

SCHACH



Vom
Macher von
 Chess.com

PETER DOGGERS

Warum das königliche Spiel uns
immer wieder neu begeistert

EUPHORE



ullstein

Chess.com-Journalist erforscht Schach als kulturelles Phänomen von seinen frühesten Anfängen im alten Indien über seine größten Stars und dramatischsten Momente bis hin zu den Auswirkungen von Internet und künstlicher Intelligenz. Dabei zeigt er, wie Computer und das Internet die zeitlose Magie des Schachs im digitalen Zeitalter noch verstärkt und zu einem neuen Höhepunkt der Popularität und kulturellen Relevanz geführt haben.

PETER DOGGERS, geboren 1975, ist international gewerteter Schachspieler, Direktor für Nachrichten und Veranstaltungen beim Marktführer im Online-Schach, Chess.com. Er spielt seit fünfunddreißig Jahren Schach und berichtet seit über siebzehn Jahren darüber. Er hat Dutzende von Großmeistern interviewt, Basketball mit Magnus Carlsen gespielt und Garri Kasparov am Grab von Bobby Fischer interviewt. Kurzum, er ist einer der am besten vernetzten und bekanntesten Menschen in der heutigen Schachwelt.

SCHACH-EUPHORIE

**Warum das königliche Spiel
uns immer wieder neu begeistert**

Von Peter Doggers

Aus dem Englischen übersetzt von Dieter Fuchs

Ullstein

Wir verpflichten uns zu Nachhaltigkeit



- Papiere aus nachhaltiger Waldwirtschaft und anderen kontrollierten Quellen
- ullstein.de/nachhaltigkeit

Die Originalausgabe dieses Buches erschien 2024 unter dem Titel *The Chess Revolution: Understanding the Power of an Ancient Game in the Digital Age* bei Robinson, einem Imprint von Little, Brown Book Group, UK, in Einvernehmen mit Sebes & Bisseling Literary Agency.

Wenn nicht anders angegeben, stammen Übersetzungen englischer Zitate von Dieter Fuchs.



Deutsche Erstausgabe im Ullstein Taschenbuch

1. Auflage November 2024

© für die deutsche Ausgabe:

Ullstein Buchverlage GmbH Berlin 2024

© Peter Doggers, 2024

Wir behalten uns die Nutzung unserer Inhalte für Text und Data Mining im Sinne von § 44b UrhG ausdrücklich vor.

Umschlaggestaltung: zero-media.de, München

Umschlagabbildung: © FinePic®, München

Satz: Savage Types Media, Berlin

Gesetzt aus der Adobe Garamond

Druck und Bindearbeiten: ScandBook UAB, Litauen

ISBN 978-3-548-06940-1

Für Mária

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	9
------------------	---

Teil I

Schach als kulturelles Phänomen	17
--	-----------

1 1500 Jahre Magie: Eine Geschichte des Schachs in der populären Kultur	19
2 Duchamp, Nabokov, Bogart, Kubrick: Schach in den Künsten	53
3 Gegenseitiges Verständnis: Schach und Wissenschaft	87
4 Brillanz am Brett: Die größten Stars im Schach	129

Teil II

Der Einfluss der KI: Wie der Computer das Spiel verändert hat	169
--	------------

5 KI und Schach: Von Babbage zu Deep Blue	171
6 Jenseits von Deep Blue: Das Zeitalter der neuronalen Netzwerke	211
7 Die dunkle Seite: Betrug beim Schachspiel	251

Teil III

Die Onlinerevolution: Wie das Internet das Spiel

verändert hat	293
8 Die Anfangstage: Schach mit 28,8 kbit/s	295
9 Wie Chess.com kam, sah und siegte	333
10 Die Streaming-Revolution	371
 Epilog	 415
Danksagung	425
Anmerkungen.....	429
Quellen	434
Appendix	454

Einleitung

Mein Vater brachte mir Schach bei, als ich acht Jahre alt war. Mein Interesse wuchs dann in der Grundschule, als ich in den Pausen gegen meinen Lehrer spielte. Ein paar Jahre später, ich war vierzehn, fragte mich Gino, ein befreundeter Nachbarsjunge: »Ich gehe zu meinem Onkel, um Schach zu spielen. Kommst du mit?« Sein Onkel Gerard, den ich immer noch ab und zu im Amsterdamer Schachcafé De Laurierboom treffe, hatte ein schönes Schachspiel und, was mich als Teenager noch mehr faszinierte, viele Bücher über Schach. Er begann, uns von seinem Helden Bobby Fischer zu erzählen, und ich hörte mit offenem Mund zu.

