pour contrôler d'abord les coins, puis les bords, puis le centre
- d) Placer les pierres en diagonale

16. A Noir de jouer. Choisir le bon coup parmi les 4 possibilités indiquées...



- a) Est un bon coup
- b) Ou plutôt, ici c'est meilleur
- c) Non, c'est là le coup qu'il faut jouer...
- d) En fait ici c'est concret, donc mieux...

SOLUTIONS

1. **c) d)** Les règles du Go ont évolué dans le temps, mais avec un bon degré de certitude il est possible d'affirmer que les principes de base du Go ont probablement entre 2500 et 3000 ans d'âge. Toutefois une plus grande ancienneté est possible mais n'est pas démontrée, pour l'instant...

2. **c)** Chine, Corée et Japon sont les "Trois Royaumes du Go" et ces 3 pays comptent des millions de joueurs depuis de nombreux siècles. Malheureusement, en dehors de l'Extrême-Orient le Go est généralement peu développé.

3. **b)** Les "Quatre Arts" (四藝), pratiqués par les lettrés en Chine étaient la calligraphie (Shu 書), la peinture (Hua 畫), la harpe (Guqin 琴) et bien sûr le Go (Qi 棋).

4. **d)** $19 \times 19 = 361$ intersections. Un nombre proche du nombre de jours de l'année (360) du calendrier chinois – ce qui n'est probablement pas qu'une coïncidence.

5. **c)** Il faut évidemment ranger les pierres quelques part. Pour tenir ses pierres, l'usage est de les tenir adroitement entre l'ongle de l'index et le bout du majeur, pas besoin de pinces ni de baguettes... ;)

6. **b) a) c) d)** Le Go se pratique habituellement à deux, mais il est tout à fait possible de jouer par équipes de joueurs ou tout seul s'il s'agit de résoudre des exercices. Il existe aussi une variante du Go où le jeu de l'adversaire est caché qui est terriblement amusante...

7. **b) a)** Passer son tour est normal s'il ne reste rien à faire. Une partie se termine justement quand les 2 joueurs ont passé leur tour successivement.

Le "suicide" n'est pas permis en général, hormis dans la règle Néo-Zélandaise du Go !

Enfin tricher au comptage est certes une technique intéressante pour gagner la partie, mais cela n'est habituellement pas autorisé...

8. **d)** Au Go les niveaux sont notés sur une échelle en “Kyu” et “Dan” – avec un écart entre les rangs qui représente également une différence en “nombre de pierres” qu’il faudrait placer sur le plateau de jeu pour équilibrer les chances de gain. Il y a aussi 2 types de joueurs de niveau “Dan”, “amateur” et “pro” (généralement “pro” est beaucoup plus fort). A noter que les “Dans” ont d’abord été utilisés au Go avant d’être transférés vers les arts martiaux (judo...).

9. **b)** Cho Chikun est un joueur japonais né en Corée.

De même, le légendaire Go Seigen – objectivement le meilleur joueur du début du 20ème siècle - est aussi un joueur japonais, mais né en Chine. En effet, par le passé, le Japon fut vraiment dominateur au Go. Ce n’est qu’à la fin du 20ème siècle que les joueurs Coréens, puis Chinois (Ma Xiaochun, Gu Li...) ont concrètement contesté cette domination.

10. **c)** Shin Jinseo est incontestablement le numéro 1 mondial depuis 5 ans. Plus généralement, dans le top des meilleurs joueurs mondiaux, il y a surtout des Coréens et Chinois ainsi que quelques Japonais. Les occidentaux sont loins derrière... et le meilleur joueur “occidental”, Michael Redmond vit au Japon.

11. **d)** “Atari”, terme japonais utilisé pour prévenir d’un “danger de capture”. Le directeur d’Atari, Nolan Bushnell était un vrai fan de Go.

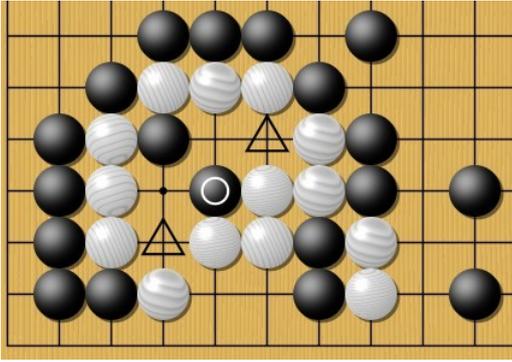
12. **a) b) c) d)** Tous sont des amateurs de Go ! Bill Gates notamment aurait dit qu’il s’estimait meilleur au Go qu’aux Echecs.

