
Sigbert Gebert

Schach und Philosophie

Schach ist von der Verbreitung und vom Nimbus her das Denkspiel schlechthin. Als höchste Tätigkeit des Denkens gilt traditionell die Philosophie, und so scheint eine Verbindung von Schach und Philosophie durchaus nahezuliegen. In der Form »Philosophie des Schachs« findet man jedoch kaum, und vor allem wenig ernst zu nehmende Arbeiten.¹ Wenn Philosophie sich im Gegensatz zu sonstigen Wissenschaften auf das Allgemeine, die Voraussetzungen der Einzelgebiete richtet, müßte sie als Schachphilosophie die Grundlagen des Schachs thematisieren. Die Grundlagen des Schachs aber sind die Schachregeln, und zu ihnen läßt sich wenig sagen. Man kommt so nur auf Spielregeln oder auf Spiele oder Regeln im allgemeinen zu sprechen. Eine Schachphilosophie scheint hingegen sachlich überflüssig.

In der anderen Form der Zusammenstellung – Schach in der Philosophie – wird man eher fündig, verweisen doch zahlreiche Philosophen immer wieder einmal auf Schach zur Verdeutlichung eines Gedankens. Das aber bleibt sporadisch – mit einer wichtigen Ausnahme: Ludwig Wittgenstein, bei dem Schach als Beispiel immer wieder die Eigenheiten der Sprache verdeutlichen soll. Allerdings könnte das auch Zufall sein. Gibt es einen sachlichen Grund, der das Schachbeispiel als besonders brauchbar für die Philosophie auszeichnet? Diese Frage ist auch deshalb angebracht, weil Wittgenstein oft zu konstruierten, teils abstrusen Beispielen greift und damit eine ungute Tradition begründete: Die analytische Philosophie gefällt sich darin, mit komplizierten, unrealen Geschichten, etwa mit nicht existierenden Lebensformen wie Superspartanern, Antipoden, Zombies ohne Bewußtsein, Sumpfmännern, Erzengeln, »chinesischen Zimmern« Gedankengänge zu »erläutern«. Die einzig sinnvolle Reaktion hierauf ist nicht, deren Fragwürdigkeit aufzuzeigen – damit macht man den Unsinn nur mit –, sondern sie zu ignorieren und es mit dem Schachbeispiel besser zu machen. Dabei zeigen sich dann auch die Eigenheiten des Schachspiels, die Konturen einer Schachphilosophie.

I. Der Spielcharakter von Welt und Leben. – In der Philosophie wurde der Begriff des Spiels immer wieder als Analogie herangezogen.² Schon Heraklit sprach von der Zeit als spielendem Kind, andere antike Autoren vom Menschen als

Spielzeug Gottes (Platon) oder vom Leben als Spiel, bei dem es darum geht, seine Rolle gut zu spielen (Epikтет). Kant sah das ästhetische Geschmacksurteil dem freien, weder praktischen noch theoretischen Begriffen unterworfenen Spiel der Erkenntnisvermögen entspringen, Schiller in dem Vernunft und Sinnlichkeit, Pflicht und Neigung vermittelnden Spiel den Menschen zum Schönen und zu sich selbst, zur Freiheit, kommen, die Romantik die ganze Welt als Spiel und Kunstwerk, weshalb es gegen die moderne Entfremdung, die entfremdete Arbeit, galt, das Leben zu poetisieren. Und für Nietzsche war die Welt nicht durch das Gute, Moral, oder eine übergeordnete Vernunft, sondern nur als Spiel, als ästhetisches Phänomen gerechtfertigt. Die Umgestaltung der Realität durch das Spiel und die Kunst blieb jedoch eine abstrakte, utopische Forderung. Dagegen halten sich die heutige Ästhetik, Pädagogik, Kulturtheorie an das reale Spiel und begreifen es als geschützten Raum für bedrohte menschliche Tätigkeiten oder funktional, von anderen Zwecken her (Spiele als »mimetische« Welten für die geistige und emotionale Entwicklung des Kindes, die Einübung lebenspraktischer Aufgaben oder auch als ein Weg zur Verarbeitung von Problemen, zur Artikulation von Wünschen, zum Ausleben von Phantasien und Kreativität). Die heutige Philosophie betont hingegen ohne utopischen Anspruch die Gemeinsamkeiten von Welt, Leben und Spiel. Die Spielwelt zeigt die Struktur der Welt: »Sie ist im Medium des Scheins Symbol der Welt.« Die Welt ist grundloses Spiel, in dem der Mensch mitspielt. »Weil wir weltoffen sind und weil in dieser Weltoffenheit des menschlichen Daseins ein Wissen um die Grundlosigkeit des waltenden Ganzen umgeht, können wir überhaupt spielen. Weil er »weltlich« ist, ist der Mensch ein Spieler.« Und weil er spielt, kann er die Wirklichkeit umgestalten und immer wieder von neuem beginnen.³ Das Spiel, und nicht wie in der Metaphysik die Vernunft, bestimmt die Struktur der Welt. –

Eine der großen philosophischen Fragen betrifft das Woher und Wohin, den Zweck der Welt. Der Spielbegriff wehrt diese Frage ab. Das Spiel kennt keinen Zweck außer sich selbst, ist zweckfrei. »Es spielt, weil es spielt.«⁴

Sind die populären Spiele, etwa Fußball und Schach, aber nicht auch ein Beruf? Und kann Schach nicht auch als Wissenschaft und Kunst oder gar als etwas Heiliges angesehen werden? Doch das trifft nicht den Punkt: Alle diese Zuschreibungen sind etwas Nachträgliches, sind etwas, zu dem Schach auch wurde – schon im Mittelalter spielte man um hohe Einsätze. Der professionalisierte Sport hat die Spielsphäre verlassen. »Die Haltung des Berufsspielers ist nicht mehr die richtige Spielhaltung; das Spontane und Sorglose gibt es nicht mehr bei ihm.«⁵

Das Spiel als Spiel, das Spiel in seiner Eigensphäre, hat seinen Zweck in sich. Fußball oder Schach lassen sich nicht von außen begründen. Ihre Regeln sind »grundlos«. Sie können sich allerdings als nicht zweckmäßig erweisen: So scheint Schach im ausgehenden Mittelalter langweilig geworden zu sein, was zur Über-

nahme der dynamischsten regionalen Variante, der allgemeinen Einführung der heutigen Läufer- und Damenzüge führte und die Rochade zur Sicherung des Königs und schnelleren Entwicklung des Turms notwendig machte. Seitdem war die Entwicklung der Zugregeln abgeschlossen, das Spiel bezüglich der Züge »perfekt« (wenn sich auch regionale Unterschiede – in Rußland etwa die universelle, auch Springerzüge ausführende Dame bis in 19. Jahrhundert – hielten). Allerdings spielt man Schach nicht im luftleeren Raum, sondern in einer Gesellschaft, deren weltanschauliche und technische Möglichkeiten auf das Spiel zurückwirken und Regeländerungen veranlassen können. All das ändert jedoch nichts daran: Daß sich ein Spiel wie Schach bildet, hat keinen außer ihm liegenden Zweck. Es ist genau diese Eigenheit, die auch für die Welt oder die Sprache gilt: Sie sind, weil sie sind – ohne außer ihnen liegenden Grund. Warum gelten gerade die Schachregeln, warum die Sprachregeln? »Theoretisch« könnten sie doch auch anders lauten. »Die Regeln der Logik könnte ich ebensogut in Frage stellen wie die Schachregeln. Wenn ich die Regeln ändere, ist es ein anderes Spiel, und damit ist der Fall erledigt.«⁶ Statt Schach würde man ein anderes Spiel spielen, statt unserer Sprache eine andere Sprache reden. Die Regeln blieben weiter »grundlos«. –

Was zeichnet dann aber das Spiel als Spiel aus? Fast alle von Erwachsenen gespielten Spiele sind Gewinnspiele. Haben nicht zumindest sie einen Zweck: das Gewinnen? Das kann man so sehen, denn die Regelwerke geben vor: Ziel ist es, den Ball im gegnerischen Tor unterzubringen oder den König mattzusetzen. Im Schach endet mit dem Matt auch das Spiel, während im Fußball eine dem Spiel an sich fremde Zeitbegrenzung das Ende anzeigt, die im 19. Jahrhundert auch im Schach zusätzlich als mögliches Ende eingeführt wurde. Auch Unentschieden oder Remis können ein Spiel beenden, doch in der Gesamtabrechnung bestimmt immer der Gewinn oder Verlust über das Ende: Wenn die Zeitbegrenzungen (auch in Form der Anzahl zu spielender Spiele) nicht zur Entscheidung führen, treten bei Turnieren und Meisterschaften Ersatzmechanismen in Kraft (Entscheidungsspiele, Elfmeterschießen, Blitzpartien). Es fragt sich deshalb, ob Gewinn oder Verlust nicht eher eine Regel des Spiels als ein Ziel darstellen, und zwar die Regel, die das definitive Ende festlegt. Sie sorgt dafür, daß ein Spiel in einem begrenzten zeitlichen Rahmen abläuft.

Das eigentliche Ziel des Spiels liegt dann nicht im Gewinnen, sondern im Spielen. Ein Spiel wird gespielt, um zu spielen: Spielen macht Spaß, bringt »Glück«. Und daß es auch Spiele ohne Gewinnregeln gibt, zeigt, daß dies der grundlegende Zweck des Spiels ist. Problemschach wird nicht wegen irgendeines Gewinns gespielt, sondern wegen überraschender, »schöner«, den eigenständigen Kriterien des Problemschachs entsprechenden Kombinationen, die »glücklich« machen.

Allerdings: Die meisten geregelten Spiele sind Gewinnspiele. Die Gewinnregel ist die wichtigste Regel des Spiels. Für den Spieler bedeutet der Gewinn

das nächste, anzustrebende Ziel, über das er oft den das Einzelspiel überdauernden Gesamtsinn des Spiels, das Spielen, um zu spielen, vergißt. Das Gewinnen gibt dem Spiel die Brisanz, macht es wichtig. Insofern ist die Kennzeichnung des Gewinnens als Ziel nicht unberechtigt, nur betrifft sie nicht das Spiel als Spiel, sondern die Einzelepisoden. Beide Ziele oder Zwecke, das Spielen, um zu spielen, und das Gewinnen gehören zum Spiel. –

Wenn Spiel und Welt oder auch Spiel und Leben verglichen werden, dann bezieht sich das zunächst auf die Grundlosigkeit von Spiel, Welt und Leben, auf den immanenten Sinn des Spielens, um zu spielen, des grundlosen »Weltens« der Welt, des Lebens, um zu leben. Diese Sicht grenzt sich von traditionellen metaphysischen Positionen ab, die einen festliegenden Sinn, ein Ziel des Lebens zu kennen glauben, aber auch gegen das heute vorherrschende wissenschaftlich-technische Denken, das zwar keinen metaphysischen Sinn mehr behauptet – seine kausalen Erklärungen taugen nicht für »letzte« Fragen –, aber in der Setzung weltimmanenter Zwecke (Effizienz, Rationalität) den übergreifenden Zweck, das »gute« Leben, das »Glück«, vergißt. Über dem Gewinnziel des jeweiligen »Einzelspiels« (dem anstehenden Projekt, Geschäft) geht der Gesamtsinn verloren.

Die Kulturkritik forderte deshalb einen Verzicht auf das von Konkurrenz geprägte Gewinnziel. Damit übersah sie die Funktion des Gewinnens.⁷ Ein einzelnes Spiel erhält seine Wichtigkeit vom Gewinnen her, das Leben von wichtig erscheinenden Einzelzielen. Das Spielen um des Spielens willen muß als sinnvolle Tätigkeit erscheinen, und dazu braucht es außer den Regeln, die den Spielrahmen bilden, ein konkretes Ziel, meist eben das Gewinnen. Genauso braucht das Leben um des Lebens willen eine sich ständig wiederholende Tätigkeit – heute meist formelle Arbeit – und innerhalb diese Rahmens Einzelziele, die die Tätigkeit erst als wichtig und sinnvoll erscheinen lassen. Es braucht einen in sich sinnvollen Rahmen wie das Schachspiel oder die Arbeit und einen sinnvollen Inhalt wie das Gewinnziel. Deshalb bieten individuellen und gesellschaftlichen Sinn nicht einzelne, erreichbare Ziele, sondern in sich sinnvolle Tätigkeiten, die zwar immer bestimmte Ergebnisse anzielen, aber mit ihnen nicht zu Ende sind, sondern »automatisch« neue Ziele hervorbringen. Nur eine Einbettung der angestrebten Ziele in einer über sie hinaus vollziehbaren Tätigkeit verhindert die Depression nach der Zielerreichung. Die lineare Ausrichtung muß in einer zyklischen Wiederkehr aufgehoben bleiben.

Diese »Form« findet sich in vielen Bereichen: Das Wandern kennt ein jeweiliges Ziel, ohne darin seinen Sinn zu finden; der Komponist geht in der je anstehenden Komposition auf, nach deren Beendigung er sich schnell der nächsten zuwendet; Sportler wollen den Sieg, der nur zur Neuauflage des endlos angelegten Sportgeschehens weiterführt. Eine sinnvolle Lebensform gibt wie ein Spiel sowohl Regeln als auch das zu erreichende Ziel vor.

