La première conférence internationale sur le Baduk (Go)

Tristan Cazenave

cazenave@ai.univ-paris8.fr

En Corée, le Go s'appelle Baduk (à prononcer entre Paduk et Baduk), les josekis : jungsunk, le ko : pae, et ainsi de suite. Une autre particularité de ce pays est que tout un département de l'université Myong-Ji est consacré à l'étude du jeu de Go. Il faut dire que la Corée du sud comprend 10 millions de joueurs de Go pour 45 millions d'habitants. L'université Myong-Ji a donc organisé, les 11 et 12 Mai 2001, la première conférence internationale sur le Baduk. Un représentant de chaque pays était invité afin de faire un exposé scientifique lié au Baduk. Le premier jour, Baduk TV, la télévision du Go, qui compte 5 millions d'abonnés, a retransmis la conférence. Une centaine de personnes étaient présentes pour écouter les orateurs. La Corée est à la première place du Go mondial pour le niveau de jeu ; elle cherche aussi à être la meilleure pour l'enseignement, la recherche, et l'organisation d'événements liés au Go.

Les différents thèmes exposés allaient de Go et Informatique, Go et Sciences Cognitives, à Go et Culture, en passant par Go et Pédagogie, Go et Règles, Go et Analyse de coups etc… Une équipe d'étudiants (de Go) de l'Université était chargée d'accompagner les participants. Son nom original de 'Meet and Greet Team' a été plus tard modifié en 'Meet and Beat Team' après les compétitions organisées entre les participants et les équipes locales. Le premier soir, nous avons joué contre l'équipe féminine de l'université qui a d'ailleurs gagné 14 à 5. Qu'on ne vienne plus me dire que le Go est un jeu masculin (le Go peut être, le Baduk non) ! Le lendemain, nous rencontrions l'équipe masculine et les choses se corsaient puisque nous avons été battus 17 à 2 (seuls Yang Yu Chia secrétaire de la fondation Ing, 5ème Dan, et moi-même avons gagné nos parties) ! Nous pensions être descendus assez bas, mais le bout du tunnel n'était pas encore en vue. Le jour suivant, on nous a amenés dans une école de Baduk pour nous présenter à la classe B de l'école (c'est -à -dire pas la meilleure), et on nous a fait asseoir devant des enfants de 7 à 13 ans qui nous donnaient deux pierres d'avance (je jouais contre le plus jeune de la classe). Résultat : 19 à 0, pour les enfants bien sûr. Sans commentaires. La dernière rencontre a eu lieu contre le plus grand club de Go du monde dans une salle qui comptait plus de 500 personnes en train de jouer au Go… 10 à 10. Nous avons gagné la partie du premier Goban, ce qui nous a d'ailleurs permis de gagner enfin une rencontre… (mais, quelque chose me dit que nous n'avons peut -être pas rencontré là les meilleurs joueurs).

Ensuite était organisée une visite de la fédération Coréenne de Go, la Hankuk Kiwon avec son studio de télé du Go (Baduk TV), ses salles pour les parties qualificatives des Inseis (qui s'appellent autrement en Coréen), ses salles pour les parties de tournoi des meilleurs joueurs : Seo Bon Soo, Cho Hyun Yun et autres étaient là en train de jouer… On nous a expliqué comment les Inseis étaient sélectionnés. Ils sont divisés en groupes de 8 et ils jouent ensemble pendant une semaine. Au bout d'une semaine, les deux meilleurs montent dans le groupe supérieur, les deux moins bons descendent dans le groupe inférieur, et les autres restent dans le même groupe. Lors d'un autre visite dans la rue des antiquaires, un marchand nous a montré un poster de Go datant du 17ème siècle sur lequel un Goban était peint ainsi que les noms des joueurs du club.

Le même soir on a joué des parties à handicap contre des professionnels et des étudiants de l'université Myong-Ji, ; il y avait longtemps que je n'avais pas joué en mettant autant de pierres sur le Goban ! Il faut en outre faire attention aux niveaux qu'annoncent les coréens ; j'ai vu par exemple un deuxième kyu battre un cinquième Dan européen, et un premier kyu me donner cinq pierres. Ceci est dû au fait que le niveau dans les écoles de Go est différent du niveau dans les club normaux. Les meilleurs sont dans la première classe et donc premier kyu (premier kop en Coréen).

