

DAS ANDERE DES SCHACHS

Seit Beginn der Zeit spielt der Mensch. Von der Wiege bis zur Bahre, in allen Phasen seines Lebens und auf allen Ebenen seiner Existenz. Kein Wunder, es liegt tief in der menschlichen Natur, sich im Wettkampf miteinander zu messen und gleichzeitig sozial-kommunikative Kontakte zu pflegen. Daher ist es auch nicht überraschend, wenn die noch junge empirische Forschung über das Spiel in verschiedenen Kulturen zu dem Ergebnis kommt, dass Spiele und die Kultur, in denen sie beheimatet sind, in engster Wechselwirkung zueinanderstehen. Anders formuliert: Jede Kultur bringt ihre spezifischen Spiele hervor.¹

Das gilt für körperlich ausgetragenen Spiele – von den Zirkusspielen der Antike bis zu den heutigen Fußballweltmeisterschaften – wie für Gesellschafts- und Konzentrationsspiele. So zählte neben dem Würfeln und »Mühle« ein Spiel namens »Soldat/Söldner« (»ludus latruncolorum«) zum beliebtesten Zeitvertreib römischer Legionäre. Dabei trugen zwei Spieler auf einem Brett ähnlich dem »Dame«-Spiel mit 30 Figuren eine Schlacht aus. Heute sind es dagegen Klassiker wie »Monopoly«, »Risiko«, das »Spiel des Lebens« oder »Trivial Pursuit«, die sich in bildungsbürgerlichen Kreisen des Westens seit Generationen einer gleichbleibend hohen Beliebtheit erfreuen. Jedes dieser Spiele bildet eine andere Facette westlichen Denkens ab: Kapitalismus, militärische Dominanz, Bürgerlichkeit, Wissensgesellschaft. Man könnte also sagen: Wer sich spielerisch in den Mechanismen der modernen westlichen Zivilisation üben möchte, der spiele eines der genannten Spiele.

Wem es nach mehr verlangt, wer die hinter der Zivilisation stehende Kultur des Westens verstehen will, der beschäftige sich mit Schach. Was umso mehr angeraten scheint angesichts des dräuenden nächsten globalen Konflikts zwischen dem liberal-christlichen Westen und dem sinisch-konfuzianischen Fernen Osten. Aber dazu später mehr. Zunächst wollen wir unser Augenmerk auf Schach und seine Bedeutung für das Verständnis westlichen Denkens richten.

Was die Ursprünge des Schachspiels angeht, so gibt es eine Reihe von Legenden. Die bekannteste unter

ihnen ist die vom Brahmanen, der als Belohnung für die Erfindung des Schachspiels vom Sultan erbat, auf das erste Feld ein Korn zu legen und die Anzahl der Körner von Feld zu Feld zu verdoppeln. Den Sultan hat das wirtschaftlich ruiniert.²

Die Wirklichkeit sieht freilich um einiges prosaischer aus als die Legende. Schachhistoriker vermuten den Ursprung des Spiels auf dem indischen Subkontinent zwischen dem 2. und 7. Jahrhundert. Dafür spricht, dass sich Nordindien um die Wende vom 5. ins 6. Jahrhundert verheerenden Hunneneinfällen ausgesetzt sah. Schach bot eine Möglichkeit, spielerisch mit der Bedrohung durch den Krieg umzugehen. Auch die Grundaufstellung beim Schach ist ein starkes Indiz für die indische Herkunft des Spiels. Sie entspricht der Organisation der damaligen indischen Heere zu Beginn einer Schlacht: Hinter einer Reihe von Fußsoldaten (Bauern) befindet sich der König im Zentrum, neben ihm der Wesir (Dame), rechts und links davon die Elefanten (Läufer), gefolgt von den Rössern, denen sich ganz außen die Streitwagen auf der Position der Türme anschließen.³

Nach Europa kam Schach im Zuge der ersten islamischen Expansion. Ausgehend von Spanien und Südfrankreich trat das Spiel seinen Siegeszug durch das christliche Abendland an. Was folgte, war ein Aneignungs- und Perfektionierungsprozess, der als typisch europäisch bezeichnet werden kann. Die produktive Vereinnahmung des Schachs stellt einen ähnlichen Vorgang dar wie die Übernahme und Optimierung fremder Schriftzeichen sowie die eines nicht-europäischen Zahlensystems. Das Schachspiel wurde so wie die phönizische Buchstabenschrift und das arabische Zahlensystem inklusive der indischen Null zu einem vollwertigen Ausdruck genuin europäischer Kultur.

