Es beginnt harmlos und endet in der Sucht: Go, das japanische Nationalbrettspiel, entfesselt Leidenschaften

... bis all meine Freunde schwarze Steine wurden

VON CHRISTOPH BRAENDLE

Kreuzworträtsel löse ich keine. Deshalb wusste ich nicht einmal das: Japanisches Brettspiel mit zwei Buchstaben.

★

Der Anfang: ein harmloses Wochenende im Appenzeller Bauernhaus. Freunde aus gemeinsamer Theaterzeit. Völlerei vornehmlich, Lamm auf dem Grill ist in Mode. Die Diskussionen erlahmten, man hat sich gesagt, was von Interesse sein könnte. Einer erinnert sich, dass er irgendwo ein Spiel hat, ein grosses Holzbrett mit 19 Längs- und Querlinien, zwei Schalen, eine für schwarze, eine für weisse «Steine» aus Holz, zwei Spieler, abwechselnd werden Steine auf die Schnittpunkte gesetzt, einmal plazierte Steine können nicht mehr verschoben werden, eingekreiste Steine oder Gruppen ohne Lebensraum sind gefangen und werden vom Brett genommen,

Spannender als Krimis

Vor hier- oder fünftausend Jahren wurde es in China erfunden, vor 1300 Jahren kam es nach Japan. Ende des 19. Jahrhunderts nach Europa: Go, das japanische Nationalbrettspiel, das Spiel der Philosophen, das bis vor 300 Jahren in Japan nur in höfischen Kreisen gespielt werden durfte und sogar wissenschaftlich gelehrt wurde, ist so vornehm wie Schach und spannender als jeder Krimi. Und es macht süchtig. Christoph Braendle schildert seinen Weg in die Sucht.

die Idee ist, mit den Steinen Territorium abzugrenzen, das Ziel: mehr Gebiet als der Gegner zu machen. Wir probieren es, so einfach sind die Regeln, und schon zapple ich an der Angel, so schnell geht das.

Wir spielten eine Partie um die andere, ich verlor, ohne dass mir das hätte die Lust nehmen können, verlor Spiel um Spiel, trotz neun Steinen Handicap, einer Vorgabe, die schwächere Spieler vom stärkeren zugestanden erhalten, je nach Klassenunterschied einen bis neun Steine, die auf vorbezeichnete Punkte gesetzt werden. Die anderen Wochenendgäste wurden ungeduldig, einer nach dem anderen verliessen sie uns mit spöttischen oder sarkastischen Worten. Wir spielten, wenn ich mich recht erinnere, ungefähr 30 Stunden, rotgeränderte, brennende Augen, unrasiert, ein immer stärker werdendes Rauschen im Kopf, Wein, Zigaretten, alle Anzeichen einer sich breitmachenden Sucht. Ich hätte diese Zeichen ernster nehmen müssen. Ich hätte vielleicht früher das Brett verbrennen, die Steine vergraben sollen. Nach vierzehn Stunden gewann ich die erste Partie. Nach zwanzig Stunden hatte ich mich auf fünf Vorgabesteine verbessert, dabei blieb es. Nach dreissig Stunden brachen wir ab: Der Freund musste zur Arbeit. Er schenkte mir zum Abschied ein selbstgefertigtes Reisespiel aus Leder.

★

Go-Steine können aus Holz, Plastik, Stein, Glas sein, die kostbarsten sind aus Jade und geschliffenen Muscheln

