

DIE RICHTUNG DER STEINE

KONZEPTE DES GO-SPIELS IM KULTURELLEN VERGLEICH

Bernhard Scheid

EINLEITUNG¹

Mit dem zunehmenden Interesse, welches das Thema „Freizeit in Japan“ innerhalb der westlichen Japanologie in letzter Zeit erfuhr, ist auch der Bereich Spiele und Spielen in Japan mehr und mehr ins Zentrum der allgemeinen Aufmerksamkeit gerückt. Als langjähriger Go-Spieler fühle ich mich daher ermutigt, einige allgemeine Überlegungen zu diesem Spiel darzulegen, die vor allem die Frage berühren, inwieweit sich Kulturen in ihren Spielen widerspiegeln und warum sich gewisse Spiele in einzelnen Kulturen durchsetzen, in anderen nicht.

Die Praxis des Go-Spiels lehrte mich eine neue, unbekannte Art des Denkens, die ich – im Gegensatz zum „europäischen“ Schach – spontan als „asiatisch“ bezeichnete. Bei genauerer Betrachtung zeigte sich jedoch, daß sich die jeweiligen strategischen Grundkonzepte beider Spiele gar nicht so sehr widersprachen. Es gibt wohl kaum eine Strategie oder eine Fähigkeit, die nicht in beiden Spielen angewendet werden könnte. Dennoch sind die Unterschiede im strategischen Denken, das jeweils gefordert ist, nicht einfach gradueller Natur. Sie resultieren vielmehr aus den unterschiedlichen Zielsetzungen beider Spiele, die sich zwangsläufig aus den grundlegenden Spielregeln ergeben. Dies soll im folgenden genauer ausgeführt werden.

Ich halte es für kein einfaches Unterfangen, historisch nachzuweisen, daß sich ein bestimmtes Spiel nur in einer bestimmten kulturellen Umgebung hätte entwickeln können. Auch hätte ich für eine derartige Untersuchung gar nicht das geeignete Material zur Hand. Dennoch bin ich der Auffassung, daß es nicht bloßer Zufall sein kann, welches Spiel in welcher Kultur Verbreitung gefunden hat. Stimmt man dem zu, so scheint die Frage gerechtfertigt, inwieweit die Unterschiede zwischen Go und Schach die Unterschiede zwischen den Kulturen reflektieren, in denen sie ihre höchste Popularität genießen, nämlich:

¹ Der vorliegende Artikel wurde in gekürzter Form im Rahmen eines Workshops der Sixth International Studies Conference on Japan, Berlin, September 1991, vorgetragen.

1. den westlichen Kulturen, in denen Schach nicht nur wegen seiner intellektuellen Anforderungen geschätzt, sondern auch als gängige Metapher für jede erdenkliche Konfliktsituation benutzt wird,² und
2. den fernöstlichen Kulturen, in denen das Go-Spiel als das schwierigste Brettspiel angesehen wird und damit ein zumindest ebenso hohes Prestige besitzt wie hierzulande das Schach.³

Ich werde also versuchen, die Unterschiede zwischen beiden Spielen so allgemein wie möglich darzustellen und dadurch zu den Bedingungen zu gelangen, die die Spiele selbst stellen, wenn man sie als archetypische Modelle von Kampf- und Konfliktaustragung ihrer jeweiligen Gesellschaft begreifen will. Als begeisterter Go-Spieler muß ich zugeben, persönlich im Go das interessantere und facettenreichere Spiel zu sehen, ohne allerdings dem Schach ähnlich viel Zeit gewidmet zu haben. Weiterhin gehe ich davon aus, daß es überflüssig wäre, den deutschsprachigen Leser mit den Einzelheiten des Schachspiels zu langweilen, und widme daher die eingehendere Beschreibung dem Go.

ALLGEMEINES ÜBER DAS GO-SPIEL

Go kann als ein Wettkampf territorialer Eroberung bezeichnet werden. Das leere Brett zu Beginn des Spieles ähnelt einem weiten Land, das von zwei feindlichen Armeen beansprucht wird. Ziel des Spieles ist es, sich den größeren Teil dieses Landes anzueignen und gegen feindliche Angriffe immun zu machen. Es gewinnt der Spieler, der die höhere Anzahl leerer Punkte umschließen kann.

Die neunzehn mal neunzehn Linien auf dem Go-Brett ergeben 361 Schnittpunkte, auf welche die Spieler abwechselnd je einen Stein setzen. Jeder Stein hat, abgesehen von der Farbe (schwarz und weiß), dieselben Eigenschaften wie alle anderen. Er kann, nachdem er gesetzt wurde, nicht mehr bewegt werden, es sei denn, er wird vom Gegner „geschlagen“.

Um gegnerische Steine zu schlagen, bzw. zu fangen, ist es notwendig, sie vollständig zu umzingeln. Das allein genügt jedoch nicht, um gegne-

² Vgl. Ausdrücke in europäischen Sprachen wie: *j.m Schach bieten*, *to check s.o.*, *échec qn*, etc.

