

Ma partie de Go

par Barthélémy Dagenais

Le jeu de go est un jeu de stratégie combinatoire abstrait très ancien, le plus ancien connu à ce jour. Il a été inventé en Chine il y environ 2000 ans avant l'ère chrétienne. Dans une partie de Go, deux joueurs s'affrontent sur un goban, plateau où sont tracées 19 lignes horizontales et verticales. Chaque joueur possède un nombre illimité de pierres respectivement blanches et noires. Le but est de former des territoires qui sont des intersections vides entourées par des pierres d'une même couleur. Une pierre peut être faite prisonnière si elle se retrouve dans un territoire adverse et qu'elle ne peut elle-même créer un sous-territoire. À la fin, on compte le nombre de prisonniers et d'intersections appartenant à chaque joueur, leurs territoires. Celui qui a le plus grand nombre combiné de territoires et de prisonniers gagne la partie.



Le jeu de go est très subtil. Les stratégies directes fonctionnent rarement. Par exemple, contrairement aux échecs, attaquer le centre dès le départ est considéré comme étant ambitieux et la plupart du temps stupide. L'adversaire, immédiatement sur la défensive, répliquera en se positionnant à son tour sur le centre, augmentant les chances d'une partie nulle. Au contraire, il vaut mieux placer ses pierres soigneusement, quitte à perdre quelques territoires pour mieux gagner à la fin. Une petite pierre, placée dans une région adverse dès le début peut ainsi s'avérer salutaire: elle formera éventuellement le point de jointure d'une ultime ligne d'attaque qui se soldera par la capture d'un territoire encore plus grand.

Nous jouons au Go toute notre vie. Certaines parties sont particulières. Ces derniers temps, je crois m'être assis à la table d'un redoutable adversaire. Ni l'un ni l'autre ne savons vraiment si nous jouons pour badiner ou si l'enjeu est important.

Ce type de partie ne m'est pas inconnu. J'y suis même habituellement redoutable, mais certaines caractéristiques font en sorte qu'on n'est jamais sûr de la victoire. Le pire dans ce genre de jeu, c'est que non seulement il faut tenir compte des coups de l'adversaire, mais il faut aussi tenir compte de ses propres coups: il se pourrait bien que je sois responsable de ma propre perte, causée par un coup trop audacieux ou trop rapide. Il est aussi possible que j'aie engagé une partie et que mon adversaire soit plus occupé à étudier un autre goban, me laissant alors dépenser toutes mes énergies pour un résultat qui n'en vaut probablement pas la chandelle.

Au début, on regarde le goban comme s'il ne nous intéressait que par amour du jeu. On y place quelques pierres, à gauche et à droite, de façon totalement innocente. En fait, il arrive que nos intentions soient réellement pures, sans arrières-pensées, sans stratégies cachées: il s'agit de la meilleure façon de placer les fondations de la dernière attaque. Lorsque les adversaires prendront goût au jeu, ils oublieront pendant un moment ces coups initiaux pour se concentrer sur leur stratégie principale. Mais à la fin, tout se jouera grâce à ces quelques pierres innocentes, placées au coeur de la région ennemie.

Chaque jour, chaque année, on fait le tour d'un parc où se joue une multitude de parties de Go. On

s'arrête un moment, on joue un ou deux coups, puis on passe au goban suivant. Parfois, on prend le temps de s'asseoir. Parfois, on donne un conseil à un ami. L'adversaire revêt plusieurs formes, la partie comprend différents enjeux.

J'ai débuté cette partie il y a probablement déjà un moment. Les premières pierres, comme il l'a été mentionné plus haut, ont réellement été placées innocemment. Pourtant, je ne sais pas quand l'enjeu a tourné, mais il me semble maintenant moins certain que nous pourrions terminer cette partie en ami. Les coups des derniers jours m'ont semblé plus explicites, moins subtils, plus insistants. Comme si l'adversaire cherchait à me dévoiler sa tactique. Comme si mon opposant acceptait le défi, dévoilé consciemment ou non par des coups de plus en plus évidents de ma part.

Et si je me trompais? Et si justement ses coups n'étaient qu'une réponse logique aux miens. Quand on attaque sans ambages un territoire, il est normal de susciter une riposte vigoureuse, peu importe l'intention de l'adversaire. Qu'on déteste quelqu'un ou qu'on l'aime, certaines actions nous trahissent. Il en va de même sur un goban.

