

Strategisch führen wie im Spiel Go – ein Perspektivwechsel für moderne Führung

In einer zunehmend komplexen, vernetzten und dynamischen Welt stehen Führungskräfte vor der Herausforderung, Strategien zu entwickeln, die nicht nur auf Effizienz und Zielerreichung ausgelegt sind, sondern auch auf Wirkung, Beweglichkeit und langfristigen Einfluss.

In diesem Kontext lohnt sich ein Blick auf ein ungewöhnliches Denkmodell: das asiatische Strategiespiel **Go**.

Go ist ein über 2500 Jahre altes Brettspiel aus Asien, hat äußerst einfache Spielregeln – und zugleich eine extrem strategische Tiefe, die selbst künstliche Intelligenzen herausfordert.

Doch was macht dieses Spiel so besonders? Und was können Führungskräfte daraus für ihr strategisches Handeln lernen?



Von Zielerreichung zu Einflussgestaltung

Im klassischen „westlichen“ Management dominiert das Denken in Zielsystemen: Strategien sind auf definierte Ergebnisse ausgerichtet, die sich in KPIs, Roadmaps und Planwerten messen lassen. Erfolg ist, wenn ein vorher festgelegtes Ziel erreicht wird.

Go hingegen kennt kein klar umrissenes Ziel im westlichen Sinne. Es geht darum, **mehr Raum und Einfluss aufzubauen** als der Gegner – und das mit möglichst wenig Verlust. Dabei ist es oft besser, frühzeitig loszulassen, um an anderer Stelle stärker zu agieren.

**Go denkt in Wirkung,
nicht in Zielerfüllung.**

Strategischer Impuls:

Nicht Zielkontrolle, sondern Wirkungsgestaltung ist das Maß für strategischen Erfolg.

Von Kontrolle zu Kontextkompetenz

Klassische Führung setzt stark auf Kontrolle: Planung, Strukturierung, Zuständigkeiten und Prozesse sollen Komplexität reduzieren. Doch in dynamischen Umfeldern stoßen diese Systeme schnell an ihre Grenzen.

Go-Spieler orientieren sich nicht an starren Abläufen, sondern am gesamten Spielfeld. **Jeder Zug** verändert die Lage – und **erfordert eine neue Entscheidung**. Es geht um das Gespür für den richtigen Moment, für Balance und Bedeutung von Positionen.

Führung im Go-Sinn bedeutet: den Raum beobachten, Chancen erspüren, im richtigen Moment handeln.

Strategischer Impuls:

Wer führen will, muss den Kontext beobachten und intuitiv reagieren können – statt starr zu steuern.

Von Maßnahmen zu Prinzipien

In vielen Unternehmen wird Strategie mit Maßnahmenkatalogen verwechselt. Es geht um Initiativen, Programme, Checklisten. Alles scheint durchgeplant – bis die Realität eingreift.

Go funktioniert anders: Es ist **prinzipienorientiert**, nicht an konkreten Regeln festgemacht. Wer Go spielt, folgt Grundideen wie Balance, Timing, Einfluss, Nähe und Distanz. Diese Prinzipien geben Orientierung – ohne Starrheit.

Go ist Prinzipien-geführt, nicht Maßnahmen-gesteuert.

Strategischer Impuls:

Prinzipien geben Führung Tiefe – und ermöglichen situatives Handeln mit Klarheit.

Von Wettbewerb zu Koexistenz

Westliches Management ist oft durch Konkurrenzdenken geprägt. Marktanteile, Differenzierung, Alleinstellung – das Bild vom Unternehmen als Wettbewerber prägt viele Strategien.

Go eröffnet ein anderes Bild: Zwei Spieler teilen sich das gleiche Spielfeld – **sie wachsen nebeneinander**. Es geht nicht darum, den anderen zu vernichten, sondern darum, selbst nachhaltigen Raum zu sichern.

Moderne Führung braucht Mitgestaltung statt Machterhalt.

Strategischer Impuls:

Moderne Führung heißt nicht, andere zu verdrängen – sondern Räume der Koexistenz zu gestalten.

