

Ein ideales Modell der Vernunft? Überlegungen zur Regelmäßigkeit und strategischen Rationalität des Schachspiels.

Serjoscha Wiemer. Vortrag am 15.11.2006 an der HBK in Braunschweig, Institut für Medienforschung (IMF) im Rahmen des Forschungsprojekts *Strategiespielen*

Einleitung

Die Lehre der moderne Schachstrategie erkennt in der Eroberung und Kontrolle des Raumes den Schlüssel zum erfolgreichen Spiel. Seit der Mitte des 19. Jahrhunderts, verbunden mit dem Namen Wilhelm Steinitz hat sich diese Auffassung zunehmend durchgesetzt. Verbunden ist dieser Prozess mit einem weitreichenden Wandel der Praxis des Schachspiels. Spätestens seit der Aufklärung ist eine veränderte kulturelle Codierung des Schachspiels im Gange. Es wird in engem Zusammenhang zu Notwendigkeit, Berechnung und Rationalität gesehen. Das Schachspiel in seiner Begrenztheit auf 64 Felder und seiner strengen Abfolge einzelner Züge dient der berechnenden Vernunft als ideales Modell, als Schauplatz ihres kulturellen Siegeszuges. Die diskrete Abfolge endlicher Züge, die überschaubare Anzahl definierter Regeln machen das Schachspiel scheinbar zum idealen Exerzierplatz einer kalkulierenden Planung. Gerade das Schachspiel aber zeigt, kulturgeschichtlich betrachtet, dass ein Spiel nicht vollständig durch seine Regeln beschreibbar ist, sondern darüber hinaus immer auch durch soziale Konventionen bestimmt ist.

Spieldefinition

In der Spieltheorie wird immer wieder, nicht erst seit der mathematischen Spieltheorie von Neumanns und Morgenterns und der Kybernetik, auf die Rolle der Regeln hingewiesen. So schon in Johann Huizingas bekannter Spieldefinition: „Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewußtsein des ‚Andersseins‘ als das ‚gewöhnliche Leben‘.“ (Huizinga:1997, 37)

An anderer Stelle akzentuiert Huizinga deutlicher noch gewisse formale Eigenschaften des Spiels, die in obigem Zitat bereits mit anklingen, wenn von der Abgrenzung des Spiels in Zeit und Raum und seiner Regelmäßigkeit die Rede ist. Formal ist die „Abgeschlossenheit und Begrenztheit“ des Spiels ein wesentliches Kennzeichen. „Es ‚spielt‘ sich innerhalb bestimmter Grenzen von Zeit und Raum ‚ab‘. „Jedes Spiel bewegt sich



Abbildung 1: Seite aus dem Alfonsischen Codex, Sevilla 1283, Freundschaft beim Schachspiel (Quelle: Strouhal:1996, 200)

innerhalb seines Spielraums, der materiell oder nur ideell, absichtlich oder wie selbstverständlich im voraus abgesteckt worden ist. [...] Die Arena, der Spieltisch, [...] sind allesamt der Form und Funktion nach Spielplätze, d.h. [...] abgesondertes, umzäuntes Gebiet, in dem besondere Regeln gelten. Sie sind zeitweilige Welten innerhalb der gewöhnlichen Welt, die zur Ausführung einer in sich abgeschlossenen Handlung dienen.“ Durch diese Eigenschaften steht das Spiel, strukturell gekennzeichnet durch seine Regelmäßigkeit und die raumzeitliche Grenzziehung, in enger Beziehung zur Ordnung. „Es schafft Ordnung, ja es ist Ordnung“, schreibt Huizinga. „Das Spiel fordert unbedingte Ordnung“ (ebd., 18f.) Neben dieser räumlichen und zeitlichen Begrenzung nennt Huizinga zudem die „Wiederholbarkeit“ als eine der wesentlichsten Eigenschaften des Spiels. Diese ist dann gegeben, wenn ein Spiel eine „feste Gestalt als Kulturform“ annimmt.

Spiel und Schriftlichkeit. Medientheoretische Überlegungen zur Wiederholbarkeit

Die Frage der Wiederholbarkeit scheint mir auch gerade unter medienwissenschaftlicher Perspektive interessant. Hier müsste man zwischen unterschiedlichen Arten der Wiederholbarkeit unterscheiden. Auf einer bestimmten Stufe der strukturellen Geschlossenheit eines Spiels, man könnte auch sagen, seiner Formalisierung, wird eine exakte oder identische Wiederholung möglich. Was soll das bedeuten? Nun, wenn bspw. die olympischen Spiele alle vier Jahre stattfinden, dann ist dies keine Wiederholung im strengen Sinne. Die Teilnehmer wechseln, kein Wettkampf ist wie zuvor, im Detail mögen sich sogar die Regeln ändern. Ähnlich ließe sich beispielsweise auch über Skat oder Rommé sagen: Man kann ein Spiel wiederholen, aber *dasselbe* Spiel zu wiederholen ist ein außergewöhnlicher Zufall, vielmehr herrscht die *Variation* über die Wiederholung. Anders gesagt: Der Reiz des Spiels scheint doch allgemein genau darin zu liegen, dass es sich *nicht* wiederholt, sondern immer wieder anders ist, einen anderen Verlauf nimmt.

Medientheoretisch wird Wiederholbarkeit klassischerweise in Begriffen von Reproduzierbarkeit gedacht. Die damit beschriebene Form der Wiederholung zielt tatsächlich auf eine identische oder exakte Wiederholung ab. Sie ist genau ein Kennzeichen von Medien, wie sie in der Medienwissenschaft thematisiert werden. Der Buchdruck zum Beispiel erlaubt eine zum Zeitpunkt seiner Erfindung geradezu revolutionäre und zuvor unbekannte Vervielfältigung eines geschriebenen Werkes.

Der Aspekt der Vervielfältigung ist jedoch nur einer, mindestens ebenso bedeutsam ist die grundlegende Funktion der Aufzeichnung und Wiedergabe, worin die Fähigkeit von Medien begründet liegt, raumzeitliche Transmissionen vorzunehmen, also etwas durch Zeit und Raum zu transportieren, vergangenes festzuhalten und an anderem Ort und zu anderer Zeit zu re-aktualisieren.

34
Réti – Rubinstein
Göteborg 1920

Nach 28. ♖f3-e1

Nach 37. ♗d3-e2

Nach 44... a5-a4

1. e2-e4	c7-c5	26. ♖g1-f2	♗e8xe2+
2. ♖g1-f3	♖g8-f6	27. ♗e1xe2	♗d8-e8
3. e4-e5	♖f6-d5	28. ♗e2xe8	♗f7xe8
4. ♖b1-c3	e7-e6	29. ♖f3-e1	♗e8-e7
5. g2-g3 ^a	♖b8-c6	30. ♗f2-e3	♗e7-e6
6. ♗f1-g2	♗d5xc3	31. g3-g4	♗e6-d6
7. b2xc3	d7-d6	32. h2-h3	g7-g6
8. e5xd6	♗f8xd6	33. ♗e3-d2	♗a4-d7
9. 0-0	0-0	34. ♖e1-f3	♗d6-e7
10. d2-d3	♗d6-e7	35. ♗d2-e3 ^a	h7-h5
11. ♗c1-e3	♗c8-d7	36. ♖f3-h2 ^a	♗e7-d6
12. ♗d1-d2	♗d8-c7	37. ♗e3-e2	d5-d4
13. ♗f1-e1	♗a8-d8	38. c3xd4 ^a	c5xd4
14. ♗e3-f4	♗e7-d6	39. ♗e2-d2	h5xg4
15. ♗f4xd6	♗c7xd6	40. h3xg4 ^a	♗d7-c6
16. ♗d2-e3	b7-b6	41. ♗d2-e2 ^a	♗c6-d5
17. ♖f3-d2	♖c6-e7	42. a2-a3	b6-b5
18. ♖d2-c4	♗d6-c7	43. ♖h2-f1	a7-a5
19. ♗e3-e5	♗c7xe5	44. ♖f1-d2	a5-a4
20. ♖c4xe5	♗d7-a4	45. ♖d2-e4+	♗d5xe4
21. ♗e1-e2	♖e7-d5	46. d3xe4	b5-b4
22. ♗g2xd5 ^b	e6xd5	47. ♗e2-d2	b4xa3
23. ♗a1-e1	♗f8-e8	48. ♗d2-c1	g6-g5
24. f2-f4	f7-f6		Weiß gibt auf
25. ♖e5-f3	♗g8-f7		

Abbildung 2: Moderne Schachnotation (Quelle: Strouhal:1996, 358)

Schach-Geschichte

Schachnotation: Alfons der Weise

Für das Schachspiel ist solch eine strenge Form der Wiederholbarkeit erst gegeben von dem Zeitpunkt an, als ein Aufschreibesystem für Schachpartien entwickelt wurde. Diese medientechnische „Revolution“ des Schachspiels vollzog sich im 13. Jahrhundert durch den alfonsinischen Codex, der das erste ausgearbeitete Aufschreibesystem in Europa darstellt. (Vgl. Strouhal:1996, 39-42). Es wurde in Sevilla um das Jahr 1283 entwickelt, um bestimmte Schachprobleme zu beschreiben, die König Alfons X. von Kastilien und Leon (1221-1284) aus arabischen Handschriften entlehnte.

Die Bedeutung des Notationssystems liegt nicht nur in der Möglichkeit, vollständige Partien zu dokumentieren und später nachzuspielen, sondern hat auch Einfluss auf die Standardisierung der Schachregeln, ihre Verbreitung und Vereinheitlichung. Zudem ist sie Voraussetzung für die gesteigerte Aufmerksamkeit, die dem Schachspiel innerhalb der mittelalterlichen Schriftkultur zuwächst. Natürlich steht sie auch in Zusammenhang mit einer Vertiefung des Schachspiels und einer Anhebung der Spielstärke, konnten doch Partien nun aufgezeichnet und nachträglich zum Verbessern des eigenen Spiels eingesetzt werden. Und man konnte Meisterpartien aufschreiben und von ihnen lernen, d.h. deren Spielweise, taktisches Vorgehen und Strategie detailliert analysieren. Die Verschriftlichung in der Schachnotation bedeutet zudem eine spezifische Abstraktion des Spiels und des Spielverlaufs.