13. **a)** “Leela” est un programme de Go belge. En particulier la version Intelligence Artificielle “Leela Zero” créée en 2017 par Gian-Carlo Pascutto a été citée comme étant la “machine de Go open-source la plus performante sur le plan mondial”, ce n’est pas rien !

14. **a) b) c) d)** Les premières versions de “AlphaGo” basées sur le jeu humain ont rapidement été battues par “AlphaGo Zero” dont les progrès ont surtout été obtenus par un entraînement basé sur des millions de parties jouées tout seul. AlphaGo utilise également de la “force brute” via un algorithme Monte-Carlo ainsi que des processus d’évaluation qui tiennent probablement compte des formes.

15. **c) a) b) d)** Au Go un proverbe dit que “les coins c’est de l’or” car c’est là qu’il est le plus facile d’y délimiter un territoire. Le Go n’est généralement pas un jeu où le centre est primordial et la surconcentration de pierres est à éviter. Enfin, jouer en diagonale est souvent moins solide qu’une connection. Néanmoins au Go il n’y a pas de vérité immuable et une vérité n’est que situationnelle. Sur un petit plateau par exemple, jouer au centre est assimilable à jouer dans les 4 coins à la fois...

16. **c)** Ce multi-coup issu du recueil Guanzi Pu (官子譜 - milieu du 17ème siècle) est objectivement fort. Il permet d’attaquer en même temps les groupes de 3 pierres blanches des 2 côtés en jouant là où sont indiqués les triangles. Même si Blanc capture une de ces pierres, alors Noir peut recapturer...



Phenix GO Club

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)

Le Temps (du) Go

Une danse avec des pierres

Redacteur: Michael Silcher – Président du club du Phenix et de la Fédération Belge de Go
Sources: Wikipedia - The Magic of Go (Richard Bozulich)

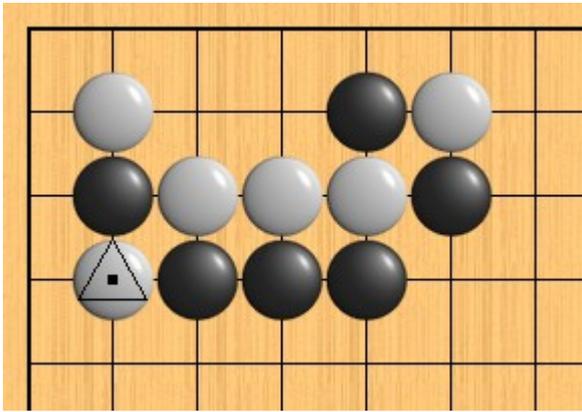
Aujourd'hui cela fait déjà 3 ans qu'il y a un article consacré au Go ("Weiqi" 围棋) dans chaque numéro de Chine Actuelle.

Comme le temps passe... et le temps c'est à la fois une opportunité de faire des jeux de mots et le thème de cet article, où comment au Go instants et siècles se cotoient.

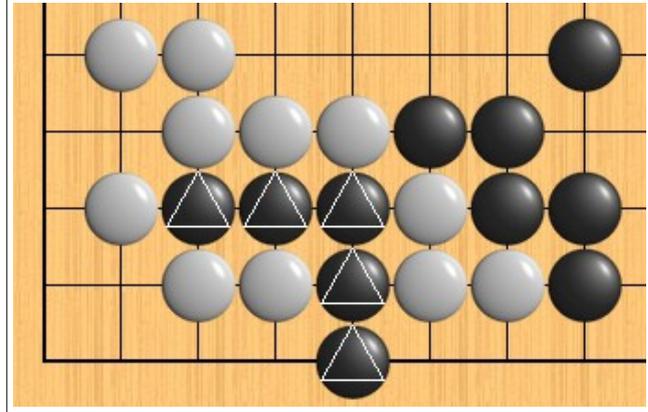
Et promis à la fin de l'article il y aura un conte. :)

Mais pour commencer, voici deux exercices de Go sur le thème du temps – à Noir de jouer.

