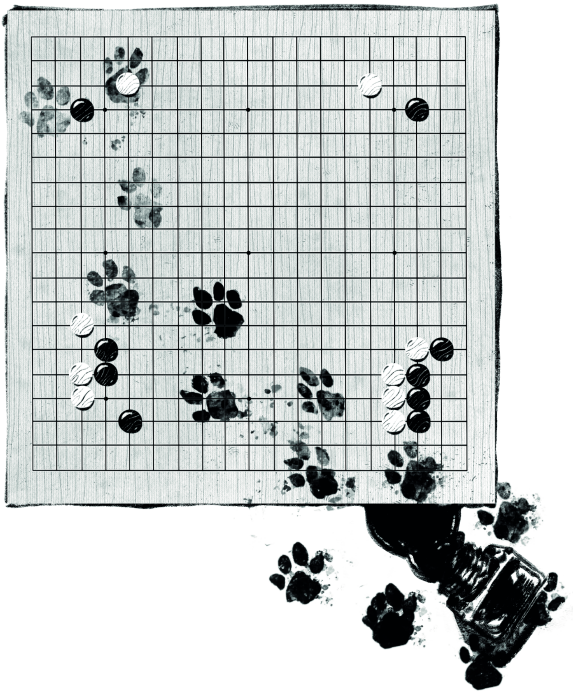
S'AMÉLIORER AU GO

JONATHAN PREVOST

Introduction



Comment un joueur 1 kyu peut-il se permettre d'écrire un livre sur la progression au go ? Quelle audace, n'est-ce pas ?

Quand j'ai commencé le go il y a presque 20 ans, j'ai tout appris seul. J'ai joué plein de parties, lu tous les articles que je trouvais sur Internet et rejoint un club. J'ai essayé de faire des problèmes, mais je ne les comprenais pas et j'ai vite détesté ça. Je n'avais pas de prof, mais je continuais de

progresser, donc tout allait bien. J'ai atteint 3k en un an, et j'étais assez fier ! Mais j'avais appris n'importe comment. Mon jeu était miné par les mauvaises habitudes, mon intuition des formes était complètement fausse, ma stratégie chaotique. Je n'arrivais plus à m'améliorer, et j'étais face à un mur qui m'a empêché de progresser pendant très longtemps, parce que je n'avais pas appris à jouer correctement.

J'ai décidé d'écrire ce livre pour deux raisons : d'une part, je veux savoir comment progresser efficacement, car je veux devenir meilleur au go, et un guide synthétisant ces informations ne semble pas encore exister. D'autre part, j'aurais vraiment aimé avoir ce guide il y a 20 ans. J'espère qu'il pourra aider les joueurs et joueuses partout dans le monde à ne pas faire les mêmes erreurs.

Ce guide n'est donc pas basé sur mon expérience, mais est le fruit de nombreuses recherches sur le sujet de l'apprentissage du go, avec l'aide de plusieurs personnes très qualifiées.

> Environ 200 personnes ont répondu à un sondage que j'ai envoyé avant de commencer la rédaction de ce guide. Plus de 65% des sondés indiquent que leurs progrès sont trop lents ou purement et simplement à l'arrêt !

Ce guide fera le tour de ce qui est efficace ou non pour progresser, quel que soit votre niveau.

Le style d'écriture de cet ouvrage est volontairement direct. D'une part, c'est mon style naturel, d'autre part, je sais que

les gens n'ont pas forcément beaucoup de temps pour lire, donc autant aller à l'essentiel. Pour faciliter la lecture et éviter les lourdeurs grammaticales parfois associées à l'écriture inclusive en français, je ne l'ai pas utilisée systématiquement.

Intervenants

Trois personnes en particulier ont contribués à l'élaboration de ce livre avec leur expertise, en répondant à mes nombreuses questions :

- **Diána Kőszegi, 1 dan pro**. Première Hongroise à devenir joueuse professionnelle, Diána vit en Corée du Sud où elle a fondé avec Kim Seungjun 9p *Blackie's International Baduk Academy* (BIBA), une école internationale de Go qui reçoit depuis des années des joueurs de tous les continents.
- **In-seong Hwang, 8 dan**. Fondateur de l'école de go *Yunguseng Dojang*, Inseong a étudié dans sa jeunesse en Corée du Sud pour devenir pro avant de venir s'installer en Europe. Il enseigne le go aux nombreux élèves de son école, et à l'heure de l'écriture de ce livre, il est le joueur le plus fort à l'échelle européenne selon europeangodatabase.eu.
- **Natacha Maamar, psychologue**. Psychologue diplômée d'état et psychothérapeute, Natacha possède un triple master en psychologie et neuroscience. Elle a écrit *Comment gérer ses émotions sans perdre la tête ?* En 2025.

Les illustrations de ce livre ont été réalisées par Florian Shum-Kwoong.

Psychologie et go

On entend souvent : “Je n’ai pas besoin de ça” quand on aborde la psychologie. C’est néanmoins une lourde erreur de ne pas y faire appel, d’autant plus dans le jeu de go où le mental est au centre de tout.

La psychologie au service de l'apprentissage

Le go est un jeu magnifique, mais difficile, dans lequel on s'investit souvent beaucoup. Malgré cela, le chemin est semé de défaites. En effet, peu importe votre expérience et vos efforts, tant que vous jouerez contre des joueurs de votre niveau, vous aurez à peu près autant de défaites que de victoires ! Et le jeu de go n'est pas un jeu que l'on peut battre, comme un jeu vidéo que l'on fini avec tous les succès. Même si vous êtes parmi les joueurs les plus forts au monde, il y aura toujours quelqu'un pour essayer de vous battre et il faudra continuer de vous entraîner pour progresser.

Le chemin de l'apprentissage du go peut donc être difficile, et certains enseignements de la psychologie peuvent aider à faciliter le voyage.

État d'esprit de croissance contre fixe

L'état d'esprit fixe se rencontre chez les personnes qui ont une croyance selon laquelle les capacités sont des traits immuables. Les capacités sont "fixées" et n'évoluent pas ou peu avec l'apprentissage. Avec cette façon de voir les choses, un échec devient un jugement terrible sur soi-même, et perdre une partie peut être très difficile émotionnellement.

L'état d'esprit de croissance repose sur la conviction que les capacités peuvent être développées grâce à l'effort, la persévérance, et de bonnes stratégies d'apprentissage. Avec cette façon de voir les choses, un échec est une opportunité d'apprendre et de progresser. Un retour constructif sur sa manière de jouer est accueilli comme un moyen de s'améliorer plutôt que comme une critique.

Qu'est-ce que l'intelligence ?

Il existe de nombreuses définitions de l'intelligence. Celle qui nous intéresse dans ce guide est du domaine de l'apprentissage. Telle qu'elle a été définie par Jean Piaget, **l'intelligence est la capacité à s'adapter**. Et cette flexibilité, cette capacité d'ajustement aux nouvelles informations et expériences, n'est pas fixe, il est possible de l'améliorer.

Ainsi, même si tout le monde n'a pas nécessairement des capacités égales à la naissance (notamment en vitesse de traitement, et en capacités d'observation), pour devenir meilleur au go, le plus important est d'être capable d'assimiler de nouvelles informations et d'ajuster son comportement en conséquence. Tentez donc autant que possible d'être dans un état d'esprit de croissance, où toutes les informations qui vous parviennent, négatives comme positives, peuvent être utilisées pour progresser, plutôt que pour vous juger.