Pour finir, les participants ont assisté à la troisième partie de la finale de la coupe LG : Lee Chang Ho contre Lee Sei Do ; 2-0 pour Lee Sei Do, alors qu'il n'a que 16 ans ! Mais il a été trop gourmand dans cette troisième partie, et après avoir réfléchi longtemps pour se sortir d'une situation difficile, il ne lui est plus resté assez de temps pour finir correctement la partie… La finale était organisée dans le très luxueux Hôtel Intercontinental ; les télévisions étaient bien sûr présentes, des hommes politiques sont venus se faire photographier et une salle spéciale attenante était remplie de joueurs professionnels qui commentaient, rejouaient et essayaient de trouver le prochain coup de la partie. C'est ce même soir que le président de la Hankuk Kiwon nous a annoncé qu'il appuyait le projet de faire du Go une discipline olympique. Inutile de préciser que tous les participants de la conférence ont eu un aperçu très favorable du Go en Corée.

La suite de cet article présente un résumé (parfois succinct) des interventions qui sont classées par thème.

Informatique et Sciences Cognitives

Soo-Hyung Jeong (9ème Dan professionnel, Corée du sud, professeur responsable du département de Go de l'université Myong-Ji) nous a rapidement présenté les études cognitives qu'il a faites sur ses étudiants et sur des joueurs professionnels (dont cinq 9ème Dan, deux 8ème Dan, deux 7ème Dan, quatre 6ème Dan, etc… 20 pros au total). Une de ses expériences montrait un problème de vie et de mort (cf. figure 1), et demandait aux sujets quel était le coup intuitif, puis quel était le coup qu'ils pensaient juste après réflexion. Les résultats montrent que les joueurs professionnels pensent directement au coup 'a' à 75%, et qu'ils ne considèrent pratiquement qu'un seul coup comme intéressant à regarder, alors que les bons joueurs (3D à 7D) ne regardent ce premier coup qu'à 35%, et que les joueurs plus faibles (10ème kyu à 2D) ne le regardent qu'à 5%. De plus les bons joueurs regardent les coups 'a', 'b', 'c' et 'd', et les joueurs faibles regardent les coup 'd' et 'f', alors que les professionnels du fait de leurs meilleures connaissances des formes ne regardent qu'un seul coup.

(;SZ[13]AW[ma][lb][ka][ja][jb][jc][jd][hd][jf][jg][kh][ki][li]AB[kb][kc][lc][kd][ke][kg][lg][lh]LB[mh:a][md:b][
kf:c][me:d][mc:e][le:f]
)
Figure 1 : Problème de vie et mort.

Jan Ramon (2ème Dan, Belgique, thésard en informatique de l'université catholique de Louvain)
Un survol de l'apprentissage des machines appliqué au Go : la programmation logique inductive est utilisée pour engendrer des programmes qui ordonnent les coups dans les problèmes de vie et de mort. Les coups sont bien ordonnés, mais il reste à tester les programmes engendrés dans un résolveur de problèmes de tsumego pour tester son efficacité réelle.

Il-Ho Choi (Professeur de Go, Corée du sud, Université Myong-Ji)
La mémoire des experts aux Echecs : présentation d'une étude qui essaie de montrer les différences de mémoire entre les joueurs experts et les joueurs plus faibles.

Tristan Cazenave (1er kyu, France)
Démonstration automatique de théorèmes au jeu de Go : les problèmes tactiques du jeu de Go (capturer, connecter, vivre) peuvent être considérés comme des théorèmes à démontrer. Présentation de méthodes de recherche associées qui permettent des gains de temps et des gains qualitatifs sur les méthodes heuristiques usuelles.

Young-Hwa Yun (Institut Coréen des nerfs et des états mentaux)
Une étude concluant sur l'amélioration des connections neurales du cerveau lorsqu'on l'entretient en jouant au Go (ce qui permettrait de vieillir moins vite…).

Jan van der Steen (3ème Dan, Hollande, Informaticien)
Une base de données planétaire pour le jeu de Go : une description de son site web et de son application off-line qui répertorient toutes les parties de Go les plus récentes, ainsi que des outils de recherche associés, par exemple la recherche de toutes les parties qui contiennent une forme donnée.