Das Spiel eignet sich für den Vergleich mit dem Leben besonders gut, weil bei ihm eindeutig ist, daß es seinen Sinn in sich trägt, während andere Tätigkeiten mit außer ihnen liegenden Zielen – Arbeit um des Lebenserhalts oder um des Wohlstands willen – gerechtfertigt werden. Von den *formalen* Strukturen her gibt es keinen Unterschied von Spiel und Leben. –

Wie grenzt sich das Spiel vom Leben ab? Ohne Unterschiede wäre ein Vergleich sinnlos. Alltäglich werden Spiele gegen ernste Angelegenheiten, meist gegen Arbeit, das praktische Leben, die Welt der Zwecke abgegrenzt und als Teil der Freizeit gesehen. Das Spiel ist im Unterschied zum Ernst »nicht so gemeint«, ist Vergnügen, täuscht etwa Kampfhandlungen nur vor (insbesondere beim »Spiel« der Tiere). Allerdings: Die gleichen Regeln, die ein Spiel als Vergnügen bestimmen, gelten auch im Profibereich, für ernste Arbeit. Entscheidender ist, daß auch im Amateurbereich oft der Unterschied von Spaß und Ernst zusammenbricht: Verbissen wird um die korrekte Auslegung der Regeln gestritten, der Gegner beleidigt, Betrugsvorwürfe ausgetauscht, kochen die Emotionen hoch. Wer das »Glück« des Spiels erfahren will, darf es nicht als belangloses Vergnügen behandeln. Wer das Spiel nicht ernst genug nimmt, ist ein Spielverderber. Das zeigt, daß die Unterscheidung von Spaß und Ernst das Spiel nur unzureichend vom sonstigen Leben abzugrenzen vermag.⁸

Richtig bleibt, daß das Spielen eine vom sonstigen Leben abgetrennte Eigensphäre bildet. Das Spiel tritt aus dem Alltag heraus. Es »steht außerhalb des Prozesses der unmittelbaren Befriedigung von Notwendigkeiten und Begierden.«⁹ Spiele sind ein Freizeit-, wenn man so will: ein Wohlstandsphänomen, und erst mit steigendem Wohlstand wird der professionelle Spieler möglich. Mit ihm gleicht sich das Spiel den im sonstigen Berufsleben geltenden Regeln an, verwischt sich der Unterschied von Spiel und Arbeit. Das Spiel läßt sich dann nur noch durch einen eigenen Code, eine eigene binäre Unterscheidung, von anderen Bereichen abgrenzen. Während sich die Wirtschaft am Code Zahlen/Nichtzahlen, das Recht an Recht/Unrecht, die Wissenschaft an richtig/falsch, die Medizin an krank/gesund orientiert, geht es in allen als Wettkampfsport betriebenen Spielen, im Sportssystem der Gesellschaft, um die Unterscheidung Gewinnen/Verlieren. Gewinn und Verlust interessiert zwar auch in anderen Bereichen, in der Wirtschaft oder bei Wahlen, aber sie sind nicht deren Primärorientierung, sondern Ergebnis (Wirtschaft) oder Voraussetzung (Politik) ihrer Operationen und nicht immer bedeutsam. Allerdings ist das Sportssystem nicht unabhängig von seinen Institutionen abgrenzbar: Während jeder Zahlungsvorgang in der Wirtschaft stattfindet, wird Sport auch um seiner selbst willen, dem ursprünglichen Zweck des Spiels entsprechend, betrieben. Für das Sportssystem sind nur die geregelten Wettkämpfe bedeutsam – Schach als Freizeitvergnügen hat keine Folgen für das »Schachsystem«, führt zu keinen Wertungsänderungen. Die Unterscheidung von (professionellem) Sport und Freizeitvergnügen betrifft

jedoch nicht das Spiel selbst, das Arbeit und »Spiel« sein kann. Die Unterscheidung von Spiel und Arbeit ist nur in bestimmten Zusammenhängen sinnvoll, kann aber nicht das »Spiel an sich« abgrenzen.

Arbeit ist allerdings immer eine geregelte Tätigkeit. Gibt es aber nicht ein freies, regelloses Spiel und, quasi als sein Abglanz, bei jedem Spiel ein besonderes Gefühl der Freiheit? Doch auch das freie Spiel bewegt sich innerhalb eines Rahmens – etwa im Sandkasten – und folgt unausdrücklichen Regeln. Spiel ist immer geregelte Spontaneität, geregelte Intuition. Wenn Kinder die Natur oder eine Brache erkunden, dann empfinden sie Ungewißheit, Spannung, sehen alles als Abenteuer und Wagnis – von der Rahmung und von außen her gesehen, ist das Spiel hingegen weitgehend vorhersehbar. Regeln sind Arbeit und Spiel gemeinsam.

Begründet dann das Freiheitsgefühl beim Spiel den Unterschied zur Arbeit? »Das Spiel stellt offenbar eine Ordnung dar, in der sich das Hin und Her der Spielbewegung wie von selbst ergibt.« Das Spiel kann durchaus anstrengend sein, aber es fehlt das subjektive Gefühl der Angestrengtheit. »Das Ordnungsgefüge des Spiels läßt den Spieler gleichsam in sich aufgehen und nimmt ihm damit die Aufgabe der Initiative ab, die die eigentliche Anstrengung des Daseins ausmacht.«¹⁰ Das Spiel begründet eine abgeschlossene, begrenzte Eigensphäre mit eigener Zeit und eigenem Raum, in der es ständig wiederholt werden kann. Sein Ausgang hat nur in seiner Eigensphäre, nicht für das sonstige Leben Bedeutung. »In die unvollkommene Welt und in das verworrene Leben bringt es eine zeitweilige, begrenzte Vollkommenheit. Das Spiel fordert unbedingte Ordnung.« Das Gefühl der Freiheit, der Selbstbestimmtheit, ergibt sich aus der nicht als Zwang empfundenen Rahmung, auf die man sich freiwillig einläßt – »befohlenen Spiel ist kein Spiel mehr«¹¹. Dieser Rahmen ist an sich viel rigider (beim Schach auf 64 Felder und strenge Zugvorgaben begrenzt) als der Rahmen des Lebens, den man sich selbst schaffen muß. Allerdings führt auch eine gelungene Rahmung des Lebens, etwa eine befriedigende Arbeit, zu einer solchen als frei empfundenen Ordnung. Für Huizinga hat die Kultur so generell Spielcharakter und kommt im Spiel und als Spiel auf. Die Unterschiede von Spiel und Arbeit und von Spiel und Leben verwischen sich immer wieder.

Den einzig klaren Unterschied von Leben und Spiel setzt der Tod. Jedes Leben stirbt. Ein Spiel beginnt mit den gleichen Regeln hingegen immer wieder neu und ist über die Einzelepisoden hinaus endlos angelegt. Das einzelne Spiel endet, aber das einzelne Leben, und nur es, altert und stirbt, und für dieses Ereignis, das Ende der jeweiligen Welt, bietet das Spiel keinen Vergleich an.

II. Schach und Leben. – Beim Vergleich von Spiel und Leben wurde schon oft das Schachspiel herangezogen, und es lassen sich leicht viele Analogien finden. »Es ist im Leben wie im Schachspiel: wir entwerfen eine Plan; dieser bleibt

jedoch bedingt durch das, was im Schachspiel dem Gegner, im Leben dem Schicksal, zu tun beliebt wird. Die Modifikationen, welche hierdurch unser Plan erleidet, sind meistens so groß, daß er in der Ausführung kaum noch an einigen Grundzügen zu erkennen ist.«¹² Der Gegner im Schach wird hier mit dem Schicksal im Leben verglichen – ein unglücklicher Vergleich. Den Gegner beim Schach kann man zu berechnen versuchen und ebenso das Leben, aber nicht, das macht ja gerade seinen Begriff aus, das Schicksal. Was der Gegner zieht, kommt oft unerwartet, aber nicht der Zug an sich. Die Züge wechseln sich streng ab, während im Leben keine Regel die Reihenfolge festlegt. Schicksal hat mit Glück oder Pech, mit Zufall, zu tun. Stellt dann aber nicht ein Spiel wie Backgammon wegen der Würfel eine bessere Analogie zu den menschlichen Problemen dar als Schach?¹³

Auch bezüglich der Würfel gilt jedoch: Nicht daß gewürfelt wird, kommt als Überraschung, sondern das Wie, und dieses sucht man mittels Wahrscheinlichkeiten zu berechnen. Das Schicksal ist hingegen etwas, was das Leben überrascht. Solche Überraschungen, Zufälle, gibt es aber bei jedem Spiel: Die äußeren oder die Turnierbedingungen begünstigen oder benachteiligen einen Spieler (das war schon beim Schachturnier in London 1851 so und dient seitdem den Verlierern immer wieder als Entschuldigung), das Handy klingelt, es kommt zu einem »Fingerfehler«, die Ehefrau taucht auf, und der Spieler verliert (José Raoul Capablanca), die Ehefrau geht – mit dem gleichen Ergebnis (Emanuel Lasker). Will man bei der Analogie bleiben, so ist der Gegner im Leben nicht das Schicksal, sondern die normalen Lebensumstände und die Kommunikationspartner, die man mit begrenztem Erfolg zu berechnen sucht – und zwar nicht nach Wahrscheinlichkeiten wie beim Würfel (was gegen Backgammon als Vergleich spricht). Den besten Vergleich bieten hier Spiele wie Fußball, bei denen die Zugfolge nicht festliegt.

Naheliegender ist es deshalb, Schach als Kampf- und Strategiespiel mit dem Leben zu vergleichen. Lasker wollte daraus eine Wissenschaft, eine Art Mathematik vom Kampf machen, durch die irrationale Kämpfe wie Kriege überflüssig würden. Im geregelten Streit lag der Motor allen Fortschritts. Schach lehrte das zweckmäßige, richtige Planen. Effizienz, Sparsamkeit, Einfachheit, ein möglichst ökonomisches Vorgehen, sicherten nach Lasker im Schach wie im Leben, bei dem das Optimierungsprinzip allerdings durch die Gerechtigkeit einzuschränken war, die Wahrheit.¹⁴ Siegbert Tarrasch verurteilte dieses bloße Zweckmäßigkeitsdenken, doch blieb sein Glaube an Schönheit – »häßliche« Züge können nicht gut sein – genauso einseitig.

Heute bevorzugt man solche Gegensätze einbeziehende Positionen. Für Kasparow ist Schach eine Synthese von Kreativität und Berechnung, Intuition und Analyse, von Kunst und Wissenschaft.¹⁵ Da »wir« in allen Lebensbereichen, die mit Denken zu tun haben, von so einer Verflechtung profitieren, könne

Schach als Vorbild für alle Entscheidungen dienen. Das klingt nicht nur wie populäre Ratgeberliteratur – es geht in drei Teilen um: »Der Weg zum Erfolg«, »Mache das Beste aus deinen Ressourcen«, »Strategien auf das Leben übertragen« –, sondern führt zu ähnlichen Plattitüden: »Wenn wir nach Erfolg streben, müssen wir das Risiko einer Niederlage eingehen.« Erfolg schafft Selbstvertrauen, mindert aber die Fähigkeit zur Veränderung und trägt deshalb schon den Keim der Niederlage in sich. Man soll an einer Strategie festhalten, ihr vertrauen, andererseits sie aber bei Bedarf anpassen, offen für Richtungswechsel sein – das allerdings wiederum nur nach sorgfältiger Prüfung, doch es soll auch experimentiert werden. Entscheidungen sind bewußt, weder zu früh noch zu spät, zu treffen: »Auf alle Fälle lassen wir uns Zeit, die bestmögliche Entscheidung zu fällen« – ein (vor allem in Zeitnot!) löblicher, wenn auch etwas veralteter Rat, hat doch die Organisationstheorie (James March/Herbert Simon) schon lange die Rationalitätsansprüche von optimalen auf brauchbare, zufriedenstellende Entscheidungen (bounded rationality) zurückgeschraubt, um die Informationskapazitäten nicht zu überfordern. Und schon bei diesen reduzierten Ansprüchen bleibt die Frage offen, wie man brauchbare Lösungen (vor der Entscheidung!) erkennt.

Kasparows Überlegungen zu seinen WM-Wettkämpfen machen eher deutlich, wie wenig berechenbar Schach (und Leben) ist. Entscheidungen scheinen weniger von Regeln abhängig als von Persönlichkeitsmerkmalen. Diese, Stärken und Schwächen, kann man bei Schachspiel teils kennenlernen. Aber das bleibt eine individuelle Angelegenheit. So gibt es auch im Schach kaum Möglichkeiten, »psychologisch« zu spielen.¹⁶ In Gewinnstellungen wird man, unabhängig von sonstigen Überlegungen, immer den stärksten Zug machen, in Verluststellungen Komplexität anstreben und den Zusammenbruch hinauszuschieben versuchen, also »objektive« Kampfmethoden einsetzen. Bei Gleichgewichtsstellungen wird es begrenzte Möglichkeiten geben, auf die psychische Struktur des Gegners einzugehen, insbesondere aber bei der Wahl der Eröffnung, doch hat der Gegner immer viele Ausweichmöglichkeiten. Genau das findet dann auch sein Gegenstück im Leben, etwa bei einem Gespräch, wo sich die ersten Züge gut planen lassen, der Fortgang jedoch nicht, während die möglichen »Schlußstellungen« wieder leichter beherrschbar sind. Aber das ist ein dürftiges Ergebnis: Der Vergleich von Leben und Schach auf einer solch allgemeinen Ebene zeigt sich als wenig sinnvoll. Auf ihn kann man genausogut verzichten! –

Real läuft der Bezug von Schach und Leben anders herum: als Abhängigkeit des Schachs vom Leben, von den jeweiligen kulturellen Gegebenheiten.¹⁷ Spiele passen sich den gesellschaftlichen Verhältnissen an, verändern sich mit ihnen, oder aber sie verschwinden. Deshalb gibt es wenig Spiele, die über einen langen Zeitraum existieren und nicht nur, wie das vielleicht älteste Spiel, das angeblich 4000 Jahre alte Go (Weigi), auf einen bestimmten Kulturkreis beschränkt sind

(andere alte Spiele wie Mühle sind unterkomplex). Schach folgte den Entwicklungen der europäischen Kultur, zunächst den allgemeinen Institutionalisierungs-, Professionalisierungs- und Verwissenschaftlichungstendenzen im 19. und 20. Jahrhundert. Mit dem Londoner Turnier von 1851 wurde die Trennung von Schach zum Vergnügen und Schach als Beruf eingeleitet, seitdem international nach einheitlichen Regeln gespielt. Wie andere Bereiche wurde auch Schach von politischen Strömungen beeinflusst und ideologisch von Nationalsozialismus, Kommunismus, im Ost-West-Konflikt zu instrumentalisieren versucht. Und wie bei anderen kulturellen Erscheinungen lassen sich auch im Schach verschiedene Phasen unterscheiden¹⁸: Romantik, Klassik, »Hypermoderne«, heute ein »postmoderner«, alles Brauchbare integrierender Stil – was, wie in anderen Bereichen, konkret bedeutet, daß heute die grundsätzlichen Möglichkeiten des Spiels bekannt, keine wesentlichen Neuerungen mehr zu erwarten sind. Es gilt schon als Sensation, wenn in einer scheinbar ausanalysierten Eröffnung ein überraschendes Opfer durchschlägt.¹⁹

