

EIN IDEALES MODELL DER VERNUNFT? ÜBERLEGUNGEN ZUR REGELHAFTIGKEIT UND STRA- TEGISCHEN RATIONALITÄT DES SCHACHSPIELS

Die Lehre der modernen Schachstrategie erkennt in der Eroberung und Kontrolle des Raumes den Schlüssel zum erfolgreichen Spiel. Diese Auffassung hat sich seit der Mitte des 19. Jahrhunderts zunehmend durchgesetzt. Sie bedingt nicht nur Veränderungen in der Schachtheorie, sondern auch einen weitreichenden Wandel der Spielpraxis. Als einer der wichtigsten Protagonisten eines auf räumliche Kontrolle zielenden Positionsspiels gilt Wilhelm Steinitz, der die Schachwelt seiner Zeit wie kein anderer beherrschte und 1886 als erster offizielle Schachweltmeister anerkannt wurde. Steinitz forderte eine wissenschaftliche Durchdringung des Schachspiels und suchte zur Verbesserung seiner Spielweise Anschluss an Ideen technischer Rationalität und Effizienz.

Der Aufstieg einer auf »räumliche Kontrolle« zielenden Schachstrategie lässt sich als Folge einer veränderten kulturellen Codierung des Schachspiels deuten. Spätestens seit dem Zeitalter der Aufklärung wird das Schachspiel in einem engen Zusammenhang zu logischer Notwendigkeit, Berechnung und Rationalität gesehen. Das Schachspiel in seiner räumlichen Fixierung 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 in Verbindung mit der überschaubaren Anzahl definierter Regeln lassen das Schachspiel scheinbar zum idealen Exerzierplatz einer kalkulierenden Planung werden. 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. ◀1

Spieldefinition

In der Spieltheorie wird immer wieder – nicht erst seit der mathematischen Spieltheorie John von Neumanns und Oskar Morgensterns (Neumann/Morgenstern 1990 [1944]) – 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 Regelhaftigkeit 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 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« (ebd.).

Durch diese Eigenschaften steht das Spiel, strukturell gekennzeichnet durch seine Regelhaftigkeit 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 sei dann gegeben, wenn ein Spiel eine »feste Gestalt als Kulturform« annimmt.

Spiel und Schriftlichkeit. Medientheoretische Überlegungen zur Wiederholbarkeit

Gerade unter *medienwissenschaftlicher* Perspektive ist die Frage der Wiederholbarkeit von prinzipieller Bedeutung. Dabei scheint es sinnvoll, zwischen unterschiedlichen Arten und Graden von Wiederholbarkeit zu unterscheiden. Erst auf einer bestimmten Stufe der strukturellen Geschlossenheit eines Spiels – man könnte auch sagen, seiner Formalisierung – wird nämlich eine exakte oder identische Wiederholung möglich. Wenn 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. Ähnliches ließe sich beispielsweise auch über Skat oder Rommé sagen, insofern es sich hier um Spiele handelt, denen ein Zufallselement schon

bei der Verteilung der Karten beigegeben ist: Man kann ein Spiel wiederholen, aber *dasselbe* Spiel zu wiederholen ist ein äußerst seltenes Ereignis. Vielmehr herrscht die *Variation* über die Wiederholung. Anders gesagt: Der Reiz dieser Spiele (und in gewissem Sinne lässt sich dies für die meisten Spiele behaupten) scheint doch genau darin zu liegen, dass sie sich *nicht* wiederholen, sondern immer wieder anders sind, einen anderen Verlauf nehmen.

Medientheoretisch wird Wiederholbarkeit klassischerweise in Begriffen von Reproduzierbarkeit gedacht. Die damit beschriebene Form der Wiederholung zielt tatsächlich auf eine identische oder exakte Wiederholung ab. Diese Form der Wiederholung ist insbesondere ein Kennzeichen von technischen Medien. Der Buchdruck zum Beispiel erlaubt eine zum Zeitpunkt seiner Erfindung geradezu revolutionäre und zuvor unbekannte Vervielfältigung geschriebener Werke. Der Aspekt der Vervielfältigung ist jedoch nur einer von vielen; mindestens ebenso bedeutsam ist die grundlegende Funktion der Aufzeichnung und Wiedergabe, worin die Fähigkeit von Medien begründet liegt, raumzeitliche Transmissionen vorzunehmen, Vergangenes festzuhalten und an anderem Ort und zu anderer Zeit zu re-aktualisieren.

Schachnotation: Alfons der Weise

Für das Schachspiel ist eine solch strenge Form der Wiederholbarkeit erst von dem Zeitpunkt an gegeben, an dem ein Aufschreibesystem für Schachpartien entwickelt wird. 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 es wirkt sich auch auf die Standardisierung der Schachregeln, ihre Verbreitung und Vereinheitlichung aus. Die Notation ist hierbei eine Voraussetzung für die gesteigerte Aufmerksamkeit, die dem Schachspiel innerhalb der mittelalterlichen Schriftkultur zuwächst. Darüber hinaus steht sie auch in Zusammenhang mit einer fortschreitenden logischen Durchdringung des Schachspiels und einer Anhebung der Spielstärke – schließlich konnten Partien nun aufgezeichnet und nachträglich analysiert werden. Die wiederholte Betrachtung eigener Partien konnte ebenso wie die Analyse von Meisterpartien das Wissen über bestimmte

Spielweisen, taktische Manöver und Strategien vertiefen und so zur Verbesserung des eigenen Spiels eingesetzt werden, Die Verschriftlichung des Schachspiels in der Schachnotation arbeitet auf diese Weise einer spezifischen Abstraktion des Spiels und des Spielverlaufs zu.

