



**Introduction au jeu de Go**

- Brève présentation
- Les enseignements à tirer du jeu de Go
  - A. en management
  - B. en tactique pour un manager



## Brève présentation

- Probablement le plus ancien jeu de stratégie du monde
- Son ancêtre est un jeu chinois, le wei qi (wei-ch'i) dont l'origine remonterait au "printemps des automnes", soit du XIIe au Ve siècles av. JC
- La légende dit qu'un empereur aurait inventé ce jeu pour éduquer son fils tout en le distrayant. Plus tard, le wei qi deviendra un jeu de stratégie militaire.
- Le wei qi est basé sur la sagesse, le calme, le labeur ; il renvoie à la persévérance, la prudence, le sens de la durée.
- Au XIème siècle, le Go fera son apparition en Europe ; mais c'est seulement à partir du XIXème siècle que l'intérêt pour le Go devient significatif.



Critères	<i>Jeu d'échecs</i>	<i>Jeu de Go</i>
Vision	<i>A court terme</i>	<i>A long terme</i>
Construction du jeu	<i>Représente une bataille</i>	<i>Représente une campagne</i>
Objectif	<i>Tuer le roi adverse</i>	<i>Conquérir des territoires, avoir le plus grand</i>
Pièces du jeu	<i>Hiérarchisées et au service du roi</i>	<i>Toutes de la même valeur</i>
Stratégie	<i>Protéger le roi qui prend part au combat</i>	<i>Déplacer des masses pour concevoir un ensemble de territoires</i>

- Le jeu de Go est une invitation au partage de l'espace vital.
- Il apprend se représenter simplement la complexité, à maîtriser ses émotions.
- C'est, aussi et surtout pour un manager, un outil de développement efficace pour le management de son équipe et pour la conduite d'une réflexion stratégique tant collective qu'individuelle.

## **Les enseignements à tirer du jeu de Go**

Le jeu de Go amène de nombreux enseignements ressortants de **4 concepts**:

- 1. celui du dessein,**
- 2. celui du territoire,**
- 3. celui de la connexion,**
- 4. celui de la co-existence.**



Le dessein est l'objectif à long terme que vise le manager.

Il implique du coup:

- de voir loin, de jalonner et d'exister partout où s'est possible
- d'ouvrir les yeux et de rester vigilant,
- de viser la victoire finale plus que le gain immédiat,
- prendre de la hauteur sur la situation, pour vous assurer que vous répondez à votre dessein
- à improviser dans une situation nouvelle parfois pour des solutions valables qu'une seule fois,

Le territoire est la zone d'influence du manager, celle sur laquelle se joue l'ensemble de son action. Chaque territoire est une équipe, un produit ou une relation avec un partenaire.

Il implique du coup:

- de l'étendre le plus possible, en participant à des projets par exemple,
- de jouer dans les espaces et les angles, c'est à dire d'agir dans les zones libres et inattendues
- de savoir abandonner les causes perdues, de savoir « mourir » ici et « renaître » là-bas,
- de fortifier vos positions, de renforcer votre savoir-faire, votre équipe (formation, etc.)
- de savoir savourer une courte victoire acquise dans la difficulté
- d'apprendre à ne pas trop se montrer gourmand, à se maîtriser dans l'action

La connexion est le lien entre deux actions et entre une action et le dessein. Chaque action doit servir votre dessein, votre objectif à long terme.

Il implique du coup:

- d'être consistant et cohérent dans l'action, tout est connecté d'une façon ou d'une autre,
- de connecter vos actions les unes aux autres en les rattachant à votre dessein,
- de prendre garde des connections des autres, de ne pas se laisser isoler,
- savoir manier les stratégies d'extension comme de contention, vos actions étendent-elles votre territoire ou le concentrent-elles ?

La co-existence est l'acceptation de l'existence d'un point de vue, d'une opinion ou d'une façon différente de la nôtre.

Au sein d'une entreprise, il peut s'agir d'une méthode de management différente, d'un projet différent comme d'intérêts contradictoires.

Il implique du coup:

- de créer et d'accepter l'équilibre entre les deux projets
- de conserver un comportement respectueux vis à vis de l'autre, quel qu'il soit.

Pour appliquer ces principes du jeu de Go à son management ou sa zone d'influence, un manager doit:

- déterminer et évaluer le plus tôt possible ses territoires potentiels
- ne pas agir de coup sans envisager une réponse de la personne « adverse »
- agir, plutôt que de regarder agir
- s'habituer à ne pas agir avant d'avoir décidé où se situera l'action
- distinguer ses points forts et ses points faibles, et les actions urgentes et celles importantes
- s'habituer à ne pas lancer une action importante sans envisager au moins deux réponses possibles
- garder l'initiative
- déterminer les objectifs de ses séquences d'actions (offensives, défensives, les deux)

- verbaliser les raisons de son action pour en préparer l'explication
- ne pas désespérer dans la difficulté
- déterminer le prix à payer pour réaliser les objectifs que l'on s'est fixés
- faire la chasse aux mauvais coups

JE NE ME  
SUIS JAMAIS VRAI-  
MENT INTERROGÉ  
SUR LE RÔLE DU  
MANAGEMENT...

CEST COMME ÇA  
QU'ON VOUS AIME  
CHEF: PAS TROP  
TOURMENTÉ!!



## Conclusion

- Le jeu de Go forge une morale de combat, il favorise la capacité à se battre en toute moralité. Il apprend le respect de l'autre, le courage de défendre son espace vital et à attaquer l'adversaire s'il se prête au combat.
- Il est aussi un modèle de comportement social, il apprend à accroître son espace personnel ou ses espaces de liberté mais sans détruire l'autre.
- Il apprend au manager à se centrer sur ce qu'il veut faire – son dessein – et sur ce qu'il peut faire.
- Il illustre les concepts de la sociodynamique (le développement d'un management par les hommes opposé au management par les procédures) mais aussi de la stratégie des alliés (en s'appuyant sur les éléments moteurs, les territoires les plus larges).