

Elementare Grundlagen des Go-Spiels

Karl-Friedrich Lenz

Copyright © 2004 Dr. Karl-Friedrich Lenz

Webadresse: k.lenz.name

Kyoju (Professor) für Deutsches Recht und Europarecht

Universität Aoyama Gakuin, Tokio

INHALTSVERZEICHNIS

1. Kapitel	Theorie der Bewertung von Zügen	4
1.	Zweck und Methode der Untersuchung.....	4
2.	Geschlossene und offene Züge.....	7
3.	Doppelt offene Züge: Vorhand für beide	19
4.	Ko	22
5.	Vergleich von Zügen	33
6.	Der Wert der Vorhand	37
7.	Widerlegung verbreiteter Irrlehren.....	42
8.	Ein Partiekommentar.....	47
9.	Praktischer Nutzen	57
10.	Grenzen des Wissens	60
11.	Eine völlig andere Notation.....	62
12.	Einige Varianten der Regeln.....	67
13.	Spiegel-Go	68
2. Kapitel	Neue Züge in der Ecke	73
1.	Zweck und Methode der Darstellung.....	73
2.	Reinsetzen auf 2-3: Der U-Boot-Angriff	74
4.	Erster Zug auf 2-2.....	114
5.	Direktes Anlegen an den Vorgabestein.....	122
6.	Anlegen auf 2-4	128
7.	Anlegen von hinten.....	145
8.	Fazit und Bewertung.....	149
3. Kapitel	<i>Semeai</i>	149
1.	Gegenstand und Methode der Darstellung	149
2.	<i>Semeai</i> ohne gemeinsame Freiheiten	150
3.	Seki.....	154
4.	Instabile <i>Semeai</i>	160
4. Kapitel	Go und Urheberrecht	164
1.	Fragestellung.....	164
2.	Wegen Zeitablaufes klar freier Bereich	169
3.	Schutz für Partiaufzeichnungen	173
4.	Fernsehübertragung und Internet-Übertragung von Partien.....	187

5. Schutz für neue Eröffnungsvarianten (<i>joseki</i>).....	189
6. Schutz für Probleme (<i>tsume-Go</i>).....	191
7. Lizenzen, Vertragsgestaltung und kollektive Verwertung	194
8. Internationale Maßstäbe.....	200
9. Deutsches Recht	204
10. Amerikanisches Recht	206
11. Rechtspolitische Bewertung und Ausblick	207
Literaturverzeichnis.....	211
Japanische Fachbegriffe	217
Abkürzungen	218

1. Kapitel Theorie der Bewertung von Zügen

1. Zweck und Methode der Untersuchung

a) Zweck

Ich verfolge zwei Zwecke mit diesem Kapitel.

Erstens will ich mir selbst einmal wirklich Klarheit über die Grundlagen von Go verschaffen. Ich habe zwar ein nicht ganz unerhebliches Niveau erreicht (im Kiseido Go Server spiele ich derzeit als 5d)¹ und sogar mehrfach eine Bayerische Meisterschaft gewonnen. Und die Idee, um die es in diesem Kapitel geht, habe ich seit langer Zeit im wesentlichen verstanden.

Ich habe diese Idee aber bisher noch nicht systematisch ausgearbeitet. Einige Details verstehe ich auch jetzt noch nicht. "Jetzt" heißt dabei: Am Anfang der Arbeit an diesem Kapitel. Hoffentlich wird mir im Laufe der Arbeit an dem Manuskript einiges deutlicher.

Der erste Zweck besteht also darin, für mich selbst einmal nähere Klarheit über die Einzelheiten meiner Idee zu verschaffen, so weit das angesichts der Schwierigkeit der Frage überhaupt möglich ist.

¹ kgs.kiseido.com/ja_JP/graphPage.jsp?user=kflenz.

Der zweite Zweck deckt sich mit dem Zweck, den ich überhaupt bei der Beschäftigung mit Go verfolge. Go ist ein Spiel. Es macht mir Spaß.

Ebenso macht es mir Spaß, zu schreiben. Wenn es dann noch um einen Gegenstand geht, der mich von Kind an fasziniert hat, und um eine Idee, die wirklich neu ist, dann kann ich der Versuchung nicht widerstehen, diese Idee einmal ernsthaft auszuarbeiten.

Ob meine Idee irgend jemanden überzeugt, ist für diese beiden Zwecke völlig nebensächlich.

Dennoch werde ich mich bemühen, meine These möglichst überzeugend darzustellen. Eine erste Voraussetzung dafür ist, sie für jeden Leser leicht verständlich zu entwickeln.

Ich werde dies als ein wichtiges Ziel verfolgen. Ich werde klar und leicht verständlich schreiben. Ich werde möglichst einfache Beispiele als Diagramme beifügen.

Und ich werde keine hohe Spielstärke beim Leser voraussetzen. Ich glaube allerdings, dass die Idee auch und gerade für starke Spieler von Interesse ist.

Worum geht es nun?

Das Problem ist der Maßstab für den Wert von Zügen. Dies ist nicht nur ein Problem für das Endspiel. Vielmehr will ich eine Theorie entwickeln, die einen Maßstab für den Wert von Zügen in allen Stadien der Partie liefert.

b) Methodischer Ausgangspunkt: Grenzen des Wissens

*Fujisawa Shuko*² hat einmal gesagt, dass auch die stärksten Spieler im Vergleich zu einem allwissenden Gott nur wenige Prozent des Spiels insgesamt verstehen. Und *Shuko* hat immerhin den *Kisei*-Titel³ einige Male gewonnen.

Vermutlich ist nicht so ohne weiteres zu sagen, wie viel Prozent die stärksten Spieler im Vergleich zu einem perfekten Spieler verstehen. Wenn man dazu eine sichere Angabe wollte, dann bräuchte man einen perfekten Spieler als Ver-

² senseis.xmp.net/?FujisawaShuko.

³ senseis.xmp.net/?Kisei.

gleichsmaßstab. Den gibt es aber nicht.

Wir müssen uns daher mit der Angabe begnügen, dass alle menschlichen Spieler weit von Perfektion entfernt sind. Alle machen Fehler. Sie unterscheiden sich nur in der Häufigkeit und im Ausmaß dieser Fehler.

Solche Fehler lassen sich in verschiedene Kategorien einteilen.

Erstens kann man nach dem Einfluß des Fehlers auf das Ergebnis einer Partie fragen. Es gibt entscheidende Fehler und folgenlose Fehler.

Zweitens kann man nach der Berechenbarkeit des Fehlers fragen. Es gibt Fehler, die eine genau feststellbare Anzahl von Punkten kosten. Wer etwa von zwei am Ende der Partie verbleibenden Nachhandzügen den wählt, der einen Punkt weniger wert ist, verliert damit genau einen Punkt. Der Gegensatz dazu sind Fehler etwa in der Eröffnung. Man kann in vielen Fällen nur sagen, dass das Ergebnis einer bestimmten Spielweise für eine Seite ungünstig ist, aber nicht genau angeben, wie viele Punkte dies gekostet hat.

Für beide Fälle kann man als "Fehlerpunkte" die Anzahl der Punkte definieren, die ein Fehler gekostet hat. Beide Fälle unterscheiden sich nur darin, dass im zweiten Fall niemand den genauen Wert angeben kann. Und man kann als Kriterium für die Entscheidung über eine Partie angeben: Es gewinnt der Spieler, der in der Gesamtsumme weniger Fehlerpunkte als sein Gegner sammelt.

Diese Aussage bedarf allerdings noch einer Präzisierung. Viele Partien werden mit Vorgabe gespielt. In diesen Fällen gewinnt der stärkere Spieler nicht schon, wenn er weniger Fehlerpunkte als der Gegner auf seinem Konto hat. Vielmehr ist der Wert der Vorgabesteine in Punkten von der Anzahl der Fehlerpunkte des schwächeren Spielers abzuziehen. Der stärkere Spieler gewinnt, wenn seine Fehlerpunkte unter der Differenz zwischen dem Wert der Vorgabesteine und der Anzahl von Fehlerpunkten des Gegners liegt.

Eine dritte mögliche Unterscheidung betrifft die Vermeidbarkeit des Fehlers. Fehler möchte man vermeiden. Dazu wird man möglichst sorgfältig vorgehen. Dem sind allerdings verschiedene Grenzen gesetzt. Nämlich eben die Grenzen des Wissens, um die es hier geht.

Solche Grenzen können rein subjektiver Art sein. Ein Anfänger wird weniger wissen als ich. Ich weiß weniger als ein professioneller Spieler.

Sie können sich weiter aus den objektiven Bedingungen ergeben. So wird es für die Genauigkeit möglicher Überlegungen einen Unterschied machen, ob man stundenlange Bedenkzeit hat oder wie im Kiseido Go Server⁴ üblich eine erhebliche Anzahl von Zügen in wenigen Minuten machen muss.

Hier ist jedenfalls nur festzuhalten: Es gibt keine perfekten Spieler. Zwar schließt das nicht aus, sich dem Ideal der Perfektion mehr oder weniger weit anzunähern. Eine realistische Betrachtung wird sich aber in vieler Hinsicht mit Näherungen und Leitlinien zufrieden geben müssen.

Daher setze ich auch das Ziel hier bescheiden an. Es kann nicht darum gehen, eine allgemeine Theorie zu entwickeln, mit der alle Fehler lückenlos vermieden werden können. Eine Theorie, die für jeden Zug einen genauen Wert angeben und die jeden Fehler in seiner Auswirkung genau beziffern kann.

Das Ziel ist vielmehr nur eine grundsätzliche Orientierung. Diese wird sich hoffentlich in manchen Fällen als nützlich erweisen. Die Entwicklung von Software, die das Ideal des perfekten Spielers verwirklicht, muss späteren Jahrtausenden vorbehalten bleiben. Mir geht es nicht um eine genaue Berechnung in absolut jeder Lage.

c) Strategie: Grenzen des Wissens schrittweise erweitern

Wenn also das menschliche Wissen prinzipiell beschränkt ist, empfiehlt sich die folgende Strategie: Als erstes sind Fälle zu behandeln, die jeder leicht versteht. Dann werde ich zu Fällen übergehen, die jedenfalls ich verstehe. Und schließlich werde ich die Grenzen der Theorie aufzeigen, also zu Fällen übergehen, die niemand versteht. Und dabei belegen, aus welchen prinzipiellen Gründen ein völliges Verständnis ausgeschlossen ist.

2. Geschlossene und offene Züge

a) Geschlossene Züge

⁴ senseis.xmp.net/?KGS.

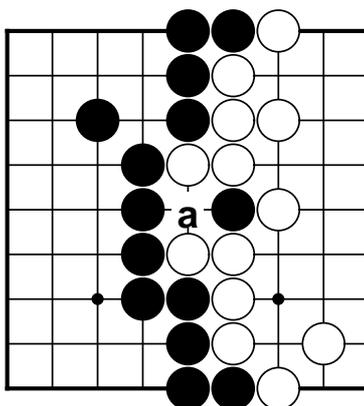
Die Strategie wird also sein, von einfachen Fällen auszugehen. Fangen wir gleich mit einer einfachen Unterscheidung an, die bisher niemand gemacht hat:

Ich unterscheide geschlossene und offene Züge. Geschlossene Züge sind der einfachere Fall. Daher beschreibe ich sie zuerst.

Ein geschlossener Zug läßt keine Fortsetzung in der lokalen Umgebung mehr zu. Daher sind alle geschlossenen Züge notwendig Nachhand.

Ein Beispiel für einen geschlossenen Zug ist das Schlagen von genau einem Stein, das genau ein echtes Auge als Gebiet macht. Dieser Zug ist genau zwei Punkte wert (vorausgesetzt, dass es auf das Auge für Leben und Tod nicht weiter ankommt). Der Zug auf „a“ in Diagramm 1 unten ist ein solcher geschlossener Zug mit einem Wert von genau zwei Punkten.

Diagramm 1



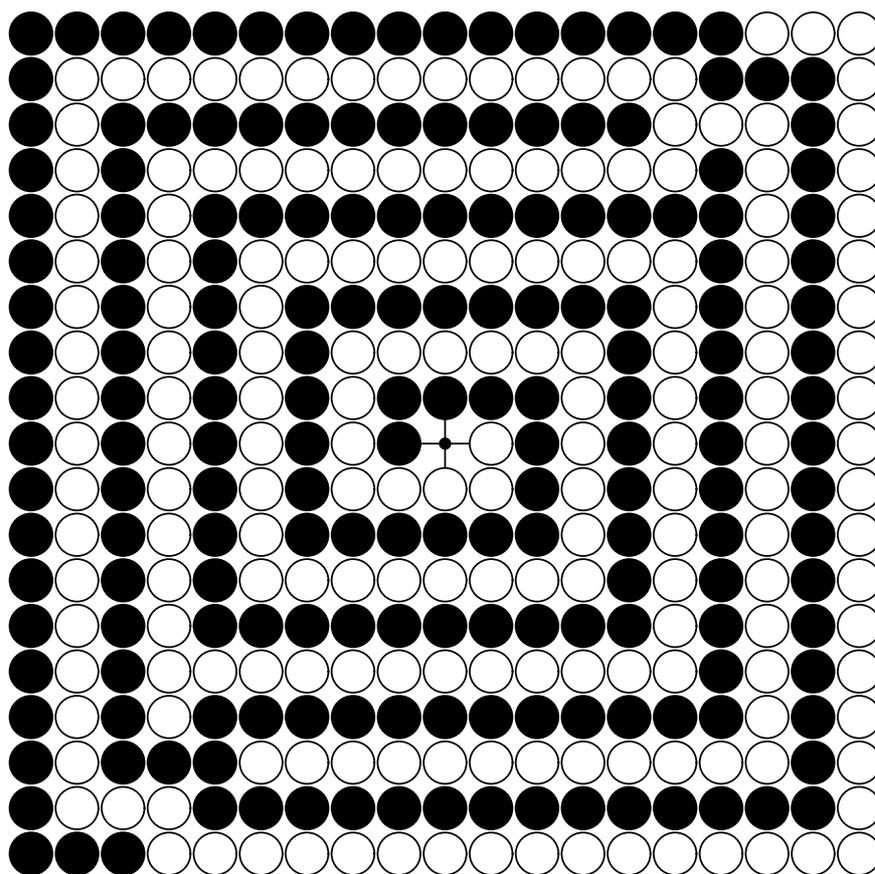
Zwar sind alle geschlossenen Züge notwendig Nachhand. Der Begriff der Nachhand ist aber weniger genau bestimmt als der Begriff des geschlossenen Zuges. Nachhand bedeutet nach dem üblichen Verständnis einen Zug, bei dem der Gegner in der lokalen Situation nicht antworten muss. Das schließt keineswegs aus, dass nach dem Nachhandzug noch weitere Fortsetzungen in der lokalen Situation möglich sind. Nur ist keine dieser Fortsetzungen für den Gegner eine so starke Drohung, dass er sie unbedingt verhindern müsste. Daher ist der Begriff des geschlossenen Zuges enger als der Begriff der Nachhand. Es gibt Nachhandzüge, die keine geschlossenen Züge sind. Aber alle geschlossenen Züge sind Nachhand.

Der Wert von geschlossenen Zügen läßt sich mit einer einzigen natürlichen Zahl beschreiben. Betrachten wir die möglichen Werte, die ein geschlossener Zug annehmen kann.

Das Brett hat 361 Felder. Daher kann bei einem Spiel nach normalen Regeln kein geschlossener Zug einen Wert von über 720 haben.

Lässt sich eine theoretische Stellung konstruieren, in der dieser maximale Wert erreicht wird? Als Lösungsvorschlag stelle man sich zwei spiralenförmig ineinander verzahnte Ketten vor, die von den Ecken ausgehend das gesamte Brett ausfüllen und nur eine gemeinsame Freiheit auf dem Tengen-Punkt (der Mitte des Brettes) lassen. Das Diagramm auf dem Titelbild dieses Buches zeigt eine solche Stellung, hier Diagramm 2:

Diagramm 2



Schwarz am Zug setzt auf den *Tengen* (Mittelpunkt des Brettes), schlägt 180 weiße Steine und macht damit 180 Punkte Gebiet. Er gewinnt die Partie mit 360

Punkten. Wenn dagegen Schwarz passt, weil er den richtigen Zug nicht findet, kann Weiß 180 schwarze Steine schlagen und damit 180 Punkte Gebiet machen. Dann gewinnt Weiß mit 360 Punkten. Der Wert dieses Zuges ist die Differenz zwischen beiden möglichen Fällen, nämlich 360 plus 360, also 720. Ich glaube nicht, dass nach japanischen Regeln irgendein Zug einen Wert von über 720 annehmen kann. Jedenfalls solange man auf einem und nur einem 19er Brett spielt.

Kann ein geschlossener Zug umgekehrt einen Wert von Null haben? Das ist eine Frage der Definition. Soweit ersichtlich, hat bisher niemand das Konzept des geschlossenen Zuges erkannt. Daher kann ich die betreffende Definition ohne Rücksicht auf andere Konzepte völlig frei wählen. Ich lasse hier auch Züge mit einem Wert von null Punkten als "geschlossene Züge" zu. Das sind dann also etwa die neutralen Punkte am Ende einer Partie. Von dieser Definition hängt nicht viel ab.

Wichtig ist aber ein anderer Gesichtspunkt. Die Frage nämlich, ob ein geschlossener Zug auch einen negativen Wert annehmen kann.

Das ist unbedingt zuzulassen. Denn nur damit kann allen nach den Regeln zulässigen geschlossenen Zügen auch ein Zahlenwert zugeordnet werden. Zwei Beispiele sollen das Konzept eines geschlossenen Zuges mit einem negativen Wert näher belegen.

Ein erstes Beispiel ist nicht besonders realistisch. Wir stellen uns eine lebende Gruppe vor, die genau zwei echte Augen mit jeweils einem Punkt Gebiet hat. Nach den Regeln darf der Gegner in keinem dieser Augen einen Zug machen (eben dies ist der Grund dafür, dass solche Gruppen normalerweise uneinnehmbar sind). Dies gilt aber nicht für den Spieler selbst. Nichts in den Regeln des Go-Spiels hindert einen Spieler daran, ein eigenes Auge einer lebenden Gruppe zu füllen und damit eine eigene Gruppe zu töten. Dies mag etwa dann sinnvoll sein, wenn der Gegner auch bei einem Rückstand von 67 Punkten immer noch hartnäckig kleine Endspielzüge macht und einem damit die Zeit stiehlt. Einem solchen Gegner mag man eine Gruppe im Wert von 64 Punkten schenken, um dann immer noch sicher mit 3 Punkten Unterschied zu gewinnen. Und dem Endspiel wieder einen gewissen Sinn zurückzugeben.

Es mag dahinstehen, wie ein derartiger Zug moralisch zu bewerten ist. Möglicherweise wird man darin eine unzulässige Verhöhnung des Gegners sehen. Eine unausgesprochene Behauptung "ich kann 64 Punkte verschenken und immer

noch sicher gewinnen". Die Ansichten hierzu können auseinandergehen.

Aber sicher feststellbar sind zwei Dinge. Es handelt sich um einen geschlossenen Zug. Und dieser Zug hat einen genau bestimmbaren Wert von minus 64.

Ein zweites Beispiel ist schon eher realistisch. Ein Spieler hat eine Stellung nicht genau ausgerechnet und macht einen Zug im gegnerischen Gebiet, in der Ansicht, der Gegner müsse mindestens einen Verteidigungszug machen. Tatsächlich kann der Zug aber ohne Antwort ignoriert werden.

Dann hat dieser Zug dem Gegner genau einen Gefangenen geschenkt. Es handelt sich dann um einen geschlossenen Zug mit einem negativen Wert. Nämlich einem Wert von genau minus eins.

Geschlossene Züge finden sich in der Praxis in zwei Fällen. Einmal die Endspielzüge. Ein Spieler fängt einige wenige Steine des Gegners und macht damit einige Punkte Gebiet. Ohne die Möglichkeit irgendeiner Fortsetzung an der betreffenden Stellung. Und auf der anderen Seite alle Stellungen, in denen es um Leben und Tod geht.

Wer eine Gruppe tötet, nimmt damit dem Gegner das Gebiet, das diese Gruppe sonst beherrscht hätte. Und er sichert sich selbst eine nicht unerhebliche Anzahl von Punkten. Nämlich die Anzahl der toten Steine mal zwei plus die Anzahl aller angrenzenden freien Felder.

Der Wert für das Töten einer Gruppe liegt meistens in einer Größenordnung zwischen zwanzig und sechzig Punkten. Bei großen Gruppen kann es einige Zeit in Anspruch nehmen, die genaue Zahl zu bestimmen. Aber immer handelt es sich um einen geschlossenen Zug. Wer eine Gruppe einmal getötet hat, kann sie nicht noch einmal töten. An der betreffenden Stelle des Brettes bleibt kein Zug mehr offen. Daher läßt sich der Wert eines solchen Zuges immer genau mit einer einzelnen ganzen Zahl darstellen. Diese Bestimmung kann jeder Anfänger leicht vornehmen. Sie setzt keinerlei Spielstärke voraus. Nur die Bereitschaft, ein wenig Zeit zu investieren. Und sie ist in vielen Fällen von erheblicher Bedeutung. Etwa bei der Entscheidung, eine *Ko*-Drohung gegen das Leben einer Gruppe zu beantworten (oder auch nicht zu beantworten). Oder bei der Entscheidung, ob ein bestimmter Tauschhandel (*furikawari*) vorteilhaft ist oder nicht.

Geschlossene Züge können also mit einer einzigen ganzen Zahl bewertet werden. Das ist bemerkenswert, weil die herkömmlichen Irrlehren zur Bewertung von

Zügen mit der Menge der ganzen Zahlen nicht auskommen. Diese falschen Vorstellungen werde ich später noch widerlegen. Jedenfalls steht die Beschränkung auf ganze Zahlen hierzu im Gegensatz.

Auch herkömmliche Vorstellungen werden bei geschlossenen Zügen zu keinem anderen Ergebnis kommen. Alle geschlossenen Züge lassen sich eindeutig mit einer einzigen ganzen Zahl darstellen. Die Probleme fangen erst an, wenn noch weitere Züge als Folge eines Zuges möglich sind. Also bei den hier so genannten offenen Zügen. Zu denen komme ich jetzt gleich.

b) Offene Züge: Strategische Grundsätze der Behandlung

Die meisten Züge in einer Partie sind offene Züge. Geschlossene Züge sind zwar als Ausgangspunkt der Theorie wichtig. Und vor allem auch in dem Sonderfall, dass mit einem Zug eine Gruppe getötet wird. Aber sie bilden rein statistisch gesehen die Minderheit aller Züge.

Offene Züge lassen sich weiter unterteilen. Dies wird für die weitere Betrachtung unvermeidbar sein. Bevor ich jedoch auf irgendwelche Einzelheiten eingehe, sind drei strategische Grundsätze der Untersuchung zu betonen.

Erstens gilt immer noch und vor allem der oben genannte Grundsatz, vom einfachsten Fall auszugehen und die Grenzen des verstandenen Bereiches schrittweise auszudehnen.

Zweitens ist eine oberste Leitlinie meiner Theorie, keine anderen Zahlen als ganze Zahlen zu verwenden.

Für diesen zweiten Grundsatz sprechen die folgenden Gründe.

Erstens ergibt sich aus den Regeln des Spieles, dass einer der Spieler mit einer endlichen ganzen Zahl von Punkten gewinnen wird. Man kann eine Partie nicht mit 2.573 Punkten gewinnen, sondern nur mit zwei Punkten oder mit drei Punkten.

Die nach modernen Turnierregeln übliche Bezahlung von 6.5 Punkten *Komi* ändert daran überhaupt nichts. Vor der Einbeziehung der *Komi* wird einer der Spieler auf dem Brett eine endliche ganze Zahl von Punkten mehr haben als der andere Spieler (wobei auch Null eine endliche ganze Zahl in diesem Sinne ist).

Bei der Gelegenheit sei auch die Frage kurz aufgeworfen, welches die maximal denkbare Anzahl von Punkten ist, mit der ein Spieler nach japanischen Regeln gewinnen kann. In dem Beispiel oben für den denkbar größten geschlossenen Zug hat Schwarz mit 360 Punkten Unterschied gewonnen (180 Punkte Gebiet und 180 Gefangene). Ich glaube nicht, dass auf einem 19er Brett ein höherer Gewinn theoretisch denkbar ist. Die endliche ganze Zahl, mit der ein Spieler auf dem Brett gewinnt, wird also zwischen Null und 360 liegen. Dabei ist ein Unterschied bis zu zehn Punkten vermutlich statistisch gesehen am häufigsten.

Go wird mit ganzen Steinen gespielt, nicht mit halben. Die Felder auf dem Brett sind alle genau einen Punkt wert. Es gibt keine Felder mit einem niedrigeren Wert. Zwar wäre es theoretisch denkbar, dass alle Felder am Rand nur einen Wert von drei Vierteln erhalten, weil sie leichter zu beherrschen sind. Und die vier Felder an den Ecken erhalten einen Wert von nur ein Halb, weil die Ecken noch leichter zu beherrschen sind. Eine derartige Änderung der Regeln würde nicht ohne Einfluß auf die Strategie des Spieles bleiben. Nach den derzeit geltenden Regeln gibt es aber keine solchen Felder mit niedriger Bewertung.

Eine dritte Leitlinie liegt darin, ganze Zahlen und nur ganze Zahlen für die Beschreibung zu verwenden. Im Gegensatz zu der herkömmlichen Methode, die mit einer Kombination aus Zahlen und Worten arbeitet. Nach der herkömmlichen Methode, die später noch ausführlich widerlegt wird, wird ein geschlossener Zug nicht etwa als "64 Punkte" beschrieben. Sondern als "64 Punkte mit Nachhand".

Nachhand, Vorhand, *gyaku-yose* (Vorhand für den Gegner), Vorhand für beide (*ryo-sente*), *Ko*. Diese und andere Worte werden in Kombination mit einem Zahlenwert verwendet. Dies werde ich möglichst vermeiden. Ich werde mich bemühen, nur ganze Zahlen zu verwenden, und keine zusätzlichen Beschreibungen.

Dabei übersehe ich nicht, dass ich hier auch Begriffe wie „offener Zug“ verwende. Dies steht aber nicht im Widerspruch zu dem Ziel, zumindest theoretisch die Beschreibung allein mit mehreren ganzen Zahlen zuzulassen.

Ich verwende diese Begriffe hier nämlich nur, um das Konzept dem Leser verständlich zu machen. Wenn ich statt dessen im Wege der Gedankenübertragung meine Theorie allen Lesern schon vor dem Beginn der Lektüre vermitteln könnte, wären diese Begriffe überflüssig.

Das Ziel meiner Theorie ist eine Bewertung, die mit ganzen Zahlen auskommt.

Zur Beschreibung dieser Theorie sind aber auch Worte erforderlich.

Weiter sei bei dieser Gelegenheit auch klargestellt: Ich verwende neue Begriffe (offener Zug, geschlossener Zug) nicht aus Freude an der Verwirrung von Lesern. Diese Begriffe haben vielmehr eine gegenüber den hergebrachten Begriffen (Vorhand, Nachhand, *Ko*) andere Bedeutung. Sonst würde ich bei den üblichen Begriffen bleiben.

Der Unterschied zwischen „Nachhand“ und „geschlossener Zug“ noch einmal: Alle geschlossenen Züge sind notwendig Nachhand. Umgekehrt gibt es aber Nachhandzüge, die nicht geschlossen sind, weil noch eine Fortsetzung an der betreffenden Stelle möglich ist, die aber im Moment noch relativ klein ist. Umgekehrt ist der Begriff des offenen Zuges genauer als der Begriff der Vorhand: Denn bei der genauen numerischen Analyse eines offenen Zuges wird deutlich, wie viele Punkte die Fortsetzung an der betreffenden Stelle wert ist.

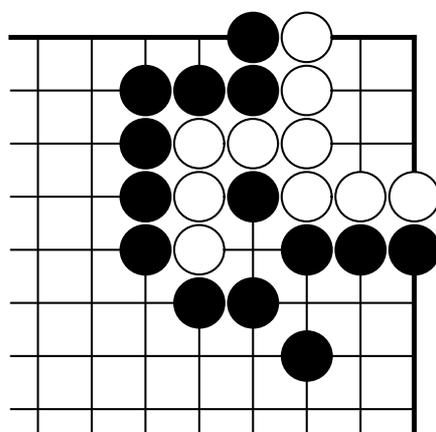
c) Offene Züge: Ein leicht verständlicher Fall

Gehen wir also nach dem ersten strategischen Grundsatz vor. Wir suchen einen wirklich einfachen Fall eines offenen Zuges.

Hier wähle ich einen offenen Zug mit zwei Stufen. Schwarz soll in einer Stellung die Möglichkeit haben, einen einzelnen Stein aus einem *atari* des Gegners anzubinden und damit die Entstehung eines echten Auges zu verhindern. Dieser Fall ist ein geschlossener Zug, wenn es auf das betreffende Auge für das Leben der weißen Gruppe nicht besonders ankommt.

In Diagramm 1 unten ist aber die weiße Stellung noch nicht absolut sicher. Vielmehr braucht Weiß noch einen weiteren Deckungszug in der eigenen Stellung, um zwei Augen zu machen, wenn Schwarz den einen Stein in der Ecke links oben verbindet und damit das Auge außen zerstört. Wenn Weiß nicht antwortet, ist Schwarz in der Lage, die weiße Gruppe zu töten und damit fünf Punkte weißes Gebiet zu zerstören und 25 Punkte eigenes Gebiet zu machen. Dieser Folgezug hat damit einen Wert von 30 Punkten. Der Folgezug ist ein geschlossener Zug, da er eine Gruppe tötet.

Diagramm 1



Eine genaue numerische Beschreibung dieser Stellung kommt jetzt nicht mehr mit einer einzelnen ganzen Zahl aus. Vielmehr sind mindestens zwei ganze Zahlen dafür erforderlich. Nämlich auf einer ersten Stufe die Zahl drei (zwei Punkte zusätzliches weißes Gebiet durch den Gefangenen, und ein weiterer Punkt, weil nunmehr kein Deckungszug mehr in dem Gebiet in der Ecke nötig ist). Und auf der zweiten Stufe die Zahl 30.

Dies ist ein grundlegender Unterschied der hier entwickelten Betrachtung zu herkömmlichen Vorstellungen. Herkömmliche Bewertungen versuchen, mit einer einzigen Zahl auszukommen. Und erlauben dann allerdings, dass diese einzige Zahl die Menge der ganzen Zahlen überschreitet. Und erlauben weiter die Qualifizierung mit irgendwelchen Worten wie Vorhand.

Schon anhand dieses einfachen Falles lassen sich verschiedene grundsätzliche Eigenschaften von offenen Zügen klären.

Erstens hat ein offener Zug verschiedene Stufen. In diesem Fall zwei.

Zweitens: Am Ende der verschiedenen Stufen muß immer ein geschlossener Zug stehen. In diesem Fall der Zug, mit dem Schwarz eine weiße Gruppe tötet und 30 Punkte damit verdient.

Eine einfache Beschreibung dieses offenen Zuges kommt also mit zwei ganzen Zahlen aus. Ich schreibe hier "3 : 30" um diesen Zug zahlenmäßig zu beschreiben. Der Doppelpunkt in der Mitte bedeutet, dass die zweite Zahl auf der zweiten Stufe steht. Statt dessen könnte man auch den Zug auf der zweiten Stufe auf eine neue Zeile schreiben. Etwa

3

30

Dies würde aber eine Menge Platz erfordern. Vorläufig bleibe ich daher bei der oben genannten Notation.

Weiter ist der hier diskutierte Fall zwar für Schwarz ein offener Zug. Für Weiß dagegen handelt es sich um einen geschlossenen Zug. Wenn Weiß den einen schwarzen Stein fängt und damit ein echtes Auge und einen Gefangenen (insgesamt zwei Punkte) macht, dann ist die Situation hier abgeschlossen. Es gibt in dem Beispiel keine weitere Fortsetzung für Weiß. Daher kann man den Zug noch genauer als "einseitig offenen Zug" beschreiben.

