

SWR2 Zeitwort

11.05.1997:

Ein Schach-Computer besiegt Garri Kasparow

Von Josef Karcher

Sendung: 11.05.2023

Redaktion: Susanne Schmaltz

Produktion: SWR 2017

Bitte beachten Sie:

Das Manuskript ist ausschließlich zum persönlichen, privaten Gebrauch bestimmt. Jede weitere Vervielfältigung und Verbreitung bedarf der ausdrücklichen Genehmigung des Urhebers bzw. des SWR.

Service:

SWR2 Zeitwort können Sie auch als Live-Stream hören im **SWR2 Webradio** unter www.swr2.de oder als **Podcast** nachhören:

<http://www1.swr.de/podcast/xml/swr2/zeitwort.xml>

Autor:

Eine Uhr tickt, eine Schachuhr ein Zug fährt ein, der letzte Zug? So beginnt der Dokumentarfilm Game over, Kasparow und die Maschine. Es ist die Geschichte eines Duells, das die Menschheit bewegte. Eine Geschichte in mehreren Etappen, bevor das Spiel aus ist, endgültig.

Garri Kasparow, gebürtig in Baku am Kaspischen Meer, war die dominierende Figur in der Schachszene seit Mitte der 1980er Jahre. Mit 23 wurde er der bis dahin jüngste Weltmeister, seine erdrückende Dominanz stellte er mit zahlreichen Turniersiegen unter Beweis. Und er lieferte sich Schaukämpfe mit den ersten Schachprogrammen, die zu jener Zeit gerade auf den Markt kamen. Freilich war der Weltmeister stets überlegen. Kasparow, eine Art Muhammad Ali des Schachs, lästerte: Die Programmierer sollten ihren Computern beibringen, früher aufzugeben. Also: schneller zu erkennen, wann eine Partie nicht mehr zu retten ist.

Der damals größte Computer-Konzern IBM nahm die Herausforderung an und entwickelte einen Super-Rechner, nur um Schach zu spielen. 1996 trat Deep Blue an, benannt nach dem blauen Logo des Konzerns, und Deep deshalb, weil das Programm pro Sekunde 100 Millionen Stellungen analysieren konnte. Doch diese Gedanken-Tiefe reichte nicht aus. Kasparow gewann den Wettkampf mit 4:2 und sackte ein Preisgeld von 500 000 Dollar ein. Computer bezeichnete er als,

O-Ton Garri Kasparow: Stupid machine

Autor:

Dumme Maschinen, die nie an menschliche Kreativität und Flexibilität heranreichen würden. Er sollte sich irren, denn IBM ließ nicht locker. Ein Jahr später, auf ein Neues. Der Konzern hatte Deep Blue aufgerüstet und verbessert. Der Revanchekampf in New York, von den Medien hochgejazzt:

O-Ton eines Reporters:

...forget the money...the future of humanity is on the line.

Autor:

Die Zukunft der Menschheit stehe auf dem, die Kasparow verteidigen sollte. Und er tat dies nicht schlecht, zumindest am Anfang. Die erste Partie ging an ihn. Doch dann kam die zweite: Kasparow wurde vom Computer geradezu überspielt, und zwar so, wie man es von einem Computer noch nie erlebt hatte. In schlechter Stellung gab der Weltmeister auf. Aber hinterher stellte sich heraus es hätte eine Rettung zum Remis für Kasparow gegeben, er hatte sie aber übersehen. Das Paradoxe dabei, der Computer muss diesen Ausweg, wegen seiner Rechentiefe, auf dem Schirm gehabt haben, warum hat er ihn also überhaupt zugelassen.

Kasparow meinte, man habe ihn getäuscht. Typisch für sein Temperament: Ärger und Frust nahmen überhand. Seine Wettkampfstrategie geriet ins Wanken. In der letzten Partie wählte er mit den schwarzen Steinen eine schlechte Variante, in der Weiß eine Figur opfern muss, um Vorteil zu erlangen. Computer, eigentlich materialistisch eingestellt, hatten so etwas bis dahin noch nicht getan, doch Deep Blue machte genau dies, und der Weltmeister war nach nur 19 Zügen erledigt. Kasparow, mit den Nerven am Ende, rannte aus dem Turniersaal, später entschuldigte er sich, und versuchte auch eine Rechtfertigung.

O-Ton von Garri Kasparow:

Wir wissen, wie eine Maschine spielt, lassen Sie den Computern an einer fairen Begegnung teilnehmen, in der IBM ein Spieler und nicht gleichzeitig ein Sponser ist, dann werden wir sehen, was passiert. Ich schäme mich, was ich am Ende getan habe, aber es ist geschehen. Die Maschine hat nichts bewiesen.

Autor:

Am 11. Mai 1997 hatte eine Maschine den Schachweltmeister besiegt. Mittlerweile ist der Computer der wichtigste Trainingspartner für Schachspieler, jedenfalls kein Gegner mehr. Schachprogramme tragen ihre eigenen Weltmeisterschaften aus und nur Spezialisten interessieren sich noch dafür.