

Histoire et Découverte du Jeu de Go

"Le plus fascinant des jeux de stratégie"

- ***Origine***
- ***Evolution en orient***
- ***Arrivée en occident et en France***
- ***Influence sur la société***
- ***Présentation des règles du jeu***

Luc Ronayette

Secrétaire de la Fédération Française de Go

Café La Table Ronde, 7 Place Saint-André, Grenoble

Mercredi 27 mars 2024 à 20:30



Origine

• Toujours un mystère...

• Une possibilité : né au Tibet

- Des fouilles archéologiques dans des terrains datés de plus de 4000 ans ont exhumé des objets pouvant être considérés comme étant des pierres de jeu de go

• Autres possibilités : né en Chine

- Une légende évoque le fait qu'il aurait été inventé par l'empereur Yao pour occuper son fils Danzhu (héritier naturel jugé trop peu vertueux) alors qu'il désignait son gendre Shun comme successeur.



Empereur Yao
(2324-2206 av. J.C.)



Empereur Shun
(2294-2184 av. J.C.)

- Une autre légende évoque le fait qu'il aurait été inventé durant le règne de l'empereur Jie Gui (1818-1767 av. J.C.) par un vassal nommé U, qui aurait inventé ce jeu pour distraire son suzerain

• Quoi qu'il en soit :

- C'est un des plus vieux jeu de stratégie qui nous soit parvenu

Origine

• Premières références avérées : Chine

- Evocation du jeu de go dans "*Annales des Printemps et Automnes*" ou "*Annales du pays de Lu*"
 - *chroniques des règnes de 12 princes de l'Etat de Lu écrites par plusieurs générations de scribes entre 722 et 481 av. J.C. → description extrêmement succincte et dans un style dépouillé des principaux événements politiques, diplomatiques et militaires, intervenus à Lu ainsi que quelques phénomènes naturels (éclipses, inondations, tremblements de terre).*
- Evocation du jeu de go dans "*Entretiens*" ou "*Analectes*"
 - *compilation de discours de Confucius (551-479 av. J.C.) et de ses disciples ainsi que de discussions entre eux*
- Les premiers traités de go apparaissent en Chine sous la dynastie Han (25-220 ap. J.C.)
 - *La plus ancienne retranscription de partie qui nous soit parvenue (seulement les 47 premiers coups joués) est une partie disputée entre Sun Ce, prince de Wu, et Lu Fan, son général, retranscrite dans un traité écrit à la fin de la dynastie Han : "**Les diagrammes de Wu**"*

像教行子孔師先



Portrait de Confucius
donnant une leçon

Evolution en orient / période pré-classique

• Chine

• **Durant la dynastie Han (25-220 ap. J.C.)**

- Le jeu de Go est porté au rang d' **art sacré** au même titre que la peinture, la musique et la calligraphie.

• **Durant les dynasties suivantes (Jin, Sui, Tang, Song, Liao ...)**

- La pratique du jeu se développe chez les "classes supérieures éduquées" (cour de l'empereur, écrivains, moines...).
- Initialement de 17x17 lignes le plateau de jeu passe à 19x19 lignes durant la dynastie Sui (581-618)



Partie de go à la cour durant la dynastie Song du Nord (960-1127)

Bo Juyi, (772-846), poète chinois de grand renom durant la dynastie Tang (618-907) a écrit :

Des moines de la montagne sont assis jouant au go,
Sur le tablier l'ombre lumineuse des bambous,
On ne voit personne à travers le feuillage chatoyant,
Mais de temps en temps on entend le claquement d'une pierre.



Illustration du poème de Bo Juyi

• **Exportation du jeu de Go**

- **Corée** : au V^e siècle
- **Japon** : au VII^e siècle

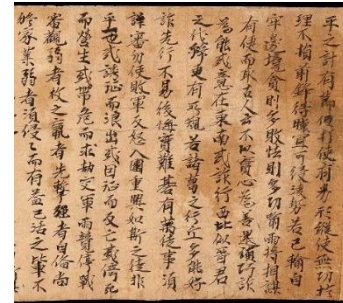
Evolution en orient / période pré-classique

• Chine

• Divers ouvrages sont écrits

• Manuel de base

- « *Dūnhuáng Qíjīng* » "Le jeu de go de Dunhuang"
- Ecrit au VI^e siècle. Auteur inconnu



Dūnhuáng Qíjīng
(original conservé à la
bibliothèque de Londres).

• Manuel d'apprentissage

- « *Qijing Shisanpian* » "Le jeu de go en 13 chapitres"
- Écrit entre 1049 et 1054 par Zhang Ni
- Les parties sont jouées avec 4 pierres (2 blanches et 2 noires)
déjà posées sur le plateau

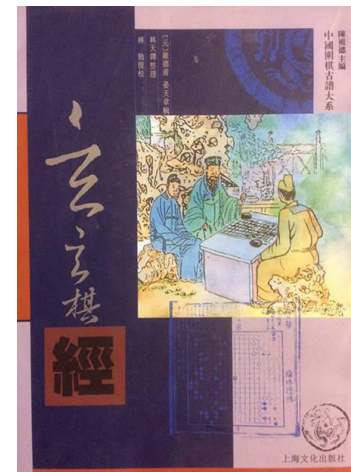


Qijing Shisanpian
(copie du texte original)
Librairie de Pékin

• Pratique du jeu

- « *Xuan xuan qi jing* » *Recueil de problèmes*
- Ecrit en 1349 par Yan Defu et Yan Tianzhang

Xuan xuan qi jing
(une des nombreuses rééditions)
Librairie de Pékin



Evolution en orient / période pré-classique

• Chine

• **Dynastie Ming (1368-1644)**

- Evolution du système de décompte des points
 - passage au décompte "à la chinoise" : territoire + pierres
 - permet de résoudre tous les cas litigieux
- Guo Bailing (1587-1662), daguoshou "grand maître", écrit :
 - Guanzi Pu (recueil de 1473 problèmes)
 - Sanzi Pu ("Parties à 3 pierres")
 - Sizi Pu ("Parties à 4 pierres")

Une page de problème du
Guanzi Pu



Ermes joueurs de go.

Dynastie Ming vers 1550

(détail d'un tableau en 6 volets japonais appelé « Les quatre accomplissements »)



Un élégant au jardin des abricots

Dynastie Ming 1437

• **Dynastie Qing (1644-1911)**

- En 1881 Deng Yun Huei écrit un livre ("Collection de parties de Yi Chien Jai")
 - 169 joueurs sont recensés et classés de la manière suivante :
 - Joueurs de 1^{ère} classe : 9
 - Joueurs de 2^{ème} classe : 41
 - Joueurs de 3^{ème} classe : 28
 - Joueurs de 4^{ème} classe : 35
 - Joueurs fameux (qu'on appellerait maintenant "personnalités") : 56

Détail d'un bol

Dynastie Qing 1720



Evolution en orient / période pré-classique

Corée

Moine Do-rim
enseignant le go
???



- **Arrivée du go au V^e siècle dans les 3 royaumes :**
 - 3 royaumes de Silla, Baekje, Goguryeo (57 av. J.C. - 668)
- **Un écrit rétrospectif mentionne qu'en l'an 475 :**
 - un moine du nom de Do-rim arrive au royaume de Baekje et demande l'asile politique au roi Kae-ro.
 - le moine, fin lettré et joueur de go, venait du royaume Goguryeo d'où il disait avoir été chassé par le roi Jang-su.
 - en réalité, Do-rim était chargé d'espionner Kae-ro pour le compte de Jang-su.
 - après quelques années passées à acquérir la confiance de Kae-ro, Do-rim a pu envoyer suffisamment d'informations à Jang-su pour lui permettre d'envahir en seulement 7 jours et sans trop d'effusion de sang le royaume de Baekje (le roi Kae-ro a néanmoins été tué).
- **Période Silla (668-698) : unification des trois royaumes**
- **Royaume de Balhae (698-918) puis royaume de Goryeo (918-1392) puis période Joseon (1392-1910)**
 - Peu de diffusion du jeu en dehors des cours où il est pratiqué par les rois, les princes, quelques généraux et ministres de haut rang

Evolution en orient / période pré-classique

• Japon

- **XVI^e siècle : unification du Japon par 3 daimyo (gouverneurs militaires) :**



Oda Nobunaga (1573-1582)



Toyotomi Hideyoshi (1583-1598)



Tokugawa Ieyasu (1543-1616)

- Fondation en 1603 d'un gouvernement shogunal (shogun = général) qui, depuis sa capitale d'Edo, va diriger l'archipel pendant deux siècles et demi (époque d'Edo)
- **Apparition du premier système officiel de joueurs professionnels**
 - **Quatre écoles de go (Honinbo, Hayashi, Inoue et Yasui) sont créées**
 - Elles se disputent des postes de joueur de go "fonctionnaires" payés par l'Etat
 - Elles se disputent surtout le titre de godokoro (meilleur joueur de go) qui fait la renommée de l'école
 - **La théorie est intensivement travaillée**
 - Evolution des règles (début de partie depuis un plateau vide)
 - Travail sur les formes et les situations (tsumego)
 - **Le niveau de jeu augmente considérablement**
 - Estimation du niveau relatif des joueurs (création échelle dan)
 - **Plusieurs joueurs laissent leurs noms dans l'histoire**
 - Pour n'en citer qu'un : Honinbo Shusaku



Honinbo Shusaku (1829-1862)

Evolution en orient / période pré-classique

• Japon XVI^e → XX^e siècle

Le jeu de go est aussi pratiqué par des amateurs en dehors des écoles de professionnels.