Diese Vermählung von Schrift und Spiel im alfonsinischen Codex bedeutet jedoch nicht, dass es zuvor keinerlei Überlieferung von Schachpartien gegeben hätte. Nur geschahen diese notwendig primär gestützt auf Abbildungen und deren textliche Erläuterung, ohne den exakten Partienverlauf wiedergeben zu können.

Das auf Abbildungen konzentrierte ältere System für die Beschreibung von Schachproblemen war wenig geeignet, komplette Partien zu dokumentieren, schlicht deshalb, weil alle markanten Spielzüge und Stellungen je eigene Abbildungen verlangen würden. Eine Partie hatte nach den damaligen Regeln vermutlich rund 50 Züge und mehr, hätte also dutzende Abbildungen und mehr benötigt. Nicht zu vergessen, dass Papier im 13. Jahrhundert ein kostbares und teures Gut war. Bemerkenswert ist in diesem Zusammenhang, dass bis heute trotz allem in Lehrbüchern die *Kombination* von Abbildungen und Text üblich ist, das Notationssystem die Abbildung also nicht verdrängt hat, womöglich aus bestimmten Gründen nicht vollständig verdrängen konnte. Nur hat sich die Funktion tendenziell vertauscht. Diente früher der Text der Erläuterung der Abbildungen, gleichsam als ergänzender Kommentar oder Anleitung, um zu vermitteln wie das Bild zu „lesen“ war, so dominiert heute der Text, bzw. die Notation.

Abbildungen dienen der Erläuterung und Ergänzung, der Veranschaulichung der schriftlich notierten Stellungen und Zugfolgen.

Soweit die Anmerkung zur Wiederholbarkeit eines Spiels aus medientheoretischer Perspektive.



Abbildung 3: Das Alfonsinische Riesenschach
(Quelle: Strouhal:1996, 203)

Definitionsprobleme und Variabilität der Regeln

Betrachten wir einmal die Definition des Schachspiels. Es ist ein Spiel mit 64 Feldern und 2x16 Figuren. Und es gibt Regeln. Sie, denkt man, seien das Wesentliche. Sie bestimmen und definieren das Wesen des Schachspiels, den Charakter und die Funktion der Figuren und die erlaubten und unerlaubten Züge. Ein Spiel wird durch seine Regeln definiert, das Spielfeld und das Spielmaterial. Können wir Schach so definieren? Ich denke nein.

Schach hat 144 Felder und 48 Figuren. Man betrachte das Schach um 1200 aus dem Spielbuch Alfons des Weisen, das so genannte Alfonsinische Riesenschach.

Oder das China-Schach (Abb.6): Es hat 2x16 Figuren und scheinbar auch 64 Felder (Petschar:1986, 67f.), wird jedoch auf 9x10 Linien gespielt, die Steine werden auf die Schnittpunkte der Linien gesetzt und in der Mitte des Brettes befindet sich ein waagrechtter Streifen, den man als *Xuang Xo* (Gelber Fluß) oder als *thien ho* (Milchstraße) bezeichnet hat. (Petschar:1986, 67)

Weder das Spielfeld, das Spielmaterial noch die Regeln sind identisch, dennoch erklärt die historische Semiologie, dass es sich stets um Formen von Schach handelt, unterschiedlichen Ausprägungen jedoch, deren Gestalt mit ihrem historischen Ort und ihrer kulturellen Einbettung zu tun hat. Angesichts dieser Variationen scheint die formalistische Definition, die das Spiel allein durch seine Regeln definieren will, kaum haltbar. Sie ließe sich, wenn überhaupt, nur auf eine synchrone Betrachtung des Spiels beziehen, historische Transformationen sind ihr fremd.

Für die *Spielweise* lässt sich dies ähnlich formulieren wir für die Regeln: Ein formalistischer Ansatz würde wahrscheinlich annehmen, dass die Spielweise, d.h. die verwendeten taktischen und strategischen Elemente bei der Durchführung einer Partie, direkt oder indirekt durch die Regeln bereits vorgegeben sind. Doch auch die Strategie bleibt nicht konstant, sondern ist einem erkennbaren Wandel unterworfen.¹

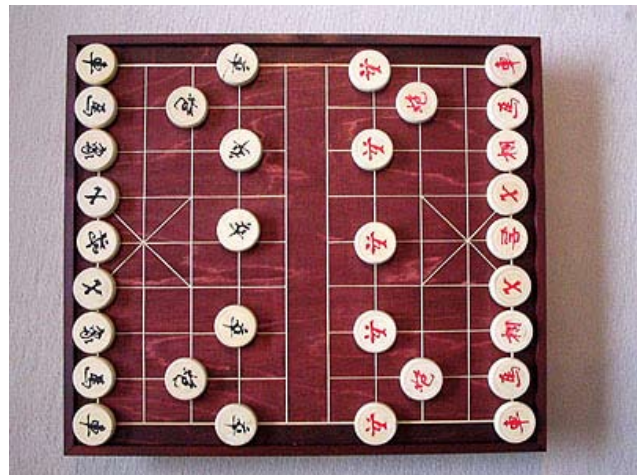


Abbildung 6: China-Schach

Kultursemiotisches Modell

Hans Petschar hat in seiner Dissertation Schach als „Modellbeispiel für Semiologie und Strukturalismus“ behandelt (Petschar:1986, 26). Nach Petschar dient Schach als Symbolisierung unterschiedlicher Relationen sozialer, politischer und ökonomischer Natur. Im Buch Alfons des Weisen dient es als Codierung des Zusammenspiels verschiedener Kulturen und der Freundschaft, im Spanien des 13. Jahrhunderts ist dies vor allem der arabische Freund. Im Mittelalterlichen Schachspiel dient es später insbesondere als symbolische Ausdrucksform des Liebesspiels, insbesondere auch der Höfischen Liebe. Man erkennt dies aus zahlreichen Texten, aber auch aus Abbildungen, in denen sehr häufig Paare miteinander spielen. Im Spätmittelalter ist eine andere Bedeutungszuweisung zunehmend wichtiger – auch im Zuge einer veränderten Beziehung von Individualität und Tod – das Schachspiel wird konnotiert als ein Spiel gegen den Tod als übermächtigen Gegner.

So lassen sich unterschiedliche Ebenen der Signifikation ausmachen, die das Spiel, vermittelt über ein kulturelles Feld, stets mit den *Spielsubjekten* in Relation setzen. Petschar schreibt: „Ebenso wie im mittelalterlichen Schachspiel und dem Schachspiel der Renaissance erscheinen [...] auch die Spielsubjekte des modernen europäischen Schachspiels



Abbildung 4: Schach und Tod, zweite Hälfte 15. Jh. (Quelle: Strouhal:1996, 221)



Abbildung 5: Schach als Liebesspiel um 1450 (Quelle: Strouhal:1996, 210)

als Figuren in einem größeren kulturellen Feld des Wissens und der Imagination. Möglicherweise sind sie uns noch zu nahe, als daß sie mit derselben Klarheit wie die mittelalterlichen Figuren uns entgegentreten würden, doch ihre Konturen werden bereits deutlich. Der Transfer des europäischen Schachspiels Ende des achtzehnten Jahrhunderts von einem Spiel der Aristokratie zu einem bürgerlichen Spiel mit erhabenen Wert bringt neben einer beginnenden wissenschaftlichen Auffassung des Spiels auch neue ideologische Formen von Spielsubjekten hervor: im neunzehnten Jahrhundert und schließlich im zwanzigsten Jahrhundert ersetzen das Wunderkind, der Schachmeister und der Schachweltmeister die Spielsubjekte des mittelalterlichen Spiels.“ (Petschar:1986, 46) Der Freund oder der Liebende werden abgelöst vom Schach-Genie und vom Denksport-Athleten, schließlich von der Schachmaschine Computer. Im 19. Jahrhundert wird das „Gehirn des Meisters“ zum Zentrum und zum Gegenstand des Wissens. So wird beispielsweise die Kopfform von manchen Schachspielern nach deren Tod detailliert vermessen und untersucht, um Erkenntnisse über deren geistige Kapazitäten zu gewinnen.

Im Vergleich der unterschiedlichen Ausprägungen des indischen, chinesischen, japanischen und europäischen Schachs kann Petschar zeigen, dass insbesondere die Staats- und Gesellschaftsform dem Spiel eingepreßt wird. So weist das indische Schachspiel eine ausgeprägtere Differenzierung der Spielfiguren auf, was sich als Entsprechung zur Gliederung des Kastensystems auffassen lässt. Eine Besonderheit des japanischen Schach, dass nämlich Figuren als Vasallen des Gegners eingesetzt werden können, findet eine Entsprechung in der „Besonderheit des feudalen Japan, in dem die Kriegsführung mit einer spezifischen Form der Belehnung verquickt“ ist. (Petschar:1991, 72) Kurz: die hierarchische Ordnung der Gesellschaft findet eine Entsprechung in der hierarchischen Staffelung des Raumes oder der Abstufung der Figuren, d.h. es lassen sich eine Vielzahl von Korrespondenzen von „sozialer und symbolischer Ordnung“ feststellen, „die in der spezifischen Ausformung eines Spielsystems ihren konkreten Ausdruck“ finden. (Petschar:1991, 71)

So ergibt sich für Petschar ein Modell für die Übersetzung des Spiels von einer Kultur in eine andere als Relation zwischen einem kulturellen *Vorstellungsraum* und einem materiellen *Spielraum*. Die Zugweisen der Figuren sind semantisiert, insofern sie ebenfalls mit kultureller Bedeutung aufgeladen sind; so korrespondiert der Turm im europäischen Spiel dem Elefanten im indischen, der König entspricht in seiner Position und Funktion im chinesischen Spiel dem Kaiser, die Dame dem Mandarin usw. Das Spiel wird also jeweils so angepasst, dass das Schachbrett und die Figuren, der Spielraum, stets auf einen gesellschaftlichen Raum verweisen kann.