L'estime de soi

L'estime de soi peut être perçue à travers deux concepts :

- L'estime de soi trait : c'est la tendance stable et durable dans le temps à s'évaluer. C'est la façon dont on se définit sur le long terme.
- L'estime de soi état : reflète les fluctuations de l'estime à un moment donné. Elle est plus variable et sensible à ce qui se passe "sur le moment".

Quand on perd une partie, ou que l'on n'arrive pas à

résoudre un problème, c'est l'estime de soi état qui devrait varier. En effet, c'est normal d'être un peu déçu ou triste après avoir perdu une partie. Néanmoins, cela ne doit pas remettre en cause toute votre perception de vous-même. C'est pourtant souvent le cas, les variations de l'estime de soi état se confondent avec l'estime de soi trait. Une petite phrase que les joueurs peuvent fréquemment se dire est "Je suis nul", et c'est le genre de jugement beaucoup trop sévère (et complètement contre-productif) que l'on peut avoir quand cette confusion arrive. Si la déception est trop forte, une phrase plus juste pourrait être "je me sens nul" : vous acceptez votre émotion, mais sans jugement, car il ne s'agit que de comment vous vous sentez à cet instant précis, et pas quelque chose de permanent.

Une fois l'intensité de l'émotion un peu calmée, vous pouvez aussi vous dire ce genre de choses :

- C'est normal que je perde 50% de mes parties
- Je ne suis pas une IA, c'est normal que je fasse des erreurs, tout le monde en fait
- Mon adversaire a bien joué, bravo à lui ou elle

Rencontrer des difficultés fait partie du jeu, ne vous jugez pas sévèrement, cela ne vous aidera pas à progresser.

L'auto-handicap

Une faible estime de soi peut aussi mener à moins s'entraîner pour avoir une excuse pour ses défaites. En effet, si une personne n'a pas fourni beaucoup d'efforts, une défaite remet moins en cause ses capacités. Et donc certains s'entraînent moins, plus ou moins consciemment, pour ne pas avoir à se remettre en cause. Cela ne fonctionne évidemment pas : pour progresser, il faut s'entraîner. Une personne avec une bonne estime de soi fera ce qu'elle juge nécessaire pour réussir et se mettre en valeur.

> Avoir une bonne estime de soi, et donc croire en ses capacités, est une base importante pour progresser efficacement au go.

Les émotions pendant le jeu

Durant une partie, et plus particulièrement les parties importantes, vous pouvez ressentir des émotions fortes. Celles-ci peuvent perturber votre jeu, en vous faisant prendre des décisions moins rationnelles.

Émotion	Impact
Peur	Jouer des coups timides, ne pas oser combattre ou ne prendre aucun risque
Colère	Jouer impulsivement, prendre des risques inconsidérés
Joie	Avoir un mauvais jugement sur la position, se penser plus en avantage qu'en réalité
Tristesse	Perdre sa combativité, être défaitiste

Différentes émotions et leur impact sur le jeu.

Vous ne pouvez pas contrôler vos émotions. Néanmoins, vous pouvez faire en sorte qu'elles ne contrôlent pas trop votre jeu. La première étape est de ne surtout pas les ignorer. Quand vous sentez, physiquement, qu'une émotion émerge, notez le mentalement : il faut que ce soit très clair pour vous que vous ressentez de la peur, de la colère, ou autre. Dans un monde idéal, on pourrait prendre le temps de comprendre le pourquoi et le

comment de cette émotion, l'analyser pour qu'elle ait le moins d'impact possible. Mais en partie, nous allons souvent être pressé par le temps. Pas question de mettre l'horloge en pause pour prendre le temps de gérer sa colère !

Ainsi, en jeu, une stratégie assez simple est de garder dans un coin de sa conscience les symptômes physiques de l'émotion. En ayant en tête la présence de l'émotion, vous pourrez réduire son impact sur votre jeu.

Plus tard, si vous analysez la partie, il peut être bénéfique de revenir sur cette émotion et de mieux comprendre pourquoi vous l'avez ressentie.

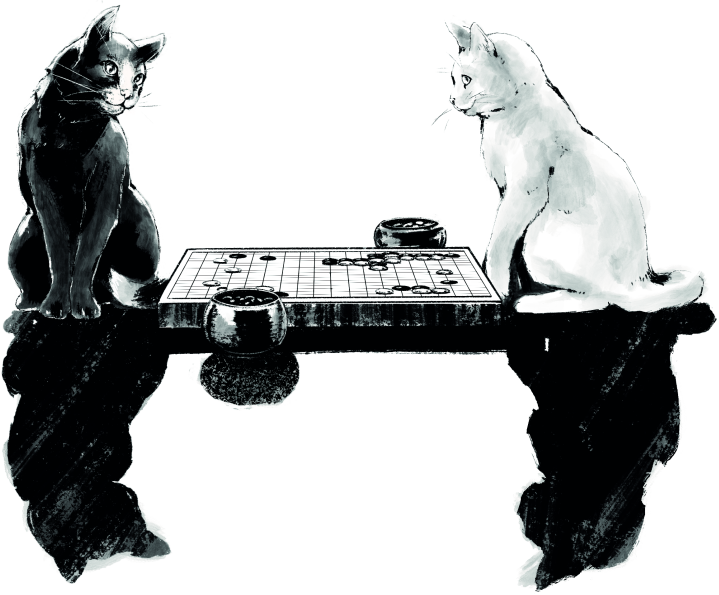
> Quand une émotion émerge, soyez conscient de sa présence le temps qu'elle dure.

Maintenir la motivation à long terme

En général, on s'entraîne au go pendant des années, ou des décennies. Il est normal d'avoir des moments de pause : le cerveau peut simplement avoir besoin d'un peu de repos pour intégrer certaines informations. Ça ne sera que pour repartir de plus belle !

En revanche, il peut aussi être possible d'arrêter par démotivation, ou par impression que l'on ne progresse plus. Le chapitre 8 vous propose une méthode pour ne pas tomber dans cet écueil en vous construisant un plan d'apprentissage motivant.

Jouer des parties



Devenir meilleur quand on joue des parties est la raison pour laquelle les joueurs de go veulent progresser. Que ce soit simplement pour la beauté du jeu, par compétitivité, ou pour un challenge personnel, l'objectif final est de mieux jouer. Et assez logiquement, jouer des parties est systématiquement placé comme tâche numéro un pour progresser. Jouez donc autant de parties que possible... mais pas n'importe comment !

La qualité avant tout

Pour un apprentissage optimal, jouez un maximum de parties avec des réglages de temps relativement longs : au moins 20 minutes + 3x30 secondes de byo-yomi (ou leur équivalence en horloge Canadienne ou Fisher). Cela vous permettra de prendre plus de temps pour réfléchir à vos coups et de jouer des parties de meilleure qualité, dans lesquelles vous mettez plus de vous-même. Vos coups auront plus de sens, ce qui rendra une analyse a posteriori plus enrichissante que celle d'une partie rapide.

De plus, la grande majorité des tournois de go ont des réglages de temps lents, ce sera donc un bon entraînement pour ceux-ci. Si vous ne vous entraînez qu'en parties rapides, vous aurez tendance à jouer trop vite en tournoi, et donc à donner un avantage à votre adversaire.

Néanmoins, si c'est quelque chose que vous appréciez, il ne faut pas vous priver de jouer des parties rapides en complément.