In der herkömmlichen Terminologie wird dieser einfache Fall eines offenen Zuges als "drei Punkte mit Vorhand für Schwarz" beschrieben. Das bedeutet gleichzeitig aus der Sicht von Weiß "drei Punkte in *gyaku-yose* (Vorhand für den Gegner)".

Gegenüber dieser herkömmlichen Terminologie ist die hier entwickelte Beschreibung genauer. Ein Wort wie "Vorhand" sagt nichts über den Wert des Zuges auf der zweiten Stufe. Hier liegt dieser Wert bei 30 Punkten. Es könnten aber auch 25 Punkte sein. Oder 17. Oder irgendein anderer Wert. Nur die hier vorgeschlagene Notation kann das genau erfassen. Eine verbale Beschreibung kann das nicht.

d) Strategische Folgerungen

Richtig an der herkömmlichen Beschreibung "drei Punkte mit Vorhand" ist die folgende strategische Bedeutung: Normalerweise wird Schwarz diese drei Punkte bekommen.

Wenn Schwarz den offenen Zug macht, dann muß Weiß antworten oder einen großen Verlust von 30 Punkten hinnehmen. Wenn Weiß dagegen die drei Punkte mitnimmt, braucht Schwarz nicht zu antworten und kann einen großen Zug woanders spielen. Schwarz kann also die drei Punkte mitnehmen und ist dann immer noch am Zug.

Dies hat Folgen für die Strategie. Diese werde ich hier kurz beschreiben. Damit soll auch deutlich werden, dass es hier keineswegs nur um eine Berech-

nungsmethode als Grundlage für Entscheidungen im Endspiel geht. Vielmehr ist die hier entwickelte Theorie Grundlage für strategische Entscheidungen auch in der Eröffnung und im Mittelspiel.

Dazu müssen wir uns einmal kurz vor Augen halten, *warum* Schwarz in dem Beispiel oben einen solchen Vorhandzug gegen Weiß spielen kann. Wie entsteht ein offener Zug der oben beschriebenen Art? Die Voraussetzung für einen solchen offenen Zug ist offenbar, dass Schwarz auf der zweiten Stufe eine weiße Gruppe töten kann. Wenn dagegen alle weißen Gruppen absolut sicher sind, kann es keinen Zug für Schwarz vom Format "3 : 30" geben.

Diesen Zustand, dass alle eigenen Gruppen absolut sicher stehen, beschreibt man in Japan mit dem Wort *atsui*, das in englischer Literatur normalerweise mit dem Wort "*thick*" wörtlich übersetzt wird.⁵ Man könnte nun das in der deutschen Sprache mit "dick" wiedergeben. Da aber "Sicherheit" gemeint ist, ziehe ich es vor, auch tatsächlich von "Sicherheit" der Stellung zu sprechen. Bei "Dickheit" oder "*thickness*" denkt ein nicht mit der Terminologie vertrauter Leser allenfalls an die Marktchancen von Büchern über Schlankheitskuren. Aber nicht an das hier relevante Konzept.

Offenbar ist eine sichere Stellung von Vorteil. Das leuchtet unmittelbar ein und bedarf an sich keiner weiteren Begründung. Hier kommt es aber auf den Zusammenhang mit der oben beschriebenen zahlenmäßigen Beschreibung an. Wenn eine Seite absolut sicher steht, dann wird nur sie offene Züge der oben genannten Art haben. Angriffszüge, die der Gegner beantworten muss, und die jeweils einen kleinen Gewinn bringen.

In der Eröffnung und im Mittelspiel geht es häufig um einen Handel vom Format Gebiet gegen sicheren Einfluss nach außen. Ein Spieler wird regelmäßig mehr sicheres Gebiet haben und der andere dann logischerweise mehr Sicherheit (vorausgesetzt, dass das bisherige Ergebnis halbwegs ausgeglichen ist).

Dies bedeutet dann, dass der Spieler mit weniger sicherem Gebiet und der sichereren Stellung viele Angriffszüge vom Format (3 : 30) spielen kann. Und auch spielen muss, um den Vorsprung in sicherem Gebiet aufzuholen und das Gleichgewicht zu wahren.

⁵ senseis.xmp.net/?Thickness.

Umgekehrt lässt sich aber auch sagen, dass der Spieler mit der sichereren Stellung zwangsläufig irgendwo Züge vom Format (3 : 30) erhält. Gerade darin besteht das Wesen des Vorteils, den eine sichere Stellung bietet.

Dies erklärt die häufig ausgesprochene Warnung, sicheren Einfluss nach außen nicht allein zum Abgrenzen von Gebiet zu verwenden. Denn damit kann man keine Züge vom Format (3 : 30) erwarten. Solche Züge können nur entstehen, wenn man eine oder mehrere gegnerische Gruppen mit der eigenen Stärke konsequent angreift. Wer die stärkere Stellung hat, muss angreifen, nicht voreilig ein Gebiet abgrenzen. Eine sichere Stellung soll Druck auf gegnerische Steine ausüben, soll zum Angriff verwendet werden, soll als Grundlage einer Strategie verwendet werden, die zu Profit durch Vorhandzüge führt.

e) Töten von Gruppen aus strategischer Sicht

Die Seite mit der sicheren Stellung wird Angriffszüge spielen. Der Spieler mit mehr sicherem Gebiet wird gegen diese Angriffe verteidigen. Dabei ist auch denkbar, dass ein Angriff letztlich dazu führt, eine Gruppe auch wirklich zu töten.

Strategisch gesehen sind hier zwei Möglichkeiten zu unterscheiden. In einem Fall liegt ein Spieler nach sicherem Gebiet so weit zurück, dass er unbedingt eine schwache Gruppe töten muss, um zu gewinnen. Umgekehrt hat der andere eine sichere Führung, verliert aber doch noch, wenn es ihm nicht gelingt, zwei Augen für alle seine schwachen Gruppen zu machen.

Eine solche Situation ist riskant für beide Seiten. In vielen Fällen ist nämlich keineswegs leicht zu sehen, ob der Angriff auf eine Gruppe letztlich dazu führt, diese Gruppe zu töten. Vor allem wenn zwei oder noch mehr schwache Gruppen gleichzeitig angegriffen werden. Dann muss sich häufig erst im Lauf der weiteren Entwicklung herausstellen, ob der Angriff erfolgreich ist oder nicht.

Daher ist für den angreifenden Spieler der andere mögliche Fall wesentlich angenehmer. Wenn er nämlich in der Gebietsbilanz nicht so weit zurückliegt, dass er eine der schwachen Gruppen töten muss. Wenn es also reicht, durch Angriffszüge vom Format (3 : 30) jeweils etwas Gewinn zu machen und damit insgesamt die Gebietsbilanz wieder auszugleichen.

Das ist dann nicht ein Spiel um alles oder nichts. Die Unterscheidung zwischen diesen beiden Fällen, die für die strategische Behandlung eines Angriffes von erheblicher Bedeutung ist, setzt allerdings ein Gefühl für die Gebietsbilanz voraus.

Im Zusammenhang mit dem Töten von Gruppen ist auch noch eine weitere grundlegende strategische Unterscheidung möglich. Nämlich die zwischen entscheidend wichtigen Gruppen und opferbaren Gruppen.

Wie wir inzwischen mehrfach gesehen haben, ist das Töten einer Gruppe zwangsläufig ein geschlossener Zug. Der Wert dieses Zuges liegt meistens in einer Größenordnung von 30 Punkten und mehr. Eine Größenordnung von etwa 30 Punkten bedeutet allerdings möglicherweise noch keine Entscheidung der Partie. Man nehme etwa einen Zug vom Format (3 : 30). Schwarz macht drei Punkte Gebiet und droht, eine Gruppe zu töten, was einen weiteren Profit von 30 Punkten bedeuten würde. Hier kann es für Weiß in manchen Fällen die richtige Strategie sein, zunächst einmal überhaupt nicht zu antworten. Nämlich dann, wenn dies dazu führen würde, daß Schwarz die schwache Gruppe quer über das Brett verfolgen und dabei eine insgesamt vorteilhafte Stellung aufbauen könnte. Wenn Weiß dann den Angriff einfach ignoriert, kann Schwarz zwar 30 Punkte Gebiet sichern. Aber inzwischen hat Weiß einen großen Zug woanders bekommen.

Dies ist eher eine psychische Frage als eine Frage der Berechnung. Wenn eine Gruppe nicht so groß ist, dass ihr Leben für die Partie entscheidend ist, dann sollte man zumindest als eine mögliche Alternative immer auch mit daran denken, überhaupt nichts für diese Gruppe zu tun. Schon um sich dem Diktat des Gegners nicht zu beugen. Dabei ist in der Gesamtbilanz zu beachten, dass bei dem Beispiel (3: 30) Schwarz im Fall eines weißen Fernbleibens mit *zwei* Zügen 33 Punkte verdient hat. Wenn Weiß also in der Zwischenzeit ebenfalls mit zwei Zügen 33 Punkte gutmachen kann, was im Mittelspiel häufig nicht besonders schwierig ist, dann ist gegenüber einem passiven Antworten und ängstlichen Weglaufen mit einer schwachen Gruppe in vielen Fällen ein entschlossenes und starkes Fernbleiben eine bedenkenswerte Alternative.

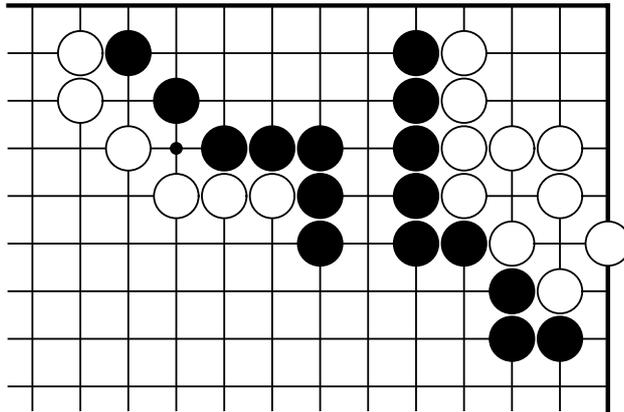
3. Doppelt offene Züge: Vorhand für beide

Bisher habe ich geschlossene Züge und einfach offene Züge untersucht. Als

nächstes analysiere ich die strategisch besonders wichtige Gruppe der doppelt offenen Züge.

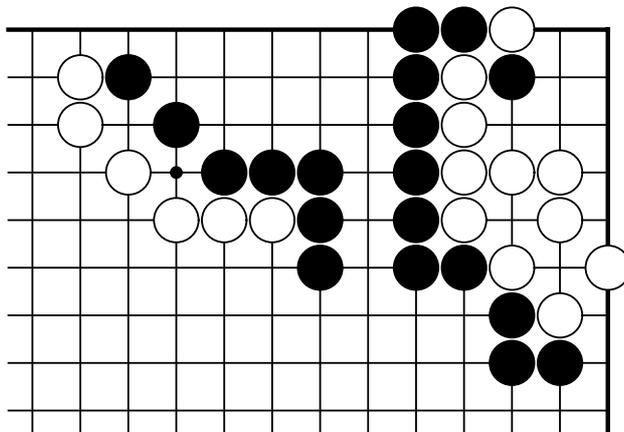
Als Beispiel wähle ich wieder einen möglichst einfachen Fall. Nämlich ein *hanetsugi* auf der ersten Linie, das für beide Seiten als nächsten Zug einen Schnitt ermöglichen würde. Etwa wie in der Stellung in Diagramm 1 unten.

Diagramm 1



Schwarz kann nach einem *hanetsugi* schneiden, wenn Weiß nicht antwortet. Ich vereinfache etwas und nehme an, dass damit 8 Punkte weißes Gebiet in der Ecke zerstört werden. Siehe Diagramm 2.

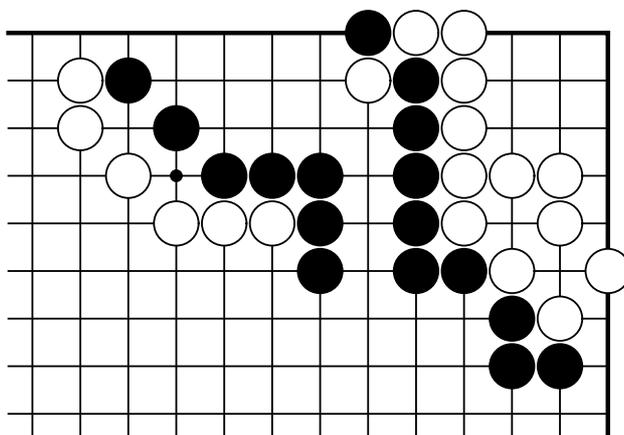
Diagramm 2



Umgekehrt kann auch Weiß nach einem *hanetsugi* an der betreffenden Stelle

schneiden. Der Schnitt soll (wiederum in vereinfachter Betrachtung) 10 Punkte schwarzes Gebiet an der Seite zerstören. Siehe Diagramm 3.

Diagramm 3



Dabei ist die Bewertung leicht vereinfacht. Tatsächlich sind die beiden Werte von 8 Punkten weißem Gebiet in der Ecke und 10 Punkten schwarzem Gebiet am Rand nur Näherungswerte. Eine genauere Analyse unterlasse ich hier und bitte darum, diese Werte einfach als gegeben hinzunehmen. Sie dürften nicht wesentlich unrichtig sein.

Zur zahlenmäßigen Darstellung einer solchen Stellung reichen jetzt zwei ganze Zahlen nicht mehr aus. Vielmehr sind jetzt drei Zahlen nötig. Nämlich einmal der Wert des Zuges auf der ersten Stufe, 4.

Ich begründe hier nicht näher, dass dieser Wert bei 4 liegt. Das ist für jeden, der einige grundlegende Bücher zum Endspiel studiert hat, eine selbstverständliche Aussage. Die anderen Leser bitte ich, mir das hier einfach zu glauben.

Sodann sind zwei Zahlen für den Wert des Folgezuges an der betreffenden Stelle jeweils von Schwarz und von Weiß nötig, die relevant werden, wenn der Gegner an dieser Stelle nicht antwortet. Das waren hier 8 für Schwarz und 10 für Weiß. Dabei ist jeweils noch ein Punkt zu addieren, weil nach dem Schnitt ein Stein des Gegners gefangen wird.

Insgesamt könnte man also wie folgt notieren: Die numerische Analyse der Stellung ist als "(4 : 9 , 11)" zu schreiben. Das ist ein Ausdruck mit drei Zahlen. Als solcher überfordert er noch nicht die Verarbeitungsfähigkeit des menschlichen

Gehirns, das bis zu sieben Elemente gleichzeitig erfassen kann.

Wenn später noch komplexere Situationen untersucht werden, sind möglicherweise noch erheblich mehr Zahlen nötig. Dann wird es sich gegebenenfalls nicht vermeiden lassen, diese Nummern auf verschiedene Zeilen zu schreiben. Für jede Stufe eine besondere Zeile. Bei nur drei Nummern ist das noch nicht unbedingt erforderlich.

Die herkömmliche Bezeichnung für eine solche Situation ist "vier Punkte in Vorhand für beide".

Dies ist ebenso wie bei einseitig offenen Zügen ungenau. Der Begriff "Vorhand für beide" kann keine Auskunft darüber geben, wie viele Punkte jeweils ein weiterer Zug an der betreffenden Stelle für einen der Spieler wert ist. Er kann auch weiter die Tatsache nicht erfassen, dass nur in den seltensten Fällen der Wert des Folgezuges an der betreffenden Stelle für beide Spieler gleich hoch ist.

Richtig ist allerdings die bereits nach herkömmlichem Verständnis bekannte strategische Wertung, dass derartige Züge möglichst sofort zu spielen sind, wenn sie auf dem Brett auftauchen.

Der Grund dafür liegt darin, dass ein Profit von vollen vier Punkten für den Spieler zu machen ist, der den betreffenden Zug zuerst macht. Und dass weiter - eine Antwort des Gegners vorausgesetzt - dieser Spieler *dann immer noch am Zug ist*. Mit anderen Worten: Der Profit von vier Punkten ist hier ohne eine Investition von einem Zug zu erhalten.

Andererseits führt dies dann allerdings dazu, dass die Stellung des Gegners etwas gestärkt wird. Wenn diese Stellung aber ohnehin schon sicher ist, dann ist kein anderer Zug so eilig wie ein doppelt offener Zug. Vor allem, wenn für beide Seiten eine hinreichend große Drohung mit dem Zug verbunden ist. Wenn also beide Seiten den Folgezug unbedingt verhindern müssen.

4. Ko

a) Der einfachste Fall

Die bisher besprochenen Fälle waren relativ einfach zu verstehen. Schwieriger ist

der Fall eines sogenannten *Ko*. Dieses japanische Wort hat ursprünglich die Bedeutung "Ewigkeit". Im Go-Spiel dagegen handelt es sich um eine Stellung, in der eine Seite einen Stein schlägt, die andere aber theoretisch den schlagenden Stein sofort wieder zurückschlagen könnte.

Ohne eine besondere Regel würde dies möglicherweise dazu führen, dass keiner der beiden Spieler das sofortige Zurückschlagen unterlässt. Und damit zu einer "ewigen" Wiederholung. Diese ewige Wiederholung verbietet eine Regel, die in Japan etwas anders formuliert ist als in anderen Ländern.

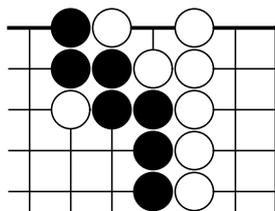
Nehmen wir die japanische Formulierung. Danach darf in ein *Ko* nicht sofort zurückgeschlagen werden. Vielmehr muss man erst einmal einen Zug woanders machen. Erst mit dem übernächsten Zug darf man zurückschlagen. Das gibt dem Gegner dann Gelegenheit, einen zweiten Zug in der Gegend von dem *Ko* zu machen und damit die Möglichkeit einer ewigen Wiederholung zu beseitigen.

Die mit dieser Möglichkeit verbundenen Fragen der Bewertung sind schwierig. Wir wollen uns daher an die erste strategische Grundregel der Untersuchung erinnern: Zunächst einmal ist von einem einfachen Fall auszugehen.

Der einfachste Fall eines *Ko* ist der, in dem dieses *Ko* der letzte verbleibende Zug auf dem Brett ist. Es geht nur noch um den einen Gefangenen. Ein solches *Ko* ist in der Praxis relativ häufig. Es ist verhältnismäßig einfach zu verstehen. Aus dem Verständnis dieser Situation lassen sich aber schon erste Folgerungen für das Verständnis von *Ko* allgemein ableiten.

Konkret nehmen wir also den Fall, dass Schwarz einen einzelnen weißen Stein in einem *Ko* schlagen kann. So wie in dem Diagramm 1 unten. Wie ist dieser Zug theoretisch zu beschreiben?

Diagramm 1



Als erstes stellen wir nun fest, dass es in diesem Fall nicht mehr möglich ist, die Situation rein lokal zu entscheiden. Vielmehr kommt es darauf an, wie viele

Ko-Drohungen beide Seiten haben.

Eine Drohung ist in diesem Fall ein Zug vom Format $(0 : x)$. Also ein einseitig offener Zug, bei dem auf der ersten Stufe kein einziger Punkt gewonnen wird, aber auf der zweiten Stufe eine Drohung mit einer bestimmten Anzahl von Punkten folgt.

Die Drohungen müssen alle das Format $(0 : x)$ haben, weil ein Zug etwa vom Format $(1 : 7)$ größer wäre als das *Ko* und daher vor diesem gespielt würde. Daher setze ich hier voraus, dass es nur noch Drohungen mit einer Null auf der ersten Ebene gibt. Das ist im Mittelspiel normalerweise anders.

Auf jeden Fall sind aber jetzt zwei Fälle zu unterscheiden. Im ersten Fall gewinnt Schwarz das *Ko*. Dazu reicht es, wenn er mindestens ebenso viele Drohungen hat wie Weiß, weil er das *Ko* zuerst geschlagen hat. Umgekehrt braucht Weiß zum Gewinnen des *Ko* mindestens eine Drohung mehr als Schwarz.

Welcher dieser Fälle jeweils vorliegt, läßt sich nur mit Blick auf das gesamte Brett beurteilen. Häufig kommt es auch noch darauf an, die richtige Reihenfolge der Drohungen zu finden und an jeder Stelle auch die taktisch richtige Abfolge zu spielen, um keine Drohungen zu verschenken.

Nehmen wir nun als ersten Fall an, dass Schwarz im Ergebnis das *Ko* gewinnen kann. Was bedeutet das dann für die Bewertung in diesem Fall?

In diesem Fall macht Schwarz an dieser Stelle genau einen Punkt. Nämlich den einen Gefangenen. Weiß geht völlig leer aus. Zwar bekommt Weiß zwei Züge woanders. Diese sind dann aber beide jeweils nichts mehr wert.

Daher ist dieser Fall besonders einfach. Ein derartiges *Ko*, das Schwarz gewinnt, läßt sich ohne Verlust an Genauigkeit einem geschlossenen Zug gleichsetzen, mit dem Schwarz ein einzelnes echtes Auge macht und damit einen Punkt Gebiet abgrenzt. Oder einen einzelnen weißen Stein fängt, ohne ein echtes Auge zu machen, wenn dieser Stein ohne *Ko* zu schlagen ist.

Der andere mögliche Fall ist, dass umgekehrt Weiß mehr Drohungen hat und das *Ko* gewinnt. In diesem Fall geht Schwarz leer aus. Zwar kann Schwarz dann zwei Züge woanders machen. Diese sind dann aber beide jeweils nichts mehr wert. Wenn daher Weiß mehr Drohungen hat, ist das Schlagen in das *Ko* von Schwarz reine Zeitverschwendung.

Was lernen wir aus diesem einfachsten Fall für die Bewertung von *Ko* allgemein?

Die Unterscheidung der beiden Fälle (entweder hat Schwarz mehr Drohungen oder Weiß) spielt offenbar für die Bewertung eines *Ko* eine erhebliche Rolle. Das wird in jedem anderen Fall ebenso sein.

Weiter lernen wir, dass der durch ein *Ko* erzielte Gewinn ebenso viele Punkte wert ist wie der sonst erzielte Gewinn. Es macht in dem Sonderfall keinen Unterschied, ob Schwarz das *Ko* schlägt, einen Gefangenen macht und behält, weil er das *Ko* gewinnt, oder ob er einen Gefangenen sonst irgendwo macht. Sein Gewinn ist genau ein Punkt.

Sein Gewinn ist dabei nicht etwa nur ein halber Punkt. Das wird von vielen verkannt. Ich komme zur Widerlegung bisheriger Irrlehren später noch gesondert. Hier geht es zunächst einmal darum, den Bereich des sicher und richtig Verstandenen nach der eigenen Theorie schrittweise auszubauen.

Daher sei hier zunächst nur noch einmal das Ergebnis festgehalten und betont, wonach Schwarz genau einen Punkt mehr hat, wenn er das *Ko* gewonnen hat. Genau einen Gefangenen. Keinen halben Gefangenen und keinen drittel Gefangenen, oder was immer sonst noch als Wert denkbar ist.

Wer das bezweifelt, versuche bitte die folgende einfache Übung. Man spiele irgendeine Partie nach, die mit einem derartigen *Ko* endet, das der schwarze Spieler gewinnt. Dann wird Schwarz zum Schluss einen weißen Stein in dem *Ko* schlagen. Diesen einen weißen Stein nehme man dann in die Hand und sehe ihn sich genau an.

Ist es ein halber Stein? Ist es ein gedrittelter Stein? Ist es ein gevierteilter Stein? Nein! Nein! Nein!

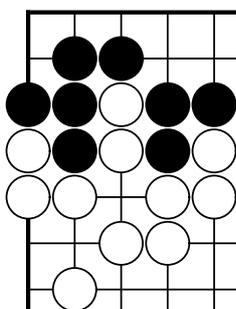
Und schon habe ich hier ein kleines Gedicht in mein Manuskript eingeschmuggelt. Und hoffentlich meine These belegt. Zur weiteren Begründung sei schließlich noch angemerkt, dass das Ergebnis (in ganzen Zahlen gemessen), wonach Schwarz die Partie auf dem Brett gewinnt oder verliert oder auf dem Brett *jigo* (Unentschieden) herauskommt, sich durch den Gewinn des *Ko* um genau einen Punkt zu Gunsten von Schwarz verschiebt.

b) Numerische Beschreibung des einfachsten Falles

Die Überlegungen oben haben erste Anhaltspunkte für das Verständnis von *Ko* geliefert. Mein Ziel ist hier aber, von Begriffen wie *Ko* oder Nachhand unabhängig zu werden und eine rein numerische Beschreibung zu liefern.

Das gelingt allerdings nicht ohne weiteres. Daher versuche ich zunächst einmal, einen noch einfacheren Fall zu behandeln. Dies soll die im Endspiel relativ häufig vorkommende Stellung sein, dass Schwarz zwei weiße Steine schlagen, Weiß dann aber sofort einen Stein zurückschlagen kann. Diagramm 1 zeigt eine derartige Stellung.

Diagramm 1



Dieser Fall hat mit einem *Ko* gemeinsam, dass nach dem Schlagen von Schwarz ein schwarzer Stein im Atari verbleibt. Der Unterschied zum *Ko* ist, dass in diesem Fall eine endlose Wiederholung von vornherein ausgeschlossen ist. Daher ist Weiß (von seltenen Ausnahmefällen abgesehen) durch die Regeln nicht daran gehindert, sofort den einen Stein zurückzuschlagen.

Es gibt damit an dieser Stelle genau drei mögliche Ergebnisse. Entweder kann Weiß zuerst die beiden Steine verbinden. Oder Schwarz kann diese beiden Steine schlagen und anschließend auch noch seinen eigenen Stein verteidigen. Oder Schwarz kann die beiden Steine schlagen, verliert dann aber einen Gefangenen, wenn Weiß sofort zurückschlägt.

Betrachten wir die Gebietsbilanz für alle drei Fälle. Im ersten Fall macht keiner der beiden Spieler an dieser Stelle zusätzliches Gebiet. Im zweiten Fall macht Schwarz erst zwei Gefangene und dann ein echtes Auge, Weiß macht kein zusätzliches Gebiet. Im dritten Fall, der regelmäßig eintreten wird, macht Schwarz zwei Gefangene, aber kein Gebiet, und Weiß macht einen Gefangenen.

Die Besonderheit dieser Situation besteht nun darin, dass der erste Zug von Schwarz (Schlagen von zwei Steinen) eine Fortsetzung nicht nur für Schwarz, sondern auch von Weiß möglich macht. Daher sind zu seiner vollständigen Beschreibung mindestens drei ganze Zahlen erforderlich. Weiter brauche ich für diese Situation einen neuen Begriff. Ich spreche im folgenden von einem offenen Zug mit beidseitigem Folgezug.

Versuchen wir also eine genaue numerische Beschreibung. Dabei ist die erste Stufe leicht beschrieben. Schwarz macht zwei Gefangene. Das sind genau zwei Punkte. Also muss die erste ganze Zahl zur Beschreibung dieses Zuges "zwei" sein.

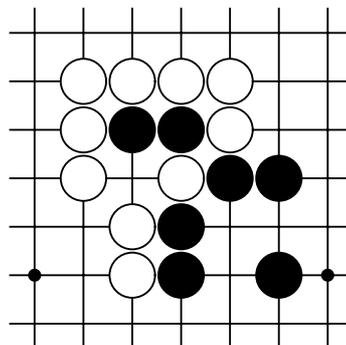
Auf der zweiten Stufe hat einer der Züge aus Sicht des Schwarzen einen negativen Wert. Wenn nämlich Weiß einen Stein zurückschlägt, bekommt Weiß einen Gefangenen. Diesen Stein kann Weiß nur deshalb fangen, weil Schwarz vorher zwei Steine geschlagen hat. Daher sollte die zweite Zahl den Wert "minus eins" haben.

Und die dritte Zahl ist durch den zusätzlichen Gebietspunkt definiert, den Schwarz machen kann, wenn er den einen Stein verbindet. Sie sollte daher den Wert "eins" haben.

Insgesamt schreibe ich für eine vollständige Analyse: "2 : minus 1 , 1".

Nehmen wir ein weiteres Beispiel für einen offenen Zug mit beidseitigem Folgezug. Weiß soll zwei schwarze Steine in einem sogenannten *snapback* (*uttegaeshi*) gefangen haben. In diesem Fall hat es für beide Spieler keinen messbaren Wert, in der Situation weiterzuspielen. Daher bleibt eine solche Situation häufig bis zum Ende der Partie ohne weitere Auflösung. Diagramm 2 zeigt eine solche Stellung.

Diagramm 2



Schwarz kann aber jederzeit einen weißen Stein fangen, etwa als eine *Ko*-Drohung. Weiß kann dann sofort drei schwarze Steine zurückschlagen. Diese Situation ist entsprechend dem Fall oben wie folgt numerisch exakt zu beschreiben.

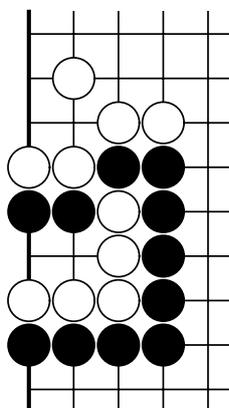
Auf der ersten Stufe steht genau ein Punkt für Schwarz. Schwarz fängt nämlich genau einen Stein. Auf der zweiten Stufe stehen dann aus schwarzer Sicht minus sechs Punkte, wenn Weiß sofort drei Steine zurückschlägt. Und aus schwarzer Sicht null Punkte, wenn Weiß die Drohung nicht beantwortet und Schwarz seine drei Steine verbinden kann. Zusätzliches Gebiet macht Schwarz nämlich mit dieser Verbindung nicht.

Entsprechend zu der Formulierung oben ergibt sich also in dem Fall eines solchen *snapback* folgende Beschreibung: "1 : minus 6, 0".

Noch ein dritter Fall eines solchen offenen Zuges mit beidseitigem Folgezug sei hier beschrieben. Nämlich der Fall einer minimal kleinen *Seki*-Stellung. *Seki* ist eine Stellung, wenn sich zwei Gruppen ohne Augen mit genau zwei gemeinsamen Freiheiten gegenüberstehen. Wer eine dieser Freiheiten zusetzt, muss normalerweise damit rechnen, dass der Gegner dann die andere Freiheit besetzt und zuerst die eigene Gruppe schlagen kann. Daher wird normalerweise in einem *Seki* keiner der Spieler eine Freiheit zusetzen, vielmehr wird man die Stellung unausgespielt lassen.

Die minimale *Seki*-Stellung braucht mindestens sieben Steine. Die betreffende Stellung zeigt Diagramm 3. Dort sind zwei schwarze und fünf weiße Steine betroffen.

Diagramm 3



Dann ist immerhin vorstellbar, dass Schwarz einen Zug in diesem *Seki* als *Ko*-Drohung verwendet. Dies führt dann dazu, dass Weiß entweder die Drohung beantwortet und dann sechs Punkte zusätzliches Gebiet erhält. Oder dass Weiß die Drohung unbeantwortet läßt und Schwarz fünf weiße Steine für zehn Punkte zusätzliches schwarzes Gebiet schlagen kann.

Eine numerische Analyse dieser Stellung setzt zunächst wieder auf der ersten Stufe ein. Dort muss eine Null stehen. Denn mit dem Zusetzen einer Freiheit selbst macht Schwarz noch keinen einzigen Punkt zusätzliches Gebiet. Auf der zweiten Stufe stehen dann minus sechs (aus schwarzer Sicht) und zehn. Also: "0 : minus 6 , 10".