³ Neben Go, das aus China zu stammen scheint, wo es heute unter der Bezeichnung *wei-ch'i* bekannt ist, werden in allen asiatischen Gesellschaften verschiedene Varianten des Schach (*shōgi* in Japan, *hsiang-ch'i* in China) gespielt, die trotz aller Unterschiede in ihren Grundregeln übereinstimmen. Go dürfte jedoch nicht nur das älteste, sondern auch das am weitesten verbreitete asiatische Brettspiel sein.

rische Steine vom Brett zu nehmen. Eine isolierte, d. h. vollständig umschlossene Gruppe von Steinen kann „leben“, wenn es ihr gelingt, ihrerseits ein bestimmtes Minimum an „Gebiet“, an leeren Punkten, einzuschließen. Wird dieses Minimum unterschritten, gelten die Steine als „tot“ und können vom Brett entfernt werden.

Die Drohung, einander zu fangen (oder zu schlagen oder zu töten), und die Möglichkeit, sich der Gefangennahme zu entziehen, bilden die dynamischen Faktoren im Prozeß der Gebietsaneignung. Das Risiko, gefangen genommen zu werden, limitiert die Möglichkeiten der Invasion in gegnerisches Gebiet. Allzu weitgesteckte Gebietsansprüche aber erlauben dem Gegner, „lebende Gruppen“ im eigenen Einflußbereich zu bilden. Die Entscheidung, ob ein Gebiet oder eine Gruppe von Steinen „sicher“ ist oder noch verteidigt werden muß, bedarf des ganzen taktischen Könnens der Spieler und fällt mitunter – je nach deren Stärke – unterschiedlich aus. Wenn es im Go auch letztlich um die Eroberung von „Gebiet“ geht, sind die endgültigen territorialen Grenzen stets das Ergebnis wechselseitiger Angriffe und Verteidigungen.

Ähnlich wie im Schach läßt sich eine Go-Partie zumeist in drei Phasen unterteilen: Eröffnung, Mittelspiel und Endspiel. Nach meiner eigenen Erfahrung besteht eine Partie aus durchschnittlich etwa 250 Zügen. 30–50 davon entfallen auf die Eröffnung, 50–80 auf das Mittelspiel und 100–150 auf das Endspiel.

Die Eröffnung wird in beiden Spielen von standardisierten Zugfolgen oder Formeln bestimmt.⁴ Doch während diese Phase im Schach oft aus dem Durchexerzieren einer einzigen Eröffnungsformel besteht, macht sie im Go nur einen Teil des Eröffnungsszenarios aus. Denn im Schach liegt der Brennpunkt der Eröffnung im Zentrum des Brettes, im Go hingegen verteilt er sich auf die vier Ecken. Es können also bis zu vier Eröffnungsformeln zur Anwendung gebracht werden. Wichtig ist dabei nicht nur, die Formeln selbst korrekt durchzuspielen, sondern auch, die Varianten so zu wählen, daß sie sich möglichst günstig miteinander kombinieren lassen. Jeder Schritt der Eröffnung erfordert somit weitreichende strategische Überlegungen.

Im Mittelspiel beginnen Go-Dramaturgie und Schach-Dramaturgie sich deutlich voneinander zu unterscheiden. Im Go ist es zumeist das Mittel-

⁴ Die Spitzenspieler beider Spiele kennen hunderte solcher Formeln mit tausenden Varianten. Kennzeichnend für diese Formeln ist, daß sie zu einem ausgewogenen Ergebnis für beide Seiten führen. Jede Abweichung sollte in eine unvorteilhafte Situation münden. Es ist somit nicht nur entscheidend, die Formel selbst zu kennen, man muß auch wissen, wie man Abweichungen des Gegners „bestraft“.

spiel, das den Schauplatz der heftigsten Kämpfe abgibt. Es besteht aus Invasionen und Reduktionen von gegnerischem Gebiet sowie aus der Verteidigung eigener Grenzen und der Attacke feindlicher Invasionssteine. Die endgültige Gebietsaufteilung folgt kaum je den Entwürfen des Eröffnungsspiels. Es kann beispielsweise vorkommen, daß keine Seite ihr eigenes Gebiet verteidigt, sondern statt dessen gegnerisches zerstört. Schwarzes Gebiet wird dabei letztlich weiß und weißes schwarz. Was zählt, ist Flexibilität: Gute Spieler kleben weder an ihren ursprünglichen Plänen noch an einzelnen Steinen. Sie müssen jederzeit bereit sein, ihre eigenen Steine zu opfern, wenn sie daraus territorialen Gewinn ziehen können. Üblicherweise zählt ein gefangener Stein soviel wie zwei leere Gebietspunkte. Kann man also drei Punkte durch Opfern eines Steines gewinnen, soll man opfern, kann man 21 Punkte durch Opfern von zehn Steinen gewinnen, soll man opfern. Anfänger zeigen hier erhebliche psychologische Barrieren. In diesem Zusammenhang läßt sich überdies eine interessante semantische Parallele nachweisen: Der Terminus „opfern“ entspricht dem japanischen *suteru*. Dies ist außerdem das Wort, das im Buddhismus die Abkehr von allem Weltlichen bezeichnet. Man könnte es vielleicht am besten mit „loswerden“ übersetzen. Sowohl im Go als auch im Buddhismus hat es manchmal den Anschein, es ginge darum, möglichst viel „loszuwerden“.