Apparition
échelle de
niveau kyu
???

*Il fait partie des 4 arts traditionnels
(peinture, calligraphie, musique, go)*

que toute personne éduquée doit maîtriser



Geisha
(estampe de Kikukawa Eizan, vers 1811)



Samourai



Lutteur de sumo
Onogawa Kisaburō
(1756-1806)



Evolution en orient / période pré-classique

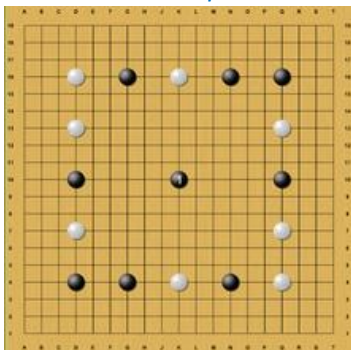
• Corée

• **Fin du XVI^e / début du XVII^e :**

• **Le jeu de go commence à sortir du cadre fermé des cours royales**

- La notion de Go comme un des 4 arts sacrés qu'il faut apprendre et maîtriser dans le cadre d'une bonne éducation a été importée :
 - soit du Japon lors des tentatives d'invasion de la Corée en 1592 et 1597-1598
 - soit de Chine lors de l'annexion et la vassalisation de la Corée aux mandchous en 1637
- Le go commence à se répandre dans les classes supérieures civiles et militaires

Sunjang Baduk
Position de départ



• **Le jeu (appelé sunjang baduk) est joué d'une manière particulière :**

- Les 16 premiers coups de la partie sont imposés et ce n'est qu'au 17^{ème} coup que le joueur qui a les noirs peut théoriquement jouer le premier "coup libre" de la partie.
 - En réalité le 17^{ème} coup était quasiment systématiquement joué au centre du plateau
- A la même époque :
 - en Chine : ce ne sont que les 4 premiers coups qui sont imposés (2 pierres noires et 2 pierres blanches jouées en diagonale dans les 4 angles)
 - au Japon : il n'y a plus aucun coup imposé lors des débuts de parties et les joueurs sont totalement libres de commencer à jouer où ils le désirent → grande créativité pour le développement de phases de jeu différentes
- Conséquences :
 - les débuts de parties de sunjang baduk sont peu diversifiés
 - pour compenser cela, le milieu de partie doit être plus performant
 - ceci est à l'origine du style de jeu coréen qui est jugé plus combatif et plus agressif que les styles de jeu chinois et japonais

Evolution en orient / période classique

• Japon

• 1868 : restauration Meiji

- L'empereur reprend le pouvoir aux shoguns
- Fin de la rémunération des écoles de go par l'État
 - Des mécènes prennent le relais
 - Le système professionnel japonais réussit à survivre

• 1924 : fondation de la Nihon Ki-in

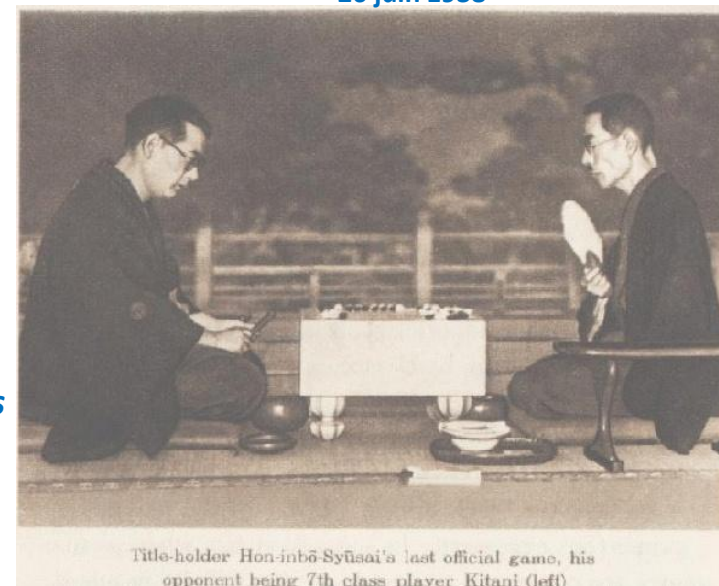
- Devient la principale association de joueurs professionnels
 - Existe toujours de nos jours

• 26 juin 1938 : célèbre partie

- Disputée entre Honinbo Shusai (1874-1940), 21^e et dernier grand maître de l'école Honinbo, et Kitani Minoru (1909-1975), brillant représentant de la jeune génération de joueurs de la Nihon Ki-in
 - Cette partie a été immortalisée dans le roman "Le maître ou le tournoi de go" de Kawabata Yasunari (1899-1972), prix Nobel de littérature en 1968
 - Cette partie est considérée être l'évènement qui marque la transition au Japon entre la période classique et la période moderne

Kitani Minoru vs Honinbo Shusai

26 juin 1938



Evolution en orient / période moderne

• Chine

- **1911** : révolution → renversement de la dynastie Qing → le Kuomintang (parti nationaliste) prend le pouvoir et crée la République de Chine
 - Disparition des joueurs professionnels qui vivaient dans l'entourage de la cour impériale.
 - Ils partent au Japon fréquenter les écoles de go
- **1949** : prise du pouvoir par Mao Zedong → création de la République Populaire de Chine
- **1960** : Chen Yi, Ministre des affaires étrangères ramène en Chine 5 joueurs professionnels japonais
 - Les professionnels japonais remportent 32 des 35 parties jouées contre les joueurs chinois
 - L'orgueil national est piqué au vif
 - Les dirigeants chinois décident de se réapproprier ce jeu traditionnel en le nommant sport national
- **1962** : Création de la Zhongguo Weiqi Xiehui (Association Chinoise de Go)
 - Similaire à la Nihon Ki-in japonaise → renouveau des joueurs professionnels chinois
- **1966 - 1975** : révolution culturelle prolétarienne
 - Les intellectuels sont envoyés travailler dans les champs → les joueurs de go également
 - Le championnat national de Go est suspendu de 1967 à 1973
- **1979** : **Nie Weiping (1952- ...)** : remporte le premier championnat du monde
- **1982** : **Chen Zude (1944-2012)** : premier chinois à atteindre le niveau 9 dan pro
- **1984** : Création des rencontres annuelles de go entre Chine et Japon
 - Nie Weiping remporte les 3 premières éditions en 1984, 1985, 1986 (et s'incline en finale en 1987)



Nie Weiping
(1952 - ...)



Evolution en orient / période moderne

• Corée

- **Depuis 1637** : la Corée est vassale de la Chine
- **1894** : rébellion paysanne du Donghak :
 - La Corée demande à la Chine d'intervenir mais cette dernière ne fait rien
 - La Corée signe alors une alliance militaire avec le Japon
- **1905** : la Corée devient protectorat japonais
- **1910-1945** : la Corée est annexée par le Japon qui en fait une province
 - Le sunjang baduk et ses règles spéciales disparaît et est remplacé (mais continuera à être appelé baduk) par le igo japonais aux règles plus modernes
- **1937** : Cho Nam-chul (1923-2006) alors âgé de 14 ans part au Japon et devient l'élève de Kitani Minoru à la Nihon Ki-in
- **1945** : suite à la capitulation du Japon, la Corée est libérée
 - mais divisée entre le nord sous influence soviétique et le sud sous influence américaine...
 - Cho Nam-chul, devenu au Japon joueur professionnel de la Nihon Ki-in, revient vivre en Corée du Sud et fonde la Hansung Kiwon, première académie de go coréenne. Il est considéré être le père fondateur du go moderne en Corée
- **1955** : création en Corée du Sud de la Hankuk Kiwon association de go coréenne également appelée KBA (Korean Baduk Association)

Evolution en orient / période moderne

• Japon

- **26 juin 1938** : partie entre Honinbo Shusai et Kitani Minoru
 - Marque un tournant historique : défaite du go ancestral historique japonais traditionnel face au go moderne de la jeune association Nihon Ki-in créée en 1924
- **Par la suite** : arrivée de sponsors dans le monde du go
 - Les titres existants (jusque là honorifiques) deviennent la propriété de sponsors qui organisent des tournois richement dotés
 - Désormais le meilleur joueur :
 - n'est plus le grand maître d'une école qui possède le titre à vie
 - est le tenant d'un titre qui est remis en jeu chaque année
 - La couverture médiatique prend de l'ampleur
- **1941** : premier titre Honinbo de l'ère moderne
 - Honinbo Risen (1909-1970)
- **1950** : une deuxième association professionnelle naît : Kansai Ki-in
 - Créée suite à un différent entre la Nihon Ki-in d'Osaka et la Nihon Ki-in de Tokyo
- **De nouveaux titres sont créés** :
 - 1953 : Oza
 - 1962 : Meijin et Judan
 - 1975 : Tengen
 - 1976 : Gosei
 - 1977 : Kisei

Arrivée en occident

• 1615 : première référence occidentale au jeu de go

- **Matteo Ricci (1552-1610), missionnaire jésuite italien** : a passé les 30 dernières années de sa vie en Chine à initier de nombreux échanges culturels avec l'occident. Il a découvert l'existence du jeu de go et l'a relaté dans ses carnets écrits en chinois. 5 ans après sa mort ses carnets sont traduits en latin et publiés par Nicolas Trigault (1577-1628), également missionnaire jésuite
- Il ne semble pas qu'il ait ni appris les règles ni pratiqué le jeu.