Ein *Ko* ist nur ein Sonderfall dieser Erscheinung. Und zwar der häufigste Sonderfall. Der einfachste Fall eines *Ko* ist wie folgt zu analysieren.

Auf der ersten Stufe steht eine Eins. Schwarz macht nämlich durch das Schlagen des *Ko* genau einen zusätzlichen Punkt Gebiet. Auf der zweiten Stufe steht dann "minus eins", weil Weiß insofern ebenso wie beim Schlagen von zwei Steinen die Möglichkeit zum Schlagen eines zusätzlichen Gefangenen hat, und diese Möglichkeit erst dadurch geschaffen wurde, dass Schwarz das *Ko* geschlagen hat. Und "null", weil Schwarz durch das Decken seines Steines keinen weiteren Gebietspunkt hier macht.

Der einfachste Fall ist damit in vollständiger, rein numerischer Beschreibung wie folgt zu analysieren: "1 : minus 1 , 0".

c) Spielentscheidend großes *Ko*

Aus den Überlegungen zu dem letzten Endspiel-*Ko* haben wir schon jedenfalls eine einfache Tatsache gelernt. Es kommt wesentlich darauf an, welche Seite mehr Drohungen hat.

Das ist besonders wichtig, wenn der von dem *Ko* abhängige Profit so groß ist, dass die Partie gewinnt, wer das *Ko* gewinnt. Dies kommt in der Praxis verhältnismäßig häufig vor.

Dabei sind zwei Fallgruppen zu unterscheiden.

Die erste Fallgruppe ist der fehlgeschlagene Angriff auf eine große Gruppe. Wie wir schon gesehen haben, kann in vielen Fällen die Entscheidung einer Partie davon abhängen, ob ein Spieler eine unsichere Gruppe töten kann oder nicht. Dabei ist dann der Fall häufig, dass die angegriffene Gruppe zwar nicht bedingungslos leben kann, aber dann zum Leben kommt, wenn ein *Ko* gewonnen werden kann.

In diesem Fall gewinnt nahezu sicher der Spieler das *Ko*, der die unsichere Gruppe verteidigt.

Denn jedenfalls bei einer großen Gruppe gibt es regelmäßig eine größere Anzahl von Drohungen, deren Verwirklichung der Gruppe Sicherheit verschafft. Damit ist in nahezu allen Fällen ein *Ko* für den verteidigenden Spieler nahezu ebenso gut wie ein bedingungsloses Leben. Zwar bekommt der Gegner dann zwei Züge woanders. Aber eben regelmäßig keine Verwirklichung einer unangenehmen Drohung.

Der andere Fall liegt bei einem *Ko* ganz am Anfang der Partie. So gibt es eine nicht unerhebliche Anzahl von *joseki*-Varianten, in denen ein sehr großes *Ko* vorkommt. In nahezu allen diesen Fällen gewinnt der Spieler das *Ko* und damit gleichzeitig die Partie, der das *Ko* zuerst schlägt. Denn in der Eröffnung gibt es anderswo regelmäßig keine hinreichend großen Drohungen.

Es gibt zahlreiche Fallgestaltungen beim *Ko*. Aber dieser Fall eines spielentscheidend großen Profits ist relativ einfach zu verstehen.

Das Verständnis ist deshalb relativ einfach, weil man sich bei einem spielentscheidend großen Profit keine langen Gedanken mehr darüber machen muss, wie viel der Gegner durch eine ignorierte Drohung verdient. Es wird immer gegenüber dem spielentscheidend großen *Ko* wesentlich weniger sein.

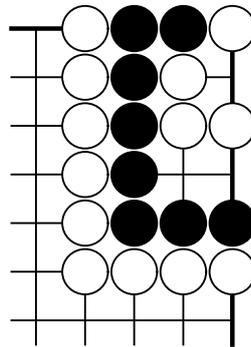
Im japanischen Fachwortschatz nennt man diese Erscheinung "*tenka kikazu*". Dies bedeutet in wörtlicher Übersetzung: "Auf der ganzen Welt wirkt nichts".

Es ist in der Eröffnung ein Fehler, eine *Ko*-Variante zu spielen, die zu einem vom Gegner gewonnenen spielentscheidend großen *Ko* führt. In der Eröffnung läßt sich dies auch meist vermeiden. Anders ist es im Fall des Angriffs auf eine große Gruppe. Hier bleibt dem nach Gebiet zurückliegenden Spieler häufig gar nichts übrig, als den Angriff zumindest zu versuchen. Dass die Gruppe dann dreißig Züge später mit *Ko* lebt, ist dann zwar bedauerlich, aber eine Alternative zu der betreffenden Strategie gab es eben in den meisten Fällen nicht.

d) Mannen-Ko

Dies ist ein Sonderfall von *Ko*. Bedeutet in wörtlicher Übersetzung "Zehntausend-Jahre" *Ko*, oder "ewiges" *Ko*. Diagramm 1 zeigt eine derartige Stellung:

Diagramm 1



Weiß am Zug kann Schwarz in *atari* stellen. Dieser Zug macht noch keinen einzigen Punkt. Daher steht bei einer genauen Analyse auf der ersten Ebene die Zahl null. Wie bei einem *Seki*. *Mannen-ko* ist eine Zwischenform von *Ko* und *Seki*.

Schwarz wird normalerweise als Antwort das *Ko* schlagen. Wenn Schwarz das *Ko* gewinnt, dann kann Schwarz als nächstes vier weiße Steine schlagen und damit in dieser Ecke zehn Punkte Gebiet machen. Für eine genaue Analyse sind hier drei Ebenen nötig. Daher schreibe ich die betreffenden Zahlenwerte jeweils auf eine neue Zeile.

0

minus 1

minus 9

Wenn Schwarz in dieser Ecke nicht antwortet oder wenn Weiß das *Ko* gewinnt, kann Weiß mit einem weiteren Zug die acht schwarzen Steine schlagen und damit siebzehn Punkte Gebiet in dieser Ecke sichern. Diese siebzehn Punkte sind auf die zweite Zeile neben den Wert von "-1" zu schreiben, da sie mit dem zweiten Zug für Weiß hier zu sichern sind. Nach wie vor aus der Sicht von Weiß ergibt sich also:

0

minus 1 17

minus 9

Versuchen wir nun weiter eine genaue Analyse aus der Sicht von Schwarz.

In der Stellung in Diagramm 1 kann Schwarz nur das *Ko* schlagen. Wenn Schwarz in dieser Stellung eine der beiden Freiheiten zusetzt, kann Weiß sofort neun Steine schlagen.

Auf der ersten Ebene steht also für Schwarz eine Eins.

Nur kann Schwarz dieses *Ko* anders als bei einem normalen Endspiel-*Ko* um einen letzten Gefangenen nicht decken. Wenn Schwarz das *Ko* decken sollte, ist in diesem Moment die schwarze Stellung tot.

Daher ist es für Schwarz eine Verschwendung von *Ko*-Drohungen, dieses *Ko* auszuspielen, wenn Schwarz nicht die Absicht hat, die weißen Steine alle zu schlagen. Ich habe vor kurzem die überraschende Erfahrung gemacht, dass selbst ein Spieler, der etwa drei Steine stärker ist als ich, diesen simplen Zusammenhang nicht verstanden hat.

Wenn also das Schlagen des *Ko* für Schwarz einen Sinn haben soll, dann ist davon auszugehen, dass Schwarz als nächstes die drei weißen Steine angreifen und schlagen will. Dies riskiert allerdings, dass Weiß neun Steine schlagen und damit 19 Punkte Gebiet in der Ecke sichern kann, wenn er das *Ko* gewinnt. Damit ergibt sich als numerische Analyse aus der Sicht von Schwarz:

1

minus 1 0

minus 1 7

minus 19

Die Besonderheit bei diesem *Ko* liegt darin, dass derjenige Spieler, der versucht, die Steine des Gegners anzugreifen, die erste *Ko*-Drohung spielen muss. Weiter zeigt auch die Analyse oben, dass derjenige Spieler, der anzugreifen versucht, damit einen Stein mehr riskiert. Dies führt dazu, dass es in vielen Stellungen nicht wirklich zu einem *Ko* kommt und Weiß irgendwann einfach den einen Stein in der

Ecke deckt, womit die Stellung eindeutig *Seki* wird.

Auch hier sei wieder vor der unrichtigen Auffassung gewarnt, wonach z.B. bei einem erfolgreichen weißen Angriff, der Weiß 17 Punkte zusätzliches Gebiet in der Ecke sichert, diese 17 Punkte weniger wert sind, weil Weiß mehrere Züge gebraucht hat, um diese Punkte zu sichern. Das wird vor allem deutlich, wenn Weiß mit dem *Ko* bis zu den letzten Zügen gewartet hat. Für Weiß reicht eine Mehrheit von einer einzigen *Ko*-Drohung, um dieses *Ko* zu gewinnen. Schwarz bekommt dann zwei Mini-Züge woanders. Weiter ist auch zu bedenken, dass Weiß wesentlich weniger riskiert als Schwarz, so dass für Weiß kleinere *Ko*-Drohungen ausreichen als für Schwarz.

Von den bisher behandelten Fällen abgesehen sind die meisten anderen *Ko*-Situationen relativ schwierig zu bewerten. Daher werde ich die weitere Untersuchung des *Ko* zunächst zurückstellen und zunächst einmal noch andere einfache Fälle von offenen Zügen analysieren.

5. Vergleich von Zügen

a) Der einfachste Fall

Bisher haben wir vier Fälle unterschieden. Geschlossene Züge, einseitig offene Züge, doppelt offene Züge und offene Züge mit beidseitigen Folgezügen (mit dem wichtigen Sonderfall eines *Ko*). Für alle diese Fälle haben wir erste Schritte in Richtung auf eine vollständige numerische Beschreibung hin versucht.

In der Praxis kommt es aber nicht nur darauf an, einzelne Situationen richtig zu beschreiben. Dies ist vielmehr nur die Voraussetzung dafür, diese einzelnen Züge miteinander zu vergleichen und zu entscheiden, welcher Zug am größten ist.

Für diese Aufgabe gehe ich zunächst von dem denkbar einfachsten Fall aus. Das ist der Vergleich zwischen zwei geschlossenen Zügen.

Zur Wiederholung: Ein geschlossener Zug ist dadurch definiert, dass nach diesem Zug für beide Spieler an dieser Stelle keine weiteren Folgezüge mehr möglich sind. Dies ist ein engerer Begriff als der herkömmliche Begriff der Nachhand.

Für die Beschreibung eines geschlossenen Zuges reicht eine einzelne ganze Zahl.

Daher ist logischerweise von zwei geschlossenen Zügen derjenige zuerst zu spielen, der einen größeren Wert hat.

Wenn man dagegen den Zug mit dem kleineren Wert spielt und dem Gegner den Zug mit dem größeren Wert überlässt, kann man genau angeben, wie viele Fehlerpunkte dieser Fehler verursacht. Nämlich genau die Differenz zwischen dem Wert dieser beiden Züge.

Dies ist so selbstverständlich und trivial, dass es scheinbar überflüssig ist, eine solche Tatsache überhaupt noch festzustellen. Der Grund dafür, dies doch zu tun, liegt in folgenden Überlegungen.

Erstens zeigt die Erfahrung, dass die Feststellung oben zwar theoretisch einfach ist, in der Praxis aber nicht immer beachtet wird. Dafür sind subjektive und objektive Gründe zu unterscheiden.

Subjektive Gründe haben in diesem Fall wenig mit der Spielstärke zu tun. Die Ermittlung des Zahlenwertes für einen geschlossenen Zug ist so einfach, dass jeder Anfänger sie leicht bewältigen kann. Vielmehr geht es um die Bereitschaft, den mit dieser Ermittlung verbundenen Aufwand auch auf sich zu nehmen. Diese ist nicht bei jedem Spieler ohne weiteres vorauszusetzen. Wer aber nicht bereit ist zu zählen, kann logischerweise die Entscheidung zwischen mehreren geschlossenen Zügen nur intuitiv treffen. Das wird dann in manchen Fällen zufällig auch die richtige Entscheidung sein. In manchen aber auch nicht.

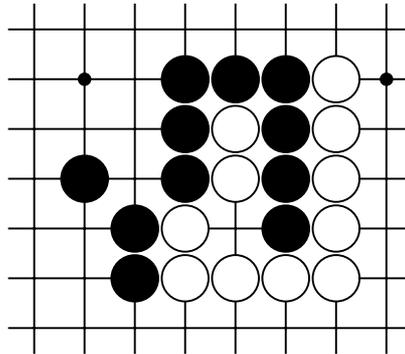
Objektive Gründe betreffen die Bedingungen, unter denen eine Partie gespielt wird. Wer nur relativ wenige Sekunden pro Zug zur Verfügung hat, wird etwa nicht in der Lage sein, durch rationales Abzählen zu entscheiden. Vor allem in einer Situation, in der ein großer Tauschhandel (*furikawari*) angeboten wird und die Zahlen für die beiden zu vergleichenden Züge relativ groß werden.

b) Offener Zug und geschlossener Zug

Nun zu einem etwas schwierigeren Vergleich. Es sollen wieder nur zwei Züge Gegenstand des Vergleiches sein. Nämlich ein offener Zug und ein geschlossener Zug.

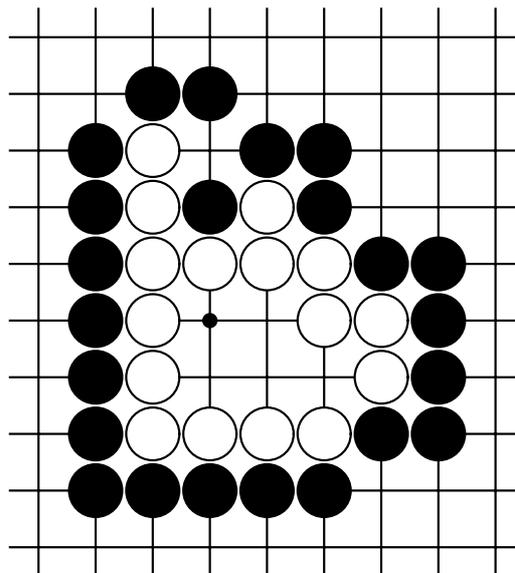
Nehmen wir als einfachen Fall eines geschlossenen Zuges einen Zug, mit dem Schwarz zwei weiße Steine schlägt und damit zwei Punkte Gebiet macht. Dieser Zug ist dann genau vier Punkte wert. Diagramm 1 zeigt eine derartige Stellung.

Diagramm 1



Als offenen Zug nehmen wir die Stellung in Diagramm 2. Schwarz kann einen einzelnen Stein aus einem *atari* verbinden und damit ein sicheres Auge des Weißen verhindern. Weiß muss dann einen Zug im eigenen Gebiet spielen. Sonst kann Schwarz die ganze Gruppe töten und einen Gewinn von 40 Punkten mitnehmen (36 Punkte neues schwarzes Gebiet und 4 Punkte zerstörtes weißes Gebiet). Dieser Zug ist in meiner Notation als "3 : 40" zu schreiben.

Diagramm 2



Welcher dieser beiden Züge ist nun größer? Welcher ist zuerst zu spielen?

Die Antwort auf diese Frage ist nicht mehr trivial. Sie erfordert vielmehr einige Überlegung. Und ich brauche einige Zeilen Platz, um das Ergebnis dieser Überlegungen zu erklären.

Dabei setze ich hier zunächst einmal voraus, dass nur noch diese beiden Züge auf dem Brett übrig sind. Das Ergebnis hängt möglicherweise davon ab, ob diese Voraussetzung zutrifft. Auch hier bleibt es aber wieder bei der allgemeinen Strategie, zunächst einmal den einfachsten Fall zu behandeln.

In diesem einfachsten Fall probiere ich jetzt alle möglichen Abfolgen durch. Es sind nur vier.

Möglichkeit eins. Schwarz ist am Zug. Schwarz spielt zuerst den offenen Zug und nimmt drei Punkte mit. Weiß muss antworten. Schwarz bekommt auch noch den verbleibenden geschlossenen Zug, für insgesamt sieben Punkte.

Möglichkeit zwei. Schwarz sagt sich, dass vier Punkte mehr als drei wert sind und nimmt den geschlossenen Zug. Weiß bekommt den offenen Zug (aus seiner Sicht ein *gyaku-yose*, aus der Sicht von Schwarz eine Vorhand nach der herkömmlichen Terminologie). Schwarz verliert mit dieser fehlerhaften Strategie volle drei Punkte gegenüber der Möglichkeit eins.

Möglichkeit drei. Weiß am Zug hat aus dem Fehler von Schwarz eben gelernt, dass der offene Zug mehr wert ist. Weiß nimmt also die drei Punkte in *gyaku-yose* mit. Schwarz bekommt den geschlossenen Zug, also vier Punkte.

Möglichkeit vier. Weiß am Zug macht den geschlossenen Zug und bekommt vier Punkte. Schwarz bekommt den offenen Zug für drei Punkte. Ein Vergleich zu Möglichkeit drei zeigt, dass tatsächlich dies die richtige Strategie für Weiß ist. Um genau einen Punkt besser.

Das Ergebnis ist also: Keiner der beiden Züge ist in jedem Fall größer. Vielmehr ist für Schwarz am Zug der offene Zug zuerst zu spielen, für Weiß am Zug dagegen umgekehrt der geschlossene Zug zuerst.

Das gilt allerdings nur unter der Voraussetzung, dass keine anderen Züge mehr übrig sind.

Wenn diese Voraussetzung nicht mehr zutrifft, dann fällt folgender Unterschied

ins Gewicht: Nach Möglichkeit eins ist Weiß am Zug. Nach Möglichkeit zwei dagegen Schwarz. Nach Möglichkeit drei ist Weiß am Zug. Nach Möglichkeit vier dagegen Schwarz.

Wenn noch andere Züge übrig sind, dann hat die Vorhand möglicherweise immer noch einen Wert über null. Dies wirkt sich dann unmittelbar auf den Vergleich zwischen den beiden Zügen aus. Das bedeutet, dass dieser Vergleich ohne eine Bestimmung des Wertes der Vorhand nicht möglich ist.

6. Der Wert der Vorhand

a) Erste Überlegungen: Abgeschlossenes Endspiel

Damit wird es nötig, der Frage nach dem Wert der Vorhand nachzugehen.

Hier ist zunächst einmal festzustellen: In vielen Fällen ist der Wert der Vorhand nicht genau bestimmbar. Das gilt etwa für den ersten Zug der Partie. Hier lässt sich nur ungefähr ein Wert von gut zehn Punkten schätzen.

Das in Japan übliche *komi* von sechseinhalb Punkten bedeutet einen geschätzten Wert der Vorhand von 13 Punkten. Kein Mensch kann aber begründen, dass genau dies der wahre Wert der Vorhand ist. Immerhin zeigt aber die Erfahrung, dass der Wert nicht allzu weit von dem wahren Wert entfernt ist.

Umgekehrt gibt es Stellungen im Endspiel, wo der Wert der Vorhand genau berechenbar ist. Dieser Wert ergibt sich, indem man die betreffende Stellung fehlerfrei ausspielt und dabei einmal zuerst mit Weiß und dann zuerst mit Schwarz spielt.

Der Wert kann null sein. Das sei mit einem einfachen Beispiel belegt. Es sollen nur noch zwei geschlossene Züge mit jeweils zwei Punkten Wert übrig sein. In diesem Fall ist es egal, wer zuerst zieht. Beide Spieler werden jeweils einen dieser Züge spielen können.

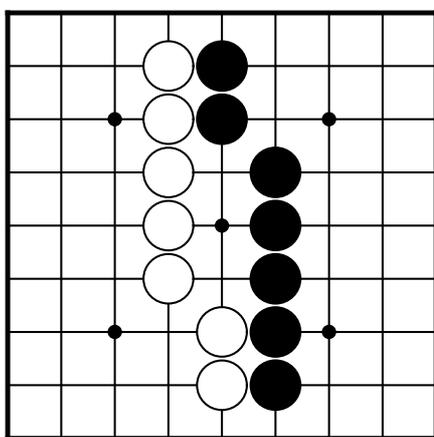
Ein einziges Beispiel reicht, um die Behauptung zu beweisen, dass der Wert der Vorhand auch gleich null sein kann.

Diese Erscheinung ist so wichtig, dass ich ihr hier einen eigenen Namen geben

will. Ich spreche von einem abgeschlossenen Endspiel, wenn es egal ist, wer zuerst spielt, wenn also der Wert der Vorhand gleich null ist.

Ein interessanter Sonderfall eines abgeschlossenen Endspiels ergibt sich dann, wenn Weiß alle Züge des Schwarzen konsequent spiegelt, also in symmetrischer Weise jeweils auf der anderen Seite des Brettes nachahmt (*mane-Go*). Schwarz kann dies jederzeit durch einen Zug auf die Brettmitte (*tengen*) durchbrechen. Weiß kann auch jederzeit mit dem Spiegeln aufhören. Wenn aber beide dies nicht tun, kann sich eine Stellung wie im folgenden Diagramm 1 ergeben (Brettgröße 9 mal 9):

Diagramm 1



Hier sind noch zwei Züge mit in herkömmlicher Theorie doppelter Vorhand übrig, von denen manche behaupten, dass sie einen unendlich hohen Wert haben. Daher liegt es nahe, den Wert der Vorhand in dieser Stellung als relativ hoch einzuschätzen. Tatsächlich spielt es aber jedenfalls in den einfachen Varianten keine Rolle, welcher Spieler hier am Zug ist. Der andere Spieler wird immer die Züge konsequent auf der anderen Seite kopieren. Zum Beleg seien aus dieser Stellung die beiden denkbaren einfachsten Fortsetzungen kurz als Diagramm 2 und 3 ausgespielt:

Diagramm 2 (Schwarz am Zug)

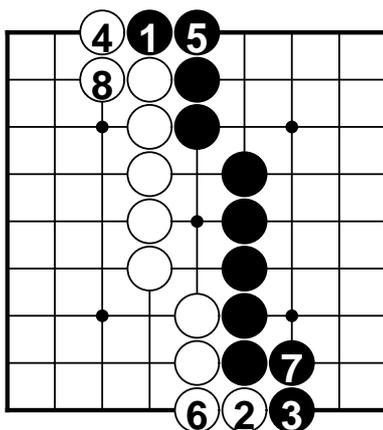
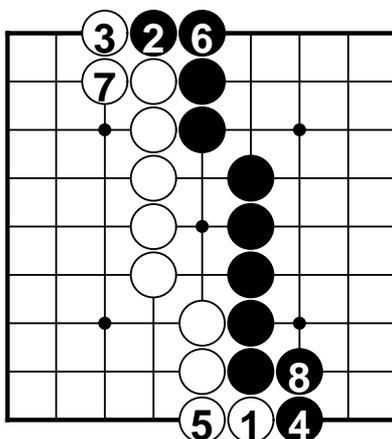


Diagramm 3 (Weiß am Zug)



Das Ergebnis beider Diagramme ist völlig identisch. Es kommt daher jedenfalls in dieser einfachen Variante nicht darauf an, wer am Zug ist, der Wert der Vorhand ist damit gleich null.

Es ist durchaus denkbar, dass selbst in diesem späten Stadium einer der Spieler noch die Symmetrie durchbrechen kann. So kann Schwarz etwa statt Schwarz 7 in Diagramm 2 oben versuchen, auf Weiß 8 zu schneiden (wenn er etwa ein *komi* bezahlen muss, was ihm bei einer völlig symmetrischen Stellung natürlich schwer fällt).

Dennoch glaube ich, dass es beim Spiegel-Go einen Punkt gibt, von dem an es keine Rolle mehr spielt, wer am Zug ist, weil es keine denkbare Strategie mehr gibt, die Symmetrie zu durchbrechen. In einer solchen Stellung hat die Vorhand einen Wert von genau null, obwohl es möglicherweise noch zahlreiche Züge gibt. Wer in

einer solchen Stellung ein *komi* zu bezahlen hat, verliert sicher.

b) Weitere Gesichtspunkte

Der Wert der Vorhand ändert sich im Verlauf der Partie. Offenbar ist er am Ende der Partie, wenn nur noch Züge in der Größenordnung von einem Punkt übrig sind, deutlich geringer als am Anfang, zum Zeitpunkt des ersten Zuges. Theoretisch denkbar wäre, dass der Wert der Vorhand von dem Wert von gut zehn am Anfang der Partie ständig und allmählich sinkt, bis er schließlich null erreicht.

Tatsächlich ist es aber nicht so. Vielmehr steigt der Wert der Vorhand in den meisten Partien im Mittelspiel auf einen höheren Wert. Erst im Endspiel sinkt der Wert der Vorhand wieder auf Werte unter zehn.

Dabei sei allerdings vor dem Missverständnis gewarnt, den Wert der Vorhand mit dem Wert des größten Nachhandzuges gleichzusetzen. Die Vorhand hat dann und genau dann den Wert des größten Nachhandzuges, wenn das Endspiel nach diesem Zug abgeschlossen ist, also die Vorhand einen Wert von null annimmt. Das wird erst relativ spät im Endspiel der Fall sein können.

Oben wurde der Wert der Vorhand über ein vollständiges Endspiel definiert. Man spielt die Partie zweimal bis zum Ende durch, jeweils einmal Schwarz zuerst und einmal Weiß zuerst. Und ermittelt dann die Differenz zwischen den jeweiligen Ergebnissen. Diese Definition ist zwar richtig (unter der Voraussetzung, dass in beiden Varianten kein Fehler vorkommt), aber für die Praxis sehr umständlich. Insbesondere wird es in einer wirklichen Partie regelmäßig unmöglich sein, in der oben beschriebenen Weise die Partie zweimal im Kopf bis zum Ende auszuspielen und sich obendrein auch noch die Ergebnisse zu merken. Daher ist diese Definition wohl nur in Partien auf Profi-Niveau wirklich anwendbar, und auch dann nur bei Partien mit viel Bedenkzeit.

c) Sichere Erkenntnisse über den Wert der Vorhand

aa) Der Wert der Vorhand ist durch eine einzelne ganze Zahl zu beschreiben. Wie wir gerade gesehen haben, kann diese Zahl auch gleich null sein. Damit ist etwa

eine Angabe wie "5.7231" als Wert der Vorhand von vornherein ausgeschlossen.

Beweis: Beliebig viel Zeit und perfekte Ausspielbarkeit der Situation vorausgesetzt, kann man in einer Stellung zweimal bis zum Ende fortsetzen: Einmal mit Weiß am Zug und einmal mit Schwarz am Zug. Der Wert der Vorhand ist definiert als die Differenz im Ergebnis beider Fälle.

In beiden Fällen gewinnt eine Seite mit einer endlichen ganzen Zahl von Punkten, die unter 360 liegt. Die Differenz zwischen beiden Werten muss also auch eine endliche ganze Zahl sein.

bb) Am Ende der Partie ist der Wert der Vorhand gleich null.

cc) Im späten Endspiel liegt der Wert der Vorhand regelmäßig bei einem Wert von unter fünf. Dies ist der Bereich, in dem mit hinreichend viel Zeit und Spielstärke der Wert auch eindeutig bestimmt werden kann. Dabei darf auch nicht übersehen werden: Die genaue Bestimmung des Spielstandes kann nur gelingen, wenn der Wert der Vorhand bekannt ist und bei dieser Bestimmung berücksichtigt wird. Wer nur die Gesamtzahl der jeweils sicheren Gebietspunkte abzählt, hat nur die Hälfte der für eine genaue Bestimmung des Spielstandes erforderlichen Aufgabe gelöst.

dd) Im Mittelspiel erreicht der Wert der Vorhand auch hohe zweistellige Werte. Ein Beispiel ist ein Zug, der das Leben einer Gruppe bedroht. Also etwa der Zug aus dem Beispiel oben mit der vollständigen Beschreibung 3 : 40.

Schwarz bindet einen einzelnen Stein aus einem *atari* an und verhindert damit ein einzelnes weißes Auge. In diesem Moment ist normalerweise der größte Zug auf dem Brett der geschlossene Zug, mit dem Weiß die Gruppe rettet, indem er einen Zug im eigenen Gebiet und damit Augen macht. Dieser Zug hat genau den Wert 40.

Dies ist aber nicht der Wert der Vorhand in dieser Situation. Dieser Wert ist vielmehr gleich 40 minus Wert der Vorhand nach diesem Zug. Normalerweise aber immer noch ein hoher zweistelliger Wert.

ee) Nahezu immer ist der Wert der Vorhand nicht genau bestimmbar. Das gilt mit Sicherheit für die Eröffnung und bis ins späte Mittelspiel. Denn niemand kann aus einer derartigen Situation die jeweils perfekte Fortsetzung für beide Spieler angeben und damit den Wert der Vorhand als Differenz ermitteln.

Auch im späteren Endspiel setzt eine genaue Ermittlung dieses Wertes erhebliche Spielstärke und einen erheblichen Aufwand voraus. Sie wird daher in

nahezu allen Fällen nicht möglich sein.

Damit bleibt man in den meisten Fällen auf Schätzungen angewiesen.

ff) Züge können einen negativen Wert haben, nicht dagegen aber die Vorhand. Dies folgt schon aus der einfachen Überlegung, dass es jederzeit erlaubt ist, zu passen und damit auf die Vorhand zu verzichten. Daher kann der Wert der Vorhand zwar in einem abgeschlossenen Endspiel auf Null sinken, aber nicht darunter.

7. Widerlegung verbreiteter Irrlehren

a) Doppelter Wert von Vorhandzügen

Eine bisher verbreitete Irrlehre über die Bewertung von Zügen will Vorhandzügen einen doppelten Wert zuweisen.

Diese Behauptung findet sich etwa in dem Buch über das Endspiel von *Ogawa* und *Davies*,⁶ das für viele westliche Go-Spieler eine erste Einführung in die Endspieltheorie gewesen sein dürfte und im Westen dementsprechend einflussreich ist. Dort wird diese Irrlehre auf den Seiten 54 bis 58 ausgebreitet. Die dort gegebene Begründung zählt wie meist üblich die Anzahl der Züge ab, die jeweils Schwarz und Weiß am Zug machen. Bei Nachhand sei die Differenz zwei, bei Vorhand dagegen nur eins.

Dies scheint so weit auch noch einleuchtend zu sein. Es ist dennoch nicht richtig.

Als Beispiel nehmen wir noch einmal den bereits verwendeten Vergleich zwischen einem geschlossenen Zug mit einem Wert von vier Punkten und einem offenen Zug vom Format 3 : 40. Ein Beispiel für einen geschlossenen Zug mit einem Wert von vier Punkten: Schwarz kann zwei weiße Steine schlagen und damit genau zwei Punkte Gebiet machen. Eine weitere Fortsetzung ist an dieser Stelle nicht möglich. Ein Beispiel für einen offenen Zug mit der Bewertung 3 : 40 ist der oben beschriebene Zug. Schwarz kann einen Stein retten und damit ein sicheres weißes Auge verhindern. Weiß muss nunmehr einen Zug im eigenen Gebiet machen, um

⁶ Ogawa und Davies, *The Endgame*, 1976; ebenso z.B. Kano, *Yose-Jiten* (Endspiel-Lexikon), 1985, S. 23 f.

die Augen der betreffenden Stellung zu sichern. Wenn Weiß dies unterlässt, kann Schwarz die weiße Gruppe töten und damit vier Punkte weißes Gebiet verhindern und 36 Punkte schwarzes Gebiet machen.

Die herkömmlichen Irrlehren behaupten nun, dass dieser offene Zug einen Wert von sechs hat. Und damit größer ist als der geschlossene Zug mit einem Wert von nur vier.

Dies ist aber nicht richtig.

Jeder kann dies selbst überprüfen. Man braucht nur die jeweils möglichen Alternativen durchzuspielen. Es sind nur vier (Schwarz am Zug, Weiß am Zug, jeweils zwei Möglichkeiten). Das habe ich oben bereits getan.

Die Unrichtigkeit dieser herkömmlichen Irrlehre wird aber auch intuitiv durch einen Vergleich zu anderen Bereichen deutlich, in denen Zahlen verwendet werden.