Im Schach vollzieht sich während des Mittelspiels zumeist ein gegenseitiger Figurenabtausch, bis es zum entscheidenden Endspiel kommt. Das *showdown* wird eingeleitet. Die Komplexität am Ende der Eröffnung nimmt ab, bis sich die Überlegenheit eines Spielers im entscheidenden Schlag manifestiert. Die Richtung von Angriff und Verteidigung wird im Verlauf einer Partie durch lokale Schlagabtausche modifiziert. Letztlich zielt sie jedoch immer auf das Lager des Königs.

Das Endspiel besteht im Go aus der endgültigen Klärung der Grenzverläufe. Die großen Schlachten sind ausgefochten, und nur noch kleinere Scharmützel flackern hier und da auf. Obwohl es die höchste Anzahl von Zügen enthält, kann das Endspiel von Spitzenspielern des öfteren exakt ausanalysiert werden.

Während also die Schachpartie – zumindest von ihrer Zielsetzung her – im entscheidenden „Schachmatt“ kulminiert, findet die Go-Partie einen ruhigen Ausklang. Das Brett ist zuletzt dicht bedeckt mit schwarzen und weißen Steinen, die sich zu asymmetrischen, ungeometrischen Gebilden formen wie die Linien einer Landkarte. Dicht an dicht umgeben die Steine freie Felder und schützen sie gegen jede Aggression von außen. Die Spieler beenden die Partie, wenn sich kein Punkt „Profit“ mehr machen läßt, weder durch Vergrößerung des eigenen noch durch Verkleinerung des feindlichen Gebiets.

Somit besteht einer der ersten augenfälligen Unterschiede zwischen den beiden Spielen darin, daß im Schach die Figuren weniger werden, die Steine im Go aber mehr. Entsprechend wird Schach vom Konzept der entscheidenden *Schlacht* dominiert. Gegenseitige Schlagabtausche klären die anfangs komplexe Situation, bis eine Seite die andere vollkommen besiegt.

Go hingegen hat wesentlich mehr mit einem *Krieg* gemeinsam, der sich über Jahre hinzieht, und nach und nach alle Teile einer Region erfaßt. Trotz beiderseitiger Verluste wächst die Kriegsmaschinerie selbst mehr und mehr an.

EIN HISTORISCHES BEISPIEL

In diesem Zusammenhang verdanke ich Scott A. Boormans Buch *The Protracted Game* einige anregende Gedanken. Boorman unternimmt den Versuch, zwischen dem erfolgreichen Aufstand der chinesischen Kommunisten unter Mao und einer Partie *wei-ch'i* (der chinesische Ausdruck für „Go“) Parallelen aufzuzeigen. Die Schwierigkeit, der anfänglichen Unterlegenheit der Kommunisten hinsichtlich Truppenstärke und Ausstattung in seinem Vergleich gerecht zu werden, versucht der Autor zu beheben, indem er die historische Ausgangssituation mit einer „Vorgabepartie“ (in welcher der schwächere Spieler eine adäquate Anzahl von Steinen im Voraus aufs Brett gesetzt bekommt) vergleicht. Dabei entgeht Boorman nicht immer der Versuchung, die Analogien zu weit zu führen, so daß es militärischen Experten wahrscheinlich ebenso leicht fällt wie Go-Spielern, die Details seiner Ausführungen zu kritisieren. Dennoch bietet das Buch einen interessanten Einstieg sowohl in die Geschichte der maoistischen Erhebung als auch in die Grundkonzepte des Go-Spiels.

Der Titel von Boormans Werk ist von einem Aufsatz Mao Tse-tungs *On Protracted War* abgeleitet und enthält damit eine Anspielung darauf, daß der Sieg im Go wie im Guerilla-Krieg nur durch eine lange Reihe von Schlachten errungen werden kann:

... only a wei-ch'i strategy which takes into consideration the long-term outcomes of all the tactical combats on the board can ensure wei-ch'i victory, since a policy oriented toward local success often leads to strategic debacle. By contrast to the orientation of Western strategy to realization of a single decisive tactical engagement, the concept of tactical success leading to strategic victory is alien to the spirit of wei-ch'i (Boorman 1969:23).

Boorman merkt weiter an, daß es im Go kaum je einen totalen Sieg gibt. Da beide Seiten laufend Steine investieren, kann es – bei ähnlicher Spielstärke – kaum vorkommen, daß die eine alles und die andere nichts erhält. Sieg ist daher im Go immer nur relativ.⁵ Der Modus seiner Konfliktaustragung ähnelt eher dem wirtschaftlichen Wettbewerb um ein knappes Gut als einem Duell (Boorman 1969:25). Mir drängt sich überdies der Vergleich mit einem Präsidentschaftswahlkampf auf. Auch hier zählt nicht die Höhe des Gewinns, auch hier existieren unterschiedliche Formen der Berechnung, die zu unterschiedlichen Ergebnissen führen können.

