

Le jeu de Go

Le jeu du Yin et du Yang...

texte et photos par Morgan Marchand

Vous avez sans doute déjà entendu parler du jeu de Go. Peut-être même y avez-vous été initié, mais connaissez-vous tous les liens qui unissent ce célèbre jeu asiatique à la tradition taoïste? Morgan Marchand, spécialiste du jeu de Go, vous entraîne dans les coulisses de ce jeu encore méconnu en France.

La vie est une partie de Go dont les règles ont été inutilement compliquées.

Proverbe chinois

Le grand jeu stratégique asiatique

Le jeu de Go est le grand jeu stratégique asiatique. Apparu en Chine, puis adopté au Japon et en Corée, le Go fait partie des grands jeux de la planète qui symbolisent à eux seuls une civilisation entière. Il oppose deux adversaires qui tentent de construire des territoires en les délimitant par leurs pierres, noires ou blanches. L'une des caractéristiques du Go est qu'il est simple et rapide d'apprendre à y jouer: quelques dizaines de minutes suffisent pour connaître toutes les règles et commencer à réaliser de vraies parties. Pour autant, il est coutume de dire que plusieurs vies humaines ne suffiraient pas à en épuiser toutes les possibilités: le jeu de Go est en effet le jeu humain le plus complexe et le plus riche en possibilités, à tel point que les logiciels informatiques les plus puissants sont loin de pouvoir battre ne serait-ce qu'un bon amateur.

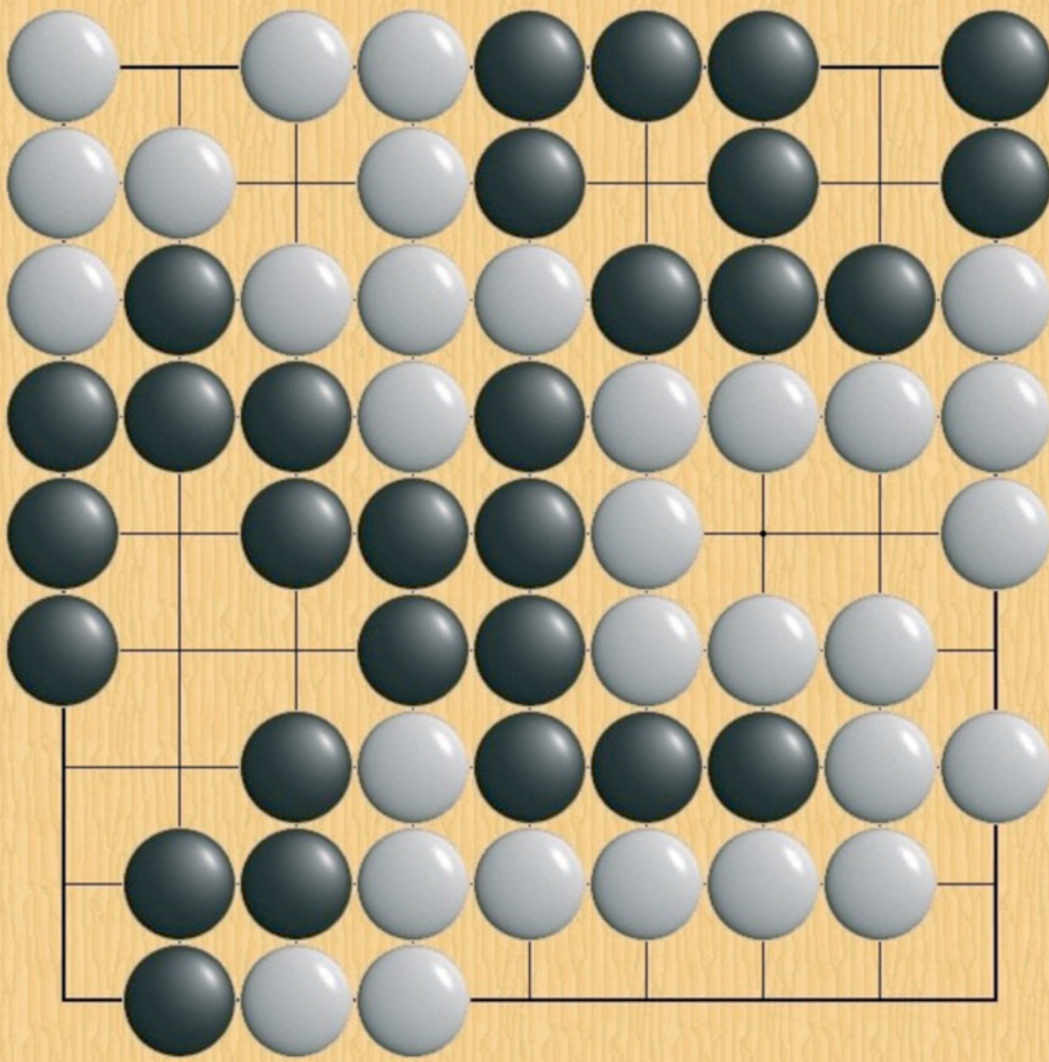
De par son origine culturelle, le Go est également le versant ludique de toutes les pratiques et traditions taoïstes. Souvent surnommé « le jeu du yin et du yang », le jeu de Go est en effet complètement intégré à l'univers du Tao dont il constitue la déclinaison ludique et stratégique: au Go, les pierres blanches et noires s'entourent mutuellement et s'imbriquent comme le yin et le yang du Taijitu*, le qi vital y désigne la liberté des pierres, et le vide intérieur conditionne la survie des groupes de pierres en difficulté.