Die Vermählung von Schrift und Spiel mit dem alfonsinischen Codex zu datieren, bedeutet jedoch nicht, dass es zuvor keinerlei Überlieferung von Schachpartien gegeben hätte. Nur vollzogen sich diese notwendig primär gestützt auf Abbildungen und deren textliche Erläuterung, meist ohne den exakten Partienverlauf wiedergeben zu können. Der alfonsinische Codex baut auf älteren Systemem auf, die zur Beschreibung von Schachproblemen verwendet wurden und vorwiegend mit bildlichen Darstellungen operierten. Diese waren weitgehend ungeeignet,

um vollständige Partien zu dokumentieren, weil alle markanten Spielzüge und Stellungen für einen exakten Nachvollzug je eigene Abbildungen erforderten. Eine Partie hatte nach den damaligen Regeln vermutlich nicht selten mehr als 50 Züge, und dementsprechend groß wäre der Aufwand für eine bildliche Dokumentation gewesen. Abbildungen waren damals nicht nur wesentlich schwieriger herzustellen, sie benötigen auch mehr Raum als schriftliche Notation – und Papier war im 13. Jahrhundert ein kostbares und teures Gut. Bemerkenswert ist allerdings in diesem Zusammenhang, dass das Notationssystem die Abbildung nicht vollständig verdrängt hat, und bis heute in den meisten Schachlehrbüchern die KOMBINATION von Abbildungen und Text üblich ist. Jedoch haben sich ihre 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 typischerweise der Text, bzw. die Notation. Abbildungen hingegen erfüllen eher unterstützende Funktion im Sinne der Erläuterung, Ergänzung und Veranschaulichung der schriftlich notierten Stellungen und Zugfolgen.

Der Schriftkultur des Mittelalters kam die Verschriftlichung des Schachspiels entgegen. Die durch Schachnotationen ermöglichte Wiederholbarkeit des Spiels stützte wahrscheinlich die spätere Nobilitierung des Schachspiels als ›berechenbares‹ Vernunftspiel.



Abb. 1: Seite aus dem Alfonsinischen Codex, Sevilla 1283

Definitionsprobleme und Variabilität der Regeln

Schach ist ein Spiel mit 64 Feldern und 2x16 Figuren. Und es gibt Regeln. Diese, denkt man, seien das Wesentliche. Sie bestimmen und definieren das Wesen des Schachspiels, den Charakter und die Funktion der Figuren sowie die erlaubten und unerlaubten Züge. Ein Spiel wird durch seine Regeln definiert, durch das Spielfeld und das Spielmaterial. Können wir Schach auf solche Weise definieren? Hinsichtlich einer regelfixierten Definition sind berechtigte Zweifel angebracht, denn tatsächlich lässt sich Schach nicht nur auf eine einzige Regelvariante reduzieren. Die historische Perspektive zeigt vielmehr deutlich die geschichtliche und kulturelle Variabilität des Schachspiels. Daraus ergeben sich Konsequenzen für die Spieldefinition: Ein Spiel lässt sich nicht zufrieden stellend als ›System von Regeln‹ verstehen und definieren, wenn nicht klar wird, welche Kräfte die Regeln festlegen. Wenn ein Spiel als ein System von Regeln vollständig definierbar wäre, würde eine Änderung der Regeln notwendig ein anderes/neues Spiel definieren. Der formalistische Ansatz, Spiel als System von Regeln zu begreifen geht auf linguistische Vorläufer zurück (Saussure), jedoch ohne die diachrone Ebene zu berücksichtigen. So gesehen ist dieser Ansatz weitgehend blind für die Frage, wie sich die Regeln im historisch-kulturellen Prozess verändern.

Man betrachte etwa das Schach um 1200 aus dem Spielebuch Alfons des Weisen, das so genannte Alfonsinische Riesenschach.

Abb.2: Moderne Schachnotation



Hier hat Schach 144 Felder und 48 Figuren. Oder das China-Schach (Abb. 6): Es hat 2x16 Figuren und anscheinend 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 (ebd.). Weder das Spielfeld, das Spielmaterial noch die Regeln sind bei diesen Schachvarianten identisch, dennoch erklärt die historische Semiotologie, dass es sich stets um Formen von Schach handelt, deren unterschiedliche Ausprägungen und Gestaltungen mit ihrem historischen Ort und ihrer kulturellen Einbettung zusammenhängen. Angesichts dieser Variationen scheint eine formalistische Defi-

nition, 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 wie für die Regeln: Ein formalistischer Ansatz tendiert zu der Annahme, 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 verwendeten Strategien im Schach bleiben historisch nicht konstant, sondern sind einem erkennbaren Wandel unterworfen. ◀2

Schach aus kultursemiotischer Perspektive

Hans Petschar hat Schach in seiner Dissertation als »Modellbeispiel für Semiologie und Strukturalismus« behandelt (Petschar 1986, 26). Nach Petschar dient Schach folglich als Symbolisierung unterschiedlicher Relationen sozialer, politischer und ökonomischer Natur. Im Buch Alfons des Weisen dient es insbesondere als Codierung des Zusammenspiels verschiedener Kulturen und der Freundschaft – im Spanien des 13. Jahrhunderts ist damit vor allem der »arabische Freund« gemeint, wie auf zahlreichen Abbildungen jener Zeit zu erkennen ist. Im mittelalterlichen Schachspiel fungiert es es später als symbolische Ausdrucksform des Liebesspiels, insbesondere auch der höfischen Liebe. Man kennt dies aus zahlreichen Texten, aber auch aus Abbildungen, in denen sehr häufig Paare miteinander (Schach) spielen. Im Spätmittelalter wird jedoch eine andere Bedeutungszuweisung zu-



Abb. 3: Das Alfonsinische Riesenschach

Abb. 4: Schach als Liebesspiel um 1450

Abb. 5: Schach und Tod, zweite Hälfte 15. Jh.

nehmend wichtiger. Das Schachspiel wird nun als ein Spiel gegen den Tod als übermächtigen Gegner konnotiert – darin dokumentiert sich auch eine veränderte Beziehung von Individualität und Tod.

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 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).

Im 19. Jahrhundert wird das ›Gehirn des Meisters‹ zum Gegenstand und zum Zentrum des Wissens erklärt. So wird beispielsweise die Kopfform von manchen Schachspielern nach ihrem Tod detailliert vermessen und untersucht, um Erkenntnisse über ihre geistigen Kapazitäten zu gewinnen. Der Freund oder der Liebende wird abgelöst vom Schach-Genie und vom Denksport-Athleten, schließlich von der Schachmaschine Computer.