So gibt es im Handelsrecht und im Steuerrecht bestimmte Regeln, die bestimmen, wie eine Bilanz zu erstellen ist.

Wer nun in eine Bilanz ein Bankguthaben mit einem Saldo von zehntausend Euro mit einem Wert von zwanzigtausend Euro einstellt, mit der Begründung, es handele sich um „Vorhand-Euro“, wird auf gewisse Probleme stoßen. Niemand wird das verstehen. Eine derartige kreative Bilanzierung wird niemanden überzeugen, sondern allenfalls zu einer Anklage wegen Kapitalanlagebetrug und Bilanzfälschung führen.

Zurück zu dem Beispiel oben. Drei Punkte sind drei Punkte. Drei ist nicht gleich sechs. Warum soll gerade im Go eine derart elementare Wahrheit nicht gelten?

b) Vierfacher Wert bei Vorhand für beide

Am 16. Februar 2003 wurde im japanischen Fernsehen eine Partie aus dem NHK-Pokal Turnier übertragen. Der Kommentator war ein professioneller Spieler mit einem hohen Rang.

Als in der Partie eine Stellung mit Vorhand für beide auftauchte, entwickelte der Kommentar folgende Theorie: Dieser Zug sei um den Faktor vier mehr wert als ein Nachhandzug. Es handelte sich um den bekannten Fall eines hanetsugi auf der

ersten Linie (vier Punkte).

Nach dieser Theorie ist ein derartiger Zug sechzehn Punkte wert.

Diese Irrlehre ist eine konsequente Fortsetzung der oben kritisierten Vorstellung. Wenn man mit den groben Begriffen Vorhand und Nachhand arbeitet und für die Vorhand eine Verdoppelung des Wertes annimmt, dann ist es nur konsequent, bei einer doppelten Vorhand eine doppelte Verdoppelung vorzunehmen.

Leider ist aber bereits die Voraussetzung falsch. Wie oben gezeigt.

c) Unendlicher Wert bei doppelter Vorhand für beide

Gelegentlich findet sich auch die Ansicht, ein Zug mit Vorhand für beide habe einen Wert von unendlich. Insbesondere das bereits genannte Buch von *Ogawa* und *Davies* stellt eine solche Behauptung auf Seite 59 auf, versieht sie aber auch gleich mit einem Fragezeichen.⁷

Die dort angegebene Begründung für diese Theorie: Für einen Nachhandzug muss jeder Spieler einen Zug verwenden. Für einen Vorhandzug dagegen nur der Spieler, gegen den die Vorhand besteht. Und einen Zug in doppelter Vorhand bekommen beide Spieler mit einem Aufwand von null Zügen.

Teilen wir den Wert des Zuges durch die Anzahl der dafür aufgewendeten Züge, so ergibt sich bei der doppelten Vorhand eine Teilung durch Null. Diese führt zu einem Wert von unendlich.

Diese Theorie ist leicht zu widerlegen:

Auf einem endlichen Brett kann kein Zug einen unendlichen Zahlenwert haben.

Teilen durch Null ist nicht zulässig.

Angemerkt sei auch, dass die Widerlegung dieser Irrlehre eindeutig und für jedermann leicht zu verstehen ist. Widerstand gegen die oben genannte Widerlegung ist nicht möglich. Die andere Irrlehre, wonach es ausgerechnet im Go anders als im restlichen Universum zwei Sorten von Zahlen geben soll (Vorhandzahlen und

⁷ Ogawa und Davies a.a.O., S. 59.

Nachhandzahlen) ist weniger leicht zu durchschauen. Beide Irrlehren beruhen aber auf der selben unrichtigen Voraussetzung. Daher ist die eindeutige Widerlegung der Irrlehre vom unendlichen Wert von doppelter Vorhand ein weiteres Argument zur Widerlegung der Irrlehre vom doppelten Wert von einfachen Vorhandzügen.

d) Ko um einen halben Punkt

Verbreitet ist auch die falsche Vorstellung, wonach das letzte Endspiel-Ko einen halben Punkt wert sei. Es gibt auch eine Variante, wonach hierfür ein Drittel Punkt anzusetzen sei.⁸

Dies habe ich bereits oben widerlegt. Nochmal kurz:

Es gibt genau zwei Möglichkeiten. Entweder gewinnt der Spieler das letzte Ko, der es schlägt. Oder der andere Spieler gewinnt.

Im ersten Fall ist das Schlagen des Ko genau einen Punkt wert. Nämlich genau den einen Gefangenen, der mit diesem Ko geschlagen wird.

Im letzteren Fall ist das Schlagen des Ko genau null Punkte wert. Wer die Anzahl der Ko-Drohungen kennt, wird seine Zeit nicht mit einem solchen sinnlosen Versuch verschwenden.

In keinem Fall ist das Schlagen einen halben Punkt wert.

Dies ist nicht nur theoretisch richtig, es ist auch bei einer moralischen Betrachtung zu fordern.

Go-Steine sind friedlich. Noch nie hat ein Go-Stein einen Spieler gebissen. Oder einen Krieg begonnen.

Daher ist es grausam und feige, wehrlose Go-Steine in zwei oder mehr Hälften zerteilen zu wollen. Die armen Steine haben doch niemandem etwas getan. Wir sollten sie intakt lassen.

e) Kurzer Hinweis zum Buch „Mathematical Go Endgames“

⁸ So etwa Kano, Yose-Jiten (Endspiel-Lexikon), 1985, S. 19 f.

Berlekamp und *Wolfe* haben ein Buch geschrieben, das dem hier behandelten Fragenkreis mit mathematischem Sachverstand nachgeht.⁹

Leider ist dabei die Verständlichkeit des Textes auf der Strecke geblieben. Ich teile insoweit die Wertung von *Carlton*, der in einer kurzen Besprechung¹⁰ des Werkes bemerkt: „It will take some effort to really understand what it’s saying“ und „Don’t expect it to help your game.“

Leider war es auch mir nicht möglich, dem Buch eine für die praktische Anwendung nützliche Aussage zu entnehmen. Ich habe in diesem Kapitel unter anderem auch in bewusstem Gegensatz zu diesem Buch als wichtige Ziele verfolgt, den Text jedem Leser leicht verständlich zu halten und den konkreten Nutzen für die Strategie (nicht nur im Endspiel) deutlich zu machen.

Ob die Theorie von *Berlekamp/Wolfe* für einen Mathematiker oder die Go-Programmierung von Nutzen ist, vermag ich nicht zu beurteilen. Ebenso will ich mir kein Urteil darüber anmaßen, ob sie richtig ist oder nicht. Da ich mich nicht in der Lage sehe, dieses Buch zu verstehen, kann ich seine Thesen logischerweise weder bestätigen noch widerlegen.

Dagegen bin selbst ich in der Lage, einzelnen Ideen von *Müller* zu folgen, der auf der Grundlage des genannten Buches verschiedene Aufsätze zum mathematischen Verständnis von Go und zur Programmierung geschrieben hat.¹¹

So enthält eine Powerpoint-Presentation von *Müller* für ein Seminar über Computer-Go einige Ansätze, die meinen oben entwickelten Vorstellungen relativ nahe stehen. So bringt er etwa das folgende Beispiel für eine Stellung mit Vorhand für eine Seite:¹²

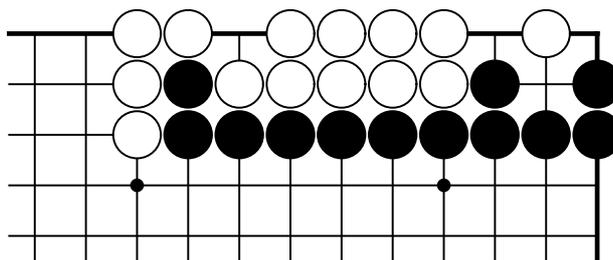
Diagram 1

⁹ Berlekamp/Wolfe, *Mathematical Go Endgames*, 1996.

¹⁰ Carlton, Besprechung von „*Mathematical Go Endgames*“, www.gobooks.info/h7.html (2003).

¹¹ Müller, *Publications of Martin Müller*, www.cs.ualberta.ca/~mmueller/publications.html.

¹² Müller, *Combinatorial Games*, www.cs.ualberta.ca/~games/go/notes/030324/33 (2004).



In diesem Beispiel verwendet er die vier ganzen Zahlen 22, 4 und 0 zur zahlenmäßigen Beschreibung der Situation, neben verschiedenen Klammern und senkrechten Strichen.

Dies entspricht eben meiner grundsätzlichen Auffassung. Wenn, wie in der Praxis in den meisten Fällen, Schwarz den einen weißen Stein in der Ecke fängt, macht er damit genau vier Punkte. Und nicht etwa acht.

Allerdings würde ich zur Beschreibung hier die Zahlen 4 und 18 verwenden, wobei die 18 den Wert des Folgezuges für Schwarz beschreibt (Schlagen von neun weiteren Weißen Steinen). Ebenso wie *Müller* will ich aber auch auf eine rein zahlenmäßige Beschreibung kommen und die ungenauere Angabe „Vorhand“ dadurch ersetzen.

8. Ein Partiekommentar

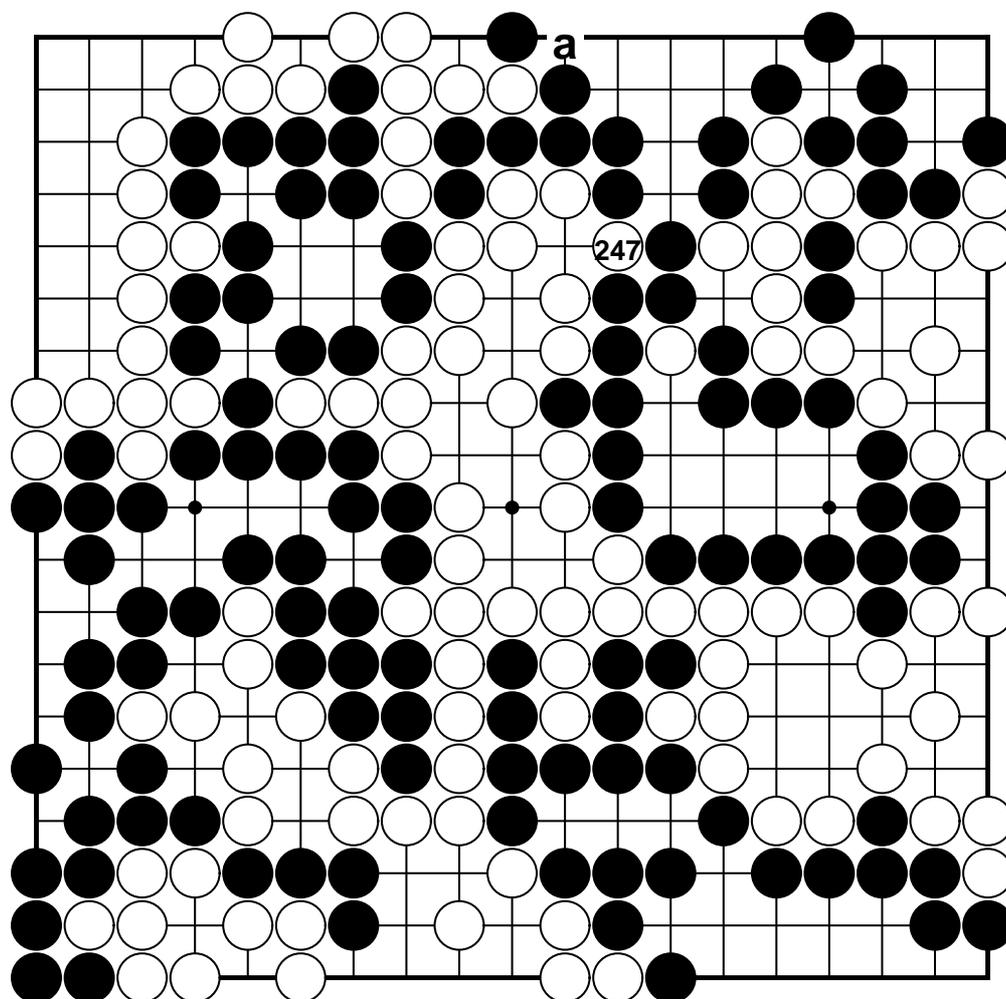
Diese Partie habe ich über das Internet mit meinem Onkel Friedrich Lenz gespielt. Freundlicherweise hat er sich damit einverstanden erklärt, dass ich die Partie hier als Material für einen Kommentar verwende. Dies ist genau genommen erforderlich, wenn man ein Urheberrecht an Go-Partien anerkennt. Hierzu später ausführlich in einem anderen Kapitel dieses Buches.

Dieser Kommentar behandelt die letzten Züge zuerst. Normalerweise werden die ersten Züge zuerst besprochen. Dies ist aber auch wieder ein Anwendungsfall der oben geschilderten grundsätzlichen Strategie: Nämlich zunächst von einfachen Fällen auszugehen und dann erst schrittweise kompliziertere Fälle zu behandeln, also die Grenzen des Wissens langsam zu erweitern.

In dieser Partie habe ich in der in Diagramm 1 unten gezeigten Stellung mit Weiß

247 einen Stein geschlagen. Also den ersten Zug in dem abschließenden Endspiel-*Ko* gemacht.

Diagramm 1



Schwarz hat mit 248 auf L19 (a in dem Diagramm) geantwortet. Dies verschenkt einige *Ko*-Drohungen. Richtig ist es hier, zunächst auf C 18 zu schneiden. Dies spielt allerdings in dieser Partie keine Rolle. Schwarz gewinnt das *Ko* dennoch.

Der Zug Weiß 247 auf M15 (schlägt *Ko*) ist objektiv gesehen sinnlos. Weiß kann dieses *Ko* nicht gewinnen, weil Schwarz viel mehr Drohungen hat.

Wenn Weiß dieses *Ko* gewinnen könnte, dann hätte der Zug Weiß 247 M15 einen Wert von genau einem Punkt. Kein halber Punkt und kein drittel Punkt, sondern genau ein schwarzer Gefangener mehr für Weiß.

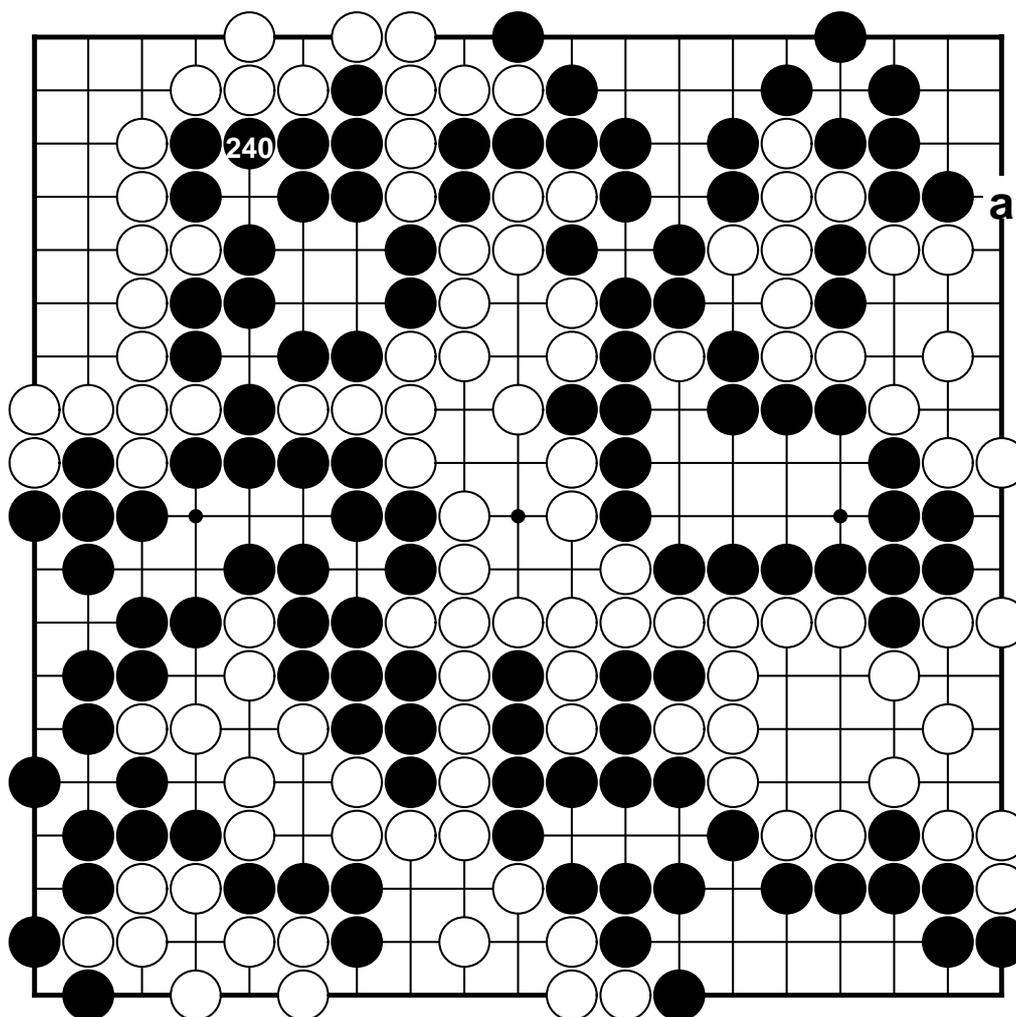
Zum Gewinn des *Ko* braucht Weiß mindestens ebenso viele Drohungen wie Schwarz. Schwarz hat hier aber deutlich mehr Drohungen als Weiß. Daher ist der Zug Weiß 247 auf M15 null Punkte wert und führt bei richtiger Fortsetzung nur zu einer überflüssigen Verlängerung der Partie.

Die Bewertung von *Ko* ist in vielen Fällen relativ schwierig. Daher empfiehlt es sich, von dem hier vorliegenden einfachsten Fall eines Endspiel-*Ko* auszugehen.

Schwarz gewinnt dieses *Ko*. Weiß bekommt als Ausgleich zwei Züge woanders. Dies hilft Weiß aber nichts, weil diese beiden Züge jeweils null Punkte wert sind.

Als nächstes untersuche ich Schwarz 240 (E 17). Hier war für Schwarz die Alternative, *hanetsugi* auf T15 zu spielen. Und damit einen Zug von Weiß auf T16 (a im Diagramm) zu verhindern.

Diagramm 2



Herkömmliche Endspieltheorie behauptet, dass Schwarz 240 auf E 17 ebenso viel wert ist wie T15. In der üblichen Terminologie ist E 17 einen Punkt in *gyaku-yose* (Vorhand für den Gegner) wert, T15 dagegen zwei Punkte in Nachhand. Die übliche Theorie behauptet, dass ein Zug wie E 17 mit dem doppelten Wert anzusetzen ist.

Dies ist offensichtlich falsch.

E17 macht genau einen Punkt schwarzes Gebiet und ist daher genau einen Punkt wert.

Punkt ist Punkt.

Versuchen wir also, an die Stelle der üblichen Irrlehren eine richtige Analyse zu setzen.

Dazu ist es ausreichend, die denkbaren Möglichkeiten der Reihe nach durchzuprobieren und das Ergebnis festzuhalten.

Möglichkeit 1 (die Partievariante). Schwarz spielt E17 und macht einen Punkt. Weiß spielt T16 und bekommt zwei Punkte. Schwarz behält die Vorhand.

Möglichkeit zwei. Schwarz spielt T15 und bekommt damit zwei Punkte. Weiß spielt dann mit Vorhand auf E17 und bekommt einen Punkt. Weiß behält die Vorhand.

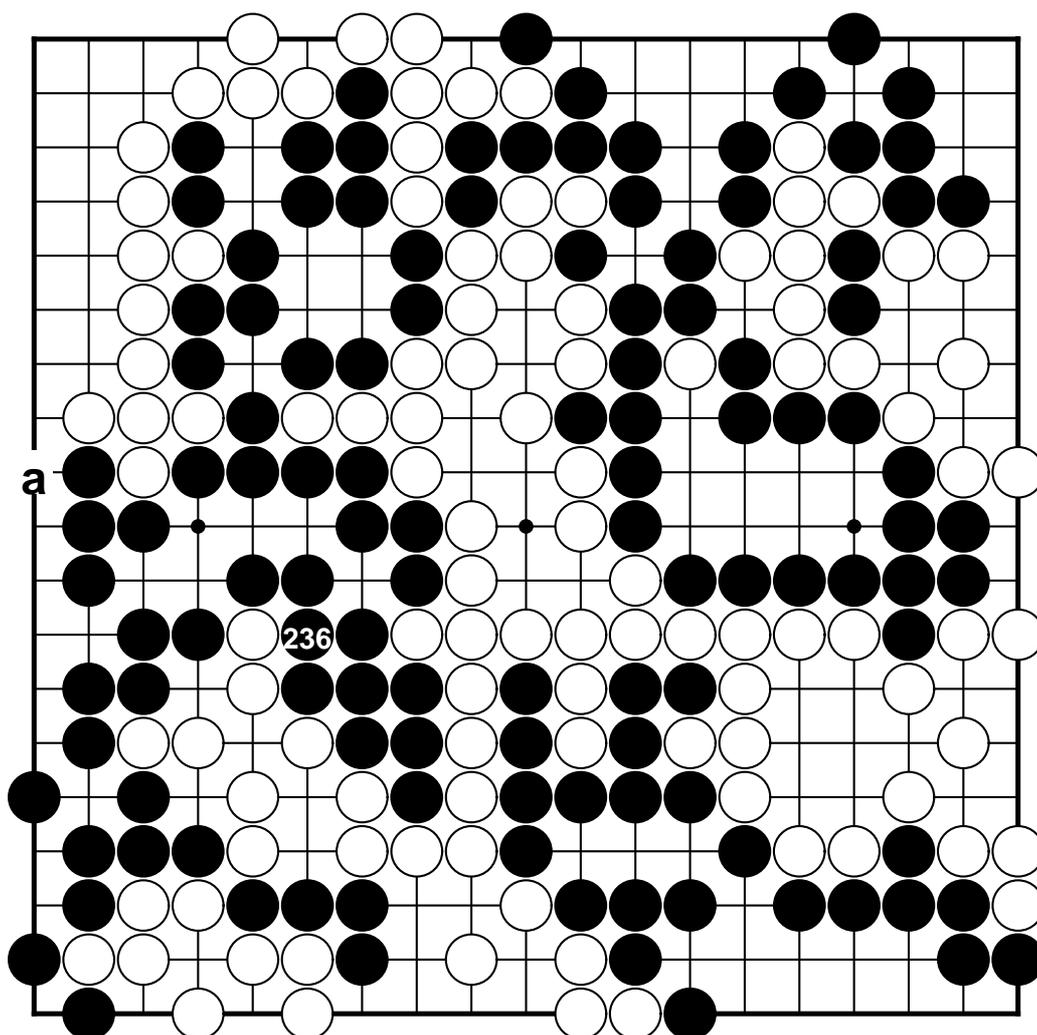
Welche der beiden Möglichkeiten besser für Schwarz ist, hängt vom Wert der Vorhand ab. In der Möglichkeit eins (Partievariante) behält Schwarz die Vorhand. In der Möglichkeit zwei (Schwarz 240 auf T15) behält dagegen Weiß dagegen die Vorhand.

Hier ist dieser Wert genau gleich eins. Wenn nämlich Weiß zuerst auf B1 atari spielen kann, gewinnt Weiß zwangsläufig ein Ko (entweder auf A1 oder auf M15) und kann also anders als in der Partie noch einen letzten Gefangenen mitnehmen.

Daher ist in dieser Stellung (zufällig) die übliche Irrlehre im Ergebnis richtig. Es spielt für das Ergebnis keine Rolle, ob Schwarz wie in der Partie E17 mitnimmt oder statt dessen auf T15 spielt.

Diagramm 3 zeigt die Stellung bei Schwarz 236:

Diagramm 3



Schwarz 236 F8 ist ebenso wie später Schwarz 240 E17 einen Punkt wert, der nächste Zug von Weiß auf A11 (a im Diagramm) dagegen zwei. Auch hier stellt sich wieder die Frage, ob sich die übliche Theorie von der Gleichwertigkeit von einem und zwei Punkten belegen oder widerlegen lässt. Wieder vergleiche ich beide Möglichkeiten.

In der Partie macht Schwarz einen Punkt. Weiß dagegen macht deren zwei.

Wieder stellt sich die Frage, wie der Wert der Vorhand nach Weiß 239 A12 einzuschätzen ist. Wenn und nur wenn dieser Wert bei genau einem Punkt liegt, ist im Ergebnis der eine Punkt mit Schwarz 236 genau so viel wert wie die zwei mit A11.

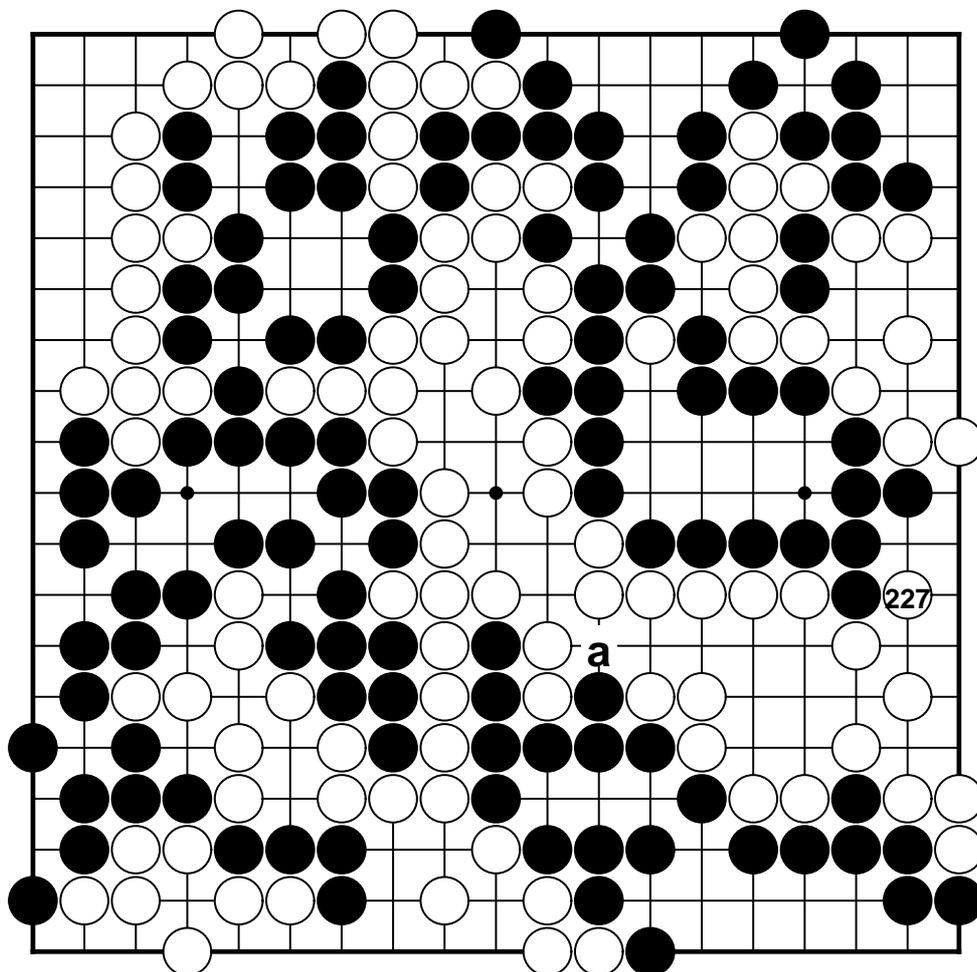
Um dies genau festzustellen, spiele ich eine Variante bis zum Schluß durch, in der nach Weiß 239 Schwarz einmal passt und damit Weiß die Vorhand überläßt.

In dieser Variante bekommt Weiß den Punkt auf E17 und damit genau einen mehr als in der Partie.

Daher ist auch hier der Wert der Vorhand genau gleich eins und damit die übliche Betrachtung im Ergebnis richtig.

Diagramm 4 zeigt die Stellung bei Weiß 227:

Diagramm 4



Weiß 227 S8 ist etwas fragwürdig.

Wenn Weiß statt dessen auf M7 spielt, behält Weiß in der Mitte die drei Punkte

Gebiet auf L8, N7 und O7.

Weiß 227 S8 hatte ich mit mindestens vier Punkten bewertet. Das ist falsch (ich hatte übersehen, dass Weiß zum Schluss noch einen Deckungszug auf T6 braucht und daher Weiß 227 nur zwei Punkte zusätzliches weißes Gebiet macht.

Angenommen, dass Weiß 227 nur drei Punkte (in Nachhand) wert ist.

Nach üblichen Maßstäben ist eine Antwort auf M8 drei mal zwei Punkte, also sechs Punkte wert, weil dieser Zug als *gyaku-yose* mit einem doppelten Wert anzusetzen ist. Verliert also Weiß 227 gegenüber der Partievvariante genau die drei Punkte, die zum Schluß gefehlt haben? (Schwarz hat die Partie mit drei Punkten gewonnen).

Nein.

Angenommen, Weiß antwortet auf M7. Schwarz spielt dann natürlich auf S8 und macht hier drei Punkte.

Die drei Punkte in der Mitte und die drei auf der rechten Seite sind gleichwertig. Der einzige Unterschied liegt darin, dass in der Partie Schwarz die Vorhand behält.

Weiß verliert also durch den Zug 227 S8 dann und nur dann genau drei Punkte gegenüber der Partie, wenn der Wert der Vorhand nach Weiß 235 genau drei Punkte beträgt.

Um diesen Wert zu bestimmen, spiele ich eine weitere Variante durch, in der Schwarz nach Weiß 235 einmal passt. In dieser Variante gewinnt Schwarz mit zwei Punkten.

Der Unterschied zu der wirklichen Partievvariante liegt also nicht bei drei Punkten, sondern nur bei einem. Der Wert der Vorhand ist damit nur gleich eins.

Das leuchtet ein, weil Schwarz ja mit der Vorhand in der Partie auch nur einen einzigen Punkt gemacht hat.

Zur Widerlegung von Irrlehren auf allen Gebieten menschlicher Erkenntnis reicht ein einziges Gegenbeispiel.