• 1694 : deuxième référence

- **Thomas Hyde (1636-1703), professeur à l'Université d'Oxford** : spécialiste des langues orientales et de l'histoire des jeux, il publie « De ludis Orientalibus libri » (Livre sur les jeux orientaux) qui comporte 7 pages au sujet du jeu de go. Il semble qu'il ait appris les rudiments du jeu en 1687 au contact d'un diplomate chinois en poste en Angleterre.
- Cela en ferait donc le premier occidental qui aurait été initié au jeu de go.



• 1710 : troisième référence

- **Gottfried Wilhelm Leibniz (1646-1716), mathématicien et philosophe** : il écrit au sujet du go dans son article « Annotatio de quibus Ludis » (Notes sur les jeux), : « Même si nous ne connaissons pas toutes les règles de ce jeu, le nombre de pierres et la taille du plateau me laissent penser qu'y jouer est très difficile et requiert de grandes compétences. »
- Il est quasiment certain qu'il n'a pas eu connaissance des règles du jeu.



• Jusqu'à la fin du XIX^e siècle

- Plusieurs voyageurs occidentaux de retour d'orient mentionnent un contact avec le jeu de go mais aucun ne semble avoir vraiment appris à y jouer.



Arrivée en occident / Europe, USA

- **1880 : début du go en Europe**
 - **Oskar Korschelt (1853-1940), ingénieur chimiste allemand.**
 - Il a vécu au Japon entre 1875 et 1884 où il a rencontré Honinbo Shuho (1838-1886) qui lui a appris à jouer au go et l'a entraîné pendant plusieurs années. Il est dit que sur la fin de son séjour au Japon Oskar Korschelt jouait avec Honinbo Shuho des parties à 6 pierres de handicap.
 - **Cela en fait donc le premier occidental véritablement joueur de go.**
 - Il a publié en 1880 un article assez complet "Das Japanisch-Chinesische Spiel Go" (Le jeu sino-japonais de go) puis en 1884 un livre intitulé "Das Go spiel" (Le jeu de go)
 - **A noter :** ayant appris à jouer au Japon, Oskar a écrit son article et son livre en utilisant les termes de go japonais. Par la suite tous les écrits occidentaux ont adopté la terminologie japonaise et c'est encore celle qui est utilisée de nos jours pour désigner les coups ou les positions de jeu (atari, hoshi, keima, ponuki, ogeima, tsuke etc.)
- **Le go commence à être pratiqué en Europe**
 - D'abord en Allemagne, Autriche, Prusse puis, par la suite, en Grande-Bretagne et aux Pays-bas.
- **1914 : arrivée du go aux Etats-Unis**
 - **Edward Lasker (1885-1981) (≠ son cousin Emanuel Lasker (1868-1941))**
 - Tous deux joueurs d'échecs prussiens de haut niveau émigrés aux Etats-Unis.
 - Edward, un peu moins doué aux échecs qu'Emanuel, lit en 1905 l'article d'Oskar Korschelt et commence à s'intéresser au jeu de go. Il écrit en 1907 : « Les règles du go sont si élégantes, organiques et rigoureuses que si des formes de vie intelligentes existent dans l'univers elles jouent certainement au go ». Il amène le go aux Etats-Unis lorsqu'il émigre en 1914.
 - **20 ans plus tard, en 1934, Edward est un des 3 co-fondateurs de l'American Go Association**

Arrivée en occident / Europe, USA

• *Le go se développe*

• *Création de fédérations nationales :*

- 1934 : Etats-Unis
- 1937 : Allemagne
- 1953 : Grande-Bretagne
- 1959 : Pays-Bas
- 1970 : France
- etc.



Michael Redmond (1963-...), Etats-Unis
Premier joueur occidental à avoir atteint
le top niveau de 9 dan professionnel (en 2000)

• *Structuration du go Européen :*

- 1938 : premier championnat d'Europe de Go
- 1957 : création de l'European Go Federation (actuellement 37 pays membres)
- 1992 : création de l'European Go Cultural Center à Amsterdam

• *Des occidentaux sont admis dans les écoles professionnelles japonaises :*

- Pour n'en citer que deux :
 - 1978 : Manfred Wimmer (1944-1995), Autriche → 2 dan Kansai Ki-in → premier occidental à devenir joueur de go professionnel
 - 2000 : Michael Redmond (1963-...), Etats-Unis → 9 dan Nihon Ki-in → premier occidental à atteindre le top niveau professionnel de 9 dan

Arrivée en occident / France

- **1965 : Claude Chevalley (1909-1984), professeur de mathématiques**
 - Découvre le go lors de ses voyages au Japon et aux Etats-Unis. Il initie certain de ses élèves (dont Jacques Roubaud)
- **1969 : début officiel du go en France**
 - "Petit traité invitant à la découverte de l'art subtil du go" écrit par Pierre Lusson, Georges Perec et Jacques Roubaud.
 - Des joueurs se retrouvent dans une librairie parisienne "L'impensé radical" et fondent le premier club de go français
 - Premier article de presse française sur le go dans l'Express intitulé "Les nouveaux mordus du morpion japonais"
 - Lim Yoo Jong, coréen, joueur amateur 5d, découvre le petit groupe de joueurs français et les prend comme disciples
- **1970 : création Association Française de Go (devient Fédération Française de Go en 1978)**
- **1971 : premier championnat : Patrick Mérissert champion de France**
- **1973 : premier tournoi de Paris**
- **1976 : Patrick Mérissert, 4 dan, devient champion d'Europe**
- **1979 : premier numéro de la Revue Française de Go**
- **1985 : la FFG regroupe 60 clubs et compte plus de 500 adhérents**
- **1990 : premier français partant étudier le go dans une école professionnelle**
 - Farid Ben Malek (obtient le diplôme 1d Shidoin de la Nihon Ki-In, diplôme qui n'autorise cependant pas à participer aux compétitions professionnelles)

Lim Yoo Jong
"Maitre Lim"
(1924-2016)



Farid Ben Malek
(1970 - ...)



Arrivée en occident / France

- **2005-2014 : la FFG embauche un pédagogue :**
 - Fan Hui, joueur professionnel chinois 2p
 - Il fait beaucoup progresser le niveau des joueurs français
- **2006 : la FFG compte 100 clubs et 1650 adhérents** (record historique)
- **2013 à 2015**
 - Fan Hui, naturalisé français en 2012, est sacré 3 fois d'affilé champion d'Europe
- **2015 : la France est championne d'Europe par équipe**
 - Fan Hui 2p, Thomas Debarre 6d, Benjamin Dréan-Guénaïzia 6d et Tanguy Le Calvé 6d
- **2018 : la FFG compte 95 clubs et 1400 adhérents**
 - On estime que ~ 50 000 personnes savent jouer au go en France
- **2019 : Tanguy Le Calvé devient joueur professionnel de la fédération européenne de go EGF**
- **2019 à 2021 : la France est 3 fois championne d'Europe par équipe**
 - Dai Junfu 8d, Tanguy Le Calvé 1p, Thomas Debarre 7d, Benjamin Dréan-Guénaïzia 7d,
- **2022 :**
 - Benjamin Dréan-Guénaïzia 7d devient champion d'Europe
 - Thomas Debarre 7d fini 4^{ème} au championnat du monde amateur



Fan Hui
(1981 - ...)

Tanguy Le Calvé
(1995 - ...)