Drittens hebt Boorman den puzzlespielhaften Charakter des Go-Spiels hervor, den er auch in den unvorhersehbaren Attacken eines Guerilla-Krieges wiederfindet. Im Zitat eines frühen westlichen Beobachters wird dieser Aspekt besonders schön dargestellt:

The two players seem to place their men at haphazard, now in one corner of the board and now in another; it looks rather as if they were trying to form pretty figures than trying to circumvent each other. It is only after a good many men have been placed that one perceives that those men which seemed played without any offensive or defensive purpose are all useful, and that they were placed originally to act as outposts for the territories which it was foreseen would be formed around them, or as posts of observation to annoy the enemy (Volpicelli 1891 / 92:106–107, zit. nach Boorman 1969:21).

Für den Eingeweihten folgt dieses Hin und Her freilich nur dem Prinzip, stets die strategisch wichtigsten Punkte zu besetzen. Gleichzeitig ist es eine Tugend, die sich oft bezahlt macht, nicht jede lokale Situation bis zum Ende auszuspielen und sich damit soviele Optionen wie möglich offenzuhalten. Hierin unterscheidet sich Go jedoch nicht wesentlich von Schach. Seine Trümpfe so lange wie möglich in der Hand zu halten, ist sicher in den meisten Spielen vorteilhaft.

Grob gesagt erklärt Boorman den Sieg der kommunistischen Truppen in China damit, daß sie einfach die besseren Go-Spieler waren und sich daher Strategien bedienten, die nicht nur ihren Gegenspielern fremd waren, sondern auch den strategischen Vorstellungen des Westens:

⁵ Relativ vor allem auch hinsichtlich der unterschiedlichen Zählmethoden in China und Japan, die mitunter zu unterschiedlichen Ergebnissen führen können. Relativ auch insofern, als im modernen Go der Anzugsvorteil von Spieler A durch eine bestimmte Anzahl von Gebietspunkten kompensiert wird, die der Punktezahl von Spieler B am Ende der Partie zugerechnet werden. Was die Anzahl dieser Punkte betrifft, existieren gegenwärtig mehrere Konventionen nebeneinander. Sie schwankt zwischen $5\frac{1}{2}$ und $7\frac{1}{2}$ Punkten.

... the fundamental principle is that, by contrast to the emphasis of much Western military / strategic doctrine on the protection or attack of population centers, capitals, key economic points, etc., the vital points of *wei-ch'i* are determined only by the interrelation of forces on the board at a given time. As a result of the often rapidly developing character of the situation and the deployments of each side, the vital points of the position change frequently, and a group of stones or sphere of influence formerly considered important may be sacrificed with impunity (Boorman 1969:36).

Wenn wir Boorman in dieser Charakterisierung westlicher Militärdoktrin folgen wollen, läßt sich leicht eine Parallele zum Schach herstellen, wo letztlich auch nur eines zählt: Angriff auf den König und seine Verteidigung.

EIN KURZER BLICK AUF DIE GESCHICHTE DES GO IN JAPAN

Zur Untermauerung seiner Thesen stützt sich Boorman immer wieder auf Zitate Maos, in denen dieser selbst seine Strategien mit den Strategien des Go-Spiels vergleicht. Doch nicht nur Mao, sondern auch frühere bedeutende Persönlichkeiten der chinesischen Militärgeschichte sollen Experten dieses Spiels gewesen sein.

In Japan läßt sich ähnliches spätestens seit der Muromachi-Ära belegen. Das Spiel selbst scheint bereits seit den Zeiten der ersten Kontaktaufnahme mit China Verbreitung gefunden zu haben – so verbietet ein kaiserliches Edikt der Nara-Zeit generell jedes Spiel für Mönche und Nonnen mit Ausnahme von Go –, doch ist mir nicht bekannt, welche Kreise damit in Verbindung kamen. In der Heian-Zeit jedenfalls scheinen nicht notwendigerweise Krieger damit beschäftigt gewesen zu sein. Eher ließen sich Hofdamen von Leuten wie Prinz Genji beim gemeinsamen Go-Spiel überraschen, eine Szene, die sowohl in Darstellungen auf frühen Wandschirmen als auch später in den *ukiyo-e* ungemein beliebt war.

Seine bedeutendste Entfaltung scheint das Go-Spiel in Japan aber vor allem während der Edo-Zeit gefunden zu haben. Einerseits läßt sich allein aus bildlichen Darstellungen gut belegen, daß die Freudenviertel jener Zeit weitläufige Möglichkeiten für alle erdenklichen Brettspiele boten, andererseits unterhielt das Shogunat Go-Schulen, die nach dem *iemoto*-System geführt wurden und untereinander in fruchtbare Konkurrenz traten. Oda Nobunaga hatte diese Tradition ins Leben gerufen, als er einen Mönch zu seinem offiziellen Go-Lehrer machte, welcher der Begründer der bedeutenden Honinbō-Schule wurde. Es bildeten sich in der Folge mehrere

Häuser, die um die Ehre wetteiferten, den Lehrer des Shōgun zu stellen, der den Titel *meijin* verliehen bekam und als der hervorragendste Spieler seiner Zeit galt. Nicht nur er, sondern alle Mitglieder der einzelnen Häuser erhielten staatliche Mittel, um sich nach dem Muster buddhistischer Mönche ganz dem Studium des Go-Spiels zu widmen.