Schon bald spielten Gino und ich regelmäßig und ahmten sogar die »Weltmeisterschaftskämpfe« nach, von denen wir gehört hatten: Wir spielten eine Partie pro Tag, immer Weiß und Schwarz abwechselnd, und füllten damit locker zwei Wochen Schulferien aus, in denen wir um den Titel des Champions unserer Straße rangen. Im September 1990 traten wir dem örtlichen Verein De Eenhoorn (Das Einhorn) bei, wo ich einige meiner besten Freunde kennenlernte. Wir spielen auch heute noch für diesen Verein.

Das allererste Schachbuch, das ich von vorn bis hinten gelesen habe, war *Schach: Das Handbuch für Anfänger und Könner*

von Theo Schuster aus dem Jahr 1986, ein allgemeiner Überblick über die Geschichte des Spiels, seine Regeln, die großen Spieler der Vergangenheit und ihre besten Partien. Es enthielt eine Geschichte, die immer noch meine Lieblingsschachanekdote aller Zeiten ist, nämlich darüber, dass die Drohung stärker ist als die tatsächliche Ausführung, eines der bekanntesten Theoreme im Schach.

Aaron Nimzowitsch, ein Weltklasespieler in den 1920er-Jahren, verabscheute angeblich den Tabakrauch zu einer Zeit, in der es erlaubt und üblich war, bei Turnieren zu rauchen. Vor Beginn einer Partie hatte Nimzowitschs Gegner mit ihm vereinbart, nicht zu rauchen, doch kurz nach Beginn zog er eine Zigarre aus seiner Tasche, gefolgt von einer Schachtel Streichhölzer. Nimzowitsch ging wütend zum Schiedsrichter, um sich zu beschweren, nur wies dieser darauf hin, dass sein Gegner doch gar nicht zu rauchen begonnen hatte. »Aber er droht zu rauchen«, sagte Nimzowitsch, »und jeder Schachspieler weiß, dass die Drohung stärker ist als die Ausführung.«

Schusters Buch zeigte mir, dass sich hinter dem »einfachen« Brettspiel eine größere Welt verbirgt. Es hat ein so faszinierendes kulturelles Erbe, dass ich mehr darüber wissen wollte. Ich entdeckte, dass Schach dem Spiel in Hermann Hesses Roman *Das Glasperlenspiel* von 1943 sehr ähnlich ist: eine intellektuelle Begegnung, die Elemente aus Mathematik, Psychologie, Kunst, Sport und sogar Musik enthält. Im Laufe der Geschichte diente es als Metapher für den Krieg, die geistige Schlacht, den strategischen Kampf und sogar für die Beschreibung unserer gesamten Gesellschaft. In seiner symbolischen Vielfalt ist Schach das reichhaltigste Spiel von allen.

Das Schachspiel hat eine über 1500 Jahre lange Geschichte, und es war schon immer »populär« im alten lateinischen Sinne

des Wortes: weitverbreitet in der Öffentlichkeit. Aber es war mehr als das, und das ist der Teil, der schwer zu beschreiben ist. Es scheint, dass Schach wie keinem anderen Spiel eine gewisse Magie anhaftet, etwas, das man genießen kann, aber auch etwas, das Achtung oder Ehrfurcht erregt und mit Respekt behandelt werden sollte. Es ist kein Zufall, dass die größten Persönlichkeiten ihrer Zeit oft mit dem Spiel in Verbindung gebracht wurden: von Napoleon, der 1809 gegen den Mechanischen Türken spielte, bis hin zu Elon Musk, der sich 2022 in den Carlsen-Niemann-Skandal einmischte.

Im Februar 2006 begann ich meinen ersten Schachblog, und im Jahr darauf kündigte ich meinen Vollzeitjob, der mir ein gutes und stabiles Einkommen beschert hatte. Ich wollte sehen, ob ich meine Website ChessVibes in ein erfolgreiches Unternehmen verwandeln konnte. Ich gab mir ein Jahr Zeit, um zu sehen, wohin die Reise gehen würde, und sagte mir, dass ich immer noch auf den Arbeitsmarkt zurückkehren könnte, sollten die Dinge nicht wie gewünscht klappen.

In den achtzehn Jahren, die seitdem vergangen sind, habe ich meine Entscheidung kein einziges Mal bereut. Das Schachspiel hat mich in wunderschöne und weit entfernte Ecken der Welt gebracht. Ich habe faszinierende Menschen und begeisterte Fans kennengelernt, nur hatte ich dabei immer das Gefühl, dass Schach das Potenzial besaß, größer zu werden, vergleichbar etwa dem, was beim Poker passiert ist.