Arrivée en occident / France / Grenoble

• **1973 : Création du club de Go de Grenoble**

- 5^{ème} club créé en France, il s'est d'abord réuni à la librairie Chaix (disparue depuis) qui se situait rue Corneille puis ensuite au bar Le Gambetta situé sur le boulevard du même nom.
- Fondateur et président durant de nombreuses années : Jean-Maurice Bourgueil, 9k

• **2009 : création de la première école de go française dédiée aux jeunes**

- Par Dominique Cornuejols, 1d : 2 RV/semaine : mercredis et samedis après-midis

• **Depuis 2016 :**

- Le club emploie un salarié qui enseigne le go (école de go du club + intervention dans les écoles primaires de la région grenobloise, cours collectifs ou particuliers pour les adultes)
- 4 des 10 meilleurs joueurs vivant en France sont grenoblois (dont In-seong Hwang, 8d, actuellement meilleur joueur en Europe et pédagogue salarié de la FFG depuis 2014)

• **2017 :**

- Record du nombre d'adhérents d'un club de go Français : plus de 140

• **Palmarès du club :**

- 6 champions de France
- 3 championnes de France
- 1 champion d'Europe jeune < 21 ans
- 7 titres de club champion de France



In-seong Hwang, 8d

Société actuelle / Classement des joueurs

- **2 échelles de niveaux distinctes**

- Amateurs : niveaux kyu et niveaux dan
- Professionnels : seulement niveaux dan

Type de rang	Niveau	Signification
Kyu à 2 chiffres	30k à 20k	Joueurs amateurs débutants
	19k à 10k	Joueurs amateurs éclairés
Kyu à 1 chiffre	9k à 1k	Joueurs amateurs forts
Dan amateur	1d à 8d	Joueurs amateurs très forts
Dan professionnel	1p à 9p	Joueurs professionnels

- Pas de niveau amateur > 8d
 - à ce niveau normalement le joueur est professionnel
 - il n'existe qu'une poignée de joueurs amateurs 8d au monde
 - ce sont des orientaux qui étaient élèves dans des écoles de go mais qui n'ont pas réussi à devenir professionnel
 - Équivalence entre dans amateur et professionnel : 7d = 1p

Société actuelle / Meilleurs joueurs

- **Jusqu'en 2016, la domination a toujours été orientale**
- Depuis le XVI^e siècle et jusqu'à la fin des années 70 : Japon
 - Pour ne citer que quelques noms de la période moderne : Kato Masao, Ishida Yoshio, Takemiya Masaki, Kobayashi Koichi etc.
- Années 80 : Chine
 - Nie Weiping, Liu Xiaoguang, Ma Xiaochun, Yu Bin, etc.
- Années 90 : Corée
 - Cho Hunhyun, Seo Bongsoo, Lee Chang-ho, etc.
- Années 2000 et 2010 :
 - Rééquilibrage entre les 3 pays :
 - Corée : Lee Sedol
 - Chine : Ke Jie
 - Japon : Iyama Yuta
- **Depuis mars 2016 :**
 - Intelligence artificielle AlphaGo



Lee Chang-ho



Lee Sedol



Ke Jie



Iyama Yuta

Société actuelle / Meilleurs joueurs / humains

• Joueurs professionnels

- Ce sont des joueurs qui ont un diplôme délivré par une école ou une association de go professionnelle qui garanti un niveau de jeu professionnel minimum de 1p.
 - En orient : la structure leur assure un revenu minimal leur permettant de se consacrer entièrement à l'étude et la pratique du jeu de go.
 - En occident : ils ont une prime à l'obtention du diplôme mais n'ont pas de revenu régulier
- Années de création des écoles de go professionnelles actuelles
 - 1924 : Japon : Nihon Ki-in
 - 1950 : Japon : Kansaï Ki-in
 - 1955 : Corée : Hankuk Kiwon / KBA (Korean Baduk Association)
 - 1962 : Chine : Zhongguo Weiqi
 - 2000 : Taiwan : Taiwan Qiyuan
 - 2011 : USA : AGA (American Go Association) :
 - Association créée en 1934 mais le système pro existe seulement depuis 2011
 - 2014 : Europe : EGF (European Go Federation) :
 - Association créée en 1957 mais le système pro existe seulement depuis 2014

• Nombre actuel de joueurs professionnels : ~ 1800

- Chine : ~ 900 (dont ~ 400 actifs font des tournois et ~ 500 sont enseignants ou entraîneurs)
- Corée : ~ 380
- Japon : ~ 350
- Taiwan : ~ 100
- Autres : ~ 70
 - dont ~ 20 Européens (9 issus du système de qualification EGF, les autres étant issus des écoles professionnelles japonaise ou coréenne)
 - dont 2 français (Fan Hui, 2p chinois naturalisé français en 2012 et Tanguy Le Calvé, 1p EGF depuis 2019)

Société actuelle / Meilleurs joueurs / IA

- **Alphago : premier système informatique à avoir réussi à battre des joueurs professionnels de top niveau en partie à égalité sur goban 19 x 19**
 - Les développeurs informatiques cherchaient à faire cela depuis 1968...
- **Mis au point par la société Deepmind Technologies Ltd (GB)**
(Google (USA) a racheté Deepmind en janvier 2014 pour 500 millions \$)
- **13 parties disputées en matchs officiels :**
 - Octobre 2015 : **Fan Hui, 2p** (champion d'Europe) **battu 5-0** à Londres
 - Mars 2016 : **Lee Sedol, 9p** (n°1 mondial dans les années 2000) **battu 4-1** à Seoul
 - Mai 2017 : **Ke Jie, 9p** (n°1 mondial dans les années 2010), **battu 3-0** à Wuzhen
- **60 parties disputées en matchs non officiels :**
 - Entre le 29 décembre 2016 et le 4 janvier 2017 :
 - Les programmeurs de Deepmind ont mis sous les pseudo Master(P) et Magister(P) Alphago à jouer sur deux serveurs de jeu de go en ligne (un serveur coréen et un serveur chinois) fréquentés par les joueurs professionnels
 - 60 parties ont été jouées entre l'IA et différents joueurs professionnels et l'IA les a toutes remportées (dont plusieurs contre Ke Jie)
- **Bilan : 72 parties remportées sur 73 en battant plusieurs joueurs de top niveau 9p**
 - l'IA Alphago a prouvé en 2016 et 2017 être l'entité au monde qui savait le mieux jouer au go.

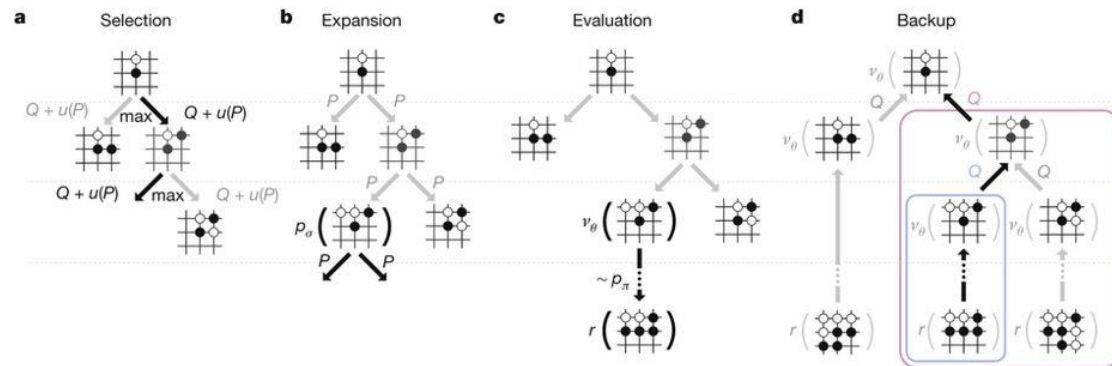


Société actuelle / Meilleurs joueurs / IA

• Go et informatique

- Beaucoup trop de possibilités au go pour que la "force brute de calcul" puisse arriver à battre à égalité un joueur de top niveau sur 19 x 19 (contrairement à Deep Blue, supercalculateur ayant battu le champion du monde d'échecs Garry Kasparov en 1996).

Jeu	Nb de coups possibles par partie	Nb de parties différentes qu'il est possible de jouer
Dames	5.10^{20}	10^{40}
Echecs	10^{50}	10^{120}
Go	10^{170}	10^{600}



- Pour fixer les idées :
 - Nb d'atomes dans le corps humain : $\sim 10^{27}$
 - Nb d'atomes dans la Voie Lactée : $\sim 10^{80}$

• Solution des développeurs d'Alphago

- Combinaison de force de calcul + Monte Carlo + réseaux de neurones artificiels
 - "Mastering the game of Go with deep neural networks and tree search", **Nature** volume 529, pages 484–489 (Janvier 2016)
 - "Mastering the game of Go without human knowledge", **Nature** volume 550, pages 354–359 (Octobre 2017)

• Depuis 2017 :

- Alphago n'est plus la seule IA capable de battre des joueurs professionnels humains (Leela, Katago, etc.)
- Les humains se sont mis à travailler et à s'entraîner avec les IA et leur niveau de jeu augmente petit à petit

Société actuelle / Littérature

- En Asie, on trouve des problèmes de go publiés dans la presse tout comme on trouve des problèmes d'échecs dans la presse occidentale
- Plusieurs centaines de livres et/ou revues de go sont publiés chaque année
 - La plupart sont écrits en Chinois, Coréen, Japonais
 - Une cinquantaine sont écrits en Anglais et une demi-douzaine en Français
- Au-delà de ces livres "techniques" qui sont fait pour les joueurs, il existe des publications plus "littéraires"
 - Quelques exemples de livres écrits ou traduits en Français :
 - Petit traité invitant à la découverte de l'art subtil du go, Pierre Lusson, Georges Perec et Jacques Roubaud, 1969
 - Le maître ou le tournoi de go, Yasunari Kawabata, 1975
 - La joueuse de go, Shan Sa, 2001
 - Le go un outil de communication, Yasutoshi Yasuda, 2003
 - Mort d'un maître de go, Frédéric Lenormand, 2006
 - L'élégance du hérisson, Muriel Barbery, 2006
- Ainsi que plusieurs mangas :
 - Pour n'en citer qu'un :
 - Hikaru no go "Le go d'Hikaru", Yumi Hotta et Takeshi Obata, 1998-2003 (23 volumes)



