

# 10 Brett für die Welt

Go, das jahrtausendealte Strategiespiel, erlebt in seinem Ursprungsland China eine gewaltige Renaissance. [Wer das Spiel beherrscht, trifft sein Leben lang die richtigen Entscheidungen, behaupten seine Anhänger – und lassen deshalb schon die Kleinen trainieren.](#)



☒ Sun Haopeng sitzt bewegungslos wie eine Wachsfigur und starrt konzentriert auf das Schlachtfeld. Nach links sind seiner Armee alle Wege abgeschnitten, und die kleine Truppe rechts unten droht vom Feind umzingelt zu werden. Allerdings bieten die gegnerischen Stellungen genau dort eine offene Flanke. Soll er angreifen, oder handelt es sich um einen Hinterhalt?

Der Zwölfjährige entscheidet sich, mit seinem nächsten Stein zunächst die abgeschlagene Kohorte ans Haupttheer anzuschließen. Dafür erntet er einen anerkennenden Blick von Lehrer Shuang. Schweigend, nur mit den Fingern zeigt er seinem Schüler, welcher Falle er gerade entkommen ist. Dann setzt der Lehrer frech und provozierend einen Stein mitten in Haopengs Territorium und überlässt ihn wieder seinen Grübeleien, während er sich der Partie am Nachbartisch zuwendet.

Haopeng und seine Klassenkameraden lernen Go, ein altes chinesisches Strategiespiel. Allerdings nicht zum Vergnügen: In der Mingshi-Schule im südchinesischen Guangzhou ist Go ein reguläres Unterrichtsfach. „Kein Spiel ist dem wirklichen Leben so nah wie Go“, meint Lei Xiaotao. „Strategiemeister“ hat sich der stellvertretende Schulleiter als Titel auf die Visitenkarte gedruckt, und er ist sicher: „Wer die Strategien des Spiels versteht und von klein auf verinnerlicht, wird ein Leben lang die richtigen Entscheidungen treffen.“

### Einfacher geht es nicht

Fürwahr ein erstrebenswertes Ziel. Und eine Erklärung: Weil in China die Konkurrenz um Universitätsplätze und gute Jobs immer schärfer wird und chinesische Intellektuelle schon seit Jahrtausenden mit Go ihren Geist schärfen, erlebt das Spiel derzeit einen gewaltigen Aufschwung. Ehrgeizige Eltern fahren ihre Kinder nicht nur zu Klavierstunden, Kalligrafieklassen und Malkursen, sondern immer häufiger auch zum Go-Unterricht. Wer vom Nutzen des Spiels besonders überzeugt ist, sucht gleich einen Platz an einer Schule, die Go als reguläres Fach anbietet.

Die Begeisterung kommt nicht von ungefähr. Wenn irgendein Denksport es an Komplexität, Vielseitigkeit und Finesse mit den Entscheidungssituationen des wahren Lebens aufnehmen kann, dann Go. Das hat seinerzeit schon den intellektuellen Tausendsassa Albert Einstein fasziniert, aber auch der Spieltheoretiker und Wirtschaftsnobelpreisträger John →

Nash, bekannt durch den mit vier Oscars prämierten Film „A Beautiful Mind“, und Unternehmergenie Bill Gates sind bekennende Go-Fans. Selbst der Mathematiker und ehemalige Schachweltmeister Emanuel Lasker bekannte schon 1931: „Go hat eine durchgehendere Logik als Schach, ist ihm an Einfachheit überlegen und steht ihm, glaube ich, an Schwung der Fantasie nicht nach.“

Mehr als 700 Stellen hat die Zahl aller möglichen Varianten auf dem Go-Brett – im Schach ist nur eine 120-stellige Anzahl von Partien denkbar. Allein für die ersten drei Go-Züge gibt es 46 Millionen verschiedene Konstellationen. Während Schachcomputer wie Deep Blue und Deep Fritz inzwischen regelmäßig Schachweltmeister in die Bredouille bringen, können Go-Programme bisher bestenfalls mittelmäßige Amateure bezwingen. Professor Chen Zhixing, ein Amateur mit dem Rang 5 Dan, der die bislang anspruchsvollste Go-Software Handtalk programmiert hat und sein Programm seit elf Jahren optimiert, ist auch für die Zukunft nicht besonders optimistisch: „Selbst wenn ich noch zehn Jahre weiterarbeite, werde ich dem Computer immer noch eine Vorgabe von neun Steinen geben müssen, damit er mich besiegt.“