Im Vergleich der unterschiedlichen Ausprägungen des indischen, chinesischen, japanischen und europäischen Schachs kann Petschar zeigen, dass insbesondere die Staats- und Gesellschaftsform dem Spiel eingeprägt 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 Schachs, 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 des Gesellschaftssystems findet eine Repräsentation in der hierarchischen Staffellung des Raumes oder in 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 mit spezifischen kulturellen Bedeutung aufgeladen sind. So korrespondiert der Turm im europäischen Spiel mit dem Elefanten im indischen, der König entspricht in seiner Position und Funktion dem Kaiser des chinesischen Spiels, die Dame dem Mandarin usw. Das Spiel wird also jeweils so angepasst, dass der Spielraum, das Schachbrett und die Figuren stets auf einen gesellschaftlichen Raum verweisen können. Erst in dieser semantischen Aufladung, der Korrespondenz zwischen Vorstellungsraum und Spielraum, findet das Spiel seine jeweilige kulturelle Form.

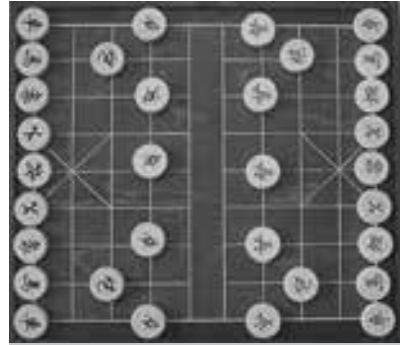


Abb. 6 China-Schach

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 hinauslaufen, dass Spiele als ein »Spiegel der Kultur« aufzufassen seien.⁴³ In ihnen reflektieren sich Voraussetzungen der jeweiligen Kultur, in der sie existieren und sich entwickeln. In der Formulierung »Spiegel der Kultur« kommt letztlich ein Modell zum Tragen, in dem das Strategie-Spiel Schach lediglich passiv-reflektierend ins Bild gerückt wird. Das Spiel wird als Empfänger einer kulturellen Codierung, als transformierbares Objekt beschrieben. Eine mögliche produktive Funktion des Spiels jedoch findet in diesem Modell nur schwerlich Platz. Dass sich eine Kultur in ihren Spielen auch *ausdrückt*, ist sicherlich richtig, doch die Frage nach möglichen Wechselwirkungen zwischen Spiel und Kultur wird durch ein Spiegel-Modell eher verdeckt als erhellt.⁴⁴

Die Idee, dass sich eine Kultur in ihren Spielen ausdrückt ließe sich wohl auch auf andere kulturelle Erscheinungen und Praxen wie Malerei, Literatur, Film, Mode etc. übertragen. Die Besonderheit des Spiels als kultureller Form liegt jedoch womöglich gerade, so meine These, in seiner spezifischen *produktiven Funktion*. Die Kultur wirkt auf Spiele ein, indem sie deren Struktur, Performanz und deren Regeln beeinflusst. Gut. Aber wirken nicht vielleicht auch umgekehrt Spiele zurück auf die Kultur?

Spiel als operationalisierte Wissensformation

Wie wirkt ein Spiel zurück auf die Gesellschaft, die es hervorbringt? 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? Betrachten wir noch einmal das Aufschreibesystem des Schachspiels seit dem 13. Jahrhundert. Ein wichtiger Effekt der Schachnotation ist die erzeugte *Wiederholbarkeit* des Spiels und die damit verbundene *Überprüfbarkeit* von Zügen. Durch die Verschriftlichung und Wiederholbarkeit sind für das Schachspiel gleichsam Bedingungen wie bei einem wissenschaftlichen Experiment gegeben: Theorie wird überprüfbar, gleiche Züge können nachvollziehbar zu gleichen Ergebnissen führen. Das Schachspiel teilt damit in gewisser Weise Voraussetzungen neuzeitlicher Wissenschaft und Theorie, die im Experiment deshalb sich als ›wahr‹ oder richtig erweisen kann, weil sie identisch wiederholbare Ergebnisse produziert.

Hiermit in direktem Zusammenhang steht die vermeintliche ›Rationalität‹ des Schachspiels, die auf der weitgehenden Ausschaltung von Glück bzw. Zufall beruht. Im europäischen Kontext ist dies im Mittelalter entscheidend als Bedingung für die spätere Aufwertung des Spiels durch die katholische Kirche. Die Abgrenzung gegenüber dem Zufall ist notwendige Voraussetzung für die Auffassung vom Schachspiel als einem von Vernunft geleitetem und der Vernunft dienlichem 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 gesehen womöglich als konkrete Operationalisierungen von Diskursformationen verstanden werden. Was heißt es aber, Strategiespiele als Wissensformationen zu definieren? Ein Vorschlag der Präzisierung wäre der, sie eben genau nicht nur als Ausdruck/Spiegel einer bestimmten kulturellen und diskursiven Konstellation zu verstehen, 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 ein-

geführt. Im Zusammenhang des Spiels bedeutet dies eine Aufwertung der entsprechenden Figuren sowie eine Beschleunigung, da die Rochade in einem Zug die Bewegung zweier Figuren erlaubt. Diese Veränderungen lassen sich als Konsequenz der Rolle des Schachspiels als ›höfisches Spiel‹ verstehen, in dem Sinne, dass durch die Aufwertung des spielerischen Wertes von Dame und Läufer (Bischof) der veränderten sozialen Stellung der Figuren im höfischen Leben Ausdruck verliehen werden soll. Ein Gegenargument gegen diese Interpretation hinsichtlich der Motivation für die Regeländerungen ergibt sich jedoch aus dem Umstand, 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 Bankenkapitalismus als ein transnational ausspannendes System. Kurz, die modernen Regeln des Schachspiels deuten in dieser alternativen Interpretation nicht so sehr auf die Abbildung der Ordnung höfischer 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 Partieanlage [...] 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 dienen könnte, die spielenden Subjekte an eine neue Situation zu assimilieren. Noch stärker wird die Rückkopplung zwischen Spiel und Kultur konturiert, wenn das Spiel an der *Hervorbringung* bestimmter kultureller Muster beteiligt ist und 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. Im kulturhistorischen Zusammenhang tritt das Strategiespiel als Exerzierplatz einer strategischen Vernunft auf 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 bzw. Kitt zwischen diesen verschiedenen Diskursen fungieren kann.*

◀5

Schach 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.

