

JOSEF SEIFERT

SCHACHPHILOSOPHIE

Y Ein Buch für Schachspieler,
Philosophen und 'normale' Leute

WISSENSCHAFTLICHE BUCHGESELLSCHAFT
DARMSTADT

INHALT

Geleitwort. XV

J Wozu eine Schachphilosophie? 1

I. Von Eigenart und Faszinationskraft des Schachspiels.

Was sind Schachspiel und das Spiel überhaupt? i . 5

1. Astronomische Fülle möglicher Positionen und Spiele 14

2. Die Geregeltheit, Intelligibilität und Logik des Schachspiels 16

v 3. Notwendige und frei gewählte Ziele und Züge - das Schachspiel als Lösung der scheinbaren kantischen Antinomie von schöpferischer Freiheit und notwendiger Regelmäßigkeit 21

4. Das Ganzheitsprinzip und die Relativität - Relationalität der materialen und positionellen „Werte“ beim Schachspiel 27

1 5. Die Dialektik von strenger Vorhersehbarkeit und Überraschung 35

6. Pluridimensionalität der Regeln und Dynamik des Schachspiels: Die Kunst des Schach als Analogie zur Detektiv- und Feldherrenkunst 36

7. Die Anziehungskraft der „konzentrierten Stille“ des Nachdenkens und möglicher Formen der Kommunikation 38

8. Siegesabsicht, Wettbewerb, Kräfteressen und allgemeinere Momente der Faszinationskraft des Spiels 40

9. Schach als Problemschach - Quasi-Wissenschaft und „rationales Rätsel“ 40

II. Welcher Art sind die Gesetze des Schachspiels? Onto-

logische und epistemologische Aspekte des Schachspiels selbst	4:
1. Konventionelle Regeln und Elemente	4:
2. Anwendung allgemeiner logischer, ontischer und mathematischer Wesensgesetze im Schach	4!
3. Notwendige Eigengesetze des Schach, die in der Verbindung zwischen konventionellen Schachregeln, material-inhaltlichen, mathematischen und logischen Gesetzen wurzeln	4'
4. Schachmaximen und Faustregeln	5
5. Weitere Arten von „Schachgesetzen“ ?	5
III. Schach und Erkenntnis. Empirische und apriorische Erkenntnisse	5
1. Empirische Erkenntnisse im Schach	5
a) Arten der Erkenntnis konventioneller Regeln des Schach	5
b) Empirische Erkenntnis und Interpretation von Zügen und tatsächlichen Partien	5
2. Empirische und apriorische Erkenntnis notwendiger Gesetze	<•
3. Erkenntnis der notwendigen Gesetze des Schachspiels als Musterbeispiel „synthetischer apriorischer Erkenntnis“ und als Wesenserkenntnis	(
4. Unmittelbare Einsicht, Deduktion und „schachliche Intuition“: Drei Formen der Erkenntnis notwendiger Gesetze und die absolute Gewißheit des ‚Cogito‘	;
5. Die Erkenntnis der Schachmaximen und Faustregeln	!
6. Die vielfältige Natur der Erkenntnis des Schachspielers •!	!
IV. Zu einer Ethik des Schachspiels. Die besonderen quasimoralischen und moralischen Tugenden und Untugenden des Schachspielers: Das Schachspiel als Versuchung oder als ethischer Lehrmeister des Schachspielers	

1. Das Schachspiel als ethische Analogie und die quasi-sittlichen Tugenden der Spieler.	86
2. Die eigentlich sittliche oder unmoralische Dimension im Schachspiel	90
V. Schach, Kunst und Leben. ^	106
1. Schach und Kunstwerk	106
2. Analogie des Schachspiels für das Leben und das Schachspiel als Illustration der Notwendigkeit des „hermeneutischen Zirkels“	111
3. Schach, Tod und Liebe. Religiöse Deutungen und Analogien	116
4. Philosophische Aspekte des Schachspiels als Analogie für das Leben	123
VI. Schachspiel und Person. Läßt sich der Schachspieler durch den Computer verdrängen?	126
1. Vom Wesensunterschied zwischen Computer und menschlicher Intelligenz: Zur Kritik des funktionalistischen Materialismus, der den Menschen nach dem Computermodell deutet	126
2. Phänomenologischer Aufweis des Unterschieds zwischen Mensch und Computer	131
3. Der Computer - „künstliche Intelligenz“, „kunstreiche Intelligenzentlastung“, „Verkörperung“ oder „Simulierung“ von Intelligenz?	134
Personenregister	143