Seither ist Schach weit mehr als nur das Spiel der Könige. In ihm findet der europäische Geist eine Aufgabe und einen Wettkampf, die seinen Wertvorstellungen und Denkmustern perfekt entsprechen. Es geht darum, durch logisch unwiderlegbare Gedankenketten einen taktischen Sieg über den Gegner zu

erringen in einem Spiel, das zumindest scheinbar den Krieg abbildet: Ein treffenderes Spiel für Europa und später den gesamten Westen hätte nicht erfunden werden können. Somit nimmt es nicht wunder, wenn bei der Suche nach Formen Künstlicher Intelligenz Schach als Vorbild und Maßstab dient. Schach ist in diesem Sinn ein Denkspiel, wie es kein zweites in unserem Kulturraum geben kann. Wie herausgehoben seine Stellung ist, mag die von Juli bis August 1972 ausgetragene Weltmeisterschaft zwischen dem Russen Boris Spasskij und dem US-Amerikaner Robert »Bobby« Fisher demonstrieren, die zum Kampf der Systeme stilisiert wurde, in dem ein für alle Mal geklärt werden sollte, wer den intelligenteren Menschen hervorbringt: staatlicher Kommunismus oder liberaler Kapitalismus?

Richten wir unseren Blick über die Grenzen Europas und des Westens hinaus, stellen wir fest, dass es auch in anderen Kulturräumen Brettspiele gibt, die dort eine ganz ähnliche Stellung einnehmen wie das Schachspiel im christlich-liberalen Westen. Auf Antrieb fällt einem das orientalische Strategiespiel Backgammon ein, dessen Geschichte mit all seinen Vorläufern noch weiter zurückreicht als die des Schachs.⁴

Schauen wir noch weiter nach Osten, in den sinisch-konfuzianischen Kulturraum, so treffen wir auf ein Brettspiel, das im Westen, kaum bekannt ist und bis heute nur auf geringes Interesse stößt. Gemeint ist: Go. In den westlichen Kulturen steht es in dem Ruf, ein komplizierter, undurchschaubarer Spiele-Exot zu sein, der, sofern er in westlich-popkulturellen Zusammenhängen auftritt, zumeist auch noch sinisteren Schurken zugeordnet ist.

Dabei wäre es für den Westen angeraten, sein Desinteresse abzulegen und sich das ostasiatische Umzingelungsspiel näher anzusehen. Die Beschäftigung mit Go ist alles andere als eine intellektuelle Zeitverschwendung. Sie ist eine Vorbereitung auf die anstehende Auseinandersetzung um die globale Hegemonie zwischen dem sinisch-konfuzianischen und dem christlich-liberalen Kulturraum. Dieser Konflikt wird eine andere, eine gewaltigere Qualität haben als der Kalte Krieg. Diesmal treffen zwei Kulturen aufeinander, die bislang noch nie in der Geschichte auf Augenhöhe gestanden sind und daher über keine eingeübten Mechanismen im Umgang miteinander verfügen. Ihnen fehlt die gemeinsame tragfähige Basis. Unter anderem zeigt sich das darin, dass der nächste globale Konflikt, nicht auf