Blanc vient de jouer la pierre \triangle . Comment répondre ?



Comment sauver les pierres noires \triangle en danger ?



Sur ce plateau de jeu, il y a 30 siècles à contempler

L'une des facettes fascinantes du Go est son âge multimillénaire, estimé aux alentours de 3000 ans. C'est très long et il est difficile de se représenter une telle durée qui dépasse de loin celle d'une vie. Depuis la Chine antique jusqu'à nos jours cela forme une chaîne ininterrompue de milliards de parties jouées par pas moins d'une centaine de générations (!).



Le temps de réflexion

A l'échelle du jeu, le temps est un paramètre primordial qui définit le rythme des parties.

Si au Go, la réflexion fait surtout appel à des raisonnements rationnels et l'expérience, il n'en faut pas moins calculer un peu. Et quand il s'agit de combiner, les chiffres deviennent très rapidement astronomiques. Ainsi parmi une moyenne approximative de 200 coups jouables, les 4 prochains coups à envisager constituent déjà aux environs de 320 milliards de combinaisons !

Evidemment, le temps manque pour étudier toutes ces combinaisons mais cela n'empêche pas de s'amuser. Ce qui est clair, c'est que la force des joueurs se mesure surtout par le temps investi à s'entraîner et cela se compte en centaines voire milliers de parties. C'est d'ailleurs par un tel entraînement intensif que les Intelligences Artificielles sont devenues très fortes au Go: en compressant le temps nécessaire pour jouer des millions de parties en quelques minutes seulement, ce qu'aucun humain n'est capable de faire.

Le Go est lent

Historiquement, par le passé les parties de Go pouvaient durer très longtemps. Notoirement les parties jouées dans les châteaux du Japon médiéval pouvaient s'étaler sur plusieurs mois.

Anecdotiquement, il est déjà arrivé qu'après de longues heures d'ennui à attendre, s'impatientant un des joueurs demande à son adversaire de presser le rythme pour obtenir la réponse suivante: "Ah ? C'était à moi de jouer ?".

Le problème c'est qu'en absence de contrôle de temps, il y a moyen d'abuser voire même d'éviter la défaite en reportant indéfiniment la poursuite de la partie.

Le couperet du temps

Limiter le temps de réflexion est donc nécessaire en pratique.

Par le passé la mesure du temps nécessitait souvent plusieurs sabliers et une personne dédiée au contrôle, avec un gong pour réveiller les joueurs perdus dans leur réflexions...

De nos jours, grâce aux pendules digitales et autres smartphones, d'innombrables systèmes de contrôle de temps sont utilisables. Le temps restant disponible est généralement clairement affiché comme sur l'écran ci-dessous :



Techniquement, pour toute partie est alloué un temps initial à chaque joueur pouvant varier de quelques minutes à plusieurs heures.

Le système le plus simple est "mort subite": quand le temps imparti est écoulé, la partie est perdue. L'inconvénient de ce système est qu'en jouant rapidement des coups inintéressants il est possible de faire perdre au temps un adversaire qui gagnait la partie sur le plateau de jeu. Pour éviter ce genre d'abus ainsi que pour donner du rythme aux parties, un ajout de temps est généralement d'usage.

Le chronométrage "byoyomi" donne à chaque joueur un certain nombre de périodes de temps utilisables (par exemple cinq périodes de trente secondes) pour jouer 1 seul coup. Si ce coup est terminé avant que le temps alloué n'expire, la période de temps se réinitialise et recommence au tour suivant.

La version "canadienne" est plus simple en pratique.: le temps additionnel est alloué pour jouer un nombre de coups défini. Si ces coups sont joués dans le temps imparti, alors le joueur dispose alors d'un autre temps additionnel, sinon la partie est perdue.

Ces rythmes sont surtout utilisés pour des raisons historiques (utilisation de sabliers ou pendules

mécaniques).

De nos jours, les rythmes « Fischer » se sont ré pondus. L'idée est d'ajouter automatiquement un certain temps pour chaque coup joué, ce qui est plus naturel que les rythmes traditionnels.

Passer du bon temps

La tendance dans les tournois modernes est pour des parties plus rapides: aux alentours de 1h ou 1h30 par joueur. Il y a même des rythmes "blitz" qui ne dépassent pas 10 minutes par partie – et sachant qu'il faut jouer aux alentours de 200 coups dans une partie de Go, c'est très stressant...