D'ailleurs, jouer des parties rapides peut aussi avoir des avantages, en vous aidant à la prise de décision rapide, et à une bonne gestion de l'horloge sous pression. Si vous ne jouez que des parties lentes, et que vous paniquez quand vous arrivez en byo-yomi et que votre qualité de jeu décroît à ce moment, s'entraîner à jouer de nombreuses parties rapides pendant un certain temps peut être très bénéfique.

Ajouter à vos parties lentes habituelles quelques parties ponctuelles de tournoi, ou de ligues est une excellente chose. Vu que ce sont généralement des parties qui ont un impact sur votre classement, les joueurs et joueuses se donnent à fond, et il en sort les parties de la meilleure qualité. Elles sont souvent idéales pour un commentaire intéressant avec votre professeur. Les tournois sont

abordés un peu plus loin dans ce guide.

	Byo-yomi	Fisher	Commentaire
Rapide	1m + 3x15s	30s + 5s	Pour le fun
Lent	20m + 3x30s 30m + 3x30s	10m + 10s	A faire au maximum
Tournoi	1h + 5x30s	40m + 20s	Important ponctuellement

Exemples de réglages d'horloges par type de partie.

Autre point : ne trichez jamais. Que ce soit pendant vos parties d'entraînement, en tournoi, en présentiel ou en ligne. Une victoire en trichant n'en est pas une, cela n'aide pas à progresser, et quand ça se sait, la réputation du tricheur est ternie à jamais. Ça ne vaut vraiment pas le coup.

Choisir ses parties et ses adversaires

Vos adversaires sont tout aussi importants : pour progresser, faites attention à ne pas jouer majoritairement contre des joueurs plus faibles que vous. Vous risquez de voir votre niveau s'abaisser avec le temps. Idéalement, vous ne devriez jouer quasiment que contre des adversaires de votre niveau ou plus forts. Bien sûr, le go est aussi un jeu de transmission de savoir, et ce n'est pas une partie où vous donnez des pierres de handicap de temps en temps qui va vous faire régresser, du moment que vous jouez aussi contre des adversaires de votre niveau.

Attention aussi de ne pas jouer systématiquement contre les mêmes adversaires. C'est quelque chose que l'on voit souvent chez les joueurs de club qui s'affrontent entre eux et ne jouent pas sur Internet. Se confronter à une grande variété de joueurs est crucial pour progresser.

Expérimenter d'autres styles de jeu

Vous avez sûrement entendu parler de style de jeu. Les joueurs et joueuses de go peuvent être plus ou moins analytiques, agressifs, ou par exemple territoriaux. Certains aiment les moyos, d'autres les situations très complexes. Certains évitent les combats et négocient, tandis que d'autres coupent, puis réfléchissent. Chaque joueur est unique, même si l'on retrouve des grands thèmes.

Peut-être connaissez-vous votre style de jeu ? Ou peut-être pensez-vous connaître votre style, mais que la réalité est différente. En effet c'est souvent un point sur lequel on se trompe. Un bon moyen de connaître son style de jeu est simplement de le demander à votre professeur.

Quoi qu'il en soit, il peut être extrêmement bénéfique de tenter de changer complètement son style pendant l'entraînement. Vous aimez le territoire ? Essayez de ne jouer que pour l'influence ! Vous aimez le combat ? Choisissez systématiquement l'option pacifique ! Le but est d'apprendre à s'adapter à toutes les situations. Parfois le bon coup peut être trouvé en ayant une approche agressive, d'autre fois la négociation sera la clé. En apprenant à jongler entre les styles et en ne restant pas bloqués sur une même approche, vous deviendrez plus flexible. D'autre part, cette expérimentation vous permettra de mieux vous adapter aux différents styles que vous rencontrerez. Il est possible que certains styles de jeu soient plus difficiles à affronter que d'autres, mais en les jouant vous-même, vous vous les approprierez, et saurez mieux comment les contrer.

Essayer de varier les styles de cette façon peut être une excellente méthode pour passer un plateau.

Cela vaut pour les parties d'entraînement, en tournoi, il vaut mieux jouer naturellement.

Rester concentré

Tentez d'éliminer au maximum les distractions pendant que vous jouez :

- Essayez d'éviter la musique, mais si vous voulez en mettre, que le volume soit modéré et qu'il n'y ait pas de paroles,
- Évitez de manger ou de grignoter pendant les parties,
- Les joueurs de go ont souvent une boisson à portée de main (thé, eau, café) mais évitez l'alcool,
- Ne regardez pas votre téléphone pendant la partie,
- Si vous êtes devant un ordinateur, évitez d'ouvrir d'autres applications.

L'idéal est d'atteindre un état de *flow*, où vous êtes complètement absorbé par votre partie.

Jouer contre l'IA

Il est désormais aisé de jouer contre une intelligence artificielle de niveau professionnel, de nombreux serveurs de go le proposent gratuitement. Cela peut être un bon moyen de jouer une partie sans la pression de jouer contre un humain.

D'autre part, jouer contre une IA permet de ne vous entraîner qu'à l'ouverture : il suffit de vous arrêter au moment où le milieu de partie débute, et d'utiliser l'estimateur de score pour voir comment vous vous en êtes sorti. L'IA pourra aussi vous indiquer vos erreurs principales. Dans la même idée, il est possible de commencer une partie sur une position donnée pour un entraînement ciblé.

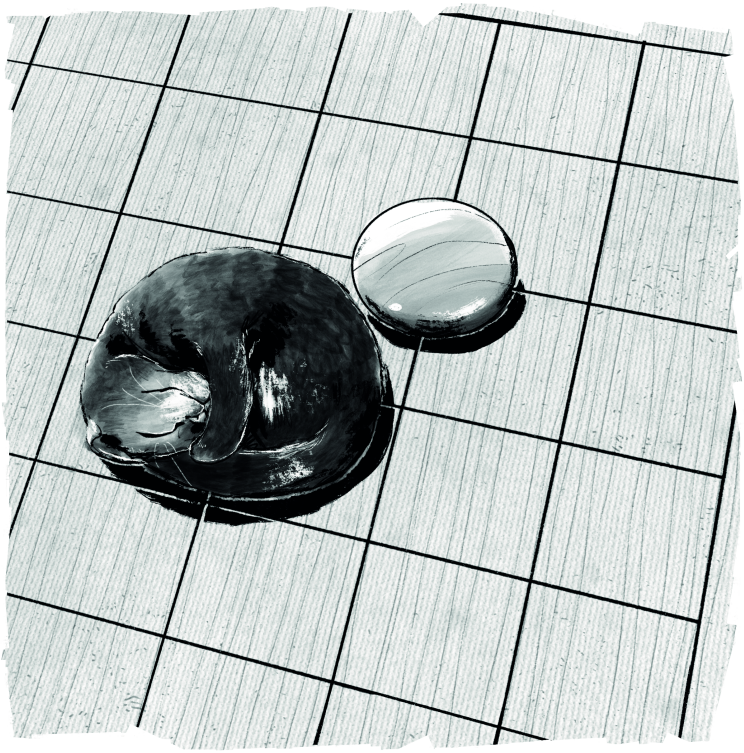
Néanmoins l'IA peut jouer des coups efficaces mais dont la logique profonde est difficilement saisissable, et n'a pas toute la variété de styles et d'expériences des humains. Pour

devenir meilleur contre les humains, il vaut mieux jouer majoritairement contre les humains.

Ce qu'il faut retenir :

- Préférez jouer une majorité de parties lentes
- Essayez de jouer des parties de tournoi régulièrement
- Jouez contre des adversaires de votre niveau ou plus forts
- N'hésitez pas à expérimenter pendant l'entraînement
- Soyez engagés quand vous jouez.