Les études de Go

Jeong-Woo Kim (Professeur de Go, Corée du sud, Université Myong-Ji)
Une approche rationnelle de la fin de partie : une analyse de la fin de partie qui vise à jouer les coups du yose dans le bon ordre. C'est aussi une tentative de gérer les situations où les sous jeux sont dépendants, ce qui n'est pas le cas de la théorie combinatoire des jeux. L'approche est moins formelle et beaucoup moins aboutie que la théorie combinatoire des jeux, mais peut être plus proche des méthodes humaines, et donc plus utilisable en pratique.

Gabor Szabics (5ème Dan, Hongrie)
Stratégies de milieu de partie : une analyse de coups de milieu de partie joués par des professionnels, qui demandent des lectures précises, atteignent un but important mais ne détériorent pas la position par ailleurs. Chi-Young Nam (1er Dan pro) a posé la question que tout le monde avait sur les lèvres : comment trouver ces coups ? Malheureusement l'auteur n'avait pas de réponse.

La pédagogie du Go

Iulian Toma (4ème Dan, Roumanie).
Une méthode d'apprentissage du jeu pour les enfants : une présentation de la méthode qui est aussi utilisée à Strasbourg par Albert Fenech, promue par l'EGF et par Yasuda Yasutoshi (9p japonais). L'utilisation d'AtariGo a été critiquée par plusieurs participants qui trouvaient que cela concentrait les enfants sur la capture, ce qui pouvait leur faire jouer de mauvais coups par la suite lorsqu'ils jouaient au vrai Go. La méthode permet toutefois de faire jouer les enfants au Go très rapidement et de ne pas les décourager avec des règles complexes et difficiles à comprendre. Il est cependant important de ne pas simplifier le Go à l'extrême car une bonne partie de sa réputation vient justement de sa difficulté et de son raffinement.

Yang Yu Chia, (5ème Dan, Taiwan, secrétaire de la fondation Ing)
La méthode pédagogique de Yang Yu Chia est différente de la méthode précédente puisqu'elle essaie de restituer la complexité et la beauté du jeu à travers plusieurs histoires associées à des jeux qui illustrent chacun un aspect du jeu de Go. Par exemple on fait la distinction entre le jeu des chasseurs dont le seul but est de tuer (les joueurs d'Echecs) et le jeu des agriculteurs, plus évolués, qui construisent des murs pour délimiter leur territoire, et qui tuent éventuellement les ennemis qui s'y aventurent. Un autre jeu met en scène des pêcheurs qui essaient de capturer un poisson (une pierre), et un autre encore Blanche Neige qui tente de s'échapper de la forêt noire. La méthode se rapproche toutefois de la méthode strasbourgeoise car elle présente le jeux à l'aide de jeux plus simples et facilement compréhensibles par les enfants. Les critiques portaient donc aussi sur la trop grande simplification associée à cette méthode.

Hyeong Gyu Hwang (Chine, Responsable de l'éducation)
Le présent et le futur de l'enseignement du Go en Chine : ce papier montre que la Chine semble vouloir développer l'enseignement du Go et intégrer le Go dans les écoles et il présente aussi les études que doit suivre un enseignant officiel de Go en Chine.

Michael Turk (14ème kyu, Enseignant en Informatique, Australie)
Dix proverbes pour faire progresser les débutants adultes : une liste de conseils et d'erreurs à éviter lorsqu'on apprend à jouer à des adultes (en résumé : ne pas trop entrer dans les détails, ne pas oublier des aspects importants, et ne pas oublier de s'amuser).

Le Go et ses règles

Robert Jasiek (5ème Dan, Allemagne, Mathématicien et créateur de jeux)
Contribution d'un scientifique amateur au futur du Go : un résumé des riches discussions de rec.games.go sur les règles du jeu, sa mathématisation et sa programmation. L'auteur a présenté un "Escarko" (mollasses Ko), qui est un Ko qui demande plusieurs coups avant de répéter une position locale semblable, et qui amène finalement à un combat de passes. Cet exemple ne donne pas les mêmes résultats avec les différentes règles du jeu de Go. L'auteur est partisan d'une unification des règles du jeu d'après son formalisme mathématique, ce qui permettrait entre autre d'avoir des règles du jeu communes pour d'éventuels jeux olympiques. Mais, étant donné les rapports existants entre les différents pays et fédérations asiatiques et étant donné le poids des habitudes, cela ne semble pas facile à mettre en place. Le papier traite aussi de formalisation des josekis et de programmation du Go.

