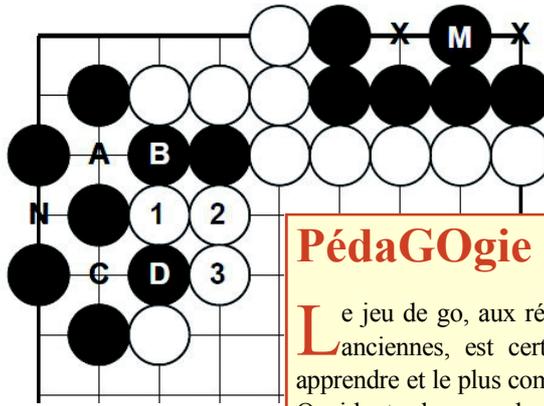


GO À GOGO

GO-Lois

Deux joueurs posent à tour de rôle une pierre (pion inamovible) sur une des 361 (=19²) intersections d'un plateau (goban) initialement désert. Les pierres reliées par la jonction reliant deux intersections constituent un groupe. Le nombre de libertés d'un groupe de pierres est le nombre d'intersections vides contiguës au groupe par une jonction (le groupe blanc 1-2-3 possède trois libertés sur les sept potentielles).

Un groupe est pris, et retiré du jeu, quand toutes ses libertés sont occupées par des pierres adverses. Le go est un jeu d'encercllement, et la prise n'est qu'un outil tactique pour atteindre ce but stratégique. Le suicide, priver de libertés un de ses groupes, est interdit, sauf pour effectuer une prise. Si Blanc est interdit en N, Blanc en A capture deux pierres noires. Pour éviter une éternelle répétition, on ne peut reproduire une situation ayant existé. Après Blanc en A, Noir peut jouer en B et prendre la pierre blanche. Mais après Blanc en C, Noir ne peut reprendre en D, du moins pas immédiatement : c'est un ko (éternité en japonais). Cette présentation simplifiée constitue l'essentiel des règles tactiques du go qui vous permettent d'entamer une partie. Mais pratique et conseils sont nécessaires pour saisir la puissance sous-jacente de ces règles simplissimes. Ainsi le groupe noir de six pierres du coin nord-est possède deux libertés internes, marquées X, qui ne peuvent être comblées simultanément par Blanc. Il est imprenable, donc « vivant ». Il en sera de même de tout groupe topologiquement équivalent. Capturer un groupe revient donc à l'empêcher d'encercler un territoire, ensemble d'intersections vides, qui peut être partagé en deux parties. Ainsi, si Blanc joue en M avant Noir, il tue ce groupe. Les problèmes de « vie et mort » d'un groupe sont les gammes du joueur de go, pour exercer sa capacité à « lire » des séquences de jeu.



PédaGOgie

Le jeu de go, aux références historiques les plus anciennes, est certainement le plus simple à apprendre et le plus complexe à jouer. Il est usuel en Occident de prendre en référence de « jeu intelligent » les échecs, jeu compliqué, en place du jeu de go, jeu complexe. Or il faut savoir que dans un quart du jeu de go, il y a autant d'états que dans le jeu d'échecs. Si les meilleurs programmes actuels d'échecs sont du niveau d'un champion du monde, le nombre de parties possibles au go, de l'ordre de 10¹⁷⁰, est tel qu'il rend vain tout algorithme basé sur un calcul arborescent, et la puissance informatique ne concurrence que de forts amateurs, bien loin du niveau des meilleurs professionnels. Sans vouloir hiérarchiser ces deux beaux jeux, on peut les comparer en les considérant duaux l'un de l'autre (voir tableau). Le go a de nombreux atouts pédagogiques. Les règles sont peu nombreuses, facilement assimilables, même si la notion de ko est plus difficile à exploiter. Un système de handicap permet à des joueurs de niveaux différents de jouer une partie équilibrée sans dévoyer la nature du jeu. Il met en évidence la différence entre tactique (prise) et stratégie (territoire), le local et le global, le court et le long terme. Ces qualités en ont fait un des quatre arts participant à l'éducation des princes en Chine, le guide stratégique des samouraïs et actuellement le support de modèles économiques et comportementaux. Vous trouverez de nombreux renseignements sur le site de la fédération ffg.jeudego.org/ sur les expériences pédagogiques effectuées en établissements scolaires.

Dualité GO-Echecs

	GO	Échecs
Pièces	= statiques	≠ dynamiques
Position	dynamique encercllement	statique tenir le centre
Début de partie	aucune pièce	toutes les pièces
Trait	noir compensation(komi)	blanc pas de compensation
Objectif	non local territoires	local roi
Fin de partie	indéterminée consensus	déterminée mat - pat
Score	quantitatif nombre de points	qualitatif gain ou perte
Nullité	exceptionnelle	courante
Handicap	oui	non

« Aujourd'hui, neuf septembre 1978,
J'ai tenu dans la paume un de ces disques minuscules
Parmi les trois-cent-soixante-et-un nécessaires
Au jeu astrologique du GO,
Cet autre échiquier de l'Orient.
Il est plus ancien que la plus ancienne écriture
Et le plateau est une carte de l'univers.
Ses variations noires et blanches
Épuiseront le temps.
Les hommes peuvent s'y perdre
Comme dans la lumière ou dans l'amour.
Aujourd'hui, neuf septembre 1978,
Moi, qui suis ignorant de tant de choses,
Je sais que j'en ignore une de plus,
Et je remercie mes muses
De cette révélation d'un labyrinthe
Qui jamais ne sera le mien. »

Jorge Luis Borges