Ähnlich wie im wissenschaftlichen Diskurs Argumente gegeneinander gestellt werden, um eine logische Struktur zu fassen oder 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 Lackmустest für die Richtigkeit oder Falschheit, bzw. Überlegenheit der verwendeten Argumente. Das strategische Spiel funktioniert somit wie 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 nur als solches lässt es sich eindeutig von Glücks- oder Kartenspielen abgrenzen, die durch die Kirche im Mittelalter verteufelt werden. Wann immer das Schachspiel innerhalb der Ordnung der Spiele als Ausnahme geachtet wird, begründet man dies 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‹ Kriterien genügt (›objektiv‹ entsprechend unseren *heutigen* Maßstäben), dann muss es auch berechenbar sein. Diese Gleichung, die sich in dem immer wieder deutlichen Bestreben ablesen lässt, Schachspiele von Computerprogrammen spielen zu lassen – ein Ziel, das viele Mathematiker und insbesondere Computerpioniere von Charles Babbage über Alan Turing bis John von Neumann verfolgt haben – 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 worden ist.

Gegen den Zufall und das Glücksspiel

Die »Vorstellungen, die wir im zwanzigsten Jahrhundert mit dem Schachspiel verbinden – Notwendigkeit, Regelmäßigkeit und Berechnung« (Petschar 1986, 18), sind keineswegs natürlich dem Spiel immanent, sondern sind diskursive Setzungen. ◀6 Die Vorstellung vom Schach als Spiel der Vernunft entsteht erst durch Ausgrenzung des Negativen, des Zufälligen, des Kontingenten, des 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, Freißteufel, Sauffteufel, Possnreißer und Lachteufel, der Sauerteufel, Läster- und Haderteufel, Schwerenteufel, Nachtteufel, Lügenteufel und Mordteufel« (zit.n. Strouhal 1996, 25). Als das Böse gilt 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 (vgl. Strouhal 1996, 23-25).

Bis ins 16. Jahrhundert kommt es immer wieder zu religiösen Verdammungen des Schachspiels. Strouhal geht davon aus, dass sich das Schachspiel erst, nachdem es als Spiel der Vernunft erkannt worden war in der intellektuellen Kultur des Mittelalters entfalten konnte (vgl. ebd.). Schließlich sollte es sogar zum Weltmodell einer göttlichen Ordnung aufsteigen, die es in seiner »vernünftigen« Regelhaftigkeit zu symbolisieren vermochte. Im Spiel der Vernunft ist der Zufall aufgehoben, so dass es im Einklang mit der göttlichen Ordnung diese Ordnung auch 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 Seite markiert nicht nur in unserer Vorstellung die Differenz von Schach und Würfelspiel, sondern ist Teil einer Geschichte des Wissens *und* der Geschichte der Spiele. Dies verdeutlicht sich beim Schach darin, dass es Jahrhunderte lang mit den Würfel- und Kartenspielen eine gemeinsame Kategorie bildet und erst durch diskursive Setzungen zum Symbol für eine göttliche, durch Logik und Notwendigkeit bestimmte Weltordnung wird.

Gereinigte Vernunft

Das Schachspiel ist somit historisch 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.«¹⁷ Schach evokiert folglich ein Bild des Denkens, das aus einer Abfolge von Entscheidungen und aus der Situationsbewertung von Zügen entsteht. Es gilt stets, Züge zu finden, deren Wirkungen zu berechnen und sich dadurch im Raum auszubreiten und voranzuschieben. Das Spiel im Schach besteht darin, Denkbewegungen zu verräumen; der Raum des Spielfeldes ist letztlich ein Gedankenraum, ein Raum von Entscheidungen, zielgerichteten Handlungen und rationalem Kalkül, um den besten Zug zu finden, d.h. denjenigen, der den größten Erfolg und Gewinn verspricht. Das Denken als strategisches Denken zielt im Schach vornehmlich auf die Besetzung und Eroberung des Raumes. Die Strategie will einen Plan, ein Plan verlangt ein Modell. Während die Taktik die Beweglichkeit ebenso wie das »Engmachen« von Räumen und die Besetzung von Feldern nutzt, entwickelt die Strategie Modelle räumlicher Kontrolle.

Die Reinigung des Schachs vom Zufälligen und seine Nobilitierung als Spiel der Vernunft korrespondieren mit dem Aufstieg des wissenschaftlich-rationalen Denkens und dem zweckrationalen Kalkül. Das Zeitalter der Aufklärung arbeitete daran, diese Art des Denkens autonom zu setzen und von seiner Bindung an religiöse Legitimierung zu befreien. In gewisser Weise tritt die Vernunft sogar an die Stelle von Gott, denn sie empfängt ihre logischen Gesetze nicht länger 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 Gegenstande«, schreibt etwa Kant (Kant 1787, 427).

Die Kehrseite dieser Konzeption von Vernunft wird bei Adorno und Horkheimer Gegenstand der Dialektik der Aufklärung (Horkheimer/Adorno 2005 [1947]). 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, die den modernen Staat kennzeichnen« (Habermas 1968, 48). Rationalisierung meint zunächst die Ausdehnung derjenigen gesellschaftlichen Bereiche, die den Maßstäben rationaler Entscheidung unterworfen werden. In der Folge dringen die Vorgaben 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 und Entscheidungen rational abgewogen werden sowie 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‹ als über operationalisierte Wissensformationen vermittelt denken. Die Operationalisierung der Regeln in technischen Apparaten, die diese selbstständig anwenden und reproduzieren (Computer), aber auch die Settings der strategischen Spielformen stellen einen wichtigen Zwischenschritt in der Abgrenzung dieser rationalen Denkungsart und ihrer Verselbständigung dar. Ideologiekritisch gewendet könnte man sagen, dass mit der Konjunktur des Schachspiels als Vernunftspiel das Modell einer spezifischen Rationalität appliziert, und zwar als wiederholbare Bestätigung, Einübung und letztlich *Legitimation* rationalen und strategischen Denkens. Man akzeptiert die Ausgeliefertheit »an ein übergeordnetes Regelsystem« (Petschar 1986, 76), und kann lediglich versuchen, innerhalb des Regelsystems die bestmögliche Stellung zu erreichen. 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 allerdings nicht, dass das Schachspiel sinnvoll auf eine einseitig ideologische Funktion reduziert werden kann.. Und zwar deshalb, weil Schach als Spiel 8 nicht vollständig in der Kategorie des zweckrationalen Handelns aufgeht. Vielmehr steht es auf spezifische Weise zwischen Sprache und Technik, zwischen freiem und regelbestimmtem Handeln, zwischen Kalkül und Phantasie. In ihm verschränken sich auf komplexe Weise Räume des Wissens und der Imagination. 9