Dabei ist das Spiel an Einfachheit kaum zu übertreffen. Auf einem quadratischen Brett mit 19 waagerechten und senkrechten Linien legen beide Spieler abwechselnd schwarze und weiße Steine auf die 361 Schnittpunkte. Dort bleiben sie bis zum Ende der Partie liegen, es sei denn, sie werden vorher von gegnerischen Steinen umzingelt und als Gefangene vom Brett genommen. Gewinner ist, wer am Ende mit seinen Steinen das größere Territorium umschließt.

„Die Regeln lassen sich in fünf Minuten lernen“, erklärt Go-Lehrer Liu Jun, „aber um das Spiel voll zu beherrschen, reicht ein Menschenleben nicht aus.“ Der ehemalige Amateurweltmeister leitet die Go-Abteilung von Chinas bekanntester Go-Schule, der Ing-Chang-Ki-Mittelschule in Schanghai. Das moderne Gebäude steht in bester Lage, zwei Minuten entfernt vom Bund, Schanghai kolonialer Uferpromenade. Auf der anderen Seite des Huangpu-Flusses ragen die Hochhäuser des neuen Finanz- und Business-Zentrums Pudong in den Himmel. Der Go-Unterricht, so Liu, eröffne den Schülern gute Chancen, eines Tages die hinter den Spiegelglasfenstern beheimateten Konzerne zu lenken: „Go fördert das logische Verständnis, das Erfassen von komplexen Situationen und problemorientiertes Denken“, sagt Liu. Der Lehrer ist überzeugt: „Das nützt einem Manager ↵



Chinesisches Go-Lehrbuch für die Strategen von morgen



bei Verhandlungen, schwierigen Entscheidungen oder bei der langfristigen Planung enorm. Deshalb ist Go-Unterricht eine gute Investition in die Zukunft.“

Ing Chang Ki, der Namenspatron der Schanghaier Schule, gilt als Paradebeispiel für einen Go-Spieler, der sein auf dem Brett entwickeltes strategisches Geschick als Geschäftsmann in klingende Münze verwandeln konnte. Zwar war der taiwanesischer Textilien-, Chemikalien- und Lebensmittel-Unternehmer zeitlebens nur ein mittelmäßiger Amateur. Mit seinem Vermögen machte er sich in der Go-Welt dennoch einen Namen. Gut 25 Jahre lang unterstützte er mit jährlich mehr als einer Million US-Dollar Go-Verbände in aller Welt, schrieb Turniere aus, subventionierte Zeitschriften, finanzierte Forschung und nutzte seine Finanzkraft, um die Go-Regeln weltweit nach seinen Vorstellungen zu vereinheitlichen. Um Go zu verbreiten, setzte Ing vor allem auf Computersoftware und bot eine Million US-Dollar für ein Programm, das ihn besiegen würde. Das Geld wurde nie abgeholt. Als Ing 1997 im Alter von 84 Jahren starb, vermachte er einen Teil seines Vermögens der Schanghaier Mittelschule, damit sie einen Go-Zweig aufbauen und erstklassige Spieler wie Liu als Lehrer verpflichten konnte.