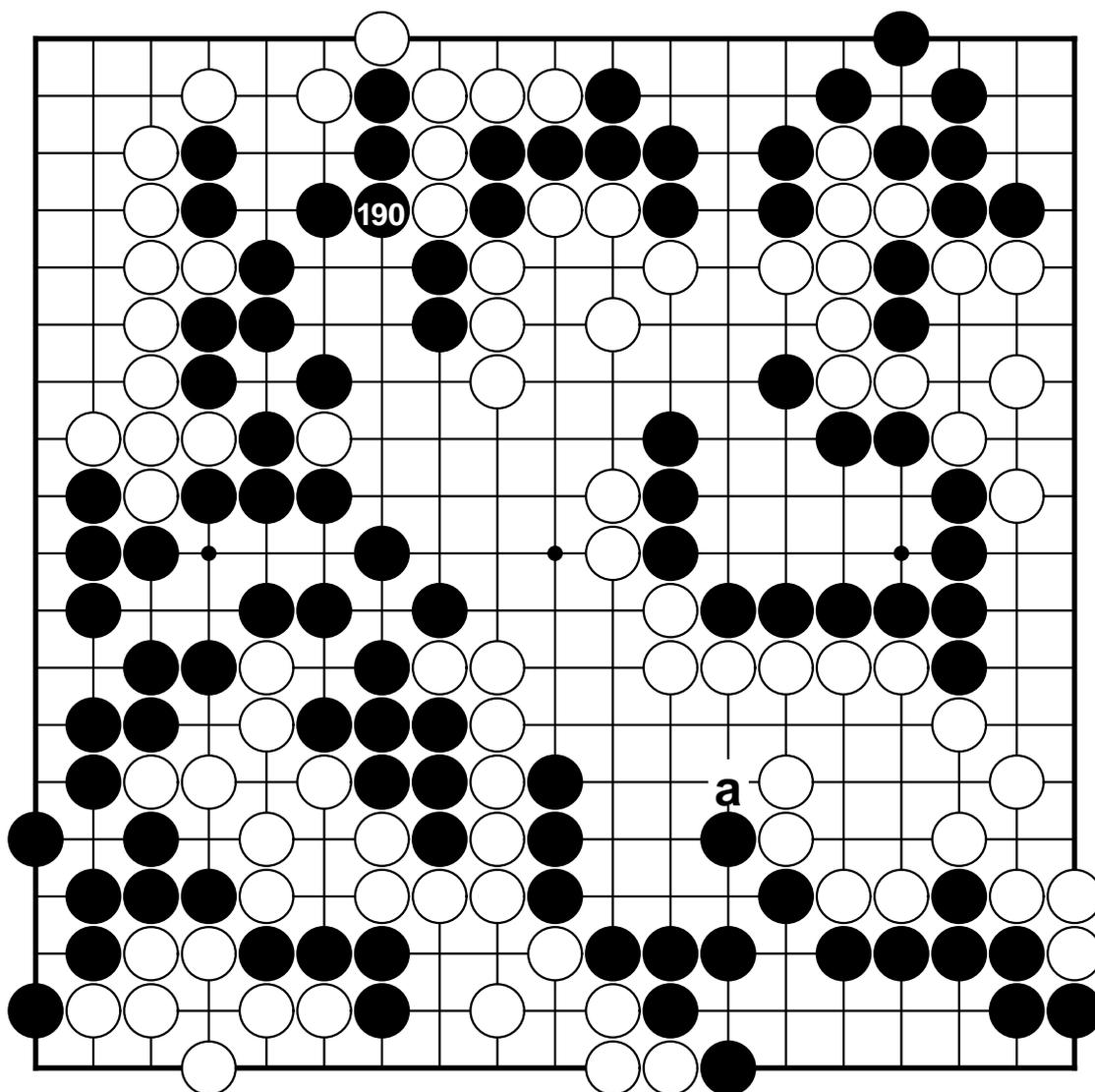
Die Situation bei Weiß 227 ist ein ausreichendes Gegenbeispiel, um die Irrlehre vom doppelten Wert eines weißen Zuges auf M7 zu widerlegen.

Richtig ist vielmehr die Aussage: Dieser Zug ist drei Punkte wert plus den Wert

der Vorhand nach Weiß 235. Also vier Punkte. Nicht sechs Punkte. Das ist ein Unterschied. Vier ist nicht gleich sechs.

Diagramm 5 zeigt die Stellung bei Schwarz 190.

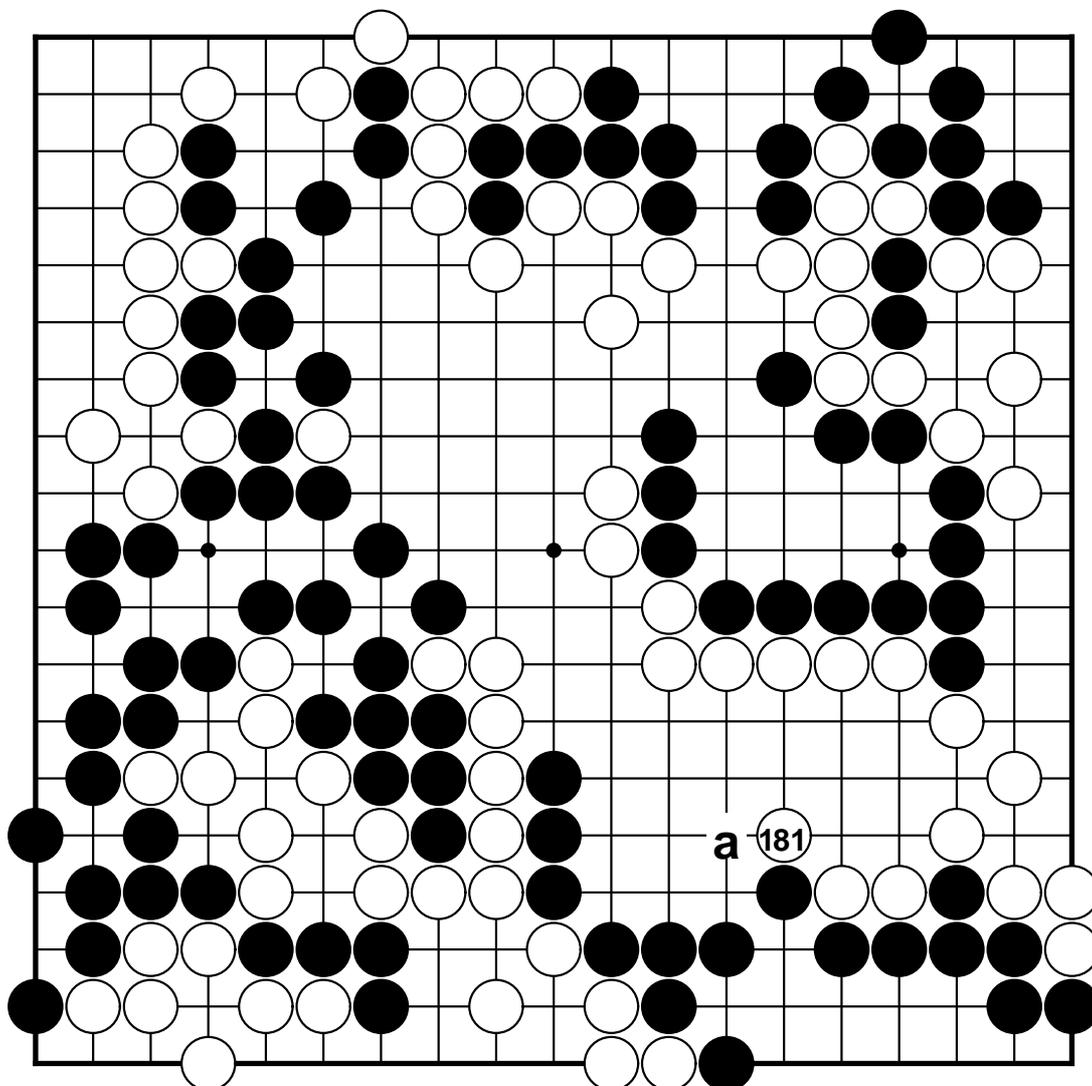
Diagramm 5



Schwarz 190 (G16) ist relativ wenig wert. Dieser Zug droht nichts weiter gegen die weiße Stellung oben. Nur etwa zwei Punkte in Nachhand. Ein Zug in der Gegend von H12 ist mehr wert, die Vorhand für beide Seiten auf N6 (a im Diagramm) in dieser Stellung am eiligsten.

Diagramm 6 zeigt die Stellung bei Schwarz 181.

Diagramm 6



Weiß 181 wäre vermutlich etwas besser auf H14 (Verbindung). Damit macht Weiß gegenüber der Partie sechs Punkte mehr Gebiet auf der neunzehnten Linie links oben und verhindert vier Punkte schwarzes Gebiet in der Gegend um F15. Insgesamt etwa zehn Punkte wert. Und zwar mit Vorhand für Schwarz.

Nach der herkömmlichen Irrlehre ist also ein weißer Zug 181 auf F15 zehn mal zwei, also zwanzig Punkte wert. Der Zug in der Partie ist auch etwa zehn Punkte wert, aber in Nachhand.

Allerdings übersteigt es meine Spielstärke und die mir zur Verfügung stehende Zeit, einen genauen Punktwert anzugeben, den der Fehler Weiß 181 O5 verliert. Ich vermute allerdings, dass dieser Wert in einer Größenordnung von mindestens drei liegt. 181 verliert diese Partie für Weiß, danach hat Weiß vermutlich keine Chance mehr.

9. Praktischer Nutzen

a) Der wichtigste Ertrag

Wer die oben beschriebenen Grundlagen verstanden hat, wird in jedem Stadium der Partie eher in der Lage sein, gegnerische Angriffe und Drohungen zu ignorieren. Also woanders zu spielen.

Es wird immer wieder betont: Wer stärker werden will, muss die Fähigkeit entwickeln, nicht dort zu spielen, wo der Ton des letzten Kontaktes eines gegnerischen Steines mit dem Brett zu hören war. Man muss das ganze Brett anschauen, nicht nur den Teil, wo der Gegner gerade gespielt hat.

Warum ergibt sich diese Fähigkeit aus der Theorie?

Zum einen ist der bereits oben diskutierte Fall zu nennen. Der Gegner greift einige schwache Steine an. Mit einem weiteren Zug wird er in der Lage sein, diese Steine vorläufig mitzunehmen (man hat dann immer noch Ko-Drohungen in der Gegend).

Wer die oben beschriebenen Grundlagen verstanden hat, weiß: Dieser nächste Zug ist ein geschlossener Zug für den Gegner. Wenn er diese Steine mitgenommen hat, ist für ihn an der betreffenden Stelle nichts mehr zu holen.

Daher kann mit diesem Wissen auch leichter fernbleiben. Und möglicherweise eine bessere Strategie finden als sich passiv über das ganze Brett jagen zu lassen.

b) Kein passives Antworten auf zweifelhafte Vorhände

Die bisherige Theorie kennt „Vorhand“ und „Nachhand“. Demgegenüber versucht meine Theorie, diese Begriffe zahlenmäßig zu bewerten.

„Vorhand“ und „Nachhand“ sind als Begriffe nicht in der Lage, ein Stufenverhältnis darzustellen. Nehmen wir dagegen zwei beliebige offene Züge. Einmal einen Zug vom Format 3 : 42. Auf der anderen Seite einen Zug vom Format 3 : 7.

Offenbar ist die Drohung auf der zweiten Stufe im zweiten Fall wesentlich weniger durchschlagend. Dies ist zwar immer noch irgendwie „Vorhand“. Aber eben sehr viel weniger als im ersten Fall.

Es sind also nicht alle „Vorhände“ gleich. Dieses Wissen hilft bei der außerordentlich wichtigen Aufgabe, die Züge des Gegners zu finden, die man nicht beantworten muss.

Manchmal ist die Frage, ob der Gegner nur „nichts in wenigen Zügen“ droht oder ob eine eigene Gruppe getötet wird, wenn man nicht antwortet. Dies ist eine Frage der Spieltechnik, nicht der Bewertung. In sehr viel mehr Situationen ist jedoch die Frage nicht, ob der Gegner überhaupt etwas droht, sondern wie durchschlagend die betreffende Drohung ist.

Und das ist eben die Frage danach, wie hoch der zahlenmäßige Wert der Drohung auf der zweiten Ebene ist. Mit den bisherigen Begriffen „Vorhand“ und „Nachhand“ kommt man zu dieser entscheidend wichtigen Frage gar nicht erst. Und viele schwächere Spieler kommen eben deshalb nicht auf eine höhere Spielstärke, weil sie nicht in der Lage sind, die Chancen zum Fernbleiben zu erkennen, die sich bei relativ geringen Folgedrohungen ergeben.

c) Tedomari

Tedomari ist japanisch für „das Ende der Partie“. Wenn die Partie so weit fortgeschritten ist, dass man den gesamten Rest des Endspiels ausrechnen kann, ist es (allein) mit der hier beschriebenen Methode möglich, klare Fehler zu vermeiden.

Als ein Beispiel wieder der bereits diskutierte Fall, dass nur noch ein offener Zug vom Format 1 : 12 und ein geschlossener Zug mit dem Wert 2 übrig sind (oder das danach verbleibende Endspiel ein abgeschlossenes Endspiel ist, bei dem es nicht mehr darauf ankommt, wer zuerst zieht).

In diesem Fall ist es klar falsch, einen der beiden Züge zu nehmen. Und klar

richtig, den anderen Zug zu spielen. Wer den falschen Zug wählt, verliert damit genau einen Punkt. Weiter hängt es davon ab, wer am Zug ist, welcher der beiden Züge Vorrang hat. Die richtige Strategie für den einen Spieler ist die falsche Strategie für seinen Gegner. Dies kann nur erkennen, wer sich vom Einfluss der bisherigen Irrlehren frei macht.

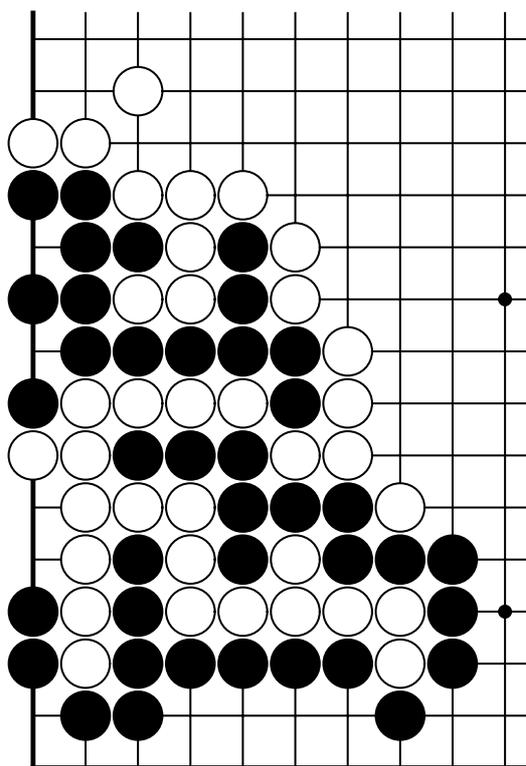
d) *Ko* und Endspiel-*Ko* (*Yose-Ko*)

Die bisherige Theorie verleitet zu der Fehleinschätzung, dass Profit in *Ko* nur die Hälfte wert ist. Dies ist bei der Bewertung des letzten Endspiel-*Ko* zwar vom Standpunkt theoretischer Klarheit her bedauerlich; dort führt aber diese Fehleinschätzung nicht zu Fehlern in der Strategie. Beim letzten Endspiel-*Ko* spielt die Bewertung keine Rolle mehr. Einer der Spieler wird dieses *Ko* gewinnen. Für irgendwelche Varianten ist es zu spät.

Anders ist aber die Situation, wenn im Mittelspiel oder frühen Endspiel ein *Ko* um eine große Gruppe oder zwei davon (*semeai*, gegenseitiger Angriff) zu spielen ist. Manchmal muss dann ein Spieler das *Ko* zwei oder drei Mal gewinnen, um letztlich auf die Ebene des letzten geschlossenen Zuges vorzudringen und das *Ko* insgesamt zu gewinnen.

Nehmen wir als Beispiel ein *Semeai*. Es sollen fünfzehn schwarze Steine und zwanzig weiße Steine betroffen sein, die im *Ko* geschlagenen Steine eingerechnet. Schwarz muss das *Ko* zwei Mal gewinnen (für Weiß günstiges *Yose-Ko*). Diagramm 1 zeigt ein Beispiel für eine solche Stellung

Diagramm 1



Der Wert dieses *Ko* ist relativ einfach zu berechnen. Es geht um dreißig Punkte weißes und um vierzig Punkte schwarzes Gebiet, für insgesamt siebzig Punkte Unterschied.

Es wäre jetzt ein durch die bisherigen Irrlehren verursachter Fehler, diese siebzig Punkte durch drei zu teilen (weil Schwarz drei Mal ziehen muss, um das *Ko* schließlich zu gewinnen) und dem *Ko* einen Wert von nur 23 ein Drittel zuzuweisen.

Vielmehr muss man sich klar machen, dass siebzig Punkte siebzig Punkte sind. Und dass es bei einer solchen Größenordnung hauptsächlich darauf ankommt, wer mehr *Ko*-Drohungen hat.

10. Grenzen des Wissens

Die Darstellung hat damit die grundlegende neue Idee bei der Bewertung von Zügen entwickelt. Dennoch bleiben viele Aufgaben für die Zukunft.

Da ist zum einen die Frage der Programmierung. Im Februar 2003 hat erneut ein

Computerprogramm gegen Weltmeister Kasparow im Schach ein Unentschieden erzielt. Dagegen sind Go-Programme nach wie vor nicht in der Lage, auch nur mit stärkeren Amateuren mitzuhalten.

Ein Grund dafür mag darin liegen, dass bisher einfach mehr Geld und Aufwand in die Programmierung von Schach als in die von Go investiert wurde.

Eine andere denkbare Ursache ist aber auch, dass viele Go-Programmierer von falschen Voraussetzungen bei der Bewertung von Zügen ausgegangen sind.

Ein Vorteil der hier entwickelten Theorie ist offensichtlich, dass ein Computer mit einer rein zahlenmäßigen Bewertung eher etwas anfangen kann als mit einer Bewertung wie „drei Punkte in Vorhand“.

Ich verstehe nicht viel von Go-Programmierung und habe auch nicht vor, wesentliche Teile meines Lebens mit dieser Aufgabe zu verbringen. Ich bin aber der Ansicht, dass eine zutreffende Theorie der zahlenmäßigen Bewertung von Zügen einen erheblichen Beitrag zur Programmierung von Go leisten kann.

Weiter darf ich auch vor verschiedenen Mißverständnissen warnen. So will ich keineswegs behaupten, dass alle Züge mit der hier beschriebenen Methode genau zahlenmäßig beschrieben werden können. Bei den meisten Zügen wird man allenfalls Näherungswerte angeben können.

Weiter glaube ich auch, dass nur in Ausnahmefällen der Wert der Vorhand exakt ermittelt werden kann. Denn dies setzt voraus, dass man den gesamten Rest der Partie zwei Mal fehlerfrei ausspielen kann. Einmal mit Weiß und einmal mit Schwarz am Zug. Dies wird selbst für sehr starke Spieler nur mit viel Zeitaufwand möglich sein, oder nur für die letzten Züge.

Wenn aber der Wert der Vorhand nicht ermittelt werden kann, dann ist der Vergleich zwischen Nachhandzügen und *gyaku-yose*-Zügen (Zügen mit Vorhand für den Gegner) nicht möglich. Ohne Wissen über diese wichtige Unbekannte bleibt diese Abwägung zufällig.

Es ist daher leider keineswegs möglich, diese Theorie ganz genau anzuwenden. Selbst wenn sie richtig sein sollte. In den meisten Stellungen ist die gesamte Situation einfach zu komplex. Der Nutzen der Theorie liegt daher eher in den oben beschriebenen grundsätzlichen Überlegungen, die eine andere Einstellung zum Spiel ermöglichen. Und nur im Ausnahmefall (wenn nämlich das Ende der Partie

absehbar ist) darin, einzelne Fehlerpunkte zu vermeiden.

Für diejenigen, die sich lieber an die bisher überwiegenden Irrlehren halten wollen, bleibt immerhin die durch meine Theorie aufgeworfene Frage: Wie ist nach den bisherigen Vorstellungen eigentlich der Wert der Vorhand zu bestimmen? Es sei daran erinnert, dass diese Frage offensichtlich für die Bewertung des Spielstandes während der Partie von entscheidender Bedeutung ist.

11. Eine völlig andere Notation

Die eben diskutierten Grenzen des Wissens setzen voraus, dass die jeweiligen lokalen Situationen bereits korrekt ausgerechnet sind und es nur noch darum geht, ihnen einen richtigen Zahlenwert nach der oben dargestellten Theorie zuzuweisen.

Diese Voraussetzung trifft allerdings nur auf einem sehr hohen Niveau zu. Etwa in einer Profipartie mit stundenlanger Bedenkzeit. Wer den ganzen Tag nichts anderes zu tun braucht als Go zu spielen, der wird auch die meisten lokalen Situation richtig ausrechnen können, wenn er sich eine Menge Zeit dazu nehmen kann.

Dies ist aber die Ausnahme.

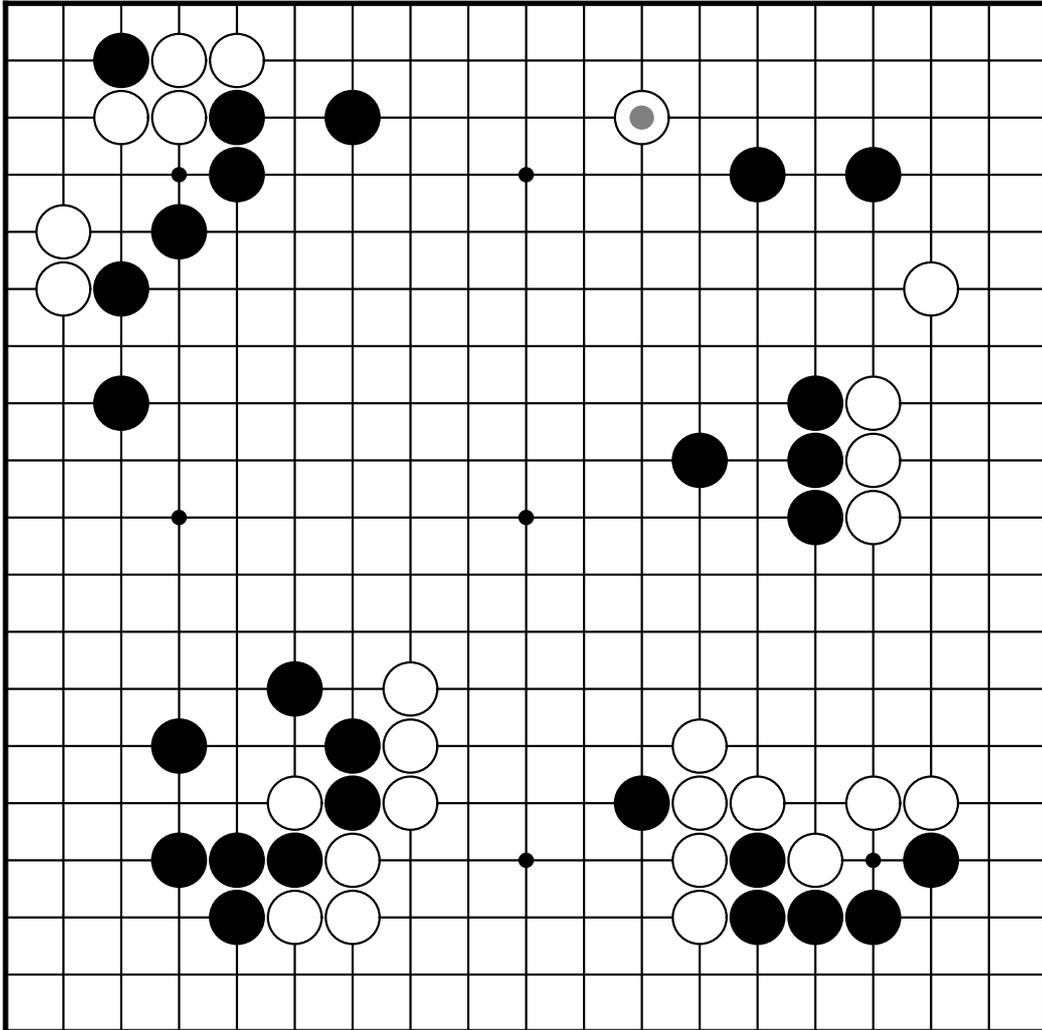
Die meisten Spieler haben weder ein professionelles Niveau noch stundenlang Bedenkzeit pro Partie. Damit sind Fehler vorprogrammiert. Dabei lassen sich mit Hilfe der hier entwickelten Theorie bestimmte Typen von Fehlern entwickeln.

Ein außerordentlich häufiger Fehlertypus ist der fehlgeschlagene Angriff. Der Gegner hat gerade einen Stein mitten ins eigene Einflussgebiet gesetzt. Diesen Stein greift man kompromisslos an und schafft sich damit selbst verschiedene schwache Gruppen, die der Gegner dann bei Gelegenheit umgekehrt einkassiert.

Als Beispiel hierfür eine Partie aus meiner eigenen Praxis. Ich habe Schwarz mit zwei Steinen Vorgabe. Diagramm 1 zeigt die Situation nach der Invasion in das schwarze Einflussgebiet. Weiß hat gerade auf der oberen Seite einen Stein gesetzt, der hier mit einem Kreis markiert ist. Die gesamte Partie ist unter der folgenden Adresse im Internet abrufbar:

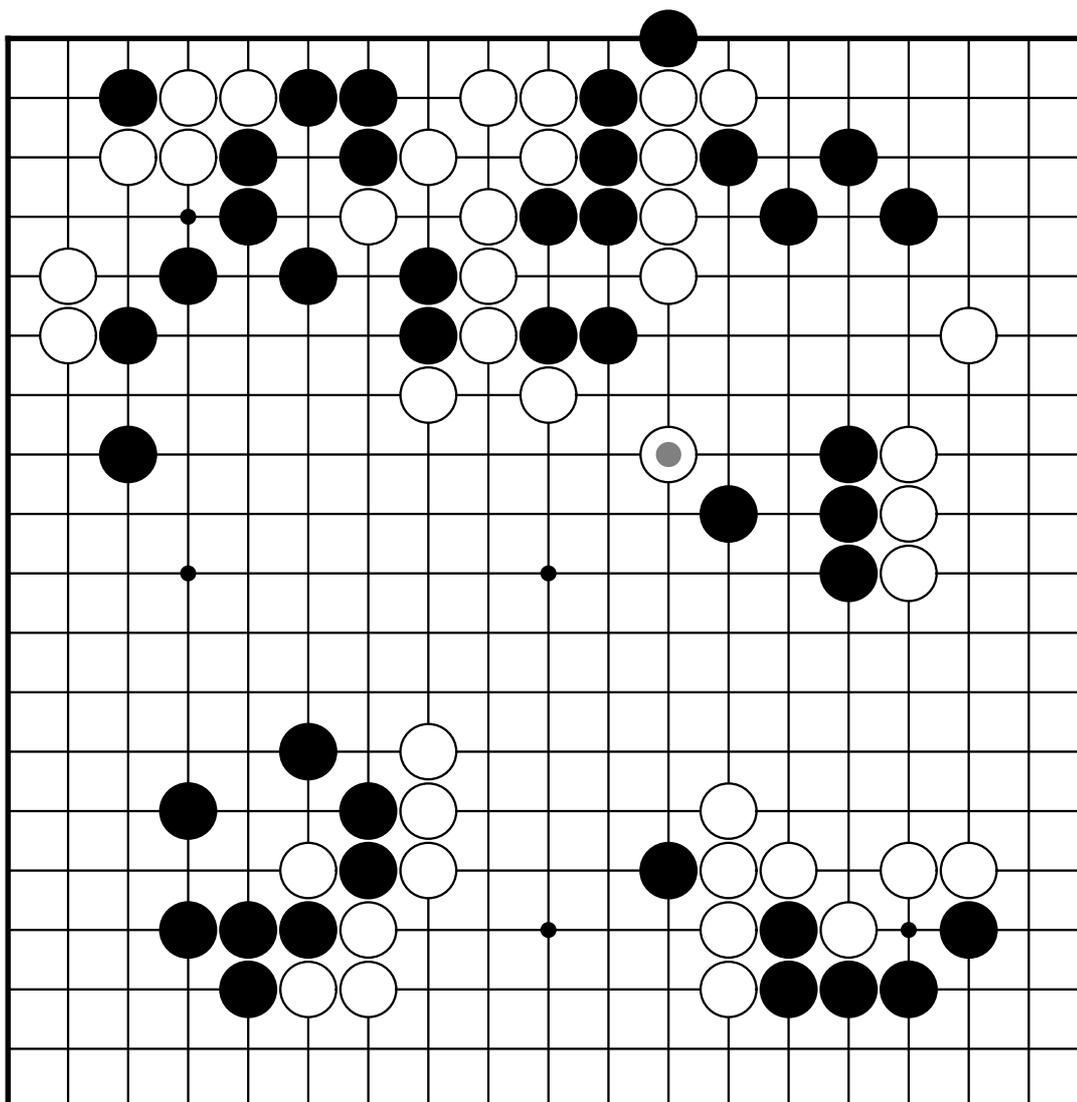
<http://kgs.kiseido.com/games/2004/7/17/SlowLife-kfrenz.sgf>

Diagramm 1



Schwarz greift diesen einen Stein wütend an. Dreißig Züge später ergibt sich Diagramm 2. Weiß fängt mit dem markierten Stein umgekehrt sieben schwarze Steine oben.

Diagramm 2



Damit sichert Weiß nicht nur alle seine schwachen Steine in der Umgebung sondern macht obendrein auch noch etwa zwanzig Punkte Gebiet. Dies Ergebnis ist nicht besonders gut für Schwarz.

Der entscheidende Punkt ist jetzt nicht, welcher taktische Fehler von Schwarz zu diesem Ergebnis geführt hat. Vielmehr geht es mir hier darum, diesen Fehler im Verhältnis zu der oben entwickelten Theorie zu diskutieren und dabei deren Grenzen aufzuzeigen..

Wie kann es sein, dass Weiß mit dem einsamen Stein auf der oberen Seite in

Diagramm 1, der zwischen zwei absolut sicheren schwarzen Betonmauern steht, so ein gutes Ergebnis erzielt? Wenn Schwarz in Diagramm 1 den weißen Stein zunächst einmal überhaupt nicht beachtet und woanders spielt, kann Weiß nie und nimmer mit nur einem weiteren Zug hier zwanzig Punkte Gebiet mitnehmen.

Der Grund liegt eben darin, dass Schwarz in der Umgebung so stark steht und sich daher veranlasst sieht, hier besonders heftig anzugreifen.

Mit anderen Worten: Weiß bekommt die Chance zu dem erfolgreichen Gegenangriff in Diagramm 2 umgekehrt gerade deshalb, weil sein Stein auf der oberen Seite in der Ausgangsstellung so schwach steht.

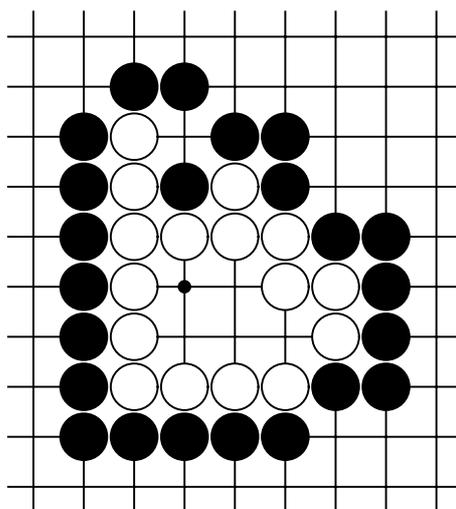
Diese Erscheinung ist außerordentlich häufig festzustellen. Ein harter Angriff ist häufig mit dem Risiko verbunden, dass der Schuss nach hinten losgeht.

Daraus sollte man natürlich nicht die Konsequenz ziehen, auf Angriffe besser zu verzichten. Dies führt nur zu einer übermäßig laschen Einstellung. Der Gegner kann einem dann fröhlich auf der Nase herumtanzen und bekommt seine übertriebenen Züge (*Overplay*) nicht widerlegt.

Mir geht es hier nur um die Einordnung in die oben entwickelte Theorie. Wie kann das mit einem Angriff verbundene Risiko und die damit verbundene Ungewissheit zahlenmäßig dargestellt werden?

Wie immer folge ich der Methode, zunächst von einem einfachen Fall auszugehen. Gehen wir zurück zu dem bereits oben einmal als Beispiel gebrachten Diagramm 3 unten.

Diagramm 3



In diesem Fall ist der schwarze Angriff auf die weiße Gruppe absolut ohne Risiko. Wenn Schwarz seinen einen Stein verbindet, braucht Weiß einen Zug zum Leben. Eben deshalb reicht eine Darstellung mit ganzen Zahlen wie (3, 40) aus.

In Diagramm 1 oben dagegen ist die Situation noch nicht so weit ausgespielt. Hier ist eine andere Notation denkbar. Etwa: (60 Prozent Chance auf großen Profit gegen 30 Prozent Chance auf gewaltigen Reinfall).