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 semiotischen Kulturanalyse zusammen gebracht hat. Diese äußere Form betrifft die mehr oder weniger stark konventionalisierte Bedeutung des Schachspiels. Wie der kulturelle Vergleich zeigt, ist es – trotz der vielfältigen Bedeutungsebenen, mit denen Schach aufgeladen werden kann, sei es die Liebe, der Krieg, oder das Spiel gegen den Tod – vor allem der Staat, seine Form, sein Apparat und seine Hierarchie, die sich im Schachspiel abbilden – im Mittelalter die höfische Struktur, der König, die Dame, der Bischof, in China eine andere staatliche Ordnung, ein anderes Territorium (der Fluss) usw.

Der äußeren Form lässt sich die Strategie als innere Form des Spiels gegenüberstellen. Hier geht es nicht zuvorderst um die Repräsentation eines Staatsapparates, sondern um räumliche Kontrolle: Es ist nicht die äußere Zeichenfunktion, die den Figuren ihren Wert im Spiel zuordnet, sondern ihre Position auf dem Brett und ihre spielrelevanten Eigenschaften. ◀10 Die räumlichen Verhältnisse und deren Wertigkeiten ergeben sich aus den Bewegungsmöglichkeiten, die in Abhängigkeit zur Stellung der anderen Figuren zu sehen sind. In den Ausformungen der Strategie, könnte man sagen, zeigen sich die eigentlichen Denk-Formen des Schachs.

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* im Kapitel über die Nomadologie und die Kriegsmaschine ausgeführt (Deleuze/Guattari 1997). 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 gerade nicht als Modell einer Kriegsmaschine, sondern als Modell des Staatsapparates, das dem glatten Raum der Kriegsmaschine entgegengesetzt wird.

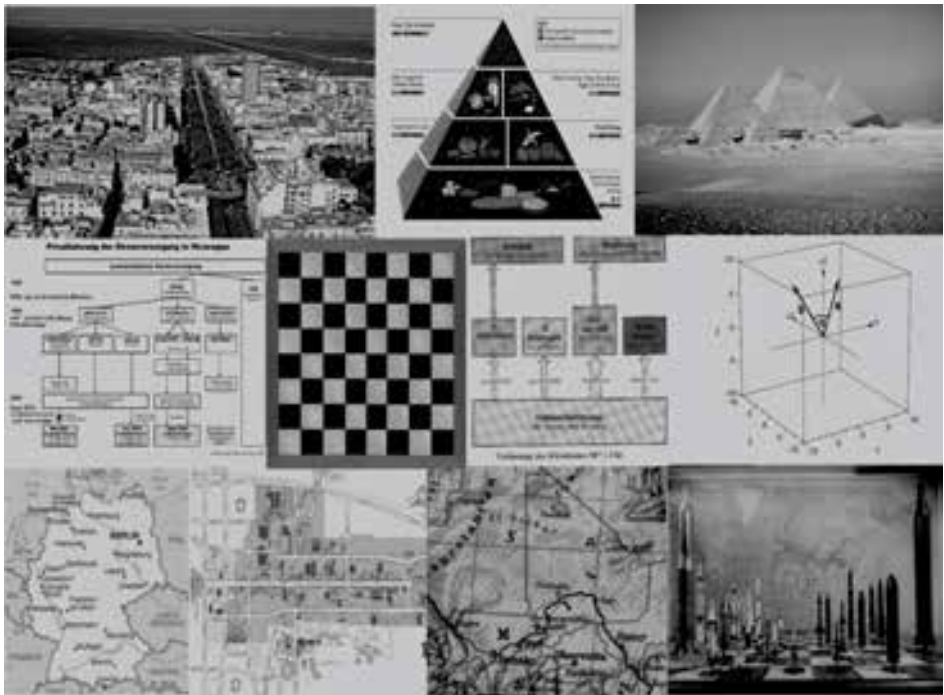
Die Modelle des glatten und des gekerbten Raumes stehen bei Deleuze und Guattari nicht nur für unterschiedliche Konzeptionen von Raum und die Rivalität von Kriegsmaschine und Staatsapparat, sondern zugleich für rivalisierende Denk-Formen bzw. Bilder des Denkens. Ich werde im Folgenden diese Modelle des glatten und des gekerbten Raumes kurz umreißen, um vor diesem Hinter-

grund 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 innewohnende 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 Äußerungssubjekt, 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« (ebd., 484).

Die Bewegung geht „von einem Punkt zum anderen“ und dabei wird der Raum codiert und decodiert. Diese Form des struktural zergliederten Raumes kennzeichnet den gekerbten Raum, den Deleuze und Guattari mit dem Staat identifizieren.

Abb. 7 Mögliche Modelle gekerbter Räume



Der *gekerbte Raum* ist also der geordnete Raum, der Funktionen an die Subjekte delegiert, indem er ihnen Positionen zuweist. Dabei gehört es zur Charakteristik der Macht, dass sie niemals effektiv werden kann, ohne zugleich einzuschränken und zu disziplinieren (ebd., 499). Die Bewegungen, die der gekerbte Raum 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 (ebd., 521) zuordnen, ist dagegen wirbelförmig. »[Dieses Modell] bezieht sich auf einen offenen Raum, in dem die Dinge und Strömungen sich verteilen, statt einen geschlossenen Raum für lineare und feste Dinge aufzuteilen« (ebd., 496). Die Figuren im glatten Raum bezeichnen eher ein Ereignis als ein Wesen oder eine individuierte Funktion. Der glatte Raum ist der vektorielle, projektive oder topologische Raum, im Unterschied zum eingekerbten, metrischen Raum. .