Histoire et actualité du Jeu de Go

Le jeu de Go est apparu en Chine il y a environ 4000 ans. La légende raconte que l'empereur Yao l'aurait inventé pour parfaire l'éducation de son fils et le préparer à la gestion de l'empire. Le Go a ensuite été adopté en Corée puis au Japon, où il a été structuré avec des écoles, des tournois et des grands champions. Aujourd'hui, si c'est à Tokyo qu'est installée la Fédération internationale de Go, la concurrence est rude



Joueurs de Go dans les rues de Shanghai.



Une fin de partie sur un petit goban: Blanc gagne par 11 points contre 9.

entre les champions de ces trois pays (Chine, Corée, Japon) pour la conquête de titres et de championnats très convoités.

Aujourd'hui, le jeu de Go y est plus populaire que jamais. En effet, des émissions et des chaînes de télévision, intégralement consacrées à ce jeu, ont récemment vu le jour. De même, l'un des récents grands succès de mangas est le fameux *Hikaru no Go* (« le Go d'Hikaru »), dont le jeune héros qui se retrouve joueur de Go a conquis les enfants japonais puis de toutes nations.

L'actualité du jeu de Go se situe également dans la forte attraction qu'il exerce sur les personnes intéressées à l'Asie dans ses aspects stratégiques et économiques. En effet, le Go met en œuvre des principes stratégiques que l'on retrouve dans les grands classiques chinois comme l'Art de la guerre de Sun Zi, ou les anonymes Trente-six stratagèmes. Récemment, le jeu de Go a ainsi retenu l'attention de nombreuses études stratégiques, militaires bien sûr, mais aussi économiques et commerciales: de nombreux auteurs (japonais, chinois, occidentaux...) y ont vu l'une des clés pour comprendre les modèles de la réussite économique asiatique.

Par contre, le Jeu de Go est encore assez peu connu et pratiqué dans les pays européens et

américains, en France notamment. L'une des explications à ce fait est sans doute à chercher dans les spécificités culturelles du jeu de Go: apprendre le Go et commencer à y jouer, c'est se fondre dans un univers de pensée asiatique.

Go et Tao

Le Go est notamment l'expression ludique des conceptions taoïstes du monde. Par exemple, le plateau de jeu lui-même (le goban) fait écho aux pratiques de l'acupuncture chinoise: parcouru de méridiens que sont les lignes verticales et horizontales, il est constitué de 361 intersections, ce qui est à la fois le nombre de jours dans l'ancienne année chinoise et le nombre de points d'acupuncture dans sa version chinoise traditionnelle.

En ce qui concerne le déroulement du jeu et sa stratégie, le Go favorise et développe des pensées stratégiques qui font écho à de nombreux conseils du Yi Jing, le classique *Livre des changements* chinois. Ainsi, au Go, il est primordial de bien comprendre que l'objectif n'est pas de « tuer » les pierres adverses: on est en concurrence avec elles pour obtenir plus de territoires, mais il est, contrairement aux échecs, inutile et inefficace de vouloir détruire l'adversaire. Il faut plutôt chercher à repérer les meilleures

Le plateau de jeu fait écho à la médecine chinoise.

LA LEGENDE DU TEMPLE DU GOBAN

Dans la province du Yunnan, dans l'Ouest de la Chine, se trouve un temple taoïste situé sur la « Montagne du Goban » (Qi pan shan). Remontant à l'époque des Han et des Tang, ce temple contient de nombreuses fresques qui décrivent la légende du jeune homme qui découvrit ce « jeu des immortels »:

Un jeune bûcheron de dix-neuf ans qui passait sur la montagne vit deux immortels qui jouaient au Weiqi. Il posa son baluchon et les observa.

C'était l'Ancien de la Grande Ourse et l'Ancien du Pôle Sud. Le premier avait les pions noirs tandis que le second avait les pions blancs. Tous deux s'étaient engagés dans une partie où yin et yang, blancs et noirs, s'affrontaient, se substituaient et régulaient l'activité de l'univers. Combien de temps cela dura ?

La partie se termina et les deux immortels prirent leur vol en direction des nuages. Le jeune homme chercha ses affaires en vain et reprit le chemin du village. Tout avait changé. Certaines maisons qu'il ne connaissait pas avaient été bâties. D'autres n'existaient plus. Les gens qu'il fréquentait avaient vieilli. On le regardait avec effarement comme s'il était devenu un fantôme. Il quitta le village avant que la surprise des habitants ne se transforme en hostilité.