Lors des dernières joutes, j'ai joué parfois stupidement. Mon adversaire ne semble pas s'en être rendu compte et ne m'a pas puni en m'achevant ou en abandonnant la partie, me laissant seul face à mon goban et à moi-même. Je ne sais pas ce qui m'arrive, ou plutôt, je ne le sais que trop bien. Je bafouille, je trouve tous mes coups nuls, après une joute, je repense aux cent autres façons dont j'aurais pu jouer.

Mais tout de même, je ne peux me tromper sur l'enjeu n'est-ce pas? C'est impossible. Tout pointe dans cette direction. Mon adversaire a joué de très nombreuses pierres en quelque temps. Il a même posé plusieurs pierres au même endroit, à des moments très rapprochés. Pourquoi me rappeler ce territoire s'il n'y a aucune intention derrière? Je suis sûr qu'il y a là un message. Je suis certain de son contenu. Ah... Mais encore une fois, peut-être que je m'imagine des choses. J'ai perdu la notion du temps et comme un paranoïaque qui voit des complots partout, j'interprète chacun de ses coups. Je lui donne des intentions qu'il n'a probablement pas.

Et est-ce que je veux vraiment poursuivre la partie? Est-ce que je veux faire face à sa conclusion? Évidemment, je pourrais la continuer indéfiniment, sans jamais assister à la fin. Avec le temps, nous nous quitterions pour aller poursuivre d'autres parties, sur d'autres gobans, peut-être en se retrouvant une fois de temps en temps pour jouer quelques coups. Ce serait une petite blague entre nous. Je n'ai pourtant pas peur de perdre. Au go, on perd souvent. Et perdre ce type d'échange est douloureux, mais certainement pas autant que d'autres. En fait, peut-être que si, j'ai peur de perdre. Car si mon adversaire s'en va et ne veut plus jouer après, j'aurai alors perdu plus que la partie. J'aimerais lui faire comprendre que je n'ai jamais au grand jamais insisté après avoir perdu une partie. Ce n'est pas de ma faute si les petites pierres que j'ai placées au début tendent à rester là, bien ancrées dans le goban, prêtes pour un blitz déterminant, une revanche inattendue. Mais je divague. Les ravages sont déjà faits dans mes propres territoires, alors qui suis-je pour oser me vanter de ces coups?

Gagner me fait aussi peur. Dans ce type de partie, gagner signifie simplement qu'on se déplace vers un autre goban, beaucoup plus vaste. Bon, "simplement" est peut-être un peu réducteur. Disons qu'on se déplace vers un goban où la partie peut être particulièrement plaisante ou désagréable. Elle peut finir abruptement ou à la suite d'une longue agonie, laissant un goût parfois amer chez les adversaires. C'est ce que je veux éviter à tout prix. Cet adversaire est d'une rare qualité et il n'est pas question que ça finisse ainsi.

Tiens, il vient encore de jouer. Pourquoi avoir répondu si rapidement à mon dernier coup? D'habitude, ça lui prend plusieurs jours. Et quelle réponse. Du tac au tac, il a contré chacune de mes tentatives

me laissant toutefois la porte ouverte pour débiter une autre joute. Mais, c'est si mince comme invitation. On peut lui donner tant de significations. Et si ce n'était que par respect? Que par amitié? Que par gentillesse? Comme s'il me disait: "allons, c'est bien plaisant jouer avec toi, je ne veux pas que ça finisse là, on peut encore échanger un peu". Et qui suis-je pour me plaindre du manque de clarté de son dernier coup? Mes propres coups sont très loin d'être évidents et criants de franchise. Bien sûr, j'ai déjà posé, très consciemment, quelques pierres très importantes et très significatives. Mais au milieu de ce tir de barrage, qui pourrait vraiment être certain de ce qu'elles veulent dire?

À ma décharge, je dois dire que ce nombre incalculable de petites pierres lancées un peu partout n'a pas comme unique but de semer le doute et la confusion. Il permet d'étudier l'adversaire. Encore une fois, les premières pierres innocentes appellent aussi, j'ose l'espérer, des réponses innocentes. Ces pierres adverses dégagent une vérité qu'on ne pourra retrouver que beaucoup plus tard, sur l'autre goban, si on s'y rend. Ce sont ces réponses qui m'ont d'ailleurs plu. C'est parce que j'ai trouvé la réplique réfléchie et que j'ai conclu qu'elle ne pouvait venir que d'un joueur mature, intelligent et bienveillant que j'ai décidé de continuer la partie en plaçant quelques pierres plus "stratégiques".