Mit der Forschung zur Künstlichen Intelligenz schien Schach allerdings für kurze Zeit eine kulturelle Entwicklung mitzubestimmen. Es wurde zum bevorzugten Forschungsgegenstand auf der Suche nach strategischen Lösungen für komplexe Aufgaben oder effektive Ressourcennutzung in festgeschriebener Zeit. Schach schien das ideale Beispiel für folgerichtiges logisches Denken, Kreativität, Konzentrationsfähigkeit, Vorausberechnung, Entwicklung von Initiativen, kurz: für den menschlichen Intellekt, zu geben. Gerade sein Vorzug, bei aller Komplexität ein geschlossenes, durchgeregeltes, determiniertes System zu sein, zeigte sich dann schnell als Nachteil. Da die Zahl der Alternativen vollständig beschreibbar ist, handelt es sich beim Schach »nur« um eine sehr komplexe Rechenaufgabe, die theoretisch lösbar ist.²⁰ Sie konnte mit steigenden Rechenkapazitäten vom Computer, der ganz anders als der Schachspieler überwiegend mit »brute force« arbeitet, besser als vom Menschen, der immer wieder einmal taktische Fehler begeht, gelöst werden. Schach war für die KI-Forschung deshalb nicht lange attraktiv. Die immer besseren Schachprogramme machen nur deutlich, daß die menschlichen Rechenkapazitäten maschinell übertroffen werden können und Kreativität und strategische Überlegungen dies beim Schach immer weniger ausgleichen – zumal etwa Deep Fritz eine Datei mit mehreren Millionen Partien gespeichert hat und die Züge durchprobiert (bzw. keinen Unterschied zwischen Vorausberechnung und Probieren kennt), während der Mensch weder auf Bücher zurückgreifen noch seine Züge zurücknehmen kann (ein einzüiges Matt übersehen – Kramnik 2006 gegen Deep Fritz – kann nur der Mensch).²¹

Spiele zwischen Menschen und das Leben erfordern mehr als Rechen- und Speicherkapazitäten. Intelligentes Handeln bedeutet hier auch, ab und zu Unwartetes zu tun, Neues auszuprobieren – etwas, was ein Computer nicht kann

bzw. was bei ihm einen Defekt anzeigt. Beim Menschen spielen des weiteren Wahrnehmung und Verstand zusammen, und diese Koordination ist viel komplexer als das bloße Durchrechnen von Stellungen auf dem Schachbrett. Kein Roboter kann vernünftig Fußballspielen. Fußball ist insofern eine bessere Symbolik für die Eigenheiten des Menschen – auch zum bloßen Leben braucht es nicht allzu viel Geist.

Die Entwicklung im Schach zeigt sich auch hier als Teil allgemeiner Tendenzen: Der Computer hat dem Schach (mit der schon umfangreichsten Literatur, die es je über ein Spiel gab) neue Analysemöglichkeiten gebracht (»an sich« auch die 50-Züge-Regel durch Aufweis von längeren gewonnenen Endspielen in Frage gestellt). Insofern hat er wie in anderen Gebieten zu mehr Wissen oder schnellerem Zugang zu Wissen geführt. Und wie in der Gesellschaft allgemein wurde der Computer zunächst von den einen als Bereicherung, von anderen als Bedrohung empfunden und wird heute ohne weitere Überlegungen einfach benutzt.

Beim Schach zeigen sich wie in anderen Sportarten allgemeine gesellschaftliche Tendenzen. Auch dieses Ergebnis kann kaum für den Schachspielvergleich begeistern. –

Vergleiche haben nur Sinn, wenn sich das Vergleichene auch unterscheidet. Wo aber sollen die Unterschiede liegen, wenn Schach selbst zum Leben werden kann? Zeigen sie sich vielleicht in den unterschiedlichen Lebensweisen von Berufsspielern und der »Normalbevölkerung«? In allen Sportarten und im kulturellen Bereich stellt sich für die Begabten die Frage, ob sie eine professionelle Karriere wagen sollen. Die Chancen, zum Großmeister aufzusteigen, sind gering, und entsprechend gibt es eine breite Masse guter, aber nicht exzellenter Spieler, die zum Teil den Einstieg in einen anderen Beruf wegen des Schachspiels verpaßt haben – was nicht gerade zur psychischen Stabilität beiträgt. Auch unter Großmeistern sind die »seltsamen Gestalten« und auch psychische Zusammenbrüche nicht selten. Nach Viktor Kortschnoj ist kein internationaler Großmeister normal, unterscheiden sie sich lediglich im Grade des Wahnsinns (wovon er keine Ausnahme macht), und Marcel Duchamp zog das Milieu der Schachspieler dem der sonstigen Künstler vor, gerade weil sie verrückter als diese waren.

Ihr Prototyp ist Vladimir Nabokovs »Lushin«. Für Lushin war, wie für Alexander Aljechin, das Schachspiel keine Unterhaltung, sondern eine »heilige Handlung«, ein »Spiel in überirdischen Dimensionen mit körperlosen Größen«. Das äußere Leben war etwas Unvermeidliches, wenn auch vollkommen Nichtssagendes, letztlich eine Traumwelt. »Harmonisch, überschaubar und voller Abenteuer war dagegen das wirkliche Leben, das Schachleben.« Allerdings forderte es auch seinen Preis: Der Anspannung und Seligkeit folgte die geistige Leere. »Schrecken barg es, doch lag in ihm auch die einzig mögliche Harmonie verborgen, denn was existierte schon in der Welt außer Schach.« Lushins Lebensunfähig-

keit endet schließlich im Suizid.²² Ist Schach überhaupt eine sinnvolle Beschäftigung?

Paul Morphy gab nach seinen großen Erfolgen Schach auf und bezeichnete die mit ihm verbrachte Zeit als verloren. Problemschachkomponisten verwenden Jahre auf Konstruktionsaufgaben,²³ und an Probleme wird ebenfalls ein Unmaß an Zeit verschwendet.²⁴ Gilt nicht auch vom Schach: »Ein vollkommen unfruchtbares Können, das die geistigen Fähigkeiten nur einseitig schärft und die Seele nicht bereichert, bindet und verbraucht eine Menge von Intellekt und geistiger Spannung, die besser hätte verwendet werden können.«²⁵

Das Schachspiel ist keine »natürliche« Beschäftigung.²⁶ Normalerweise geht das Denken unkontrolliert und verschwenderisch vor sich, formlos, nutzlos, unbemerkt, eine gleichgültige Flut von Gedanken. Ein konzentriertes Denken ist selten und von kurzer Dauer, ja eine absolute Konzentration (wie etwa beim Blindspiel) kann nicht nur zu vorübergehender Erschöpfung, sondern zum geistigen Zusammenbruch führen. Die Enge des Bewußtseins erlaubt normalerweise keine systematische Gedankenentwicklung, sondern nur kurze Ketten. Von einem Gedanken zum nächsten ist kein logisches, sondern ein assoziatives oder zufälliges Fortschreiten (dagegen gibt es dann Mittel wie die Schrift, die für eine geordnete Gedankenreihung sorgen). Den Ansprüchen des Alltags genügt das gewöhnliche, ungeordnete Denken, das auch der Erschöpfung vorbeugt. Schach mit seinen überschaubaren, zugleich aber komplexen Positionen zwingt das Denken hingegen in unnatürlich lange Gedankenketten.

Auch könnte man, statt Schach als Intelligenzspiel zu loben, es genausogut als Killerspiel sehen, das die Spieler unter extremen psychischen Druck setzt. »Kaum etwas ist psychisch so brutal wie ein ernsthaftes Schachspiel.«²⁷ Die Vernichtung findet ein paar Zentimeter vor dem Spieler und vor aller Augen statt. Im Französischen heißt das Spiel nicht ohne Grund *échec*, denn ihm entkommt niemand, der Schach spielt. Sollte gar vor Schach gewarnt werden?

Jede Gesellschaft macht den Unterschied von Spiel und sonstigem, ernstem Leben. Wer sich dem Spiel zu sehr widmet, droht den Kontakt zu den gesellschaftlich wichtigen Dingen zu verlieren und sich in der Eigenwelt des Spiels einzukapseln – mit Problemen, wenn sich die gesellschaftliche Umwelt mit ihren Ansprüchen bemerkbar macht. Der Unterschied von Spiel und Leben ist aber nicht absolut: Vom Schach können die Spitzenspieler gut leben (und manche, wie Kasparow, finden sogar den Ausstieg und zum gesellschaftlichen Engagement). Auch kann man darüber spekulieren, ob die Möglichkeit, im Schach eine heilige Handlung, quasi eine Ersatzreligion, zu sehen, nicht mit für seine Popularität in der Sowjetunion verantwortlich war. Wo anders als in einem Schachbuch wären solche Worte möglich gewesen: »Sie werden sogleich in den heiligen Tempel der Schachkunst eintreten.«²⁸ Kult, »heiliger Ernst«, und Spiel stehen in engem Zusammenhang: »Der Mensch spielt als Kind zum Vergnügen und zur

Erholung unterhalb des Niveaus des ernsthaften Lebens. Er kann auch über diesem Niveau spielen: Spiele der Schönheit und Heiligkeit.«²⁹ Die Schachmeister hätten, so gesehen, in der Sowjetunion die Rolle von Priestern eingenommen.

Allerdings – ihr Wirkungskreis war eng begrenzt. Insofern scheint es doch so etwas wie eine absolute Grenze zwischen Spiel und Leben zu geben: Letztlich bleibt es als Spiel auf seine Eigensphäre beschränkt. Mit Schach oder Fußball läßt sich nichts außerhalb ihrer Eigensphäre anfangen – im Gegensatz etwa zur Mathematik, die deshalb, obwohl sie als akademische auch weitgehend Spiel ist, als anerkannte Wissenschaft betrieben wird. Andererseits tauchen in der Berufswelt auch viele Leute so in ihre Eigensphäre ein, daß sie den Kontakt zum sonstigen Leben verlieren, und taugen ihre Kenntnisse nur zum Geldverdienen in einem Bereich.

Hier zeigt sich ein grundsätzliches Problem des Vergleichs: Sieht man nur auf die Struktur, so findet sich kein Unterschied von Spiel und Leben. Greift man aber auf konkrete Verhaltensweisen zurück, müßte man angeben können, was denn das »richtige« Leben beinhaltet. Eine richtige Lebensweise läßt sich in postmodernen Zeiten aber nicht mehr angeben, sondern nur formal feststellen, daß die Glückliche oder Zufriedene mit ihrer Welt in Übereinstimmung lebt. Daß das auch mit Spielen als Beruf möglich ist, läßt sich kaum bezweifeln. Laut Botwinnik sollte so der Berufsspieler nicht möglichst viel, sondern nur so viel verdienen, daß er ohne Sorgen Schachspielen kann. Schach als Beruf war für ihn Berufung und, wie er öffentlich deklarierte, gleichwertig mit professionellem Violinspiel (woraufhin David Oistrach, schwer beleidigt, einige Jahre nicht mehr mit ihm sprach). Die »verrückten« Großmeister sind auch nichts Außergewöhnliches, äußern sich doch allgemein Spitzenleistungen oft in Abweichungen von der Durchschnittsnorm bei Persönlichkeit und Charakter – nicht nur beim Schach finden sich »schräge« Gestalten. Und schließlich wird dann Schach auch noch aus verschiedenen Gründen pädagogisch empfohlen: Schulung der Konzentrationsfähigkeit, des selbständigen und analytischen, mathematisch-logischen Denkens, Übernahme von Verantwortung für eigene Entscheidungen. Daß es Nutzen und Nachteile des Schachs für »das« Leben gibt und daß Schach glücklich oder unglücklich machen kann, sind nun aber auch nicht gerade Ergebnisse, die für den Schachspielvergleich begeistern könnten. Der Vergleich von Schach und Leben zeigt sich als wenig fruchtbar. Das könnte an der zu allgemeinen Fragestellung liegen.

III. Schach und Sprache. – Während das Leben stetig verläuft, Zustände hier künstlich aus dem Zusammenhang isoliert werden müssen, wechselt im Schach diskret eine Position zur nächsten. Diese Eigenheit – geregelte Diskretheit – teilt Schach mit der Sprache, und in ihr findet menschliches Leben statt.³⁰

Die allgemeinen Kennzeichen von Spielen – Grundlosigkeit und Regeln – finden sich auch in der Sprache bzw. umgekehrt: Die Sprache als »grundloses« Regelsystem erlaubt die Entwicklung immer neuer autonomer Regelsysteme. Die Sprache gibt dem ganzen Leben Rahmen und Regeln vor. Deshalb gilt: »Die Grenzen meiner Sprache bedeuten die Grenzen meiner Welt.« Wie ein Zug außerhalb des Schachbretts im Schach nicht möglich, undenkbar ist, so auch für den Menschen ein nichtsprachliches Existieren. Seine Grundmöglichkeiten sind von der Sprache vorgegeben, so daß in letzter Instanz nicht der Mensch, sondern »die Sprache spricht« – genauso wie der Spieler in letzter Instanz vom Spiel, genauer: von den Spielregeln gespielt wird. »Alles Spielen ist ein Gespieltwerden.« Das eigentliche Subjekt ist nicht der Spieler und die Sprechende, sondern das Spiel und die Sprache selbst.³¹ Was gibt die Sprache für Regeln vor?