Hikaru

Société actuelle / Cinéma et télévision

- **Plusieurs films ont des références au jeu de go :**
 - Pour ne citer que certains traduits ou réalisés en Français :
 - Le goût du saké de Yasujirô Ozu, 1978
 - Sanjuro de Akira Kurosawa, 1999
 - Un homme d'exception de Ron Howard, 2002
 - The taste of tea de Ishii Katsuhito, 2005
 - Le Hérisson de Mona Achache, 2009
- **Des séries télévisées également :**
 - 12 Monkeys, 2015, 4 saisons (47 épisodes)
 - Altered Carbon, 2018, 1 saison (10 épisodes)
- **Egalement des dessins animés pour la télévision :**
 - Le manga Hikaru no Go a connu un tel succès qu'il a été adapté en dessin animé pour la télévision entre 2001 et 2003 (75 épisodes)
 - Wangu Xian Qiong "Everlasting immortal firmament", 2018

Règles du jeu

- **Il n'existe que 3 règles au jeu de go ce qui en fait un jeu extrêmement facile à apprendre**
 - **Règle 1** : pierre / groupe et libertés
 - **Règle 2** : la capture d'une pierre / d'un groupe
 - **Règle 3** : les points
- **En sus : une tradition**
 - Noir joue le premier coup de la partie
 - Blanc joue le dernier coup de la partie
- **Et une conséquence de cette tradition**
 - Comme noir commence, cela représente un avantage
 - L'avantage est compensé en donnant des points d'avance à blanc
 - C'est ce qu'on appelle le komi
 - Le komi actuel est de 7,5 points
(le demi-point évite que les parties finissent ex-aequo)

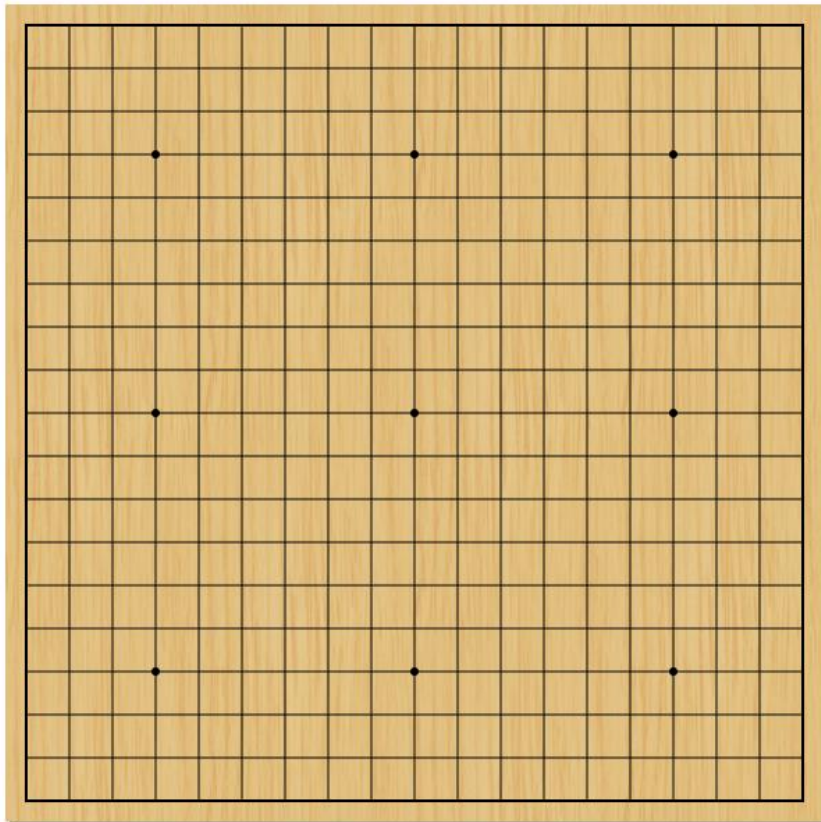
*Merci à **Clément Béni**, responsable animations de la FFG, qui m'a fourni le contenu des diapos qui suivent*



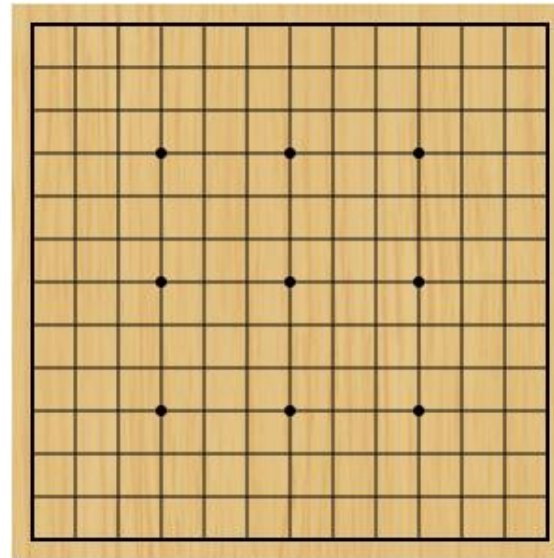
Règles du jeu / Le matériel

Des pions appelés pierres et
un plateau de jeu appelé goban

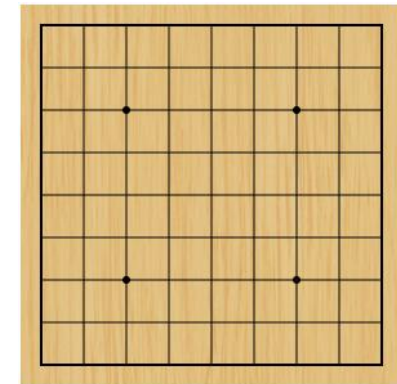
Taille normale de goban : 19 x 19



Taille réduite : 13 x 13

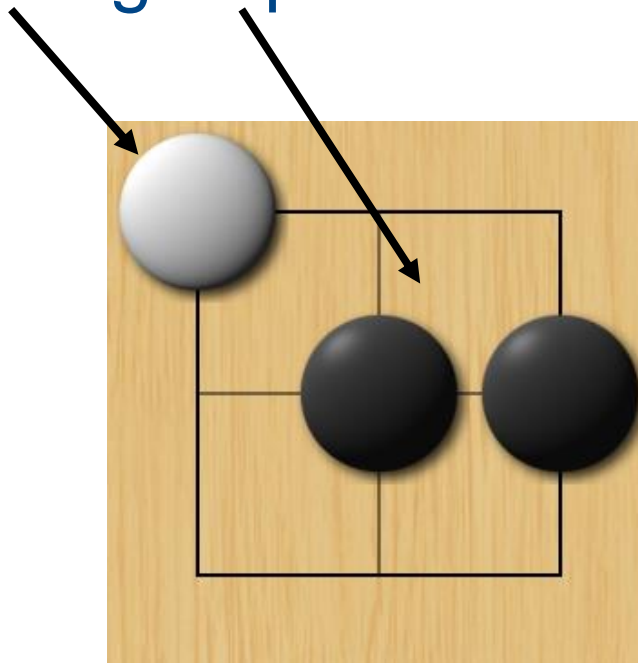


Taille réduite :
9 x 9



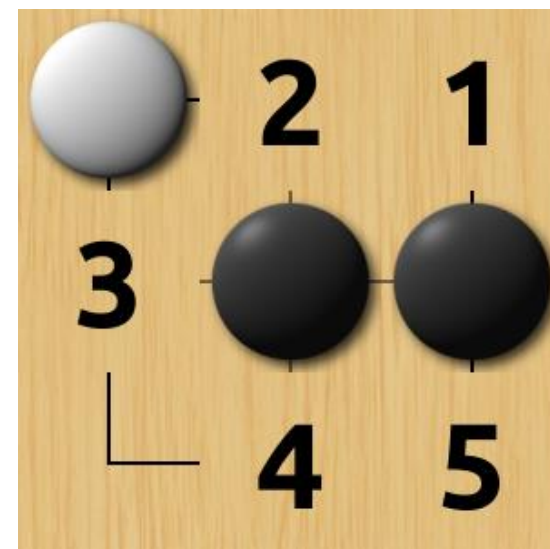
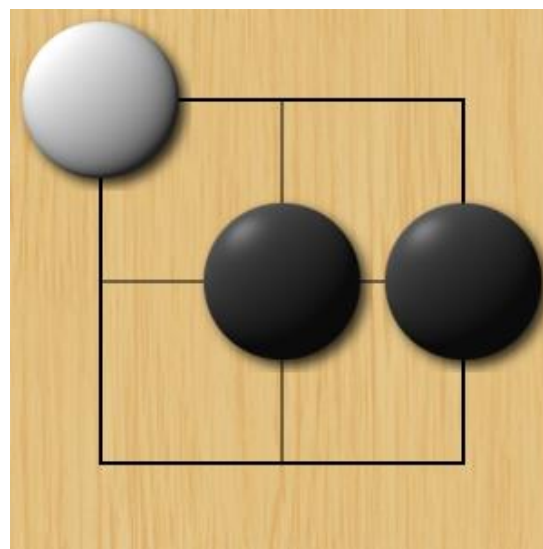
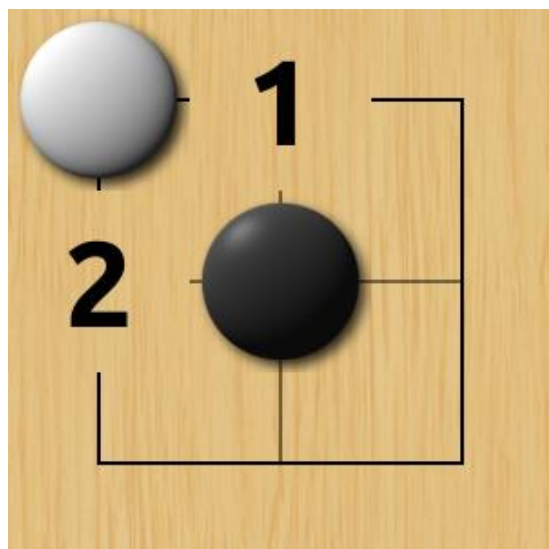
Règles du jeu