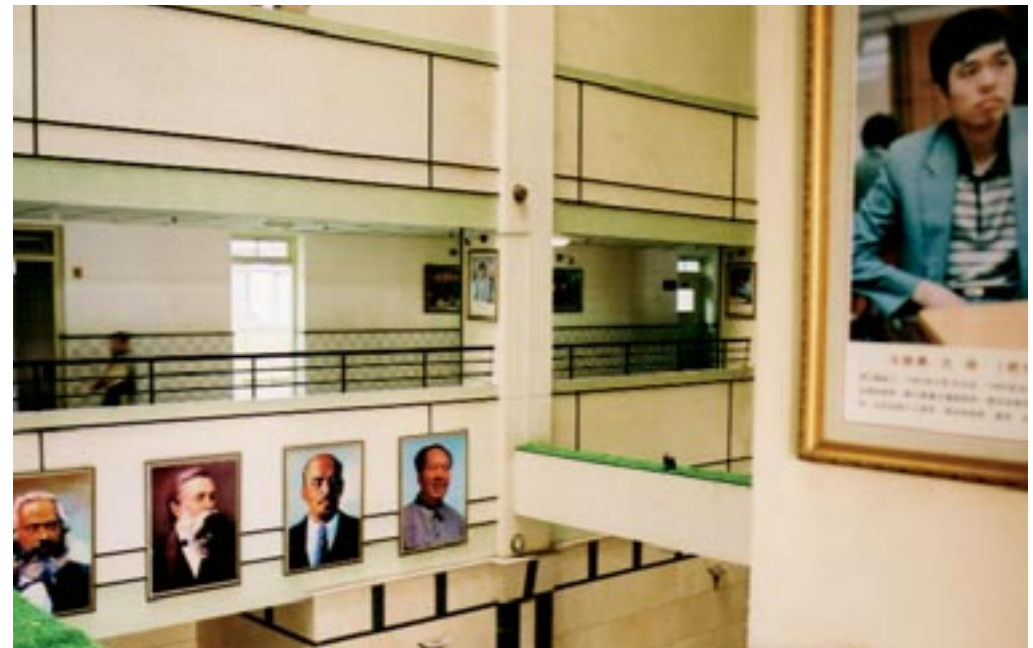
### Krieg ist die Wurzel

In der Eingangshalle hängen Bilder von Go-Größen neben Porträts von Marx, Engels, Lenin und Mao. „Go ist ein Schatz der chinesischen Kultur“, wirbt die Schule auf einem Plakat vor dem Eingangstor. „Es fördert nicht nur Wissenschaftlichkeit, Geduld, Fleiß und Scharfsinn, sondern unterstützt auch den Aufbau der Nation.“ In Vitrinen prangen die Pokale von landesweiten Meisterschaften. „Alle Schüler haben in der Grundschule regelmäßig Unterricht“, erklärt Lehrer Liu. Weil es viel mehr Bewerber als Plätze gibt, bietet die Schule zusätzlich Wochenendunterricht an. 35 Euro kostet ein Kurs von zehn Stunden. „Die begabtesten Schüler dürfen in den höheren Klassen in unseren speziellen Go-Zweig“, sagt Liu. „Sie müssen dann nicht alle anderen Fächer und Prüfungen absolvieren, sondern können sich ganz auf das Spiel konzentrieren.“

Der Abstraktionsgrad von Go ist so hoch, dass viele Liebhaber ganz vergessen, wie sehr das Spiel in handfestem Kriegsgetümmel verwurzelt ist, was sich in Ausdrücken wie Gebietsinvasion, Angriff, Gefangennahme und Tod niederschlägt. Das hat Go mit seinem westlichen Verwandten ↙



**Go zum Gruß – Go-Lehrer Shuang Bin an der Stätte seines Wirkens, der Mingshi-Schule im südchinesischen Guangzhou (oben). Besucher der Ing-Chang-Ki-Mittelschule (unten) werden von Marx, Engels, Lenin und Mao begrüßt.**





Schach gemeinsam. Der Ansatz der Spiele ist jedoch fundamental anders: Schach ist der Kampf zweier Könige, die sich nach dem Leben trachten und ihr ganzes Reich – Burgen, Ritter, Kavallerie, Laufjungen und selbst die eigene Königin – aufbieten, um den anderen zu vernichten. Das Spiel endet in der Regel auf einem leer gefegten Schlachtfeld mit dem Triumphschrei „Schach matt“ – der König ist tot.