Im Gegensatz zu Spielregeln können die Sprachregeln nicht von außerhalb des Spiels aufgewiesen werden. Zwar gilt auch vom Spiel, daß die Regeln im Normaloperieren, beim Spielen, nicht eigens thematisiert, sondern vorausgesetzt werden: »Schach spielt man nicht mit ständiger Bezugnahme auf die Regeln; die sind dazu da, daß man sich auf sie beziehen kann, wenn man nicht mehr weiterweiß«³² – oder wenn es Streit gibt. Analog gilt für die Sprache, daß man in Zweifelsfällen in den Regelwerken nachschlagen kann. Auch werden wie in der Sprache beim Schach gewisse Dinge einfach verstanden: Wer weiß schon auf Anhieb eine Definition der Abstände von Feldern? Während es beim Schach aber ein umgreifendes Sprachspiel, die Alltagssprache, gibt, von der her man das Spiel erklären kann, befindet man sich immer schon in der Sprache. Es geht bei ihrer Erklärung um den Aufweis der Regeln, denen man immer schon folgt – wie wenn man ohne Kenntnis der Regeln intuitiv richtig Schachspielen würde und jetzt ein Regelwerk anlegen sollte. Die Sprache muß sich selbst auslegen.

Die Sprache gibt es nur im Reden, Schreiben, Malen, Musizieren. Zur Selbstausslegung muß auf *eine* Sprache zurückgegriffen werden. Für Heidegger waren es die großen Dichter und Denker, durch die die Sprache ihre Regeln offenbarte. Wittgenstein arbeitete mit Vergleichen, insbesondere dem Vergleich von Sprache und Spiel, ja er setzte sie sogar gleich: Sprache zeigt sich in einzelnen Sprachspielen. Damit zeichnete er aber zugleich das Sprachspiel »Spiel« besonders aus. Genausowenig wie *die* Sprache gibt es aber *das* Spiel. Auch wenn abstrakt von Spiel die Rede ist, stehen im Hintergrund als Muster immer Einzelspiele. Sie teilen zwar eine Reihe von Gemeinsamkeiten. »Verwandtschaften«, »Familienähnlichkeiten«³³, aber eine allgemeine Definition ist nur schwer möglich oder bleibt hochabstrakt. Nicht bei jedem Spiel geht es um Gewinn oder Verlust, bei manchen Spielen werden die Regeln spontan erfunden, bei anderen gibt es keine ausdrücklichen Regeln, so daß als Gemeinsamkeit aller Spiele nur ihre Grundlosigkeit und irgendein Spielrahmen bleibt, und sie teilen die Spiele mit vielen anderen Lebensphänomenen wie Liebe, Freundschaft, Sprache, Mu-

sik, dem Leben selbst. So bleibt nur, von konkreten Spielen auszugehen, und dazu diene bisher in erster Linie das Schachspiel.³⁴ –

Ganz grundsätzlich ist das Schachspiel wie das Mitteilen oder Befehlen eine »Gepflogenheit« oder eine »Institution«. Von ihnen gilt: »Einen Satz verstehen, heißt, eine Sprache verstehen. Eine Sprache verstehen, heißt, eine Technik beherrschen.«³⁵ Für Schach übersetzt bedeutet das: Eine Schachpartie oder einen Zug in einer Partie verstehen, heißt Schach verstehen. Schach verstehen heißt, Schachspielen beherrschen. Das scheint banal. Hingegen ist es nicht so offensichtlich, daß Sprache eine Technik, also einen Handlungszusammenhang, darstellt. Genau diese Diskrepanz macht das Schachbeispiel für den Vergleich geeignet – zunächst um traditionelle Vorstellungen über die Sprache zu problematisieren und die Sprache bzw. das Sprachverstehen als unhintergebar, als Urphänomen, zu erweisen.

Auf die Frage, wie ein Kind die Sprache, von der es doch noch nichts weiß, zu lernen vermag, ist man versucht zu antworten: Die Eltern zeigen auf Dinge und benennen sie, benutzen also hinweisende Erklärungen. Der Schach Lernenden zeigt man, wie eine Figur zieht. Der Hinweis: »Das ist der Schachkönig«, erklärt aber nur der etwas, die schon weiß, daß es um ein Spiel, genannt Schach, und um eine Spielfigur geht, die also schon ein Vorverständnis des Spiels mitbringt. Ebenso muß das Kind schon ein Vorverständnis der Sprache haben, um sie lernen zu können. Man lernt Schach im Vollzug des Spiels dann ausdrücklich verstehen und analog die Sprache im Sprechen.³⁶

Kennt man die Schachregeln, dann kann man mit den Spielfiguren etwas anfangen. Den Spielfiguren entsprechen Wörter. Wie mit der Spielfigur kann man mit einem Wort nur etwas anfangen, wenn man seinen Gebrauch, seine Bedeutung, schon kennt. Die traditionelle philosophische Frage nach dem Wesen, nach etwas, was allen Wörtern und Sätzen gemeinsam ist, zeigt sich dann als verfehlt. Wie man die Frage: »Was ist ein Schachfigur« durch Angabe der Spielregeln, die ihre Zugmöglichkeiten definiert, beantwortet, so muß man ein Wort durch seine Verwendungsregeln bestimmen. Ein »Wort an sich« gibt es hingegen nicht, sondern nur Worte und Sätze in einem durch Regeln bestimmten Verwendungszusammenhang, in Sprachspielen.³⁷

Die Sprachspiele können sehr unterschiedlich sein. Die Unterschiede der Wortarten sind nicht nur wie die Unterschiede von Spielfiguren (Offiziere, Bauer, König), also von etwas »Ähnlichem«, sondern auch wie etwa der Unterschied zwischen Figuren und Brett.³⁸ Die Vielzahl der Phänomene innerhalb eines Spiels läßt sich nicht auf ein einziges Grundphänomen zurückführen – die vielen Sprachspiele nicht, wie Philosophen oft versuchten, auf die Aussage als angebliche Grundform der Sprache.

Was bedeutet es dann, Sprache zu verstehen? Das Schachbeispiel zeigt zunächst wieder, worum es hierbei nicht geht. »Wann kannst Du Schachspielen?

Immer? Oder während Du sagst, daß Du es kannst? Oder während eines Schachzuges?« Und die Antwort hierauf lautet: »Die Fähigkeit – das Wissen –, wie man Schach spielt, hat keine zeitliche Struktur, das einzelne Schachspiel dagegen ja. Die Sprache jedoch verleitet uns zu der Annahme, das Wissen habe ebenso wie Zahnschmerzen oder eine Melodie eine Dauer.« Zeitlich und in seiner Dauer bestimmbar ist ein Bewußtseinszustand, etwa die Absicht, Schach zu spielen, die aber schon die Technik des Schachspiels voraussetzt. Nicht, was in jemand vorgeht, interessiert, wenn wir wissen wollen, ob sie Schach spielen kann. Das Spiel selbst ist unabhängig vom Bewußtsein der Spieler.³⁹ Und dasselbe gilt für das Verstehen einer Sprache (eines Satzes oder eines Wortes). Es ist (auch wenn es mit Erlebnissen einher gehen sollte) kein Erlebnis oder Gefühl, denn »ebensogut könnte man, was Schach ist, durch ein Schachgefühl erklären wollen«. Ebensovienig hat das Verstehen etwas mit der Wirkung zu tun, die ein Wort auf die Menschen hat. »Die Wirkung des Schachspiels z. B. ist, daß wir uns unterhalten, doch das gehört nicht zur Definition von ›Schach‹.«⁴⁰

Ganz und gar nicht trivial ist das nun bei Worten wie »denken«, die auf einen inneren Vorgang verweisen, denn auch sie lassen sich nicht durch das innere Erlebnis, durch Introspektion – sich selbst beim Denken zusehen –, bestimmen. »Es wäre ähnlich, wenn ich, ohne Kenntnis des Schachspiels, durch genaues Beobachten des letzten Zuges einer Schachpartie herausbringen wollte, was das Wort ›mattsetzen‹ bedeutet.« Wie ein Zug im Schach die Kenntnis des Spiels voraussetzt und von ihr her seine Bedeutung erhält, so beinhaltet das Verständnis des Wortes »denken« die Kenntnis der Sprache und der Verwendungsregeln des Wortes, die der Praxis des Denkens entstammen, die wiederum in eine Lebensform eingebettet ist. Die traditionelle philosophische Annahme, Denken oder die Vernunft wäre ein Erstes, von dem aus sich die Philosophie begründen läßt, zeigt sich damit als überholt: Denken oder die Vernunft sind Praktiken innerhalb umfassender Lebensformen, können etwa als »Operieren mit Symbolen«⁴¹ oder der Sprache bestimmt werden – weshalb Schach, das Operieren mit den Schachzeichen nach den Schachregeln, als Denkspiel gilt. Das Verstehen der umfassenden Lebensform, das Verstehen einer Sprache, ist für die menschliche Lebensweise das Urphänomen. –

Das Verstehen ist meist unausdrücklich, und es unterscheidet sich auch von Mensch zu Mensch: Die Sprache ist vieldeutig. Die Philosophie wollte seit ihrem Beginn hingegen ausdrückliche Klarheit, die Erkenntnis der einen Wahrheit und versuchte deshalb, nachdem die Sprachabhängigkeit aller Erkenntnisse sich als unüberwindbar zeigte, eine Idealsprache zu konstruieren, die die Vieldeutigkeiten der Alltagssprache vermied und wahre Erkenntnis sicherte. Eine solche Auszeichnung einer Sprache ist jedoch unmöglich. Es wäre, wie wenn man Schach als Idealspiel zum Maßstab aller Brettspiele machte, es dann mit Dame vergleiche und Dame als unvollständig erklärte, da es keinen König hat

und deshalb die wahren Verhältnisse nicht wiedergäbe. Dagegen gilt: »Wer sich nach anderen Regeln als denen des Schachs richtet, spielt ein anderes Spiel.«⁴² Er spielt nicht etwa falsch Schach (wie eine die gegen die Regeln verstößt). Wenn im Schachspiel eine neue Figur eingeführt würde, dann ergäbe sich ein neues Spiel. Die Spiele vor Einführung der neuen Dame- und Läuferzüge waren nicht ein unvollständiges Schach, sondern ein Spiel, das mit dem heutigen Schach einige Regeln gemeinsam hatte. Die früheren Damenzüge waren nicht falsch, sondern anders. Allerdings kann das neue Spiel so viel mit dem alten teilen, daß es unter dem gleichen Namen läuft. In der historischen Entwicklung erscheinen die Regeländerungen dann als Fortentwicklung. Das aber ist eine rückwirkende Interpretation. Einschneidende Regeländerungen sind keine bloße Fortentwicklung. Als die mittelalterlichen Damenzüge geändert und weitere Nachbesserungen nötig wurden, veränderte sich das ganze Spiel.

Bezüglich der Sprache gilt wieder dasselbe, und wieder ist es hier nicht banal. »Wer sich nach anderen grammatischen Regeln richtet, als etwa den üblichen, spricht darum nichts Falsches, sondern von etwas Anderem.« Wer einer anderen »Grammatik«, anderen als den üblichen Verwendungsregeln für ein Wort, einen Satz, eine Handlung folgt, etwa heute in westlichen Ländern einen Kuß als Heiratsversprechen versteht, spricht nicht falsch, sondern hat eine andere Weltsicht. Nur vom Normalfall her erscheint eine solche Verwendung als falsch und legt einen Korrekturversuch nahe. Gelänge er, wäre er aber keine bloße Korrektur, sondern führte zu einer neuen Weltsicht. Prallen in der Sprache zwei Weltbilder aufeinander, gibt es oft keine Verständigungsmöglichkeiten. Betrifft das eine einzelne, die gegen die umgebende Gesellschaft an einer grundsätzlich abweichenden Weltsicht festhält, so gilt sie als verrückt. Es wäre, wie wenn ein Spieler im Schach darauf beharrte, mit dem Läufer Figuren überspringen zu können. Psychische Probleme ergeben sich unter anderem aus dem Zusammenstoß einer solchen individuellen Weltsicht mit der Normalsicht.⁴³

Allerdings gibt es in der Welt auch objektive Anhaltspunkte: Wer sich beim Kochen nicht an die Regeln hält, kocht schlecht. Wenn gegen technische Regeln verstoßen wird, mißlingt die geplante Sache. Allgemein gesprochen: Die möglichen Handlungen in der Welt werden durch die Tatsachen begrenzt. Auch innerhalb des Schachspiels gibt es Tatsachen, die technische Regeln (Strategie, Taktik) begründen. Nur wenige der nach den Regeln möglichen Züge sind sinnvoll. Sie zeigen sich in der »Wirklichkeit«, im Spiel, als gute Züge, und die guten Züge im Schach sind durch die Positionen, die Schachtatsachen, bestimmt. Zum Begriff Tatsache gehört es, daß man sich nicht an sie halten muß (mit den entsprechenden Folgen: dem Verlust der Partie) und sich über einzelne Tatsachen täuschen kann – Positionen im Schach werden oft unterschiedlich eingeschätzt. Die Tatsachen begrenzen die Möglichkeiten, die guten Züge, aber nicht »von außen«. Tatsachen sind etwas innerhalb eines Spiels, sind Tatsachen des

Spiels, und das gilt auch für die Tatsachen der Welt: Sie gibt es für den Menschen nur als Tatsachen der Sprache.