Von Planung zu adaptivem Denken

Strategie in klassischen Organisationen ist häufig planbasiert. Doch kaum ein Plan überlebt die erste Realität. Märkte verändern sich, Teams wandeln sich, Bedingungen kippen.

Go ist ein Spiel der Anpassung. Es verlangt eine **dauerhafte Bereitschaft zur Kurskorrektur**. Jeder neue Stein verändert das Gleichgewicht – und erfordert neue Entscheidungen. Nicht das Festhalten an der Linie zählt, sondern das **aktive Reagieren mit strategischem Blick**. Hier erkennt man auch Parallelen zu „agiler Projektarbeit“ mit Sprints und Feedback.

Go verlangt: Führen in unsicherem Umfeld, aber mit innerer Klarheit.

Strategischer Impuls:

Strategie ist kein Plan – sondern ein Spielfeld, das sich mit jedem Zug verändert.

Einige Go-Prinzipien übertragen auf Führung

1. Positionierung statt Dominanz

Go: Nicht der Kampf um die Mitte entscheidet – sondern clevere Positionierung am Rand.

Führung: Stärke **entsteht** durch kluge Platzwahl, nicht durch Machtanspruch.

2. Einfluss statt Kontrolle

Go: Go belohnt den Aufbau von Einflusszonen, nicht die vollständige Besetzung.

Führung: Führung heißt: Rahmen setzen und Wirkung ermöglichen, nicht alles steuern.

3. Timing statt Tempo

Go: Ein gut gesetzter Stein im richtigen Moment ist mehr wert als viele unkoordinierte Züge.

Führung: Nicht Schnelligkeit entscheidet – sondern der bewusste, passende Impuls.

4. Koexistenz statt Vernichtung

Go: Ziel ist nicht, den Gegner zu schlagen – sondern mehr Territorium zu gewinnen.

Führung: Nachhaltige Strategien erlauben Balance, nicht Konfrontation.

5. Weniger ist mehr (Effizienz der Züge)

Go: Ein idealer Zug erfüllt mehrere Funktionen gleichzeitig, z.B. Einfluss und Schutz.

Führung: Setze deine Ressourcen so ein, dass sie Wirkung auf mehreren Ebenen entfalten.

6. Flexibilität statt Festhalten

Go: Go: Wer sich auf eine lokale Region versteift, verliert das große Bild aus den Augen.

Führung: Erfolgreiche Strategien denken in Alternativen, nicht in Fixierungen.

7. Loslassen können

Go: Manchmal ist es besser, eine schwache Gruppe aufzugeben, um anderswo zu wachsen.

Führung: Rückzug ist keine Niederlage – sondern ein strategischer Zug.

8. Balance zwischen Nähe und Distanz

Go: Ein Stein allein ist schwach – zu viele auf engem Raum machen angreifbar.

Führung: Guter Abstand fördert Kooperation und Beweglichkeit.

9. Mustererkennung

Go: Gute Spieler sehen Muster – nicht nur Steine.

Führung: Führung braucht Blick für Dynamiken und strukturelle Wechselwirkung, nicht nur Einzelfälle.

10. Langfristiges Denken

Go: Viele Züge entfalten ihre Wirkung erst später.

Führung: Strategie ist ein Spiel auf Wirkung – nicht auf sofortigen Erfolg.

Fazit: Go als Denkmodell für strategische Führung

Wer Go spielt, lernt:

- nicht alles kontrollieren zu müssen,
- loszulassen, um zu gewinnen,
- Timing über Tempo zu stellen
- und langfristig zu denken, statt kurzfristig zu reagieren.

Für Führung bedeutet das: Strategie bedeutet nicht, alles zu wissen – sondern mit Klarheit und Fokus beweglich zu bleiben.

**Go ist kein Machtspiel –
es ist ein Spiel von
Einfluss und Wirkung.**

Michael Tiegelkamp, Mai 2025

Agile Coach & Trainer, Go-Lehrer, tie.consult