



BG9
Wasagasse 10
1090 Wien

Vorwissenschaftliche Arbeit

Schach – Das Spiel der Könige im Wandel der Zeit

Sophie Konecny

Wien, im Februar 2020
Klasse: 8A
Schuljahr: 2019/20
Betreuerin: Univ. Lekt. MMag. Michaela Masek

Abstract

Das Schachspiel ist ein jahrhundertealtes Brettspiel, das seit seiner Erfindung zu jeder Zeit und von Menschen aus unterschiedlichen Gesellschaftsschichten gespielt wurde.

In dieser Arbeit werden die Charaktereigenschaften und die Verhaltensweisen verschiedener SchachspielerInnen aus diversen Jahrhunderten in Literatur und Realität analysiert. Außerdem werden neben der geschichtlichen Entwicklung des Spiels auch anhand einer Umfrage die Motivationen für das Schachspielen herausgearbeitet. Anschließend wird versucht, Parallelen und Ähnlichkeiten zwischen den verschiedenen Ansichten und Charaktereigenschaften der SpielerInnen zu finden. Anhand dieser Gemeinsamkeiten soll erörtert werden, warum gewisse Menschen das Spiel der Könige weiterhin als Hobby und sogar in Wettbewerben spielen und weshalb es nicht schon längst seinen Reiz verloren hat und in Vergessenheit geraten ist.

Vorwort

Angeregt durch die vielen Jahre, in denen mich das Schachspiel in meinem Alltag begleitet und geprägt hat, ist es mir ein großes Anliegen, zum Abschluss meiner Schulzeit eine Arbeit zu diesem Thema zu verfassen. Während dieser Zeit haben sich mir einige Fragen bezüglich des Spiels und seiner SpielerInnen gestellt, die ich mit Hilfe dieser Arbeit beantworten will.

An dieser Stelle möchte ich mich bei meiner Familie, meinen FreundInnen - vor allem aus der Welt der SchachspielerInnen – und meiner Betreuungslehrerin Frau Professor Masek bedanken, die mir während der Verfassung dieser Arbeit immer mit Rat und Tat zur Seite gestanden sind. Durch diese Unterstützung und Motivation wurde es für mich zu einer noch größeren Freude, meine vorwissenschaftliche Arbeit zu schreiben.

Inhaltsverzeichnis

ABSTRACT.....	2
VORWORT	2
1 EINLEITUNG.....	5
1.1 Thema und Problemstellung.....	5
1.2 Ziele und Fragestellungen.....	5
1.3 Methodische Vorgangsweise und Aufbau.....	5
2 SCHACHGESCHICHTE	7
2.1 Entstehung des Schachspiels	7
2.2 Verbreitung und Entwicklung des reformierten Schachspiels	8
2.3 Reformen und Entwicklung der Schachregeln.....	10
2.4 Weltmeister, FIDE, PCA	12
3 SCHACHSPIELERINNEN IM WANDEL DER ZEIT	14
3.1 SchachspielerInnen bis ins 19. Jahrhundert	14
3.2 Schachnovelle.....	15
3.2.1 Inhalt	15
3.2.2 Czentovic und Dr. B.	16
3.3 Carl Haffners Liebe zum Unentschieden	18
3.3.1 Inhalt	18
3.3.2 Carl Haffner	18
3.4 Das Schachmädchen – Der erstaunliche Weg der Phiona Mutesi.....	20
3.4.1 Inhalt	20
3.4.2 Phiona Mutesi	21

3.5 SchachspielerInnen im 21. Jahrhundert.....	23
4 PARALLELEN UND GEMEINSAMKEITEN.....	26
4.1 Schach unter Berücksichtigung von Bildung und Intelligenz	26
4.2 Gemeinsame Eigenschaften.....	27
4.3 Besessenheit und Faszination.....	28
5 FAZIT	30
6 LITERATURVERZEICHNIS	32
6.1 Primärliteratur	32
6.2 Sekundärliteratur	32
6.3 Internetquellen	32
7. ANHANG.....	33
7.1 Glossar	33
7.2 Fragebogen „Schach – Das Spiel der Könige im Wandel der Zeit“	36
8 EIDESSTATTLICHE ERKLÄRUNG	40

1 Einleitung

1.1 Thema und Problemstellung

Im Rahmen dieser Arbeit sollen SchachspielerInnen von der Entstehung des Spiels bis zur heutigen Zeit in Bezug auf ihre Eigenschaften und ihre Verhaltensweisen analysiert und interpretiert werden. Neben der Untersuchung der Persönlichkeit der jeweiligen Protagonisten und der Protagonistin aus den literarischen Werken „Schachnovelle“ (Stefan Zweig), „Carl Haffners Liebe zum Unentschieden“ (Thomas Glavinic) und „Das Schachmädchen“ (Tim Crothers) werden auch die Ergebnisse einer selbst erstellten Umfrage für die Arbeit herangezogen.

1.2 Ziele und Fragestellungen

Das Ziel dieser Arbeit ist es, zu untersuchen, ob SchachspielerInnen gewisse Ähnlichkeiten in ihren Charaktereigenschaften aufweisen und auf Basis dieser Analyse Begründungen aufzustellen, weshalb gewisse Menschen Schach spielen und andere nicht. Folgende Fragen möchte ich im Rahmen dieser Arbeit beantworten: Warum ist das Schachspiel noch nicht „ausgestorben“? Wieso gibt es in jedem Jahrhundert Menschen, die dieses Spiel spielen? Was verbindet diese Menschen? Gibt es Gründe, warum manche Menschen das Spiel mit Leidenschaft spielen und andere nach kurzer Zeit das Interesse daran verlieren?

1.3 Methodische Vorgangsweise und Aufbau

In meiner Arbeit werde ich sowohl die Charaktereigenschaften und das Verhalten der Hauptfiguren aus den genannten Büchern analysieren als auch eine von mir selbst erstellte Umfrage auswerten und sie in Kontrast zu den Ausarbeitungen aus den Literaturbeispielen stellen. Eingangs werde ich die Entstehungs- und Entwicklungsgeschichte des Schachspiels erläutern; im darauffolgenden Kapitel genauer auf die Menschen, die Schach spielen, eingehen. Dabei möchte ich vor allem ihre Eigenschaften und Besonderheiten hervorheben. Anschließend folgt ein Kapitel, das ähnliche Charaktermerkmale zusammenfasst und versucht,

einen gemeinsamen Nenner an Wesensarten von vielen SchachspielerInnen im Wandel der Zeit zu finden.

2 Schachgeschichte

2.1 Entstehung des Schachspiels

Die Herkunft und die Entstehungsgeschichte des Schachspiels sind bis heute nicht eindeutig nachzuverfolgen und daher umstritten. Eine der ersten Legenden über das Spiel, die aus dem indischen Raum stammt, rankt sich um ein Weizenkorn. Der Überlieferung nach soll ein brahmanischer Weiser das Spiel als Lektion für seinen König erfunden haben. Dieses sollte dem Herrscher beibringen, eine bessere Zusammenarbeit zwischen Herrscher und Volk zu schaffen. Der vom Spiel faszinierte König versprach dem Weisen eine beliebige Belohnung. Der Gelehrte bat den König um ein Weizenkorn auf dem ersten Schachfeld und für die doppelte Anzahl auf dem nächsten, wodurch schlussendlich eine erstaunliche Summe von 18 446 744 073 551 615 entstand:¹

„Soviel wie auf die 64 Felder des Schachbrettes gehen, wenn auf das 1.Feld ein Weizenkorn, auf das 2. zwei, das 3. vier, das 4. acht Körner gelegt werden - also auf jedes Feld immer die doppelte Anzahl Weizenkörner des vorherigen Feldes.“²

Zum ersten Mal schriftlich erwähnt wird das Schachspiel in dem persischen Königsbuch „Schah-Name“ aus dem 10. oder 11. Jahrhundert. In diesem wird berichtet, dass ein König im 6. Jahrhundert das Schachspiel als Geschenk aus Indien bekommen hat. Daraus kann geschlossen werden, dass das Spiel anscheinend um diese Zeit oder schon früher in Indien entstanden ist. Vor dieser Quellennennung ist das Schachspiel als Glücksspiel „Tschaturanga“ bekannt und wird von vier SpielerInnen und mit anderen Figuren und Würfeln gespielt. Von da an entwickelt sich das Spiel zu einem Intelligenzspiel, das von zwei GegnerInnen gespielt wird.³

Die Anfangsfiguren erhalten Im Laufe der Zeit auf Grund der Integration des Spiels in unterschiedliche Kulturen auch andere Namen, die aber teilweise noch deutlich zu ihren etymologischen Wurzeln zurückverfolgt werden können. So wird die Figur des *Königs* nach

¹ Vgl. Schuster, Theo: Schachgeschichte. Stuttgart: Franckh, 1978, S. 7.

² ebd., S. 7.