einem gemeinsamen Spielbrett ausgetragen werden kann. Dieses Mal spielt die eine Seite Schach, die andere Go. Um die Bedeutung dieses Umstandes zu verstehen, müssen wir uns zunächst vor Augen führen, dass Go denselben Stellenwert für den sinisch-konfuzianischen Gesellschaftsentwurf einnimmt wie Schach für den unsrigen. Wobei es gut möglich ist, dass Go noch eine weit tiefere und bedeutsamere Verschränkung mit seinem Kulturraum aufweist als das Spiel der Könige bei uns. Dies ergibt sich schon aus dem Umstand, dass Go um einiges älter ist als sein westliches Pendant. Der Legende nach ist die erste Partie nach den bis heute gültigen Regeln bereits vor rund viertausend Jahren, zu Zeiten des mythologischen, hundertneunzehnjährigen Kaisers Yao (2353–2234 v. Chr.), des vierten von fünf Urkaisern, gespielt worden. Unabhängig davon, ob dieses historische Datum wirklich stimmt, ist sicher, dass Go und seine Tradition um ein Vielfaches älter sind als Schach. Dieses Alter bringt es mit sich, dass der gesamte Prozess der Entstehung und Herausbildung der sinisch-konfuzianischen Kultur von Go begleitet und beeinflusst wurde. Sun Tzu wie Konfuzius kannten und spielten Go. Von Konfuzius ist sogar überliefert, dass er das Go-Spielen allen anderen Spielen vorzog. Übertragen auf Europa und Schach heißt das: als Aristoteles und Jesus die Grundlagen der abendländischen Kultur schufen, hätten sie dabei schon Schach kennen und spielen müssen.

Wie verhalten sich nun Go und Schach zueinander? Und welche Bedeutung ist dem zuzuweisen? Um eine Antwort darauf zu geben, beschäftigen wir uns zunächst mit den Ähnlichkeiten.

Beides sind Brettspiele. Und beide bedienen sich der ordnungsstiftenden Kraft des rechten Winkels, um das Spielfeld zu organisieren. Was daneben als erstes ins Auge sticht, sind die Spielfarben Schwarz und Weiß. Damit ist es mit den Ähnlichkeiten aber auch schon vorbei.

Schach und Go sind Ausdrücke von zwei Weltanschauungen, wie sie unterschiedlicher nicht sein

1 Leisterer-Peoples SM, Ross CT, Greenhill SJ, Hardecker S, Haun DBM (2021) Games and enculturation: A cross-cultural analysis of cooperative goal structures in Austronesian games. PLoS ONE 16(11): e0259746. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0259746>

2 www.humboldtgesellschaft.de/inhalt.php?name=schach

3 Diese Verwandlung des Streitwagens in den Turm hat sich in der Schachsprache bis heute erhalten: ursprüngliche Bezeichnung des Streitwagens lautete: »rukh«, woraus im Laufe der Zeit der Begriff von der »Rochade« entwickelt hat.

4 www.sueddeutsche.de/wissen/serie-die-kleinen-grossen-dinge-raus-bist-du-1.3137701

könnten. Das zeigt sich schon bei den ersten Schritten: Beim Schach beginnt der Weiße, beim Go der Schwarze. Das Brett im Go stellt den Himmel dar, das Brett beim Schach ein beliebiges Schlachtfeld. Beim Schach spielt man auf Quadraten, beim Go auf Schnittpunkten.

Ein weiterer Unterschied zwischen den beiden Konzentrationsspielen liegt in der Zielsetzung. Schach zielt darauf ab, den gegnerischen König in eine unausweichliche Niederlage zu zwingen. Go hingegen kennt keine Vernichtung. Der Sieger dominiert zwar das Brett, ist Hegemon, der Verlierer ist aber nicht eliminiert und wird vom Spielfeld genommen, sondern er verbleibt lebendig auf demselben.

Wenn man nun davon ausgeht, dass beide Spiele abstrakte Darstellungen von Konflikten sind, so fällt auf, dass beim Go das Ende des Spiels den Konsens beider Spieler, also eine Art von Kooperation erfordert. Beim Schach hingegen ist der Verlierer machtlos, Matt kann nicht diskutiert werden.

Diese Differenz könnte nun folgendermaßen beschrieben werden: Go sieht den Konflikt als Vorstufe zum vom Sieger dominierten Kompromiss und Konsens, während das Wesen des Schachspiels gerade darin besteht, Konflikte so zu lösen, dass nicht mehr diskutiert werden kann oder muss. Mit dieser Einsicht sind wir im Zentrum der Betrachtung angelangt, denn alle bisher aufgezeigten Unterschiede sind nur Teilaspekte einer großen, durchgehenden Wesensdifferenz der beiden Spiele: Go stellt einen Krieg, wenn nicht gar eine Abfolge von Kriegen nach, Schach hingegen eine Schlacht.