Für Deleuze und Guattari ist der gekerbte Raum ein Modell der Macht und eine Denkform, ein geordnetes Denken, zu dem der Staat zwingt. Im glatten Raum dagegen sind Repräsentationen nicht auf statische Relationen rückführbar: Ein Körper verweist auf keine Identität, sondern auf »die Kraft eines wirbelnden Körpers in einem nomadischen Raum« (ebd., 503). In der Geschichte des Denkens, so Deleuze und Guattari, entwickeln sich immer wieder 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 andauernde 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. Allerdings sind *beide* Räume auf ihre Weise von Bedeutung, denn jeder für sich erfasst jeweils nur einen begrenzten Teil des Denkens. Das Denken als ›Ganzes‹ entsteht für Deleuze und Guattari erst aus der Überlagerung beider Modelle, ihrer Rivalität sowie ihrem antithetischen und komplementären Charakter. Die Gefahr bestünde laut Deleuze und Guattari darin – ,und dies schließt an die vorangehenden Überlegungen zur Rationalität des Schachspiels an – dass die Nobilität des Schachs als einer *rationalen* Denkform ein »Bild des Denkens« ergeben könnte, »das das ganze Denken verdeckt« (ebd., 515), nämlich dann, wenn es das andere Denken, das nomadische Denken in glatten Räumen, ausschlösse.

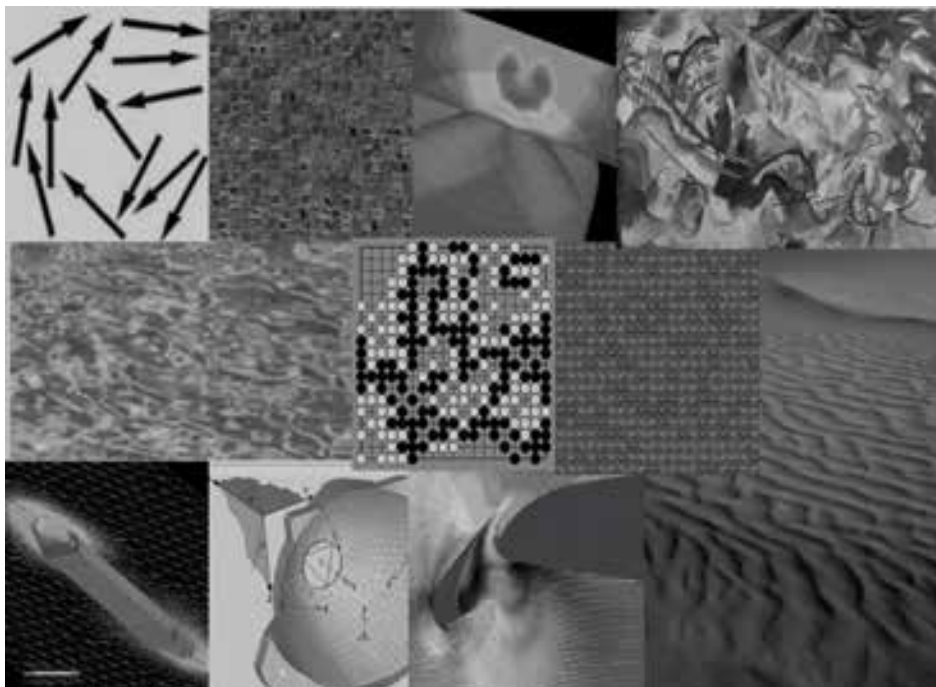


Abb. 7 Mögliche Modelle glatter Räume

Geschichte des Schachs auf dem Weg zur hypermodernen Schachstrategie

Die Überlegungen von Deleuze und Guattari ermöglichen, die Entwicklungen der Schachgeschichte auf das Modell des glatten und gekerbten Raums abzubilden und so den Widerstreit der Denkformen in der Schachstrategie sichtbar zu machen. Auf unterschiedliche Weise wird in der Geschichte der Schachstrategie der Raum des Schachbretts entweder als glatter oder als gekerbter Raum konzipiert. Die Interpretationen des strategischen Raums neigen dabei entweder stärker dem Modell des Staates (bspw. Tarrasch) oder dem der nomadischen Steppe (bspw. Tartakower) zu.

Seit dem 19. Jahrhundert erkennt die Lehre der modernen Schachstrategie in der Eroberung und Kontrolle des Raumes den Schlüssel zum erfolgreichen Spiel. Das streng positionelle Schachspiel als strategisches Paradigma eines Kampfes im und um einen Raum ist jedoch eine relativ junge Erfindung. In der Schachgeschichte ist es 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

dies unter anderem 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 schöngestigem Zeitvertreib nachgegangen, sondern zugleich werden 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‹, ist der wohl berühmteste Ausspruch Philidors, der noch heutigen Schachspielern bekannt ist. Man kann sich die politische Doppeldeutigkeit von Philidors Schachstrategie in der Situation des vorrevolutionären Frankreichs vorstellen: Wenn einer erklärt, dass die Bauern das wichtigste Mittel zum erfolgreichen Schachspiel, ja gar die ›Seele‹ des Spiels sind, während zeitgleich auf den Straßen Demonstrationen abgehalten werden, beinhaltet dies auch eine Art politischer Provokation. Man erahnt, mit welchem Vergnügen in den französischen Cafés jener Zeit Schach gespielt wurde, begleitet von dem Ausruf ›Schach dem König‹.

Philidors positionelle Spielweise findet jedoch in der Schachgeschichte zunächst keine direkte Nachfolge. Historisch setzt sich zunächst 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 des Positionsspiels.

Ab der Mitte des 19. Jahrhunderts gewinnt dann jedoch, gegen den Widerstand des romantischen Ideals, die ›klassische‹ Lehre an Bedeutung, die insbesondere der Eroberung des Zentrums entscheidende strategische Bedeutung beimisst. An Philidor anknüpfend entwickelt Wilhelm Steinitz die ersten ›wissenschaftlichen‹ Strategeme zur Behandlung des Raumes und des Materials im Schachspiel. Steinitz (1836 -1900) gilt als der erste allgemein anerkannte Weltmeister im Schach. Er begründet seine Schachtheorie mit gründlichen Analysen aus Meisterpartien und legt den Grundstein für die Vorstellung einer wissenschaftlichen Schachtheorie. 1889 publiziert er das Lehrbuch *The Modern Chess Instructor*.