Analyser ses parties



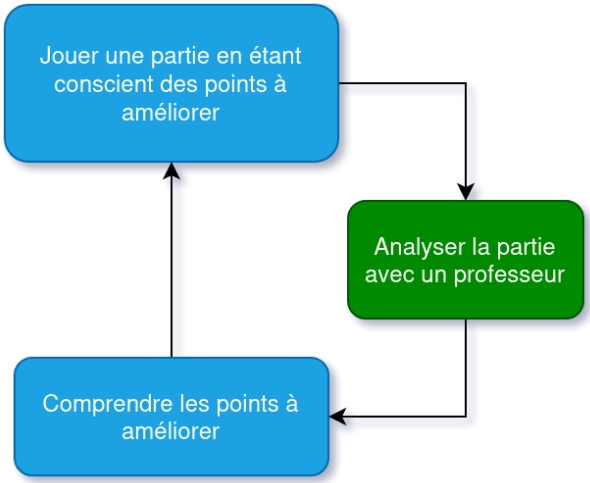
Tout comme jouer des parties, avoir le retour d'un joueur plus fort sur son jeu est un élément crucial pour progresser. On peut l'appeler *mentor*, *entraîneur*, ou *joueur plus expérimenté*, nous l'appellerons *prof* pour simplifier.

Revue de partie, *commentaire de partie* et *analyse de partie* sont la même chose : passer un moment avec un prof qui regarde la partie et vous donne son point de vue.

Pourquoi se faire commenter ses parties ?

Les humains ne sont pas très bons pour s'auto-analyser et trouver leurs propres points forts et points faibles ; et un joueur qui n'arrive pas à comprendre ses propres erreurs est condamné à les répéter. C'est pourquoi revoir vos parties est crucial : vous saurez ensuite sur quoi vous concentrer pour votre entraînement. Peut-être avez-vous besoin d'améliorer votre lecture ? Ou que vous n'êtes pas assez agressif en milieu de partie ? Ajuster son propre jeu est une quête permanente, quel que soit votre niveau.

De plus, discuter avec un professeur peut vous ouvrir de nouvelles perspectives : il y a des coups auxquels on ne pourrait jamais penser par soi-même.



Cercle vertueux de l'analyse de parties.

Utiliser cette boucle d'apprentissage vous permettra, entre autres, de :

- corriger vos mauvaises habitudes
- mettre en place de nouvelles stratégies
- connaître vos points forts
- connaître vos points faibles sur lesquels travailler

Trouver le bon professeur

Si vous avez rejoint un club, peut-être que quelqu'un sera prêt à vous aider. Sinon, si vous êtes prêt à dépenser de l'argent, il existe de nombreux joueurs très forts ou professionnels qui offrent leurs services. Vous pouvez vous renseigner sur les plateformes d'enseignement de go en ligne, les forums dédiés, ou en demandant des recommandations au sein de vos communautés.

Dans tous les cas, votre prof devrait être significativement plus fort que vous, avec un minimum de cinq pierres entre vous et lui. Par exemple, si vous êtes 6 kyu, votre prof devrait au moins être 1 kyu, et idéalement encore plus fort. Si votre niveau approche 3 ou 4 dan ou au-delà, votre prof devrait être de niveau professionnel.

Vous verrez parfois deux types d'analyses proposées : en direct, et *offline*. Pour la revue de partie *offline*, vous envoyez un fichier avec votre partie au prof, qui vous le renvoie annoté avec ses commentaires. Si vous avez des difficultés à communiquer, les revues *offline* peuvent être plus simples pour vous. Les revues en direct se font en général en vocal. L'avantage du direct est que vous pouvez poser vos questions au fur et à mesure. N'hésitez pas à expérimenter avec les deux types pour trouver ce qui vous convient le mieux !

Un bon prof s'efforcera de s'adapter à vos besoins et vous offrira des conseils personnalisés. Peut-être pas au bout de

la première revue, mais vous devriez rapidement savoir sur quoi vous devez vous entraîner et quels sont vos points forts et faibles.

Pour finir, ne soyez pas attaché outre-mesure à votre professeur. Changer de prof peut vous aider à passer un plateau ou vous ouvrir de nouveaux horizons.

La recette d'un commentaire réussi

Avant le commentaire

Tout d'abord, choisissez une partie de qualité. Les parties de tournoi sont souvent les meilleures à analyser, mais une partie lente, même sur Internet peut avoir autant d'intérêt. Évitez d'analyser une partie rapide, la qualité ne sera probablement pas au rendez-vous.

D'autre part, on a généralement tendance à analyser des parties perdues. Ce n'est pas une règle absolue, il est parfois possible d'analyser une partie gagnée, par exemple si vous avez renversé une situation désavantageuse, et que vous aimeriez comprendre comment vous vous êtes retrouvé dans cette situation. Mais vous apprendrez moins d'une partie que vous avez facilement gagnée que d'une défaite difficile.

Dans la mesure du possible, essayez de faire la revue de partie peu de temps après l'avoir joué. De plus, n'hésitez pas à revoir seul la partie avant le commentaire avec votre prof, pour avoir les enjeux en tête en arrivant. Cela vous permettra de préparer vos questions et d'avoir identifié les moments que vous pensez clés.

Durant le commentaire

N'oubliez pas que vous êtes ici pour progresser, et que tout

le monde fait des erreurs au jeu de go. Il est donc très important d'arriver en revue de partie avec un état d'esprit ouvert et réceptif, et de ne pas prendre les critiques personnellement.

Après le commentaire

Essayez de noter brièvement les points à travailler. Si la revue est enregistrée en vidéo, n'hésitez pas à y jeter de nouveau un coup d'œil quelques jours plus tard.

Il faut désormais essayer d'appliquer ce que vous avez vu en commentaire dans vos parties !

Utiliser l'intelligence artificielle ?

Votre utilisation de l'IA devrait dépendre de votre niveau.

- Vous ne devriez pas utiliser l'IA **en dessous de 10 kyu**,
- **Entre 10 et 5 kyu**, l'IA peut être utile pour obtenir une vue d'ensemble et identifier vos erreurs majeures, mais sans chercher à approfondir, car il peut être difficile de filtrer les différentes variations,
- **De 5** à **1 kyu**, l'IA commence à devenir réellement pertinente, car vous serez mieux en mesure d'interpréter ses suggestions,
- Pour les **joueurs en dan**, l'IA devient un outil précieux, car vos fondations solides vous permettent de trier et de mieux comprendre ses conseils.

Ne lancez pas votre IA juste après la partie ! Prenez le temps de faire une analyse personnelle avant, même si elle ne dure que quelques minutes. Notez mentalement les moments importants de la partie, ce que vous pensez étaient les bons et mauvais coups, et les questions que vous vous êtes posés pendant la partie. Cela vous permettra de mieux confronter ce que vous pensez de la partie aux

enseignements de l'IA, et donc d'améliorer votre apprentissage.