★

Zu Hause, ich wohne im Zürcher Niederdorf, missbrauchte ich die günstige Wohnlage, um Besucher an mein Go-Brett zu zwingen, ihnen Grundzüge und Geschichte des Spiels kurz zu erklären - «Der Ursprung des Spiels liegt mindestens vierbis fünftausend Jahre zurück und liegt in China. Vor ungefähr 1300 Jahren kam es über Korea nach Japan. Bis vor etwa 300 Jahren war Go höfischen Kreisen vorbehalten. In der Edo-Periode verbreitete die japanische Regierung das Spiel, indem sie Go-Schulen einrichtete, die zum Teil heute noch existieren. Go taucht zum erstenmal in Europa in den «Mitteilungen der Deut. Ges. für Natur- und Völkerkunde Ostasiens» 1880 bis 1884 auf. Das eigentliche Go wird jedoch erst seit 70 Jahren bei uns gespielt. Einen Höhepunkt hat das deutsche Go in den Jahren 1938 bis 1941 zu verzeichnen gehabt. Täglich wurde ein neuer Zug einer Fernpartie zwischen Japan und Deutschland in der damaligen grössten Tageszeitung wiedergegeben» (zitiert nach W. Dörholt) -, um ihnen also Grundzüge und Geschichte des Spiels kurz zu erklären und sie dann zu einer, einigen Partien herauszufordern, nicht ohne grosszügig neun Steine Vorgabe zu gewähren. Ich gewann. Ich gewann immer. Ich zertrümmerte die Gegner. Ich wurde zum König des Go. Ich hatte das Spiel begriffen. Ich träumte in den Nächten von genialen Spielentwicklungen. Ich gewann zusätzlichen Stolz, als ich irgendwo las, dass Schach das Spiel der Krämer sei, Go aber das Spiel der Philosophen. Ich war auf dem besten Weg, der grösste aller Philosophen zu werden.

★

Meine Freude wurde durch den Umstand getrübt, dass ich immer weniger Besuch erhielt, dass Freunde, die vor kurzem bei mir noch regelmässig ein- und ausgegangen waren, nun ohne Begründung ausblieben. Ich machte mich darauf gefasst, dass ich, der wahre Philosoph, nun bald wirklich einsam sein würde und das Spiel nur noch mit mir alleine spielen werden könne. Deshalb suchte ich einen geeigneten Go-Computer und stellte, erschreckt und erfreut zugleich, fest, dass es das nicht gibt. Go ist zu komplex für Computer dieser Tage. Allein die Kombinationsmöglichkeiten der ersten drei Züge übersteigen die Zahl von 40 Millionen. Ein Computer müsste alle Möglichkeiten einer Partie überprüfen. Das ergibt eine Zahl mit 760 Stellen. Als Vergleich: Die Menge aller Atome in unserem gesamten Weltall liegt in der Grössenordnung einer Zahl mit «nur» etwa 76 Stellen. Professor Jürg Nievergelt und Anders Kierulf von der Abteilung für Informatik der ETH Zürich befassen sich seit einiger Zeit mit der Möglichkeit, ein Computerprogramm für Go zu erarbeiten. Ihre Arbeit «Computer Go: a smart board and its applications» scheint zu bestätigen, dass heute der Computer zwar Teilprobleme lösen und beim Speichern und Nachspielen bereits gespielter Partien wertvolle Hilfe leisten kann, der Weg zu einem Go-Computer mit vergleichbaren Vorzügen, wie sie die Schach-Computer aufweisen, scheint allerdings noch sehr weit zu sein. Japans 5.-Generation-Computer-Programm, das «intelligente Maschinen» erschliessen möchte, will in diesem Zuge auch ein Programm mit einigermassen akzeptabler Spielstärke entwickeln. Nach Nievergelt und Kierulf ist es zu früh, um über Erfolg oder Misserfolg dieses Unterfangens eine Prognose zu wagen. Kein Computer-Go also, auf meinem Weg in die Vereinsamung wollte mir die moderne Technologie keinen Trost bieten. Kein artifizieller Gegner also für mein geliebtes Spiel.