³ Vgl. ebd., S. 9f. und vgl. Finkenzeller, Roswin / Ziehr, Wilhem u.a.: Schach 2000 Jahre Spielgeschichte. Stuttgart: AT Verlag Aarau, 1989, S. 14ff.

dem persischen Monarchentitel „Schah“ benannt. Diese Spielfigur ist schließlich auch ausschlaggebend für die Benennung des Spiels, das als *Spiel der Könige* auch Schach genannt wird. Die *Dame*, als stärkste Figur im Schach, wird zunächst als *Wesir*, *Farzin* oder *Rat* bezeichnet. Der russische Begriff für *Dame* bedeutet auch heute noch *Berater*. Der frühere *Al-Roch* wird zum *Turm* alias *Rook* im Englischen. Der heutige *Läufer* – im Italienischen *Alfiere* genannt - geht auf das arabische Wort *Al-Faras* zurück. Außerdem entwickelt sich aus *Al-Fil* der heutige *Springer*. Die Bezeichnung *Bauer* entspringt dem arabischen *Al-Beizag*. Auch der Terminus *Schachmatt* kommt aus dem Arabischen und setzt sich aus den Wörtern „Schah“ – *König* und „mat“ – *tot beziehungsweise gestorben*, zusammen. Er bedeutet also etwa *toter oder gestorbener König*.⁴

2.2 Verbreitung und Entwicklung des reformierten Schachspiels

Als unblutiges Kriegsspiel brachten die AraberInnen das Schachspiel nach Europa. Über den Mittelmeerraum, genauer gesagt Sizilien und Sardinien, gelangte es bis nach Spanien. Von dort aus, aber auch über Kleinasien und den Balkan, trat das Schachspiel seinen Siegeszug durch ganz Europa an. Darauf weisen auch die unterschiedlichen Bezeichnungen für das Spiel hin:⁵ „In Spanien wird es *Ajedrez*, in Italien *Scacchi*, in Frankreich *Échecs*, in England *Chess* und in Deutschland *Schach* genannt.“⁶

Seit dem 11. Jahrhundert stellt das Schachspiel eine der ritterlichen Tugenden dar. Der früheste schriftliche Beleg aus dieser Zeit ist das Testament des Grafen Ermengaud von Urgel, der seine Schachfiguren dem Kloster Saint-Gilles-du Gard vermachte.⁷ Gleichzeitig stammen aus dieser Zeit auch die ersten westeuropäischen Schachbücher. Am Ende des 15. Jahrhunderts gab es eine Überleitung zum Eilschach,⁸ und infolgedessen entwickelte sich das

⁴ Vgl. Finkenzeller / Ziehr, Schach 2000 Jahre Spielgeschichte, S. 17ff. und vgl. Schuster, Schachgeschichte. Kleine Geschichte eines großen Spiels, S. 10f.

⁵ Vgl. Finkenzeller / Ziehr, Schach 2000 Jahre Spielgeschichte, S. 23.

⁶ Schuster, Schachgeschichte., S. 10f.

⁷ Vgl. Finkenzeller / Ziehr, Schach 2000 Jahre Spielgeschichte, S. 23.

⁸ Siehe Glossar.

Wettkampfschach.⁹ Das erste bekannte Schachturnier fand schließlich im Jahr 1467 in Heidelberg statt.¹⁰

Einen ersten bemerkbaren Popularitätsaufschwung des Schachspiels gab es im 18. Jahrhundert, als ein Automat, der Schach spielen konnte, die Welt in Aufruhr versetzte. Dabei handelte es sich um eine lebensgroße Maschine, die türkische Kleidung trug. Der „Schachtürke“¹¹ faszinierte die ganze Welt, jedoch stellte sich schließlich heraus, dass in dieser Maschine ein kleingewachsener Mensch versteckt war, der die Spielzüge ausführte.¹²

Obwohl zuerst Kaffeehäuser die Zentren des Schachspiels waren, bildeten sich ab Ende des 18. beziehungsweise im Laufe des 19. Jahrhunderts eigene Schachgesellschaften, die später auch als Schachvereine¹³ oder als Schachklubs bezeichnet werden. Deren Mitglieder trafen sich häufig, um miteinander Schach zu spielen, Stellungen oder Partien zu analysieren und Ideen oder Wissen auszutauschen.¹⁴

Schließlich wurden im Laufe des 20. Jahrhunderts einige Schachrechner und schließlich Schachcomputer¹⁵ entwickelt. Nach über einem Jahrhundert, in der Mitte der 1990er, gelang es schließlich Programme zu entwickeln, die Groß- und Weltmeister eindeutig besiegen konnten. Die Ära des Computerschachs hatte begonnen.¹⁶

„Selbst wenn Computer eines Tages die alte Frage beantworten können, ob die Grundstellung des Schachspiels nun für Weiß zwingend gewonnen oder verloren ist, oder ob vielleicht das Remis

⁹ Siehe Glossar.

¹⁰ Vgl. Finkenzeller / Ziehr, Schach 2000 Jahre Spielgeschichte, S27ff.

¹¹ Siehe Glossar.

¹² Vgl. Ehn, Michael: Geniales Schach im Wiener Kaffeehaus 1750-1918. Wien: Edition Steinbauer GmbH, 2017, S. 12-17.

¹³ Siehe Glossar.

¹⁴ Vgl. Ehn, Geniales Schach im Wiener Kaffeehaus 1750-1918, S. 64f. und vgl. <http://www.schachmuseum.com/schachvereine.html> (zugegriffen am 30.10.2019).

¹⁵ Siehe Glossar.

¹⁶ Vgl. Bauermeister, Karsten: 1996 UND SPÄTER: COMPUTER ÜBERTRUMPFTEN GROßMEISTER. online unter <http://www.schachcomputer.at/gesch31.htm> (zugegriffen am 30.10.2019).

unausweichlich ist, wird es für die Menschen keine großen Auswirkungen haben, denn eine solche perfekte Strategie dürfte außerhalb der menschlichen Aufnahmefähigkeit stehen.“¹⁷

Dieses Zitat zeigt, dass sich die Spielfähigkeiten von Schachcomputern zwar stetig verbessern, aber diese Entwicklung keinen negativen Einfluss auf SchachspielerInnen haben wird, da Menschen ein solches Leistungsniveau nie erreichen können, obgleich sie immer nach diesem Ziel streben.¹⁸

2.3 Reformen und Entwicklung der Schachregeln

Die ersten einheitlichen Regeln und Reformen bezüglich des Schachspiels breiteten sich ab dem 13. Jahrhundert aus. Der davor nur teilweise erlaubte erste Doppelschritt des Bauern galt von da an für alle Bauern in der Grundstellung. Im 15. Jahrhundert kam es zu einigen weiteren Reformen, die die Zeit des Eilschachs einleiteten. Durch diese neuen Regeln konnte nicht nur die *Dame* diagonal, waagrecht und senkrecht arbiträr viele Felder ziehen, sondern auch der *Läufer* durfte sich beliebig weit diagonal fortbewegen, solange ihm keine weitere Figur im Weg stand. Beide Figuren waren davor durch eine bestimmte Felderanzahl begrenzt gewesen.¹⁹ Der Doppelzug von *König* und *Turm*, später auch als *Rochade* bezeichnet, wurde nach der Mitte des 16. Jahrhunderts erfunden, aber erst im 19. Jahrhundert offiziell als allgemeine Regel anerkannt. Gleichzeitig veränderten sich neben den Spielregeln auch die Namen der Spielfiguren, die ihre heutzutage überall bekannten, festgelegten Namen erhielten.²⁰

Einige Reformen basierten vor allem auf der Veränderung des sozialen und wirtschaftlichen Systems am Ende des Mittelalters. In Folge dieser unterschiedlichen Entwicklungen gab es für das Spiel auch unterschiedliche Bezeichnungen, beispielsweise „De la Dama“ (Portugal), „Alla Rabiosa“ (Italien) oder „Currentschach“ (Deutschland).²¹

¹⁷Bauermeister, 1996 UND SPÄTER: COMPUTER ÜBERTRUMPFEN GROßMEISTER, <http://www.schachcomputer.at/gesch31.htm> (zugegriffen am 30.10.2019).

¹⁸ Vgl. ebd.

¹⁹ Vgl. Schuster, Schachgeschichte. Kleine Geschichte eines großen Spiels, S. 13-20.

²⁰ Vgl. Finkenzeller / Ziehr, Schach 2000 Jahre Spielgeschichte, S. 26-29.

²¹ Vgl. Schuster, Schachgeschichte. Kleine Geschichte eines großen Spiels, S. 14f.

Mit Hilfe des Buchdrucks wurden die Regeln schnell verbreitet und weitreichend gültig. Außerdem wurden die ersten Schachlehrbücher geschrieben und gedruckt. Diese beinhalteten Spielregeln, Schacheröffnungen und Taktik- beziehungsweise Problemstellungen.²² Ab dem 17. Jahrhundert kam es zu einer steilen Entwicklung der Schachlehre. Italienische und französische Meister wie Gioacchino Greco, André Philidor und auch einige der späteren Weltmeister prägten die Lehre des Schachspiels. Sie beschäftigten sich sowohl mit Eröffnungen und Mittelspielen²³ als auch mit Endspielen²⁴ und Studien²⁵ zu diversen Themen. Eröffnungs- und Endspieltheorien wurden aufgestellt und einige Regeln, die allerdings eher Ratschläge waren, aufgeschrieben. Auch verschiedene Strategien wurden erfunden und verallgemeinert.²⁶ Eine der bekanntesten Aussagen darüber ist jene von André Philidor, die besagt, dass die Bauern die Seele des Schachspiels seien, weil diese als einzige Figuren nicht zurückziehen dürfen und daher die Struktur einer Stellung bestimmen würden. Deshalb sind sie auch für die weiteren Pläne und Ideen in den spezifischen Stellungstypen verantwortlich.²⁷

Aktuell gelten weltweit die FIDE-Schachregeln²⁸, die aus den Grundspielregeln und den Turnierspielregeln bestehen. Im ersten Teil werden die allgemeinen Spielregeln und Gangarten der Figuren erklärt. Der zweite Teil beschäftigt sich in den Artikeln 6 – 12 mit folgenden Themen: „Die Schachuhr / Regelverstöße / Die Aufzeichnung der Züge / Das Remis (die unentschiedene Partie) / Punkte / Das Verhalten der Spieler / Der Aufgabenbereich des Schiedsrichters“.²⁹

²² Siehe Glossar.

²³ ebd.

²⁴ ebd.

²⁵ ebd.