Trotz zahlreicher Eifersüchteleien und Intrigen, die des öfteren mehr Bedeutung hatten als die tatsächliche Stärke der Spieler, entstand durch dieses System, das zum ersten Mal in der Geschichte professionelle Go-Spieler hervorbrachte,⁶ eine umfangreiche Go-Theorie, die bis heute für den herausragenden Platz Japans unter den Go spielenden Nationen verantwortlich ist.⁷

Sicherlich verdankt das Spiel die Förderungen, die ihm durch die Militärmachthaber zuteil wurden, den Analogien, die sich zwischen Go-Spiel und Kriegführung herstellen lassen, und es scheint verlockend, zwischen den Schlachtenplänen der „Zeit der kämpfenden Länder“ (*sengoku-jidai*) und den Strategien des Go-Spiels, ähnlich wie Boorman, nach Parallelen zu suchen. Tatsächlich ist Go jedoch, wie so viele andere Künste des *bushidō*, erst unter der krieglosen Tokugawa-Herrschaft zur Blüte gelangt. Historisch gesehen ist es daher eher wahrscheinlich, daß sich der Kampf auf dem Schlachtfeld einfach in den Kampf auf dem Spielbrett verwandelte.

DER SINN FÜR RICHTUNG

Um wieder auf das Verhältnis von Go und Schach zurückzukommen, sei hier nochmals betont, daß die beiden Spiele keinesfalls völlig unterschiedliche Fertigkeiten nötig machen. Hier wie dort braucht man die Fähigkeit, in einem lokalen Kontext so viele Züge wie möglich *voraus*zusehen (taktisches Geschick, „Rechenstärke“) und gleichzeitig die Situation des gesamten Brettes zu *überblicken* (strategisches Vermögen, „Sinn für Richtung“). Ersteres erlaubt dem Spieler, die möglichen Abläufe in einer lokal begrenzten Situation vorauszuberechnen, letzteres, zu entscheiden, wie

⁶ Abgesehen von Spielern, die um Geld spielten und damit schon in manchen chinesischen Klassikern für einen schlechten Ruf des Spiels sorgten.

⁷ Trotz Maos offensichtlicher Neigung wurde das Spiel während der Kulturrevolution in China verboten. In den letzten Jahren zeichnet sich jedoch ein regelrechter Go-Boom ab, der auch zur raschen Entwicklung einer – die Hegemonie Japans ernsthaft bedrohenden – chinesischen Spielerelite führte. Der Stil dieser Spieler weicht gelegentlich von den sakrosankten Prinzipien der japanischen Meister ab.

man diese Abläufe möglichst optimal kombinieren kann, welche Manöver Priorität haben, etc. Was Go und Schach unterscheidet, ist nur die relative Wichtigkeit dieser zwei Kategorien von Fähigkeiten.

Im modernen Schach ist es durch den Einsatz von Computern möglich geworden, mannigfache Situationen vollständig zu analysieren. Spitzenspieler benötigen daher in erster Linie ein ausgezeichnetes Gedächtnis, das sie befähigt, die Resultate dieser Analysen im Kopf zu behalten und eine verlässliche, weitreichende „Rechenstärke“, um den Gegner zu „bestrafen“, falls er von einem wohlbekanntem Pfad abweicht. Für den eher altmodischen „intuitiven Zugang“ ist hier kein Platz. Er kann nur noch dem Gelegenheitsspieler dienen.

Im Go hingegen ist die Situation vollkommen anders. Die 361 Schnittpunkte lassen theoretisch derart viele Zugkombinationen zu, daß selbst lokale Schlagabtausche kaum exakt zu berechnen sind, egal ob dabei Computer eingesetzt werden oder nicht. Selbst die Spitzenspieler können sich in komplizierten Kämpfen nicht vollständig auf ihre Rechenstärke verlassen und suchen diese, besonders wenn sie meinen, in Führung zu liegen, tunlichst zu vermeiden.⁸

Strategisches Können scheint daher im Go relativ wichtiger zu sein, taktisches Können im Schach. Go-Spieler können ihre strategischen Entscheidungen kaum je in einem mathematisch-logischen Sinne beweisen. Sie orientieren sich an einer Fülle von Prinzipien, die aus jahrhundertealter Erfahrung gewonnen sind und deren Erfolg durch Sieg oder Niederlage bestätigt wird – ein Verfahren von Versuch und Irrtum also. Es genügt natürlich nicht, diese Prinzipien nur einfach zu kennen. Erst durch die spielerische Praxis erwirbt man sich so etwas wie ein „Gefühl“, wann welches Prinzip am besten zur Anwendung gebracht werden kann. Dieses Gefühl wird in der Go-Literatur bisweilen als „Sinn für Richtung“ bezeichnet. Go-Meister Kajiwara Takeo hat diesem Thema ein ganzes Buch gewidmet. Er schreibt:

⁸ Daher auch das Go-Sprichwort: Führst du, vereinfache! Bist du im Nachteil, kompliziere das Spiel!