Kritik an Petschars Spiegel- und Repräsentationsmodell

Petschars Ansatz ist faszinierend – zugleich stößt er jedoch auf ein schwerwiegendes Problem. Petschar lässt seine Analyse auf die Feststellung zulaufen, dass Spiele als ein „Spiegel der Kultur“ aufzufassen wären.² In ihnen reflektieren sich Voraussetzungen der jeweiligen Kultur, in der sie existieren und sich entwickeln. Das theoretische Problem dieses Spiegel-Modells jedoch, warum es mir ungenügend zu sein scheint, liegt darin, dass das Strategie-Spiel Schach dabei lediglich passiv-reflektierend ins Bild kommt. Eine mögliche *produktive Funktion* des Spiels findet in diesem Modell nur schwerlich Platz. Dass sich eine Kultur in ihren Spielen auch „ausdrückt“ ist sicherlich richtig, doch scheint mir der Begriff „Ausdruck“ zu allgemein.³

Dass sich eine Kultur in ihren Spielen ausdrückt: Das gleiche ließe sich doch wohl auch für Malerei, Literatur, Film, Mode etc. sagen. In dieser Allgemeinheit sind jedoch Spiele, insbesondere Strategiespiele, nicht in ihrer Eigenart treffend beschrieben. Diese Spiele zeichnet aus, so meine Vermutung, dass ihnen auf besondere Weise eine produktive Dimension inhärent ist. Die Kultur wirkt auf Spiele, deren Struktur, Performanz und deren Regeln ein. Gut. Aber wirken nicht vielleicht auch umgekehrt Spiele zurück auf die Kultur?

Spieltheorie

Operationalisierte Wissensformation

Wie wirkt ein Spiel zurück auf die Gesellschaft, die es hervorbringt? Auf diese Frage gibt es sicherlich nicht eine Antwort, sondern derer sind viele. Ich will zunächst eine *medienhistorisch* ausgerichtete Antwort versuchen:

Die Frage, ob ein Spiel als Medium aufzufassen ist, ist heikel. Was wäre denn sein Inhalt – die Regeln etwa? Ein Ansatzpunkt wäre jedoch sicherlich das Aufschreibesystem des Schachspiels seit dem 13. Jahrhundert. Mit der erzeugten *Wiederholbarkeit* von Spielen verbunden ist die *Überprüfbarkeit* von Zügen.

Damit sind für das Schachspiel gleichsam Bedingungen wie bei einem wissenschaftlichen Experiment gegeben: Theorie wird überprüfbar, gleiche Züge produzieren stets das gleiche Ergebnis. Das Schachspiel teilt hier Voraussetzungen einer modernen wissenschaftlichen Theorie, die im Experiment deshalb sich als „wahr“ oder richtig erweist, weil sie identisch wiederholbare Ergebnisse produziert.

Hiermit im Zusammenhang steht die vermeintliche „Rationalität“ des Schachspiels, die auf der weitgehenden Ausschaltung von Glück oder Zufall beruht. Im europäischen Kontext ist dies im Mittelalter entscheidend als Bedingung für die spätere Aufwertung des Spiels durch die katholische Kirche. Der Abgrenzung vom Zufall ist notwendige Voraussetzung für die Auffassung vom Schachspiel als einem von Vernunft geleiteten und der Vernunft dienlichen Spiel. Ich werde darauf später noch zurückkommen.

Ich gehe davon aus, dass das Schachspiel als System von Regeln im europäischen Kontext als eine Wissensformation beschreibbar ist: Gemeint ist damit, dass im Schachspiel eine Operationalisierung bestimmter Auffassungen von Raum und Zeit und der Wertigkeit von Material vorliegt. Dies gilt womöglich für Strategiespiele im Allgemeinen: Sie sind nicht bloße Spiele, sondern dienen als Schnittstelle zwischen unterschiedlichen Diskursformationen. Ihre wesentliche Produktivität liegt in der Operationalisierung von Handlungen innerhalb eines Systems von Regeln. Strategiespiele können so womöglich als konkrete Operationalisierungen von Diskursformationen verstanden werden. Was heißt aber, Strategiespiele als Wissensformationen zu definieren? Ein Vorschlag der Präzisierung wäre, sie eben genau nicht nur als Ausdruck/Spiegel einer bestimmten diskursiven Konstellation zu verstehen, (Diskursiv nicht nur sprachlich verstanden, sondern unter Einbezug von Institutionen, die

Diskurse zu ihrer Stabilisierung hervorbringen, etwa die Kirche, das Modell des Hofes, etc.), sondern als produktives Moment insbesondere *zwischen* unterschiedlichen Diskursformationen.

Ein Beispiel: Die entscheidenden Änderungen im Regelsystem des Schachspiels in Europa finden gegen Ende des 15. Jahrhunderts statt. Die Reichweite einiger Figuren ändert sich, insbesondere von Dame und Läufer, die Rochade wird eingeführt. Dies lässt sich einerseits als Reaktion auf die Rolle des Schachspiels als höfisches Spiel verstehen, in dem Sinne, dass durch die Aufwertung des spielerischen Wertes von Dame und Läufer (Bischof) der sozialen Stellung der Figuren im höfischen Leben Ausdruck verliehen werden soll. Ein Gegenargument gegen eine solche Interpretation wäre jedoch, dass zum Ende des 15. Jahrhunderts, als diese Änderungen erstmals eingeführt werden, das höfische System bereits starker Erosion und erkennbarem Einflussverlust ausgesetzt ist. Das bürgerliche Zeitalter kündigt sich an, die Eroberungen in Übersee durch die Überwindung großer Distanzen (Schifffahrt) haben die europäische Welt mit zuvor ungeahnt entfernten Kontinenten in Austausch gebracht. Es entwickelt sich eine Form von Bankkapitalismus als ein weit über Länder ausspannendes System. Kurz: Die modernen Regeln des Schachspiels deuten nicht so sehr auf die höfische Gesellschaft, als vielmehr auf einen veränderten Umgang mit Raum und Zeit. (Auch militärisch ist diese raumzeitliche Veränderung markant, etwa durch Waffen größerer Reichweite, die eine neue Schlachtführung erfordern.)

Zu dieser Situation, in der die modernen Regeln des Schachspiels sich durchzusetzen beginnen, bemerkt Petschar: „Wirft man einen Blick auf die ersten Spielbücher, die nach den modernen Regeln konzipiert sind, so bemerkt man ein eigenartiges Phänomen: Obwohl die Parteeinrichtung [...] bisweilen noch stark an das langsame strategische Spiel des alten Schachs erinnert, bemühen sich die Autoren in den Beispielen vor allem darum, die Wirksamkeit der neuen Figuren zu demonstrieren und zu erproben. *Als müsste man den neuen Umgang mit Raum und Zeit erst sehen lernen.*“ (Petschar 1991, 74, herv. SW.)

Bemerkenswert ist, dass hier eine gesellschaftliche Funktion des Spiels angesprochen wird, die andeutet, dass die Operationalisierung raumzeitlicher Variablen in der modellhaften Situation des Schachspiels dazu dient, sich an eine neue Situation zu assimilieren.

Noch stärker wird die Rückkopplung zwischen Spiel und Kultur, wenn das Spiel an der *Hervorbringung* bestimmter kultureller Muster beteiligt ist, d.h. Rückwirkungen auf bestimmte Diskursformationen zeigt.

Rechtfertigt dies, vom Strategiespiel als einer „operationalisierten Wissensformation“ zu sprechen? Oder erschöpft sich diese Beschreibung nicht immer noch darin, das Schachspiel als einen Exerzierplatz für raumzeitliches strategisches Denken darzustellen? Ich glaube, der Ausdruck „Wissensformation“ müsste tatsächlich weitergehend dahin verstanden werden, dass Spiele in ihrer Funktion als *Bindeglied* zwischen unterschiedlichen Diskursformationen angesprochen werden; das Strategiespiel ist Exerzierplatz einer strategischen Vernunft und findet somit einen Ort im militärisch-strategischen Diskurs; es ist Modell einer den Raum (und die Zeit) als messbare, kontrollierbare Größe auffassenden politischen Rationalität; nicht zuletzt ist gerade das Schachspiel immer wieder auch Modell für mathematische Kalkülisierung. Andererseits kann es aber auch für höfische Liebe oder Freundschaft stehen.

Meine These ist, dass Schach nicht nur besonders anschlussfähig ist, also die Eigenschaft eines Passepartout aufweist, sondern, dass es im Sinne einer operationalisierten Wissensformation *als eine Art Gelenk, Austauschpunkt und Verbindungsstelle oder auch Kitt zwischen diesen verschiedenen Diskursen fungieren kann.*⁴

Spiel als Modell einer (illusionären) Rationalität

Der Unterschied zwischen einem Spiel und anderen kulturellen Artefakten wie bspw. einem Gemälde oder einem Musikstück ließe sich zugespitzt so formulieren: Das Gemälde und das Spiel lassen sich als Spiegel oder Ausdruck einer Kultur analysieren. Während das Gemälde jedoch tatsächlich in erster Linie Ausdruck und Effekt ist, ist das Spiel selbst ein System zur Produktion von *Aussagen*, es produziert anhand von Regeln überprüfbare modellhafte Situationen, es fungiert innerhalb bestimmter Diskursformationen als Teil des Programms.