Im Spiel und in der Sprache lassen sich unterscheiden: konstitutive Regeln, die ein Spiel und seine Tatsachen erst definieren, und regulative, technische Regeln, die sich aus den Tatsachen des Spiels ergeben.⁴⁴ Die konstitutiven Regeln sind nicht weiter hinterfragbar: Die durch die Sprache festgelegten Sachverhalte geben die möglichen »Züge« genauso an wie die Spielregeln die möglichen Schachzüge – andere Vorgehensweisen sind schlicht unvorstellbar. »Gegenüber den Regeln eines Spiels ist kein Skeptizismus möglich.« Wer ihnen nicht folgt, bewegt sich außerhalb des Spiels, und wer den Regeln der Sprache nicht folgt, bewegt sich außerhalb der Gesellschaft, ist »verrückt«. Das heißt nicht, daß die Regeln unveränderlich sind. Sie können sich als nicht mehr zweckmäßig erweisen. Folglich wird man sie ändern (wie im Schach im Mittelalter die Zugregeln der Dame, in der neuzeitlichen Physik die Weltsicht durch Mathematisierung der Natur). Ein Skeptiker aber, der alle Möglichkeiten, das ganze Spiel, statt einzelner Regeln zu hinterfragen sucht, ist wie jemand, der annimmt, man würde im Schachspiel immer falsche Züge machen (ohne daß es jemand merkt).⁴⁵ –

Die Unterscheidung von konstitutiven, das Spiel definierenden, und technischen Regeln innerhalb eines Spiels faßt Wittgenstein bezüglich der Sprache auch in die Unterscheidung von logischen oder grammatischen Regeln und empirischen oder kontingenten Bedingungen. Die grammatischen Regeln gliedern und strukturieren Sprache und Welt. Philosophisch ist dabei nicht das interessant, was man normalerweise unter Grammatik versteht, die Syntax, sondern die »Tiefengrammatik«, die semantische oder pragmatische Logik oder Grammatik, das Regelsystem, das die Bedeutungen festlegt. Diese Grammatik ist nicht empirisch vorgegeben. Man könnte etwa meinen, daß Farbnamen die Existenz von Dingen mit verschiedenen Farben voraussetzen und sie ihren Maßstab abgeben. Doch »nicht das interessiert uns: unter welchen Umständen das Sprachspiel mit den Farbnamen physisch nicht möglich – also eigentlich, nicht wahrscheinlich ist.« Es wäre unwahrscheinlich, daß ohne entsprechende physische Unterschiede Farben sprachlich unterschieden würden. Für dieses Sprachspiel hätte man keine Verwendung. Daß und wie die Unterscheidung der Farben getroffen wird, ist jedoch sprachabhängig. Das Sprachspiel mit Farben ist etwas völlig anderes als physikalische Wellenlängen. »Ohne Schachfiguren kann man nicht Schach spielen – das ist die Unmöglichkeit, die uns interessiert.«⁴⁶ Übertragen: Ohne Farbbegriffe kann man nicht über Farben sprechen. Farbbegriffe beinhalten als Teil ihrer Bedeutung allerdings den Bezug auf reale Tatsachen und können deshalb nicht ohne empirische Unterschiede vorkommen. Das Entscheidende ist jedoch nicht das reale Vorkommen von Farben, sondern die durch Farbbegriffe gebildete Eigensphäre. Andere Sprachspiele funktionie-

ren ganz ohne realen »Unterbau« – die Bezüge auf die Wirklichkeit sind »nur« ein besonderes Sprachspiel, das für die alltägliche Praxis unentbehrlich ist und sich in ihr (meist) bewährt.

Das Schachspiel kommt ohne diesen Bezug aus. Schachfiguren – sie entsprechen Begriffen – vertreten keine Gegenstände. Sie sind auch nicht bloße Holzfiguren, denn auf ihre Gestalt kommt es überhaupt nicht an. Schach kann man auch in der Vorstellung spielen. Es wäre auch eine Form ohne Figuren denkbar, die nicht wie ein übliches Spiel aussieht, weil etwa geschrien und mit den Füßen gestampft würde. Entscheidend ist, ob sich diese Handlungen als Schachpartie deuten lassen, nicht die Form. Den Schachfiguren liegt auch nicht etwas einem Gegenstand Entsprechendes, keine Art »ätherisches Wesen« zugrunde. Die Bedeutung der Spielfiguren ist vielmehr die Gesamtheit der Regeln, die für sie gelten. Ein Spiel ist die Gesamtheit der Spielregeln, die Sprache die Gesamtheit der Sprachregeln. Eine Sprache muß nicht auf die Realität verweisen, um etwas zu bedeuten, und für ein Spiel ist es nicht entscheidend, daß eine Sache von den Regeln (etwa zwei Heere, die aufeinander stoßen) abgebildet wird. Die Regeln haben eine spielinterne Bedeutung, und dasselbe gilt von der Sprache, die allein durch ihre internen Verweise, unter anderem auf die Realität, funktioniert. Jenseits von Spiel oder Sprache sind das nicht den Spiel- oder Sprachregeln Unterworfenen, das von Spiel und Sprache aus nicht als es selbst erfährt werden kann. Kein Spiel grenzt deshalb an das Außerhalb des Spiels, das Nichtspiel an. Hier besteht keine Kontinuität, sondern ein Bruch. Ebenso grenzt die Sprache nicht ans Nichtsprachliche. Sprache grenzt nur an Sprache. Sie legt fest, was das Nichtsprachliche bedeutet. Zum Nichtsprachlichen als es selbst besteht ein strikter Bruch – verkompliziert dadurch, daß sich auch das nur sprachlich ausdrücken läßt.⁴⁷ –

Reicht diese Bestimmung »Schach als Gesamtheit der Spielregeln« aber aus? Braucht es nicht doch auch eine konkrete Repräsentation der Regeln in Form des Brettes und der Spielfiguren – unabhängig vom Material –, irgendwelche Zeichen, die Zugmöglichkeiten repräsentieren? Sind die Zugmöglichkeiten, die doch die unterschiedliche Stärke der Figuren ausmachen, nicht so etwas wie Kraftlinien? Die Schachfiguren (Zeichen) würden folglich Kräfte repräsentieren, und die Schachsprache ist mit entsprechenden Ausdrücken – Beherrschung, Stärke, Schwäche – gespickt. Das alles ist »natürlich« nicht real, sondern nur im übertragenen Sinne gemeint, geht es doch nicht um physische Kräfte. »Das Wesentliche des Schachspiels besteht im Erkennen von abstrakten Kräfteverhältnissen und im Auffinden von geeigneten Lösungen zu ihrer Verwaltung.«⁴⁸ Was aber sind nicht physische, abstrakte Kräfte? Dieselbe Frage stellt sich für die interne »Zeit« (gemessen in Zügen), für Tempi, schnelle Entwicklung. Auch diese Zeit ist nicht die reale Zeit. Was wäre ein Beispiel oder Muster für solche Verhältnisse? Ein Beispiel wäre das Schachspiel selbst! Wer Schachspielen kann,

weiß, was mit abstrakten Kräfte- und Zeitverhältnissen gemeint ist. Sie teilen mit realen Zeiten und realen Kräften zwar einige Eigenheiten – die Kräfte *bewirken* etwa das Verschwinden einer Figur –, lassen sich aber nicht von ihnen her verstehen. Das Schachspiel begründet eine Eigensphäre, der nichts außerhalb entspricht.

Das zeigt sich noch deutlicher an einer Besonderheit des Schachbretts: Die Abstände von Feldern werden nicht nach den realen Entfernungen gemessen. Der Abstand zwischen zwei Feldern läßt sich vielmehr definieren als die Anzahl von Zügen, die der König braucht, um von einem Feld zum anderen zu gelangen. Der Abstand der Linie von a1 bis a8 ist genauso groß wie der der Diagonale von a1 bis h8, die Weglänge eines schrägen Zuges gleich der Weglänge eines geraden.⁴⁹ Ein Läufer auf der langen Diagonale sieht geometrisch stärker aus als ein Turm, der eine Linie beherrscht. (Wird der Läufer deshalb vielleicht sogar überschätzt?) Das Brett repräsentiert nicht die »wahren« Verhältnisse. Diese lassen sich geometrisch überhaupt nicht in ihrer »realen« Form veranschaulichen. Schließlich ist auch nicht jedes Feld gleich bedeutsam und schwankt ihre Bedeutung je nach Spielsituation. Ähnlich gilt von den Figuren, daß die Zugmöglichkeiten zwar »objektiv« verschiedene Stärken begründen, aber im Spiel nur grobe Anhaltspunkte geben.⁵⁰ Alle »Materialisierungen«, alle Repräsentationen der Schachregeln – auch die nur gedachten beim Blindspiel – sind insofern Notbehelfe und treffen nicht das »real« Gemeinte. Lushin täuscht sich folglich, wenn er anstelle der Spielfiguren, die ihm nur als eine »rohe, irdische Verkörperung der verführerischen, unsichtbaren, dem Schach innewohnenden Kräfte« erscheinen, beim Blindspielen »diese Kräfte in ihrer ursprünglichen Reinheit« zu empfinden glaubt.⁵¹ Im Schach zumindest scheint es das Kantsche Ding an sich zu geben, das von keiner seiner Erscheinungen repräsentiert werden kann.

Andererseits gilt aber auch: Es bedarf immer einer Repräsentation des Spiels, und sei es nur in der Vorstellung mittels Zeichen. Als »Standardrepräsentation« hat sich das Brett mit den Spielfiguren bewährt. »Prinzipiell« mag die Repräsentation auf viele (aber nicht beliebige) Weisen möglich sein – sie ist insofern Konvention –, aber faktisch beschränkt sie sich auf nur wenige Arten, die überall verstanden werden. Insbesondere für das Brett (oder seine Darstellung in Diagrammen) lassen sich kaum Alternativen denken.⁵² Nur wenn es Figuren und Brett oder eine andere Darstellung der Regeln gibt, kann gespielt werden. Die Regeln, das »Spiel an sich«, sind nicht unabhängig von der Darstellung. Und wie ie bei der Sprache die Phonologie Einschränkungen vorgibt, so gibt es auch beim Schach Regeln für das Ausdrucksmedium: Niemand wird die Bauern größer darstellen als den König. –

Auch die Sprache ist ein regelgeleitetes System. Hier werden traditionell bloße Worte von Begriffen unterschieden. Worte sind die Repräsentanten der ihnen zugrunde liegenden Begriffe, ihr sprachlicher Ausdruck. Begriffe stehen

neuzeitig für »Ideen«, Bilder oder Vorstellungen, die mehrere konkrete Gegenstände unter sich befassen. Das scheint sich gut vom Schachspiel herleiten zu lassen: Den Begriffen entsprechen die Regeln, die alle konkreten Schachspiele unter sich befassen, den Worten das Brett und die Figuren, die das Spiel repräsentieren. Und wie beim Schach, das sich nicht »real« darstellen läßt, kann es Begriffe geben – etwa der Begriff Gottes –, dem überhaupt keine sprachlichen Ausdrücke angemessen entsprechen können.

Aber nicht nur Worte oder Begriffe wie Gott können das Gemeinte nicht genau wiedergeben, sondern auch alltagssprachliche Begriffe wie Apfel. Begriffe sollen ja gerade viele unterschiedliche Phänomene (alle Äpfel) in einem Konzept zusammenfassen. Die Sprache repräsentiert nach Kant deshalb nicht die »Dinge an sich«, sondern begreift die Welt sprachlich, reduziert sie auf zeitliche und räumliche Erscheinungen. Allerdings unterlegte das der Sprache die Dinge als »an sich« seiende Substanz. Das aber wäre so, als ob die Repräsentationen des Schachs nicht das »Schachspiel an sich«, sondern nur seine Erscheinung in der Welt darstellten.

Dagegen hatte sich ergeben: Schach gibt es nur in einer »Repräsentation«, gibt es nur als Erscheinung. Die Figuren stehen zwar für etwas Anderes, die Regeln, aber dieses Andere ist nicht unabhängig von ihnen. Die Regeln müssen auf irgendeine Art repräsentiert werden – die Regeln, nicht irgendein Ding an sich. Und entsprechend gilt für die Sprache: Die Begriffe müssen durch Worte wiedergegeben werden. Der Begriff des Läufers läßt sich nur durch ein Wort – Läufer, bishop, fou – bezeichnen. Woran zeigt sich dann aber, daß einem Wort ein Begriff entspricht? Wann ist eine Figur eine Figur und nicht nur ein Stück Holz? »Wieder fand ein Abtausch statt, wieder verwandelten sich zwei Schachgrößen in geschnitzte lackglänzende Puppen«, waren nicht länger Symbole schachlicher Größe, sondern nur noch Holz.⁵³ Die Figur ist eine Figur im Spiel. Die »Figur an sich« repräsentiert nur die Zugmöglichkeiten, wenn man so will die Syntax. Eine einzige aufgestellte Figur sagt noch gar nichts. Die »inhaltliche« Dimension, die Semantik und Pragmatik ergibt sich beim Schach erst durch die jeweilige Position (ähnlich wie bei der Musik die einzelne Note nur eine Tonhöhe angibt und erst die Melodie den »Inhalt«). In der Sprache deutet zwar ein Wort (neben seiner syntaktischen Funktion) seine Bedeutung, das Wortfeld an, aber auch in ihr entspricht einem Wort erst ein Begriff, wenn es in einem Sprachspiel Verwendung findet. Das Wort »Gott« hat im religiösen Sprachspiel eine Verwendung – wird etwa im Sinne von oberster, alles gut richtender Instanz gebraucht – und ist folglich ein Begriff, während das moderne philosophische Sprachspiel angesichts seiner Aporien keine Verwendung für einen solchen Begriff hat. Allerdings ist das Wort »Gott« auch dann kein bloßes Wort, sondern ein Wort mit unklarer Bedeutung. –

Bloße Worte gibt es nicht, wird dem Menschen doch alles zum Zeichen. Das

Zeichen ist nach Saussure die Einheit von Bezeichnendem und Bezeichnetem, von Ausdruck und Bedeutung. Die Bedeutung allein, ein Schachspiel an sich ohne Bezeichnendes, gibt es nicht. Das Zeichen König ist die Einheit der Holzfigur mit den Zugmöglichkeiten, das Zeichen Schach die Einheit des Brettes und aller Figuren mit der Gesamtheit der Spielregeln. Für die, die das Schachspiel nicht kennt, haben die Holzfiguren eine andere oder eine unklare Bedeutung. Die Bedeutung im Schach kann sie durch andere Zeichen, sprachliche Erläuterungen, gelehrt werden. Das Sprachzeichen Apfel ist die Einheit des ausgesprochenen Wortes Apfel mit der Bedeutung »diese besondere Frucht«, und wenn sich die Bedeutung von Frucht nicht von selbst versteht, muß sie mit einem weiteren Zeichen erläutert werden. Das Ende der Erläuterung ist erreicht, wenn die Zeichen verstanden werden, was sich im richtigen Spielen – in korrekten Zügen, durch Bringen der richtigen Frucht – zeigt. Das Verstehen muß sich in der Praxis bewähren.