### Das Hirn bemühen, den Willen im Griff haben

Im Go entwickelt sich der Kampf umgekehrt: Am Anfang ist das Brett leer. Zug um Zug wird es bevölkert mit Armeen, die sich Territorien sichern, einander verdrängen und einkreisen, weswegen Go im Chinesischen Weiqi heißt – „Umzingelungsspiel“. Wenn sich die Fronten so weit verfestigt haben, dass keine Seite mehr Gebiete dazugewinnen kann, einigen sich die Spieler auf einen Waffenstillstand und errechnen den Sieger.

„Das passt zur chinesischen Art des Denkens und Handelns“, erklärt Wang Yuan, Chinas führender Go-Experte. „Schach ist sehr wissenschaftlich und direkt, Go dagegen eher intuitiv und indirekt.“ So wie der Philosoph Sunzi über das Kriegführen nachdachte und dabei Sätze von allgemeiner Gültigkeit formulierte, lassen sich auch viele Go-Strategien einfach ins moderne Leben übertragen: „Am Anfang ist es stets die beste Strategie, die Steine so weit wie möglich zu verteilen, lange Linien zu bilden, die Gegner einzukreisen und anzugreifen. Die zweitbeste Strategie besteht darin, dem Gegner den Weg abzuschneiden. Die schlechteste Strategie ist es, die Ecken und Ränder zu verteidigen und nervös Augen zu schaffen, um sein kleines Territorium zu schützen“, befand um die Zeitenwende der Historiker Huan Tan. Der Philosoph Mencius mahnte: „Wer nicht sein Hirn bemüht und seinen Willen im Griff hat, wird es im Go zu nichts bringen. Intelligenz und gute Lehrer allein machen keinen guten Go-Spieler. Man muss auch bei der Sache sein. Wenn man ständig nur daran denkt, schöne Schwäne zu erlegen, wird man es zu nichts bringen.“ Der japanische Literatur-Nobelpreisträger Yasunari Kawabata schließlich warnt: „Man kann ein Meisterwerk von einer Partie aus Mangel an Gespür für die Gefühle des Gegners verlieren.“

Dieses Gespür müssen auch die Schüler des Xingze-Go-Internats am Stadtrand von Peking erlernen. „Unser Ziel ist es, professionelle Go-Spieler auszubilden“, erklärt Schulleiter Song Yonghe, der die Privatschule seit →

sechs Jahren aufbaut. „Alle unsere Schüler spielen jeden Tag mehr als vier Stunden lang, den ganzen Nachmittag.“ Zwei Drittel der Schüler kommen aus Orten außerhalb von Peking. Ihre Eltern, die in der Hauptstadt arbeiten, aber für ihre Kinder nur am offiziellen Heimatort Anrecht auf einen Schulplatz haben, sind auf Privatschulen angewiesen. Das Xingze-Internat können sich allerdings nur Gutverdiener leisten: Umgerechnet 120 Euro kostet das monatliche Schulgeld, das entspricht einem durchschnittlichen Gehalt. Dafür bietet die Schule relativ komfortable Lernbedingungen. Zwar müssen sich vier Schüler ein Zimmer teilen, das mit seinen Klappbetten und Spinden eher an Militärbaracken erinnert als an Kinderzimmer. Es ist dort aber weitaus bequemer als in den meisten Studenten- oder Arbeiterwohnheimen. Und während sich im Landesdurchschnitt mehr als 40 Schüler in einen Unterrichtsraum zwängen, liegt die Klassenstärke in den neun Stufen des Xingze-Internats bei weniger als 20.

„Unsere Ausbildung ist landesweit einmalig“, sagt Schulleiter Song. Dabei ist es ihm wichtig, dass seine Schüler nicht nur im Go überdurchschnittlich sind: „Vor allem die Leistungen unserer Grundschüler sind im Landesvergleich hervorragend, weil Go die Entwicklung von mathematischem und logischem Denken unterstützt. In den oberen Klassen haben es die Schüler allerdings schwerer, denn die Belastung durch Go-Turniere im In- und Ausland ist sehr groß.“