So wie Argumente gegeneinander gestellt werden, um eine logische Struktur zu fassen, indem bestimmte Begriffe einander gegenüber gestellt werden, um so der „Wahrheit“ näher zu kommen, so treten im Strategischen Spiel die Figuren gegeneinander an. Jeder Zug kann *gleichsam als Aussage* innerhalb einer umfassenden Argumentation oder Theorie angesehen werden. Welcher Zug der „richtige“ ist, welches Argument also das bessere und damit auch den größeren Anspruch auf Nähe zur Wahrheit erheben kann, ergibt sich schließlich durch den Spielverlauf. Das Ergebnis als Folge der getätigten Züge, sprich Aussagen, erweist sich dadurch als Lackmestest für die Richtigkeit oder Falschheit, bzw. Überlegenheit der verwendeten Argumente. Das strategische Spiel ist somit gleichsam eine Versuchsanordnung, deren Ausgang als Urteil über die Qualität der Züge nicht angezweifelt werden kann, denn der Gewinner muss „objektiv“ die besseren Züge getätigt haben.

Modell der Vernunft

Ist dies wirklich so? Kann nicht auch ein minderwertiger Zug sich später im Verlauf der Partie als hilfreich oder gewinnbringend erweisen? Die Definition des Schachspiels als Vernunftspiel sagt hier ganz klar nein. Denn das markiert genau die Unterscheidung gegenüber den Glücks- oder Kartenspielen, die durch die Kirche im Mittelalter verteufelt werden. Das Schachspiel wird als Ausnahme geachtet, begründet wird dies genau mit seiner Nähe zur „Vernunft“. Diese Figur der Objektivität, die dem Schachspiel seit dem Mittelalter diskursiv aufgebürdet wird, ist eine der vielleicht spannendsten Aspekte für die Untersuchung des Wechselspiels von Spiel und Kultur. Und zwar deshalb, weil das Schachspiel ja tatsächlich mit einer Aura, einem Nimbus von Rationalität aufgeladen und umgeben wurde und noch immer wird.

Der Begriff der Vernunft oder Ratio ist jedoch im Mittelalter sehr verschieden von dem der Neuzeit und nochmals klar von dem Vernunftbegriff und der Rationalität seit der Aufklärung zu unterscheiden. Das vielleicht treffendste Beispiel für diese Differenz ist die vermeintliche Berechenbarkeit des Schachspiels. Die Moderne sagt: Wenn das Spiel logisch und vernünftig ist, also „objektiven“ (nach unseren *heutigen* Maßstäben objektiven) Kriterien genügt, dann muss es auch berechenbar sein. Diese Gleichung, die sich in dem immer wieder deutlichen Bestreben von Mathematikern, und insbesondere Computerpionieren von Turing bis von Neumann ablesen lässt, Schachspiele von Computerprogrammen spielen zu lassen, ist natürlich keineswegs ein Kriterium für Vernunft oder Objektivität an sich. Vielmehr sagt es etwas darüber aus, was im Laufe der Geschichte mit dem Begriff der Rationalität passiert ist, wie er im Denken der Moderne mit Kalkülisierung, Berechenbarkeit, Eindeutigkeit und vor allem *technischer Operationalisierbarkeit* verbunden, ja weitgehend verschmolzen wurde.

Gegen den Zufall und das Glücksspiel

Die „Vorstellungen, die wir im zwanzigsten Jahrhundert mit dem Schachspiel verbinden⁵ – Notwendigkeit, Regelmäßigkeit und Berechnung“ (Petschar:1986, 18), sind keineswegs natürlich dem Spiel immanent, sondern sind diskursive Setzungen. Die Vorstellung vom Schach als Spiel der Vernunft entsteht erst durch Ausgrenzung des Negativen, des Zu-

fälligen, Kontingenten, Akzidentellen. Die allmähliche „Reinigung“ des Schachspiels vom Zufälligen ist ein Prozess, der sich zwischen dem 12. und 16. Jahrhundert in verschiedenen Etappen vollzieht. In dieser Zeit „hagelte es überall in Europa kirchliche Verbote [für Spiele], von denen auch das Schachspiel betroffen war.“ (Strouhal:1996, 25). In früherer Zeit war Schach womöglich auch ein Würfelspiel, hatte also den Zufall ins Spielsystem direkt einbezogen. Vom alten indischen Schach, Chaturanga, weiß man beispielsweise, dass es zu viert und wohl mit Würfeln gespielt wurde. (Strouhal:1996, 24). Die religiöse Kritik erkennt in den frühen Quellen im Schach zunächst ein Glücksspiel, das es zu verdammen gilt. Spielen ist „Sünde und stammt vom Teufel“, heißt es etwa in einer Schmähchrift von Eustachius Schildo aus Cottbus von 1562.

Die *Helfer* des Spielteufels sind nach Schildo: „Der Unruhigteufel, Freßteufel, Saufteufel, Possnreißer und Lachteufel, der Sauerteufel, Lächer- und Haderteufel, Schwerenteufel, Nachtteufel, Lügenteufel und Mordteufel.“ (zit.n. Strouhal:1996, 25)

Das Böse ist das Un-berechenbare im Wortsinn, das Spiel ist dann verboten, wenn es ein Glücksspiel, also ein Spiel des Bösen, das Spiel des schicksalhaften Zufalls ist. Die Willkür ist der Teufel Selbst. Das Akzidentelle des Schicksals ist das eigentliche Böse. (Strouhal:1996, 23-25)

Bis ins 16. Jahrhundert gibt es immer wieder religiöse Verdammung des Schachspiels. „Erst als das Schachspiel als Spiel der Vernunft erkannt war, konnte es sich in der intellektuellen Kultur des Mittelalters entfalten.“(ebd.) Ja, es konnte sogar zum Weltmodell einer göttlichen Ordnung aufsteigen, die es in seiner Regelmäßigkeit symbolisierte. Im Spiel der Vernunft ist der Zufall aufgehoben, so dass es die göttliche Ordnung darstellen kann. „Gott schuf die Regel, der Mensch spielt und trifft kraft seiner Vernunft die Entscheidung zwischen Gut und Böse.“ (Strouhal:1996, 28)

Interessant ist hierbei nicht nur die Gegenüberstellung von Zufall und Notwendigkeit, sondern wie durch diese Unterscheidung, die für das Schachspiel charakteristisch ist, ein Raum des Denkens definiert wird. Die Opposition von Glück, Zufall, Kontingenz auf der einen und Notwendigkeit, Berechnung, Determination auf der anderen markiert nicht nur in unserer Vorstellung die Differenz von Schach und Würfelspiel, sondern ist Teil einer Geschichte des Wissens *und* der Geschichte der Spiele. Deutlich wird dies beim Schach darin, dass es Jahrhunderte mit den Würfel- und Kartenspielen eine gemeinsame Kategorie bildete, und erst durch diskursive Setzungen zum Symbol für eine göttliche, durch Logik und Notwendigkeit bestimmte Weltordnung werden konnte.

Gereinigte Vernunft

Damit ist historisch das Schachspiel eng mit dem Begriff der „Rationalität“ verknüpft. Schach beschreibt eine Ordnung des Denkens, das Spielfeld ist ein Raum für Gedankenbewegungen. Gottfried Wilhelm Leibniz pries das Schach als „Übung der Denkfähigkeit und der Erfindungsgabe: Wir müssen nämlich überall dort, wo wir uns der Vernunft bedienen, eine ausgearbeitete Methode zum Erlangen des Ziels haben“.⁶ Schach evoziert ein Bild des Denkens, das aus einer Abfolge von Entscheidungen und aus der Situationsbewertung von Zügen besteht. Es gilt stets, Züge zu finden, deren Wirkungen zu Berechnen und sich so im Raum auszubreiten, voranzuschreiten. Das Spiel im Schach besteht darin, Denkbewegungen zu verräumlichen, der Raum des Spielfeldes ist letztlich ein Gedankenraum, ein Raum von Entscheidungen, zielgerichteten Handlungen, rationalem Kalkül, um den besten Zug zu finden, d.h. denjenigen, der den größten Erfolg und Gewinn verspricht.

Das Denken als strategisches Denken zielt hier auf die Besetzung und Eroberung des Raumes. Die Strategie will einen Plan, ein Plan verlangt ein Modell. Die Taktik dagegen nutzt Beweglichkeit ebenso wie das Engmachen von Räumen und die Besetzung von Feldern. Die Strategie entwickelt Modelle räumlicher Kontrolle.

Die Reinigung des Schachs vom Zufälligen und seine Nobilitierung als Spiel der Vernunft korrespondiert mit dem Aufstieg des wissenschaftlich-rationalen Denkens und dem zweckrationalen Kalkül. Die Aufklärung arbeitet daran, diese Art von Denken autonom zu setzen und von seiner Bindung an religiöse Legitimierung freizusetzen. In gewisser Weise tritt die Vernunft sogar an die Stelle von Gott, denn sie empfängt ihre logischen Gesetze nicht von einer höheren Macht, sondern entwickelt sie selbst, bzw. findet sie im Verstand vor. „Die Vernunft hat ... nur den Verstand und dessen zweckmäßige Anstellung zum Gegenstand“, schreibt etwa Kant. (zit.n. Adorno/Horkheimer:1998, 88).

Die Kehrseite dieser Konzeption von Vernunft wird bei Adorno und Horkheimer Gegenstand der Dialektik der Aufklärung. Mit ihrer Kritik schließen sie theoretisch an Max Weber an, der den Begriff der „Rationalität“ eingeführt hat, „um die Form der kapitalistischen Wirtschaftstätigkeit, des bürgerlichen Privatverkehrs und der bürokratischen Herrschaft zu bestimmen (Habermas:1968, 48), die den modernen Staat kennzeichnen.