Règle 1 : pierre / groupe



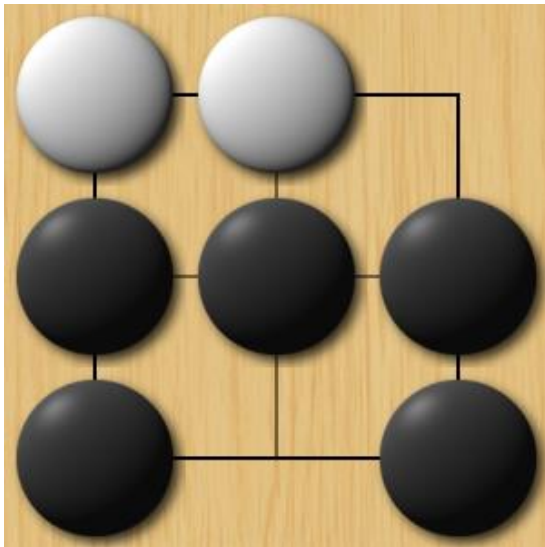
Règles du jeu

Règle 1 : pierre / groupe => libertés

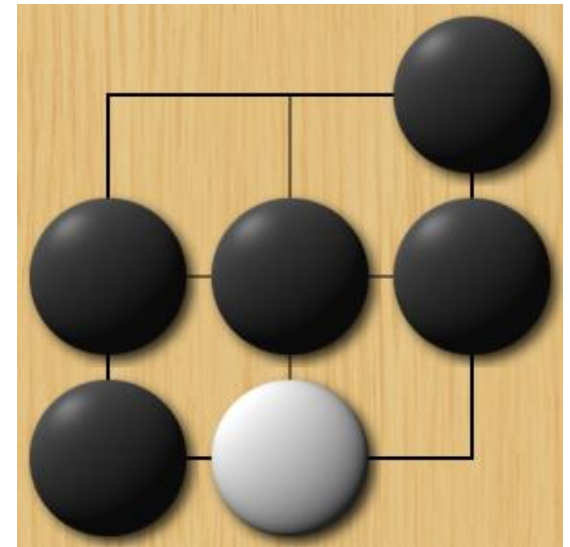
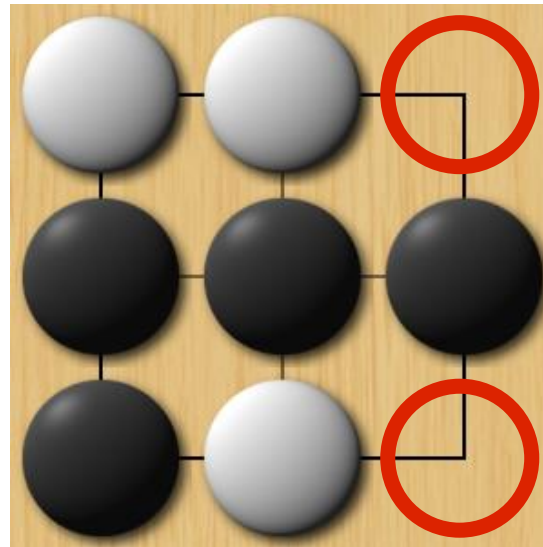


Règles du jeu

Règle 2 : la capture



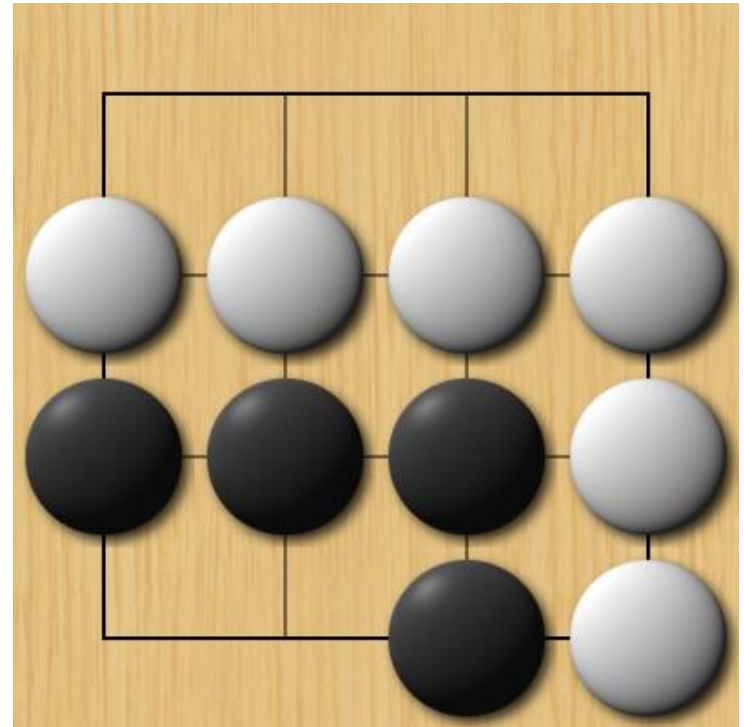
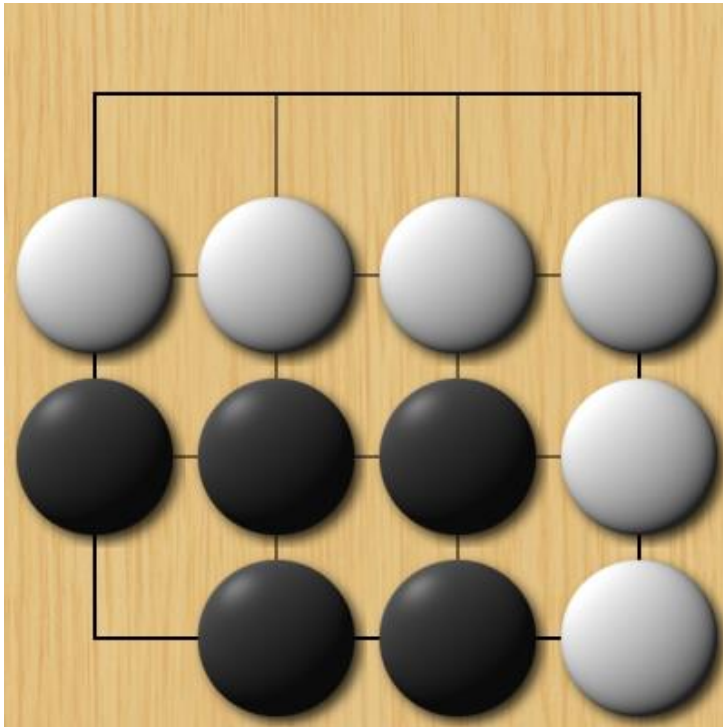
Noir joue
Solution 1