Im Unterschied zu professionellen Spielern halten sich Amateure selten mit derartigen strategischen Spitzfindigkeiten auf. Sie versuchen oft auf Gedeih und Verderb eine rasche Entscheidung herbeizuführen, stürzen sich unüberlegt in die kompliziertesten Kämpfe und hoffen, daß ihnen ihre eigene Rechenstärke oder eine Unaufmerksamkeit des Gegners dabei zustatten kommt. Da sich ihre strategischen Fehler zumeist gegenseitig aufheben, ist es tatsächlich die Rechenstärke, die ihre Partien entscheidet. Während also professionelle Spieler vorher überlegen, welche möglichen Entwicklungen für sie günstig wären, überlegen Amateure zumeist im Nachhinein, wie sie sich am günstigsten aus der eben eingetretenen Situation befreien können.

Go stones are round and have neither a head nor tail, but once they are placed on the board they acquire a face with open eyes. These eyes are firmly fixed in the „direction of play“. Your first priority must be to discover what direction that is (Kajiwara 1979:57).

Diese Richtung des Spiels ist naturgemäß während der Anfangsphasen des Spiels besonders wichtig, doch ist ihre Bedeutung keinesfalls nur auf die Eröffnung beschränkt. Kajiwara meint sogar, man könne eine ganze Go-Partie als fortlaufendes Spielrichtungs-Problem auffassen (Kajiwara 1979:18) – wobei er bewußt die Bedeutung des taktischen Könnens untertreibt.

Das Schachspiel entspricht der Vorstellung von Krieg als Akt der Zerstörung. Das Niederringen und die schlußendliche Vernichtung des Gegners sind sein einziges Ziel. Das Spiel kulminiert in einer Entscheidungsschlacht, die Richtung ist stets, direkt oder indirekt, das Lager des Königs. Im Go ist dieser König so weit fort wie der mittelalterliche Tennō in militärischen und politischen Entscheidungen. Der Stratege/Spieler kann ihn völlig aus seinen Überlegungen ausklammern. Sein einziges Ziel ist, die weißen respektive schwarzen Einheiten einer relativen Überlegenheit zuzuführen. Er braucht dabei nicht notwendigerweise feindliche Einheiten zu vernichten, sondern nur soviel wie möglich neutrales Land zu erobern und halten. Er muß sich folglich immer dem Ort zuwenden, wo beide Spieler den meisten Gewinn erzielen können. Dieser Ort kann sich urplötzlich ändern; er kann sich auf mehrere Plätze verteilen (!), und er kann beiden Spielern verborgen bleiben. Diesen Ort zu entdecken, oder besser noch, vorauszusehen, ist der „Sinn für Richtung“, die Quintessenz des strategischen Könnens.

Um noch einmal auf den Vergleich mit einem politischen Wahlkampf zurückzukommen: Auch hier gibt es keinen totalen Sieg, auch hier beinhaltet jeder Gewinn einen Gewinn des Gegners, auch hier ist es notwendig, sich rasch neuen Bedingungen anzupassen und nicht zu lange an seinen ursprünglichen Plänen und Positionen festzuhalten. Ebenso kann ein „Wirtschaftskrieg“ Ähnlichkeiten mit einem Go-Spiel aufweisen. Auch hier ist die Zerstörung des Gegners mehr Mittel als Zweck. Einen Markt zu dominieren bedeutet nicht, ihn absolut zu beherrschen.⁹ Dennoch ist im Go, im Gegensatz zu Politik und Wirtschaft, Betrug – das heißt, das Spiel auf einer anderen Ebene der Information spielen – nicht möglich.

⁹ Es lassen sich mit Sicherheit erhebliche Parallelen zwischen den Strategien japanischer Wirtschaftsunternehmen und Go finden, für die es im Schach nur wenige Entsprechungen gibt.

DICK ODER SCHWER

Um einen flüchtigen Eindruck von den strategischen Konzepten zu geben, welche die Überlegungen eines Go-Spielers leiten, möchte ich kurz auf ein paar Termini eingehen, die mir von besonderer Bedeutung zu sein scheinen. Da wäre zunächst der Begriff „dick“ (*atsui*), der in der Konzeption von „Einfluß“ eine große Rolle spielt. Einfluß ist Potential, jedoch nicht nur potentiell, sondern vor allem auch Angriffs- und Verteidigungspotential. Um Einfluß zu haben, ist es notwendig, „dicke“ Formationen zu erzeugen, beispielsweise eine Linie von festverbundenen Steinen. Ein Go-Lehrbuch drückt es folgendermaßen aus:

The word thickness, as used in go, is approximately synonymous with strength. A group of stones is thick if it contains few or no weak points and is not vulnerable to attack. (...) Backed up by thickness you can attack with carefree abandon (...). Hence in the first half of the game building up thickness is just as important as building up territory (Nagahara 1972:31).