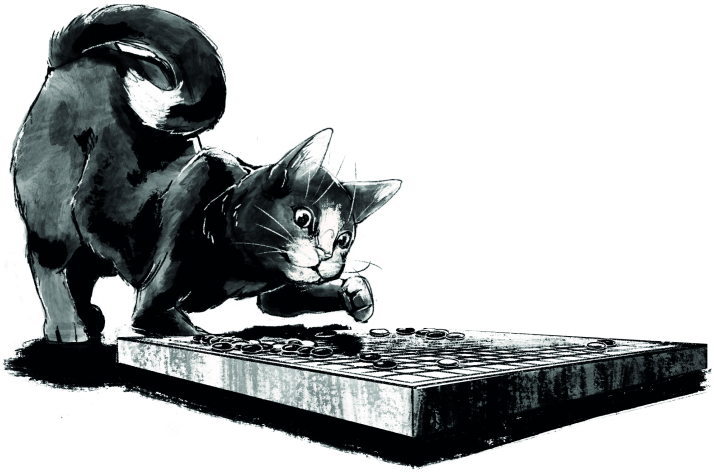
L'intelligence artificielle peut proposer un nombre quasi infini de variations, donc ne vous laissez pas absorber au point de perdre les points essentiels de l'analyse. Essayez de comprendre de façon simple et directe les suggestions de l'IA. Parfois, elle va suggérer des coups qui sont hors de portée de votre compréhension. Cela arrive même à très haut niveau. Dans ces cas, cela ne sert à rien de passer trop de temps à essayer de comprendre ces coups, ou encore pire de les apprendre par cœur. Il faut accepter que des fois, l'IA va jouer des coups bons, mais incompréhensibles. Il ne faut pas s'en inspirer, car il n'est pas bon de jouer des coups que l'on ne comprend pas.

Enfin, si l'IA est un outil incroyable, elle ne remplace pas un prof humain qui saura mieux comprendre vos besoins et qui saura personnellement vous conseiller. Les deux sont complémentaires.

Ce qu'il faut retenir :

- Revoir ses parties avec un prof significativement plus fort est crucial
- Il faut retenir les points à corriger et les prendre en compte aux parties suivantes
- Analyser en priorité les parties de qualité : tournois, parties lentes
- Utiliser l'IA peut être intéressant selon votre niveau, mais ne remplace pas un prof humain

Résoudre des problèmes



Pour progresser efficacement au go, résoudre des problèmes est aussi indispensable que de jouer des parties et de les analyser.

Pourquoi devoir résoudre des problèmes ?

Qu'on le veuille ou non, la lecture est une part capitale du go. Même si vous aimez les parties pacifiques, avec le minimum de combat possible, des adversaires peuvent toujours vous forcer dans une situation où la lecture sera nécessaire. Et d'une manière générale, vous aurez besoin de lire des séquences dans quasiment toutes vos parties. Mais qu'est-ce que c'est, la lecture, au juste ?

On pourrait penser que la lecture est de calculer toutes les variations possibles, même les plus improbables. C'est en fait impossible, tant le nombre d'embranchements augmente de façon exponentielle. Imaginons que l'on trouve 6 coups possibles, et que l'on veuille lire toutes les variations sur une profondeur de simplement 3 coups : une approximation donne déjà 120 séquences à lire ! Si vous trouvez 10 coups possibles, et que vous souhaitez lire tous les coups sur une profondeur de 6 coups, vous devrez lire environ 150 000 séquences. La lecture s'appuie en fait énormément sur l'intuition, qui va vous permettre de voir en priorité les coups qui ont le plus de chance de marcher. Cette intuition va vous permettre d'optimiser votre **largeur de lecture**, qui est le nombre de variations que vous lisez avant d'arriver à une conclusion.

D'autre part, la **profondeur de lecture** vous permet de calculer un plus grand nombre de coups dans chaque variation. On s'extasie souvent devant les pros qui sont capables de lire 20 ou 30 coups à l'avance, c'est bien leurs capacités en profondeur de lecture qui sont à l'œuvre.

Enfin, il y a la **visualisation**, qui vous permet d'imaginer les coups alors qu'ils ne sont pas sur le goban. Certaines séquences, trop longues, ou avec des captures ou des formes inhabituelles peuvent demander plus d'efforts de

visualisation. En fonction des situations, la visualisation peut être immédiate, ou à l'inverse impossible.

Résoudre des problèmes va vous permettre d'améliorer ces trois compétences, cruciales pour progresser.

Comment résoudre des problèmes ?

Il existe une multitude de façons de résoudre des problèmes. Vous pouvez passer jusqu'à 10 minutes à essayer de résoudre un problème difficile, mais vous pouvez aussi enchaîner les problèmes très simples, avec un chrono de quelques dizaines de secondes pour chaque problème.

Le plus important est de comprendre les problèmes, cela implique de ne pas résoudre les problèmes à l'intuition seule. Même sur les problèmes simples, vous devez prendre le temps de valider que la séquence intuitive est la bonne. Si vous finissez par regarder la solution (essayez de l'éviter autant que possible), prenez bien le temps de saisir la logique derrière les coups. Il ne sert à rien d'apprendre par cœur la solution des problèmes : le but n'est pas de savoir où jouer en partie réelle si vous rencontrez exactement la même forme, mais de développer vos capacités pour pouvoir vous adapter à une multitude de situations.

Quels problèmes résoudre ?

Tout dépend de ce que vous aimez, et de ce sur quoi vous avez besoin de progresser ! Voici quelques pistes :

- Vous faites des **erreurs simples** de lecture en partie : faites de nombreux problèmes en dessous de votre niveau, sans temps, et soyez sûr d'avoir la bonne réponse du premier coup.
- Vous avez des difficultés à **visualiser les pierres** dans les longues séquences : faites de problèmes de

niveau plus difficile, en y passant jusqu'à 10 minutes chaque, et lisez les séquences jusqu'au bout. Ce n'est pas forcément important de trouver la solution, mais il faut bien vous appliquer à lire.

- Vous avez augmenté de niveau sans faire de problèmes, ou **appris le go sans faire de problèmes** : reprenez des problèmes très faciles, et augmentez la difficulté très progressivement. Par exemple, si vous êtes 5 kyu, commencez par des problèmes 15 kyu, qui seront très simples, mais dont il vous manque la pratique, et augmentez peu à peu la difficulté.
- **Vous n'aimez pas faire de problèmes**, ou vous vous découragez rapidement quand vous en faites : il est possible que les problèmes auxquels vous vous êtes confrontés étaient trop difficiles. Essayez de trouver des problèmes que vous pouvez résoudre en 30 secondes environ, avec un taux élevé de réussite. Ça n'a aucune importance s'ils ne sont pas de votre niveau.
- Si vous **n'arrivez pas du tout** à **visualiser les pierres**, vous pouvez commencer à vous entraîner en lisant simplement des shichō ou des séquences d'atari sans variations possibles. Ne mettez aucun chronomètre, et ne validez la solution qu'une fois que vous l'avez lue avec certitude.
- En partie, vous avez des difficultés à trouver des solutions, **il y a trop de coups possibles** : il faut améliorer votre intuition, essayez de résoudre des problèmes de votre niveau ou en dessous de votre niveau, avec un chronomètre. Si votre taux de réussite n'est pas satisfaisant, diminuez la difficulté des problèmes.

