

Go – Die Faszination eines asiatischen Spiels zwischen Schwarz und Weiss



Text und Fotos: DANIEL LUTZ

Go erfreut sich weltweit zunehmender Beliebtheit, auch bei Schachspielern, die eine geistige Auseinandersetzung genießen wollen, die nicht auf langen, auswendig gelernten Eröffnungsvarianten basiert. Allerdings bedarf es dazu auch einer gewissen Freude an Abstraktion.

Ursprung und Bedeutung

Nach chinesischer Überlieferung ist «weiqi» wie es in China genannt wird, rund 4'500 Jahre alt. Um 750 n. Chr. gelangte es nach Japan, wo es als «igo» kultiviert und weiter entwickelt wurde. Später wurde es auch Teil der koreanischen Kultur und mit «baduk» übersetzt. Obschon der Philosoph und Mathematiker Gottfried Wilhelm Leibniz (1646–1716) bereits 1710 lobend über Go

sprach, brachte es Oskar Korschelt (1853–1940) erst 1880 aus Japan nach Europa. Seitdem wird es in Anlehnung an igo Go genannt und taucht in der Frage nach einem «japanischen Brettspiel mit zwei Buchstaben» im Kreuzworträtsel auf.

Übersetzt bedeutet Go so viel wie «Spiel des Umzingelns» und «Gespräch mit der Hand». Genau darum geht es in diesem Spiel: mehr Gebietspunkte zu umzingeln als der Mitspieler.

Fantasie und Analytik ein in einem

Go fordert beide Hirnhälften gleichzeitig, während Schach primär die analytische Seite aktiviert und nur zu einem geringen Teil jene, die beispielsweise auch für Fantasie zuständig ist. Während es für einen der stärksten

Schachspieler aller Zeiten, Garry Kasparov (geb. 1963), Schachweltmeister von 1985–2000 im Gegensatz zum linearen und klaren Schach zu abstrakt ist, fühlte sich Bobby Fischer (1943–2008), Schachweltmeister von 1972–1975, während seiner Zeit in Japan darauf angesprochen, bereits zu alt, in diesem Spiel noch stark genug werden zu können.

Für einen ehemaligen Weltmeisterschaftskandidaten war Go allerdings der Grund als Profispieler zurückzutreten. Alexander Morozevich (geb. 1977) arbeitet mittlerweile als Go-Trainer in Moskau. In einem Interview auf die Frage angesprochen, was er durch Schach gelernt hätte, antwortete er, dass er durch Go ein ehrlicherer Mensch geworden sei.

Einer der ersten Schachspieler Europas, der erkannte, welche Tiefe Go beinhaltet, war Emanuel Lasker (1868-1941), Mathematiker, Philosoph und Schachweltmeister von 1894-1921. Er meinte einmal, dass Ausserirdische, sollte es sie geben, eventuell Schach kennen, sicher aber Go.



Alexander Morozevich unterrichtet Go in Moskau. Foto: Martha Fomtykh

2013 schätzte die British Go Association weltweit 60 Millionen Go-Spieler, wovon die meisten im asiatischen Raum leben.

Die Paradoxie von Go

Go ist in vielerlei Hinsicht paradox: Obschon Go weniger Regeln kennt als Schach, ist es raffinierter und komplexer. Trotz der Schlichtheit des Brettes mit dem Gitternetz und den schwarzen und weissen linsenförmigen Steinen, die auf die Schnittpunkte gesetzt werden, wirkt es auf viele Menschen ästhetisch. Gespielte Partien schauen selbst für Betrachter, die dieses Spiel nicht kennen, wie Bilder aus. Die Steine werden gesetzt, und nicht wie Schachfiguren geschoben. Das anfänglich leere Brett füllt sich zusehends, bis es keinen vernünftigen Stein mehr zum Setzen gibt, während sich im Schach normalerweise das Brett wie nach einer Schlacht zu leeren beginnt. Ziel im Schach ist die Eroberung des Königs. Beim Go gewinnt, wer mehr Gebietspunkte hat. Go wirkt auf manchen aussenstehenden Betrachter eher wie ein Tanz oder Tai Chi auf dem Brett. Leibniz meinte: «Sicherlich ist die einzigartige Spielweise erwähnenswert, nämlich dass alles zu Ende geführt wird, ohne den Gegner zu vernichten.»