Dieser Preis muss gezahlt werden. Es wurmt die chinesische Go-Elite, dass China im internationalen Vergleich Japan und Südkorea hinterherhinkt und das Spiel weltweit nach seinem japanischen Namen benannt wird anstatt nach der ursprünglichen chinesischen Bezeichnung Weiqi. „In den vergangenen Jahrhunderten haben die Japaner und Südkoreaner das Spiel ernster genommen als wir“, erläutert Go-Experte Wang Yuan. „China war lange Zeit zu sehr mit alltäglichen Problemen beschäftigt.“ Dabei gehörte das Spiel für Chinas National-Philosophen Konfuzius neben Musik, Kalligrafie und Dichtkunst zu den vier tugendhaften Beschäftigungen. Doch über zwei Jahrtausende verlor das Spiel an Einfluss, machte dem populäreren chinesischen Schach Platz und war während der Kulturrevolution (1966–1976) als intellektuelles Feudalisten-Vergnügen veremt, so dass sich die Bewegung in den Achtzigern neu formieren musste.

Dagegen ist das Spiel bei den Japanern, die Go im siebten Jahrhundert kennen lernten, bis heute ein zentraler Bestandteil des intellektuellen Lebens. „Go wird dort von vielen strengen Benimmregeln begleitet, die →

zeigen, wie wichtig das Spiel genommen wird“, meint Wang, „Go-Spieler sind in Japan hoch angesehen.“

„Für japanische und koreanische Geschäftsleute ist es ganz selbstverständlich, mit Go-Techniken vertraut zu sein. Sie wenden sie tagtäglich an, bei Verhandlungen, bei der Planung und bei schwierigen Entscheidungen“, erklärt Wang, „sie sehen Go als Business-Spiel.“ Konzerne fördern die Spielstärke ihrer Mitarbeiter, indem sie Go-Lehrer einstellen und Turniere veranstalten, bei denen es bis zu 150 000 Euro zu gewinnen gibt. So wie westliche Großverdiener gern einige Tausender hinblättern, um einmal gegen Tiger Woods im Golf zu verlieren, zahlen wohlhabende Japaner und Südkoreaner hohe Preise für eine Partie gegen einen Großmeister. Für die rund 500 japanischen und 120 koreanischen Go-Profis ist das eine der wichtigsten Einnahmequellen. Im südkoreanischen Fernsehen gibt es sogar einen eigenen Kanal für Baduk, wie das Spiel dort heißt.

### Go lehrt Strategie – und Geduld

Dennoch sehen sich Chinas Strategiespieler auf dem besten Weg, bald wieder an die asiatischen Nachbarn anschließen zu können. „Den Menschen wird immer bewusster, dass man es im Leben einfacher hat, wenn man von klein auf sein strategisches Denken schult“, hat Lei Xiaotao, der Strategiemeister der Mingshi-Schule in Guangzhou, beobachtet. Daraus hat er ein einträgliches Geschäftsmodell entwickelt: In den Klassenräumen der Mittelschule, wo vormittags die Schüler mit der schwarz-weißen Welt ringen, sitzen nachmittags Lehrer, die eine Zusatzausbildung für Strategieunterricht machen. „Lehrer werden ↵

in China nur dann gut bezahlt, wenn sie an den großen Schwerpunktschulen unterrichten“, erklärt Lei. „Eine Ausbildung als Strategie-Lehrer ist da eine Zusatzqualifikation, die zurzeit sehr gefragt ist.“

