

Timo Klaustermeyer
Fachrichtung: Medienwissenschaft
(Schwerpunkt Medieninformatik)
Universität Paderborn
Erstbetreuer: Prof. Dr. G. Szwillus, Uni Paderborn
Zweitbetreuer: Prof. Dr. I. Althöfer, Uni Jena

Abstract zur Diplomarbeit „Wandel der Interaktion zwischen Mensch und Maschine am Beispiel des Schachspiels“ (Arbeitstitel)

Die noch junge Geschichte des Computers ist von Beginn an mit dem Schachspiel verknüpft. Während der „Schachtürke“ im 18. Jahrhundert noch eine raffinierte Täuschung und keine Maschine mit künstlicher Intelligenz war, beherrschen die heutigen Rechner das königliche Spiel auf einem Niveau, das fast alle menschlichen Spieler übertrifft. Doch kann man bei schachspielenden Computern überhaupt von „Intelligenz“ sprechen? Welche menschlichen Träume, Wünsche, Hoffnungen oder Befürchtungen sind mit den Rechenmaschinen entstanden, die sich anschickten, das vorher nur Menschen vorbehaltene Terrain des intellektuellen Kräftemessens zu erobern? Welche Bilder projizieren Menschen in diesen (scheinbar) intelligenten Computer und was resultiert daraus?

Solche Fragen sollen in meiner Arbeit ebenso diskutiert werden wie auch der Umstand, dass sich der Umgang von Menschen mit (schachspielenden) Computern im Laufe der Jahre verändert hat: Bedienung (Ein- und Ausgabe, Interaktivität), Leistung und Vernetzung verschiedener Medienkomponenten haben einen erheblichen Wandel erfahren. Außerdem sind neue Formen des Spiels seit dem Eintritt des Computers in die Schachwelt entstanden. Damit ist weniger eine Abwandlung der Spielregeln gemeint, sondern mehr das Miteinbeziehen des Computers beim Spielen selbst.

Auch kommerzielle Aspekte werden in meinen Untersuchungen eine Rolle spielen: Erstens haben Computer den professionellen Sektor des Schachsports grundlegend verändert. Zweitens sind durch das Auftauchen des Rechners neue „Mini-Märkte“ entstanden, die sich clevere Unternehmer zunutze machten, um mit dem Schachspiel Geld zu verdienen.

Letztendlich soll versucht werden, Parallelen und / oder Unterschiede des Mikrokosmos „Schach“ in der außerhalb liegenden (Spiele-)Welt aufzuzeigen. Auch wenn Schach das erste Spiel war, das ein Computer spielen konnte, ist seine Bedeutung heute im Vergleich zu der Flut an Videospiele vergleichsweise gering. Dennoch kommt gerade der Implementierung des Schachs für Spiele und andere Anwendungen am Computer eine herausragende Bedeutung zu.