²⁶ Vgl. Finkenzeller / Ziehr, Schach 2000 Jahre Spielgeschichte, S. 29-33.

²⁷ Vgl. Schuster, Schachgeschichte. Kleine Geschichte eines großen Spiels, S. 21.

²⁸ Siehe Glossar

²⁹ Schiedsrichterkommission des Deutschen Schachbundes: Die FIDE – Schachregeln (2018). online unter <https://www.schachbund.de/srk-downloads.html?file=files/dsb/srk/2019/FIDE-Regeln-2018-Final-DEU.pdf&cid=50517> (zugegriffen am 26.10.2019).

2.4 Weltmeister, FIDE, PCA

Der erste Schachweltmeister war der Österreicher Wilhelm Steinitz. Zwar war er schon vor der Einführung des Titels inoffiziell Bester, offiziell wurde ihm dieser Titel jedoch erst 1886 verliehen. Steinitz war nicht nur für seine Überlegenheit im Wettkampf bekannt, sondern auch für seine sogenannten „Steinitzschen Lehren“, die zu einem „planmäßigen Aufbau der Stellung“ führen sollen. Seine Theorien, die in zehn Hauptkategorien unterteilt waren, wurden von seinem Nachfolger Emanuel Lasker später in vier Grundsätzen zusammengefasst.³⁰

Nach dem zweiten Weltkrieg wurde die Organisation der bis zu diesem Zeitpunkt privat veranstalteten Weltmeisterschaftskämpfe von dem Weltschachbund FIDE³¹ übernommen. Die Leitung durch die FIDE wurde ungefähr vierzig Jahre fortgeführt.³² Der aus dieser Zeit vermutlich berühmteste Wettkampf ist die legendäre Weltmeisterschaft 1972 zwischen dem aus der Sowjetunion stammenden Titelverteidiger Boris Spassky und seinem letztlich siegreichen amerikanischen Herausforderer Bobby Fischer in Reykjavik. Fischer wurde zu einem Analyseobjekt in der gesamten Schachwelt. Über dieses historische Ereignis wurden Filme und Dokumentationen gedreht, in denen speziell die psychische Seite des Turniers gezeigt und in denen Fischers Persönlichkeit als „zwischen Genie und Wahnsinn“ bezeichnet wurde.³³

Aus Unzufriedenheit über die Bedingungen der FIDE organisierten Garry Kasparow (Russland) und Nigel Short (Großbritannien) im Jahr 1993 ihren Weltmeisterschaftskampf privat und gründeten sogleich den Gegenverband PCA.³⁴ Die Spaltung der Schachwelt war die Folge. Beide Organisationen veranstalteten regelmäßig Weltmeisterschaften, sodass es zwei parallel amtierende Weltmeister gab. In dieser Zeit waren die wichtigsten Meister der Schachwelt der FIDE-Weltmeister Anatoly Karpov, der allgemein als der 12. Weltmeister gezählt wird, und sein Nachfolger Garry Kasparow. Vor allem die Kämpfe der beiden um den Weltmeistertitel sind

³⁰ Vgl. C-Trainer-Ausbildung, Wien 2012: Die Weltmeister vor dem II. Weltkrieg Teil 1: Biographien, S.2ff.

³¹ Siehe Glossar.

³² Vgl. Schuster, Schachgeschichte. Kleine Geschichte eines großen Spiels, S. 43f.

³³ Schneider-Zinner, Harald: Geschichte der Schachweltmeisterschaft – nach dem 2. Weltkrieg. 2018, S.5ff.

³⁴ Siehe Glossar.

weltberühmt und speziell aus psychologischer Perspektive sehr interessant, da beide Konkurrenten sowohl vor, als auch während der Weltmeisterschaft versuchten, einander psychologisch unter Druck zu setzen.³⁵

Erst 2006 kam es durch einen Wettkampf zwischen den beiden regierenden Weltmeistern zu einer Wiedervereinigung der Schachwelt, aus der Vladimir Kramnik als endgültiger und einziger Weltmeister hervorging. Er verlor seinen Titel 2007 an den Inder Viswanathan Anand, auf den 2013 der junge und bis heute amtierende 17. Weltmeister Magnus Carlsen folgte.

³⁵ Vgl. Schneider-Zinner, Harald: Geschichte der Schachweltmeisterschaft – nach dem 2. Weltkrieg. 2018. S.8ff.

3 SchachspielerInnen im Wandel der Zeit

3.1 SchachspielerInnen bis ins 19. Jahrhundert

Das Schachspiel verbreitete sich seit seiner Erfindung ziemlich rapide in der Gesellschaft und wurde nicht nur von der Aristokratie und dem Militär, sondern auch von unteren Gesellschaftsschichten gespielt. Warum es zur damaligen Zeit gespielt beziehungsweise erfunden wurde, ist unklar. Zunächst war es ein Glücksspiel und für alle Menschen zugänglich. Gleichzeitig war das Schachspiel aber auch ein unblutiges Kriegsspiel, in dem sich von Anfang an Parteien gegenüberstanden und versuchten, einander zu besiegen. Bis in die heutige Zeit stellt das Spiel einen Hofstaat dar, wie es ihn schon vor vielen Jahrhunderten gegeben hat. Diese besondere Art, auf friedliche Weise „Kriege auszutragen“, ist dem Spiel bis heute erhalten geblieben. Ob als Kriegersatz, Wettkampf oder als Vergleich des geistigen Könnens mehrerer Parteien - die Menschheit fand in jedem Jahrhundert seit seiner Entstehung Gefallen an dem einfachen Spiel.³⁶ Der neuzeitliche Philosophiewissenschaftler Sebastian Raedler meint dazu:

„Beim Schachspiel erleben wir die Intensität des Kampfes, während wir unserem Gegner friedlich gegenüber sitzen. Wir genießen die Aufregung des Krieges, ohne auf die Vorzüge des Friedens verzichten zu müssen.“³⁷

Ab der Überreichung des Schachspiels an den persischen König wurde das Spiel vor allem auch von der königlichen Familie und von Gelehrten gespielt. Schon bald avancierte es zu einem interessanten Zeitvertreib von Adligen und Rittern, in deren Kreisen das Spiel auch eine höfische Tugend darstellte. Dies ist ein weiterer Beweis dafür, dass das Spiel schon im Mittelalter zur Verbesserung der strategischen Fähigkeiten, die für einen Ritter notwendig waren, verwendet wurde.³⁸

„Das Schachspiel als Modell für Rationalität, Kalkül, Kombinatorik und weise Voraussicht, als ‚Spiel der Ratio‘ im Gegensatz zum Glücksspiel (Hasard) fand daher unter den französischen Aufklärern zahlreiche

³⁶ Vgl. Finkenzeller / Ziehr, Schach 2000 Jahre Spielgeschichte, S. 14-19.

³⁷ Raedler, Sebastian: Schachfieber. Von der Liebe zu einem unmöglichen Spiel. – mairisch Verlag, 2019, S. 19.

³⁸ Vgl. Finkenzeller / Ziehr, Schach 2000 Jahre Spielgeschichte, S. 23-29.

Anhänger wie etwa Jean-Jacques Rousseau, Denis Diderot oder Voltaire, ... Schach galt im Absolutismus auch als reinster Ausdruck militärischen Denkens.“³⁹

In Bezug auf die Vernunft wurde dem Schachspiel als „Spiel der Ratio“ vor allem während der Aufklärung mehr Aufmerksamkeit gewidmet, da Glücksspiele im Absolutismus ein weitverbreitetes Problem in allen Gesellschaftsschichten darstellten.⁴⁰

„Die Faszination für das Schachspiel vereinte also Monarchen, Militärs und auf der anderen Seite aufgeklärte Philosophen und Bürger aus völlig unterschiedlichen, ja konträren Motiven und Perspektiven.“⁴¹

Dieses Zitat unterstützt die Argumentation, dass das Schachspiel eine Brückenfunktion zwischen diverse Gesellschaftsschichten einnahm.

3.2 Schachnovelle

3.2.1 Inhalt

Die „Schachnovelle“ von dem österreichischen Autor Stefan Zweig (1881-1942) handelt von der Geschichte eines anonymisierten Mannes namens Dr. B., der in Wien zur Zeit des Nationalsozialismus eine Rechtskanzlei führt. Später wird er gefangen genommen und in Isolation gehalten. Abgeschnitten von der Außenwelt sucht er Mittel, um sich die Zeit zu vertreiben und nicht den Verstand zu verlieren. Nachdem er durch Zufall an ein altes Schachbuch gelangt, beginnt er, sich täglich mit dem Spiel zu beschäftigen und auf einem imaginären Schachbrett Schachpartien nachzuspielen. Dadurch gelingt es ihm, einerseits trotz Isolation psychisch gesund zu bleiben, andererseits aber bringt ihn das Spiel dennoch dem Wahnsinn näher, da er schließlich beginnt, im Kopf gegen sich selbst zu spielen. Als er sich aufgrund dieser Halluzinationen physisch selbst verletzt und in ein Krankenhaus gebracht wird, kann er nach seiner Genesung mit Hilfe eines Arztes aus der isolierten Gefangenschaft der NationalsozialistInnen fliehen.

³⁹ Ehn, Michael: Geniales Schach im Wiener Kaffeehaus 1750-1918. Wien: Edition Steinbauer GmbH. 2017. S. 18.

⁴⁰ Vgl. Ehn, Geniales Schach im Wiener Kaffeehaus 1750-1918, S. 18-22.

⁴¹ Ehn, Michael: Geniales Schach im Wiener Kaffeehaus 1750-1918. Wien: Edition Steinbauer GmbH. 2017. S. 19.

