

# LE GO : le jeu du territoire

19<sup>e</sup> = 361

par Pierre Eric SPINDER

Comme l'alternance régulière du jour et de la nuit, les pierres blanches et les pierres noires viennent occuper les 361 croisements. Le jeu de GO est le jeu de la vie et de la mort.

Vie et mort des espaces vitaux, ou territoires, que le joueur aura su préserver.

Jeu d'origine chinoise, le GO, contrairement à la plupart des jeux que l'Europe connaît, se joue en posant ses pions sur les intersections des lignes qui constituent la trame du "go-ban" ou plateau de GO.

Il ne s'agit pas dans ce jeu d'éliminer son adversaire ; au contraire, il convient de le laisser vivre afin que votre propre existence se développe avec les meilleures chances. On y apprend comment laisser à autrui ce qu'il désire, ce qui lui semble nécessaire pour assurer, pour soi-même, ce qui est juste. Le sort d'une partie de GO n'est donc pas tranché par une destruction, mais par un léger avantage qui suffira à déclarer quel est celui qui est le meilleur. C'est ainsi que certaines parties de GO se terminent entre professionnels ou bons joueurs par une décision d'un demi-point seulement !

Les règles sont très simples. Le joueur ayant les pions noirs commence par poser un pion sur une intersection de son choix. Un rapide examen permet de voir que certains endroits sont plus intéressants que d'autres : par exemple le dan-san, à trois intersections de chaque bord. On développera une stratégie dont les grandes lignes sont les suivantes : contrôle des coins, puis des côtés et, enfin, du centre, car cette progression épond à un principe d'économie de l'énergie. Le joueur ayant les pions blancs épondra ensuite, dans l'alternance régulière d'un placement pour chaque joueur, comme le "yin" et le "yang" se complétant à l'infini. Au fur et à mesure, des rroupes, des formes font leur apparition et créent et s'enchevêtrent. On déterminera ainsi des zones d'influence sur un

espace vide, appelé territoire. Le territoire peut toujours être soumis à une invasion, mais cette invasion est exposée à une menace : la capture. La capture se fait lorsqu'un pion ou un groupe n'a plus d'espace vital, toutes les intersections autour de lui sont occupées par un pion adverse. Cette capture est une dissuasion qui va protéger votre territoire. L'habileté sera de garder à son groupe un dernier espace que l'adversaire ne pourra attaquer : c'est la "règle des deux yeux". Le territoire est séparé par une cloison qui garantira que seule, une partie du territoire peut être attaquée à la fois. La constitution de cette prophylaxie fait l'objet de problèmes, le tsumé-go. Un bon stratège étudiera cet aspect du jeu avec attention. On dit que le jeu de GO peut s'apprendre en 4 minutes mais qu'il faut 400 ans pour savoir y jouer..

Pour ceux que ceci ne décourage pas, il y a en France, après dix ans d'effort de la Librairie Impensé Radical, un noyau actif de joueurs qui se réunissent pour pratiquer au CLUB DE GO (Café TRAIT D'UNION, 122, rue de Rennes, PARIS 75006). Ce noyau s'étend maintenant de plus en plus en France et une jeune revue facilite le contact entre amateurs.

Le jeu de GO a attiré l'attention non seulement de ceux qui veulent découvrir un jeu passionnant et intelligent mais aussi de nombre de groupements d'étude qui dérivent de ce modèle une compréhension meilleure des phénomènes économiques, sociaux ou politiques qu'ils analysent.