Rationalisierung meint zunächst die Ausdehnung der gesellschaftlichen Bereiche, die Maßstäben rationaler Entscheidung unterworfen werden.“ (ebd.) In der Folge dringen die Maßstäbe zweckrationalen Handelns in immer weitere Lebensbereiche vor: „Urbanisierung der Lebensweise, Technisierung des Verkehrs und der Kommunikation“ (ebd.)

Im Spiel der Vernunft, in dem Züge kalkuliert werden, Entscheidungen rational abgewogen, Regeln eine logische Ordnung vorgeben, ist die Vernunft schließlich immer schon Sieger. Das Schachspiel dient nicht nur dazu, in einem Wettkampf des Denkens den besseren Spieler festzustellen, sondern bestätigt mit jedem Spiel die Richtigkeit seiner internen rationalen Ordnung.

Wenn wie Habermas im Anschluss an Weber beschreibt, sich in der Moderne ein instrumenteller Handlungsbereich als weitgehend autonome Sphäre konstituiert, mit eigenen Regeln usw., dann lässt sich der Vorgang dieser Verselbständigung oder auch „systemischen Schließung“ möglicherweise als vermittelt über operationalisierte Wissensformationen denken. Die Operationalisierung der Regeln in technischen Apparaten, die diese Selbständig anwenden und reproduzieren, aber auch in Settings wie strategischen Spielformen, ist möglicherweise ein wichtiger Zwischenschritt in der Abrenzung dieser rationalen Denkungsart und ihrer Verselbständigung.

Ideologiekritisch gewendet könnte man sagen, dass die Konjunktur des Schachspiels als Vernunftspiel als Modell einer spezifischen Rationalität dient, und zwar als wiederholbare Bestätigung, Einübung und letztlich *Legitimation* rationalen und strategischen Denkens. Man akzeptiert die Ausgeliefertheit „an ein übergeordnetes Regelsystem“, und kann lediglich versuchen, innerhalb des Regelsystems die bestmögliche Stellung zu erreichen. (Petschar:1986, 76)

Herbert Marcuse hat bekanntlich die scheinbare Alternativlosigkeit dessen, was Max Weber Rationalisierung nannte, als eine „bestimmte Form uneingestandener politischer Herrschaft“ zu kritisieren versucht. (Habermas:1968, 49). Zweckrationales Handeln böte keine wirkliche Wahl zwischen unterschiedlichen Strategien, sondern erlaube nur Strategien zu wählen, die innerhalb des eingerichteten Systems und hinsichtlich vorgegebener Ziele operieren. Die Rationalität entzieht sich so der Kritik. Sie ist ihrer „Struktur nach Ausübung von Kontrolle“ und die „Institutionalisierung einer Herrschaft, die als politische unkenntlich wird“ (ebd.).

Wenn das Schachspiel heute also zur Legitimierung eines bestimmten Modells von Rationalität dient, dann stellt sich die Frage, ob man es nicht als ganzes an den Pranger der Ideologiekritik stellen müsste. Ich glaube, dem ist nicht so. Wichtig scheint mir, dass Schach als *Spiel* nicht vollständig in der Kategorie des zweckrationalen Handelns aufgeht. Vielmehr steht es merkwürdig zwischen Sprache und Technik, zwischen freiem und regelbestimmtem Handeln, zwischen Kalkül und Phantasie. In ihm verschränkt sich der Raum des Wissens und der Imagination.⁸

Innere und äußere Form: Von der Semiologie zur Strategie

Auf der Seite der *äußeren Form* lässt sich das Schachspiel entlang einer Semiologie lesen. Petschar hat dies aufgezeigt, indem er die Codierung des Schachspiels mit einer Kulturanalyse zusammenbringt. Diese äußere Form betrifft die mehr oder weniger stark konventionalisierte Bedeutung des Schachspiels. Wie der kulturelle Vergleich zeigt, ist es vor allem – trotz der vielfältigen Bedeutungsebenen, mit denen Schach aufgeladen werden kann, sei es die Liebe, der Krieg, oder das Spiel gegen den Tod – der Staat, seine Form, sein Apparat, seine Hierarchie, die sich im Schachspiel abbilden müssen. Im Mittelalter die höfische Struktur, der König, die Dame, der Bischof, in China eine andere staatliche Ordnung, ein anderes Territorium (der Fluss) usw.

Von der äußeren Form lässt sich die Strategie als *innere Form* des Spiels abgrenzen. Hier geht es nicht um Repräsentation eines Staatsapparates, sondern um räumliche Kontrolle. Die Figuren erhalten ihren Wert nicht zuerst durch ihre bezeichnende Funktion, sondern durch ihre Position auf dem Brett. Ihre räumliche Stellung und ihre Qualität ergibt sich aus ihren Bewegungsmöglichkeiten in Abhängigkeit zur Stellung der anderen Figuren. In der Strategie, könnte man sagen, zeigen sich die eigentlichen Denk-Formen des Schach.

Deleuze/Guattari: Glatter und gekerbter Raum

Allerdings lässt sich argumentieren, dass auch die innere Form im Zusammenhang mit dem Staatsapparat steht, und zwar deshalb, weil dieser bestimmte Formen des Denkens und des Denkens des Raumes gegenüber anderen bevorzugt. Gilles Deleuze und Felix Guattari haben dies in *Mille plateaux* in ihrem Kapitel über die Nomadologie und die Kriegsmaschine ausgeführt. Sie entwerfen zwei entgegengesetzte Modelle des Raumes, die sie den glatten und den gekerbten Raum nennen. Ihr anschaulichstes Beispiel für den gekerbten Raum ist das Schachspiel – jedoch genau nicht als Modell einer Kriegsmaschine, sondern als Modell des Staatsapparates, das dem glatten Raum der Kriegsmaschine entgegengesetzt wird.

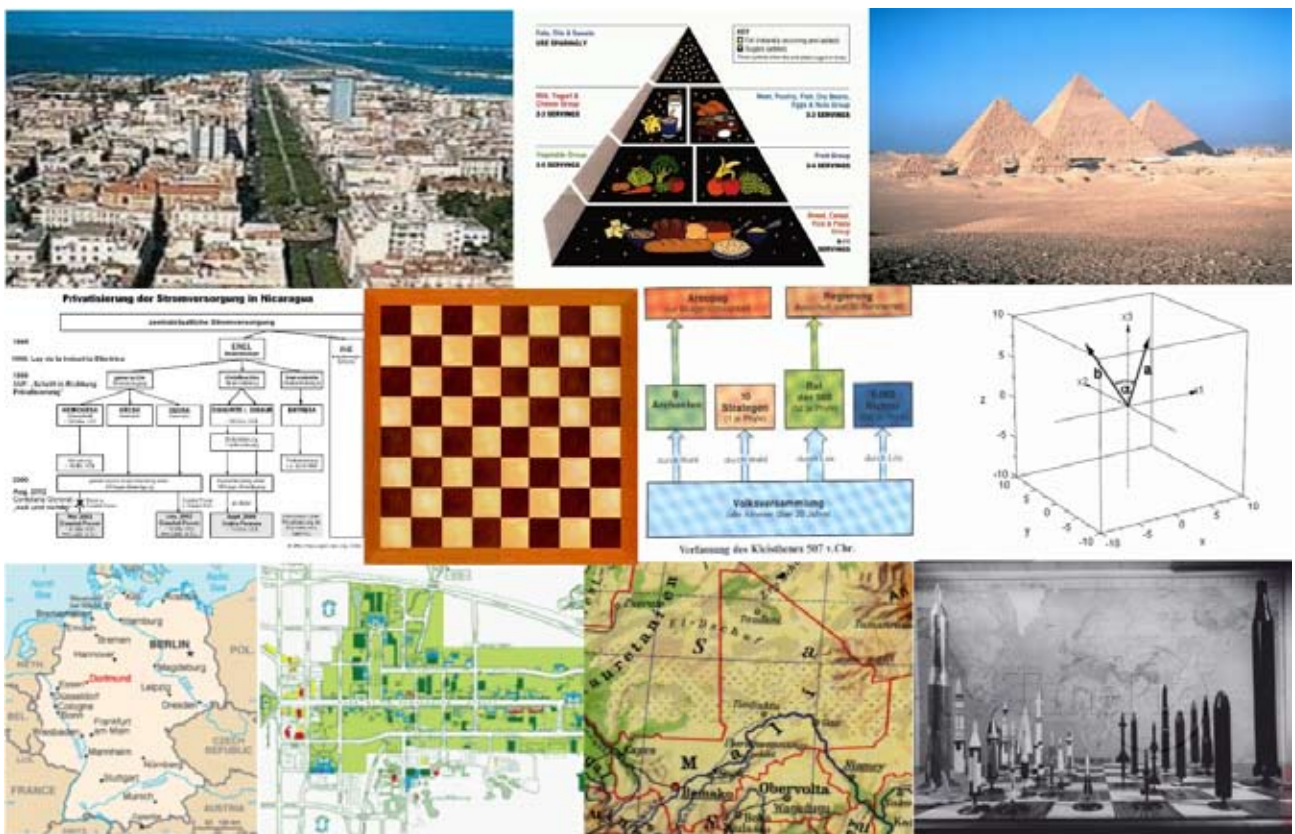


Abbildung 7: Mögliche Modelle gekerbter Räume

Das Modell des glatten und des gekerbten Raumes steht bei D/G nicht nur für unterschiedliche Konzeptionen von *Raum*, und die Rivalität von Kriegsmaschine und Staatsapparat, sondern zugleich für rivalisierende Denk-Formen oder Bilder des Denkens.

Ich werde versuchen, dieses Modell des glatten und gekerbten Raumes kurz zu umreißen, um vor diesem Hintergrund die strategische Neuerung der Hypermodernen Schachstrategie zu veranschaulichen.