*La partie à laquelle il avait assisté lui avait permis d'échapper aux effets du temps; il avait ainsi acquis la longévité. Il retourna sur la montagne, où les immortels avaient laissé le goban. Il s'entraîna sans relâche et remporta plusieurs parties contre des démons et des dragons. Il arriva ainsi à l'âge de 119 ans et obtint l'immortalité; il laissa ses traces de pas dans la roche quand il quitta les lieux de son étude.**

* Voie d'Asie
<http://wusong.free.fr/biblio/voidasi0.htm>



Le matériel de jeu : des pierres noires, des pierres blanches, et un plateau (goban) de 19 lignes horizontales et 19 lignes verticales.

possibilités sans forcer les situations, et adopter une approche yin des problèmes et des conflits. Ainsi, l'un des premiers défis du joueur de Go est de faire vivre ses groupes de pierres, en leur assurant au minimum les fameux « deux yeux », ces deux espaces libres et indépendants à l'intérieur d'un groupe, ces deux « souffles de vie » qui font que l'adversaire ne pourra jamais capturer le groupe. Le jeu de Go favorise donc une pensée en termes de construction dynamique : il faut y créer et faire survivre ses groupes de pierres dans un contexte qui change constamment, en sachant repérer les potentiels des situations sans s'accrocher à des objectifs prédéfinis. A sa manière, le Go est donc aussi une école de la vie.



PORTRAIT

Morgan Marchand est l'auteur, avec Flore Coppin, du livre *La Voie du Go. Propos sur le jeu de Go*, paru aux Editions Chiron en 2006. Joueur de Go et consultant pour un cabinet de conseils en management interculturel, il anime notamment des formations sur le jeu de Go et la pensée asiatique.



Les règles du jeu de Go

Le Go se joue sur un plateau (goban) composé de 19 lignes verticales et 19 horizontales formant 361 intersections. Pour apprendre et faire des parties plus rapides, on joue également sur des plus petits plateaux de 13x13 et 9x9. Le Go se joue à deux : l'un prend les pierres noires, l'autre les pierres blanches. En début de partie, le goban est vide. C'est Noir qui commence à jouer en posant une de ses pierres sur une intersection du goban ; Blanc joue ensuite en posant une de ses pierres sur une intersection libre, et ainsi de suite. Une fois posées, les pierres ne bougent pas : elles ne seront jamais déplacées.

But du jeu et fin de la partie

Le but du jeu est de constituer des territoires en plus grand nombre que son adversaire. Un territoire est un ensemble d'intersections libres

entourées par des pierres de même couleur. Les bords forment des frontières naturelles. Chacune des intersections contrôlées vaut un point. A la fin de la partie, le joueur qui contrôle le plus d'intersections vides sur l'ensemble du goban remporte la partie.

Règles du jeu

Afin de réguler cette concurrence pour le plus grand territoire, le Go ne pose que trois règles :

- Libertés et capture des pierres et des chaînes. Une pierre a autant de « libertés » que d'intersections libres adjacentes (soit 4 maximum pour une pierre isolée).
- Si une pierre adverse occupe l'une de ses intersections adjacentes, elle ôte à la pierre une liberté. Quand on occupe la dernière liberté d'une pierre, celle-ci est prise et retirée du goban ; elle est prisonnière et sera décomptée des points à la fin de la partie.
- Si une pierre de même couleur occupe une des libertés d'une pierre, les deux pierres sont connectées et forment un groupe dont le nombre de libertés est le total des intersections adjacentes libres. Mais ce groupe peut également être capturé : s'il se fait complètement entourer de pierres adverses, et donc s'il est privé de liberté, ce groupe est intégralement capturé et retiré du Goban.
- Interdiction du suicide : il est interdit de jouer à un endroit où l'on n'a aucune liberté, sauf si on enlève la dernière liberté d'une pierre ou d'une chaîne adverse.
- Cas particulier du « Ko » : il est interdit de redonner au goban une configuration identique à celle qu'il lui a déjà été donné auparavant au cours de la partie.

* Le Taijitu est le symbole traditionnel représentant sous forme de sphère les forces du yin-yang.

A lire

- Flore Coppin et Morgan Marchand, *La Voie du Go. Propos sur le jeu de Go*, Chiron, 2006.
- Motoki Noguchi, *Le langage des pierres*, Praxeo, 2006.
- Pascal Reyssset, *Le Go aux sources de l'avenir*, Chiron, 1994.
- Peter Shotwell, *Go : More than a Game*, Tuttle Publishing, 2003.

A consulter

- Les règles complètes du jeu de Go peuvent être consultées sur : <http://ffg.jeudego.org>
- Le site de la Fédération française de Go.
- <http://bibliographie.jeudego.org> : tous les livres en français sur le jeu de Go.
- <http://goproblems.com> : exercices de Go, de niveau débutant à professionnel.
- www.goplanet.ws : pour jouer avec des partenaires du monde entier.

Pour en savoir plus, consultez le carnet d'adresses p. 66.