

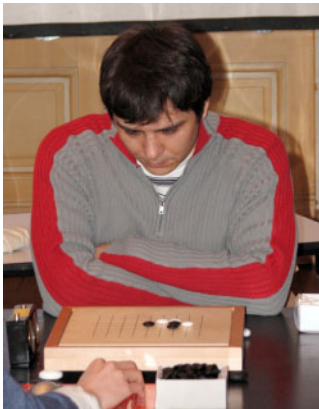
GO et ordinateurs

Les programmes de Go

En 1997, le champion du monde d'échecs, Garry Kasparov, s'inclinait pour la première fois devant la machine face à Deep Blue.

Le Go est le prochain défi offert aux spécialistes en intelligence artificielle, travaux d'autant plus intéressants qu'ils pourraient trouver des applications dans d'autres domaines.

Les meilleurs logiciels atteignent seulement le niveau d'un amateur moyen.



Avril 2008, Catalin Taranu, 5^e dan professionnel, remporte le IA-GO Challenge sur plateau 9x9 contre le logiciel Mogo, mais il perd une manche sur les trois.

Pourquoi cette résistance? Il y a deux écueils importants :

- La richesse combinatoire du jeu: au go, le nombre de positions possibles est de l'ordre de 10^{170} (contre 10^{50} pour les échecs), c'est à dire plus qu'il y a d'atomes dans l'univers! Impossible donc pour l'ordinateur d'explorer tous les coups possibles;
- La difficulté d'évaluer la partie en cours de jeu: ce que le joueur évaluera d'un simple coup d'œil est inaccessible pour l'ordinateur. C'est par exemple, les possibilités d'attaque chez l'adversaire, la puissance d'une position, les territoires en formation...

L'ordinateur est en passe de rattraper l'homme sur les petits plateaux (9 lignes x 9 lignes) mais il reste un long chemin à parcourir avant que l'ordinateur soit sacré maître de go.

Le Go sur internet

La communauté des joueurs de go est bien représentée sur Internet.

On pourra en particulier s'initier sur le site web de la Fédération Française de Go : <http://jeudego.org>

De nombreux sites proposent également de jouer en ligne.



III. Olivier Besson



III. Dominique Fournier

Le serveur KGS (Kiseido Go Server) est très prisé par les francophones: <http://www.gokgs.com>

On peut y rencontrer des joueurs du monde entier à toute heure du jour et de la nuit, y jouer contre l'ordinateur, suivre des cours, participer à des tournois...