

Walter Korn/San Mateo, California: (Übersetzung: W. Nicolai)

Elektronische Geräte und Schach Von der Utopie zur Wirklichkeit

(4) Ausweitung des elektronischen Schachs

Zwei Betätigungsformen werden zunächst noch für eine ganze Weile nebeneinanderstehen: das herkömmliche Schach wird von den Vereinspielern und den mittleren Generationen wie bisher gespielt, unter Mitverwendung eines Schach-Mikrocomputers; diesen jedoch nur für besondere Zwecke, z.B. das Problemlösen, als Training „gegen den Computer“ und als analytischen Beistand, als den Gefährten für vereinsame Seelen. Andererseits jedoch wird die elektronische Technologie unsere ganze Ausrüstung umbilden, d.h. die Wesenart, die Ökonomie und die Organisation des Spieles und (auch) mehr und mehr unsere eigene Handlungsweise. Bisher verhalf die Begeisterungsfähigkeit der Jugend für die neuen elektronischen Maschinenteile den elektronischen Geräten und „hobbies“ dazu, vollständig zu werden. „Video-Spiele“ halfen beim Lernen, Üben, dienen der schnelleren Auffassung und Reaktion und geistigen Wechselwirkung, wobei sie unsere geistigen Fähigkeiten entwickeln halfen, wenn auch unter der getarnten Gefahr der Automatisierung unserer Denkmethode (eine Gefahr die auch früher stets bestand). Aber es ist der eigene (oder Heim-)Computer, welcher schnell überlegen sein wird, und zusammen mit den Änderungen in unserer Gesellschaftsordnung wird der Schritt zum Schach nicht unverändert derselbe bleiben. Bisher waren die praktische Durchführung der Züge am Brett, die Zeitkontrolle, die Aufzeichnung der Züge, deren Wiedergabe, Weitergabe und Glossierung und Reproduktion streng getrennte Operationen. Wie ich jedoch in meinem Buche „Das Amerikanische Schacherbe - von Benjamin Franklin bis Bobby Fischer und darüber hinaus“ (Mc Kay, New York, 1978, in englisch) beschrieb, haben wir bereits alle Mittel zur Verfügung, eine Turnier- (oder jedwede) Partie mit einer Art eines „sensory receptive board“ - eines sensitiv empfindlichen Schachbrettes - völlig mechanisiert abzuwickeln. Konstruktionen ähnlich dem Auto-Response-Board, jedoch unter Ausschaltung eines selbstfunktionierenden Antwort-Programmes, wären das Sprungbrett zu einer solchen kompletten Prozedur - die Verwendung eines vorschriftsgemäßen Brettes und Figuren; die elektronische Aufzeichnung des Zuges bei vollständiger Zeitkontrolle; der anschaltbare, sichtbare Thermodrucker; die Speicherung von Zug und Bedenkzeit; die optisch-akustische Quarz-Schachuhr; das Kabel zur graphischen Demonstrationswand und weiterhin zu Fernschreibern. Wie sehr die heutige veraltete Schachmethodik überholt ist, zeigt sich, wenn man in Anmerkungen zur ersten Wertkampfparchie Kortschnoi - Karpow 1981 zu lesen bekommt: „.... „Beide Spieler waren in schrecklicher Zeitnot, Karpow ließ auf seinem Partiezettel Züge aus und hatte andere zweimal notiert...“ („The New York Times“), und dies bei einem Weltmeisterschaftskampf, obwohl bereits bei Durchschnitturnieren physisch-manuelle, nicht-funktionelle Ablenkungen beseitigt werden können. Wie sich deutlich abzeichnet, wird die fortschreitende Verbreitung von eigenen (Heim-) Computern als einem universalen Gerät mit mannigfachen Verwendungsmöglichkeiten genügend Freiheit von physischer Anspruchnahme schaffen: von zeitraubender Fahrt und Reise, von Eile und Gedränge, von fixen Stunden- und Fahrplänen; von Mietverträgen und zeitlichen Einschränkungen bei Verwendung von Klubräumen. Die elektronischen Schnellverbindungen erlauben den audiovisuellen Operatoren die Bildung ihrer eigenen Teilnehmergruppen und den Einbezug weiter Kreise von Teilnehmern, die bisher keinem organisatorischen Verbands angehört oder angehören wollten. Tele-Schach wird in das Heim-Video und Kabel-TV-Netz hineinreichen, mit Sendungen oder bestellbaren Kassetten oder hauchdünnen Platten mit jedweden Schachthemen als Inhalt. In den USA allein erwarten Experten 25 Millionen Kabelabonnenten gegen Ende 1982. Diese Teilnehmer sind in diesem System nicht nur passive oder von der Berichterstattung manipulierte Beobachter, sondern aktive Teilnehmer, die Fragen stellen oder bei der Lösung von Problemen mit neuen Ideen aufwarten können. Umsomehr wird der eigene Heim-Computer vom Eigentümer programmiert werden können, um das zu erledigen helfen, was der Spieler wünscht und nicht nur, was die Massenmedien oder Organisatoren im eigenen Interesse getan zu haben wünschen. Elektronik bedeutet Personifizierung des Individuums. Computer jeder Art werden kleiner, stärker und weniger kostspielig werden, da sie enormes Bedürfnis und Ansprüche befriedigen müssen. Die Erfinder haben Mini-Heim- und natürlich tragbare Computer im Auge, mit Kassetten oder Platten und kristallkontrollierten Zubehöerteilen in einem Diplomatenkofferchen, mit eingebautem, ausdehnbarem Bildschirm, der eine größere Projektion und graphische Darstellungen (z.B. des Schachbrettes) gestattet und nach verschiedenen Richtungen projizierbar ist. Das graue und scharfkantige Profil der Schachfiguren wird plastischer in Form und Farbe werden. Die Ataris-Schachkassette für den Farbschirm kommt diesen Anforderungen bereits etwas entgegen. Schon auf dem Planungsbrett und bald anwendbar wird der Gebrauch eines Steuerknüppels werden, welcher auf dem Bildschirm direkt den gewünschten Zug andeuten und ausführen wird und jede Eingabe durch Tastatur überflüssig macht. Schachspielen ist nur eines der vielen Spiele und The-