N'allez pas croire que j'ai forcé mon jeu! Je ne crois pas à cela. Quand je joue au Go, cela doit venir naturellement. Bien sûr, en vieillissant et avec l'expérience, peu importe le type de partie, on apprend à contrôler ses intuitions pour mieux les diriger et jouer plus intelligemment. En effet, même si tout me pousse à jouer une pierre dans une intersection particulière, il vaut mieux évaluer un peu la situation logiquement pour y apporter des arguments plus solides. Quand on est jeune, on peut se permettre de perdre quelques grosses parties ou de gagner de façon éclatante et sans appel, mais en vieillissant, le coût de ces parties devient un peu trop important pour tout risquer sans réfléchir. Ne serait-ce que par respect pour son adversaire.

Je disais donc que je n'ai pas forcé mon jeu. L'inspiration est venue d'elle-même et j'ai laissé le hasard produire les coïncidences et les occasions. Il vient un moment pourtant où le hasard et les coïncidences ont fait leur temps et il faut passer aux joutes plus déterminantes. Il faut prendre ses responsabilités et sortir son courage du placard. En fait, si ça ne tenait que de ces deux caractéristiques, tout serait si facile. C'est qu'il faut en plus choisir le bon moment. Si les coups de l'adversaire sont toujours aussi cachés, c'est qu'il n'est peut-être pas prêt à engager les hostilités de façon définitive. L'attaquer maintenant ferait peut-être en sorte qu'il se refermerait et protégerait tous ses territoires. Si on se décide à jouer tout de suite après un coup très (trop) évident de l'adversaire, on peut aussi se tromper: peut-être a-t-il commis une erreur et qu'il espérait de tout coeur qu'on n'en profite pas, qu'on attende un peu. Ce n'est que lorsque l'adversaire a ouvert suffisamment son jeu depuis un certain moment et qu'on aperçoit une faille qu'il faut lancer la charge.

Une fois commencée, la charge ne doit pas s'arrêter. C'est la résolution du conflit, l'apogée de la bataille. Dans le pire des cas, mon adversaire résistera, refusera la bataille et me fera comprendre très clairement que je me suis trompé. Il sécurisera ses territoires et finira de s'implanter dans le centre. La partie sera nulle. J'aurai peut-être le droit à une revanche si ma charge était puissante, mais pas déplacée. Dans le meilleur des cas, les coups s'enchaîneront à une vitesse folle. Oubliant pendant un instant que la Terre tourne, les pierres occuperont les territoires adverses et tenteront de percer les premières défenses, les plus évidentes du moins. Mon adversaire, loin d'être passif, répliquera. Peut-être attendra-t-il un petit peu, semant alors le doute chez moi. Ce serait une stratégie très efficace, mais ô combien douloureuse pour moi! Face à ce doute, j'hésiterai peut-être à continuer ma charge. Et c'est là qu'il frappera, envahissant d'un seul coup un territoire que je croyais acquis. Cette fois, aucune hésitation possible, il me faudra répondre, attaquant sur tous les fronts en même temps. Nullement impressionné, mon opposant continuera à exploiter l'avance qu'il a acquise dans mon ancien territoire. Le jeu commencera à tourner. Ce qui était à moi sera à lui. Ce qui était à lui sera à moi. Je serais alors fou de revoir mes positions et de tenter de sauver les meubles. Il sera trop

tard pour sauver mes pierres, alors autant capturer les siennes. La partie accaparera toutes mes énergies, tout mon temps conscient et inconscient. Lorsque je tenterai de jouer sur d'autres gobans, pour continuer à vivre, les lapsus se succéderont à un rythme endiablé: je jouerai un coup, pensant être sur le goban de mon cher adversaire. Quelle ne sera pas alors la surprise des spectateurs! Dès que ce mal nécessaire sera terminé, je me ruerai vers mon goban préféré, ayant déjà mille stratégies en tête, prêt à gagner, mais surtout prêt à jouer.

Puis, sans s'en rendre compte, nous dépasserons une mince ligne de non-retour. Certains argueront que cette ligne était déjà franchie lorsque nous avons commencé à jouer. Dans tous les cas, nous nous arrêterons un instant, réalisant notre position commune. En regardant objectivement le goban, on verra nos pierres entrelacées, sans clair gagnant. Les seuls territoires qui nous appartiendront, à nous personnellement, et qui nous définiront, seront ceux délimités par ces petites pierres que nous avons placées au début de la partie. Le reste du goban, ne sera qu'un territoire commun, harmonieusement agencé. Au début, ce territoire sera petit. Minuscule peut-être. Mais sa disposition particulière fera en sorte qu'à chaque pierre posée, il s'agrandira pour atteindre des dimensions dépassant celles du goban.

Ah, si cette partie pouvait se terminer ainsi... En attendant, surveillez bien mon prochain coup.