Go kann innerhalb von Minuten erlernt werden, zur Meisterschaft reicht selbst das Leben eines Profispielers nicht aus. Spitzenspieler ihrer Zeit wie Go Seigen (1914-2014), Takemiya Masaki (geb. 1951) oder Cho Hunyun (geb. 1953) erwähnten wiederholt die notwendige Intuition beim Go. Obschon sie 100-150 Steine voraus lesen konnten, mussten sie letztlich ihrer Intuition vertrauen können.

Die Anzahl der Spielmöglichkeiten beträgt im Schach beachtliche 10^{121} , im Go sind es bereits 2×10^{170} . Daher sieht auch jede Partie anders aus. Wiederholungen wie beim Schach gibt es bis heute nicht und entspräche auch nicht dem Wesen von Go.

Obschon Go weniger Regeln kennt als Schach, ist es raffinierter und komplexer.

Weitere Vorteile liegen in Brettern von unterschiedlicher Grösse (9x9, 13x13 und 19x19), welche Partien von unterschiedlicher Länge erlauben, und in einem Handicap-System, bei dem der schwächere Spieler sogenannte

Vorgabesteine erhält. Damit können auch Partien von Spielern unterschiedlicher Spielstärke bis zum Ende spannend bleiben.

Philosophie und Wert von Go

Lange Zeit war Go ein Spiel, bei dem es mehr um die freudvolle Begegnung auf dem Brett ging, die im eigentlichen Sinne nur Gewinner kannte, nämlich die beiden Spieler, die mit den Händen kommunizierten. Dabei wurden Partien oft gar nicht ausgezählt, sondern allenfalls bis zu einem gewissen Punkt nachgespielt, um quasi das Gespräch bis zu diesem Punkt nochmals ablaufen zu lassen.

Entwickelte sich Go ursprünglich aus der Wahrsagerei, so diente es später mehr der Kultivierung und Veredelung des einzelnen Menschen. Für einen Samurai war es sogar Pflicht, seinen Geist mit Go zu schärfen. Go zählte nebst Kalligraphie, Zitherspiel und Tuschmalerei zu den vier Künsten.

So wie immer wieder darüber diskutiert wird, ob Schach nun Wissenschaft, Kultur, Kunst oder Sport sei, so entzieht sich auch Go einer Eindeutigkeit, da es dies alles und gleichsam eine eigene Disziplin ist. Go ist älter als der Buddhismus. Viele Sätze der Taoisten Laotse und Zhuangzi sind dem Go-Spiel entlehnt, das beide auf unterschiedliche Art und Weise spielten.

Die schwarzen und weissen Steine entsprechen Yin und Yang; das Brett ist aufgeteilt in Himmel und Erde; die 19x19 Schnittpunkte

entsprechen mit 361 in etwa den wesentlichen Akupunktur-Punkten des menschlichen Körpers, die wiederum in etwa den Tagen entsprechen, die die Erde zur Umkreisung der Sonne benötigt.

So erfahren beide Spielenden die Natürlichkeit und den Wandel von Geben und Empfangen, von Angriff und Verteidigung, von einem verbindenden und wertschöpfenden «Sowohl-als-auch» statt einem trennenden «Entweder-oder». Go könnte auch als Tauschhandel bezeichnet werden, bei dem beide Spielenden stets etwas bekommen sollen. Bekommt der eine einen Teil des Gebietes, so gewinnt der andere wahrscheinlich an Einfluss und Stärke, die er später umwandeln kann. Wie Zhong-Pu Liu bereits vor ca. 1000 Jahren feststellte, ist «Kämpfen nicht der Schlüssel zum Go, sondern dient als letzter Ausweg.» Was die Quantenphysik und die Ökologie belegen, kann auch beim Go erlebt werden: Alles ist miteinander verbunden.