„Schach“, schreiben Deleuze und Guattari, „ist ein Staatsspiel oder ein Spiel des Hofes; der Kaiser von China hat es gespielt. Schachfiguren sind codiert, sie haben ein inneres Wesen oder ihnen inwohnende Eigenschaften, aus denen sich ihre Bewegungen, Stellungen und Konfrontationen ergeben, Sie haben bestimmte Eigenschaften, der Springer bleibt ein Springer, der Bauer bleibt ein Bauer, der Läufer bleibt ein Läufer. Jede Figur ist so etwas wie ein Aussagesubjekt, das eine relative Macht besitzt; und diese relativen Mächte verbinden sich in einem Äußerungs-subjekt, also entweder im Schachspieler selber oder in der inneren Form des Spiels.[...] Beim Schach geht es darum, sich einen begrenzten Raum einzuteilen, also von einem Punkt zum anderen zu gehen, eine maximale Anzahl von Feldern mit einer minimalen Anzahl von Figuren zu besetzen.“ (Deleuze/Guattari:1997, 484) Die Bewegung geht von einem Punkt zum anderen, dabei wird der Raum codiert und decodiert. Diese Form des struktural zergliederten Raumes kennzeichnet den gekerbten Raum, den D/G mit dem Staat identifizieren.

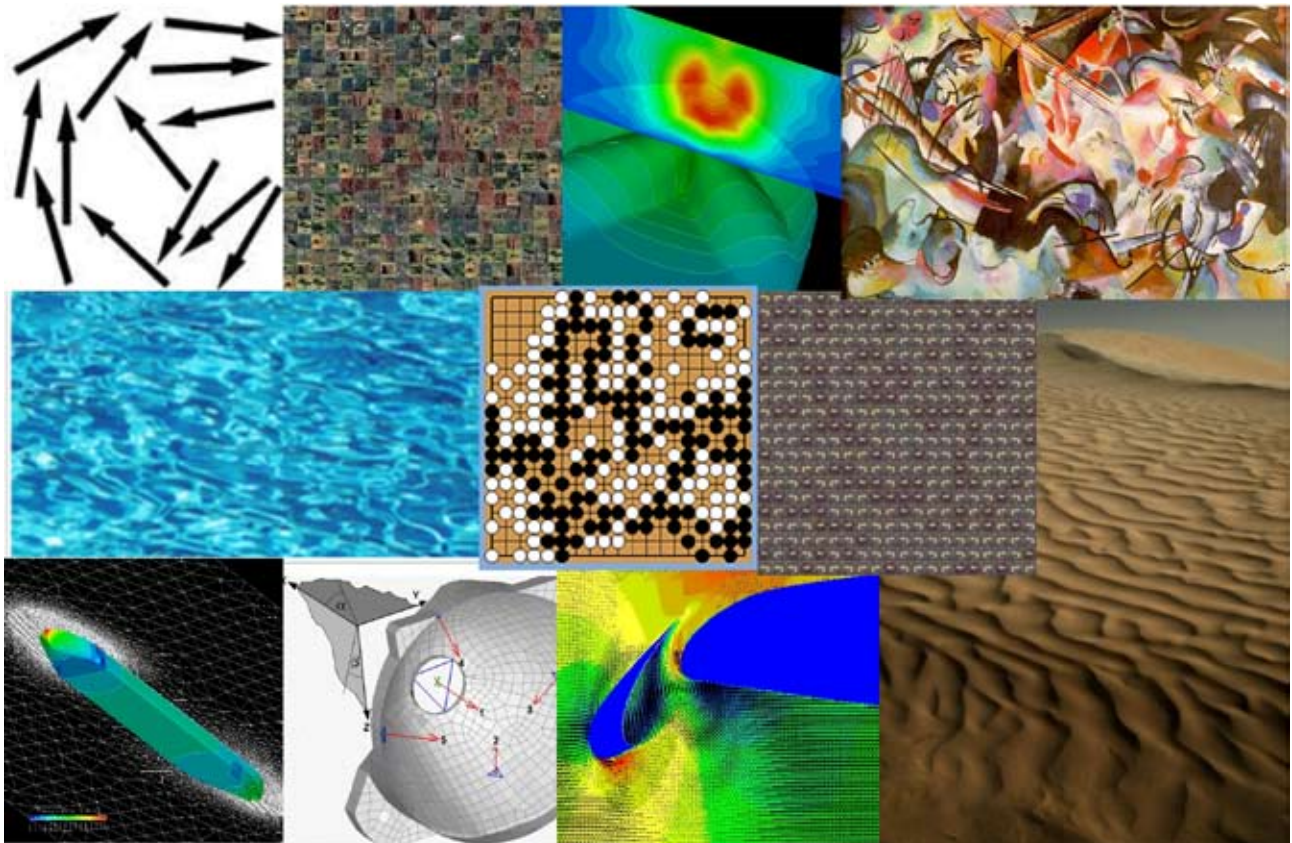


Abbildung 8: Mögliche Modelle glatter Räume

Der **gekerbte Raum** ist also der geordnete Raum, der Funktionen an Subjekte delegiert, indem er ihnen Positionen zuweist. Keine Zuweisung von Macht ohne zugleich einzuschränken und zu disziplinieren (Deleuze/Guattari:1997, 499). Die Bewegungen, die er zulässt, sollen gemessene und geregelte Bewegungen sein. (ebd,)

Das Modell des **glatten Raumes**, den Deleuze und Guattari als Raum des Nomadischen beschreiben, und dem sie die Topologien von Steppe, Wüste und Meer (Deleuze/Guattari:1997, 521) zuordnen, ist dagegen wirbelförmig, „es bezieht sich auf einen offenen Raum,

in dem die Dinge und Strömungen sich verteilen, statt einen geschlossenen Raum für lineare und feste Dinge aufzuteilen.“ (Deleuze/Guattari:1997, 496). Die Figuren im glatten Raum bezeichnen eher ein Ereignis (ebd.) als ein Wesen oder eine individuierte Funktion. Der glatte Raum ist der vektorielle, projektive oder topologische Raum, im Unterschied zum eingekerbten, metrischen Raum. (ebd.).

Für D/G ist der gekerbte Raum zugleich eine Denkform, ein geordnetes Denken, zu dem der Staat zwingt. Im glatten Raum dagegen sind Repräsentationen nicht auf statische Relationen zurückführbar, ein Körper verweist auf keine Identität, sondern auf „die Kraft eines wirbelnden Körpers in einem nomadischen Raum“ (Deleuze/Guattari:1997, 503)

In der Geschichte des Denkens, so D/G, entwickeln sich immer wider Ansätze nomadischer Wissenschaft, die dem vom Staat bevorzugten geordneten Denken entgegenstehen. Tatsächlich schildern sie einen fortdauernden Widerstreit zwischen einem Denken in gekerbten und einem Denken in glatten Räumen, eine Rivalität zwischen Räumen und Denkformen.

Der gekerbte Raum ist der rationale, vermessene, abgesteckte, eingefriedete, homogene Raum. Der glatte Raum ist dagegen offen, durchkreuzt starre Formen, richtet sich auf Ereignisse statt auf Strukturen.

Beide Räume sind füreinander notwendig, sie bilden jeweils nur einen begrenzten Teil des Denkens. Das Denken als „Ganzes“ entsteht für D/G erst aus der Überlagerung beider Modelle, ihrer Rivalität, ihrem antithetischen und komplementären Charakter.

Eine Gefahr bestünde darin, und hiermit schließe ich an die vorangehenden Überlegungen zur Rationalität des Schachspiels an, wenn die Nobilität des Schach als einer *rationalen* Denkform ein „Bild des Denkens“ geben könnte, „das das ganze Denken verdeckt“ (Deleuze/Guattari:1997, 515), nämlich dann, wenn es das andere Denken, das nomadische Denken in glatten Räumen, ausschliesse.

Geschichte des Schachs auf dem Weg zur hypermodernen Schachstrategie

Mit seinem Aufstieg zum Vernunftspiel scheint sich das Schachspiel vordergründig aus seiner Funktion als Raum der Symbolisierung gesellschaftlicher Ordnung und Hierarchie zu lösen. Es wird zu einem abstrakten Spiel, einer reinen Struktur. Deleuze beschreibt das Schach in diesem Sinn als „eine Kombinatorik von Orten [Positionen, Lokationen] in einem reinen Spatium [...]“⁹

Die Lehre der moderne Schachstrategie erkennt in der Eroberung und Kontrolle des Raumes den Schlüssel zum erfolgreichen Spiel.

Das streng positionelle Schachspiel als strategisches Paradigma eines Kampfes im und um Raum ist jedoch eine relativ junge Erfindung. Es ist in der Schachgeschichte mit dem Namen Philidor verbunden.

François-André Danican Philidor steht am Beginn eines bürgerlichen Schachspiels, das sich aus dem Feld der Aristokratie zu lösen beginnt. Verbunden ist das mit anderen Spielorten. Philidor spielt nicht nur in der Opernloge und bei Hof, sondern vor allem auch in Cafés in Paris und London. Hier wird nicht nur schöngestimmter Zeitvertreib nachgegangen, sondern auch politische Diskussionen geführt. So war Philidor unter anderem mit Diderot und Rousseau gut bekannt. 1749, veröffentlicht Philidor in London *L'Analyse des échecs*. Ein Werk, in dem er die theoretischen Grundlagen des Positionsspiels beschreibt. Unter anderem stellt er darin die Bedeutung der Bauernstruktur besonders hervor: Die Bauern sind die Seele des Schachspiels. Der wohl berühmteste Ausspruch Philidors, der Schachspielern in Erinnerung ist.

Die politische Doppeldeutigkeit von Philidors Schachstrategie in der Situation des vorrevolutionären Frankreichs lässt sich gut vorstellen. Wenn einer erklärt, dass die Bauern das

wichtigste Mittel zum erfolgreichen Schachspiel sind, ja gar die „Seele“ des Spiels, während auf den Straßen Demonstrationen abgehalten werden, ist dies eine politische Provokation. Man kann ahnen, mit welchem Vergnügen in den französischen Cafés jener Zeit Schach gespielt wurde, und immer wieder der Ausruf „Schach dem König“ erklang.