Parallel zu Dr. B.s Vergangenheit wird auch seine Gegenwart erzählt, in der er sich mit JournalistInnen, dem damaligen Schachweltmeister Mirko Czentovic und anderen PassagierInnen, darunter auch Schachbegeisterten, auf einem Kreuzfahrtschiff befindet. Obwohl Dr. B. sich selbst geschworen hat, nie wieder Schach zu spielen, führt schlussendlich doch eines zum anderen und er bestreitet eine Partie gegen den Weltmeister. Im Zuge des Spiels kommen jedoch wieder Halluzinationen zum Vorschein und die eigentlich bereits kurierte psychische Verfassung Dr. B.s erleidet einen Rückschlag. Die Partie wird abgebrochen. Gleich darauf endet das Werk, in dem Dr. B. mit den Worten, es sei das letzte Mal gewesen, dass er sich im Schach versucht habe, verschwindet.

3.2.2 Czentovic und Dr. B.

In Stefan Zweigs „Schachnovelle“ werden zwei unterschiedliche Charaktere von Schachspielern porträtiert. Auf der einen Seite ist der amtierende Weltmeister Mirko Czentovic. Schon in jungen Jahren ist er sehr still und teilnahmslos. Durch Zusehen lernt er die Regeln des Schachspiels bei seinem Erzieher und dessen Bekannten. Czentovic eignet sich das Spiel teilweise aus Langeweile und gleichzeitig auch durch Zufall an. Obwohl er schlecht in der Schule ist und weder richtig schreiben, lesen noch rechnen kann, zeigt er in Bezug auf das Schachspiel eine enorme Lernfähigkeit. Außerdem konzentriert er sich ab diesem Zeitpunkt nur noch auf das, was ihm liegt, und macht das Schachspiel zu seiner täglichen Arbeit, mit der er Geld verdienen will. Durch seinen zähen, langsamen und unerschütterlichen Spielstil bezwingt er in kürzester Zeit die stärksten SchachspielerInnen seiner Zeit und wird mit nur 20 Jahren Weltmeister. Dies ist nicht nur wegen seines jungen Alters, sondern auch wegen seines Mangels an Vorstellungskraft - er kann sich kein Schachbrett im Kopf vorstellen - eine Sensation. Er wird als sehr geldgieriger Mensch beschrieben, der sich nur auf das Schachspiel konzentriert. Auf die Außenwelt wirkt er nicht nur ruhig und gelassen, sondern strahlt auch eine „fachmännische Trockenheit“⁴² sowie eine gewisse Präpotenz aus.

⁴² Zweig, Stefan: Schachnovelle. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1983, S. 28.

Der geheimnisvolle Dr. B. hat das Schachspiel im Gymnasium kennengelernt, in dem es von vielen Schülern vor allem aus Langeweile gespielt wurde. Nachdem er viele Jahrzehnte später, während seiner Isolationshaft zur Zeit des Nationalsozialismus, auf ein Schachbuch mit vielen Meisterpartien stößt, beginnt er, die Schachpartien imaginär nachzuspielen. Dies soll ihm zum Zeitvertreib dienen, um seine Psyche davor zu bewahren, durch die Isolierung verrückt zu werden. Dadurch entwickelt er aber eine „künstliche Schizophrenie“⁴³ und verfällt nach und nach dem Wahnsinn. Er gerät in einen Zustand, den er selbst so beschreibt:

„Aus der Spielfreude war eine Spiellust geworden, aus der Spiellust ein Spielzwang, eine Manie, eine frenetische Wut, die nicht nur meine wachen Stunden, sondern allmählich auch meinen Schlaf durchdrang.“⁴⁴

Dr. B. wird also immer besessener von dem Spiel, bis sein Geist sogar Halluzinationen erzeugt und er sich selbst verletzt. Er hat ein „leidenschaftliches Spielfieber“⁴⁵ entwickelt, das er später „Schachvergiftung“⁴⁶ nennt. Viele Jahre später wirkt er auf seine Umwelt sehr geheimnisvoll, bescheiden und ehrlich, strahlt aber auch eine gewisse Unruhe aus. Als er zum ersten Mal nach seiner Zeit in Isolationshaft auf einem realen Schachbrett einige Partien spielt, wird beobachtet, dass etwas von der Manie und der Besessenheit noch immer in ihm vorhanden ist. Nach nur kurzer Zeit werden Anzeichen der Verrücktheit bemerkbar und schlussendlich muss er von einer außenstehenden Person in die Realität zurückgebracht werden und beschließt, von diesem Zeitpunkt an nie wieder Schach zu spielen.⁴⁷

⁴³ Zweig, Stefan, S. 71.

⁴⁴ ebd., S. 72.

⁴⁵ ebd., S. 82.

⁴⁶ Siehe Glossar.

⁴⁷ Vgl. Zweig, Schachnovelle S. 92ff.

3.3 Carl Haffners Liebe zum Unentschieden

3.3.1 Inhalt

Der Roman „Carl Haffners Liebe zum Unentschieden“ von dem Österreicher Thomas Glavinic (1972) basiert auf dem Leben von Carl Schlechter, einem österreichischen Schachspieler. Nachdem er in der Schule das Schachspiel von Kollegen erlernt hat, baut der Protagonist Carl Haffner dieses Hobby immer weiter aus. Er spielt gegen seinen Vater, bis seine Mutter ihn eines Tages zu einem Buchladen begleitet, dessen Geschäftsführer ihn weiter in die Geheimnisse des Schachs einführt und mit Schachliteratur versorgt.

Infolge des frühen Todes seines Vaters flüchtet sich der in sich gekehrte Bub schließlich gänzlich in die Welt des Schachspiels. Auch die Zeit seiner Adoleszenz und der damit engverknüpften Weg zum Schachmeister wird erzählt. Carl Haffners familiäre Situation wird nur am Rande gestreift, ist aber dennoch von Bedeutung, da die Beziehung zu seiner Halbschwester einen hohen Stellenwert hat und seinen geistigen Zustand deutlich beeinflusst. Den Höhepunkt - und damit das Hauptthema des Romans - stellt schließlich der Weltmeisterschaftskampf zwischen Carl Haffner und Weltmeister Emanuel Lasker im Jahr 1910 in Wien und Berlin dar. Dieses Match endet unentschieden, was bedeutet, dass Lasker den Weltmeistertitel behält. Speziell hervorgehoben werden neben dem originalen Handlungsstrang auch die psychologischen Zustände und vor allem Haffners Emotionen und Gedanken während des Wettkampfs. Gleichzeitig erfährt der/die LeserIn in Abschnitten immer mehr über die Vergangenheit Haffners und seine psychischen Probleme. Schlussendlich werden die letzten Lebensjahre Haffners nur gestreift, da er sich in dieser Zeit extrem aus der Öffentlichkeit und dem Schachleben zurückzieht und schließlich einsam den Hungertod stirbt.

3.3.2 Carl Haffner

Der Protagonist Carl Haffner erlernt das Schachspiel in der Schule. Nachdem er in seiner Kindheit beschlossen hatte, eines Tages Offizier zu werden, um, falls wieder ein Krieg ausbrechen sollte, sicherer zu sein als übliche Soldaten, will er auf diesem Wege seine strategischen Fähigkeiten verbessern. Dies tut er mit Hilfe des Schachspiels und spielt daher

seit seinem Beschluss mit jedem Klassenkollegen Papierschach und mit seinem Vater „Nachtschach“⁴⁸. Diese Version funktioniert so, dass ein Schachbrett neben der Waschschüssel steht und Carls Vater jede Nacht einen Gegenzug zu dem von Carl ausgeführten Zug macht. Da Carl schon damals fast besessen von dem Spiel ist und versucht, so viel Zeit wie möglich in die Beschäftigung und Analyse von Schachstellungen zu investieren, bringt ihn der Vater zu einem Buchhändler. Mit diesem analysiert Carl ab dem Zeitpunkt Schachpartien von Großmeistern und wird in die Geheimnisse des Schachspiels eingeweiht.

Die Hauptfigur bleibt als Erwachsener so ruhig und bescheiden wie in ihrer Kindheit. Carl wirkt auf seine Umwelt sympathisch, sanft und genügsam, allerdings kommt auch oft seine Unsicherheit durch. Sein Geld verdient er sich als Herausgeber der „Deutschen Schachzeitung“, aber meistens kann er sich die notwendigsten Dinge zum Leben nicht leisten. Die Tatsache, dass er niemandem zur Last fallen, niemandem um etwas bitten oder gar von jemandem eine Gefälligkeit annehmen will, macht seine Lebenssituation nicht besser. Wenn er wegen seines Erfolgs im Schach einmal in der Zeitung erwähnt wird, missfällt ihm das gewaltig. Außerdem weigert sich Carl für einen Verein oder zuerst auch bei der Weltmeisterschaft gegen Lasker zu spielen, da er Angst hat, zu versagen und seine Unterstützer zu enttäuschen. Er besitzt eine gewisse Gleichgültigkeit, was den Ausgang seiner Schachpartie angeht. Ob er gewinnt oder remisiert, ist ihm nicht wichtig, aber verlieren darf er auf keinen Fall. Solche Niederlagen kann er meist schwer überwinden und oft fühlt er sich danach dem Gegner unterlegen und hilflos ausgesetzt. Auch wenn es einen Nachteil für ihn bedeutet, macht er niemandem Unannehmlichkeiten, nimmt Ungerechtigkeiten hin und versucht, auf keinen Fall aufzufallen.