Zwangsläufig ist in diesem Fall die Präzision der Bewertung erheblich geringer. Erstens ist es nicht möglich, genaue Zahlenwerte anzugeben, so dass die entsprechenden Angaben („großer Profit“, „gewaltiger Reinfall“) vage bleiben müssen. Zweitens ist es zumindest subjektiv unter den Bedingungen der Praxis (beschränkte Bedenkzeit, Probleme bei der Konzentration) regelmäßig nicht machbar, Gewissheit über das zu erwartende Ergebnis von einem komplizierten Kampf zu erhalten.

Ich verzichte hier darauf, diesen Gedanken im einzelnen bis zu einer brauchbaren anderen Notation für den Wert von Zügen weiterzuentwickeln. Klar ist nur, dass in vielen Situationen die Zahlenwerte eben nicht klar sind, dass in vielen Fällen neben die Darstellung in ganzen Zahlen Angaben von Wahrscheinlichkeiten treten müssen, um eine realistische Angabe zu ermöglichen, dass es vor allem im Mittelspiel nicht nur im reines Abzählen, sondern auch um die Bewertung von Risiken geht.

Klar ist, mit anderen Worten, dass die oben entwickelte Theorie hier auf Grenzen stößt. Wie diese Grenzen zu überwinden sind, soll einer späteren Untersuchung

vorbehalten bleiben.

12. Einige Varianten der Regeln

Zur weiteren Erläuterung des oben beschriebenen Konzeptes nun zum Schluss noch eine weitere Überlegung, die von Abwandlungen der Regeln ausgeht. Ich nenne diese Abwandlungen Doppel-Go und Dreifach-Go. Es sei an dieser Stelle angemerkt, dass für eine derartige Abwandlung möglicherweise urheberrechtlicher Schutz anerkannt werden kann. Darauf gehe ich näher im Kapitel unten über das Verhältnis von Urheberrecht und Go ein.

Zunächst einmal zum Konzept von Doppel-Go. Anders als bei der Entwicklung eines dreidimensionalen Schachspieles, das in Amerika zu einem Prozess um das damit verbundene Urheberrecht geführt hat, braucht mein Konzept kein neues Material und auch nahezu keine neuen Regeln.

Alles was ich brauche ist ein zweites Brett und einen zweiten Satz Steine.

Und die wesentliche zusätzliche Regel ist, dass die Spieler jeweils aussuchen dürfen, auf welchem Brett sie spielen wollen. Weiter kann man sich auch vorstellen, dass die Vorgabe bei diesem Doppel-Go exakter und flexibler eingestellt werden kann.

So habe ich gestern zwei Partien gegen einen Gegner verloren, dem ich drei Steine vorgegeben habe. Ich habe nach dem Ergebnis dieser Partien den Eindruck, dass eine Vorgabe zwischen zwei und drei Steinen eher angemessen wäre. Beim Doppel-Go kann man dies einfach dadurch verwirklichen, dass eine Partie mit zwei und die andere mit drei Vorgabesteinen anfängt. Oder, wenn man dieses Konzept mit dem der chinesischen Vorgabe kombiniert, auch dadurch, dass es dem schwächeren Spieler völlig freigestellt wird, wie er seine insgesamt fünf Steine Vorgabe auf die beiden Bretter verteilen will.

Ich habe diese Variante gelegentlich ausprobiert und festgestellt, dass dies durchaus von praktischem Interesse ist.

Hier will ich aber kurz auf den Zusammenhang mit der oben entwickelten Theorie eingehen. Ich gehe von der Frage aus, auf welchem der beiden Bretter ein Spieler einen Zug machen soll, wenn er in der Lage ist, die Situation auf beiden Brettern vollständig auszurechnen.

Die Antwort muss offenbar lauten: Auf dem Brett, auf dem der ständig schwankende Wert der Vorhand gerade größer ist. Daher setzt eine korrekte Entscheidung an sich voraus, diesen Wert zu ermitteln. Dies wird nur in seltenen Fällen genau möglich sein, etwa dann, wenn beide Parteien bereits in einem späten Stadium sind. In anderen Fällen wird der Unterschied im Wert der Vorhand so groß sein, dass die Entscheidung offensichtlich ist, auch wenn man keinen genauen Wert für die Differenz angeben kann.

Dies Beispiel kann daher dazu dienen, die hier aufgeworfene Frage nach dem Wert der Vorhand noch deutlicher zu machen. Für eine theoretische Diskussion kann man sich auch vorstellen, dass nicht zwei, sondern fünfzig Parteien zwischen zwei Spielern gleichzeitig ablaufen und wieder jeder Spieler auswählen kann, auf welchem Brett er gerade fortsetzen will.

Dies ergibt mit Sicherheit für beide Spieler in den meisten Situationen eine erhebliche Anzahl von *Ko*-Drohungen. Die Betrachtung von Doppel-Go kann daher auch für die Diskussion der Bewertung von *Ko*-Stellungen Anregungen liefern.

Eine weitere Abwandlung, die ich auch bereits gelegentlich einmal ausprobiert habe, ist das Dreifach-Go. Hier spielen drei Spieler auf drei Brettern, jeder jeweils simultan gegen die anderen beiden. Jeder Spieler kommt kreisförmig jeweils einmal zum Zug und kann sich dann wie beim Doppel-Go aussuchen, auf welchem Brett er spielen möchte.

Dies kann zu überraschenden Entwicklungen führen. Hier ist nämlich denkbar, dass ein Spieler in einer Partie zwei Züge hintereinander machen kann, was offenbar ein erheblicher Vorteil ist. Dazu kommt es dann und genau dann, wenn die Spieler A und B jeweils in der Partie gegen C ziehen. C kann dann nur einen der beiden Züge beantworten, wenn er an der Reihe ist.

Auch hier wird C wie beim normalen Doppel-Go als Kriterium verwendet, auf welchem Brett der Wert der Vorhand größer ist, so dass auch diese Variante dazu dienen kann, das Konzept „Wert der Vorhand“ zu veranschaulichen.

13. Spiegel-Go

Als Spiegel-Go bezeichne ich hier die Strategie, dass einer der Spieler die Züge

des anderen jeweils symmetrisch spiegelt und nachspielt. Der japanische Fachbegriff hierfür lautet *mane-Go*. Wenn Schwarz dies probieren will, muss er den ersten Zug auf den *tengen* (10-10)-Punkt setzen. Weiß kann dagegen einfach die Züge des Schwarzen in der jeweils gegenüberliegenden Ecke kopieren.

Hier wird manchmal gefragt, ob eine solche Strategie zulässig ist. So hat *Go Seigen*¹³ bei einer seiner ersten Partien in Japan *mane-Go* ausprobiert, aber vorher gefragt, ob er das denn auch dürfe.¹⁴ Auf diese Frage sind drei Antworten möglich.

Zunächst einmal ist klar, dass es nach den Regeln des Spieles kein Verbot gibt, Züge des anderen Spielers zu kopieren.

Weiter kann man fragen, ob das Urheberrecht es verbietet, Züge zu spiegeln. Diesen Fragen gehe ich eigentlich in einem anderen Kapitel nach. Da die Antwort aber relativ eindeutig ist, sei dieser Punkt hier kurz abgehakt.

Zunächst einmal ist klar, dass in allen Partien im privaten Bereich das Kopieren des gegnerischen Zuges schon als Privatkopie zulässig ist. Ebenso, wie man im privaten Bereich eine Videoaufzeichnung einer Fernsehsendung anfertigen kann, ist auch das Kopieren von Zügen zulässig, selbst wenn man ein Urheberrecht an einzelnen Zügen anerkennen wollte.

Bei Partien unter professionellen Spielern gilt diese Ausnahme nicht. Hier geht aber jedenfalls die Praxis derzeit dahin, einen urheberrechtlichen Schutz von einzelnen Zügen in einer Partie und ein sich daraus ergebendes Verbot von Spiegel-Go nicht anzunehmen.

Schließlich kann man fragen, ob es in moralischer Hinsicht unerlaubt oder unhöflich ist, Züge des Gegners zu spiegeln. Die Frage von *Go Seigen* bezweckte wohl, sich in dieser Hinsicht Klarheit zu verschaffen.

Diese letzte Frage ist nicht ohne weiteres zu beantworten. Zwar ist wohl klar, dass es keine allgemein anerkannte Regel gibt, die Spiegel-Go als unmoralisch oder unhöflich wertet. Jedoch haben manche Spieler die Vorstellung, dass dies nicht zulässig sei. Daher wird man möglicherweise in manchen Situationen vorsichtshalber wie *Go Seigen* erst einmal fragen.

In diesem Zusammenhang kann man auch einmal untersuchen, ob es objektive

¹³ senseis.xmp.net/?GoSeigen.

¹⁴ senseis.xmp.net/?KitaniGoFirstGame.

Gründe gibt, das Spiegeln von Zügen als unhöflich anzusehen.

Wer einen Zug des Gegners unverändert übernimmt, macht damit eine bestimmte Aussage, auch wenn diese Aussage normalerweise nicht ausgesprochen wird: "Dieser Zug ist hervorragend! Ich will ihn auch gleich übernehmen!".

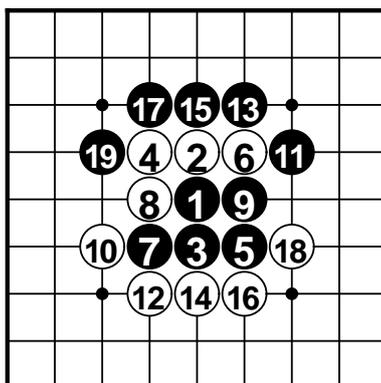
Diese Aussage kann man eigentlich nicht wirklich als unhöflich werten. Im Gegenteil.

Anders ist es dagegen, wenn ein Spieler von vornherein nicht vorhat, selbst über die Qualität der nachgeahmten Züge zu urteilen, sondern die Züge des anderen Spielers rein mechanisch spiegelt. Dies erweckt beim Gegner den Eindruck, dass er die Partie alleine spielt, was einen Widerspruch zu der grundsätzlichen Situation bedeutet. Der Gegner wird sich dann etwa sagen: "Wieso verschwende ich meine Zeit mit diesem Schwachkopf, der keinen einzigen eigenen Gedanken zu unserer Partie beiträgt?"

Für die Beurteilung der moralischen Frage kommt es daher darauf an, die rein mechanische Spiegelung von einer bewussten Spiegelung zu unterscheiden. Man muss sich grundsätzlich klar machen, dass der spiegelnde Spieler die Spiegelung jederzeit abbrechen kann und auch abbrechen sollte, wenn der letzte Zug etwa langsam oder noch nicht besonders eilig gewesen ist. Wenn Weiß spiegelt, wird Weiß auch immer nach einer Gelegenheit suchen, zuerst auf dem *tengen*-Punkt zu spielen, vor allem dann, wenn wie in solchen Partien nach meiner Erfahrung häufig zwei große Gebietsanlagen aufgebaut werden, deren natürlicher Mittelpunkt der *tengen* ist.

Übrigens ist dabei auch zu berücksichtigen, dass auch der Gegner des spiegelnden Spielers die Spiegelung mit verschiedenen Techniken durchbrechen kann. Einige davon sind relativ einfach, etwa das Anlegen direkt am *tengen* gegen eine Spiegelung durch Schwarz. Diagramm 1 zeigt die Folge, wenn Schwarz einfach mechanisch nachahmt:

Diagramm 1



Schwarz 19 in Diagramm 1 oben ist nicht besonders gut. Weiß kann einfach fünf schwarze Steine schlagen.

Andere Strategien sind etwas komplizierter. So kann Schwarz eine weiße Spiegelung häufig dadurch brechen, dass er von zwei gegenüberliegenden Ecken zwei Treppen aufeinander zulaufen lässt. Schwarz kann auch einfach auf den *tengen*-Punkt setzen und damit eine weitere Spiegelung ausschließen. Umgekehrt kann Weiß die Spiegelung auch einfach hinnehmen, wenn er ein Kommi von sechseinhalb Punkten erhält. Dieses wird Schwarz nämlich nicht bezahlen können, wenn er den ersten Zug auf den *tengen* setzt und dann bis zum Schluss der Partie nur spiegelt. Ich habe oben schon erwähnt, dass Spiegel-Go zwangsläufig zu einer Stellung mit einem Wert der Vorhand von null führt, wenn kein Spieler mehr die Symmetrie durchbrechen kann.

Anders ist die Lage bei dem oben beschriebenen Doppel-Go. Hier kann Spieler A einfach mit umgekehrten Farben alle Züge von Spieler B jeweils auf dem anderen Brett spiegeln. Es gibt keinerlei Möglichkeit, in diesem Fall die Spiegelung zu durchbrechen. Dies bedeutet, dass beim Doppel-Go der Wunschtraum von schwachen Spielern in Erfüllung geht, selbst gegen den stärksten Gegner mindestens eine ausgeglichene Position halten zu können, wenn man nicht eine besondere Regel dagegen aufstellt.

Was hat dies alles nun mit der oben entwickelten Theorie der Bewertung von Zügen zu tun?

Zunächst einmal ist bei der Spiegelung eines klar. So lange die Spiegelung nicht durchbrochen wird, ist der spiegelnde Zug genau eben so viel wert wie der gespiegelte Zug. Das ist bei offenen Zügen ein relativ seltener Sonderfall. Geschlos-

sene Züge sind mit einer einzigen ganzen Zahl zu beschreiben. Daher kommt es ständig vor, dass mehrere Züge gerade genau zwei, drei oder fünf Punkte wert sind. Dagegen ist es eher selten, dass zwei offene Züge etwa vom oben beschriebenen Format (2 : 34) in der selben Partie vorkommen. Bei einer spiegelbildlichen Situation ist eben dies aber die Regel.

Und bei einer spiegelbildlichen Stellung wird auch klar, dass der Begriff der Vorhand relativ ist. Der spiegelnde Spieler wird niemals eine Vorhand direkt an der betreffenden Stelle beantworten, sondern immer mit einer entsprechenden Vorhand auf der gegenüberliegenden Seite. Dies gibt dann dem gespiegelten Spieler die Möglichkeit, an der betreffenden Stelle zwei Züge hintereinander zu spielen, was zu sonst völlig unmöglichen Stellungen führt.

Ein nicht unerheblicher Reiz von Spiegel-Go liegt eben darin, dass dies leicht zu ganz ungewöhnlichen und bisher noch nie gesehenen Formen führt. Ein anderer Reiz liegt nach meiner Erfahrung darin, dass beim Spiegel-Go leicht sehr komplizierte und großflächige Kampfvarianten herauskommen, die für eine interessante Partie sorgen.

Spiegel-Go ist damit ein Sonderfall bei der Bewertung von Zügen, in dem auch offene Züge mit genau gleichem Wert vorkommen. Dieser Sonderfall gibt daher weiteres Anschauungsmaterial, um die oben entwickelte grundsätzliche theoretische Vorstellung zu verstehen.

Weiter kann eine gespiegelte Partie auch besonders leicht zu einem abgeschlossenen Endspiel führen, wie ich bereits oben mit einem Beispiel näher ausgeführt habe.

Zur Erinnerung: Ich definiere ein abgeschlossenes Endspiel als eine Stellung, bei der es für das Ergebnis nicht darauf ankommt, welcher Spieler am Zug ist. Wenn ein Spieler konsequent weiterspiegelt, wird irgendwann die Stellung so weit ausgespielt sein, dass es für beide Seiten keine wirksame Strategie mehr gibt, die Symmetrie zu brechen. Dann kann in vielen Fällen der gespiegelte Spieler einfach passen und nunmehr seinerseits alle Züge des Gegners spiegeln, ohne dass sich am Ergebnis etwas ändern würde. Ich glaube daher, dass der Wert der Vorhand bei einer gespiegelten Partie relativ früh auf null sinken kann.

2. Kapitel Neue Züge in der Ecke

1. Zweck und Methode der Darstellung

a) Zweck

Im Laufe der Jahre habe ich verschiedene Züge entdeckt, die in der bisherigen mir zugänglichen Go-Literatur nicht behandelt werden. Einige davon mögen auch für andere von Interesse sein. Daher will ich einen Teil meiner Erfahrungen mit derartigen Zügen in den folgenden Seiten niederlegen.

Weiter will ich damit auch Beispiele für die Diskussion in einem späteren Kapitel bereitstellen. Dort werde ich das Verhältnis von Go und Urheberrecht diskutieren. Dabei sind die Züge, die ich jetzt beschreiben werde, ein möglicher Sonderfall. Offenbar kann es für die urheberrechtliche Behandlung einen Unterschied machen, ob ein Zug neu ist oder schon seit Jahrhunderten in allen Büchern überliefert wurde.

b) Methode

Einige der hier vorgestellten neuen Züge haben zahlreiche Varianten. Diese kann ich aus zwei Gründen hier nicht alle darstellen. Erstens ist der Platz in diesem Buch und meine Zeit zum Schreiben nicht unbegrenzt. Zweitens kenne ich zwar die meisten Varianten besser als ein Gegner, der den betreffenden Zug zum ersten Mal sieht. Dennoch kann ich aber keineswegs behaupten, bereits alle Varianten erschöpfend erforscht zu haben.

Hier liegt übrigens ein strategischer Vorteil neuer Züge. Wer etwa eine komplizierte Variante des *taisha joseki*¹⁵ spielt und hofft, damit seinen Gegner in Verlegenheit bringen zu können, der muss doch damit rechnen, dass der Gegner die gleichen *joseki*-Bücher gelesen hat und die dort besprochenen Varianten alle kennt. Wer dagegen einen Zug wählt, der in bisherigen Büchern nicht behandelt wird, kann davon ausgehen, dass er mehr Erfahrung mit den daraus entstehenden

¹⁵ senseis.xmp.net/?Taisha.

Varianten hat als sein Gegner.

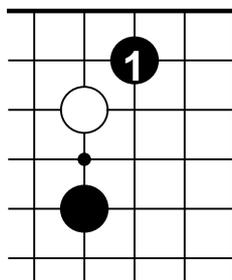
Ich werde mich also darauf beschränken, jeweils nur einige wichtige Varianten zu nennen. Dabei strebe ich an, die Varianten auch ohne Nachspielen auf einem Brett lesbar zu halten. Das bedeutet, dass ich relativ wenige Züge pro Diagramm eintrage und dafür die Anzahl der Diagramme pro Variante erhöhe. Dies führt indirekt zu weniger Varianten pro Seite des Buches. Aber ich habe ja schon gesagt, dass ich keine vollständige Darstellung aller möglichen Varianten anstrebe, sondern mich auf eine exemplarische Behandlung beschränken will.

Vor gut zwanzig Jahren habe ich einmal eine Reihe von Artikeln in der Deutschen Go-Zeitung geschrieben. Eine Serie mit dem Titel "Schwindeltricks in der Ecke". Einige der Züge, die ich hier behandle, habe ich auch damals schon dargestellt. Diese Artikel sind allerdings nicht mehr leicht greifbar (auch ich selbst habe sie nicht mehr). Daher ist es durchaus sinnvoll, auch die damals bereits entwickelten Ideen hier noch einmal zusammenzufassen, um sie nunmehr gesammelt lesbar zu machen.

2. Reinsetzen auf 2-3: Der U-Boot-Angriff

Diagramm 1 zeigt diesen neuen Zug mit Schwarz 1 auf dem 2-3-Punkt. Schwarz hat auf 5-4 (*Takamoku*) gespielt und wartet darauf, dass Weiß ihm auf 3-4 (*komoku*) die Ecke streitig macht. Die Chance zu diesem Zug ergibt sich auch, wenn Weiß auf ein *kakari* des Schwarzen fernbleibt.

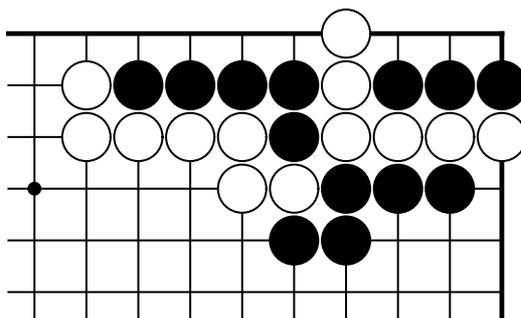
Diagramm 1



Ich habe diesen Zug bereits mehrere hunderte von Malen gespielt. Nahezu jedes Mal kam ein anderes Ergebnis heraus. Unabhängig davon, ob das jeweilige

Ergebnis für Schwarz ein Erfolg ist oder nicht, eines ist sicher: Die Anzahl der Varianten ist erheblich, vergleichbar etwa dem *Nadare-Joseki*.¹⁶ Aus dieser großen Anzahl als Diagramm 2 ein mögliches Ergebnis, wie es in einer meiner Partien wirklich vorgekommen ist.

Diagramm 2



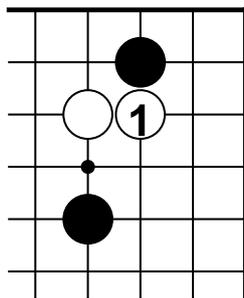
In dieser Stellung sind die weißen Steine in der Ecke tot. Schwarz hat vier gegen drei Freiheiten und kann fernbleiben. Schwarz hat damit vierzehn Punkte Gebiet in der Ecke und ebenso viel Einfluss nach außen wie Weiß sowie die Vorhand. Weiß hat drei relativ gute Ko-Drohungen. Dieses Ergebnis ist gut für Schwarz.

Mein Gegner in dieser Partie war etwa zwei Steine stärker als ich. Wie kommt es dazu, dass ein so starker Spieler derart gründlich reinfallen kann? Gehen wir zunächst einmal die Entwicklung bis zu Diagramm zwei in einer Reihe von weiteren Diagrammen durch.

Ausgangspunkt ist die Antwort von Weiß in Diagramm 3. Dies ist die nach meiner Erfahrung häufigste Antwort auf den U-Boot-Angriff. Es gibt noch andere mögliche Züge, die ich später auch noch kurz diskutieren werde. Dieser Zug selbst kann allerdings wohl nicht schlecht sein. Alle professionellen Spieler, gegen die ich diese Variante ausprobiert habe, haben so geantwortet.

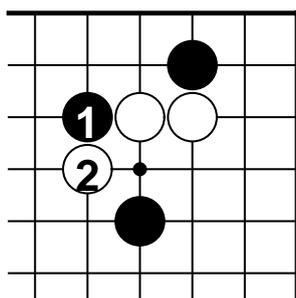
Diagramm 3

¹⁶ senseis.xmp.net/?Nadare.



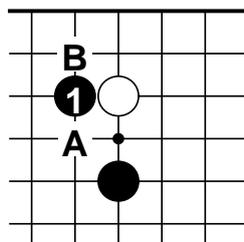
Die schwierigen Varianten fangen an, wenn Weiß dann auf das Anlegen Schwarz 1 in Diagramm 4 *hanedashi* auf 2 spielt. Dies ist eine natürliche Reaktion vor allem eines starken Spielers. Zu dieser Entwicklung kam es in meiner Spielpraxis meist, wenn ich diesen Zug gegen Spieler eingesetzt habe, die stärker sind als ich.

Diagramm 4



Andererseits zeigt jetzt aber ein Vergleich zu normalen *Joseki*-Varianten, dass dieses *hanedashi* möglicherweise ein leichtes *overplay* ist. Diagramm 5 zeigt eine in allen Büchern ausgiebig behandelte Stellung.

Diagramm 5

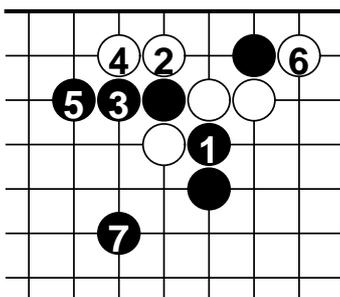


In dieser Stellung wird Weiß nicht mit *hanedashi* auf A spielen, sondern es kommt normalerweise nur *hane* auf B in Betracht. *Hanedashi* auf A ist ein *overplay*.

Eben dies wird durch den Abtausch von 2-3 gegen 3-3 in Diagrammen 2 und 3 provoziert.

Zurück nun zur weiteren Fortsetzung nach Diagramm 4. Eine wenig konsequente mögliche Fortsetzung habe ich vor kurzem erlebt. Sie wird in Diagramm 6 gezeigt:

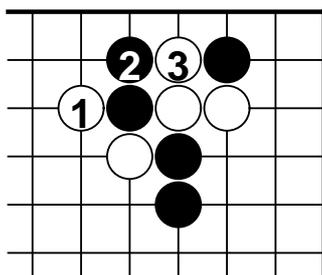
Diagramm 6



Schwarz muss auf 1 schneiden. Wenn Weiß dann aber von unten *atari* spielt und nur in der Ecke klein lebt, Schwarz dagegen mit 7 einen Stein fangen lässt, ist der entstehende schwarze Einfluss sehr stark. Schwarz ist zufrieden. Wenn Weiß schon mit dem *hanedashi* einen Kampf provozieren will, dann ist es wenig konsequent, diesen Stein gleich wieder herzuschenken.

Die konsequente Fortsetzung zeigt vielmehr Diagramm 7:

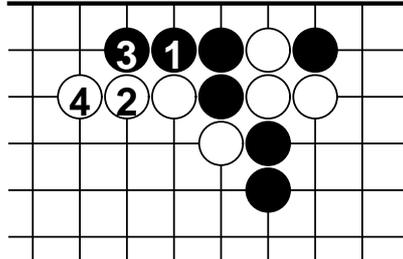
Diagramm 7



Weiß gibt auf der anderen Seite *atari* und spielt dann in der Ecke mit. Diese Stellung ist die Ausgangssituation für eine Vielzahl schwieriger Varianten. Wenn es hierzu kommt, kann sich der Vorteil, diese Stellung besser als der Gegner zu kennen, in einem günstigen Ergebnis niederschlagen, wie es Diagramm 2 oben zeigt. Die nächsten Züge können wie in Diagramm 8 ablaufen, eine relativ natürliche

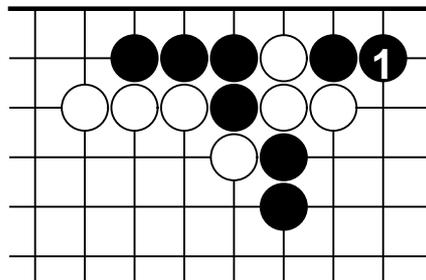
Entwicklung:

Diagramm 8



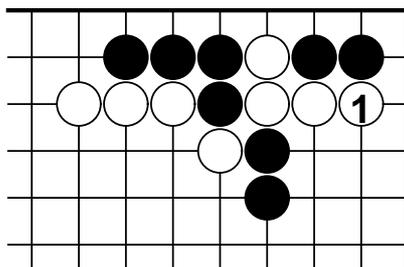
Schwarz verschafft sich zunächst einmal einige zusätzliche Freiheiten für seine am stärksten bedrohten Steine. Weiß ist zufrieden, Schwarz zu einem Abtausch von Zügen auf der zweiten Linie gegen solche auf der dritten Linie zu zwingen. Dies gibt Schwarz allerdings Gelegenheit, wie in Diagramm 9 nunmehr die weißen Steine in der Ecke unter Druck zu setzen.

Diagramm 9



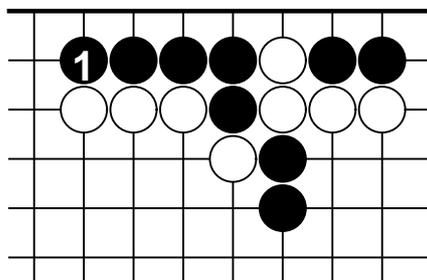
Weiß hat in der Ecke nur drei Freiheiten und kann es sich daher nicht leisten, die vier Schwarzen oben anzugreifen. Vielmehr muss Weiß zunächst einmal wie in Diagramm 10 in der Ecke antworten.

Diagramm 10



Daraufhin muss Schwarz wiederum nochmals mehr Freiheiten für seine vier Steine oben sichern, also wie in Diagramm 11 fortsetzen.

Diagramm 11



Wenn Weiß dies dann noch einmal mit einem Strecken auf der dritten Linie beantwortet, hat Schwarz die Antwort auf 2 in Diagramm 12 in der Ecke. Dies übt erheblichen Druck auf die weiße Ecke aus. Diesen Zug wird man ohne vorherige Kenntnis der Stellung nicht ohne weiteres finden. Hier wird der Vorteil deutlich, der darin liegt, die Stellung besser zu kennen als der Gegner, der mit dieser Antwort und den folgenden Varianten wahrscheinlich nicht gerechnet hat. Weiß muss nun vorsichtig sein, um ein Ergebnis wie in Diagramm 2 zu vermeiden. Nach wie vor ist dies möglich.

Diagramm 12

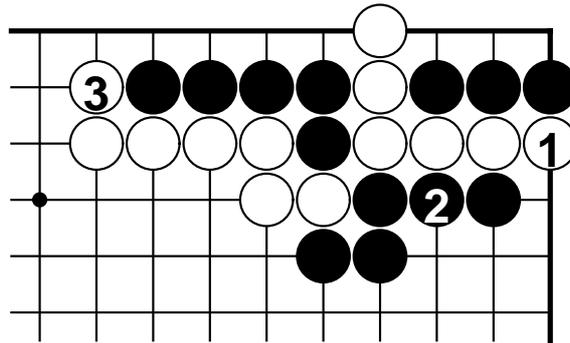
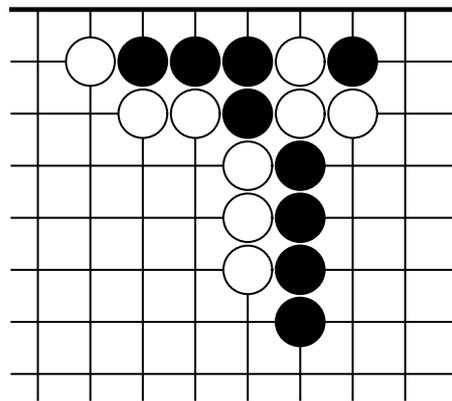


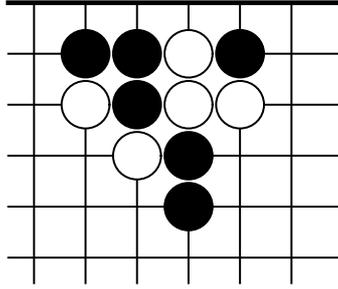
Diagramm 15 zeigt umgekehrt einen katastrophalen Reinfall für Schwarz, zunächst einmal nur das Ergebnis. In dieser Stellung sind die vier schwarzen Steine tot; Schwarz wird daran denken, die Partie aufzugeben. Das Beispiel zeigt, dass dieser Angriff ein zweischneidiges Schwert ist. Schwarz kann zwar ein sehr gutes Ergebnis erzielen, wenn der Gegner Fehler macht. Aber er kann auch sehr schlecht wegkommen, wenn er selbst nicht aufpasst. Auch dieses Ergebnis ist aus meiner praktischen Erfahrung mit dem Zug, vermutlich das schlechteste Ergebnis in mehreren hundert Versuchen damit.

Diagramm 15



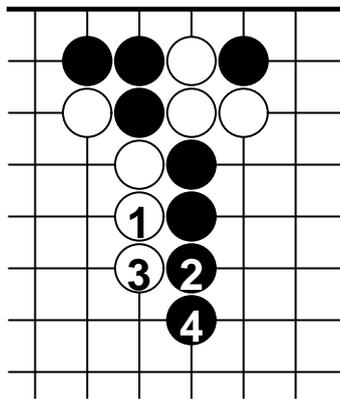
Die Entwicklung zu dieser Stellung ist eine Variante nach Diagramm 7, dessen Endstellung ich hier zunächst noch einmal als Diagramm 16 zeige:

Diagramm 16



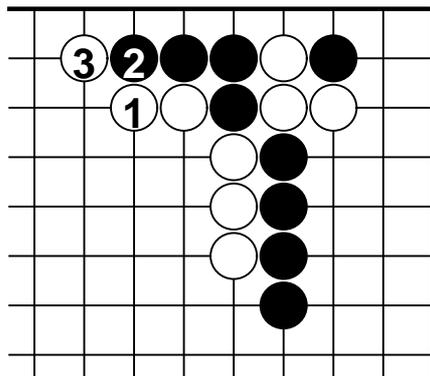
Weiß streckt jetzt nicht oben, sondern spielt wie in Diagramm 17 weiter, mit zwei Zügen auf der anderen Seite.