(;AW[aa][ba][bb][ab][ac][ad][ae][af][ag][bf][cf][df][dg][dh][ch][bh][cc][cd][dd][ed][fd][db][eb][fc][gd][ge][he]
SZ[8]AB[bc][bd][be][ce][de][ee][fe][ff][ef][eg][eh][fg][gf][hf][hg][gh][hd][gc][hb][ha][ga][fa][fb][ea][da][ca][c
b]
)
Figure 2 : Escarko.

Ales Cieply (1er Dan, Physicien, République Tchèque)
Sur l'utilisation d'un système proche du système Elo pour classer les joueurs de Go. L'auteur a par ailleurs fait des compliments au système français d'échelle des niveaux. Une extension amusante de sa théorie statistique est qu'il est possible d'estimer le niveau de Dieu (si sa théorie est juste), et il se situerait à 3 ou 4 pierres des meilleurs joueurs professionnels. Une autre conclusion amusante est que Lee Chang Ho est à une pierre de ses concurrents mais les professionnels présents dans la salle n'étaient pas d'accord, et pensaient que la différence était au moins d'une pierre.

Le Go et la culture

Chi-Young Nam (1er Dan Pro, Cyberkiwon, Corée du Sud)
Comment développer le Go dans les pays occidentaux : même s'il est important de simplifier l'approche du jeu avec des exemples comme AtariGo, il est important de ne pas négliger la dimension mystérieuse du jeu lorsqu'on le présente.

Zoran Jankovik (5ème Dan, Yougoslavie)
Les systèmes de compétitions et leur influence sur le développement du Go comme sport : Z. Jankovic est un fervent supporter de la reconnaissance du Go comme sport olympique. La raison est assez simple : les crédits alloués par l'état yougoslave à une fédération sportive dépendent de la renommée de ce sport, de sa reconnaissance et des résultats des sportifs nationaux. Ainsi il est possible de voir prochainement des joueurs de Go yougoslaves professionnels.

Charles Mattews (3ème Dan, Angleterre, Journaliste)
Sur la traduction en anglais des termes de Go : de nombreux problèmes de traduction se posent pour les termes de Go qui font souvent référence à la culture extrême orientale et qui n'ont donc pas une signification immédiate pour nous les occidentaux. Par exemple les liens entre les formes et les objets de la vie courante sont difficilement traduisibles puisque ces objets sont parfois inconnus en occident ; il faut alors faire preuve d'inventivité (par exemple, le terme de coin du charpentier a été inventé par le traducteur).

Wlodzimierz Malinowski (3ème Dan, Pologne). Baduk et vie humaine : Auto-analyse d'un joueur de Go et de sa vie de joueur de Go.

Francesca Antonancci (14ème kyu, Italie)
Le Jeu : entre les règles et la liberté : un parallèle entre les aspects philosophiques du Go et de l'éducation.

Hyeong-Yun Cho. (Anthropologue, Corée du sud, Université Han Yang)
La culture du Go en extrême orient et ses liens avec l'imagination et la mythologie, notamment le chamanisme.

Alexei Lazarev (6ème Dan , Russie, Professeur de Mathématiques)
Sur les parallèles entre le jeu de Go, l'économie et les sciences : le jeu de Go est assez complexe pour apporter des problématiques nouvelles à l'économie et aux sciences.

Ernest Brown (3ème Dan , San Francisco, USA)
Sur l'histoire du Go aux Etats-Unis, et sur l'utilisation possible du jeu pour mieux comprendre la façon de penser des asiatiques…

Fujio Mizuguchi (Japon, Créateur d'un musée du jeu de Go)
L'étude de l'établissement du jeu actuel : des études archéologiques montrant des Gobans datant du 3ème siècle après J.C. et postérieurs, ainsi que l'étude de textes anciens semblent montrer que le jeu de Go se jouait autrefois avec plusieurs pierres déjà posées sur le Goban, et qu'il s'est transformé par la suite pour devenir le jeu que l'on connaît.