D'une manière générale, il ne faut surtout pas hésiter à faire des problèmes qui sont en dessous de votre niveau. Les problèmes de niveau égal ou plus difficile ont de

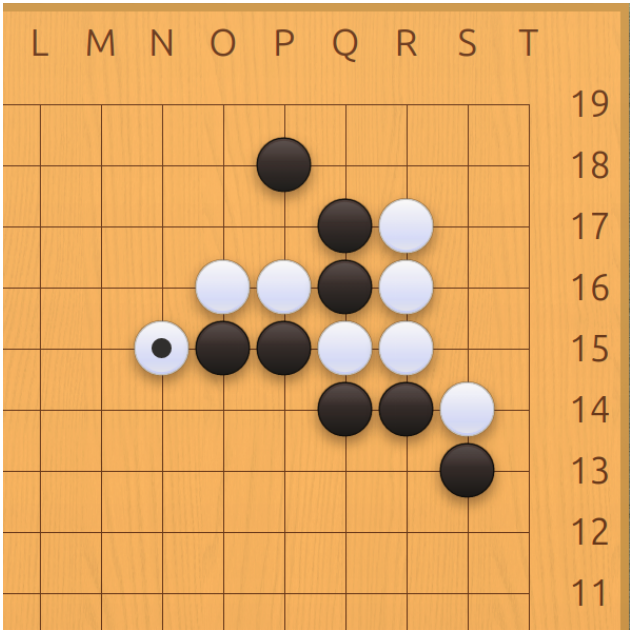
l'intérêt, mais peuvent aussi être décourageants. N'oubliez pas : faire des problèmes devrait être un moment plaisant et stimulant, pas une torture. N'hésitez pas à expérimenter et à ajuster pour trouver ce qui vous convient.

> En fonction des livres, sites ou applications que vous utiliserez, les niveaux des problèmes indiqués pour le même rang vont énormément varier. N'y prêtez donc aucune attention et voyez quel rang correspond à ce que vous voulez en fonction de vos résultats aux problèmes.

Accumuler des connaissances

Une séquence est une suite de coups étudiée considérée comme optimale localement. Les séquences les plus connues, appelées Joseki, se déroulent typiquement dans les coins, mais des suites de coups standardisées peuvent aussi exister sur les bords ou au centre du goban. Il peut y avoir de nombreuses variations à l'intérieur d'une même séquence.

Apprendre des séquences est une partie moins critique de l'apprentissage que jouer, analyser, et résoudre des problèmes. Certaines personnes adorent et peuvent absorber une quantité incroyable de séquences, mais si vous n'appréciez pas particulièrement cet aspect du jeu, vous ne devriez pas vous forcer à y passer beaucoup de temps.



Certaines séquences sont terriblement complexes à apprendre.

Néanmoins, apprendre des séquences est très loin d'être inutile, et peut vous donner des avantages non négligeables. D'une part, connaître les formes finales de certaines séquences vous permettra de mieux les choisir : vous n'aurez pas besoin de lire les séquences sur le moment. De la même façon, si un shichō fait partie d'une séquence, vous prenez moins le risque de vous tromper en connaissant déjà la séquence. Toujours dans la même

veine, certaines séquences incluent des coups difficiles à voir par soi-même, encore une fois, connaître la séquence vous permettra de jouer les coups justes sans avoir à trop y penser. Enfin, et ce n'est pas le moindre des avantages, connaître certaines séquences vous permettra d'être plus confiant en les jouant et de gagner un temps précieux en partie, car vous n'aurez pas besoin de lire.

Une partie peut facilement se décider quand un des joueurs s'embarque dans une séquence qu'il ne maîtrise pas alors que son adversaire, si !

Qu'apprendre ?

Tout d'abord, avec la révolution de l'intelligence artificielle, le nombre de séquences à connaître a drastiquement réduit. Les joueurs professionnels passaient un temps considérable en partie à choisir les bons josekis, tandis qu'aujourd'hui, les IAs nous ont libéré de cette complexité, et les pros ont tendance à jouer plus rapidement l'ouverture pour se concentrer sur le milieu de partie.

Donc, apprenez les séquences que les IAs nous ont transmises en priorité.

D'autre part, apprenez les séquences qui sont jouées à votre niveau ou en dessous. Apprendre des séquences très complexes qui sont au-delà de votre niveau ne sera bien sûr pas du temps perdu, mais cela peut aussi être démotivant par sa difficulté. Il vaut mieux bien comprendre les séquences jouées à votre niveau que d'essayer d'en ingurgiter de plus haut niveau sans les comprendre.

Si vous n'aimez pas apprendre de séquences, ou qu'une séquence ne vous plaît pas, une stratégie peut être d'apprendre comment l'esquiver : souvent, il est possible

de jouer des coups qui empêchent une séquence de s'activer. Cette technique a néanmoins ses limites.

Comment apprendre ?

Apprendre par cœur une séquence sans la comprendre est une grave erreur : les joueurs qui font ça se retrouvent à jouer des coups qu'ils ne comprennent pas, et la moindre divergence de la part de leurs adversaires devient très dangereuse. Pour apprendre une séquence, il faut s'arrêter à chaque coup et le comprendre. Quelle est l'intention derrière ce coup ? Quelles forces et faiblesses exploite-t-il ? Ce travail est nécessaire pour vous approprier la séquence.

Il faut ensuite pratiquer la séquence, en créant des situations où vous pouvez l'utiliser le plus souvent que possible dans vos parties. Cela vous permettra de la mémoriser, mais aussi de rencontrer des variations inattendues de la part de vos adversaires et d'apprendre à vous adapter. Il vous faudra la rejouer de nombreuses fois pour que vous l'intégriez pleinement.

Pour l'apprentissage initial, vous pouvez utiliser la répétition espacée : réviser la séquence plusieurs fois, de façon de plus en plus espacée temporellement, pour faciliter d'encodage en mémoire. Vous pouvez par exemple essayer de la mémoriser une première fois, puis 20 minutes plus tard, puis 2 heures, puis le lendemain et enfin 3 jours plus tard. C'est une technique qui a fait ses preuves aux échecs.

Votre répertoire

Un autre enseignement des échecs que l'on ne voit jamais au go est de tenir un répertoire personnel de ses séquences. En utilisant n'importe quel éditeur de partie, vous pouvez vous construire votre propre base de données de séquences

que vous connaissez, avec éventuellement vos propres notes. Cela vous permettra d'y revenir quand vous le souhaitez, et d'avoir une référence de vos connaissances que vous pourrez mettre à jour au fur et à mesure.

Où apprendre ?

Le meilleur moyen est en direct avec un professeur qui donne un cours individuel ou de groupe, car cela vous permettra généralement de poser des questions.

Il existe aussi de nombreux cours vidéos "à la demande" via les nombreuses écoles de go en ligne qui existent, via des cours payants ou non sur YouTube ou d'autres sites de go, qui peuvent être d'excellentes ressources.

Il existe aussi des encyclopédies de séquences disponibles sur Internet, de qualité *extrêmement variable*. Prenez garde à ne pas apprendre n'importe quoi avec celles-ci.

Ce qu'il faut retenir :

- Apprenez les séquences "post-IA", de votre niveau
- N'apprenez jamais par cœur sans comprendre
- Pratiquez de nombreuses fois la séquence que vous apprenez
- Vous pouvez tenir un répertoire de vos séquences

Autres choses à faire

Bien que jouer, analyser ses parties, et faire des problèmes soient les 3 principaux moteurs du progrès au go, il y a de nombreuses autres activités que vous pouvez faire, et qui peuvent aussi participer à l'amélioration de votre niveau.

Participer à des tournois

Bien que ce ne soit pas nécessaire pour progresser, jouer des parties en tournoi peut donner un coup de boost à votre niveau. C'est dans les tournois que vous rencontrerez

l'intensité de jeu la plus élevée : vos adversaires et vous vous donnez à fond, l'enjeu est au maximum ! Le challenge étant au plus haut, cela peut vous aider à révéler vos forces et vos faiblesses. Pour cette raison, les parties de tournoi sont souvent très intéressantes à analyser avec votre prof.