In der jüngeren Vergangenheit hat das Schachspiel verschiedene Höhepunkte seiner Popularität erlebt. Das erste Mal war zur Zeit des Weltmeisterschaftskampfes zwischen Bobby Fischer und Boris Spasski 1972 in Reykjavík, mitten im Kalten Krieg. In Zeitungen auf der ganzen Welt wurde tagtäglich darüber berichtet, Fischer wurde ein Star, Hunderttausende verfielen

dem Spiel, und überall waren die Schachsets ausverkauft. Es ist kein Zufall, dass Island, wo die WM stattfand, heute die höchste Anzahl von Großmeistern pro Kopf hat: 16 GMs bei einer Bevölkerung von 375 000.

Nach den spannenden Kämpfen zwischen Anatoli Karpow und Garri Kasparow in den 1980er-Jahren begeisterte sich die Öffentlichkeit auch für die Erfolgsgeschichte von Judit Polgár und ihren Schwestern. Ein nächster Höhepunkt war jedoch das Match zwischen Kasparow und Deep Blue im Jahr 1997, das immer noch als Wendepunkt in der Geschichte des Schachs gilt, denn hier wurde ein Computer zu stark für einen Menschen. (Tatsächlich dauerte es etwas länger, bis Computer echte Unbesiegbarkeit erreichten.)

In den folgenden Jahrzehnten zog Magnus Carlsen die meiste Aufmerksamkeit auf sich, da er seine bemerkenswerte Dominanz auf dem Schachbrett mit der eines begeisterten Sportfans, eines Models und sogar einer Figur in *Die Simpsons* und *Donald Duck* verband. Es war jedoch eine andere junge Dame, die den dritten großen Höhepunkt in der weltweiten Schachpopularität auslöste. Beth Harmon, die Hauptfigur der Netflix-Miniserie *The Queen's Gambit* (dt. Titel *Das Damengambit*), die im Oktober 2020 erstmals ausgestrahlt wurde und auf dem Roman von Walter Tevis aus dem Jahr 1983 basiert.

Während ich diese Zeilen schreibe, ist Chess.com doppelt so schnell gewachsen wie zu Zeiten von *Das Damengambit* – was darauf hindeutet, dass Schach noch nie so beliebt war wie im Jahr 2024. Heute scheint es nicht den *einen* Grund für diesen Popularitätsanstieg zu geben, sondern gleich mehrere, die zu berücksichtigen wären. Vielleicht war es dieses Mal kein Hype, und Schach ist endlich eine echte Mainstream-Aktivität geworden. Wie gerne würde ich das glauben.

Das Schachspiel hat in den letzten Jahrzehnten einen bemerkenswerten Wandel erlebt, der hauptsächlich durch den Computer und das Internet beeinflusst wurde. Heute können sich weder Schachamateure noch Großmeister eine Welt ohne einen Computer vorstellen, mit dem sie ihre Entscheidungen analysieren, sich auf ihre Partien vorbereiten oder online spielen können. Gleichzeitig hat das Internet mehr neue Fans für das Spiel gewonnen als je zuvor, und Schach ist zu einem beliebten E-Sport geworden. Der Kanal von Chess.com war im Jahr 2023 mit über 11 Millionen Zuschauerstunden der meistgesehene englischsprachige Twitch-Kanal (und der fünfte Kanal insgesamt). Das verleiht dem alten Brettspiel eine ganz neue Dimension und ist nichts weniger als eine digitale Revolution – und damit eine Geschichte, die es verdient, erzählt zu werden.

Man sagt, dass über keine Sportart mehr Bücher geschrieben wurden als über Schach. Die überwiegende Mehrheit ist jedoch für ein schachkundiges Publikum bestimmt, das bereits weiß, wie 1.d4 f5 heißt (Holländische Verteidigung, eine Eröffnung, die ich selbst nie gespielt habe!) oder wer Wilhelm Steinitz war (der erste offizielle Weltmeister).

Was fehlt, ist ein Buch für die vielen neuen Schachfans, die das Spiel als Netflix-Zuschauer oder YouTube-Abonnenten kennengelernt haben und dringend eine gute Einführung in diesen Sport und die Welt dahinter brauchen. Ein Buch, das viele der berühmten Geschichten und Anekdoten aufgreift, die untrennbaren Verbindungen des Schachs mit der westlichen Kultur aufzeigt, über seine größten Helden spricht und die unglaubliche Geschichte der Veränderungen beschreibt, die das Schachspiel durchlaufen hat, um dorthin zu gelangen, wo es heute ist. Ich hoffe, dass ich dieses Buch geschrieben habe.

Wer sich bereits mit der Schachwelt beschäftigt hat, wird

viele der Geschichten und Anekdoten wiedererkennen, aber auch für sie oder ihn gibt es noch viel zu entdecken. Und da das letzte Buch, das versucht hat, die gesamte Geschichte des Schachs abzudecken, 1985 veröffentlicht wurde, kann das vorliegende Werk vielleicht die Lücke hin zur modernen Ära schließen, indem es die Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft des Schachs an einem Ort zusammenfasst und seine Beziehung zu Kultur und Technologie aufzeigt.