Schach eröffnet in einer standardisierten Position, nie sind mehr Steine auf dem Brett als zu Beginn. Wie in einer Feldschlacht kommt es zu Verlusten. Im Go hingegen ist das Brett am Anfang leer, die Steine werden sukzessive gesetzt, der Konflikt entwickelt sich, mit zunehmender Spieldauer vergrößert sich die Menge an Steinen auf dem Brett. So bildet Go einen eskalierenden Konflikt ab, der sich nicht nur auf ein Schlachtfeld, sondern auf eine ganze Landkarte übertragen lässt.

Demzufolge ist auch die Bedeutung der Steine in beiden Spielen unterschiedlich. Beim Go sind alle gesetzten Steine ununterscheidbar, lediglich ihre Position auf dem Brett gibt Aufschluss über ihre jeweilige Bedeutung. Beim Schach hingegen sind die Steine Figuren, die spezifische Unterschiede, Stärken und Schwächen besitzen, unabhängig davon, wo sie auf

dem Brett stehen. Dieser Umstand zeigt die unterschiedliche Bedeutung der Spiele für das Verständnis der beiden Kulturen. Dame gegen Springer ist ein taktisches Problem auf dem Schachbrett und bildet das Aufeinandertreffen zweier Waffengattungen ab. Einen solchen Unterschied kennt Go nicht, da aus der Perspektive der großen Strategie die Differenz zwischen einzelnen Heeren nicht zum Tragen kommen kann. Ob die Go-Steine Soldaten, Heere, Festungen oder Industriekomplexe darstellen, bleibt für das Spiel gleichgültig. Die beiden Denkspiele sind so fundamental unterschiedlich, weil Schach ein grundsätzlich taktisches Spiel ist, während Go ein echtes Strategiespiel ist. Jeder Figur im Schach wird ein Wert zugeordnet, der einen Anhaltspunkt für ihre Bedeutung auf dem Feld darstellt. Mit anderen Worten: Schachfiguren verfügen über eine Substanz - unabhängig von jeder realen oder potentiellen Stellung. Im Go ist jeder Stein ausschließlich Ausdruck der Menge seiner potentiellen und realen Relationen zu anderen Steinen.

Es fällt nicht schwer, hierin typische Charakteristika des jeweiligen Kulturraumes zu erkennen. Auf der einen Seite haben wir die Gesellschaften des Westens, die sich aus selbstbestimmten Individuen zusammensetzen, auf der anderen die Gesellschaften des Fernen Ostens mit ihrer Betonung des Kollektivs. Der in und durch Go geschulte Geist neigt dazu, strategisch und kollektiv zu denken. Der im Taktischen geschulte westliche Verstand neigt dazu, die Welt als Arena der Individuen zu begreifen.

Von dieser Warte aus betrachtet, entlarvt sich der Glaube, China durch Handel europäischen Werten gegenüber zu öffnen, als Irrglaube. Wie wir gesehen haben, ist die Differenz zwischen dem westlich-individualistischen und dem fernöstlich-kollektivistischen System keine zufällige, sondern tief in den Kulturen verankert. Hier handelt es sich um zwei gleichberechtigte, jedoch einander diametral entgegengesetzte Wertesysteme. Die Vorstellung, durch Handel und Profitmaximierung das moralisch-pragmatische Orientierungssystem des Ostens zu verändern, ist eine taktische Idee - eben die Idee einer Schachspieler-Gesellschaft. Im chinesischen Kontext ergibt diese Überlegung schlicht keinen Sinn. Der an Go geschulte Verstand begreift schon die Möglichkeit von Handel mit dem Westen als Zug im Spiel und wird nur auf dieses Spiel eingehen, wenn er darin einen Vorteil für sich erkennt. Er sieht also einen Zug, der langfristigen strategischen Vorteil zu bringen im Stande ist.