Diagramm 17



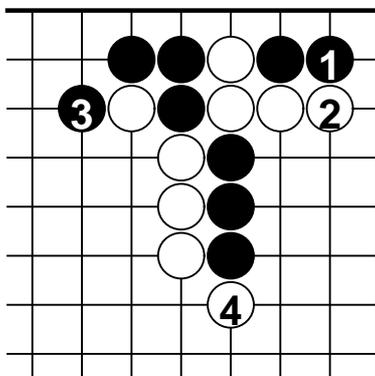
Die passiven Antworten von Schwarz auf 2 und 4 sind nicht gut. Nach Schwarz 4 hat Weiß die Chance, die schwarzen Steine oben mitzunehmen. Diagramm 18 zeigt die weitere Entwicklung bis zu der in Diagramm 15 gezeigten Stellung.

Diagramm 18



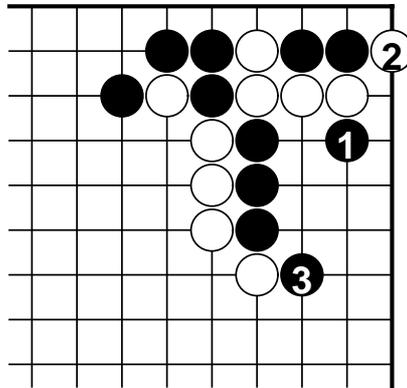
Schwarz hat keine Antwort auf Weiß 3. Die schwarzen Steine haben nur noch drei Freiheiten und werden geschlagen. Der Schnitt über Weiß 3 bringt keine Rettung für Schwarz. Um diese Entwicklung zu vermeiden, muss Schwarz auf Weiß 3 in Diagramm 17 oben anders antworten, nämlich mit einem Gegenangriff auf die Ecke wie in Diagramm 19.

Diagramm 19



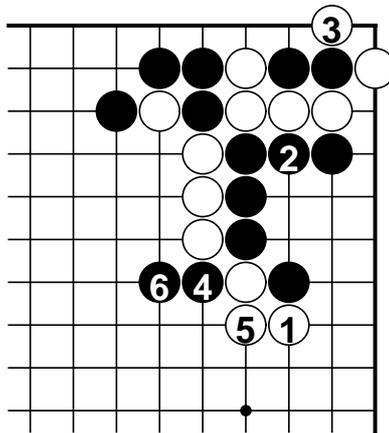
Schwarz tauscht erst in der Ecke Schwarz 1 gegen Weiß 2 ab und sichert dann seine drei Steine oben mit Schwarz 3. Damit ist der Reinfeld für Schwarz wie oben vermieden. Allerdings muss Schwarz dann wissen, wie er mit dem starken *hane* auf Weiß 4 fertig wird. Nun sieht es so aus, als kämen die drei schwarzen Steine auf dieser Seite unter Druck. Schwarz hat allerdings einige Mittel zum Gegenangriff, wie die folgenden Diagramme zeigen werden. Im Ergebnis kommt Weiß in diesen Varianten normalerweise nicht besonders gut weg.

Diagramm 20



Zunächst einmal kann Schwarz 1 gegen Weiß 2 abtauschen und damit seinen drei Steinen etwas mehr Freiheiten verschaffen. Dann entwickelt Schwarz 3 die drei Steine auf der Seite. Wenn Weiß nun wie in Weiß 1 in Diagramm 21 ein Doppel-*hane* spielt, wird er durch das Ergebnis in diesem Diagramm und dem folgenden unangenehm überrascht.

Diagramm 21



Der Abtausch Schwarz 2 gegen Weiß 3 ist zwingend und führt dazu, dass die schwarze Gruppe sicher vier Freiheiten hat. Schwarz kann dann in aller Ruhe auf 4 und 6 spielen und umgekehrt die drei weißen Steine fangen. Diese können nicht herauslaufen, wie Diagramme 22 und 23 kurz zeigen:

Diagramm 22

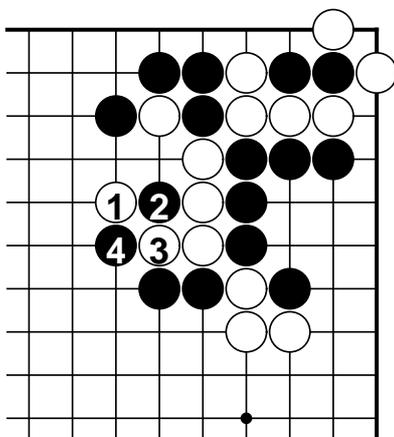
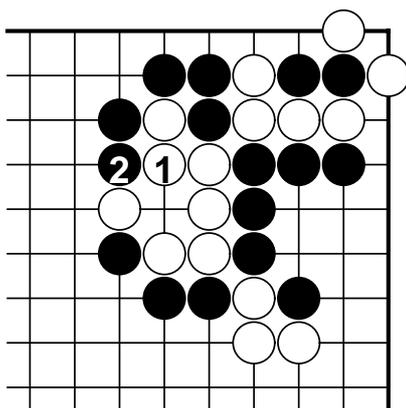
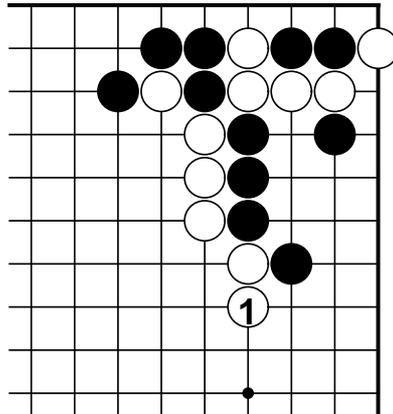


Diagramm 23



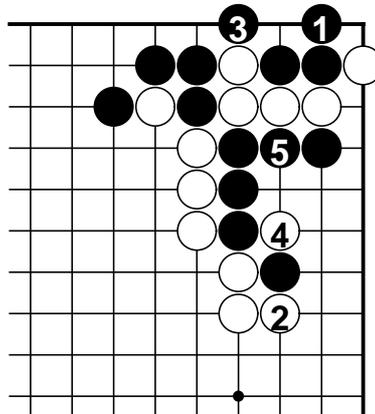
Weiß 1 in Diagramm 21 geht also nicht gut aus für Weiß. Statt dessen sollte Weiß auf 1 in Diagramm 24 spielen.

Diagramm 24



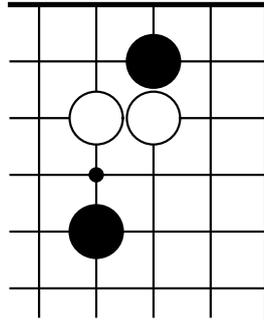
Schwarz kann dann entweder mit 1 in Diagramm 25 die Ecke mitnehmen, während Weiß dann Einfluss zur rechten Seite und die Vorhand bekommt, oder selbst mit Schwarz 1 auf 2 spielen. Nach Schwarz 1 kann Weiß die Steine in der Ecke nicht halten; auf nähere Erläuterungen verzichte ich hier.

Diagramm 25



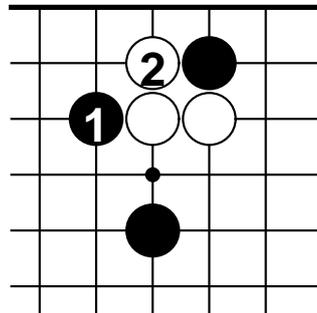
Nun zur Abwechslung einmal eine ganz einfache Variante. Diese Variante haben die meisten Profis gegen mich gewählt, wenn ich den Zug gegen sie ausprobiert habe. Ausgangsposition ist Diagramm 3, das ich hier nochmals als Diagramm 26 bringe.

Diagramm 26



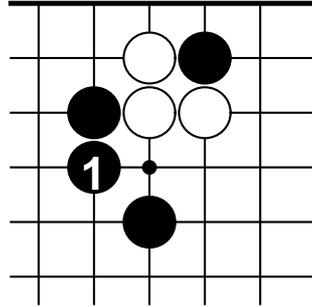
Nach der Fortsetzung Schwarz 1 spielt Weiß diesmal einfach auf Weiß 2 in der Ecke in Diagramm 27 mit und lässt sich nicht zu dem *hanedashi* in Diagramm 4 oben provozieren. Damit kann Weiß jedenfalls einen kompletten Reinfeld wie oben in Diagramm 2 sicher vermeiden. Es ist strategisch vermutlich eine gute Idee, mit relativ einfachen Zügen zu antworten, wenn der Gegner einen völlig neuen und überraschenden Zug aus dem Hut zaubert. Schwierige Varianten wie oben wird der Gegner in einem solchen Fall besser kennen als man selbst.

Diagramm 27



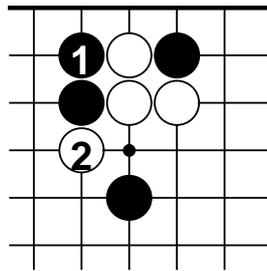
Eine mögliche einfache Fortsetzung zeigt Diagramm 28. Schwarz bildet Stärke nach außen, Weiß bekommt Gebiet in der Ecke. Der eine schwarze Stein in der Ecke hat immer noch etwas Möglichkeiten (*aji*), ist mindestens für Ko-Drohungen gegen die weiße Stellung gut.

Diagramm 28



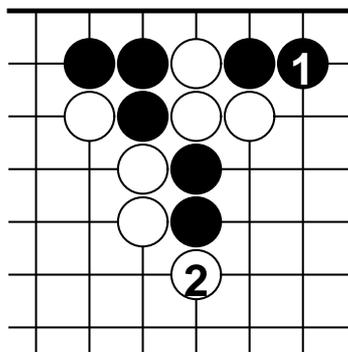
Eine Alternative für Schwarz ist ein Zug auf Schwarz 1 in Diagramm 29. Dies provoziert wieder ein weißes *hanedashi* auf Weiß 2, was dann zu den oben dargestellten schwierigeren Varianten zurück führen kann.

Diagramm 29



Nach dieser einfachen Variante nun wieder zu etwas schwierigeren Stellungen. Diagramm 30 zeigt eine Variante für Schwarz 2 in Dia. 17. Schwarz kann hier auch sofort in der Ecke spielen:

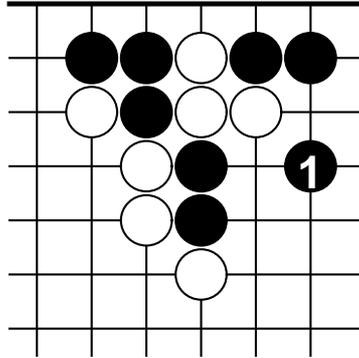
Diagramm 30



Natürlich muss Schwarz für diesen Fall eine Antwort auf Weiß 2 in Diagramm 30

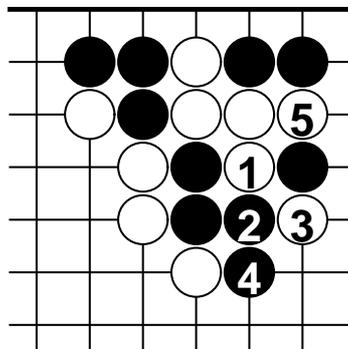
parat haben. Das hat er, nämlich den Sprung auf Schwarz 1 in Diagramm 31.

Diagramm 31



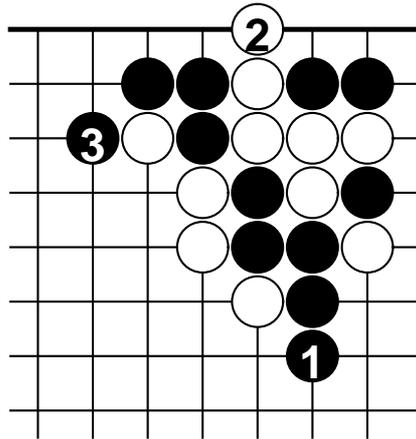
Daraufhin fängt Weiß diesen Stein erst einmal mit der Fortsetzung in Diagramm 32, um Luft für seine Gruppe in der Ecke zu schaffen. Dies stärkt allerdings automatisch auch die schwarze Stellung.

Diagramm 32



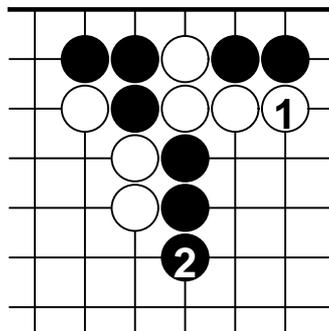
Die weitere Fortsetzung ist nicht ganz einfach. Vermutlich gibt es eine erhebliche Anzahl möglicher Varianten. Eine Möglichkeit zeigt Diagramm 33:

Diagramm 33



In dieser Fortsetzung bekommt Weiß die Ecke, behält aber einige schwache Steine in der Mitte. Vermutlich leicht vorteilhaft für Schwarz. Daher wird möglicherweise Weiß das *hane* auf 2 in Diagramm 30 besser bleiben lassen und statt dessen auf 1 in Diagramm 34 spielen.

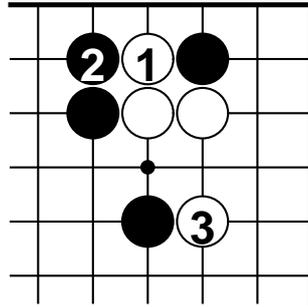
Diagramm 34



In diesem Fall wird Schwarz auf 2 antworten, was zu der oben diskutierten Variante in Diagramm 19 zurück führt.

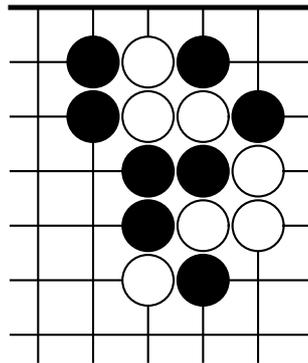
Nun zu einer weiteren Variante, die mit Diagramm 28 oben ähnlich ist. Weiß spielt in Diagramm 35 zunächst sicher in der Ecke mit und fängt einen schwarzen Stein, während Schwarz mit 2 versucht, schwierige Varianten zu provozieren. Weiß spielt nunmehr auf 3.

Diagramm 35



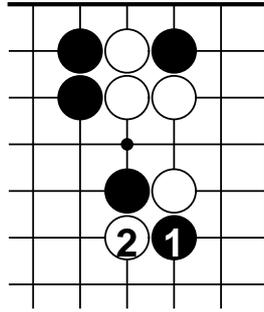
Diese Entwicklung habe ich auch relativ häufig in wirklichen Partien gesehen. Und dabei sogar die simple Reinfeldfall-Variante im folgenden Diagramm 36 (zunächst nur das Ergebnis).

Diagramm 36



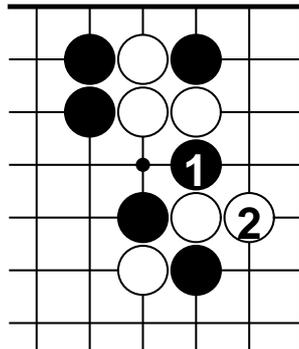
Hier sind drei weiße Steine in der Ecke tot. Und Weiß muss noch einmal spielen, weil sonst auch gleich die nächsten drei Steine mitgenommen werden können. Nicht besonders gut für Weiß. Wie gesagt, diese Stellung habe ich mehrfach gegen starke Gegner erreicht. Das ist keine theoretische Stellung, sondern in meiner Spielpraxis wiederholt vorgekommen. Die Entwicklung zu dieser Stellung zeigen die folgenden Diagramme.

Diagramm 37



Nach Diagramm 35 oben spielt Schwarz *hane* auf 1 und Weiß schneidet auf 2 in Diagramm 37. Beides natürliche Züge. Es folgt Diagramm 38, wo Schwarz 1 *atari* auf einen weißen Stein spielt.

Diagramm 38



Wenn Weiß jetzt seinen einen Stein auf Weiß 1 in Diagramm 38 herauszieht, ist der Reinfeld perfekt. Dies darf Weiß offenbar nicht machen.

Diagramm 39

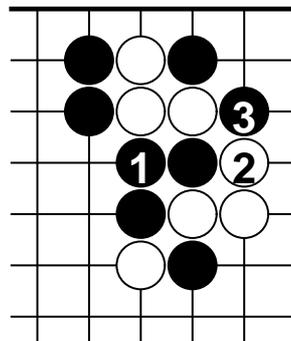
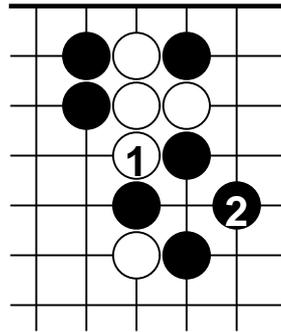


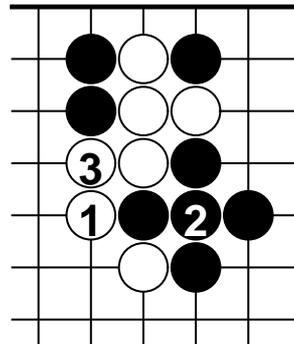
Diagramm 39 zeigt den Rest der Abfolge bis zu dem bereits oben in Diagramm 36 dargestellten Ergebnis. Dies ist allerdings für Weiß leicht zu vermeiden. Weiß muss statt Weiß 2 in Diagramm 38 wie im folgenden Diagramm fortsetzen.

Diagramm 40



Der Schnitt auf Weiß 1 vermeidet den Reinfeld und führt zu einem ausgeglichenen Ergebnis. Schwarz schlägt natürlich mit 2 einen weißen Stein. Die Fortsetzung zeigt das folgende Diagramm.

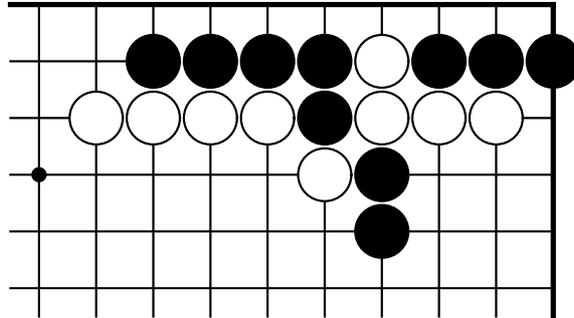
Diagramm 41



Schwarz hat einen Stein gefangen und damit eine starke Stellung auf der einen Seite, aber seine anderen drei Steine stehen relativ schwach. Die weiße Stellung hat auch noch keine sicheren Augen, ist aber in keiner unmittelbaren Gefahr. Die weitere Fortsetzung hängt von den umliegenden Stellungen ab.

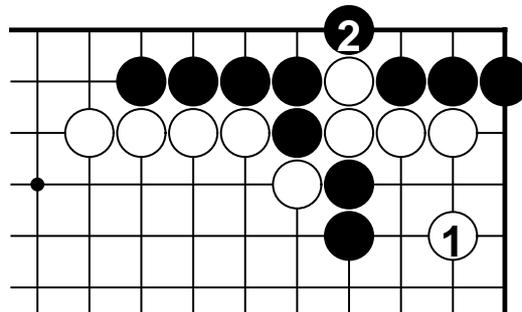
Jetzt noch einmal zurück zu Diagramm 12. Ich zeige die Stellung nach Diagramm 12 noch einmal als Diagramm 42.

Diagramm 42



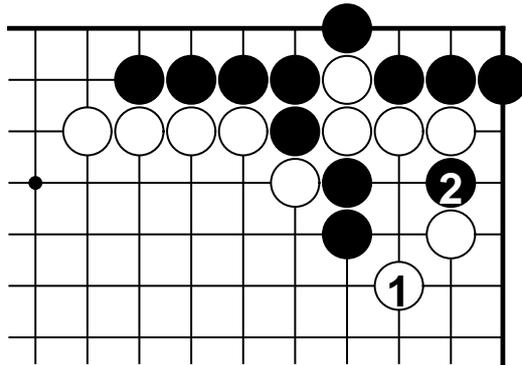
Wir haben oben schon gesehen, dass Weiß jetzt nicht die beiden schwarzen Stellungen oben trennen darf. Dies führt zu einem schlechten Ergebnis für Weiß. Nun zeige ich in den folgenden Diagrammen noch die richtige Fortsetzung.

Diagramm 43



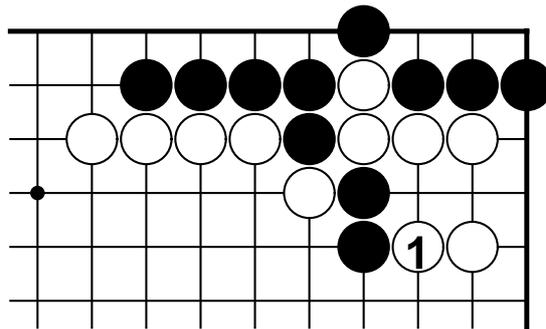
Weiß muss erst einmal mit Weiß 1 die Freiheiten seiner Eckgruppe erweitern. Schwarz kann dann auf Schwarz 2 verbinden, was seinen Steinen oben zwei sichere Augen verschafft und außerdem droht, die vier weißen Steine mitzunehmen. Wenn etwa Weiß jetzt leichtsinnig wie im folgenden Diagramm fortsetzt, wird dies sofort bestraft.

Diagramm 44



Weiß 1 wird durch Schwarz 2 widerlegt, die vier weißen Steine in der Ecke sind damit weg. Nicht besonders gut für Weiß. Besser ist daher die Fortsetzung in Diagramm 45.

Diagramm 45



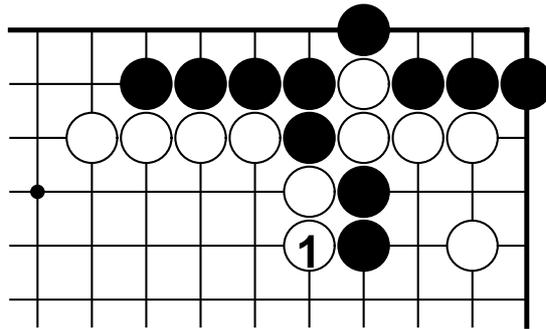
Mit diesem Zug verhindert Weiß wenigstens, dass seine vier Steine in der Ecke entschädigungslos enteignet werden. Allerdings kann Schwarz jetzt statt dessen einen einzelnen Stein fangen, wie die Fortsetzung zeigt, und damit auch alle seine Steine sichern.

Diagramm 46

Dann ist aber auch Schwarz 1 in diesem Diagramm Vorhand. Schwarz kann dann mit 3 die beiden Weißen verhaften. Immerhin behält Weiß die Vorhand. Besonders gut ist auch dies nicht für Weiß.

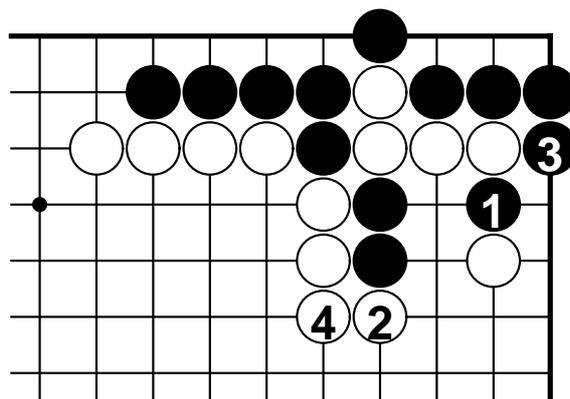
Eine interessante Möglichkeit für Weiß, die Situation nach Diagramm 43 zu retten, zeigt das folgende Diagramm 49:

Diagramm 49



Mit diesem Zug will Weiß die vier Steine in der Ecke opfern. Ich habe dies erst vor kurzem mit Schwarz von meinem Gegner gesehen und bin prompt darauf hereingefallen. Es ist keine gute Idee, die vier weißen Steine jetzt mitzunehmen. Die schwarzen Steine oben leben bereits, so dass Weiß die vier Steine relativ leicht aufgeben kann. Die Fortsetzung in dieser Partie zeigt Diagramm 50:

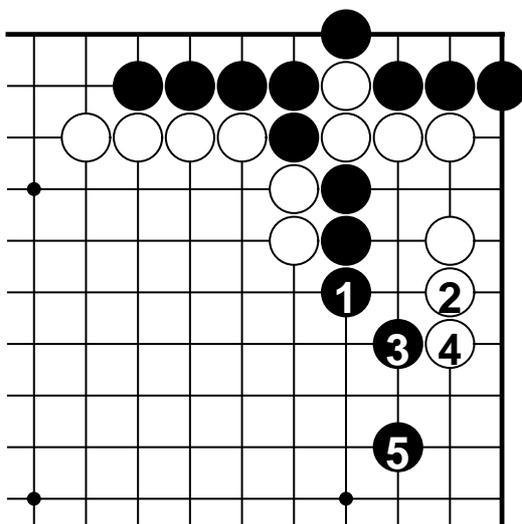
Diagramm 50



Dies Ergebnis ist miserabel für Schwarz. Der weiße Einfluss ist deutlich mehr wert als das schwarze Gebiet in der Ecke. Dies ist um so ärgerlicher, als Weiß nach Diagramm 43 oben bereits hereingefallen ist.

Die richtige Antwort auf Weiß 1 in Diagramm 49 ist das normale Strecken auf 1 in Diagramm 51.

Diagramm 51



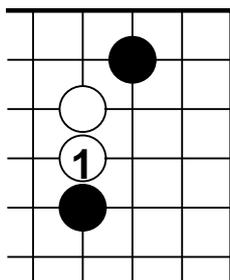
Dies führt zu einem großflächigen Kampf auf der rechten Seite, bei dem viel von der Umgebung und der relativen Spielstärke abhängt. Schwarz braucht dabei nicht mit aller Gewalt versuchen, die weißen Steine mitzunehmen. Es reicht, wenn er den Weißen zwingen kann, klein auf der zweiten Linie zu leben.

Insgesamt lässt sich sagen: Die Varianten nach dem starken *hanedashi* auf Weiß 2 in Diagramm 4 sind schwierig und zahlreich. Ich glaube nicht, dass es wesentlich weniger als etwa im *nadare joseki* sind. Jedoch gibt es relativ wenig Aussichten, dass sie zu einem schlechten Ergebnis für Schwarz führen, dagegen eine nicht unerhebliche Wahrscheinlichkeit dafür, dass Weiß schlecht dabei wegkommt.

Nun noch zu ganz anderen Antworten auf den allerersten Zug von Schwarz. Zwar ist das Blockieren auf 3-3 in Diagramm 3 oben die natürlichste Antwort. Dies ist sicher nicht schlecht. Es gibt aber auch noch andere Alternativen. Diese will ich zumindest kurz ansprechen.

Da ist zum einen die Antwort in Diagramm 52.

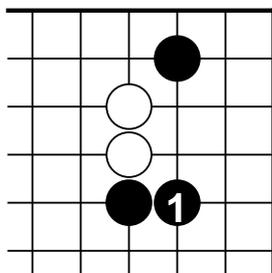
Diagramm 52



Auch dies habe ich in meiner Spielpraxis relativ häufig gesehen.

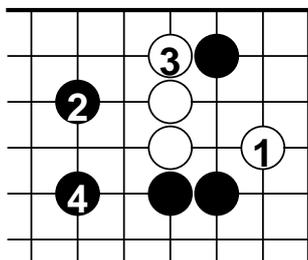
Schwarz setzt zunächst wie in Diagramm 53 fort.

Diagramm 53



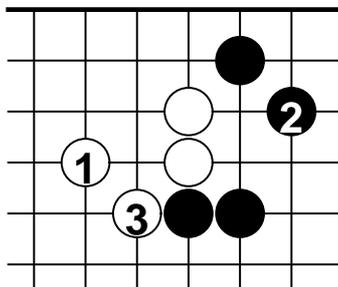
Die Strategie von Schwarz ist es, den Stein in der Ecke (vorläufig) zu opfern und dafür eine starke Stellung nach außen aufzubauen. Eine passive Fortsetzung von Weiß, bei der diese Strategie von Schwarz Erfolg hat, zeigt das folgende Diagramm.

Diagramm 54



Weiß spielt mit 1 und 3 zwei Züge auf der zweiten Linie und bekommt damit eine vorläufig lebendige kleine Stellung in der Ecke. Der schwarze Einfluss ist mehr wert. Dies ist ein Erfolg für Schwarz, zumal der schwarze Stein in der Ecke immer noch einige Möglichkeiten (*aji*). Weiß hat hier zu passiv gespielt.

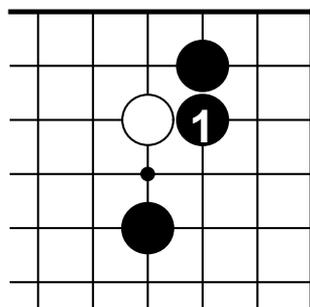
Diagramm 55



Besser spielt Weiß einfach außen auf 1. Dann kann Schwarz mit 2 klein auf der zweiten Linie seine Stellungen verbinden, einige Punkte Gebiet in der Ecke und Augen machen. Aber offenbar hat Weiß keinen Grund zur Unzufriedenheit: Die weiße Form nach Weiß 3 ist hervorragend. Je nach der Umgebung kann Weiß statt dessen auch einen Zug auf der oberen Seite machen.

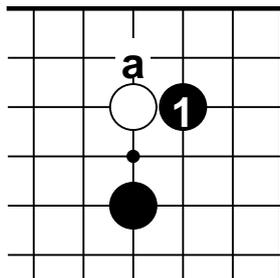
Eine weitere Alternative für Weiß ist es schließlich noch, hier einfach fernzubleiben. Schwarz wird dann bei Gelegenheit wie in Diagramm 56 fortsetzen.

Diagramm 56



Lokal gesehen ist dieses Ergebnis jedenfalls nicht schlecht für Weiß. Dies zeigt ein Vergleich zu einer in Josekibüchern behandelten Stellung, nämlich Diagramm 57:

Diagramm 57

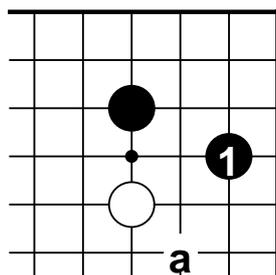


Manchmal bleibt Weiß auf das Anlegen auf dem 3-3-Punkt mit Schwarz 1 fern. Dann setzt Schwarz normalerweise mit einem *hane* auf "A" fort. In Diagramm 57 steht aber schon ein Stein rechts neben "A". Damit ist das Ergebnis in Diagramm 57 mit Zugumstellung eine relativ lasche Fortsetzung nach einem Fernbleiben von Weiß auf Schwarz 1 in diesem Diagramm. Also möglicherweise rein lokal betrachtet leicht vorteilhaft für Weiß. Allerdings dürfte der Umfang dieses Vorteiles eher gering sein.

3. *Keima* vom 3-4-Punkt aus

Diagramm 1 zeigt den Ausgangspunkt von diesem neuen Zug. Weiß hat auf dem 5-4-Punkt ein *kakari* gespielt. Schwarz antwortet auf 1 mit einem *keima*.

Diagramm 1

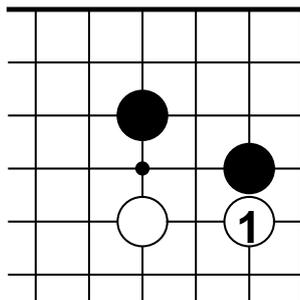


Die Anzahl der Varianten ist hier geringer als bei dem Zug oben. Strategisch gesehen nimmt Schwarz zunächst einmal eine sichere Basis in der Ecke mit und kann, wenn Weiß hier überhaupt nicht antwortet, auch auf "A" fortsetzen und damit auf der Seite Gebiet machen und dem weißen Stein die Basis nehmen. Im Vergleich zu der üblichen Variante, in der Schwarz unter dem weißen Stein anlegt,

hat Weiß weniger Möglichkeiten, dem Schwarzen die Ecke noch streitig zu machen.