men, die durch den Computer in vereinfachter Prozedur verrichtet werden, und die Vielfältigkeit dieses Gerätes erlaubt den Einbezug auch anderer und weiterer Phasen von Spiel- und Schachtätigkeit. Im Hinblick auf Wiedergabe von Wort und Text werden Polyglott World Processors (Sprachverarbeiter) in wachsendem Maße viele Durchschnittkommentare verarbeiten und weiterleiten. Durch Zwischenschaltung eines Modems (eines Signalumsetzers) können (Schach-) Informationen zwischen 2 oder mehr (Heim-) Computern und verfügbaren Datenspeichern telefonisch ausgetauscht werden. Als Folge von umständlichen Verlagsmethoden von (hohen) Druck-, Vertriebs-, Einlagerungs- und Transport-Kosten werden wir bereits Zeuge einer zunehmenden Benutzung des Datenprozesses und seiner Instrumente in der Publizistik, somit natürlich auch auf dem Gebiete der Schachliteratur und Information an Stelle der konventionellen Herstellungstechniken.

Viel traditionelles Schachmaterial wird belanglos werden (sogar ein Teil der bereits in Kassetten verwendeten!), da neue Strategeme auftauchen, mit neuen Anforderungen an den Mikro. Der Mikrocomputer bzw. das in den Heim-Computer einschaltbare Teilstück wird auch den Erfordernissen der fortgeschritteneren Gruppe von Schachspielern folgen müssen, welche benötigte Daten aus dem Computer herausholen wollen und nicht einfach nur vorgefaßte Schachbegriffe in verschiedener elektronischer Form. Die Eingabe von verlangten neuen Formulierungen in den Computer, mit der Direktive diese zu verarbeiten, wird zur Entwicklung einer weiteren, neueren elektronischen Kunst führen - gemäß dem Linzer Motto der Ars Electronica. Derzeit befinden wir uns in einer Epoche von immer intensiver, verfeinerter technischer Virtuosität der Schachtechnik, in einer inzestösen Spirale ohne Aussicht auf Neuartigkeit und Sprengung des Rahmens der Schachphantasie. Dies gilt sowohl für das Schachspiel als auch für die Schachkunst. In der Ars Electronica dürfte die Schachkomposition mit einer umgekehrten Entrichtungform hinzukommen, indem eine Stellung auf deren Matrize zurückgeführt wird; oder es werden Themen zusammengesetzt wie in der Elektronenmusik oder -kunst oder neue Rätselgebiete erschlossen werden. Retroanalyse, Rösselsprung, 3-dimensionales Schach und Themen mit bestimmter Stellungsproblematik können in weit annehmbarer Form wieder aufleben und das Gebiet bereichern. In aufeinanderfolgender Reihe und aufgrund der gewaltigen Permutationskapazität des Computers werden Transpositionen in Eröffnungen, Ähnlichkeiten von Konzepten - ob nun in der Partie oder in Problem- und Studienstellungen -, Zugwiederholungen, maximale Zugfolgen und anderes identifiziert werden; und herkömmliche Eröffnungen werden mit unabhängigen „Computer-Varianten“ bereichert werden (von denen einige bereits in der soeben veröffentlichten 12. Auflage meiner „Modern Chess Openings“ mit eingeschlossen wurden. Zwei deutsche Auflagen sind unter dem Titel „Moderne Schach-Eröffnungen“ im Verlag von Kurt Rattmann in Hamburg erschienen.).

Schachspielen lernen heißt leben lernen.

Dr. Max Euwe

Schluß folgt.

Vertrieb von
Schach-Computern
E. Musch · Eichenweg 4 · 7031 Ehningen
☎ (07034) 5758 · Postcheckamt Stuttgart 151370-701

Wir bieten die neue Computergeneration:

Mephisto II 698,- DM	Das führende und bewährte Gerät aus deutscher Produktion
Mephisto ESB 1598,- DM	Der „Mercedes“ unter den Schach- computern. Turniergröße, Corpus Nuß- baum, Brett Nußbaum/Ahorn-Intarsie
Conchess	Escort DM 598,-
Ambassador (Holzsensorbrett 38x38)	DM 798,-
Monarch (Sensorbrett Turniergröße)	DM 998,-
Fidelity 9 530,- DM kompl.	Zusatzmodule CB9 DM 165,- CB16 DM 347,-(neu)

Fordern Sie Unterlagen über Sonderkonditionen für aktive Schachspieler. Lieferungen auch ins Ausland.

Walter Korn: Elektronische Geräte und Schach – Von der Utopie zur Wirklichkeit (IV)

(Quelle: <https://rochadeuropa.com/> Nr. 218 – September 1982) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)