Si vous vous êtes inscrit à un tournoi, il y a des choses que vous pouvez faire pour simplifier votre participation. Tout d'abord, essayez d'avoir une semaine calme avant le tournoi, pour y arriver en étant le plus reposé possible. Vous pouvez aussi essayer de jouer des parties avec les paramètres du tournoi pour vous y préparer, même s'il est parfois difficile de trouver en ligne des partenaires pour des parties longues. De plus, vous pouvez planifier tant que possible la logistique de votre tournoi : comment vous déplacerez-vous sur place ? Où dormirez-vous ? Comment allez-vous manger ? Y a-t-il des choses dont vous aurez besoin ? Prévoir tout cela peut réduire votre stress une fois sur place.

Une fois le tournoi débuté, c'est à vous de vous comporter de la façon qui vous permet d'être le plus efficace en partie. D'une manière générale, il est recommandé de ne pas faire d'excès : essayez de manger correctement, buvez de l'eau, essayez de dormir le plus possible. Évitez de boire trop de café ou de manger trop sucré, c'est contre-productif.

Pendant le tournoi, essayez d'avoir de quoi noter vos parties sur un kifu ou votre téléphone une fois qu'elles sont finies. Si vous souhaitez utiliser votre téléphone ou ordinateur pour noter durant la partie, soyez certain que vous avez l'autorisation des organisateurs et de votre adversaire.

Outre les tournois ponctuels, de nombreuses ligues en ligne ou en club offrent un format différent, permettant de jouer régulièrement des parties à enjeu sur une plus longue période (une à quelques parties par mois).

Faire partie d'une communauté

Faire partie d'un groupe est excellent pour les encouragements, la stimulation et la détermination à progresser. Cela vous permet de faire partager des idées nouvelles avec d'autres joueurs et joueuses et faire des rencontres. En ligne, vous trouverez une multitude de communautés à rejoindre, du forum public au groupe d'étude en passant par les serveurs Discord.

Regarder des parties en direct

Observer des parties en ligne, éventuellement en discutant en direct, est un bon moyen de passer le temps, mais à moins d'être activement en train d'analyser la partie, n'est pas réellement un moyen efficace d'apprendre.

Apprendre des parties

Pendant longtemps, il était recommandé d'apprendre des parties de pro par cœur. Aujourd'hui, ce n'est plus le cas :

- les pros actuels développent souvent des stratégies très complexes et spécifiques, dont il est difficile pour un amateur de s'inspirer directement et efficacement,
- les pros plus anciens ont souvent un style classique dont il est plus intéressant de s'inspirer, mais ne connaissent pas le go moderne *post intelligence artificielle*, et certaines de leurs séquences ou évaluations de positions ne sont plus considérées comme correctes.

Bien sûr, rejouer une partie de pro sur votre goban ne pourra en aucun cas vous faire du mal, mais ce n'est pas un moyen très efficace d'apprendre.

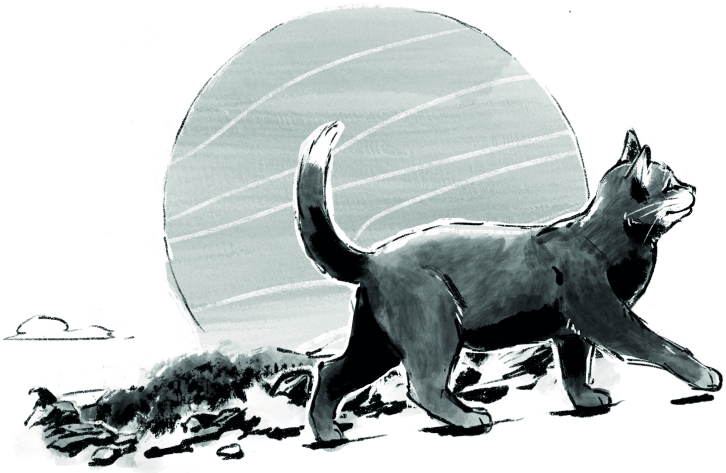
Apprendre des proverbes et lire des livres

Bien que l'enseignement direct par un professeur soit souvent idéal pour assimiler la théorie, la lecture de livres et l'étude des proverbes peuvent être des compléments utiles, à condition de les aborder judicieusement. Dans le cas des proverbes, comme pour le reste, il ne sert à rien de les apprendre par cœur et de les appliquer aveuglément, il faut comprendre pourquoi et comment le proverbe fonctionne, car aucun proverbe n'est vrai dans toutes les situations.

Dans le cas des livres, essayez de pratiquer au maximum la théorie de ce que vous lisez au fur et à mesure pour vous l'approprier.

D'autre part, même si tout ce qui est sorti avant 2016 n'est pas à éliminer, faites attention à la date de parution des ouvrages, de très nombreux livres ne sont plus d'actualité suite à l'apparition de l'IA.

Votre plan d'apprentissage



Avoir des objectifs trop ambitieux est un piège classique dans le milieu du go. Il n'est pas rare de rencontrer des joueurs 6 ou 7 kyu qui ont comme objectif de devenir 1 dan. Dans l'absolu, ce n'est pas forcément une mauvaise idée d'avoir un objectif très ambitieux sur le très long terme, mais pour ne pas se décourager, il faut le découper en plus petits objectifs atteignables rapidement.

Définir vos objectifs

Derrière le nom un peu pompeux de *SMART* se cache une méthode qui existe depuis les années 80 et qui est largement reconnue et approuvée. Plusieurs variantes existent, voici celle retenue pour ce guide (avec les termes d'origine en anglais) :

- **Specific** (spécifique) : définissez des objectifs précis et cadrés
- **Measurable** (mesurable) : vous devrez pouvoir quantifier vos objectifs
- **Achievable** (réalisable) : les objectifs ne doivent pas être trop difficiles à atteindre
- **Relevant** (pertinent) : les objectifs sont cohérents par rapport à ce que vous essayez d'améliorer
- **Time bound** (temporellement défini) : il y a une date butoir à chaque objectif

En vous préparant avec cette méthode, vous aurez donc des objectifs précis, réalistes et pertinents, dont vous pourrez mesurer les résultats dans le temps. C'est peut-être un peu trop abstrait pour le moment, alors voici des exemples :

Spécifique	Mesure	Temporalité
Faire des problèmes de l'encyclopédie Life & Death par Cho Chikun	Faire 100 problèmes avec un taux de réussite de 80% ou plus	Tous les vendredis pendant un mois
Apprendre un set de 10 variations précises de l'invasion en 3-3	Pouvoir rejouer au moins 7 variations sur 10 de mémoire	Avant le 5 juin
Résoudre des problèmes de	Trouver la solution en moins de 45	Deux fois par semaine pendant

niveau moyen sous la pression du temps	secondes sur au moins 14 problèmes sur 20	un mois
Jouer des parties lentes sur mon serveur de go préféré	Au moins 20 parties	Durant les 3 mois à venir
Compléter mon répertoire de josekis	Ajouter 10 josekis que je connais	Jeudi soir à 20h
Jouer des parties sérieuses de ligue ou de tournoi	Jouer au moins 2 parties	Ce mois ci
Analyser des parties sérieuses avec mon prof	Analyser 2 parties	Prendre rendez-vous avec mon prof cette semaine
M'entraîner sur un joseki pour l'apprendre	Jouer au moins 5 fois ce joseki en partie	Avant la fin du mois
Résoudre des problèmes qui me sont difficiles	Réussir à en résoudre au moins 2 problèmes sur 3 en moins de 10 minutes chacun	Demain
Lire un livre	Lire au moins 4 chapitres par semaine	Avoir fini dans 20 jours

Quelques exemples d'objectifs SMART appliqués à l'entraînement au go.