Die Unterscheidung von Ausdruck und Bedeutung ist notwendig, weil Zeichen auf etwas anderes als sie selbst verweisen, die Schachfiguren auf die Schachregeln, ein Wort auf eine Tatsache, eine Schachfigur aber nicht das Gleiche wie eine Regel, ein Wort keine Tatsache ist. Die Sprache reduziert die Vielfalt der Welt und baut Eigenkomplexität auf, die einen eigenständigen Umgang mit der Welt erlaubt. Mit welchen Worten das geschieht, ist Zufall, Konvention. Ausdruck und Bedeutung bilden eine Einheit, können nur zusammen etwas bezeichnen, haben aber an sich nichts miteinander zu tun: Die Verbindung von Bezeichnendem und Bezeichnetem ist »beliebig«, insofern es zwischen Ausdruck und Bedeutung keinerlei natürliche Zusammengehörigkeit gibt – allein das meint Beliebigkeit.⁵⁴ Das »Band« zwischen ihnen ist insofern unmotiviert – weshalb derselbe Ausdruck für Unterschiedliches stehen, als Begriff vieles umfassen und dieselbe Bedeutung durch unterschiedliche Ausdrücke wiedergegeben werden kann. Operieren mit der Sprache ist jedoch nur möglich, wenn die Verbindung von Ausdruck und Bedeutung eng, gesellschaftlich geregelt ist – die Schachfiguren reduzieren so die Ausdrucksmöglichkeiten der Schachregeln auf eine konventionelle Darstellung. Diese enge, weitgehend unveränderliche Verbindung ist gerade wegen ihrer Beliebigkeit möglich: Wenn es keine Gründe für die eine oder andere Verbindung von Ausdruck und Bedeutung gibt, warum sollte man sich dann um sie – etwas Grundloses – streiten. Niemand will die jetzigen Schachzeichen ändern (im Gegensatz dazu ist die Gestaltung von Institutionen wie der Staatsform oder sind die Regeln für die Schachweltmeisterschaften begründungspflichtig und deshalb umstritten).

Die verschiedenen gesellschaftlichen Praktiken finden ihren Ausdruck in unterschiedlichen Zeichen. Für Mathematik haben sich Zahlzeichen als zweckmäßig bewährt, im Alltag Zeichen für Gegenstände, für Schach Figuren, Brett und Diagramme, und die üblichen Vorstellungen, die mit ihnen einhergehen

(Kraftlinien), prägen das Spiel. Nahegelegt durch die traditionelle Suche nach einer hinter den Erscheinungen stehenden, »wahren« Sache, kann es dann zu dem Mißverständnis kommen, im Schach gehe es in Wirklichkeit um die Verwaltung abstrakter Kräfteverhältnisse. Eine Darstellung des Schachs – die Zugmöglichkeiten als Kraftlinien – wird zum Eigentlichen des Schachspiels erklärt, obwohl sich diese Kräfte nicht angemessen symbolisieren lassen, das »Schachspiel an sich« überhaupt nicht darstellbar ist, und man sich fragen müßte, wie denn etwas nicht Darstellbares gespielt werden kann.

Dasselbe ergibt sich bei der Sprache: Auch hier wird traditionell eine Darstellung der Welt – die Bezeichnung von Gegenständen – für das eigentliche Spiel genommen und dann in allen Sprachspielen nach den hinter den Worten stehenden Gegenständen gesucht. In der Folge zeigt sich dann, daß die Sprache Gegenstände nicht angemessen repräsentieren kann, die »Dinge an sich« nicht darstellbar sind, und es kommt zum Problem der Unerkennbarkeit (oder gar Unwirklichkeit) der Außenwelt. Beidemal führt eine der möglichen Darstellungen auf unbeantwortbare Fragen, obwohl die alltägliche Praxis funktioniert.

Es bedarf allerdings immer einer Darstellung, und sie geht zwangsläufig mit bestimmten Vorstellungen einher. Die Darstellung, etwa die Extreme von Dichtung und Wissenschaft, kann unterschiedliche Lebensformen und Weltansichten begründen. Dasselbe gilt für unterschiedliche Sprachen (worauf schon Humboldt hinwies), wobei allzu große kulturelle Unterschiede allerdings zumindest heute, angesichts weltweiter Kommunikation, nicht zu erwarten sind – auch im Schach war so nur kurze Zeit von nationalen Stilen die Rede. Nach der Verabschiedung einer einzigen wahren Welt liegt die Aufgabe der Philosophie jedenfalls darin, die unterschiedlichen Lebensformen aus sich selbst auszulegen. Der Ausgangspunkt für das Verstehen hat so immer die jeweilige Praxis zu sein, für ein Verständnis des Schachs das Schachspielen, für ein Verständnis der Sprache die Sprachspiele, das Sprechen in seinen Kontexten.

IV. Die Fruchtbarkeit des Schachspielvergleichs. – Der Schachspielvergleich zeigt sich als sinnvoll im Zusammenhang mit geregelten Institutionen wie der Sprache, ja er bietet hier für die Philosophie eine einzigartige Kombination. Das zeigt sich im Vergleich mit anderen Spielen. Bei Dame und Go (Weigi) gibt zunächst das Brett die »realen« Verhältnisse graphisch korrekt wieder, bei Mühle spielt die Nichtdarstellbarkeit keine Rolle für das Spiel. Vor allem werden sie aber alle mit gleichberechtigten, gleichstarken Spielfiguren gespielt (Weigi symbolisiert angeblich die antiindividualistischen östlichen Gesellschaften und die taoistische Sehnsucht nach Harmonie, Ruhe). Schach ist differenzierter (sein Symbol wäre eine Klassengesellschaft), so daß sich etwa die Wortarten mit den Schachfiguren vergleichen lassen. Die einfacheren Regeln von Go sind kein Vorzug, wie Lasker meinte, und die höhere Komplexität ergibt sich aus dem

größeren Spielfeld. Gegenüber Kartenspielen ergibt sich der Vorteil, daß wie bei der Sprache »alles offen daliegt.«⁵⁵ Es gibt für die, die schachspielen kann, wie für die, die sprechen kann, keine Geheimnisse, die nicht aus der Position oder dem gerade Gesagten ersichtlich wären. Andererseits folgt daraus keine Gleichheit der Schachspieler oder Sprachbenutzer, sieht der Schachmeister doch das »Offensichtliche«, die Möglichkeiten der Stellungen, tiefer und bleibt dem Philosophen die Aufgabe, das »Offensichtliche«, die Eigenheiten der heutigen Sprachspiele, aufzuweisen, deren Verständnis oft durch traditionelle Mißverständnisse belastet ist.

Ein weiterer Vorzug für den Vergleich mit der Sprache ist, daß Schach als Denkspiel auch in der Vorstellung gespielt und die Partie aus dem Gedächtnis wiedergegeben werden kann. »Denke Tennis so gespielt. Es wäre möglich.« Aber: Bei einem Spiel, bei dem der Lauf der Spielfigur, hier des Balles, nicht logisch festgelegt ist, sondern sich im Spiel zufällig (genauer: »kontingent«) entscheidet, wird man sich über den Verlauf des Spiels in Gedanken nicht einig sein. Der Schachzug ist in diesem Sinne nicht zufällig, »sondern eine Handlung einer Rechnung.«⁵⁶ Auch bei der Sprache ist die Bedeutung der Wörter (Spielfiguren) mit den Verwendungsregeln festgelegt. Allerdings ist die Sprache keine Rechnung, sind ihre Regeln im Gegensatz zu den Schachregeln veränderlich. Die »Spielzüge« in der Sprache verändern die Bedeutungen – man denke an »geil«. Hat ein Ballspiel wie Fußball als Vergleich hier nicht doch Vorzüge, weil es auf größere Freiheiten verweist? Die Freiheitsgrade beim Fußball betreffen aber zum einen nicht die Regeln (die Bedeutungen), zum anderen sind – im Gegensatz zum beliebigen Lauf von Ball und Spieler – die »Züge« der Worte bei allen Freiheiten durch die Position eingeschränkt. Schach und Sprache legen Systemzustände fest. Insofern fallen alle Spiele, die die »Züge« freigeben bzw. keine Züge kennen, als Vergleich aus. Sie sind kontinuierlich angelegt – im Gegensatz zum diskreten Schach und der diskreten Sprache.

Allerdings könnte der Rechencharakter von Schach gegen den Schachspielvergleich sprechen. Kann nicht der Computer Schach »spielen«, während er bei sprachlichen Aufgaben wie Übersetzungen weitgehend versagt? Ist Schach nicht nur eine komplizierte Rechenaufgabe, nur ein syntaktisches System, ein Regelsystem ohne weitere Bedeutung? Für den Computer ist es nur ein Programm – genauso wie Musik- oder Filmwiedergeben. Wie Musik oder Filme hat jedoch auch Schach für den Menschen Bedeutung. Die Syntax gibt nur den Spielrahmen (die Zugmöglichkeiten). Die sich aus ihr ergebenden Positionen bedeuten für den Spieler ein Besser-, Schlechter-, Gleichstehen – wenn man so will, die Semantik des Schachspiels – und gehen einher mit einer Pragmatik, mit Kampf, Überheblichkeit, Remisangebot, Aufgabe, einer entschlossenen, verzweifelten, gleichgültigen Mimik. –

Saussure hatte den (statischen) Systemcharakter von Schach und Sprache

genutzt und den Zustand beim Spiel mit dem Zustand der Sprache verglichen.⁵⁷ Jede Stellung ist aus sich heraus – ohne Kenntnis der vorhergehenden – analysierbar. Wie die Position beim Schach für sich verständlich ist, sich aus der unterschiedlichen Stellung der Figuren ergibt und den derzeitigen Wert einer jeden Figur anzeigt, so zeigen die Unterschiede in der Sprache (ein Apfel ist keine Birne, keine Kirsche etc.), die Position eines Wortes, seine Bedeutung. Veränderungen gibt es nur in einzelnen Elementen, die sich aber auf das ganze System auswirken können. Die Versetzung einer Figur ist ein Vorgang und gehört insofern nicht zum synchronischen Systemzustand, der für die Kenntnis des Systems allein wichtig ist.

Dieser Vergleich läßt sich weiter ausbauen, für die Erläuterung der modernen Systemtheorie nutzen. Nach Niklas Luhmann bildet die Gesellschaft eine Eigensphäre, die sich durch ihre Regeln als System von ihrer Umwelt abgrenzt.⁵⁸ Gesellschaft ist gleichbedeutend mit Kommunikation. Die Komplexität der Welt wird durch die Sprache und die Kommunikation reduziert, damit sie in ihrer Eigensphäre neue Komplexität aufbauen können. Genauso bildet Schach durch seine Regeln eine Eigensphäre. Die Sprachregeln wie die Spielregeln schließen die Systeme nach außen ab, reduzieren die äußere Komplexität, um innerhalb ihrer Eigensphäre Eigenkomplexität, etwa Gewinnstrategien, aufzubauen. Diese Eigensphären sind »emergent«, bilden unabhängige Ebenen, die nur die versteht, die sich auf sie einläßt. Schach, Kommunikation oder Sprache (das jeweilige Sprechen) sind nur aus sich selbst heraus verständlich. Sie hängen von vielen Bedingungen ab – physischen, chemischen, biologischen Voraussetzungen –, lassen sich aber nicht von ihnen ableiten: die Gesellschaft nicht von den biologischen Bedingungen, den Genen, der menschliche Geist oder die Sprache nicht von den Neuronen – ansonsten müßten sich auch die Schachregeln aus ihnen ableiten lassen. Die Lebensbedingungen geben bestimmte Grenzen vor, innerhalb derer die emergenten Ebenen die unteren Ebenen für ihre Zwecke benutzen können. Werden die Grenzen überschritten, kippt die Hierarchie und bestimmen die unteren Ebenen die oberen. So paßt der Schachspieler seine physisch-psychische Verfassung dem Verlauf des Spiels an – im gesunden Zustand und innerhalb bestimmter Grenzen, sonst bestimmt die physisch-psychische Verfassung den Verlauf wie bei Lushin und Dr. B. mit.

Luhmann unterscheidet innerhalb der Sprache die Kommunikation von den Individuen. Sie operieren auf je unterschiedlichen Ebenen nach ihren Eigenkriterien. Die Individuen gehören nicht zur Kommunikation, zur Gesellschaft, sondern bilden ihre Umwelt. Sie sind eine notwendige Voraussetzung für das Zustandekommen der Gesellschaft, aber nicht für ihren Eigenverlauf, der sich nach den Kommunikationsregeln richtet.

Auch diesen Gedanken macht das Schachspiel plausibel. Das individuelle Denken ist etwas völlig anderes als das reale Spiel mit einem Gegner. Wer über

den möglichen Verlauf eines Schachspiels nachdenkt, kann sich nicht selbst überraschen. Die Spieler sind notwendig für das Spiel, sind aber nicht Teil des Spiels, das – man kann es kaum zu oft betonen – nach seinen Eigenkriterien verläuft. Die Spieler geben ihren individuellen Beitrag ab, machen einen Spiel-, einen Kommunikationsvorschlag, aber wie der Gegner darauf reagiert und wie die Kommunikation nach dieser Reaktion verläuft, entscheidet nicht das individuelle Bewußtsein, sondern der Spielverlauf. Für ihn sind, wie Saussure betonte, nur die jeweiligen Zustände wichtig, nicht das Versetzen der Figuren. Ebenso gehört das Handeln, das auf einen Kommunikationsakt folgt, nicht zur Kommunikation, sondern liefert ihr nur ein neues Thema. –

Saussure hatte Synchronie und Diachronie der Sprache streng geschieden. Die zeitliche Entwicklung sah er im Schach durch den Spielverlauf gegeben und darin den Unterschied zur Sprache: Beim Schach verläuft die Entwicklung beabsichtigt, bei der Sprache hingegen nicht. Muß man hier aber nicht eher Spielverlauf und einen Gesprächsverlauf sowie die historische Entwicklung des Schachs und die Sprachgeschichte gegenüberstellen? Der Unterschied liegt dann zum einen darin, daß sich die Sprachregeln, insbesondere die Bedeutungen, ständig verändern. Zum anderen ist es für das Verständnis des heutigen Schachspiels unwesentlich und spielt man vor allem nicht besser, wenn man weiß, daß das Vorläuferspiel Tschaturanga die Schlacht zweier altindischer Heere mit den vier Kampfgeattungen repräsentieren sollte – was im übrigen auch dem damaligen Spieler beim Spielen nicht weitergeholfen hat. In bestimmten Sprachspielen kann die Kenntnis der historischen Entwicklung hingegen zum Verständnis beitragen, etwa zur Ausbildung einer persönlichen und gesellschaftlichen Identität, und gibt es Sprachspiele wie die Geschichtswissenschaften oder auch die Philosophie, die ausdrücklich der historischen Entwicklung nachfragen.