★

Da erfuhr ich eines Tages, dass es in Zürich einen Go-Club gebe, dass man sich jeden Mittwochabend im Café «Plätzli» an der Pelikanstrasse 37 treffe, von 18 bis 22 Uhr, und dort, ungezwungen, spielen könne. Selbstverständlich ging ich am erstmöglichen Mittwoch hin, beruhigte den Philosophen in mir mit dem Argument, dass die Verbesserung meiner Fähigkeiten als Go-Spieler noch wichtiger sei als das Versinken in einsamer Selbstbetrachtung. Tatsächlich sassen vielleicht sieben Paare an ihren Brettern und spielten schweigsam, das einzige Geräusch war das Klacken der Steine, wenn sie auf das Brett gesetzt wurden. Einer bot sich an, mit mir zu spielen. Ich akzeptierte die neun Steine Vorgabe, da ich ihn nicht beleidigen wollte, schliesslich war ich erstmals hier, und er konnte von meinem Genie nichts ahnen. Ich spielte entsprechend überlegen, freute mich bereits auf die etlichen Dutzend Punkte, mit denen ich obsiegen würde, da mir die Eröffnung ganz offensichtlich hervorragend gelungen war, bis mich, ab der Hälfte der Partie, ein eigenartiges Gefühl beschlich: Irgendwie lief etwas gegen mich. Meine Gruppen kriegten Atemnot, er hatte mich überall zerschnitten. Um es kurz zu machen: Ich war am Ende froh, wenigstens zwei kleine Gebiete gerettet zu haben, der

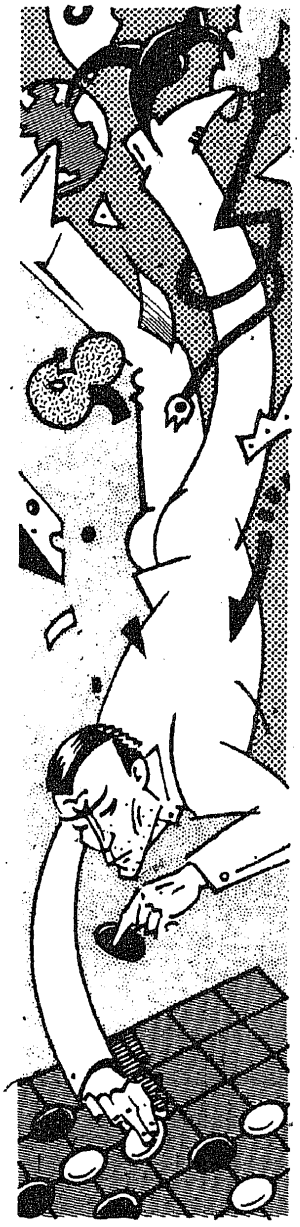

Illustration Caspar Fre

Rest war vom Brett gefegt, mein Sturz: abgründtief.

★

Ich wurde mit freundlicher Herablassung im Club weiterhin geduldet, gab regelmässig mittwochs, ein kleiner 25. Kyu, im Go herrschen strenge Klassengesetze. Die Spieler sind eingeteilt in Dan- und Kyu-Klassen, die Spielstärke wird an Turnieren ermittelt. Vom 25. Kyu arbeitet man sich in einem normalerweise vieljährigen Prozess an den ersten Kyu heran, im Go-Club Zürich spielt ein dritter Dan, der reizende und charismatische Herr Wakaiama, den sein imperiales Japan noch lange begleiten möge. Neunter Dan ist die Krönung. Um das Ganze noch ein wenig zu komplizieren, wird zwischen Amateur- und Berufs-Dan unterschieden. Ein neunter Amateur-Dan entspreche ungefähr einem vierten Berufs-Dan. Die besten Nichtasiaten: Vielleicht bis zum sechsten Berufs-Dan sei es zu schaffen