Sobald Carl an einem Schachbrett sitzt, ändert sich sein Charakter komplett. Der sonst so unsichere Carl Haffner wird am Schachbrett zu einem pure Sicherheit ausstrahlenden Fels, der eine extrem große Widerstandskraft besitzt. „Der ganze Mensch spielte Schach – nicht bloß das Gehirn.“⁴⁹ Die ZuseherInnen merken, wie sehr Haffner bei einer Schachpartie auflebt. Sein Gesicht leuchtet förmlich und wenn er sich in ein Spiel oder ein Schachbuch vertieft, bekommt

⁴⁸ Glavinic, Thomas: Carl Haffners Liebe zum Unentschieden. 7. Auflage. München: dtv Verlagsgesellschaft. 2016, S. 73.

⁴⁹ Glavinic, Carl Haffners Liebe zum Unentschieden, S. 18.

er einen starren Blick. Die Last seines Lebens fällt von ihm ab, sobald er am Schachbrett sitzt und er spielt hartnäckig, gewissenhaft und fehlerlos. „Doch wenn er sich mit der Stellung beschäftigte, bekam sein Gesicht Farbe und sein Blick Leben und man konnte sehen, daß er sich unter den gegebenen Umständen wohlfühlte.“⁵⁰. Dieses Zitat beweist, wie wohl sich Carl in der „Schachwelt“ fühlt.

Er wird zwar „Priester seiner Zunft“ genannt und liebt das Schachspiel, allerdings macht sich eine Besessenheit von dem Spiel bemerkbar.⁵¹ Sein Leben handelt nur noch von der „Schachsucht“ und wegen seiner Genügsamkeit und seiner zu bescheidenen Lebensweise magert er zunehmend ab. Der Weltmeisterschaftskampf gegen Emanuel Lasker setzt ihn noch dazu so sehr unter Druck und Stress, dass er immer unzurechnungsfähiger wird. Haffner isst kaum, spricht kaum und obwohl er den Sieg der Weltmeisterschaft schon fast in der Hand hatte, patzt er in der letzten Partie. Ganz im Gegensatz der allgemeinen Erwartungshaltung ist er jedoch nicht deprimiert, sondern ganz im Gegenteil - erleichtert. Ihm fällt ein Stein vom Herzen, weil er die Last des Weltmeistertitels und alle damit verbundenen Pflichten und Termine nicht tragen muss. Nach dem Weltmeisterschaftskampf lebt Carl zurückgezogen, spielt hin und wieder ein Turnier, aber erreicht nie wieder seine Topform. Schlussendlich hungert er sich zu Tode, da er kaum mehr Geld verdient und aufgrund seines Charakters keine Hilfe von anderen annimmt.

3.4 Das Schachmädchen – Der erstaunliche Weg der Phiona Mutesi

3.4.1 Inhalt

Der Roman von dem Amerikaner Tim Crothers beschreibt vor allem den Weg, den das analphabetische Mädchen Phiona Mutesi vom Erlernen des Schachspiels bis zu einer Teilnahme an der Olympiade 2010 in Russland und ihren späteren Erfolgen, geht. Diese Erzählung ist gleichzeitig eine Biographie der in Katwe, einem Slum von Kampala, der Hauptstadt von Uganda, aufgewachsenen Phiona Mutesi. Nachdem ihr Vater an Aids

⁵⁰ ebd., S. 196.

⁵¹ ebd., S. 115.

gestorben ist, muss sie gemeinsam mit ihren Geschwistern schon als Kleinkind arbeiten und Geld verdienen, um etwas zu essen zu haben. Eines Tages entdeckt sie das Schachprojekt von Robert Katende, eines jungen Mannes, der für eine Organisation arbeitet, die versucht, Kindern aus den Slums mit Hilfe von diversen Sportarten Hoffnung für das Leben zu geben.

Zuerst nimmt Phiona nur an dem Projekt teil, weil sie dort eine Schüssel Haferbrei bekommt und somit eine sichere Mahlzeit am Tag hat. Doch mit der Zeit entwickelt sie eine Leidenschaft für das Spiel. Abgehärtet durch die schlimmen Bedingungen in den Slums, kann sie sich bald auch gegen die älteren Burschen durchsetzen und später wird ihr durch Katende ermöglicht, an Turnieren teilzunehmen.

Einige Monate später wird sie Mädchenstaatsmeisterin von Uganda und darf auch an der Olympiade 2010 in Russland für das Frauenteam Ugandas mitspielen. Inspiriert durch einstige Berühmtheiten, die aus Uganda kamen, hat Phiona anschließend vor, eine Schachgroßmeisterin zu werden, nach dem Abschluss ihrer Schulausbildung. Unter anderem hat sie das Schachspiel vieles gelehrt, was sie für ihr Leben gebrauchen kann. Das Spiel ist schließlich auch der Grund, warum sie wieder die Schule besuchen konnte.

3.4.2 Phiona Mutesi

Phiona Mutesi ist ein ruhiges und sehr ängstliches Kind, das sich während seines Heranwachsens jedoch komplett verändert. Das zuerst so schüchterne Mädchen beginnt sich mit den Nachbarkindern zu prügeln und wird auch Burschen gegenüber angriffslustig. Aber nicht nur ihr Charakter wird aggressiver, sondern sie entwickelt auch ein extremes Durchhaltevermögen. Phiona besitzt schon von Natur aus eine hohe Aufmerksamkeits- und Konzentrationsfähigkeit. Als sie eines Tages, von ihrer starken Neugierde getrieben, ihrem verschwindenden Bruder folgt, entdeckt sie eine kleine Hütte, in der Kinder und ein Trainer Schach spielen. Fasziniert von dem Spiel, vor allem von den schönen Figuren, beobachtet sie die Kinder, wie sie die Figuren begeistert auf dem Brett bewegen. Auch nachdem sie aufgefordert wurde mitzuspielen, traut sie sich nicht mitzumachen, denn sie wird von den anderen Kindern abgelehnt und ausgelacht, da sie schmutzig ist und einen unangenehmen Körpergeruch hat. Diese sichtbare Abneigung der Gleichaltrigen kommt nicht gegen ihre

Neugierde und Faszination für das Spiel an. Durch diese wird Phiona am nächsten Tag wieder zu dem Ort hingezogen und ein kleines Mädchen bringt ihr das Spiel bei. Bald entwickeln sich aus Abscheu ein gewisser Respekt und eine Freundschaft. Durch ihre tägliche Schacheinheit verbessert Phiona nicht nur ihre Schachkenntnisse, sondern auch ihren zwischenmenschlichen Umgang. Sie bekommt mit der Zeit positive Bewertungen von den anderen Kindern und das stellt für sie eine der größten Motivationen dar. Phiona lernt das Schachspiel sehr schnell. Ihr Interesse wächst und durch die vielen Übungspartien steigert sie ihr Niveau. Schon nach zwei Monaten schreckt sie nicht vor Partien mit Burschen zurück, sondern sieht diese als Herausforderungen, die sie noch mehr anspornen. Beeindruckt von Phionas Unerschrockenheit und Sicherheit helfen ihr die Kinder als Mentoren dabei, ihre Fehler auszubessern und ihren aggressiven Spielstil zu bändigen, da sie zunächst rücksichtslos und ungeachtet der Folgen ihrer Züge spielt und generell Risiken eingeht. Bezüglich ihres Spielstils meint Phiona:

„Ich habe gelernt, dass Schach viel mit meinem Leben zu tun hat. Wenn du schlaue Züge machst, kannst du dich von Gefahren fernhalten, aber du weißt, dass jede falsche Entscheidung deine letzte sein könnte. Als ich zu spielen anfing, habe ich jede Menge Partien verloren, bis die Jungs mich davon überzeugten, mich lieber wie ein Mädchen zu verhalten, also mit Ruhe und Geduld zu spielen.“⁵²

Die Buben unterstützen sie dabei, ihr Potential für das Schachspiel zu entfalten, und beobachten außerdem, wie viel Phiona erreichen kann. Ihre Eigenschaft, schwer verlieren zu können, hilft ihr, immer nach etwas Höherem zu streben. Schon bald kann sie an Bubenturnieren teilnehmen und zusammen mit ihren Kollegen eine Mannschaft aufstellen, die gemeinsam auch ein internationales Turnier gewinnt. Sie hat einen starken Drang, sich zu beweisen und aufgrund einer zusätzlicher Motivation durch Preisgelder spielt sie noch begeisterter und intensiver. Schon kurze Zeit später gewinnt sie überraschend die U20-Staatsmeisterschaft der Mädchen.

Ihr anhaltendes mangelhaftes Selbstvertrauen und ihre nervöse Art führt ihr Trainer auf ihre belastende Herkunft zurück. Diese Bürde behält sie ihr Leben lang. „Schach ist das Einzige in

⁵² Crothers, Tim: Das Schachmädchen. München: btb Verlag, 2013, S. 124.

Phionas Leben, was sie kontrollieren kann. Schach ist ihre einzige Möglichkeit, sich überlegen zu fühlen.“⁵³

Sie kann das Spiel als Motivation nutzen, um den Slums von Uganda zu entkommen und weit weg von ihrer Heimat zu reisen – das macht sie unglaublich glücklich. Nachdem sie sich für die Olympiade in Russland qualifiziert hat, überfordert sie die neue Umgebung und die Wettkampfsituation sehr. Nach einem Zusammenbruch am Anfang des Wettkampfs gelingt es ihr schließlich, sich in das Turnier einzuleben und einige Partien zu gewinnen. Damit erstaunt das 14-jährige Mädchen beinahe alle anwesenden SchachliebhaberInnen.

Die Zeit außerhalb Ugandas prägt sie enorm. Ihre Niederlagen und ihre Rückschläge während des Turniers haben sie stärker und motivierter gemacht, beim nächsten Mal noch besser zu spielen. „Das Mädchen entwickelte sich zu einer so starken und selbstsicheren Spielerin. Dieses Mädchen ist nicht dasselbe Mädchen, das bei der Olympiade gespielt hat.“⁵⁴ Daher wird sie auch kurze Zeit später in so einem jungen Alter die beste Schachspielerin Ugandas.