Mais la lenteur a toujours beaucoup d'adeptes. En particulier Internet facilite la pratique par correspondance et l'engouement pour de tels rythmes qui permettent d'analyser tranquillement les positions ne se dément pas.

En compétition en tout cas c'est évident: le temps est un ennemi mortel. Avec beaucoup de temps il est possible d'élever la qualité de jeu. Mais quand le temps manque, la pression de la pendule est sensible et malheur à qui a le cerveau lent car quand le petit drapeau de la pendule est tombé ou que le "bip" final retentit, la partie est perdue ! Au Go, il faut savoir gérer son temps.

Il était une fois...

Pour conclure, comme promis, voici une petite histoire chinoise, tirée des "Zhiguai xiaoshuo" (志怪小説), recueils d'histoires étranges (dynastie Han – Tang) qui traitent de sujets surnaturels: réincarnation, dieux, fantômes, esprits...

Parmi ces récits, « La légende de la montagne Ranka » raconte l'histoire d'un certain Wang Zhi, jeune bûcheron robuste qui allait souvent s'aventurer dans les montagnes.

Un jour, allant encore plus loin que d'habitude il se perdit. Il erra un moment et tomba finalement sur deux vieillards étranges qui jouaient au Go sur une planche posée sur un rocher entre eux. Wang Zhi fasciné, posa sa hache pour regarder la partie. Après quelque temps, sentant son estomac grogner, il demanda à manger et l'un des joueurs lui offrit une sorte de prune à mâcher qui lui fit disparaître toute faim et toute soif. Alors qu'il continuait à regarder la partie, captivé par l'élégance du jeu, il tomba en transe pendant ce qui a semblé être une heure ou deux.

Cependant, quand il se réveilla les deux vieillards n'étaient plus là. Il constata que le manche de sa hache avait pourri et qu'une longue barbe lui avait poussé. De retour dans son village il regarda autour de lui avec confusion. Sa cabane était délabrée et menaçait de s'effondrer, sa famille avait disparu et il ne reconnaissait plus personne !

Croisant un vieil homme qui descendait le chemin, Wang demanda anxieusement ce qui était arrivé à sa maison. Le vieil homme dit à Wang qu'il avait entendu dire par ses parents que la maison était celle de son grand père bûcheron Wang Zhi, qui avait mystérieusement disparu il y a longtemps en allant chercher du bois dans la montagne.

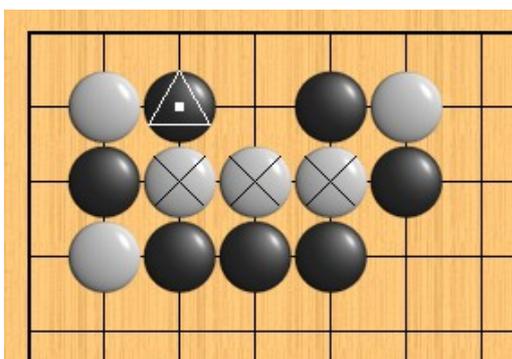
Ce récit surprit Wang. Le vieil homme demanda alors pourquoi il s'intéressait à l'histoire de cette vieille cabane; car cela faisait plus de cent ans que son grand-père avait disparu. Soudain, Wang se souvint de l'expression : "un jour au ciel équivaut à cent ans sur terre".

Il avait assisté à une partie de Weiqi (Go) joué par des immortels et tout passionné qu'il était à la partie il ne s'était pas rendu compte que 100 ans s'étaient écoulés...!

SOLUTIONS

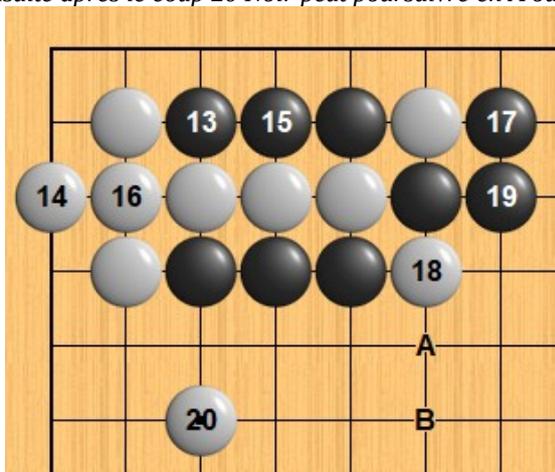
Le coup Δ exploite le manque de libertés des pierres blanches

Evidemment, jouer en A permettant de capturer les 3 pierres blanches en 1 coup résoudrait le problème, mais ce coup est passif.