Dicke ist also vor allem wichtig, um gegnerische Gruppen zu attackieren, denn dieser Vorgang bildet, wie schon erwähnt, zunächst den Versuch, den Gegner einzuschließen, bzw. zu umzingeln. Bestehen die eingeschlossene und die einschließende Gruppe aus gleich vielen Steinen, ist es leicht vorstellbar, daß die äußere Formation „dünn“, d. h. nur lose verbunden ist. Lose verbundene Steine können voneinander getrennt werden und müssen sich in der Folge einzeln verteidigen. Attackiert man also mit zu dünnen Formationen, kehrt sich das Verhältnis Angreifer – Verteidiger leicht um. Daher sind dicke festverbundene Formationen, auf die man „schwache“ Steine zutreiben kann, eine wesentliche Voraussetzung für einen erfolgreichen Angriff. Andererseits braucht man gegnerische Angriffe umso weniger zu fürchten, je näher eine eigene, dicke Formation steht, die einer Linie fliehender Steine eine helfende Hand reichen kann, ohne dabei selbst in Gefahr zu geraten.¹⁰

Wer „dick“ spielt, hält gleichsam einmal inne, er sammelt Kraft, um dann umso effektiver vorwärts zu kommen. Es liegen jedoch zwei Gefahren in einer solchen Strategie. Die erste ist, daß sich die angesam-

¹⁰ Die hier verwendete Terminologie scheint der oben angeführten Regel zu widersprechen, Steine könnten nicht mehr bewegt werden, sobald sie das Brett berühren. „Fliehen“ bedeutet jedoch nur, daß sich an schon gesetzte Steine weitere reihen, so daß eine Art Strickleiter entsteht, die aus dem feindlichen Gebiet hinausführt.

melte Kraft als überflüssig erweist, daß sie nicht gewinnbringend eingesetzt werden kann. Das ist beispielsweise der Fall, wenn sich in unmittelbarer Nähe einer solchen starken Formation bereits eine andere starke Formation befindet. Eine Formation ist nur dick, wenn sie auch Einfluß hat. Überlappt dieser Einfluß mit dem Einfluß einer ebenfalls starken eigenen Position, spricht man von „Überkonzentration“ (*korigatachi*), d. h. Vergeudung von Kraft. Bricht sich der Einfluß an einer ebenfalls starken gegnerischen Position, erweist er sich ebenfalls als nutzlos.

Die zweite Gefahr einer solchen Strategie ist dann gegeben, wenn es sich um Steine unter gegnerischer Attacke handelt, wenn man also beispielsweise in gegnerisches Einflußgebiet eingedrungen ist. In einem solchen Fall soll man nicht versuchen, seine Steine durch feste untrennbare Verbindungen zusammenzuhalten, sondern muß flexible, „leichte“ Formen bilden. Diese ähneln augenscheinlich „dünnen“ Formationen, doch sie dienen einem anderen Zweck. Die gleiche Formation ist „dünn“ (und daher unbrauchbar), wenn sie als Grenze oder Angriffslinie dienen soll, aber „leicht“ (und daher vorteilhaft), wenn es darum geht, einer gegnerischen Attacke möglichst rasch zu entkommen. Sind Steine „leicht“, macht es nichts aus, wenn sie getrennt werden. Einzelne mögen gefangen werden, der Rest der Gruppe kann aber umso besser entkommen.

Ist man aber bemüht, alle Steine zu retten, entsteht sofort eine „schwere“ (*omoi*) oder schwerfällige Gruppe. „Schwere“ Formationen zeichnen sich dadurch aus, daß sie mühsam zu verteidigen und dennoch zu groß sind, um leichthin geopfert werden zu können. Wie im Guerilla-Kampf sind auch im Go flexible, unabhängige Formationen leichter zu verteidigen als große, klobige.

Die gleiche Konstellation von Steinen kann somit dick und einflußreich sein (und daher wünschenswert) oder schwerfällig und ineffektiv, je nach umgebender Situation. Ebenso kann eine Konstellation entweder dünn und unzureichend oder leicht und effektiv sein. Vorauszusehen, ob sich eine Formation als dick oder schwer bzw. dünn oder leicht erweisen wird, ist ein wichtiger Bestandteil der strategischen Feinarbeit eines Go-Spielers.

Vielleicht sind Konzepte dieser Art im Schach nicht entwickelt worden, weil die Figuren ihren Charakter schon vor Beginn der Partie besitzen und ihn im Spielverlauf nicht mehr verändern können. Somit ist auch die strategische Freiheit des Spielers stärker begrenzt. Nach Go-Begriffen ist der König im Schach der Inbegriff einer schweren und dennoch leicht verletzlichen Figur. Der Schachspieler aber kann nicht umhin, gerade sie bis zum äußersten zu verteidigen.