Das Schachspiel hat Phiona dabei geholfen, einen Weg abseits des schrecklichen Lebens in den Slums von Uganda gehen zu können und wieder eine Schule besuchen zu dürfen.

3.5 SchachspielerInnen im 21. Jahrhundert

Um die ausgewerteten Antworten besser verstehen zu können, empfiehlt es sich, zuerst den Fragebogen im Anhang dieser Arbeit durchzulesen.

Basierend auf einer von mir selbst erstellten Umfrage, die von 45 SchachspielerInnen ausgefüllt wurde, konnten folgende Erkenntnisse zum Thema „Schach – Das Spiel der Könige im Wandel der Zeit“ und insbesondere zu den charakterlichen Eigenheiten von SchachspielerInnen gewonnen werden:

Als Hauptantrieb für das Erlernen des Schachspiels wird vor allem die Familie genannt. Mehr als zwei Drittel der befragten SchachspielerInnen geben an, durch Familienmitglieder zum

⁵³ ebd., S. 182.

⁵⁴ ebd., S. 247.

ersten Mal in Kontakt mit Schach gekommen zu sein. Ein anderer großer Einfluss ist oft der Schachkurs in Volksschulen beziehungsweise in einer weiterbildenden höheren Schule.

Aus den zur Wahl stehenden Motivationsgründen wählte mehr als die Hälfte der ProbandInnen aus, dass sie Schach vor allem wegen der Freude am Spielen und am Wettkampf spielen, aber auch wegen der vielen sozialen Kontakte, die dadurch geknüpft werden können, schätzen. Annähernd zwei Drittel der Befragten meinen, dass die Verbindung von Schach mit der Unendlichkeit oder die Parallelen zwischen Schach und dem Leben kaum mit ihrer Entscheidung, das Spiel der Könige zu spielen, zu tun hat. Knapp 80% sagen aus, dass sie das Schachspiel viele wichtige Eigenschaften für das Leben lehrt und dies ein sehr oder ziemlich bedeutender Grund für sie ist, das Spiel zu spielen. Außerdem gibt mehr als die Hälfte der Befragten an, das Schachspiel sehr oft auch wegen des Adrenalinstoßes während einer Partie oder wegen der Emotionen bei einem Gewinn zu spielen.

Die Faszination für das Spiel liegt laut Angaben von 20% vor allem auch in der Wettkampfsituation und der Herausforderung auf kognitiver Ebene, die für das Spiel notwendig ist. Nicht nur dieses kompetitive Element fördert das Interesse, sondern auch die emotionale Seite und das Erleben unzähliger verschiedener Gefühle während einer Partie machen den Reiz für fast ein Drittel der befragten SchachspielerInnen aus. Mehr als ein Viertel berichtet zudem, dass die Entstehung, die große Bandbreite und Internationalität der Schachgemeinschaft ein besonderer Pullfaktor des Spiels sind. Neben den genannten Motiven werden vor allem auch die Individualität der SchachspielerInnen und daher auch die Einzigartigkeit der Schachpartien hervorgehoben.

Eine interessante Sichtweise eröffnet die Bewertung charakterlicher Eigenschaften von SchachspielerInnen durch SchachspielerInnen. So geben ungefähr 60% an, dass die meisten SchachspielerInnen vor allem durch ihre Fähigkeiten für ein vorausschauendes und strategisches Denken miteinander verbunden sind. Mehr als die Hälfte sind außerdem der Meinung, dass „typische“ SchachspielerInnen neben extremer Geduld auch eine gute Portion Ehrgeiz besitzen müssen. Besonnenheit, Ruhe und Gelassenheit sind ebenfalls Eigenschaften, die im Zusammenhang mit SchachspielerInnen genannt werden. Am häufigsten werden „typischen“ SchachspielerInnen jedoch die Merkmale Geduld, Zurückgezogenheit und Ruhe zugeschrieben, wenn die Eigenschaften frei gewählt und nicht vorgegeben sind.

Fast 90% der befragten SchachspielerInnen sehen außerdem einen Zusammenhang zwischen dem Schachspiel und den Begriffen Ästhetik, Fantasie, Zeit. Wenn die Beziehung dieser Termini zueinander auch auf unterschiedliche Art begründet wird, ist jedoch eine klare Aussage darüber zu treffen: Die ästhetische Komponente des Schachspiels ist offensichtlich ein möglicher weiterer Grund für die starke Anziehungskraft und Faszination auf spielende Menschen. Darüber hinaus geben viele ProbandInnen die Bereicherung durch Fantasie und Kreativität während einer Partie als Gründe für das Schachspielen an. Überdies ist die Menge an Zeit, die SchachspielerInnen in das Spiel investieren, ein weiterer Indikator für die Bedeutsamkeit des Spiels im Leben seiner SpielerInnen.

4 Parallelen und Gemeinsamkeiten

4.1 Schach unter Berücksichtigung von Bildung und Intelligenz

Sowohl Mirko Czentovic als auch Phiona Mutesi waren schlecht in der Schule oder erhielten kaum eine Schulbildung. Bei beiden Figuren mangelte es an den grundlegenden Fähigkeiten wie Rechnen, Schreiben, Lesen. Carl Haffner bekam zwar eine ordentliche Schulbildung, jedoch passte er in der Schule kaum auf, sondern spielte nur Schach. Außerdem kann bei allen Charakteren eine auffallend starke Verbesserung der Lernfähigkeit und infolgedessen auch des Spielniveaus bemerkt werden, die vor allem auf die gewaltige Begeisterung und die daraus folgende anhaltende Trainingsbereitschaft zurückzuführen ist. Außerdem gibt es auch bezüglich der kognitiven Fähigkeiten Gemeinsamkeiten wie auch Unterschiede. Die beiden Extreme bilden Czentovic, dem es an Imagination mangelt und der sich kaum ein Schachbrett im Kopf vorstellen kann, und Dr. B., der während seiner Haftzeit nur mit Hilfe seiner Vorstellungskraft Schach gespielt hat. Zwischen diesen beiden äußersten Grenzen befinden sich Carl Haffner, der eine Art photographisches Gedächtnis und eine hohe Aufmerksamkeit besitzt, und Phiona Mutesi, die neben einer großen Achtsamkeit auch eine enorme Konzentrationsfähigkeit auszeichnet.

Infolgedessen kann die Behauptung aufgestellt werden, dass akademisches Wissen und Intelligenz keine unbedingte Verbindung mit Talent und Spielstärke im Schach haben müssen.

Nichtsdestotrotz entwickelt sich Schach schon vor seiner Etablierung in der Welt von einem Glücksspiel zu einem Intelligenzspiel. Zusätzlich sagen viele der befragten SchachspielerInnen aus, dass der Reiz des Schachspiels vor allem auch in dem Vergleich und dem Messen der geistigen Fähigkeiten und der Intelligenz liegt. Außerdem sind viele ProbandInnen überzeugt, dass Fantasie eine wichtige Voraussetzung für das Schachspiel ist. Es ist nicht zu bestreiten, dass das Spiel der Könige eine hohe Komplexität besitzt und gewisse kognitive Anlagen dafür notwendig sind. Trotzdem scheint es, dass dafür andere Fähigkeiten und eine andere „Art“ von Intelligenz notwendig sind als schulisches und akademisches Können. Des Weiteren wird offensichtlich auch keine hohe Imagination benötigt, wie an dem Beispiel von Mirko Czentovic zu erkennen ist. Wenn es sich auch dabei um einen fiktiven Charakter handelt, so sind die

beschriebenen Umstände doch nicht unmöglich, sondern können als praxisnah bezeichnet werden.

4.2 Gemeinsame Eigenschaften

Obwohl Czentovic, Haffner und Phiona als Kinder allesamt ruhig gewesen sind, haben sie damals schon zusätzliche Eigenschaften besessen, die sich in ihrem späteren Leben immer mehr ausprägen. Czentovic, der in frühem Alter schon sehr teilnahmslos gewesen ist, entwickelt eine „fachmännische Trockenheit“ und Gleichgültigkeit. Auch Haffner entfaltet sich von einem genügsamen Buben, der den Drang gespürt hat, sich zu beweisen, zu einem bescheidenen und zurückhaltenden jungen Mann. Die stärkste Veränderung während des Erwachsenwerdens erlebt Phiona. Zwar ist sie von einem ruhigen und ängstlichen Kind zu einem aggressiven Mädchen geworden, jedoch entwickelt sich die Angst zu einem ständigen Begleiter ihres Lebens und führt zu einem mangelnden Selbstvertrauen.

Ähnliche Eigenschaften wurden auch von vielen ProbandInnen der Umfrage genannt. Eines der meistgenannten Merkmale von „typischen“ SchachspielerInnen ist Ruhe. Dies bestätigen auch die Charaktereigenschaften der Protagonisten. Geduld und Zurückgezogenheit finden sich auch in einigen Hauptfiguren wieder. Im Allgemeinen deuten viele Eigenschaften außerdem auf eine überlegte und bedächtige Verhaltensweise von SchachspielerInnen im alltäglichen Leben hin.

Eine weitere interessante Rolle spielt Geld im Leben der literarischen Figuren. Am auffälligsten diesbezüglich ist Mirko Czentovic, der eine extreme Geldgier besitzt und gegen Bezahlung beinahe alles tun würde. Da Phiona aus sehr armen Verhältnissen stammt, wächst sie zwar mit einem Mangel an Geld auf und erlebt daher einige prägende Geschehnisse, jedoch hat Geld in Bezug auf Schach keinen hohen Stellenwert für sie. Obwohl Preisgelder zwar eine Motivation für sie darstellen, nutzt sie diese hauptsächlich, um ihrer Familie aus der schlechten Lebenssituation herauszuhelfen. Dennoch hat sie nie das Bedürfnis, nur oder vor allem des Geldes wegen an Wettkämpfen teilzunehmen.