Der pädagogische und therapeutische Wert

Der japanische Profi-Spieler Yasutoshi Yasuda schrieb 2000 das Buch «Go As Communication: The Educational and Therapeutic Value of the Game of Go», in dem er beschreibt, wie er Go in Schulen, Kindergarten und auch in Einrichtungen mit beeinträchtigten Menschen unterrichtet.

Go ist also nicht nur eines der wertvollsten Spiele für die Freizeit, sondern besitzt seiner Meinung nach gerade in der heutigen Zeit einen therapeutischen Wert, von dem alle Menschen profitieren sollten.



Unbestrittener pädagogischer und therapeutischer Wert – für Gross und Klein.
Foto: European Go Federation



In Asien schon lange und zunehmend auch in Osteuropa wird Go im Unterricht eingesetzt, weil es Intelligenz und Sozialkompetenz nachweislich fördert. So beweisen unabhängige Studien den positiven Effekt, ob es nun um neuroplastische Prozesse, Intelligenzförderung oder erfolgreiche Anwendung beispielsweise bei AD(H)S, Demenzprophylaxe, Gewalt- oder Suchtprävention geht.

Go dient letztlich nicht nur der Selbsterfahrung und Selbstwirksamkeit, sondern schult auch die Selbstregulierung und die Resilienz. Egal wie stark einer spielt, wird es doch immer jemanden geben, der ihn schlagen wird.

Damit gibt es mit Go ein Spiel, welches nicht nur Menschen aller Sprachen, Schichten und Kulturen verbinden kann, sondern ist auch ideal für Menschen mit unterschiedlichen Fähigkeiten, Bedürfnissen und Herausforderungen.

Da Go darüber hinaus eines der preiswertesten Spiele ist und sogar selber gebastelt werden könnte, spricht vieles dafür, dieses Spiel in Schulen, Kindergärten, Alters- und Pflegeheimen, Spitälern, Kliniken etc. einzusetzen.

Ausblick statt Fazit

Wer Go spielt, erfährt, wie oft sich Alltagssituationen auf das Go-Brett übertragen lassen und umgekehrt. Go fördert spielerisch den Blick für das Ganze und das Vertrauen in die eigene Intuition. Ist der Mensch der KI bezüglich Fehleranfälligkeit und mangelnder Rechenkunst unterlegen, so könnten gerade diese Punkte im Sinne der Menschlichkeit und Ganzheitlichkeit geübt werden.

Schach wird gerne als das Spiel der Könige bezeichnet. Go könnte als das Spiel der Königinnen bezeichnet werden. ●

Informationen

Literatur



Go – die Mitte des Himmels

Michael H. Koulen
Hebsacker; 5., korr. Edition (2006)
Taschenbuch 168 Seiten

Daniel Lutz' Tipp: Im Buch schreibt der Autor über die reichhaltige Geschichte des Spiels und erzählt dabei von philosophischen und

strategischen Hintergründen sowie dessen kulturgeschichtlicher Verwurzelung. Darüber hinaus werden die Spielregeln erklärt und einige ausgewählte Meisterpartien in für Anfänger verständlicher Form vorgestellt.

Kontakte



Schweizer Go Verband

Website SGV (aka Swiss Go Association):
https://swissgo.org/index_de.html



The International Go Federation

Website des Weltverbandes (Englisch)
<https://www.intergofed.org/>

Daniel Lutz

Daniel Lutz ist heute Spielpädagoge, Spieltherapeut, Erwachsenenbildner und Lernbegleiter. Seine Arbeitsweise ist primär intuitiv. Daniel Lutz war in früheren Jahren als Student für neuere Deutsche Literatur, Philosophie und als Betriebsökonom unterwegs, sammelte Berufserfahrungen in der chemischen Industrie, Hotellerie sowie als selbständiger Entwürfsarchitekt und Designer. Mit seiner vielfältigen und reichen Erfahrung unterstützt er heute Kinder, Jugendliche und Erwachsene beim spielerischen Umgang mit besonderen Bedürfnissen, Lern- und Lebensblockaden und der Stärkung der Selbstwirksamkeit.



Foto: Daniel Lutz