★

Und dann kamen die Chinesen. Man stelle sich die Aufregung vor, chinesische Meisterspieler, achter Dan beide, eingeladen als Beobachter und Trainer zu einem europäischen Go-Turnier in Pruntrut. Sie kamen mit einem Dolmetscher und blieben drei Tage in Zürich, bevor sie zum Turnier weiterfuhren. Der Club hatte für die Übernachtungen aufzukommen. Der Club darbt (Anmeldung und Information in Zürich: Martin Dürst, Hirschgartenweg 36, 8057 Zürich). Ich biete meine Wohnung an, die gross genug ist für ein Dutzend Chinesen, bin überglücklich und überzeugt, dass ich viel, viel lernen werde. Sie kommen, der Dolmetscher, Herr Xiong, spricht Französisch, ich bevorzuge Englisch, wir kochen eurochinesisch, die beiden Spieler demonstrieren mir eine Partie, ich bin fasziniert, ausser mir, diese Schönheit der Steine und Muster, dieser Kampf zwischen Harmonie und Chaos, diese kalte Berechnung, diese glühende Aggression, dieses herrliche Klacken der Steine. Ich verspreche, sie in China zu besuchen. Sie lächeln gelassen, gesagt hat das wohl schon mancher.

★

Während dieser drei Tage betrachte ich die chinesischen Professionals als mein persönliches Eigentum und reagiere eifersüchtig, wenn andere um ihre Aufmerksamkeit buhlen. Das Simultanturnier, das der Club kurzerhand ansetzt, dünkt mich eine unnötige Belastung der Spieler nach der langen Reise, ich mache gute Miene zum üblen Spiel und versuche sie so schnell als möglich aus diesem fremden Einfluss weg in meine Wohnung zu locken. Ich will, dass sie mich belehren. Mein Egoismus erreicht ungeahnte Höhen. Die Fortschritte, die ich während dieser Tage mache, sind allerdings so gering, dass sie sich nicht in Kyus ausdrücken lassen.

★

Ich spielte damals ungefähr 16. Kyu. Das Go-Fieber, ein Zustand, der mich meine Umwelt, meine Freunde und Bekannten nur noch als schwarze oder weisse Go-Steine wahrnehmen lässt, die mich bedrohen, umzingeln, erdrücken, denen ich mich mit List und Intelligenz zu entziehen versuche, ein Zustand, der jeden neu in einen Raum Eintretenden automatisch als Gegner oder Verbündeten wahrnehmen lässt, das Go-Fieber hat mich nun endgültig gepackt. Neben meinem Bett, auf meinem Arbeitstisch steht immer ein Brett, und ich spiele einsame Partien gegen mich. Die wenigen Bekannten, die mich noch besuchen, müssen sich lange Ausführungen über Spielstrategien anhören. Wenn es einer wagt, mich zu einer Partie Schach bewegen zu wollen, überschütte ich ihn mit Argumenten, einer Tirade, die die Vorzüge des Go über das Schach in den Himmel lobt: wider das lineare Denken, für das Assoziative, für die Freude an Bildern, dieses grossartige Mosaik, das mählich unter der Hand des Könners entsteht. Go ist kreativ, der Destruktivität des Schachs hoch überlegen, das Go-Spiel lässt auch dem Besiegten die Genugtuung, etwas geschaffen zu haben, im Go geht es um Leben, nicht um das Töten. Ich kann nicht verstehen, dass meine Geliebte sich weigert, das Spiel zu lernen und zu geniessen, sie entfremdet sich zusehends von mir, kann es wohl nicht ertragen, wenn ich zwischen Küssen Steine plaziere.

★

In dieser verfahrenen Situation beschliesse ich, für längere Zeit von Zürich wegzureisen. Mein Reiseziel ist, selbstverständlich, China. Ich will die Ursprünge des Go kennenlernen.