Aber auch hier taugt der Schachspielvergleich, denn schließlich gibt es auch eine innere Spielentwicklung: Was ist die Schachtheorie anderes als vergangene Erfahrung? Die Kenntnis der äußeren Geschichte braucht es nicht zum Spielen, aber die der internen, und das gilt für die historisch angelegten Sprachspiele ebenso: Die Geschichte der philosophischen Theorien muß nicht notwendig die Biographien der Philosophen, diese für sie äußere Geschichte, miteinbeziehen. Es gilt jeweils Spielverlauf, innere Theorieentwicklung und Geschichte des Spiels zu unterscheiden, bei der Sprache Gesprächsverlauf (oder auch eine Denkperiode) innerhalb eines Sprachspiels, die innere Entwicklung bestimmter Sprachspiele und allgemeine Sprachgeschichte. Der jeweilige (synchrone) Zustand ist von allen diesen Momenten abhängig wie umgekehrt sie vom jeweiligen Zustand.

Diese Unterscheidungen lassen sich wiederum mit der neo-darwinistischen Evolutionstheorie vergleichen, die Variation, Selektion und Restabilisierung unterscheidet. Die Variation betrifft für die systemtheoretische Gesellschaftsanalyse die Elemente des Systems (einzelne Kommunikationsakte), die Selektion die

Systemstrukturen und die Restabilisierung den Zustand des Systems nach der (positiven oder abgelehnten) Selektion. Die Restabilisierung betraf zunächst das Gesellschaftssystem als Ganzes, während sie sich heute auf die Teilsysteme der Gesellschaft (Wirtschaft, Recht, Wissenschaft, Politik, Religion) bezieht, die sich mit ihrer innergesellschaftlichen Umwelt koordinieren müssen.⁵⁹

Im Schach sorgen die einzelnen Spiele für tausendfache Variationen. Die meisten von ihnen bleiben unbeachtet, weil sie nicht publiziert werden oder keine Neuerung bringen. Bei neuen Varianten muß eine positive oder negative Selektion erfolgen – sie gehen in den Theoriefundus als empfohlene oder abgelehnte Spielweisen ein, wobei sich die Einschätzung nach erneuter Variation ändern kann. Bei der Restabilisierung lassen sich zwei Phasen unterscheiden: Die zu langsame Eröffnung führte im 15. und 16. Jahrhundert zur Selektion neuer Regeln (neue Zugmöglichkeiten), die eine Restabilisierung des ganzen Systems durch weitere Regeländerungen (Rochade) notwendig machten.⁶⁰ Die Kernregeln, die Figurengangarten, lagen damit fest. Die größte Neuerung seitdem war die Einführung der Uhr, die als neues Spielelement die Zeitnot brachte (aber keine Verschlechterung des Spiels, wie Versuche zeigten, wieder ohne Zeitbeschränkung zu spielen). Die Regeln sind auch weiter im Fluß, wie die Abschaffung der Hängepartien oder die stets neuen Regeln der Schachweltmeisterschaften zeigen, und trotz aller möglichen Regelungen gibt es immer wieder Streitfälle (wie oft darf man zur Toilette?). Aber im Kern ist das Schachregelsystem stabil – gerade deshalb war es für Saussure das Paradebeispiel von Synchronie.

Darin kann man einen Nachteil im Vergleich mit Sprache oder Gesellschaft sehen. Die Evolutionstheorie wurde so anhand von Baseball zu erläutern versucht: Die Evolution perfektioniert einzelne Leistungen, die an eine obere Verbesserungsgrenze stoßen. Die großen Sprünge in der Frühzeit einzelner Sportarten lassen sich nicht wiederholen, da das Niveau allgemein im Laufe der Zeit steigt. Im Baseball hat die Verbesserung der Spieler schon mehrere Regeländerungen hervorgerufen, da das Spiel seinen »Witz« zu verlieren drohte.⁶¹ Im Fußball könnte sich irgendwann eine Verkleinerung der Mannschaften zur Erhöhung der Spannung durchsetzen. Schach scheint hingegen, nachdem der »Remistod« nicht eingetreten ist, weitgehend »perfekt«. Das aber kann man auch als Vorteil sehen – zumindest für den Vergleich mit der Gesellschaft. Wenn das Regelsystem festliegt, verlagert sich die Evolution auf die innere Theorieebene: Die neue wissenschaftliche Spielweise von Steinitz machte Änderungen der ganzen Spielanlage – weg von den »romantischen« Gambits – notwendig. Das Schachspiel zeigt, wie sich im Laufe der Evolution Strukturen verfestigen, die kaum noch Änderungen erfahren: Neue Zugmöglichkeiten sind schon wegen des Standes der Theorie faktisch unmöglich – sie würden fast alles Wissen mit einem Schlag entwerten (empirische Verbesserungen bei anderen Spielen machen hin-

gegen einschneidende Regeländerungen wahrscheinlicher). Auch auf der inneren Theorieebene werden erfolgreiche Selektionen seltener, sind doch die Möglichkeiten des Spiels immer besser erforscht.

Ähnliches gilt für die Gesellschaft, wo Neuerungen nur nachgelagerte Ebenen betreffen – nur Randgruppen wollen heute in den entwickelten Demokratien noch das ganze politische System austauschen. Die Regelsysteme der Gesellschaft liegen fest, lassen sich wie im Schach kaum noch verändern. Zugleich steigt jedoch auf untergeordneten Ebenen das Variationstempo. Die Stabilität der Funktionssysteme gründet sich auf Flexibilität, Änderbarkeit in den konkreten Operationen – wie Politik und Wirtschaft in Zeiten der Krise deutlich zeigen. Auch im Schach wird eine erfolversprechende Neuerung sofort genauestens analysiert und gegebenenfalls übernommen. Einerseits ist die Gesellschaft so schneller geworden, erfordert sie sofortige Reaktionen in den Einzeloperationen, andererseits konservativer, insofern tiefgreifende Änderungen der Strukturen faktisch ausgeschlossen sind.

Die allgemeine Formel dafür lautet wieder: Reduzierung von Komplexität zum Aufbau von Komplexität. Mit den Schachregeln wurde die Welt auf das Schachbrett und die Figuren reduziert, was zur Entwicklung der Schachtheorie führte. Gesicherte Ergebnisse der Schachtheorie erlauben den Ausschluß unsinniger und die weitere Verfeinerung erfolversprechender Zugvarianten. Die Sprache reduziert die Weltkomplexität auf sprachliche Operationen, die die Entwicklung einzelner Sprachspiele erlaubte. Die Wirtschaft reduziert die Welt auf wirtschaftliche Ereignisse, das Recht die Welt auf Gesetze, die Physik die Welt auf atomare Teilchen – und alle werden immer komplexer. Sie beschreiben nicht die »Welt an sich«, sondern, wie die Schachtheorie nur die Schachwelt, nur die wirtschaftliche, die rechtliche, die naturwissenschaftliche Welt. –

Schach bietet mit seinem überschaubaren, aber nicht zu einfachen Regelwerk, das zu hochkomplexen Spielen führt, das perfekte Denkspiel. Mit seinen im Vergleich zur Sprache einfachen Regeln und seiner Bekanntheit ist es für die heutige Philosophie, die nur Sprachphilosophie sein kann, das ideale Beispiel für die Eigenheiten von Sprachspielen. Ja, eine Philosophie, die sich nicht mit dem Schachspielvergleich erläutern läßt, dürfte verfehlt sein (so etwa Fortschrittstheorien, die ein Ziel der Weltgeschichte annehmen – das Schachspiel kennt kein solches Ziel). Umgekehrt zeigt sich das Schachspiel von der modernen Philosophie her als ein auf nichts, wenn man so will, auf das Nichts gegründetes Regelsystem, das eine nur ihm eigene Seinssphäre schafft, in der sich aufzuhalten Spaß bereiten kann. Und daß der Sinn von Schach darin liegt, »Glück« zu bringen, ist eine zwar nicht neue, aber doch immer wieder notwendige Erinnerung.

Anmerkungen

- 1 Die neuste *Schachphilosophie* von Josef Seifert (Darmstadt 1989) stellt unsystematisch Zitate und Banalitäten zusammen.
- 2 Vgl. zum Folgenden den Artikel »Spiel« im *Historischen Wörterbuch der Philosophie*, Basel 1995.
- 3 Eugen Fink: *Spiel als Weltsymbol*, Stuttgart 1960, S. 234, 239.
- 4 Martin Heidegger: *Der Satz vom Grund*, Pfullingen 1957, S. 188.
- 5 Johan Huizinga: *Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel* (1938), Reinbek 1987, S. 213 f. Für Huizinga steht der Berufsspieler deshalb im Range unter dem echten Spieler, dem Amateur.
- 6 Ludwig Wittgenstein: *Vorlesungen 1930-1935*, Frankfurt/Main 1984, S. 41.
- 7 Vgl. zum Folgenden Sigbert Gebert: *Sinn - Liebe - Tod*, Kehl 2003, Teil I, S. 9-38.
- 8 Huizinga (*Homo ludens*, S. 230 f.) versuchte den Unterschied von Spiel und Ernst über Moral zu retten: Das Spiel ist an sich weder böse noch gut, liegt außerhalb der moralischen Normen. Moral biete deshalb einen Prüfstein, ob etwas als Ernst vorgeschrieben oder als Spiel erlaubt sei. Die moderne Gesellschaft operiert jedoch weitgehend – auch wenn sie auf einem moralischen Grundkonsens, den Menschenrechten, beruht – amoralisch (nicht unmoralisch!), richtet sich nach den Eigenheiten, den Spielregeln des jeweiligen Gebiets. Die gesellschaftlichen Spielregeln werden nicht moralisch gesichert – was Fairness oder Gerechtigkeit bedeuten, ist umstritten –, sondern durch erzwingbares Recht. Die Forderung nach Fairplay und erzwingbare Regeln gibt es aber auch im Spiel, und es muß auch den moralischen Grundkonsens, die Menschenrechte, beachten.
- 9 Huizinga: *Homo ludens*, S. 17 (Hervorhebung im Original).
- 10 Hans-Georg Gadamer: *Wahrheit und Methode*, Tübingen 1986, S. 110. Caillois zählt neben Wettkampf, Zufall, Maske auch den Rausch zum Spiel. Das wäre dann ein Spiel, dessen Sinn im möglichst weitgehenden Aufheben jeder Ordnung besteht, ein Spiel, das sich gegen vorgegebene Ordnungen wendet – und so zumindest negativ auf Ordnung verwiesen bleibt (vgl. Roger Caillois: *Die Spiele und die Menschen: Maske und Rausch*, Frankfurt/Main-Berlin-Wien 1982).
- 11 Huizinga: *Homo ludens*, S. 19, 16.
- 12 Arthur Schopenhauer: *Aphorismen zur Lebensweisheit*, Nr. 48.
- 13 So Richard M. Hare: *Moralisches Denken: seine Ebene, seine Methode, sein Witz*, Frankfurt/Main 1992, S. 82 f., der einen weiteren Vorzug von Backgammon in der einfacheren und deshalb lebensnäheren Strategie sieht.
- 14 Vgl. Elke Kotowski, Susanna Poldauf, Paul Wagner (Hg.): *Emanuel Lasker. Homo ludens - homo politicus. Beiträge über sein Leben und Werk*, Potsdam 2003, hier insbesondere Ulrich Sieg: *Ein selbstbewußter Querdenker? Emanuel Lasker als Philosoph*, S. 39-54. Ähnlich wie Lasker (der als der ihr unbekanntere Vorläufer gilt) versucht die Spieltheorie als allgemeine Theorie des rationalen Entscheidens alle möglichen Situationen (Moral, Politik, Liebe) als strategisches Spiel der Nutzenmaximierung zu rekonstruieren.
- 15 Garry Kasparow: *Strategie und die Kunst zu leben - Von einem Schachgenie lernen (How life imitates chess)*, München 2007; folgende Zitate: S. 328, 217.
- 16 Das wird bestätigt durch Reinhard Munzert: *Schachpsychologie*, Hollfeld 1993, dessen Praxisratschläge (neben den üblichen Banalitäten) nur die je eigene Psyche betreffen, bei der dann – wer hätte es gedacht – Selbstsicherheit entscheidend ist.