Das wirft abschließend die Frage auf, welches der beiden Denkspiele das überlegene ist? Aus klassisch europäischer Sicht fällt diese Antwort schwer und leicht zugleich. Go muss als überlegenes Spiel begriffen werden. Nicht nur ist es abstrakter, sondern es ist in seinem Regelgehalt reduzierter und eindeutiger. Darüber hinaus kann Go als Spiel Schach integrieren, Schach aber nicht Go. Das Setzen jedes Steines in Go kann als ein Schachspiel gelesen werden. Umgekehrt ist diese Integration nicht möglich, Go findet auf den 64 Feldern nicht statt.

Aus dem bisher Gesagten ergibt sich scheinbar eine denkstrategische Überlegenheit des sinisch-konfuzianischen Raumes. Jedenfalls mag das auf den ersten Blick so wirken. Schaut man genauer hin, wird aber klar, dass dem Schach eine Dimension eignet, die auf dem Go-Brett nicht darstellbar ist. Schach kennt den Moment der Umwandlung: Wenn die wertloseste Spielfigur, der Bauer, auf der Grundlinie des Gegners zur mächtigsten Figur, zur Dame, wird. Dieser Vorgang, den man profan als Beförderung verstehen kann, ist Ausdruck einer tiefen religiösen oder vielleicht sogar protoreligiösen Überzeugung. Im historischen Moment ist es jedem Menschen prinzipiell möglich, über sich hinauszuwachsen, zum Helden, zur Lichtgestalt zu werden. Alexander, Napoleon, Einstein und Sokrates legen von dieser Einstellung Zeugnis ab.

Damit wohnt dem Schachspiel eine Dynamik inne, die man getrost als revolutionär bezeichnen kann. In jedem Tornister findet sich ein Marschallstab. Motivation und Innovation, im Guten wie im Schlechten, die beiden bedeutendsten Merkmale europäisch geprägter Zivilisationen, sind Ergebnis dieser Weltsicht.

Die Antwort auf die Frage, ob Go spielende Zivilisationen überlegen sind, kann nun also lauten: nur insofern langfristige Strategie individuell motivierter Innovation überlegen ist. Solange der Mut zur Veränderung aufgrund der Überzeugung, dass Individuen Wunder vollbringen können, lebendig bleibt, haben Schach spielende Zivilisationen eine Chance zu überleben und zu gedeihen. Europa spielt also nicht nur Schach, weil wir kurzfristig und punktuell denken, sondern weil dem europäisch geprägten Geist klar ist, dass es in jedem historischen Moment zu einer Anomalie kommen kann, die ungeahnte neue Bestimmungen mit sich bringt. Die Bevorzugung der Taktik vor der Strategie ist Ausdruck einer Weltanschauung, die von der Unvorhersehbarkeit der Zeitläufe tief geprägt ist und sich deswegen nicht aus Unkenntnis,

sondern aufgrund von Kompetenz auf den taktischen Moment konzentriert. Wenn der sinisch-konfuzianische Kulturraum die Welt und die Vorgänge darin als gigantisches Go-Spiel begreift, in dem eine Schachpartie einen gesetzten Stein darstellt, so sorgt eine überlegene Taktik dafür, welche Farbe dieser Stein hat, wer also den Punkt macht: weiß oder schwarz bzw. westlich-christlich oder sinisch-konfuzianisch.

Derzeit sieht es aus, als wäre der Westen in die Defensive geraten, während China die entscheidenden Punkte besetzt, und das Ringen der Kulturräume um globale Hegemonie dominiert. Diese Situation ist im Schach augenblicklich nicht mehr taktisch zu lösen, verloren haben wir trotzdem noch nicht. Da unserer Kultur ein tiefes Wissen um die Volatilität des historischen Moments eigen ist und sie eine vieltausendjährige Erfahrung im Ausnutzen dieser Möglichkeiten aufweist, ist es keine Frage, ob, sondern nur wann sich für den Westen die nächste Chance eröffnet, die verlorengegangene Balance zum eigenen Vorteil wiederherzustellen. Je schneller uns das bewusst wird, desto besser.