Philidors positionelle Spielweise findet jedoch keine direkte Nachfolge. Zunächst setzt sich die romantische Schachauffassung durch, derzufolge die Stärke des Spiels vor allem in der Schönheit der Kombinationen begründet liege – Ästhetische Kategorien, sowie Konventionen des guten Spiels überwiegen hier vor dem langfristigen und analytischen Kalkül der Kontrolle des Raums.

Ab der Mitte des 19. Jahrhunderts setzt sich dann jedoch – gegen den Widerstand des romantischen Ideals - die „klassische“ Lehre durch, die insbesondere der Eroberung des Zentrums entscheidende strategische Bedeutung beimisst. An Philidor anknüpfend entwickelt Wilhelm Steinitz die ersten wissenschaftlichen Strategeme der Behandlung des Raumes und des Materials im Schachspiel.

Steinitz (* 17. Mai 1836 in Prag; † 12. August 1900 in New York) gilt als der erste allgemein anerkannte Schachweltmeister. Er begründet seine Schachtheorie mit gründlichen Analysen aus Meisterpartien und legte den Grundstein für die Vorstellung einer wissenschaftlichen Schachtheorie. 1889 publiziert er das Lehrbuch *The Modern Chess Instructor*.

Zur Zeit von Steinitz Erfolge als Schachspieler hat sich der soziale Ort des Schachspiels radikal verändert. Ab Mitte des 19. Jahrhunderts gibt es in der westlichen Welt einen starken Aufschwung sowohl der Schachliteratur als auch der Schachturniere. Als bürgerliches Spiel wird es zum Sport und Wettkampf. 1851 wird das erste internationale Schachturnier in London abgehalten, eine der Voraussetzungen dafür, überhaupt später einen Schach-Weltmeister benennen zu können. Steinitz kann in dieser Situation seinen Lebensunterhalt mit dem Spiel verdienen.

Statt auf überraschende Ideen und Intuition, die Kennzeichen der romantischen Schule, setzt Steinitz auf einen aus Prinzipien abgeleiteten, begründeten Partiebau und strenges Positionsspiel. Auf Steinitz zurückgreifend entwickelt Siegbert Tarrasch schließlich die Postulate der klassischen Spielführung. Tarrasch propagierte die Wichtigkeit der Beherrschung des Zentrums. Im Zentrum haben die Figuren die größte Reichweite, d.h. kontrollieren die größtmögliche Anzahl von Feldern. Außerdem war er davon überzeugt, dass es in jeder Stellung einen absolut „besten Zug“ gebe, den es zu finden gelte.¹⁰

Die drei Hauptpostulate Tarraschs sind

- die schnelle Entwicklung der Figuren
- die Besetzung des Zentrums
- und die Initiative des Anziehenden.

Die Betonung des Zentrums impliziert eine hierarchische Gliederung des Raumes, eine Ordnung von Rändern und Zentrum. Im Anschluss an Deleuze ließe sich entlang dieser strategischen Setzungen auch auf die innere Form des Staatsapparates schließen, auf zentralisierte Verwaltung oder auf die Organisation des preußischen Staates. Tatsächlich gilt Tarrasch als glühender Anhänger der wilhelminischen Ära.

Der logische Aufbau einer geordneten Welt – daran hatten die Hypermodernen offenbar Zweifel, zumindest waren sie mit der modernen Lehre des Schachs nicht einverstanden. Aaron Nimzowitsch bricht darüber 1913 eine Kontroverse mit Tarrasch vom Zaun um die „Kunst der rechten Spielführung“. In der Wiener Schachzeitung veröffentlicht Nimzowitschs einen 12-seitigen Aufsatz unter dem Titel: „Entspricht Dr. Tarraschs „Die moderne Schachpartie“ wirklich moderner Auffassung?“, in dem er Tarrasch angreift und seine Strategeme in Frage stellt.

Zu den Hypermodernen werden unter anderem, neben Nimzowitsch, Richard Réti, Guy-la Breyer, Savielly Tartakower und Marcel Duchamp gezählt. Sie entwickeln eigene Eröffnungssysteme und stellen sich in Opposition zu dem wohlgeordneten Raum, wie ihn Steinitz und Tarrasch propagiert hatten. Berühmt geworden ist insbesondere Nimzowitsch, der darauf verweist, dass die *Kontrolle* des Zentrums wichtiger sei als dessen *Besetzung*. Entscheidend, so die Hypermodernen, ist nicht allein das Zentrum des Spielfeldes, sondern die Entfaltung der einzelnen Figuren als Kaffelder und -linien, eine Kontrolle aus der Distanz.

Die Hypermodernen, so meine These, setzen nicht nur auf andere Strategien räumlicher Kontrolle, sondern zielen auf eine neue Denkweise, die dem strategischen Kalkül des Notwendigen, geordneten und zentralisierten Raumes eine gleichsam „luzide“ Rationalität, zuweilen auch Irrationalität entgegensetzt. Es geht ihnen um ein Aufbrechen hierarchischer Denkmuster, um ein Freisetzen der Phantasie. Und zwar vor dem Hintergrund eines sich seit Mitte des 19. Jahrhunderts zunehmend professionalisierenden Schachspiels, das dem Ernst des Sports sich annäherte und sich in dieser Bewegung der „Kunst“ des Spiels, der Kreativität und dem überraschenden Einfall entfernte.

Es ging ihnen um die Befreiung des Schachspiels als Möglichkeitsraum, im Kampf gegen die vermeintlichen „Richtigkeit“ konventionell erfolgreicher Strategeme. Kurz: Die Hypermodernen versuchten, den gekerbten Raum des Schachspiels in einen glatten Raum zu verwandeln, einen nomadischen Raum, der dem geordneten Raum des modernen rationalen Staates, insbesondere des Nationalstaates entgegengesetzt wäre.

Die Schule der Hypermodernen entwickelt sich in den 1910er und 20er Jahren, also in der Zeit kurz vor und nach dem ersten Weltkrieg. Einstein hatte die Physik 1916 mit neuen Konzepten von Raum und Zeit konfrontiert, Kubismus und abstrakte Kunst entwickelten neue Konzepte der Darstellung von Raum und Bewegung, Surrealismus und Dadaismus hinterfragten die Grenze zwischen Kunst, Politik und Leben. In diesem geistigen und kulturellen Umfeld unternahm die Schule der Hypermodernen ihre Neukonzeption von Strategie und Raum. Als Beispiel für die Spielweise der Hypermodernen sei kurz auf eine Eröffnung verwiesen, die Tartakow erfunden hat. Er verwendete sie mehrmals 1924 beim Weltklasseschachturnier von New York. Tartakower erzählte selbst, ein Besuch während des Turniers im New Yorker Zoo und die dortige Begegnung mit einem Affen hätten ihn dazu inspiriert, diese Eröffnung Orang-Utan zu nennen.¹¹

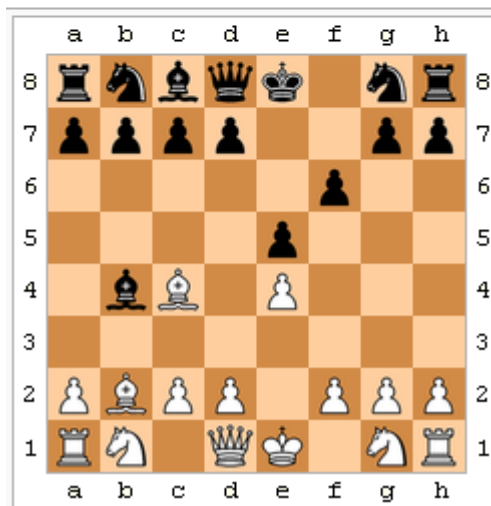
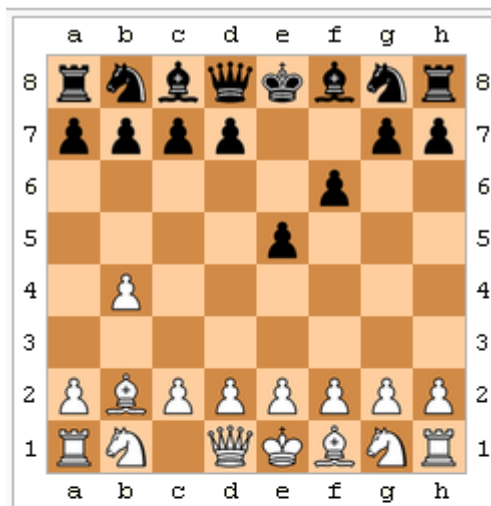


Abbildung 9: Orang-Utan

Die Hypermodernen spielen gegen das Zentrum. Tatsächlich richtet sich die verfolgte Strategie vielmals gerade auf die Unterminierung oder Blockierung des gegnerischen Zentrums, ohne einen eigenen Zentrumsaufbau dagegen zu setzen. Ihre Spielweise, gekennzeichnet durch Dezentralisierung, Blockade, langsamen Spielaufbau ist die Folge einer anderen Bearbeitung von Raum, Zeit und Material und wurde unter anderem von Zeitgenossen als „asiatisch“ bezeichnet, was auf ein dem europäischen Denken fremdes Verfahren verweisen soll. Es lässt sich mit dieser Beschreibung aber auch in Zusammenhang mit Deleuzes Definition des glatten Raums stellen. In anderer Weise lässt sich eine Parallele zur Zwölftonmusik ziehen, die sich vom traditionellen Aufbau der Harmonien und Ordnungen der Ton-

komposition abwendet. Ein zeitgenössischer Musikkritiker bezeichnet die Hypermodernen in diesem Sinn als „Kakophoniker des Schach“ (Petschar:1986, 216). Andere verweisen auf eine Ähnlichkeit zur revolutionären Kriegsführung Mao Zedongs und dem Guerillakrieg.