Noir joue
Solution 2

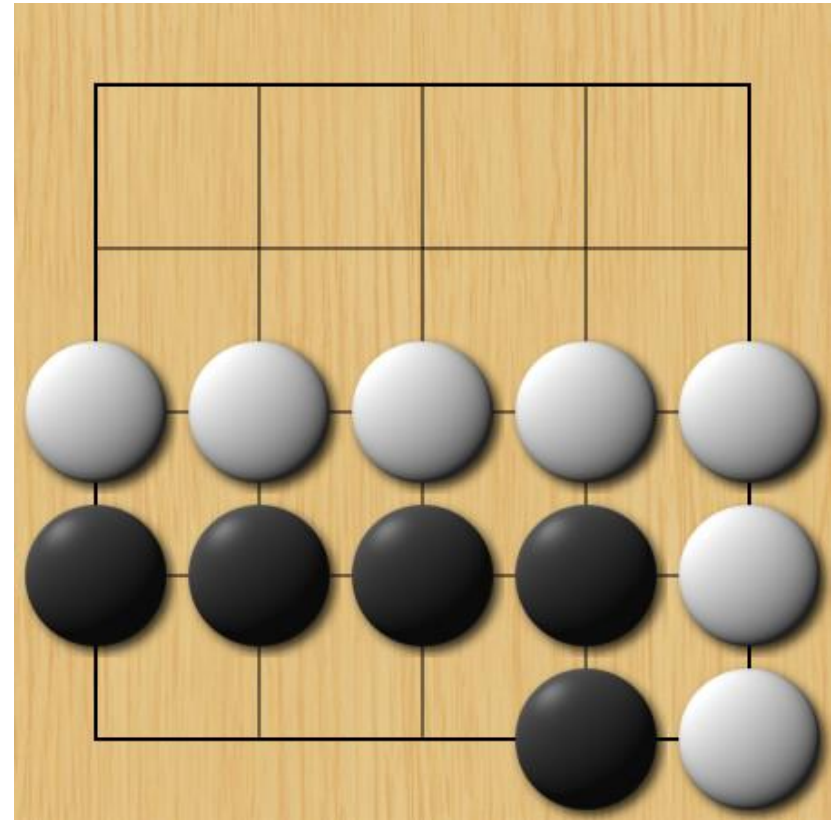
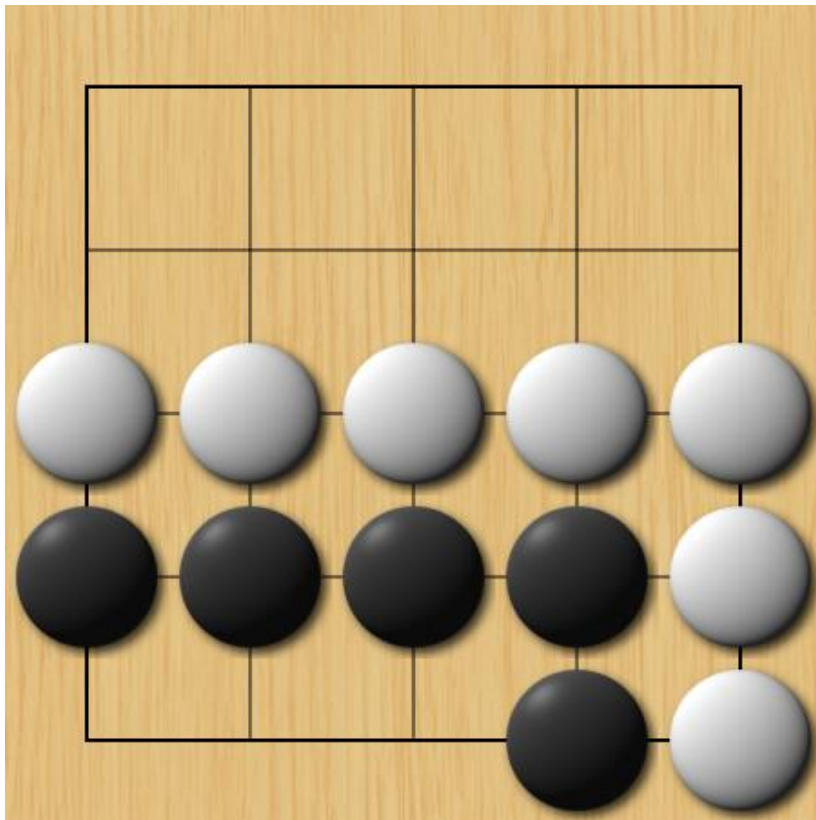
Règles du jeu

Règle 2 : la capture → groupes capturables



Règles du jeu

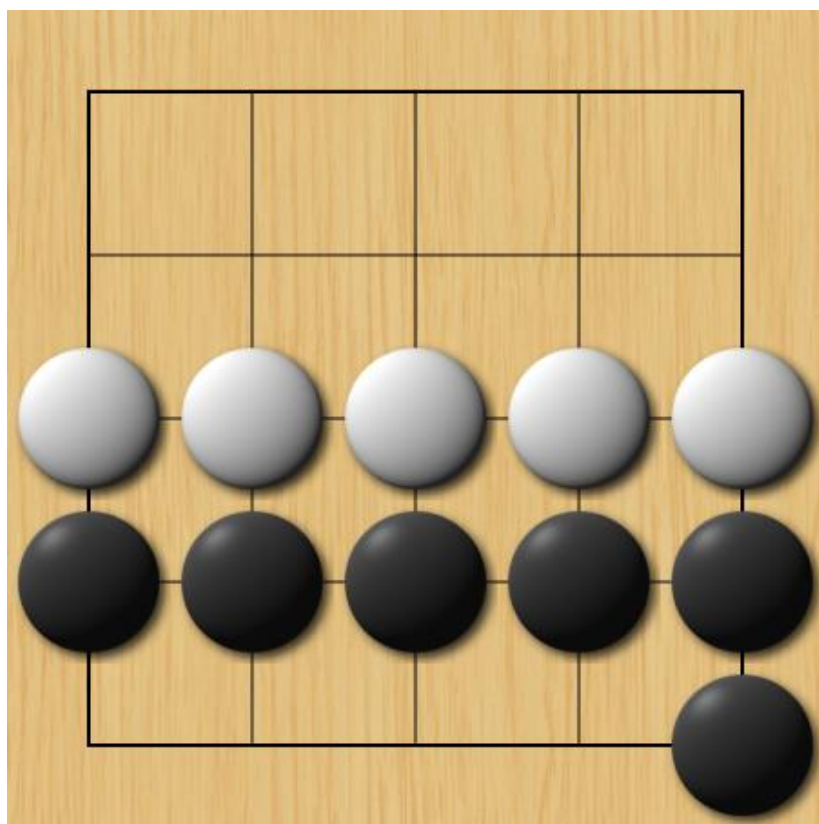
Règle 2 : la capture → groupes (non-)capturables



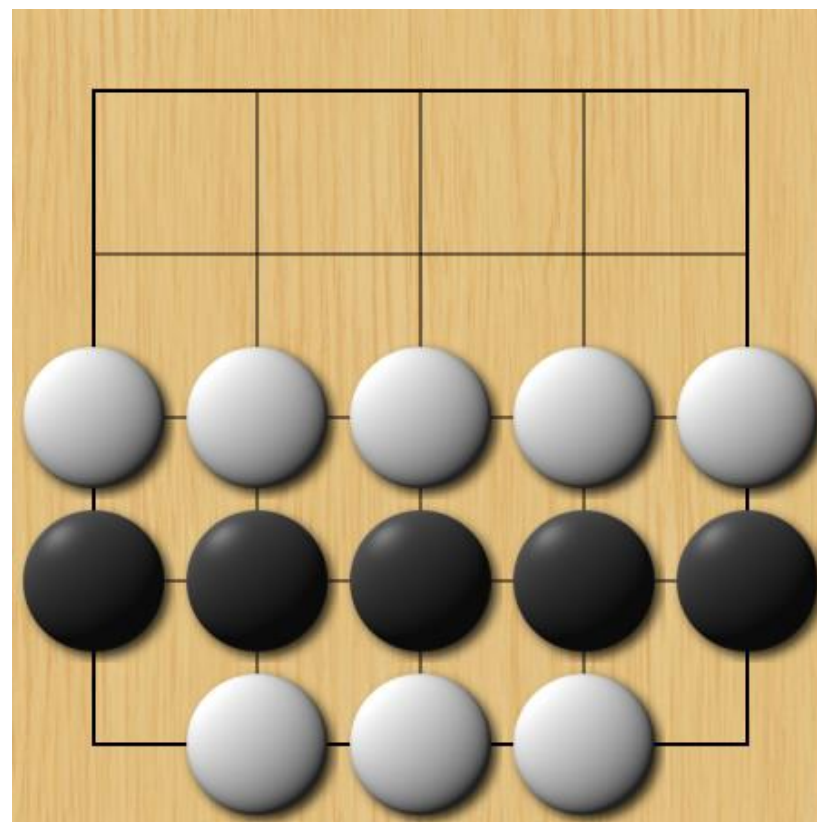
Le groupe noir est donc vivant de manière conditionnelle
(la condition étant que noir puisse jouer le premier au bon endroit)

Règles du jeu

Règle 2 : la capture → groupes non-capturables



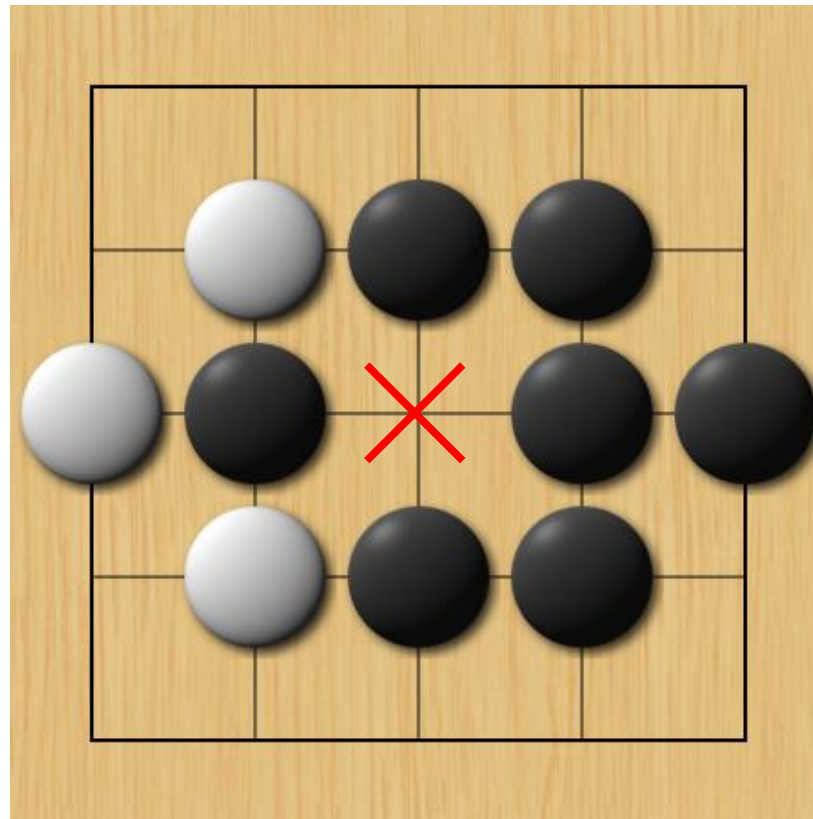
Le groupe noir est donc vivant de manière inconditionnelle