- Zum Folgenden vgl. Robert Hübner: *Laskers »psychologische Spielweise«*, in: *Emanuel Lasker. Homo ludens - homo politicus*.
- 17 Zum Folgenden vgl. Edmund Bruns: *Das Schachspiel als Phänomen der Kulturgeschichte des 19. und 20. Jahrhunderts*, Münster 2003.
- 18 Bruns (*Das Schachspiel als Phänomen der Kulturgeschichte*, S. 28, 32, 43) schießt dabei öfters übers Ziel hinaus: Wilhelm Steinitz kam angeblich wie die Kapitalisten zum Schluß, daß man erst Vorteile (Gewinne) anhäufen muß, bis sie sich in Kombinationen entladen können. Zugleich soll er den idealistisch-deutschen (Adolf Anderssen), den empirisch-englischen und den dynamisch-amerikanischen Spielstil vereinigt haben. Und die Verbindung von Positionsspiel und Kombination nach Steinitz soll Ähnlichkeiten mit dem Kathedersozialismus zeigen. Das alles unterschätzt die Eigengesetzlichkeit des Schachspiels. Man müßte bei solchen Spekulationen konkret zeigen, wie sich der »Zeitgeist« im Schach durchsetzt. Vgl. Anm. 60.
- 19 Wesselin Topalow gegen Wladimir Kramnik 2008 in Wijk – das Opfer brachte es sogar auf die erste Seite der *FAZ* am 24.1.2008.
- 20 Die längste Partie kann wegen der 50-Züge-Regel nicht mehr als 5898 Züge lang sein. 43732 verschiedene Züge sind möglich. Die Obergrenze möglicher Stellungen ist 2 (Schwarz oder Weiß am Zug) x 3 (Zugwiederholungen vor Remis) x 1364. Der Ausgang der Partie ist bei besten Zügen eindeutig (Satz von Zermelo), denn von den Endstellungen aus läßt sich die Partie theoretisch zurückrechnen (Jakowlew Gik: *Schach und Mathematik*, Moskau 1986, S. 131, 135, 191 f.). In einer Partie von 50 Zügen sind in jeder Position etwa 40 Züge möglich, was ca. 10120 Zugmöglichkeiten ergibt (in der Milchstraße befinden sich 1011 Sterne, Go hat 10761 Möglichkeiten).
- 21 Zweig bezeichnet seinen Schachweltmeister Czentovic als »unmenschlichen Schachautomat«, der aus Mangel an imaginativer Kraft keine Partie blind zu spielen vermochte (Stefan Zweig: *Schachnovelle*, Frankfurt/Main 1974, S. 14, 30). Zweig hatte gewissermaßen die Arbeitsweise des Computers vorweggenommen. Kein Mensch mit diesen Eigenschaften könnte, wie die Kritik immer wieder monierte, Weltmeister werden (im übrigen auch Dr. B. nicht in wenigen Monaten zu Weltmeisterspielstärke heranreifen). Für den Menschen gilt die Kennzeichnung des Schachs als »mechanisch in der Anlage und doch nur wirksam durch Phantasie« und der Meister als »spezifischen Genies, in denen Vision, Geduld und Technik in einer ebenso genau bestimmten Verteilung wirksam sind wie im Mathematiker, im Dichter, im Musiker« (ebd., S. 19 f.).
- 22 Wladimir Nabokov: *Lushins Verteidigung*, Reinbek 1961; Zitate: S. 61, 80, 135, 141.
- 23 Für die »Babson Task«, die Forderung einer symmetrischen Allumwandlung, opferte der französische Ingenieur Pierre Drumare von 1960–82 durchschnittlich vier Stunden pro Tag, um sie nach Auswertung von Millionen von Stellungen als unlösbar zu erklären – 1983 wurde sie dann durch einen Fast-Anfänger ohne Kenntnis seiner Vorgänger gelöst. Vgl. Christian Hesse: *Expeditionen in die Schachwelt*, Nettetal 2007, S. 156 ff.
- 24 1986 stellte Frederic Friedel bei einer gemeinsamen Autofahrt Karpow und Kasparow das Problem: Eine Partie beginnt mit e4 und endet im 5. Zug mit Matt durch Springer schlägt Turm, das sie nicht gelöst bekamen. Kasparow stellte es mit Botwinnik später den Studenten von dessen Schachschule, die nach mehreren ergebnislosen Tagen die Lösung wollten, um die sich die beiden Weltmeister nochmals intensiv, aber vergeblich bemühten – bis ein Anruf von Friedel sie erlöste. Vgl. Hesse: *Expeditionen in die Schachwelt*, S. 205 f. (Lösung ebd.).
- 25 Huizinga: *Homo ludens*, S. 215 (zu Bridge). Allerdings fährt er auch fort: »– aber vielleicht schlechter angeordnet worden wäre.«

- 26 Zum Folgenden vgl., ohne Bezug zu Schach, George Steiner: *Warum Denken traurig macht. Zehn (mögliche) Gründe*, Frankfurt/Main 2006.
- 27 Kasparow: *Strategie und die Kunst zu leben*, S. 257 (im Text steht »psychologisch«).
- 28 Alexander Koblenz: *Lehrbuch der Schachtaktik 2*, Berlin 1974, S. 5.
- 29 Huizinga: *Homo ludens*, S. 28.
- 30 Das Folgende orientiert sich vor allem an Wittgenstein, weil vor aller sonstigen Philosophie die Eigenheiten der Sprache und ihres Verständnisses zu klären sind. Der bloße Aufweis der Grenzen jeden Verständnisses, der uneinholbaren »Spur« (Derrida) – es gibt nie eine erste Bedeutung, weil sie erst im nachhinein festgestellt werden kann, und Bedeutungen wandeln sich deshalb ständig –, kann das Normaloperieren der Sprache und der Gesellschaft (wie kommen die je divergenten Zeichenverständnisse zu gemeinsamen Ergebnissen?) nicht erklären. Gerade es verdeutlicht der Schachspielvergleich.
- 31 Ludwig Wittgenstein: *Tractatus logico-philosophicus*, in: *Werkausgabe*, Bd. 1, Frankfurt/Main 1984, 5.6; Martin Heidegger: *Unterwegs zur Sprache*, Pfullingen 1959, S. 12; Gadamer: *Wahrheit und Methode*, S. 112.
- 32 Wittgenstein: *Vorlesungen 1930-1935*, S. 121.
- 33 Vgl. Ludwig Wittgenstein: *Philosophische Untersuchungen*, in: *Werkausgabe*, Bd. 1, Frankfurt/Main 1984, 66 f.
- 34 Der Schachspielvergleich hat bisher wenig Aufmerksamkeit auf sich gezogen. Vgl. aber Peter Wunderli: *Der Schachspielvergleich bei Saussure*, in: Sieglinde Heinz, Ulrich Wandruszka (Hg.): *Fakten und Theorien. Beiträge zur romanischen und allgemeinen Sprachwissenschaft*, Tübingen 1982; Peter Wunderli: *Der Schachspielvergleich in der analytischen Sprachphilosophie*, in: *Cahiers Ferdinand de Saussure*, 35/1981.
- 35 Wittgenstein: *Philosophische Untersuchungen*, 199.
- 36 Vgl. ebd., 31.
- 37 Vgl. ebd., 108.
- 38 Ludwig Wittgenstein: *Philosophische Grammatik*, in: *Werkausgabe*, Bd. 4, Frankfurt/Main 1984, I-21.
- 39 Vgl. Wittgenstein: *Philosophische Untersuchungen*, 197, 337, II-VI; vgl. auch Gadamer: *Wahrheit und Methode*, S. 107 ff. Zitate: Wittgenstein: *Philosophische Grammatik*, I-12, *Vorlesungen*, S. 114.
- 40 Ludwig Wittgenstein: *Bemerkungen über die Philosophie der Psychologie*, in: *Werkausgabe*, Bd. 6, Frankfurt/Main 1984, I-155; *Vorlesungen*, S. 303.
- 41 Zitate: Wittgenstein: *Philosophische Untersuchungen*, S. 316, *Philosophische Grammatik*, I-65.
- 42 Wittgenstein: *Philosophische Grammatik*, I-133.
- 43 Vgl. hierzu Sigbert Gebert: *Grenzen der Psychologie. Philosophische Betrachtungen zu den Grundlagen der Psychotherapie*, Würzburg 1995, S. 47 ff. Zitat: Wittgenstein: *Philosophische Grammatik*, I-133.
- 44 Weiter gibt es wesentliche und unwesentliche Regeln wie die Regeln der Auslosung (vgl. Wittgenstein: *Philosophische Untersuchungen*, 563 ff.). Normative Regeln – sie gelten kontrafaktisch, das heißt man rechnet mit Verstößen und sanktioniert sie – ergeben sich teils aus den konstitutiven Regeln (irreguläre Züge sind zurückzunehmen), teils sichern sie die äußeren Bedingungen des Spiels (Verbot von Telefonaten, Gebot des Händeschüttelns).
- 45 Vgl. Wittgenstein: *Philosophische Untersuchungen*, 345; Zitat: Huizinga: *Homo ludens*, S. 20.
- 46 Zitate: Wittgenstein: *Philosophie der Psychologie*, II-199.

- 47 Vgl. Wittgenstein: *Philosophische Untersuchungen*, 200; *Vorlesungen*, S. 200; *Ludwig Wittgenstein und der Wiener Kreis*, in: *Werkausgabe*, Bd. 3, Frankfurt/Main 1984, S. 132.
- 48 Robert Hübner: *Schach ist kein Sport*, in: *FAZ*, 24.12.2008.
- 49 Im Endspiel sind die stärksten Königszüge deshalb oft scheinbare Umwege, wie die berühmte Studie von Richard Réti zeigt (W: K h8, B e6; S: K a6, B h5 – der weiße König sichert überraschend Remis, indem er über g7, f6, e5 entweder den schwarzen Bauern einholt oder den eigenen durchbringt).
- 50 Und selbst diese Stärken sind nicht ganz eindeutig. Schon bei Howard Staunton und Rudolf von Bilguer wurden die Springer um eine halbe Bauerneinheit (2,75 gegenüber 3,25) unterschiedlich eingeschätzt. Lasker legte auch den unterschiedlichen Bauern, Läufern und Türmen verschiedene Werte zu – seine Referenzeinheit war deshalb der Anzugsvorteil. Nach einer neueren Untersuchung auf der Grundlage von 300.000 Partien auf mindestens Meisterniveau (Larry Kaufmann) betragen die relativen Stärken in Bauerneinheiten: Springer 3,25; Läufer 3,50; Turm 5,00; Dame 9,75 – wahrscheinlich mit leichter Überschätzung der Dame. Vgl. Hesse: *Expeditionen in die Schachwelt*, S. 27 ff.
- 51 Nabokov: *Lushins Verteidigung*, S. 89.
- 52 Deshalb wird es auch ganz selbstverständlich als aus einfachen 32 weißen und schwarzen Quadraten zusammengesetzt angesehen. »Aber können wir z.B. nicht auch sagen, es sei aus den Farben Weiß, Schwarz und dem Schema des Quadratnetzes zusammengesetzt?« (Wittgenstein: *Philosophische Untersuchungen*, 47) Es gibt verschiedene Betrachtungsweisen, wie etwas zusammengesetzt ist, und keine ist »an sich« ausgezeichnet, sondern nur relativ zu einem Spiel: Für das Schachspiel ist es zweckmäßig, an 32 weiße und schwarze Quadrate zu denken, aber das gibt nicht das Schachbrett vor, sondern das Spiel, der Kontext. In anderen Bereichen ist das wiederum bedeutsamer: Wenn die Physik die Welt aus einfachen Bestandteilen aufbaut, so ist das *ein* mögliches Sprachspiel, das sich bisher bewährte, eine physikalische Beschreibung der Welt, die also nicht etwa die »Welt an sich« wiedergibt.
- 53 Nabokov: *Lushins Verteidigung*, S. 139.
- 54 Vgl. Ferdinand de Saussure: *Grundfragen der allgemeinen Sprachwissenschaft* (1915), Berlin–New York 2001, S. 79 ff.
- 55 Wittgenstein: *Philosophische Untersuchungen*, 126.
- 56 Wittgenstein: *Philosophie der Psychologie*, I-1056, *Philosophische Grammatik*, II-11.
- 57 Saussure: *Grundfragen der allgemeinen Sprachwissenschaft*, S. 104 ff.
- 58 Vgl. etwa sein Hauptwerk: Niklas Luhmann: *Die Gesellschaft der Gesellschaft*, Frankfurt/Main 1997.
- 59 Ebd., Kap. 3, insbesondere S. 454 f.
- 60 Die Gründe für die Regeländerungen werden heiß und meist äußerst spekulativ diskutiert. Genannt werden: das neue, dynamische Lebensgefühl, die spanische Reconquista (die sich gegen das arabische Schach wandte), die symbolische Darstellung von Portugals »heldenhaften« Seefahrten, die neuen Vorstellungen von Zeit und Raum (neuer Zeitdruck, perspektivische Denkformen anstelle von mittelalterlichen Nachbarschaftsverhältnissen), Veränderung der Beziehung von Mann und Frau, Marienverehrung oder Verehrung vorbildhafter Frauen (Isabella I von Kastilien, Jeanne d'Arc), Beeinflussung durch andere Spiele. Dabei bleibt allerdings unklar, wie es der »Zeitgeist« schaffte, auf eine Sachfrage Einfluß zu nehmen. Nach der Schachreform hatte der Zeitgeist nämlich ausgedient: »Er produzierte fortan keine (entscheidenden) Regeländerungen mehr.« (Vgl. Egbert Meissenburg: *Vom ›fürzân*

zur »königin« im Eilschach, in: Ernst Strouhal (Hg.): *Vom Wesir zur Dame - Kulturelle Regeln, ihr Zwang und ihre Brüchigkeit. Über kulturelle Transformation am Beispiel des Schachspiels*, Wien 1995, S. 32) Das heißt nicht, daß keine gesellschaftlichen Einflüsse wirkten, aber man muß zeigen, wie sie sich im Schach durchsetzten. Michael Ehn: *Die »Große Reform«*, in: Ebd., geht dazu von den Bedürfnissen der »Schachprofis« aus, die der dynamischsten der vielen regionalen Varianten den Vorzug gaben, weil sie schnellere Geldgewinne ermöglichte. Verbreitet wurde das neue Schach durch die große Anzahl aus Spanien vertriebener Juden und die weitverzweigten Verwandtschaftsbeziehungen der in Spanien verbliebenen konvertierten Juden sowie den Zufall, daß gerade jetzt der Buchdruck aufkam.

61 Vgl. Stephen Gould: *Illusion Fortschritt. Die vielfältigen Wege der Evolution*, Frankfurt/Main 1998.