In all dem zeichnet sich eine neue Auffassung von Raum und dessen Ordnung oder Unordnung ab. Die Ränder können gegen das Zentrum siegen, jeder Ort kann durch Resonanzen und Kraftlinien im dezentralisierten Spiel an Bedeutung gewinnen. Darin drückt sich nicht nur eine neue Strategie aus, sondern auch ein neues kulturelles Selbstverständnis – das eine lässt sich vom anderen nicht trennen.

Wenn heute vielmals der Beitrag der Hypermodernen als eine Erweiterung und Ergänzung auf der ewigen Suche nach der „besten“ Schachstrategie gesehen wird, so scheint mir das eine nachträgliche Vereinnahmung, ein Wiedereinrücken und Eingrenzen des glatten, nomadischen Raums, den die Hypermodernen auf dem Schachbrett realisieren wollten. Denn verbunden ist die Hypermoderne auch mit einem revolutionären und anarchistischen Gestus, der sich nicht weg-rationalisieren lässt. So fasst Tartakower in seinem Buch „Die hypermoderne Schachpartie“ die Leitsätze des neuen Systems in der dadaistischen Form „Credo quia absurdum“ zusammen: „Ich glaube es, weil es widersinnig ist“. Zu seinen Schachweisheiten gehört der Ausspruch „Der zweitbeste Zug ist oft der einzig richtige“ oder auch „Ein Teil des Fehlers ist immer korrekt“.

Darin drückt sich, entgegengesetzt zu Tarrasch, der grundsätzliche Zweifel an der Richtigkeit, Berechen- und Beherrschbarkeit und damit Fehlerlosigkeit eines Systemdenkens aus. Überliefert ist, wie die Großmeister Tartakower und Bogoljubow einmal in einem Gästebuch ihre Liebe zum Schachspiel begründeten. Bogoljubow schreibt: „Ich liebe das Schachspiel, weil es so logisch ist.“ Tartakower liest dies und kann nicht anders als darunter zu schreiben: „Ich liebe das Schachspiel, weil es so unlogisch ist.“¹²

1 Die historische Perspektive zeigt deutlich die geschichtliche und kulturelle Variabilität des Schachspiels. Daraus ergeben sich Konsequenzen für die Spieldefinition: Ein Spiel lässt sich nicht befriedigend als „System von Regeln“ verstehen/definieren, wenn nicht klar wird, welche Kräfte die Regeln definieren. Wenn ein Spiel ausreichend als ein System von Regeln definierbar wäre, würde eine Änderung der Regeln notwendig ein anderes/neues Spiel definieren. Der kybernetisch inspirierte Ansatz, Spiel als System von Regeln zu interpretieren, greift auf linguistische Vorläufer zurück (Saussure), jedoch ohne die diachrone Ebene zu berücksichtigen. Damit ist er weitgehend blind für die Frage, wie die Regeln sich ändern.

2 So der Titel seines Aufsatzes von 1991: „Das Schachspiel als Spiegel der Kultur: Ein Vergleich der Regelsysteme in Indien, China, Japan und Europa“. Zeitschrift für Semiotik Bd.13, Heft 1-2 (1991), S. 65-78.

3 Theoretisch fruchtbar könnte es sein, das Modell der Repräsentation und des Spiegels durch eine ausgearbeitete Theorie des „Ausdrucks“ zu kritisieren. Deleuze hat in seiner Arbeit über Spinoza einen entsprechenden Versuch unternommen (Deleuze:1993). Ich verwende den Begriff Ausdruck hier allerdings eher umgangssprachlich.

4 Ihre Funktion entspräche damit ungefähr dem, was Jürgen Link als Interdiskurse bezeichnet hat. Vgl. Link:1998, 50. Für diesen Hinweis danke ich Rolf. F. Nohr.

5 Das Schachspiel in seiner heutigen Bedeutung konstituiert sich also erst durch seine diskursive Abgrenzung gegenüber dem Glücksspiel und dem Zufälligen.

6 zit. nach <http://www.schachkultur.de/sites/index.php?topic=14>

7 Hier ist der Status des „Spiels“ interessant: Habermas schreibt insbesondere über Veränderungen durch die Industrialisierung gesellschaftlicher Arbeit, die direkt mit der in Technik kristallisierten Logik rationalen Handelns als einem zweckorientierten, instrumentellen Handeln verbunden ist. So stellt er in seinem Aufsatz Technik und Wissenschaft als Ideologie von 1968 genau diese Frage nach dem ideologischen Gehalt von Technologie und dem Druck, den diese auf die Lebensverhältnisse ausübt, die nach Maßgabe dieser „Rationalität“ geformt werden. Demgegenüber stellt Habermas bekanntlich den Begriff des kommunikativen Handelns, als einer nicht auf Technologie, sondern wesentlich auf Sprache und symbolisches Handeln gegründeten Praxis. Wo ließe sich nun aber das Spiel, genauer das strategische Spiel (Schachspiel) in dieser Gegenüberstellung von Technologie und Sprache verorten? Ich glaube die Kategorien von Habermas sind hier nicht wirklich passend. Das

Schachspiel steht weder auf der einen noch auf der anderen Seite, sondern zwischen zweckrationalem und kommunikativem Handeln. Es ist weder bloße Technik, auch wenn es mit dieser offenbar Gemeinsamkeiten aufweist, etwa die strenge Ordnung und interne Rationalität, es funktioniert gewissermaßen wie eine logische „Maschine“, noch ist es der Sprache zuzuordnen, auch wenn es mit dieser Strukturähnlichkeiten aufweist.

8 Interessant ist hier also das Verhältnis von technischen Regeln, instrumentalem Handeln und der Kultur, die dieses hervorbringt. Habermas weist auf die Abhängigkeit, aber auch auf die Ablösung dieses Handlungsbereichs (der geregelt, technisch, rational ist) von den Bedingungen seiner Hervorbringung hin, sprich: die Autonomisierung und erwachsende Selbständigkeit instrumentalen Handelns: „Technische Regeln werden gewiß unter Bedingungen sprachlicher Kommunikation erst ausgebildet, aber sie haben nichts mit kommunikativen Regeln der Interaktion gemein.“ (Habermas:1968, 33)

9 Deleuze: Woran erkennt man einen Strukturalisten? in: Châtelet- Geschichte der Philosophie; 1975, 276. Zitat entnommen aus Petschar:1986, 27.

10 Vgl.:Artikel Eröffnung (Schach). In: Wikipedia, Die freie Enzyklopädie. Bearbeitungsstand: 9. November 2006, 12:00 UTC. URL: http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Er%C3%B6ffnung_%28Schach%29&oldid=23593353 (Abgerufen: 21. November 2006, 11:05 UTC)

11 Artikel Orang-Utan (Schach). In: Wikipedia, Die freie Enzyklopädie. Bearbeitungsstand: 17. November 2006, 11:51 UTC. URL: http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Orang-Utan_%28Schach%29&oldid=23914513 (Abgerufen: 21. November 2006, 11:07 UTC)

12 zit. nach Mario Tal: Einige Tartakowerismen, Junge Welt, 04.02.2006, S. 16.

Literatur:

Artikel Eröffnung (Schach). In: Wikipedia, Die freie Enzyklopädie. Bearbeitungsstand: 9. November 2006, 12:00 UTC. URL: http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Er%C3%B6ffnung_%28Schach%29&oldid=23593353 (Abgerufen: 21. November 2006, 11:05 UTC)

Artikel Orang-Utan (Schach). In: Wikipedia, Die freie Enzyklopädie. Bearbeitungsstand: 17. November 2006, 11:51 UTC. URL: http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Orang-Utan_%28Schach%29&oldid=23914513 (Abgerufen: 21. November 2006, 11:07 UTC)

Deleuze, Gilles: Spinoza und das Problem des Ausdrucks in der Philosophie, Fink, München, 1993

Deleuze, Gilles und Guattari, Felix: *Tausend Plateaus. Kapitalismus und Schizophrenie*, Merve-Verl, Berlin, 5. Aufl. 2002

Habermas, Jürgen: Technik und Wissenschaft als „Ideologie“, Suhrkamp, Frankfurt am Main, 1968

Horkheimer, Max und Adorno, Theodor W.: Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente, Frankfurt am Main, 2005 [1947]

Huizinga, Johan: *Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Rowohlt, Reinbek bei Hamburg, Rowohlt's Enzyklopädie, Bd. 55435, 1997 [1939]

Link, Jürgen: Versuch über den Normalismus. Wie Normalität produziert wird, Westdt. Verl, Opladen [u.a.], Historische Diskursanalyse der Literatur, 2. aktualisierte und erw. Auflage, 1999

Petschar, Hans: Kulturgeschichte als Schachspiel. Vom Verhältnis der Historie mit den Humanwissenschaften; Variationen zu einer historischen Semiologie, Rader, Aachen, Aachener Studien zur Semiotik und Kommunikationsforschung, Bd. 11, 1986

Petschar, Hans: Das Schachspiel als Spiegel der Kultur. Ein Vergleich der Regelsysteme in Indien, China, Japan und Europa, Zeitschrift für Semiotik Bd.13, Heft 1-2 (1991), S. 65-78

Strouhal, Ernst (Hrsg.): Acht x acht. Zur Kunst des Schachspiels ; [anlässlich der Ausstellung „Ein Lied der Vernunft. Schach: Die Welt in 64 Feldern“ vom 3.5.-30.6.1996 im Jüdischen Museum der Stadt Wien], Springer, Wien [u.a.], 1996

Tal, Mario: Einige Tartakowerismen, Junge Welt, 04.02.2006

Von Neumann, John und Morgenstern, Oskar: *Theory of games and economic behavior*, Princeton Univ. Press, Princeton, Science/economics, Reprint 1990 [1944]