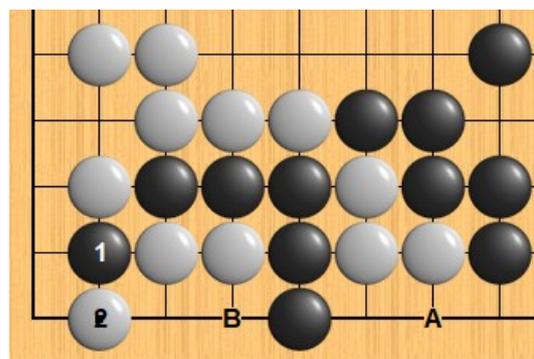


En réponse Blanc doit capturer avec le coup 14 puis connecter avec le coup 16.

Noir peut fermer le bord haut avec 17 et 18 est un coup intéressant pour créer une coupe entre les groupes noirs. Ensuite après le coup 20 Noir peut poursuivre en A ou B.



Cette séquence est "Joseki", autrement dit une suite de coups considérée comme "bien joué" et équitable pour Blanc et Noir.



La bonne réponse est d'abord d'attaquer les pierres blanches à gauche avec le coup 1. Cette attaque échoue à capturer les pierres blanches si Blanc répond, mais empêche Blanc de jouer en B sous peine de se faire capturer.

Ce qui permet à Noir de garder l'initiative pour jouer ailleurs où bon lui semble !



Phenix GO Club

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)

Go to ?

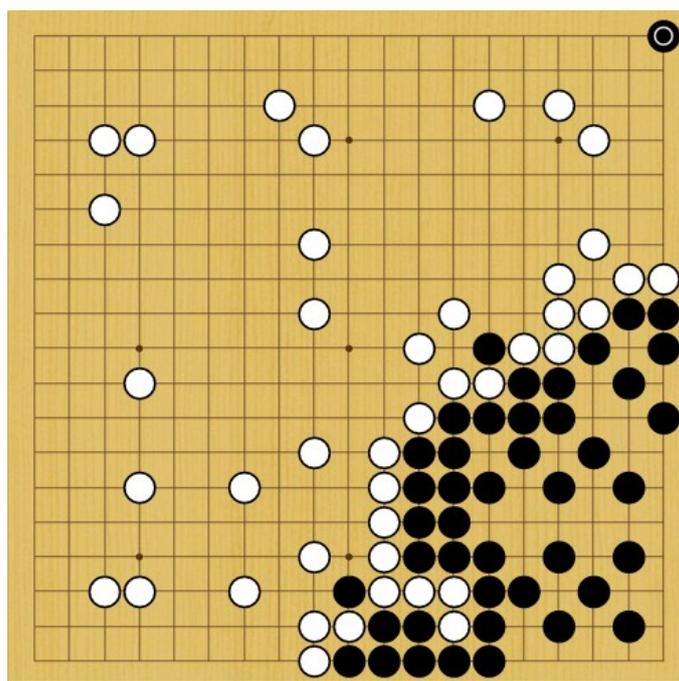
Des pierres de plus en plus intelligentes

Contrairement à des jeux comme les Echecs ou les Dames, le Go a un plateau beaucoup plus grand et plus de mouvements possibles, ce qui rend plus difficile la programmation d'un joueur informatique capable de concourir à un niveau élevé. Néanmoins, les progrès de l'apprentissage automatique et des réseaux neuronaux ont conduit à des percées ces dernières années, certains programmes étant désormais capables même de vaincre des joueurs humains professionnels. Le Go informatique a non seulement contribué à faire progresser la recherche sur l'Intelligence Artificielle (ou "IA"), mais a également contribué au développement d'autres applications du monde réel telles que le diagnostic médical et le traitement du langage naturel.

Et cette technologie se banalise tellement de nos jours que même les quelques mots d'introduction qui précèdent peuvent désormais être obtenus facilement par un générateur de texte (ici "DeepAI") à partir de quelques mots clés ("introduction" + "Go" + "informatique").