SCHLUSSBEMERKUNG

Um Mißverständnisse zu vermeiden, sei hier noch einmal betont, daß ich nicht vorhabe, das Verhältnis Go – Schach oder Asien – Europa auf ein Gegensatzpaar wie traditionell-intuitiv – modern-analytisch zu reduzieren. Statt dessen geht es mir darum, ein Denken zu skizzieren, das (noch) keiner formal-logischen Konzeptionalisierung unterworfen wurde, aber dennoch mit „weichen“ Begriffen wie „Sinn für Richtung“, „Dicke“, „Schwere“, usw. ein in sich stimmiges System entwickelt hat. Äußere Faktoren wie die Überfülle von möglichen Entwicklungen und die Einfachheit und Uniformität der Steine bestimmen gleich Axiomen diese „ludische“ Logik. Sie führen zu einem ständigen Wechsel des strategischen Brennpunkts, zur Notwendigkeit einer ständigen Neubewertung der Spielrichtung. Hierin liegt vielleicht der markanteste Gegensatz zum Schach, wo die strategische Richtung durch die Stratifikation von Figuren mit spezifischen Eigenschaften, die sie gleichsam „von Geburt an“ besitzen, bereits vorgegeben ist.

Wenn der erste Go-Stein in eine Ecke des Brettes gesetzt wird, folgt er damit einer strategischen Tradition, doch sind andere Züge nicht nur denkbar, sondern durchaus erfolgversprechend. Ein Bauer im Schach hingegen kann nicht anders, als sich auf die feindlichen Linien zuzubewegen. In dieser Hinsicht scheint mir Go mehr mit einer modernen, kapitalistischen Gesellschaft vergleichbar zu sein, Schach hingegen mit einer feudalistischen. Schon aus diesem Grunde ist eine uneingeschränkte Gleichsetzung Go – Asien, Schach – Europa zweifelhaft.

Gerade in bezug auf seine Vorstellung von „Kampf“ könnte man allerdings die Frage stellen, inwieweit das westliche Denken nicht tatsächlich tief in feudalistischen Vorstellungen gründet. Zumindest habe ich den Eindruck, daß sich westliche Strategen als bessere Schachspieler denn als Go-Spieler erweisen. In dieser Hinsicht ähnelt der Golf-Krieg einer vom Westen gewonnenen Schach-Partie, der Vietnam-Krieg einer verlorenen Go-Partie.

Zusammenfassend lassen sich folgende Unterschiede zwischen Go und Schach festhalten:

1. Dramaturgische Unterschiede: Abnehmende Figurenanzahl (Schach) – zunehmende Anzahl von Steinen (Go); Klimax im Endspiel (Schach) – Klimax im Mittelspiel (Go); Entscheidungsschlacht (Schach) – Stellungskrieg (Go).
2. Strategische Unterschiede: Vernichtung eines Feindes (Schach) – Eroberung von Gebiet (Go); Wichtigkeit von taktischem Geschick (Schach) –

Wichtigkeit von strategischem Überblick (Go); eine Angriffsrichtung (Schach) – mehrere Angriffsrichtungen (Go).

3. Evaluative Unterschiede: Totaler Sieg (Schach) – relativer Gewinn (Go); Unentschieden häufig (Schach) – Unentschieden selten (Go).

Durch diese Serie von Unterschieden erhalten wir zwei verschiedene Modelle von Kampf und Konfliktaustragung:

Ein Schach-Modell, das Assoziationen wie „ein Problem an der Wurzel packen“, „den Feind ins Mark treffen“, „eine Sache mit einem Schlage entscheiden“ etc. mit sich bringt und westliche Vorstellungen von Kriegführung sicherlich maßgeblich beeinflusst. Wenn sich die taktischen Mittel auch geändert haben, erinnern die strategischen Ziele moderner Kriege nach wie vor an die Zeit der Kreuzzüge.

Ein Go-Modell, das die Bereitschaft, alte Positionen aufzugeben, die Idee von ständigem Wandel und die Möglichkeit der Koexistenz mehrerer Lösungen beinhaltet und damit Vorstellungen anklingen läßt, die manchen buddhistischen Konzeptionen nicht unähnlich sind.

Freilich sind sowohl das Schachspiel als auch das Christentum in Asien nicht nur bekannt, sondern auch weit verbreitet, und auch die Vorstellung von totaler Vernichtung ist der asiatischen Kriegführung nicht ganz fremd. Gleichzeitig werden Go-Strategien in Wirtschaft und Politik aller moderner Gesellschaften angewandt, wenn auch Go, ebenso wie der Buddhismus, im Westen nie große Bedeutung erlangte. Die Beziehungen zwischen Go-Modell und Schach-Modell einerseits und Gesellschaft andererseits sind daher, wenn nicht zufällig, so doch komplex und verschlungen: Vom Schach-Standpunkt betrachtet wurzeln beide Spiele tief in ihrer Kultur, vom Go-Standpunkt aus finden beide überall Anwendung.

LITERATURVERZEICHNIS

- Boorman, Scott A. (1969): *The Protracted Game, a Wei-ch'i Interpretation of Maoist Revolutionary Strategy*. Oxford: Oxford University Press.
- Kajiwara, Takeo (1979): *The Direction of Play*. Tōkyō: The Ishi Press (Übersetzung von *Ishi no hōkō*, hg. vom Nihon Kiin, dem japanischen Go-Verband).
- Nagahara, Yoshiaki (1972): *Strategic Concepts of Go*. Tōkyō: The Ishi Press.
- Volpicelli, Z. (1891/92): „Wei-ch'i“. In: *Journal of the North China Branch of the Royal Asiatic Society*, Bd. 26, S. 106–107.