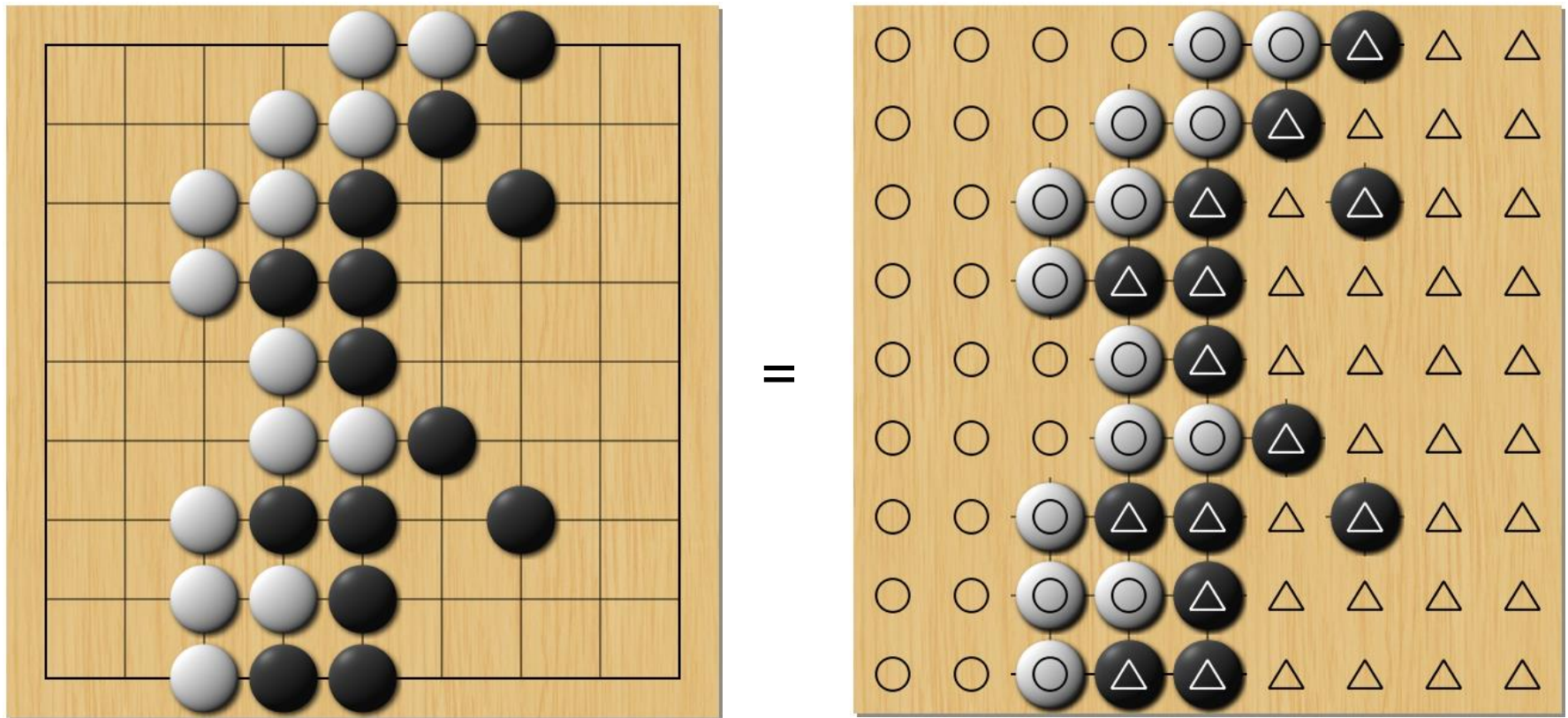


Seki : blanc et noir sont vivants en l'état et aucun des deux n'a intérêt à jouer

Règles du jeu

Règle 2 : la capture → mais... le ko

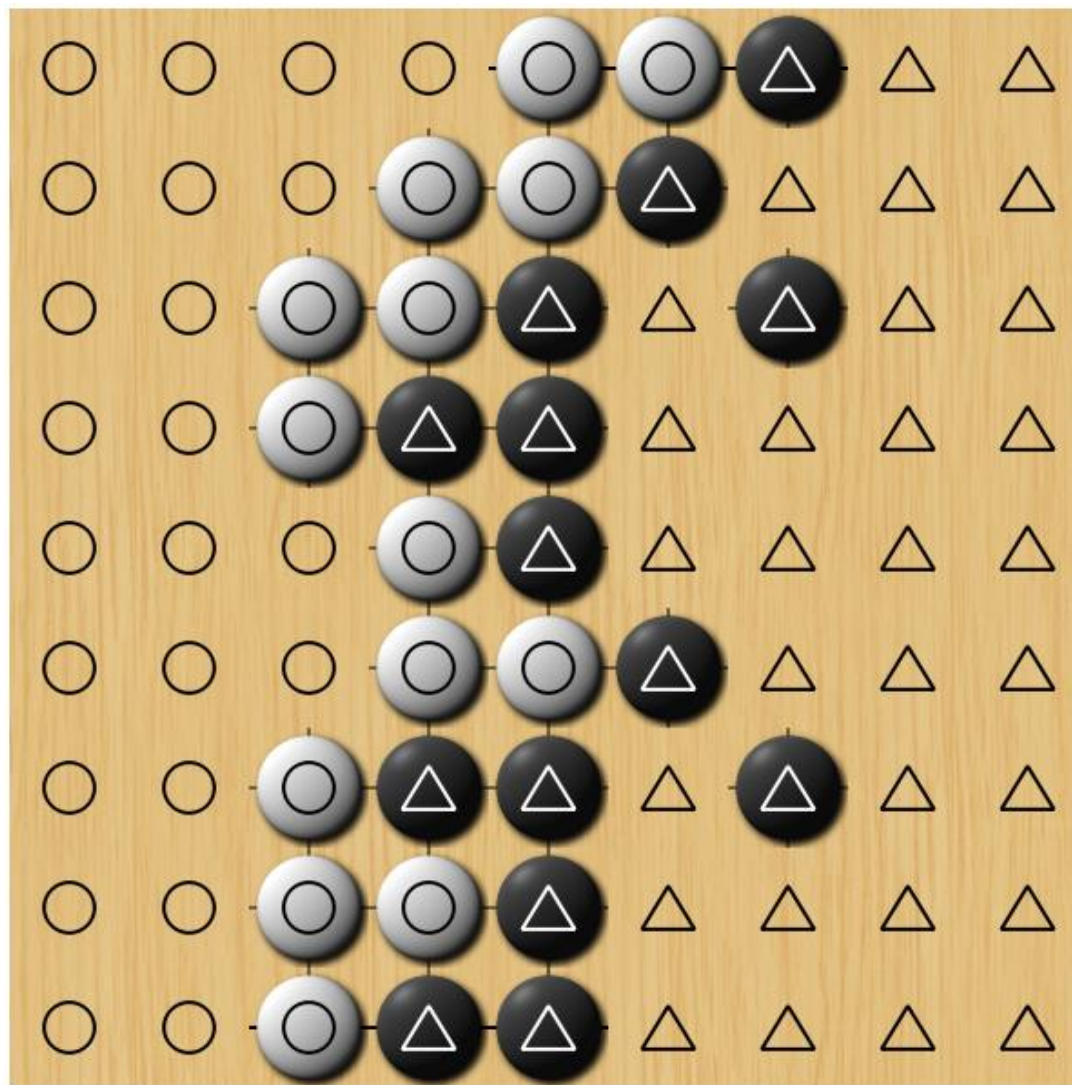




Règles du jeu

14 pierres
+ 23 territoires

= 37 points



14 pierres
+ 30 territoires

= 44 points

Noir
gagne
de 7
points

Mais !
Si komi = 7,5

Blanc gagne
de 0,5 point 😊

Règles du jeu

- Le Go n'est pas plus compliqué que cela en terme d'apprentissage des règles.
- Après, il faut pratiquer...
- N'hésitez pas à rejoindre un club membre de la FFG pour en apprendre un peu plus sur le jeu de go. Vous y serez toujours bien accueilli.e.s,
- En particulier, venez découvrir le club de go de Grenoble 😊

<http://grenoble.jeudego.org/>