Une opportunité pour explorer cette technologie qui évolue à toute vitesse ces dernières années, à travers le prisme du Go et bien sûr de la Chine.

Mais avant tout une petite devinette: ci-dessous une partie de Go jouée récemment entre deux IAs. La question est, "qui a gagné ?" La réponse sera indiquée plus bas dans l'article...



AlphaGo

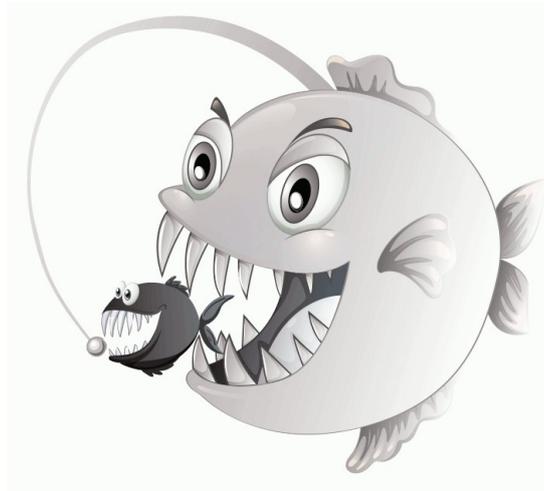
Pour le monde du Go, le premier coup de tonnerre eu lieu en octobre 2015, quand pour la première fois un joueur professionnel a perdu une partie sans handicap contre une IA. Les années 2016 et 2017 ne firent que confirmer que désormais le Go était dominé par l'IA.

Intelligence brutale

Comment sommes-nous arrivés à cette situation ?

Au siècle dernier, les capacités de calcul des ordinateurs étaient limitées à l'évaluation de quelques milliers de coups seulement. Le résultat se traduisait souvent en un jeu orienté vers des bénéfices à

court terme sans visibilité sur les conséquences ultérieures.



Pourtant, suivant la “loi de Moore”, depuis une cinquantaine d’années la puissance des ordinateurs a quasiment doublé tous les 2 ans. Les progrès exponentiels de cette force de calcul brute furent suffisants pour venir à bout des meilleurs joueurs d’Echecs dès la fin du 20ème siècle.

Muscler le cerveau

Mais le Go est autrement subtil. Une particularité du jeu est que bien souvent il s’agit de choisir entre des points immédiats ou un investissement donnant un avantage ultérieur incertain.

Pour parvenir à améliorer davantage les calculs, une première innovation importante ont été les algorithmes “Monte-Carlo” qui permettent d’affiner des plans en testant des suites possibles pour mieux les évaluer.

Mais surtout, plus récemment, le perfectionnement du “Machine Learning” avec des réseaux de neurones ont permis des progrès formidables. Pour entrainer les neurones de la machine, il s’agit de leur faire jouer des milliers, voire des millions de parties.

Sagesse surhumaine

Quand les IAs ont commencé à dominer le monde du Go, ce qui a frappé c’était leur maîtrise du jeu. Non seulement la tactique était supérieure, mais de manière inattendue leur jugement positionnel s’avérait également meilleur que celui des humains ! Ainsi, au cours de l’année 2016 ce sont généralement dès les premiers coups qu’AlphaGo prenait un avantage décisif !

Autrement dit, le niveau atteint par l’IA au Go ressemble à un jeu d’humain doué à la fois d’une capacité de calcul formidable et de l’expérience de millions de parties ! Impressionnant !

L’effet pourrait être comparé à un robot qui interpréterait avec une maîtrise technique et une touche très personnelle Chopin ou Ravel au piano pour remporter ensuite le 1er prix du concours de la reine Elisabeth... Car nous le savons aussi, l’IA sait être artistique...

La raison du plus bête est la meilleure

Alors y a-t-il encore une chance de battre l’IA ?

Au début, les tentatives humaines consistant à chercher des améliorations aux variantes jouées par la machine se sont toutes heurtées à un échec cuisant.

De (très) rares gains ont pû néanmoins être obtenus par imitation, sachant qu’au Go il est possible de jouer symétriquement aux coups de son adversaire. Evidemment il existe des techniques pour briser cette symétrie avec avantage – et ainsi le gain n’est espérable que contre une IA mal préparée. Les analyses révèlent également que les IAs ont des difficultés à lire les longues séquences de “capture par escalier” du Go.