Zurzeit von Steinitz' Erfolgen als Schachspieler hat sich der soziale Ort des Schachspiels radikal verändert. Seit 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 fortan als Sport und Wettkampf gefeiert. 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 Partiaufbau und strenges Positionsspiel. Auf Steinitz zurückgreifend, entwickelt Siegbert Tarrasch (1862-1934) schließlich die Postulate der klassischen Spielführung. Tarrasch propagiert die Wichtigkeit der Beherrschung des Zentrums. Im Zentrum seien die Figuren mit der größten Reichweite ausgestattet, d.h. sie kontrollieren die größtmögliche Anzahl von Feldern. Weitergehend ist Tarrasch davon überzeugt, dass es in jeder Stellung einen absolut ›besten Zug‹ gebe den es zu finden gelte.◀11 Die drei Hauptpostulate Tarraschs sind (1) die schnelle Entwicklung der Figuren, (2) die Besetzung des Zentrums (mit Bauern) und (3) die Initiative des Anziehenden. Die Betonung des Zentrums impliziert eine hierarchische Gliederung des Raumes, eine Ordnung der Ränder und des Zentrums. Im Anschluss an Deleuze ließe sich entlang dieser strategischen Setzungen auch auf die innere Form des Staatsapparates schließen, beispielsweise auf eine zentralisierte Verwaltung oder auf die Organisation des preußischen Staates. Tatsächlich gilt Tarrasch als glühender Anhänger der wilhelminischen Ära.

Die Schule der so genannten ›Hypermodernen‹ formuliert an dem durch diese Form der Schachstrategie postulierten logischen Aufbau einer geordneten Welt begründeten Zweifel und erklärt sich mit der bis dahin entwickelten modernen Lehre des Schachs nicht einverstanden. Aaron Nimzowitsch (1886-1935) 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 dessen Strategeme in Frage stellt.

Zu den Hypermodernen zählen neben Nimzowitsch insbesondere auch Richard Réti (1889-1929), Guyla Breyer (1893-1921), Savielly Tartakower (1887-1956) und Marcel Duchamp (1887-1968). Sie entwickeln eigene Eröffnungssysteme und stellen sich in Opposition zu dem wohlgeordneten Raum, wie ihn Steinitz und Tarrasch propagiert haben. Berühmt geworden ist insbesondere Nimzowitsch, der darauf verweist, dass die *Kontrolle* des Zentrums wichtiger sei als dessen *Besetzung*.◀12 Entscheidend, so die Hypermodernen, sei nicht allein das Zentrum des Spielfeldes, sondern die Entfaltung der einzelnen Figuren als Kraftfelder und -linien, um somit eine Kontrolle aus der Distanz zu erreichen.

Die Schule der Hypermodernen entwickelt sich in den 1910er und 20er Jahren, also in der Zeit kurz vor und nach dem ersten Weltkrieg. Einstein konfrontiert

die Physik 1916 mit neuen Konzepten von Raum und Zeit, Kubismus und abstrakte Kunst entwickeln neue Konzepte der Darstellung von Raum und Bewegung, Surrealismus und Dadaismus hinterfragen die Grenze zwischen Kunst, Politik und Leben. In diesem geistigen und kulturellen Umfeld unternimmt die Schule der Hypermodernen ihre Neukonzeption von Strategie und Raum. 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. Jahrhundert zunehmend professionalisierenden Schachspiels, das sich dem Ernst des Sports angenähert hat und das sich in dieser Bewegung von der ›Kunst‹ des Spiels, der Kreativität und dem überraschenden Einfall entfernt hat. Sie leisten auf diese Weise einen Beitrag zur Befreiung des Schachspiels als Möglichkeitsraum – im Kampf gegen die vermeintlichen ›Richtigkeit‹ konventionell erfolgreicher Strategeme. Kurz: Die Hypermodernen versuchen, den gekerbten Raum des Schachspiels in einen glatten bzw. einen nomadischen Raum zu verwandeln, der dem geordneten Raum des modernen rationalen Staates, insbesondere des Nationalstaates entgegensetzen wäre.

Orang-Utan

Als Beispiel für die Spielweise der Hypermodernen sei abschließend kurz auf eine Eröffnung verwiesen, die Tartakower erfunden hat. Er verwendete sie 1924 mehrmals beim Weltklasses Turnier von New York. Tartakower erzählte selbst, dass ein Besuch während des Turniers im New Yorker Zoo und die dortige Begegnung mit einem Affen ihn dazu inspiriert haben, diese Eröffnung *Orang-Utan* zu nennen. ◀13

Im Stile der Hypermodernen spielt Tartakower gegen das Zentrum. Tatsächlich richtet sich die verfolgte Strategie gerade auf die Unterminierung oder Blockierung des gegnerischen Zentrums, ohne einen eigenen Zentrumsaufbau dagegen zu setzen. Diese 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 Deleuze' 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 Tonkomposition abwendet. Ein zeit-

genössischer Musikkritiker bezeichnet die Hypermodernen in diesem Sinn als »Kakophoniker des Schachs« (Petschar 1986, 216). Andere verweisen auf Ähnlichkeiten 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 der Beitrag der Hypermodernen vielmals als eine Erweiterung und

Abb.9: Orang-Utan



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 zu sein, den die Hypermodernen auf dem Schachbrett realisieren wollten. Denn die Hypermoderne ist auch mit einem revolutionären und anarchistischen Gestus verbunden, der sich nicht weg-rationalisieren lässt. So fasst Tartakower in seinem Buch *Die hypermoderne Schachpartie* die Leitsätze des neuen Systems in der dadaistischen Formel »Credo quia absurdum« zusammen: »Ich glaube es, weil es widersinnig ist.« Zu seinen Schachweisheiten gehören die Aussprüche »Der zweitbeste Zug ist oft der einzig richtige.« und »Ein Teil des Fehlers ist immer korrekt.« Darin drückt sich, entgegengesetzt zu Tarrasch, der grundsätzliche Zweifel an der Richtigkeit, Berechen- und Beherrschbarkeit und damit an der Fehlerlosigkeit eines Systemdenkens aus. Überliefert ist, wie die Großmeister Tartakower und Efim Bogoljubow (1889-1952) einmal in einem Gästebuch ihre Liebe zum Schachspiel begründeten. Bogoljubow schreibt: »Ich liebe das Schachspiel, weil es so logisch ist.« Tartakower liest dies und notiert darunter: »Ich liebe das Schachspiel, weil es so unlogisch ist.« ◀14