In dieser Hinsicht zeigt die Umfrage, dass sich nur sechs von 45 Befragten als professionelle Schachspieler bezeichnen und auch mit dem Schachspiel ihren Lebensunterhalt verdienen wollen.

4.3 Besessenheit und Faszination

Am interessantesten ist die Entwicklung einer gewissen Besessenheit, die bei allen Hauptcharakteren zu beobachten ist. Alle Protagonisten entdeckten das Schachspiel in ihrer Kindheit und - abgesehen von Dr. B. - sind alle sofort von dem Spiel fasziniert und gefesselt. Nichtsdestotrotz wird das Spiel der Könige von allen Hauptfiguren ziemlich schnell zum Mittelpunkt des Lebens. Trotz der sehr verschiedenen Intentionen, sei es aus Langeweile, Zeitvertreib, als Verbesserung der Offiziersfähigkeiten oder, um eine sichere Mahlzeit am Tag zu bekommen, fokussieren sich alle Charaktere nur noch auf das Spiel.

Czentovic ist nicht unbedingt von dem Schachspiel an sich besessen, sondern viel mehr von den Gefühlen, welche seine Überlegenheit und seine Macht über seine Gegner bei ihm auslösen und dem Ruhm, den er aufgrund seines Erfolges erntet. Auch Phiona Mutesi genießt die Vorteile, die das Spiel der Könige für sie bringt. Zwar liebt und fasziniert sie das Spiel an sich sehr, vor allem da sie einige Parallelen zu ihrem eigenen Leben während einer Schachpartie sieht, aber das Spiel stellt für sie auch eine Möglichkeit dar, um aus den Slums von Uganda zu fliehen und ihre Lebenssituation zu verbessern. Im Gegensatz dazu sind Dr. B. und Haffner vollkommen auf das Spiel selbst fokussiert. Durch die intensive Beschäftigung entwickelt Dr. B. eine regelrechte Manie und überschreitet den schmalen Grat zwischen „Genie und Wahnsinn“, auf dem sich SchachspielerInnen durch das Spiel befinden können. Der Gefangene nähert sich dem Wahnsinn so sehr, dass dies zu Selbstverletzung, Fieber und einer sogenannten „Schachvergiftung“ führt. Auch Haffner entwickelt eine Besessenheit für das Schachspiel. Außerdem verändert sich sein Charakter komplett und bildet einen deutlichen Kontrast zu seiner gewöhnlichen Gemütsart. Für ihn wird das Schachspiel zu einer eigenen Welt, in der er auflebt und sich entfalten kann. Gleichzeitig und durch die Verbindung dieser Eigenschaften geht er an genau dieser Abhängigkeit und dem Verlangen nach diesem Spiel zugrunde.

Den Antworten der Umfrage zufolge werden die Substantive „Besessenheit“ und „Manie“ in Bezug auf das Schachspiel von den SpielerInnen kaum oder gar nicht verwendet. Trotzdem werden von circa einem Drittel der Befragten die emotionale Seite und die Vielzahl an Emotionen, die bei einer Schachpartie auftreten können, hervorgehoben. So zeigt sich, dass SchachspielerInnen während einer Schachpartie die unterschiedlichsten Emotionen durchleben können. Folglich ist es möglich, die unterschiedlichen, leidenschaftlichen Verhaltensweisen von den Befragten und den literarischen Figuren in Verbindung zu bringen. Die Charaktereigenschaften der Protagonisten stellen nämlich die Basis ihrer Manie und Besessenheit dar, die wiederum zu den unzähligen Emotionen führen, die das Schachspiel auch für einige ProbandInnen so anziehend macht. Die Charaktere werden von dem Spiel der Könige und den dadurch vermittelten Emotionen in den Bann gezogen: Mirko Czentovic von Ruhm und einem Überlegenheitsgefühl, Dr. B. von einer unmenschlichen Gewinn- und Kampfeslust, Carl Haffner von einem Gefühl von Sicherheit und der Flucht in eine angenehmere Welt und Phiona Mutesi von der Neugierde und dem Bedürfnis, Kontrolle über das zu haben, was passiert. Bei allen Hauptfiguren und vielen ProbandInnen liegt die Faszination des Schachspiels also in den Emotionen, die dieses Spiel bei ihnen hervorruft.

5 Fazit

Diese vorwissenschaftliche Arbeit hatte zum Ziel, das Schachspiel im Laufe der Jahrhunderte zu analysieren und mehr über die Charaktereigenschaften und das Verhalten seiner SpielerInnen herauszufinden. Durch diese Analyse sollten Gründe gefunden werden, warum es seine Popularität über circa 1500 Jahre behalten konnte und heute noch im Rahmen von Turnieren gespielt wird. Aus den Beobachtungen, Interpretationen und Bewertungen konnte die Erkenntnis gewonnen werden, dass das Spiel anfangs wegen seiner Bedeutung als unblutiger Krieg gespielt wurde. In den folgenden Jahrhunderten war es aufgrund der dadurch bedingten Verbesserung der strategischen Fähigkeiten beliebt. Eine weitere Ursache für die Popularität des Schachspiels ist, dass es nicht standesgebunden ist, sondern vielmehr von Menschen aller Gesellschaftsschichten, Religionen, Nationalitäten und jeden Geschlechts gespielt wird.

Die weiterführende Analyse von SchachspielerInnen aus unterschiedlichen Epochen führte zu dem Ergebnis, dass jede Schachspielerin und jeder Schachspieler unterschiedliche Intentionen hat, mit dem Schachspiel zu beginnen und es auch weiterzuspielen. Trotz allem entstand die erste Verbindung mit dem Spiel meistens durch die Familie oder in der Schule. Außerdem lässt das Resultat der Umfrageauswertung die Annahme zu, dass viele SchachspielerInnen von dem Spiel der Könige vor allem wegen der Möglichkeit, kognitive Fähigkeiten von Menschen zu vergleichen, fasziniert sind. Die Feststellung, dass das Spiel das Herstellen von sozialen Kontakten zwischen Menschen unterstützt und dadurch einen noch größeren Anreiz zum Spielen darstellt, ist ein weiteres wichtiges Resultat. Das vermutlich eindrucksvollste Ergebnis dieser Arbeit ist die Erkenntnis, dass die durch das Spiel bei den einzelnen SpielerInnen ausgelösten Emotionen die besondere Faszination des Spiels ausmachen. Dieses Resultat kam nicht nur durch die Auswertung der Umfrage zum Vorschein, sondern auch durch die Analyse und die Interpretation der genannten Buchcharaktere. Die Untersuchungen haben ergeben, dass die literarischen Figuren sehr extreme „Versionen“ von Schachspielenden verkörpern. Einige Figuren basieren jedoch auf dem Vorbild realer Menschen oder die Charaktere sind sehr realitätsgetreu. Daher können ihre außergewöhnlichen Formen von Besessenheit dennoch für eine Analyse herangezogen werden. Diese führte zu dem Ergebnis, dass die Faszination des

Spiels für viele SpielerInnen und auch für die Hauptcharaktere aus den Literaturbeispielen in der Vielzahl an Emotionen liegt, die während und nach einer Partie auftreten können.

6 Literaturverzeichnis

6.1 Primärliteratur

Crothers, Tim: Das Schachmädchen. München: btb Verlag, 2013.

Glavinic, Thomas: Carl Haffners Liebe zum Unentschieden. 7. Auflage. München: dtv Verlagsgesellschaft, 2016.

Zweig, Stefan: Schachnovelle. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1983.

6.2 Sekundärliteratur

Ehn, Michael: Geniales Schach im Wiener Kaffeehaus 1750-1918. Wien: Edition Steinbauer GmbH, 2017.

Finkenzeller, Roswin / Ziehr, Wilhem u.a.: Schach 2000 Jahre Spielgeschichte. Stuttgart: AT Verlag Aarau, 1989.

Raedler, Sebastian: Schachfieber. Von der Liebe zu einem unmöglichen Spiel. – mairisch Verlag, 2019.

Schneider-Zinner, Harald: C-Trainer-Ausbildung, Wien 2012. Die Weltmeister vor dem II. Weltkrieg Teil 1: Biographien.

Schneider-Zinner, Harald: Geschichte der Schachweltmeisterschaft – nach dem 2. Weltkrieg. 2018.

Schuster, Theo: Schachgeschichte. Kleine Geschichte eines großen Spiels; Weltmeister, Turniere, Kongresse. Stuttgart: Franckh, 1978.