Alors finalement qu'y a-t-il de vraiment plus fort qu'une IA ? Bien évidemment: une autre IA ! En novembre 2022, un groupe de chercheurs a publié un document décrivant des IAs spécialement entraînées pour contrer les meilleures IAs au Go.

Parmi les premières victoires obtenues se trouve la partie indiquée au début de cet article.

Noir est une IA qui joue très médiocrement au Go et qui n'a obtenu qu'un coin dans cette partie alors que Blanc a un territoire qui recouvre les $\frac{3}{4}$ du plateau de jeu. Mais si on interprète strictement les règles, le territoire Noir est consolidé alors que le large territoire Blanc contient quelques pierres noires et de ce fait ne peut être comptabilisé. Après que Blanc eu passé son tour, la partie a été gagnée pour Noir selon les règles que ces ordinateurs utilisent...

Les IAs ont ainsi pu détecter d'autres failles des IAs de Go actuelles. En particulier leur incapacité à gérer correctement de grandes structures de pierres cycliques. Des gains convaincants ont ainsi pu être obtenus, y compris par des humains en forçant ce genre de configuration très spécifique.

Pas d'intelligence sans raisonnement

Confucius il y a plusieurs millénaires déjà nous enseignait que la sagesse peut s'acquérir par l'expérience ou par l'imitation, mais que la réflexion est essentielle. Ici, ce qui est clairement mis en évidence c'est que si l'IA est capable de faire des liens entre des idées, il manque une "meta-intelligence" qui les rend très fragiles quand survient l'inattendu.

Un Maître de Go dans la poche

Pour ce qui est du Go, évidemment le talent humain a perdu de sa superbe. Même les meilleurs pros de la planète qui ont passé des milliers d'heures à étudier ne peuvent plus rivaliser avec les IAs disponibles gratuitement sur de simples smartphones.

L'ordinateur est maintenant devenu un compagnon important dans l'apprentissage, à tous les niveaux. Et les Fédérations de Go du monde entier doivent réorganiser leurs règlements autour de cet outil nouveau, notoirement parce que l'utilisation de l'IA est devenue un moyen trop efficace de remporter des parties de Go en ligne... Autrement dit, l'IA est aussi devenue le doping du Go.

IA qu'à demander à la machine

Au niveau théorique, le jeu humain s'inspire désormais largement du style des ordinateurs.

Si par le passé le Go consistait beaucoup en des ensembles de séquences jouées par coeur, le jeu moderne oblige à optimiser à l'extrême chaque coup. Des dogmes issus d'usages historiques sont tombés en désuétude. L'initiative a été valorisée, le jeu tient davantage compte de la situation globale et tout est devenu plus flexible.

Ce n'est pas exactement une révolution, mais tout de même une page de l'histoire s'est tournée.

Toujours plus d'intelligence

AlphaGo était en avance sur son temps. mais depuis les IAs ont encore progressé.

Et la Chine se porte plutôt bien dans ce domaine.

Bien sûr, de nos jours beaucoup d'ordinateurs sont construits en Chine (Lenovo 联想, Acer 宏碁, ASUS 华硕, etc.). Et au niveau du software, les IAs chinoises se sont classées aux meilleures places des derniers championnats UEC de Go: Symplect Go, WUWEIGO, DaPangGo, YDSGO.... Les IAs KataGo et Crazy Stone restent compétitifs, mais l'Occident n'est plus en tête.

Alors que nous réserve l'avenir ? Comme le titre le suggère, il est difficile d'imaginer jusqu'où le niveau peut progresser. Et au Go, plus le niveau monte, plus la pente est raide.

En tout cas, les maîtres du Go qui nous observent du haut de leur montagne de sagesse sont désormais des IAs. Mais plus haut encore, au sommet de l'asymptote de la perfection, le dieu du Go reste inatteignable.

Michael Silcher

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

Sources:

Wikipedia (https://fr.wikipedia.org/wiki/Go_en_informatique)

“Adversarial Policies Beat Superhuman Go AIs” (<https://goattack.far.ai/>)

“CNN How AI turned the ancient sport of Go upside down”

(<https://edition.cnn.com/2023/03/24/asia/ai-disruption-go-sport-hnk-intl-dst/index.html>)

Deep AI



Phenix GO Club

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



* Saviez-vous que l'invention du QR code a été inspirée par le Go ?