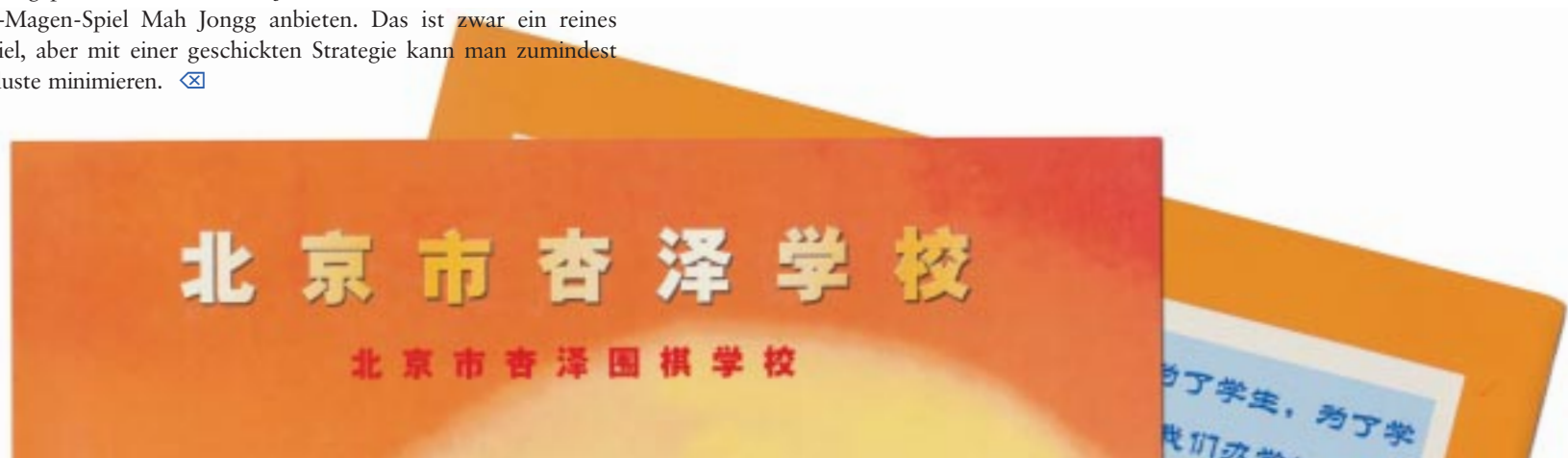
Mingshi heißt berühmte Lehrer, und in der Tat hat die Schule beeindruckende Dozenten für verschiedene Strategiespiele zusammengebracht: Schulleiter ist Lu Qin, Ex-Weltmeister im chinesischen Schach. Die Abteilung für westliches Schach leitet die ehemalige Schach-Weltmeisterin Xie Jun. Der Go-Unterricht untersteht Chang Hao, einem Go-Star der höchsten Stufe, 9 Dan.

„Es ist wichtig für China, dass Go wieder die Bedeutung bekommt, die dem Spiel zusteht“, so Lei. „Immerhin ist es ein wichtiger Bestandteil unserer Kultur.“ Wie lange es wohl dauern wird, bis China wieder die strategische Nummer eins auf der Welt ist? „Im Go-Spiel lernt man, geduldig zu sein“, sagt Lei lachend und erzählt eine der bekanntesten klassischen Go-Anekdoten: Ein Holzfäller trifft im Wald auf zwei ins Go-Spiel vertiefte Daoisten. Interessiert legt er seine Axt ab und verfolgt die Partie. Als sie beendet ist und die Daoisten sich standesgemäß in Rauch aufgelöst haben, will der Holzfäller seine Axt aufnehmen, doch der Griff ist inzwischen vermodert. Als er in sein Heimatdorf zurückkehrt, lebt dort niemand mehr, den er kennt.

So lange auf die Früchte einer strategischen Ausbildung zu warten ist den meisten Menschen im boomenden China denn doch zu aufwendig. Und weil in Guangzhou, der Hauptstadt von Hongkongs dynamischer Nachbarprovinz Guangdong, die Erfolgsmöglichkeiten derzeit auf der Straße zu liegen scheinen, hat die Mingshi-Schule sich auch diesen Umständen geschickt angepasst: Im kommenden Jahr will Lei Kurse im chinesischen Leib-und-Magen-Spiel Mah Jongg anbieten. Das ist zwar ein reines Glücksspiel, aber mit einer geschickten Strategie kann man zumindest seine Verluste minimieren. ☒



**Song Yonghe (links), Leiter des Xingze-Go-Internats in Peking, und sein Stellvertreter verlangen von ihren Schützlingen äußerste Konzentration.**







**Reiche gründen, Armeen aufbauen, Schlachten führen, Hinterhalte legen, Gebiete erobern, die Pläne des Gegners durchkreuzen – kann es etwas Spannenderes geben?**