6.3 Internetquellen

<https://www.chessinvasion.com/professional-chess-association.html> (zugegriffen am 6.1.2020)

<https://www.fide.com/fide/about-fide> (zugegriffen am 6.1.2020)

https://www.nzz.ch/zwei_moderne_schachstudien-1.2886161 (zugegriffen am 6.1.2020)

<https://www.schachbund.de/srk-downloads.html?file=files/dsb/srk/2019/FIDE-Regeln-2018-Final-DEU.pdf&cid=50517> (zugegriffen am 26.10.2019)

<http://www.schachcomputer.at/gesch31.htm> (zugegriffen am 6.1.2020)

<http://www.schachmuseum.com/schachvereine.html> (zugegriffen am 30.10.2019)

7. Anhang

7.1 Glossar

Begriff	Definition/Erklärung
Eilschach	Abschnitt in der Entwicklung des Schachspiels, ab dem vor allem die Dame und der Läufer über mehr Felder ziehen durften.
Schachendspiele	Die letzte Phase während einer Schachpartie, in der sich nur noch wenige Figuren auf dem Brett befinden.
Fédération Internationale des Échecs (FIDE)	„Der Internationale Schachverband (FIDE) ist das Leitungsgremium des Schachsports und regelt alle internationalen Schachwettbewerbe. Sie wurde 1924 in Paris (Frankreich) unter dem Motto „Gens una Sumus“ (lateinisch für „We are one Family“) gegründet. Die FIDE ist eine nichtstaatliche Einrichtung und eine der ersten Vereinigungen dieser Art in der Welt, neben den Führungsgremien der Sportarten Fußball, Cricket, Schwimmen und Autorennen. 1999 wurde die FIDE vom Internationalen Olympischen Komitee als globale Sportorganisation anerkannt.“ ⁵⁵
Professional Chess Association (PCA)	Die Professional Chess Association (PCA) wurde 1993 als konkurrierende Schachorganisation der FIDE gegründet. Die FIDE ist die wichtigste Schachorganisation der Welt. Die PCA wurde ursprünglich von

⁵⁵ <https://www.fide.com/fide/about-fide> (zugegriffen, am 6.1.2020).

	Garry Kasparov und Nigel Short gegründet, um 1993 ihre Schachweltmeisterschaft zu vermarkten und zu organisieren. ⁵⁶
Schachcomputer	Computer, der im Zusammenhang mit Schach als Gegner oder mit installierten Programmen als Analysegerät und Database mit Unmengen an schachspezifischem Material verwendet werden kann.
Schacheröffnung	Die erste Phase während einer Schachpartie. Beinhaltet ungefähr zwischen 10 bis 20 Zügen und ist meistens durch die abgeschlossene Entwicklung der Figuren beendet.
Schachmittelspiel	Die Phase zwischen Eröffnung und Endspiel während einer Schachpartie. Darin liegt der Fokus vor allem auf taktischen und strategischen Motiven und Plänen.
Schachproblem (Schachkomposition)	Eine Schachstellung, die eine gewisse Aufgabe oder Forderung hat und bei der es meistens nur eine bestimmte Lösung gibt.
Schachtürke	Schachroboter, der 1769 von Wolfgang von Kempelen entwickelt und gebaut wurde. Die Maschine schien für den Zuseher von selbst Schachspielen zu können, jedoch stellte sich später heraus, dass sich ein Mensch in dem Roboter befand und die Züge ausführte.
Schachvereine	Werden auch Schachklubs genannt und sind Vereine, in denen Menschen Schach spielen können. Viele Vereine werden in Verbänden

⁵⁶ <https://www.chessinvasion.com/professional-chess-association.html> (zugegriffen am 6.1.2020).

	zusammengefasst, innerhalb deren Meisterschaften und Turniere veranstaltet werden können.
Schachvergiftung	Ein Begriff aus der Schachnovelle von Stefan Zweig, der den manischen Zustand einer Person beschreibt, die nur auf das Schachspiel fokussiert ist und den ständigen Zwang, zu spielen, hat. Dieser Zustand beeinflusst sowohl die psychische als auch die physische Verfassung der Person negativ.
Schachstudien	Beginnt mit einer bestimmten Schachstellung. „Wie beim Problem handelt es sich bei der Studie um eine Kompositionsform. Dabei gelten aber genau dieselben Regeln wie in der Partie. Beim Problem lautet die Forderung «Matt in n Zügen» – eine Frage, die sich in einer Partie so nicht stellt, weil es keine Rolle spielt, ob das Matt in 2 oder 20 Zügen erzielt wird. Die Studie kennt, wie auch die Partie, nur die Forderung nach einem Gewinn- oder Remisweg.“ ⁵⁷
Wettkampfschach	Bezeichnet das Schachspiel in Form von Turnieren und Wettkämpfen, die national oder international gewertet werden können und mit fixierten Regeln und einer Schachuhr gespielt werden.

⁵⁷ https://www.nzz.ch/zwei_moderne_schachstudien-1.2886161 (zugegriffen am 6.1.2020).

7.2 Fragebogen „Schach – Das Spiel der Könige im Wandel der Zeit“

Zielgruppe: SchachspielerInnen

Zutreffendes bitte einkreisen/ ankreuzen, Textlinien bitte ausfüllen.

1. Männlich
2. Weiblich
3. Divers

1. Unter 20 Jahren
2. Zwischen 20-30 Jahren
3. Zwischen 30-50 Jahren
4. Über 50 Jahren

Frage 1:

Sehen Sie sich als aktiveR oder inaktiveR AnfängerIn/ HobbyspielerIn/ VereinsspielerIn/ professionelleR SchachspielerIn?

1. AnfängerIn
2. HobbyspielerIn
3. VereinsspielerIn
4. TurnierspielerIn
5. ProfessionelleR SchachspielerIn

- Aktiv
 Inaktiv

Frage 2:

Wie lautet Ihre letzte bekannte Elo-Zahl (ungefähr)? _____

Frage 3:

Seit wie vielen Jahren spielen Sie Schach? Jahre:

Frage 4:

Wie sind Sie zum Schachspiel gekommen? (Mehrfachantwort möglich)

1. Familie
2. Bekannte
3. Schulschachkurs
4. Schachveranstaltungen oder soziale Medien
5. Sonstiges: _____

Frage 5:

FALLS AKTIV:

Sind die folgenden Gründe für Sie sehr/ ziemlich/ wenig/ gar nicht wichtig dafür, dass Sie Schach spielen?

Ich spiele Schach,...	sehr	ziemlich	wenig	gar nicht
...weil es mir Spaß macht.				
...weil es mein Gehirn trainiert.				
...weil ich dadurch Freunde treffe und Menschen aus aller Welt kennenlernen kann.				
...weil ich Freude am Wettkampf hab.				
...weil es für mich etwas mit Unendlichkeit zu tun hat und das ein sehr reizvoller Gedanke für mich ist.				
...weil mich das Schachspiel ein bisschen an das Leben erinnert und für mich interessant ist, jede Schachpartie als ein „neues Leben“ zu sehen, in dem alles passieren kann.				
...weil es mir viele wichtige Eigenschaften für das Leben lehrt. (analytisches Denken, Zeiteinteilung,...)				
...weil ich den Adrenalinstoß während der Partie mag.				
...weil ich gerne gewinne.				

Frage 6:

FALLS INAKTIV: Warum haben Sie mit dem Schach aufgehört? _____

Frage 7:

Was fasziniert Sie an diesem Spiel, was gefällt Ihnen besonders daran?

Frage 8:

Warum denken Sie, haben früher kaum Frauen Schach gespielt und warum sind männliche Schachspieler auch jetzt noch deutlich in der Überzahl?

Frage 9:

Glauben Sie, gibt es bestimmte charakterliche oder geistige Eigenschaften, die die meisten SchachspielerInnen verbindet? Wenn ja, welche? (Mehrfachantwort möglich)

- Geduld
- Besonnenheit
- Ruhe
- Gelassenheit
- Hitzköpfigkeit
- Ehrgeiz
- Vorausschauendes Denken
- Strategisches Denken
- Sonstiges: _____

Frage 10:

Bitte lesen Sie diesen Text und beantworten Sie nachfolgende Frage.

„Beginnen wir nicht alle am Anfang, wo noch alle Möglichkeiten offen sind? Beginnen wir nicht alle zu einem Zeitpunkt, an dem wir noch keine Ahnung haben wohin unser Lebensweg oder unsere Partie des Lebens gehen wird?

Am Anfang probiert ein kleiner Mensch. Schaut was ihn interessieren und was ihm liegen könnte. Man lernt Dinge und versucht sie im Laufe der Zeit einzusetzen und zu beweisen, vielleicht auch damit zu profitieren. Manchmal versucht man auch anderen Menschen und Vorbildern nachzueifern, aber man kann niemals einen anderen Menschen kopieren, denn jeder Mensch ist individuell und hat seine Eigenheiten.

Außerdem kann es jederzeit im Leben zu Rückschlägen kommen, mit denen man einfach nicht gerechnet hat. Aber trotzdem versuchen die meisten weiterzumachen, zu kämpfen und nicht aufzugeben.“ (Sophie Konecny)

Können Sie anhand dieses Textes sehr gute/ ziemlich gute/ wenig/ gar keine Parallelen zwischen dem Leben und dem Schachspiel erkennen?

1. Sehr gute
2. Ziemlich gute
3. Weniger
4. Gar keine

Frage 11:

Nennen Sie bestimmte Merkmale, die für Sie unter die Kategorie "typisch SchachspielerIn" fallen?

Frage 12:

Welche/r der folgenden Aspekte hat sich Ihrer Meinung nach in den letzten 150 Jahren bezüglich des Schachspiels verändert? (Mehrfachantwort möglich)

1. Technologie
2. Mehr Frauen spielen öffentlich.
3. mehr Länder, in denen es schachliche Förderungen gibt
4. Sonstiges _____

Frage 13:

Weist einer oder mehrere der folgenden Begriffe, Ihrer Meinung nach, eine Verbindung zum Schachspiel auf? Beim Ankreuzen eines oder mehrerer Begriffe begründen Sie bitte Ihre Entscheidung.

- Ästhetik _____
- Depression _____
- Fantasie _____
- Flow _____
- Isolation _____
- Komposition/ Komponieren _____
- Philosophie _____
- Stress _____
- Unendlichkeit _____
- Wahnsinn _____
- Zeit _____

8 Eidesstattliche Erklärung

Ich versichere, dass ich diese vorwissenschaftliche Arbeit selbstständig angefertigt, alle verwendeten Hilfsmittel gekennzeichnet und sämtliche Informationen aus Literatur und Internet angeführt habe.

Ort, Datum

Unterschrift