Vous remarquerez peut-être qu'il n'y a pas de mesures du nombre de victoires, ni de spécifique "gagner X parties".

C'est volontaire, car ce genre d'objectif a en réalité assez peu de sens : tant que vous jouez contre des adversaires de votre niveau, vous serez à environ 50% de victoires, 50% de défaites. Les variations dans ces mesures sont trop légères pour être intéressantes, et peuvent même être décourageantes. Une partie perdue est au moins aussi intéressante pour l'entraînement qu'une partie gagnée, donc concentrez-vous sur le nombre de parties jouées plutôt que leurs résultats.

De même, vous remarquerez peut-être qu'il n'y a pas de montée de niveau dans les objectifs, tel que "Passer 7 kyu". Ce genre d'objectif peut aussi être démoralisant quand il n'arrive pas assez vite, et il vaut mieux se concentrer sur des plus petites tâches réalistes, qui, une fois accumulées, mèneront naturellement à la montée de niveau.

SMARTER

Après quelques jours ou semaines à essayer d'atteindre vos objectifs, vous allez peut-être vous rendre compte de dysfonctionnements. Est-ce trop difficile ? Ou au contraire, le challenge n'est pas là ? Est-ce que pendant quelques semaines, vous aurez moins de temps pour le go ? La méthode SMARTER complète l'approche SMART en ajoutant 2 critères qui permettent de mieux gérer les objectifs dans le temps :

- **Evaluate** (évaluer) : regarder où vous en êtes dans vos objectifs
- **Readjust** (réajuster) : modifier les objectifs

Il s'agit simplement de prévoir une plage de temps régulière pour regarder où vous en êtes de vos objectifs et de les ajuster si nécessaire. C'est plus important qu'il n'y paraisse, car avoir des objectifs qui ne sont pas satisfaisants peut mener au découragement. Pensez donc à prévoir toutes les semaines ou deux semaines, dans votre agenda,

ce petit moment pour regarder où vous en êtes et faire les ajustements nécessaires.

En pratique

C'est désormais à vous de trouver des objectifs qui vous correspondent ! Le temps que vous pouvez consacrer au go sera un des critères déterminant pour le nombre et la difficulté de vos objectifs. Dans tous les cas, il est préférable de commencer avec des objectifs modestes, et augmenter petit à petit la difficulté que l'inverse.

De plus, ne pas arriver à achever un objectif n'est pas une catastrophe, loin de là. Il est en revanche intéressant de comprendre *pourquoi* vous n'avez pas réussi à atteindre cet objectif. Était-il trop ambitieux ? N'avez-vous pas eu assez de temps ? Ou était-ce la motivation qui manquait ? Répondre à ces questions vous aidera à ajuster votre plan d'apprentissage.

Si vous y êtes réceptif, vous pouvez prévoir des récompenses pour atteindre certains objectifs. La récompense devrait être adaptée à la difficulté de la tâche. C'est entièrement à vous de décider quelles récompenses choisir, cela peut aller de vous offrir votre plat favori au restaurant à vous acheter un magnifique nouveau goban !

Remerciements

Merci aux 3 intervenants principaux de ce livre : Diána Kőszegi 1p, In-seong Hwang 8d, Natacha Maamar, sans qui ce guide n'aurait pas pu exister. Ainsi que, sans ordre particulier :

- Tous les joueurs et joueuses du club Stones In the Shell
- La communauté reddit /r/baduk
- Les forums online-go.com
- Tous les passionnés de go de la mailing-list fr-go
- Olivier Betton pour ses conseils et sa vision depuis le monde des échecs
- Camille Berthon 3d pour sa relecture
- Robin Bonjean 5d pour sa relecture
- Florian Shum-Kwoong pour ses superbes illustrations

Logiciels utilisés pour la création de ce livre :

- Obsidian : https://obsidian.md/
- Libre Office : https://libreoffice.org/
- NotebookLM : https://notebooklm.google.com/
- Framaforms : https://framaforms.org/
- Hugo : https://gohugo.io/
- Diagrams.net : https://app.diagrams.net/
- Sabaki : https://github.com/SabakiHQ/Sabaki

Références

- 7 Tips To Keep Improving in Go - NYIG_Go - https://www.youtube.com/watch?v=WpKeHvCbYqo
- Atkinson–Shiffrin memory model - https://en.wikipedia.org/wiki/Atkinson%E2%80%93Shiffrin_memory_model
- Cognitive Development: The Theory of Jean Piaget - https://open.library.okstate.edu/foundationsofeducationaltechnology/chapter/2-cognitive-development-the-theory-of-jean-piaget
- Cognitive Reflection and Theory of Mind of Go Players - https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/37701764/
- Drowned in sound: how listening to music hinders learning - https://www.theguardian.com/teacher-network/2018/mar/14/sound-how-listening-music-hinders-learning-lessons-research
- Everything You Need to Know About SMART Goals - AchieveIt - https://www.achieveit.com/resources/blog/everything-you-need-to-know-about-smart-goals/
- Fast and loud background music hinders reading comprehension. Psychology of Music - https://doi.org/10.1177/0305735611400173%C2%A0
- Go Training – How to Improve at Go? - polgote.com - https://polgote.com/en/blog/go-training-how-improve-go/
- Learning theory (education) - https://en.wikipedia.org/wiki/Learning_theory_(education)
- Mindset - https://en.wikipedia.org/wiki/Mindset
- On How A Grown-Up Can Self-learn Weiqi from

Tygem 2D to 8D - https://tchan001.wordpress.com/2016/04/02/on-how-a-grown-up-can-self-learn-weiqi-from-tygem-2d-to-8d/
- Piaget's theory of cognitive development - https://en.wikipedia.org/wiki/Piaget%27s_theory_of_cognitive_development
- Psychology of learning - https://en.wikipedia.org/wiki/Psychology_of_learning
- Reading Depth - https://senseis.xmp.net/?ReadingDepth
- Reading Is Power: Improving Your Reading Ability in the Game of Go - https://gomagic.org/reading-is-power-improving-your-reading-ability-in-the-game-of-go/
- Reading Width - https://senseis.xmp.net/?ReadingWidth
- Sport psychology - https://en.wikipedia.org/wiki/Sport_psychology
- The Importance, Benefits, and Value of Goal Setting - Jeremy Sutton, Ph.D. - https://positivepsychology.com/benefits-goal-setting/
- The Important Skill of Calculation Starts with Doing Life and Death Problems - https://tchan001.wordpress.com/2011/06/09/the-important-skill-of-calculation/
- The Secret to Loving Chess Even During a Plateau - GM Noël Studer - https://nextlevelchess.com/enjoy-the-process/
- The science of learning - Chessable - by Prof Barry Hymer - https://www.chessable.com/blog/wp-content/uploads/2021/05/The-Science-of-Learning-1.pdf
- Tips for improving your Go skill from a professional player Gopro Yeonwoo -

https://www.youtube.com/watch?v=v0OpPZI0H9Y
- Training in chess: A scientific approach - https://www.researchgate.net/publication/267259137_Training_in_chess_A_scientific_approach
- Why Losing At Chess Hurts So Much (And The Antidote) - GM Noël Studer - https://nextlevelchess.com/why-losing-at-chess-hurts-so-much-and-the-antidote/
- [How to improve] In-seong Hwang's Congress lecture series 3 for the weekend! - https://www.youtube.com/watch?v=4A-ph9nUFeY