Anmerkungen

- 01▶** Dieser Aufsatz geht zurück auf einen mündlichen Vortrag, gehalten am 15.11.2006 an der HBK in Braunschweig am Institut für Medienforschung (IMF) im Rahmen des Forschungsprojekts Strategien des Spiels.
- 02▶** Die historische Perspektive zeigt deutlich die geschichtliche und kulturelle Variabilität des Schachspiels. Aus dieser ergeben sich Konsequenzen für die Spieldefinition: Ein Spiel lässt sich nicht befriedigend als ›System von Regeln‹ verstehen/definieren, wenn nicht klar wird, durch welche Kräfte die Regeln definiert werden. 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.
- 03▶** 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.
- 04▶** 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.
- 05▶** Ihre Funktion entspräche damit ungefähr dem, was Jürgen Link als Interdiskurse bezeichnet. Vgl. Link 1999, 50. Vgl. hierzu auch den Beitrag von Rolf Nohr in diesem Band.
- 06▶** Das Schachspiel in seiner heutigen Bedeutung konstituiert sich also erst durch seine diskursive Abgrenzung gegenüber dem Glücksspiel und dem Zufälligen.
- 07▶** zit. nach <http://www.schachkultur.de/sites/index.php?topic=14>
- 08▶** 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 blo-

ße Technik – auch wenn es mit dieser offenbar Gemeinsamkeiten aufweist und gewissermaßen wie eine logische ›Maschine‹ funktioniert, indem es einer strengen Ordnung und internen Rationalität folgt – noch ist es der Sprache zuzuordnen, obwohl es mit dieser Struktureigenschaften teilt.

- 09►** 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 Ablösung⁵⁵ dieses Handlungsbereichs (der geregelt, technisch, rational ist) von den Bedingungen seiner Hervorbringung hin, spricht: 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).
- 10►** 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 Spatium⁵⁵, das unendlich viel tiefer ist als das reale Ausmaß des Schachbretts und die imaginäre Ausdehnung jeder Figur« (Deleuze 1975, 276).
- 11►** Vgl.: Artikel Eröffnung (Schach). In: Wikipedia, Die freie Enzyklopädie. Bearbeitungsstand: 9. November 2006. URL: http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Er%C3%B6ffnung_%28Schach%29&oldid=23593353 (zuletzt eingesehen: 21. 11. 2006)
- 12►** Das hier vorgetragene Argument bezieht sich weniger auf die individuelle Spielweise einzelner ›Meister‹ als auf die Herausbildung unterschiedlicher strategischer Modelle in der Schachgeschichte. Nimzowitsch' Konfrontationen mit Tarrasch gründet auch auf persönlicher Abneigung. Die persönlichen Differenzen mögen dazu beigetragen haben, die Unterschiede in der strategischen Behandlung des Zentrums schärfer zu akzentuieren, als dies mitunter in der Spielpraxis tatsächlich der Fall war. Andere Vertreter der Hypermodernen gingen in der Neudefinition räumlicher Strategeme in der Praxis vermutlich weiter als dies für Nimzowitsch' Spiel zutrifft..
- 13►** Artikel Orang-Utan (Schach). In: Wikipedia, Die freie Enzyklopädie. Bearbeitungsstand: 17. November 2006. URL: http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Orang-Utan_%28Schach%29&oldid=23914513 (zuletzt eingesehen: 21. 11. 2006)
- 14►** zit. nach Mario Tal: Einige Tartakowerismen, Junge Welt, 04.02.2006, S. 16.

Bibliografie

- Deleuze, Gilles** (1975) Woran erkennt man den Strukturalismus? In: Geschichte der Philosophie, Bd. VIII: Das XX. Jahrhundert, hrsg. v. François Châtelet. Frankfurt/M. [u.a.]: Ullstein, 269-309.
- Deleuze, Gilles** (1993) Spinoza und das Problem des Ausdrucks in der Philosophie. München: Fink.
- Deleuze, Gilles/Guattari, Felix** (2002) Tausend Plateaus. Kapitalismus und Schizophrenie. (5. Aufl.) Berlin: Merve.
- Habermas, Jürgen** (1968) Technik und Wissenschaft als »Ideologie«. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Horkheimer, Max/Adorno, Theodor W.** (2005) Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente. [1947] Frankfurt/M.: Fischer.
- Huizinga, Johan** (1997) Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. [1939] Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Kant, Immanuel** (1787) Kritik der reinen Vernunft. (2. Aufl.) Akademie-Textausgabe Kants Werke Bd. 3. Berlin: de Gruyter
- Link, Jürgen** (1999) Versuch über den Normalismus. Wie Normalität produziert wird. (2., aktualisierte und erw. Aufl.) Opladen [u.a.]: Westdt. Verl.
- N.N.** 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 (zuletzt einges. 21. 11. 2006)
- N.N.** 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 (zuletzt einges. 21. 11. 2006)
- Neumann, John von / Morgenstern, Oskar** (2007 [1944]): Theory of Games and Economic Behavior. Hrsg. von Ariel Rubinstein. Princeton: Princeton Classic Edition
- Petschar, Hans** (1986) Kulturgeschichte als Schachspiel. Vom Verhältnis der Historie mit den Humanwissenschaften; Variationen zu einer historischen Semiotik. (= Aachener Studien zur Semiotik und Kommunikationsforschung, Bd. 11) Aachen: Rader.
- Petschar, Hans** (1991) Das Schachspiel als Spiegel der Kultur. Ein Vergleich der Regelsysteme in Indien, China, Japan und Europa. In: Zeitschrift für Semiotik Bd.13, Heft 1-2 (1991), S. 65-78.
- Strouhal, Ernst** (Hrsg.) (1996) 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]. Wien [u.a.]: Springer.
- Tal, Mario**: Einige Tartakowerismen, Junge Welt, 04.02.2006