★

China also: Viele Monate reiste ich kreuz und quer durch dieses wunderbare Land. Ich will nicht weiter auf all die Partien in Zügen, Schiffen, Hotelzimmern eingehen, auf das Erstaunen, das diese weisse Langnase mit seinem Reise-Go auslöste, auch nicht auf meine leise Enttäuschung, dass Go in China als überaus elitäres Spiel gilt und entsprechend wenig gespielt wird. Ich erfuhr einiges über die Ursprünge des Go. Einige nehmen an, dass es von chinesischen Regierungskreisen zu politischen Zwecken benutzt worden sei, andere glauben, es sei eine Version des Abakus (Rechenbrett) gewesen, wieder andere sehen im Go ein historisches Hilfsmittel für die Wahrsagerei, wobei die schwarzen und weissen Steine als Repräsentanten von Hell und Dunkel - in unserem Sprachgebrauch Gut und Böse - angesehen werden. Vielleicht war das Brett eine Wiedergabe des Universums, in dem die positiven und negativen Kräfte nach irgendwelchen Gesetzen angeordnet sind. Anscheinend gibt es keine Hinweise, wie Brett und Steine zu einem intellektuellen Spiel umfunktioniert wurden. Man sagt auch, dass noch Mao Tse-tung seine Guerilla-Strategien am Go-Brett entwickelt habe. In Peking dann traf ich Professor Xiong und die beiden Professionals wieder. Welche Überraschung. Ich wurde sogleich unter die Fittiche genommen, hatte kaum Gelegenheit, meine Wünsche vorzubringen, als bereits ein komplettes Programm mit Besichtigungen von historischen Sehenswürdigkeiten und Besuchen von Oper und Konzert zusammengestellt war. Ich wurde von Persönlichkeiten des Sportministeriums und des Go-Verbandes zum Pekingenten-Essen geladen, ich wurde, kurz gesagt, umsorgt wie ein Weltmeister. Nur eines kam zu kurz: das Spielen. Niemand wollte begreifen, dass ich nach China gekommen war, um mich im Go zu verbessern, alle nahmen sie an, dass ich hier sei, um das Land kennenzulernen. Wie konnten sie ahnen, dass ich tausend Länder gegen ein Go-Kloster eingetauscht hätte. Allerdings: Vielleicht ahnten sie es - und misstrauten der westlichen Ungeduld, der Unbeherrschtheit des Europäers.

★

Zurück in Zürich stellte ich dreierlei fest: dass ich erstens ungefähr zehnter Kyu spielte, zweitens mehr, viel mehr erwartet hatte vor der Abreise und drittens meine Wohnung dringend einer Umgestaltung bedurfte.

★

Mir schwebte etwas Japanisches vor, ohne allerdings auf Stühle und Tisch verzichten zu wollen. Die Lektüre von Yasunri Kawabata: «The Master Of Go», Secker und Warbung, London (der Nobelpreisträger für Literatur 1968 beschreibt darin den letzten Titelkampf des alten Go-Meisters Shusai), bekräftigte mich im Gefühl, dass ich die Räume meiner verwinkelten und schiefen Altstadtwohnung umzugestalten, ihr klare, gerade Linien, helle Farben, Ruhe zu geben habe. Während der Umbauphase beschäftigte ich mich mit dem grundsätzlichen Go-Problem «Leben und Tod». Für den Anfänger gehört es mit zu den schwierigsten Einsichten, dass ein Gebiet, um leben zu können, mindestens zwei voneinander getrennte Löcher, «Augen», aufweisen muss. Und der fortgeschrittene Spieler wird immer wieder üben, wie er eigenes, bedrohtes Gebiet zum Leben bringen und feindliches töten kann. Der Killer-Instinkt. Ich liess an der Tür ein Schild anbringen, das Go-Spieler höflich zum Eintreten auffordert und alle anderen zum Teufel wünscht. Nun sitze ich Tag für Tag hinter der Tür und horche in das Treppenhaus hinaus: Wann endlich kommt das erste Opfer, das ich am Go-Brett besiegen kann, wann endlich bricht sich dieser verfluchte Bann selbstgewählter Einsamkeit? Und fürchte gleichzeitig, dass dieses göttliche Spiel hinabgezerrt werden könnte in den Strudel banaler Popularität: Wie schrecklich, wenn jeder Lümmel sich daran vergreifen möchte; soll Go für die Massen besser bleiben, was es bis jetzt ist: ein japanisches Brettspiel mit zwei Buchstaben. □

Herbaderm
DOUCHE & BAD
Von Tag zu Tag frischer
angenehm erfrischend und natürlich pflegend
Dermatologisch getestet.
Eine Spezialität von RAUSCH