Eine bekannte Formulierung lautet, Schach sei eine Kunst, eine Wissenschaft und ein Sport. Nur ist das natürlich etwas klischeehaft und ziemlich begrenzt. Hinter diesem scheinbar einfachen Brettspiel mit 64 Feldern und 32 Figuren verbergen sich nicht nur direkte Verbindungen zu vielen weiteren Bereichen des Lebens, sondern auch eine unglaubliche Geschichte voller faszinierender Ereignisse und brillanter Persönlichkeiten. Leserinnen und Leser, die das Schachspiel noch nicht kennen und dieses Buch in Händen halten, haben eine einzigartige Welt zu entdecken, die sowohl faszinierend als auch inspirierend ist. Kommen, sehen, staunen!



TEIL I

Schach als kulturelles Phänomen



Kapitel 1

1500 Jahre Magie: Eine Geschichte des Schachs in der populären Kultur

»Schach ist nicht immer Konkurrenz. [...] Ja, aber Schach kann auch etwas ... Schönes sein. [...] Es war das Brett, das mich fasziniert hat. [...] Es ist eine ganze Welt aus nur 64 Quadraten. Ich fühle mich sicher darin. Ich kann sie kontrollieren, ich kann sie dominieren. Und es ist alles vorhersehbar. Wenn ich zu Schaden komme, liegt das ausnahmslos an mir.«

Beth Harmon, *Das Damengambit*, Episode 3 (2020)

Am 19. November 2022 wurde ein Bild auf Instagram rasend schnell zu einem der meistgelikten Beiträge aller Zeiten. Es war der Tag vor Beginn der Fußball-WM in Katar, und das Modehaus Louis Vuitton postete ein Foto von Lionel Messi und Cristiano Ronaldo beim Schachspielen. Das Foto, aufgenommen von der legendären Porträtfotografin Annie Leibovitz, wurde mit der Bildunterschrift »Victory is a State of Mind« (Sieg ist Einstellungssache) auf den Instagram-Kanälen von Lionel Messi, Cristiano Ronaldo und Louis Vuitton gepostet. Das Bild, das mehr als 84 Millionen Likes erhielt, zeigt die beiden Fußballstars, die einen karierten Louis-Vuitton-Koffer als Schachbrett benutzen. Zwei Jahre nach der Veröffentlichung von *Das Damengambit* erlebte das Schachspiel einen neuen Auftritt in der Populärkultur, der vielleicht noch mehr Menschen erreicht hat als die unglaublich erfolgreiche Netflix-Serie.

Übrigens wurde für das Bild – komponiert aus verschiedenen Aufnahmen, da Messi und Ronaldo nicht gemeinsam im Studio waren – eine echte Schachstellung aus einer echten Partie verwendet. Der Trainer des Weltranglistenersten Magnus Carlsen, der Däne Peter Heine Nielsen, twitterte, die Stellung stamme aus einer 2017 in Norwegen gespielten Partie zwischen Carlsen und Hikaru Nakamura, den beiden größten Stars der Schachwelt. Carlsen retweetete Niensens Botschaft mit dem witzigen Kommentar: »Die zweitgrößte Rivalität unserer Zeit imitiert die größte.«

Es wäre kaum vorstellbar gewesen, dass Messi und Ronaldo vor einem Dame- oder Kartenspiel sitzen. Und es hätte auch nicht funktioniert. Die visuellen Möglichkeiten, die Symbolik, die Tradition und die Komplexität des Schachspiels verleihen ihm Macht. Schach hat Kaiser, Könige, Maharadschas, Schahs, Zaren, Generäle und Präsidenten fasziniert. Maler, Dichter, Dramatiker, Romanautoren, Regisseure, Drehbuchautoren, Sportler und Politiker ließen sich davon inspirieren. Die Magie dieses Spiels fesselt uns seit 1500 Jahren.

Die Ursprünge des Schachspiels

Es war einmal in Indien eine kluge Königin namens Jūshīr, die mit einer Rebellion konfrontiert wurde. Sie sandte einen ihrer Söhne aus, um den Aufstand niederzuschlagen, doch einer der Rebellen tötete ihn und versetzte die Menschen des Landes in Angst und Schrecken. Aus Furcht, ihr die Todesnachricht zu überbringen, versammelten sie sich vor einem ihrer Weisen, Qaflān, und erzählten ihm, was geschehen war. Er sagte: »Gebt mir drei Tage Zeit«, und ging fort, um nachzudenken. Dann sagte Qaflān zu einem seiner Schüler: »Bringt mir einen Schrei-