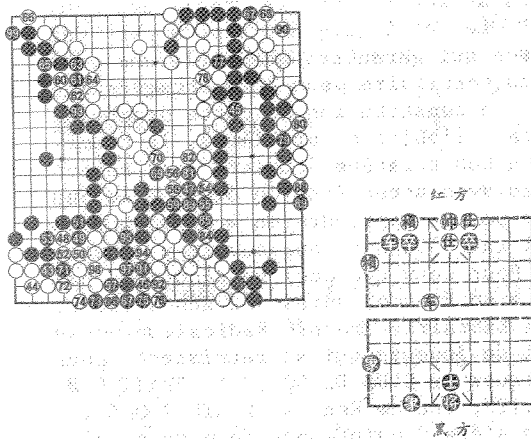
D'autres jeux, sous l'impulsion de l'Impensé Radical, sont venus depuis renforcer cette recherche. Il faut citer en particulier le jeu d'échecs japonais, SHOGI, où l'on apprend à se servir de la force de son adversaire, ou bien encore le jeu d'échecs chinois, XIANG-QI.

Ce jeu d'échecs, pratiqué au Japon par les plus grands maîtres de SHOGI, est chinois et son origine se marque dans la notion de territoire et dans le fait qu'il est également joué sur les intersec-

tions. On distingue au milieu du jeu une rivière qui sépare deux camps, et dans chaque camp, le "carré magique" du Palais où se tient le Roi, Général commandant les troupes... Envahir la zone du Palais, c'est forcer l'adversaire à capituler. Le Roi ne peut sortir du Palais pour échapper à une attaque; comme au GO, le joueur perd donc quand son territoire est envahi!

Pour permettre de comprendre cette notion de territoire que développent ces deux jeux chinois, le GO ou le XIANG-QI, voici deux exemples qui montrent les richesses de ces jeux (cf. diagrammes)

(Dans le N°6 du JAPON, nous présenterons aux lecteurs le SHOGI, échecs japonais)



#### Ouvrages de référence

- René GIRAUD : Traité de GO (tomes 1 et 2)  
L'IMPENSE RADICAL-FLAMMARION 1977  
LIM YOO YENG : Neuf pierres de handicap  
CHIRON, 1976

( Suite de page 21 )

qui ont des professeurs indépendants pour rendre possibles de telles rencontres on réserve ces cours et séminaires à ceux qui le désirent. Or, il se trouve que les meilleurs étudiants, dans ce cas, ceux qui y participent avec le plus de motivation et de conscience des problèmes, qui écoutent avec le plus d'attention enthousiaste, ce sont justement, pour la grande majorité, des "faux étudiants". A part ce type d'activité à l'intérieur d'une université officielle, on assiste à la création, ces derniers temps, de plus en plus accélérée, de toutes sortes d'"universités populaires" ou "centres culturels" (ouverts librement ou avec inscription) à l'initiative, par exemple, de collectifs d'action (au niveau d'un quartier, d'une ville) ou encore de journaux ou de grands magasins. Les professeurs invités à donner des cours dans de telles organisations sont tous d'accord pour reconnaître que le niveau y est en général supérieur à celui des universités et que les étudiants y font preuve d'un esprit chaleureux de participation.

Ainsi, loin des universités devenues le repaire d'arrivistes et complices du système des concours et qui ne pensent qu'à mieux asseoir leur autorité (l'enseignement? Connais pas), c'est parmi ces gens qui, indifférents au "concours" ou au "passeport", sont animés du seul désir d'apprendre que se retrouve finalement d'espoir d'un authentique enseignement supérieur.

Motoo KOBAYASHI

## CEINTURES NOIRES DE FRANCE

Revue Bimensuelle sur  
le Judo et les Arts Martiaux

ACTUALITÉ - ÉTUDES - ENQUÊTES - ETC

ABONNEMENT :  
5 NUMÉROS PAR AN : 30 F

Adresser chèque bancaire ou postal à  
CEINTURES NOIRES DE FRANCE  
43, rue des Plantes 75014 PARIS  
Tél. 545.39.47

Restaurant Japonais et Comptoir de Poisson Cru

SAKOURA SUSHI-KEN

日本料理 江戸前寿司

さくら 鮎汁

毎店比年中無休

日本酒 劍菱 白鹿 大関 将級  
5, Rue de Hamovae, 75002 PARIS  
Téléphone : 742.82.58