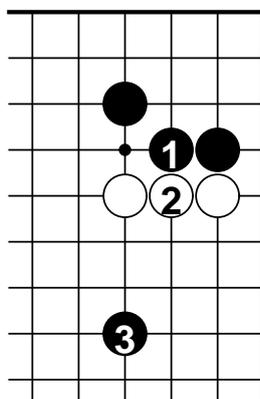
Eine naheliegende Fortsetzung zeigt Diagramm 2. Weiß legt zunächst einmal direkt neben dem Stein Schwarz 1 an.

Diagramm 2



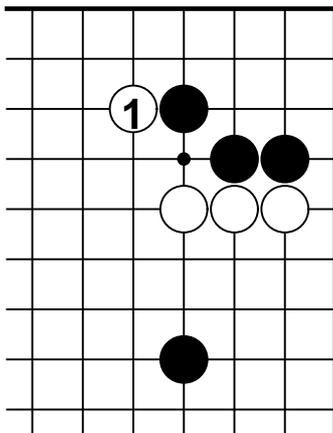
Die weitere Fortsetzung hängt natürlich auch von den umliegenden Stellungen ab. Aber wenn Schwarz in einer aggressiven Stimmung ist, kann er wie in Diagramm 3 hart angreifen.

Diagramm 3



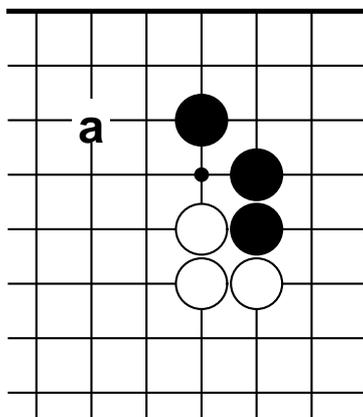
Weiß wird jetzt möglicherweise mit dem Anlegen auf Weiß 1 in Diagramm 4 fortsetzen.

Diagramm 4



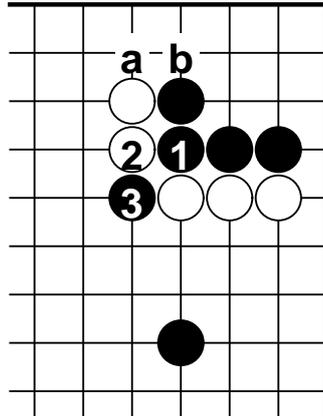
Der Grund liegt in einer Parallele zu Diagramm 5, das in Josekibüchern behandelt wird. In dieser Stellung spielt Schwarz normalerweise auf "a". Ein Angriff auf die drei weißen Steine auf der rechten Seite ist verfrüht, weil Weiß mit dem Anlegen rechts neben "a" eine gute Antwort hat.

Diagramm 5



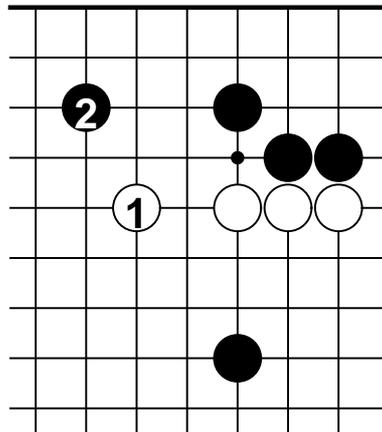
Das folgende Diagramm zeigt allerdings, dass die Situation nach Diagramm 4 ganz anders ist. Weiß kann nicht einfach den Gedanken von Diagramm 5 auf diese Situation übertragen, wird dies aber häufig tun.

Diagramm 6



Schwarz schneidet nämlich einfach mit 1 und 3. Zwar lebt die schwarze Ecke noch nicht sicher (Der Abtausch Weiß a gegen Schwarz b führt zu einer schwierigen, aber in allen Büchern behandelten Stellung, in der Weiß am Zug ein Ko in der Ecke erreichen kann). Weiß hat aber keine Zeit, diese Ecke anzugreifen, weil beide weißen Gruppen stark unter Druck sind. Das strategische Ziel von Schwarz, hier einen schwierigen Kampf anzuzetteln, ist erreicht.

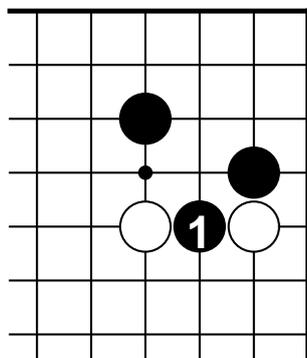
Diagramm 7



Weiß kann den schwierigen Kampf oben natürlich mit einem Zug wie 1 statt dem Anlegen in Diagramm vermeiden. Dies ist aber möglicherweise etwas passiv. Schwarz kann dann einfach auf der oberen Seite antworten und hat jedenfalls die natürliche Ausbreitung der weißen Gruppe auf der rechten Seite erst einmal erfolgreich verhindert.

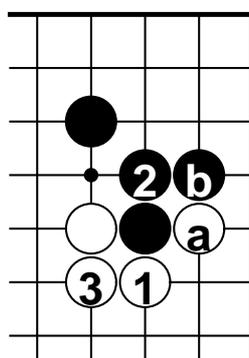
Eine andere Alternative für Schwarz zeigt Diagramm 8:

Diagramm 8



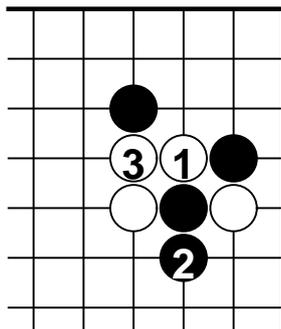
Schwarz kann auch versuchen, mit diesem Zug Komplikationen zu schaffen. Weiß hat zwei Fortsetzungen.

Diagramm 9



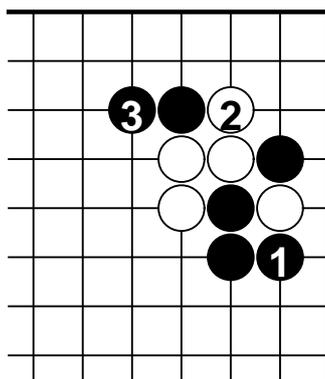
Das *atari* von außen auf Weiß 1 führt zu einem leicht nachteiligen Resultat. Das Ergebnis in diesem Diagramm ist bis auf den Austausch von Weiß a gegen Schwarz b eine *Joseki*-Stellung. Dieser Abtausch ist aber nicht gut für Weiß. Er stärkt die schwarze Ecke. Auch wird Weiß im Endspiel lieber nicht auf A spielen, sondern *sagari* einen Punkt tiefer.

Diagramm 10



Weiß wird also wahrscheinlich auf der anderen Seite *atari* spielen und verbinden. Dies führt wieder zu einem schwierigen Kampf. Diagramm 11 zeigt eine mögliche Fortsetzung.

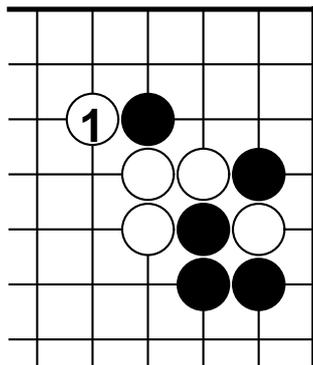
Diagramm 11



Schwarz fängt zunächst einmal einen Stein. Wenn Weiß dann auf 2 die schwarzen Stellungen getrennt hält, kann Schwarz mit 3 die vier weißen Steine unter Druck setzen. Diese brauchen einige Zeit, bis sie sichere Augen bekommen. Die weitere Fortsetzung wird auch von der Umgebung abhängen und wird in jedem Falle schwierig.

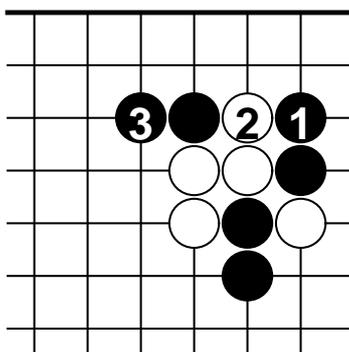
Besser wird Weiß daher wie in Diagramm 12 fortsetzen.

Diagramm 12



Mit diesem Zug fängt Weiß einen schwarzen Stein und steht damit mit dieser Gruppe sicher. Weiß ist zufrieden, Schwarz weniger.

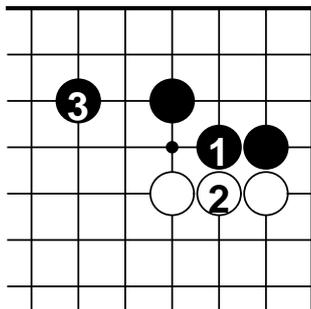
Diagramm 13



Daher sollte Schwarz statt Schwarz 1 in Diagramm 11 besser Schwarz 1 in diesem Diagramm spielen. Er kann dann mit Schwarz 3 fortsetzen und die 4 weißen Steine angreifen. In der weiteren Fortsetzung muss Weiß etwas für die Sicherheit dieser Steine tun.

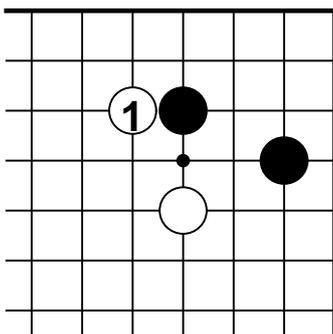
Schwarz hat allerdings immer auch die Möglichkeit, einfach wie in Diagramm 14 zu spielen. Damit nimmt Schwarz die Ecke absolut sicher mit. Weiß braucht einen Zug mit seinen drei Steinen, so dass Schwarz hier auch die Vorhand behält.

Diagramm 14



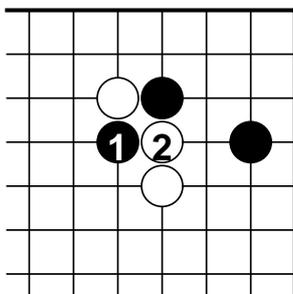
Wenn Weiß dieses Ergebnis vermeiden will, kann er statt dem Anlegen auf der rechten Seite mit dem Anlegen auf 1 in Diagramm 15 antworten. Die Varianten nach diesem Zug sind ebenfalls relativ zahlreich.

Diagramm 15



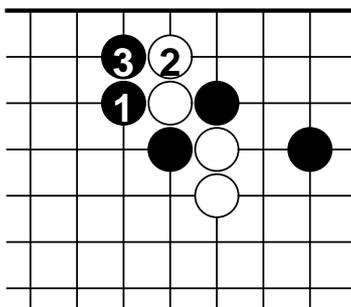
Die stärkste Antwort ist das *hanedashi* auf Schwarz 1 in Diagramm 16. Weiß schneidet natürlich auf Weiß 2.

Diagramm 16.



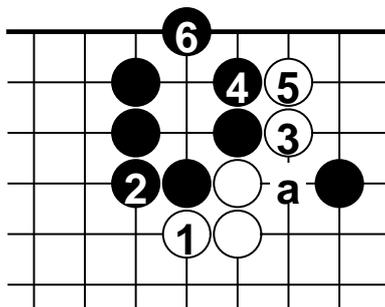
Schwarz greift den einen weißen Stein mit Schwarz 1 und 3 in Diagramm 17 an.

Diagramm 17



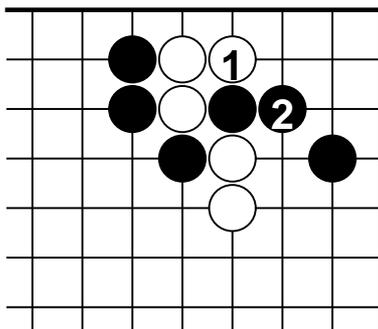
Danach gibt es eine einfache Fortsetzung (Diagramm 18), in der Weiß zwei Steine einfach hergibt. Schwarz hat auf der oberen Seite eine starke Stellung und bekommt die Vorhand, weil Weiß noch einen Zug braucht, um gegen den Schnitt auf "A" zu verteidigen. Weiß ist aber auch nicht unzufrieden.

Diagramm 18



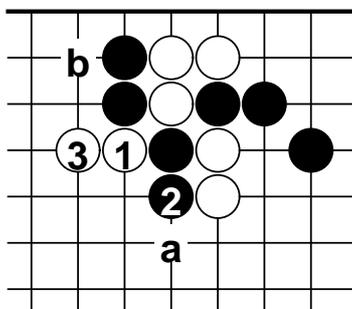
Die Alternative zeigt das folgende Diagramm. Weiß verschafft seinen Steinen zunächst einmal mit dem Abtausch von Weiß 1 gegen Schwarz 2 mehr Freiheiten. Allerdings können die drei Steine dann nicht weiter herauslaufen.

Diagramm 19



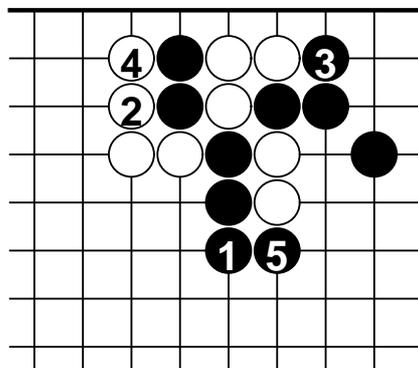
Daher bleibt nur der Schnitt in Diagramm 20.

Diagramm 20



Mit der Kombination Weiß 1 und 3 kann Weiß entweder auf "A" (mit Treppe) oder auf "B" zwei schwarze Steine fangen. Schwarz hat aber keine besonderen Probleme damit. Selbst wenn die Treppe für Weiß gut läuft, ist Schwarz mit der Fortsetzung im nächsten Diagramm sehr zufrieden.

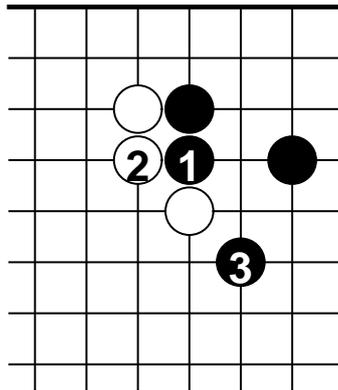
Diagramm 21



Schwarz verteidigt mit 1 die wichtigeren beiden Steine und behält in dem

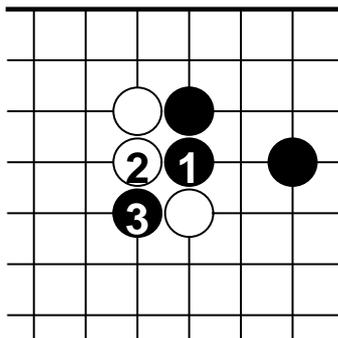
Ergebnis bis Schwarz 5 deutlich mehr Gebiet und Einfluss in dieser Ecke. Immerhin behält Weiß die Vorhand und hat hier einen Stein weniger gespielt. Dennoch ist Schwarz mindestens zufrieden mit diesem Ergebnis.

Diagramm 22



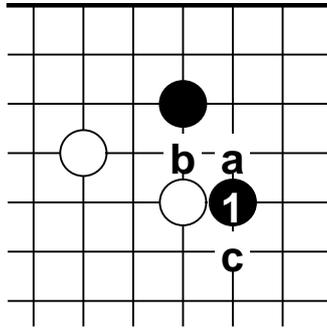
Schwarz hat allerdings auch die Wahl, statt dem starken *hanedashi* in Diagramm 16 etwas passiv auf 1 und 3 hier zu spielen. Damit nimmt er auch mit Sicherheit die Ecke mit und entwickelt sich auf der rechten Seite. Das kann vor allem dann eine gute Idee sein, wenn die rechte Seite strategisch wichtig ist.

Diagramm 23



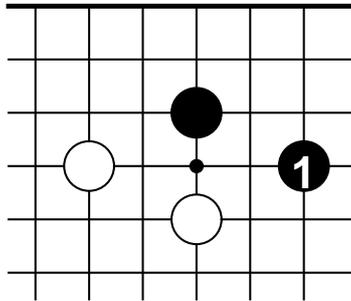
Und noch eine andere Strategie ist es, auf Schwarz 3 in Diagramm 23 zu schneiden. Die Fortsetzung wird schwierig, aber Schwarz hat jedenfalls sichere Augen in der Ecke, während Weiß zwei schwache Gruppen bekommt, um die er sich kümmern muss. Die weitere Entwicklung hängt von der Umgebung und der relativen Spielstärke ab.

Diagramm 24



Der hier besprochene *keima*-Zug ist auch in dieser bekannten *Joseki*-Stellung eine Alternative zu Schwarz 1 in Diagramm 24. Weiß hat den schwarzen Stein auf 3-4 mit einem *keima* unter Druck gesetzt. Schwarz legt auf 1 an, um diesen Stein zu entwickeln. In allen Büchern werden die möglichen Fortsetzungen nach Weiß "a", "b" oder "c" beschrieben. Es gibt zahlreiche Varianten. Aber vor allem die Varianten nach Weiß "a" führen dazu, dass Weiß die Ecke bekommt. Und Weiß hat die Wahl, ob er mit "a" die Ecke oder mit "b" oder "c" Einfluss nach außen nehmen will.

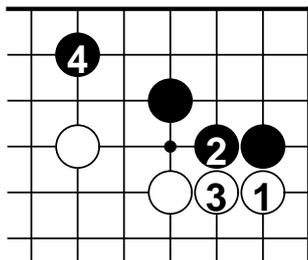
Diagramm 25



Wenn dagegen Schwarz mit 1 auf Diagramm 25 ebenfalls *keima* spielt, kann er selbst sich die Ecke sichern. Weiß kann nicht wie in Diagramm 24 die Ecke wählen.

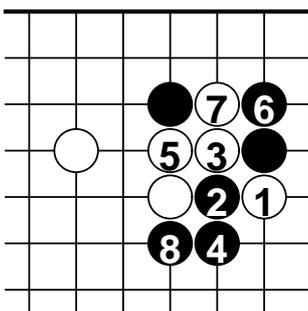
Eine naheliegende Fortsetzung zeigt Diagramm 26. Schwarz macht knapp zehn Punkte und absolut sichere Augen in der Ecke, Weiß bekommt Einfluss zur rechten Seite und Mitte.

Diagramm 26



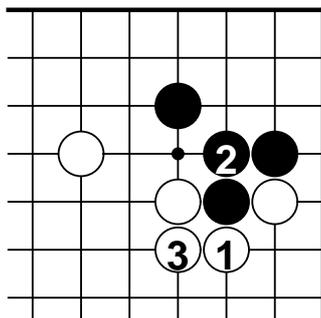
Wenn dagegen die rechte Seite strategisch besonders wichtig ist, kann Schwarz auch die Variante in Diagramm 27 wählen. Diese ist ähnlich wie Diagramm 13 oben. Allerdings will Schwarz hier nicht die weiße Gruppe angreifen, sondern nur selbst vor allem auf der rechten Seite eine Position aufbauen.

Diagramm 27



Weiß kann dieses Ergebnis nur schlecht wie in Diagramm 28 mit einem *atari* von außen vermeiden. Der gegenüber dem normalen *Joseki* hier zusätzlich vorhandene Abtausch Weiß A gegen Schwarz B ist nämlich in dieser Stellung besonders schlecht, weil die dadurch bewirkte Stärkung der Augenform der schwarzen Ecke besonders schwer wiegt.

Diagramm 28



4. Erster Zug auf 2-2

Diagramm 1 zeigt diesen neuen Zug.

Diagramm 1

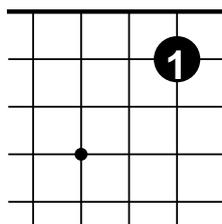
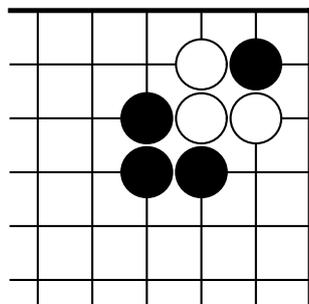


Diagramm 2 zeigt das ideale Ergebnis für Schwarz, das allerdings gegen stärkere Spieler kaum erwartet werden kann. Schwarz hat einen Stein geopfert, Weiß in eine kleine Ecke eingeschlossen und einen weit überlegenen Einfluss nach außen.

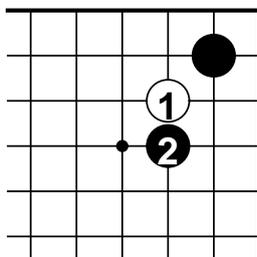
Diagramm 2



Die Entwicklung zu diesem Ergebnis zeigt Diagramm 3. Weiß spielt den

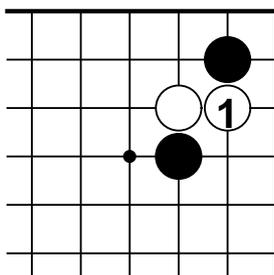
natürlichen Zug auf 3-3 und Schwarz legt auf 3-4 an.

Diagramm 3



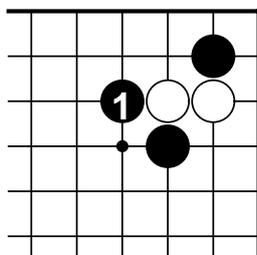
Weiß spielt wieder einen natürlichen Zug auf 1 in Diagramm 4. So weit ist dies auch noch nicht unbedingt schlecht. Immerhin hält Weiß damit die schwarzen Steine sicher getrennt.

Diagramm 4



Allerdings muss Weiß jetzt aufpassen. Schwarz spielt selbstverständlich *hane* auf 1 in Diagramm 5.

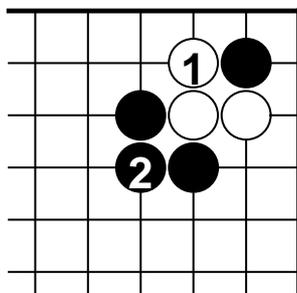
Diagramm 5



Wenn Weiß jetzt noch einmal auf Weiß 1 in Diagramm 6 zwischen den schwarzen Stellungen spielt, ist die schwarze Opferstrategie ein voller Erfolg. Der Reinfeld für

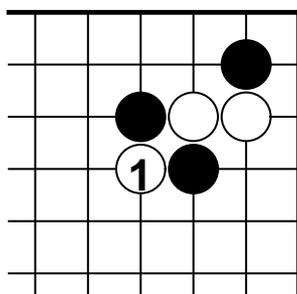
Weiß ist perfekt. Die weiße Ecke hat noch nicht einmal sichere Augen.

Diagramm 6



Daher muss Weiß natürlich selbst nach Schwarz 1 in Diagramm 5 auf dem 4-4 Punkt spielen und schneiden (Diagramm 7), um dieses fürchterlich schlechte Ergebnis zu vermeiden.

Diagramm 7



Eine mögliche Fortsetzung zeigt Diagramm 8. Schwarz spielt nunmehr selbst auf 1 und verbindet seine Stellungen. Weiß wird nunmehr umgekehrt zwei Steine opfern und Schwarz in der Ecke einschließen.

Diagramm 8

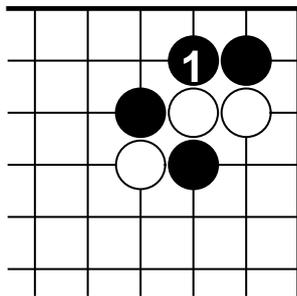
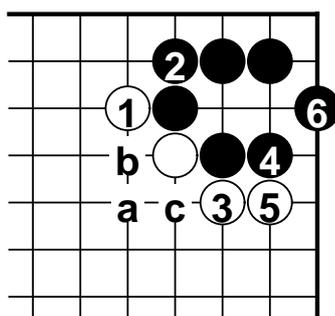


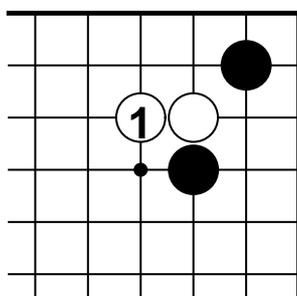
Diagramm 9 zeigt diese Opferfolge für Weiß. Ob Weiß dann außen die Steine verbindet und wie diese Verbindung gespielt wird, hängt von der Umgebung ab. In Betracht kommen "a", "b" und "c" sowie ein Zug ganz woanders.

Diagramm 9



Weiß kann den Reinfeld auch früher vermeiden. Niemand zwingt Weiß, mit 1 in Diagramm 4 zu antworten. Statt dessen kann Weiß etwa selbst auf 1 in Diagramm 10 spielen.

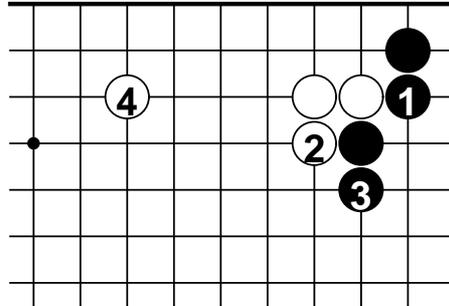
Diagramm 10



Wenn Schwarz dann einfach auf 1 in Diagramm 11 verbindet, kann Weiß 2 gegen

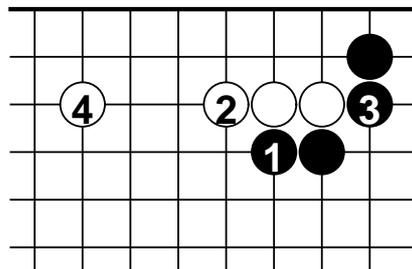
Schwarz 3 abtauschen und sich dann an der oberen Seite entwickeln. Dies Ergebnis ist schlecht für Schwarz, der zwei Steine ganz tief auf der zweiten Linie stehen hat.

Diagramm 11



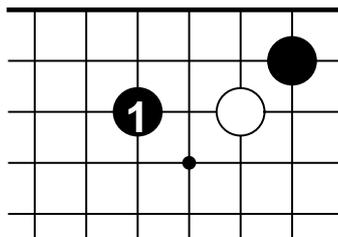
Schwarz kann auch erst noch Schwarz 1 gegen Weiß 2 in Diagramm 12 abtauschen. Aber der Unterschied zu Diagramm 11 ist gering.

Diagramm 12



Wenn Weiß also wie in den Diagrammen 10 bis 12 spielt, ist der schwarze Zug auf dem 3-4-Punkt wohl widerlegt. Um dies zu vermeiden, kann Schwarz statt dessen auf 1 in Diagramm 13 (oder natürlich auf dem anderen 5-3-Punkt) spielen.

Diagramm 13



Eine mögliche weitere Entwicklung zeigt Diagramm 14. Auch dieses Ergebnis ist

Diagramm 16

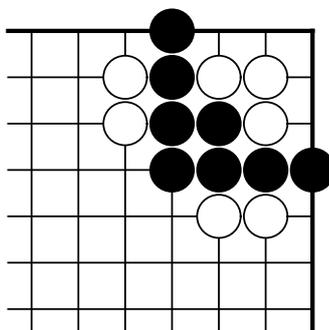
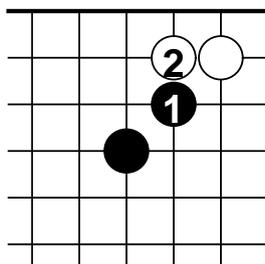


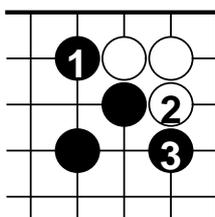
Diagramm 17 zeigt die Entwicklung zu dem schwarzen Reinfeld oben. Schwarz setzt zunächst den weißen Stein mit einem Zug auf 3-3 unter Druck. Das ist normal und völlig in Ordnung. Der entscheidende Moment kommt, wenn Weiß auf 2 in Diagramm 17 antwortet.

Diagramm 17



Hier hofft Weiß, dass Schwarz die beiden Weißen Steine mitnehmen will und auf Schwarz 1 in Diagramm 18 blockiert. Weiß tauscht auch auf der anderen Seite Weiß 2 gegen Schwarz 3 ab. Damit ist Schwarz schon weitgehend reingefallen.

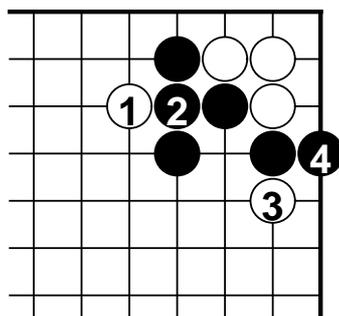
Diagramm 18



Weiß spielt wie in Diagramm 19 zwei *kikashi*-Züge von außen. Schwarz will

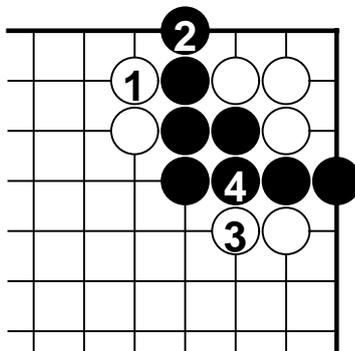
immer noch unbedingt die weißen Steine fangen und lässt Weiß keine Chance, die Steine in der Ecke herauszuziehen. Das Spiel heißt "Go" und nicht "Steine fangen", aber viele Spieler handeln nicht danach.

Diagramm 19



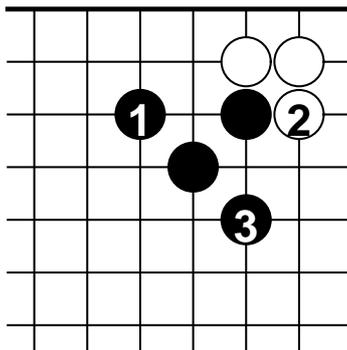
Nach zwei weiteren *kikashi*-Zügen wie in Diagramm 20 ist der schwarze Reinfeld perfekt.

Diagramm 20



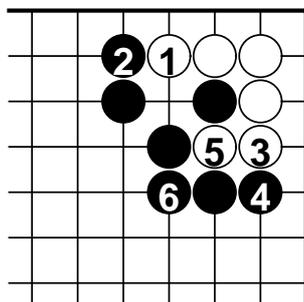
Die einfachste Methode, diesen relativ simplen Trickzug zu widerlegen, ist auch hier wieder, sich einfach zu weigern, die weißen Steine zu fangen. So wird Schwarz am besten nach Diagramm 17 auf 1 in Diagramm 21 fortsetzen. Und auf einen weiteren Zug von Weiß auf der zweiten Linie analog auf der anderen Seite ebenso.

Diagramm 21



Damit steht Weiß zumindest lokal gesehen sehr schlecht. Weiß kann möglicherweise wie in Diagramm 22 leben. Und Weiß behält sogar die Vorhand dabei. Dennoch ist dies nicht besonders attraktiv für Weiß. Fünf der sechs weißen Steine hier stehen tief auf der zweiten Linie, der Verliererlinie. Der schwarze Einfluss strahlt über das ganze Brett.

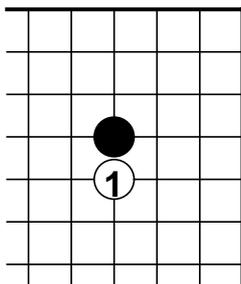
Diagramm 22



5. Direktes Anlegen an den Vorgabestein

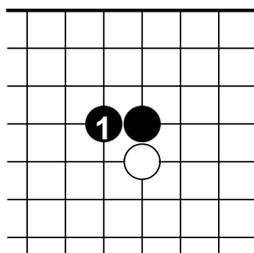
Diagramm 1 zeigt diesen neuen Zug. Weiß legt direkt an einen Vorgabestein auf dem 4-4-Punkt an. Strategische Voraussetzung für diesen Zug ist normalerweise, dass die rechte Seite strategisch wichtig ist. Besonders dann, wenn Weiß auf der rechten Seite eine schwache Gruppe angreifen kann, ist dieser Zug eine interessante Möglichkeit.

Diagramm 1



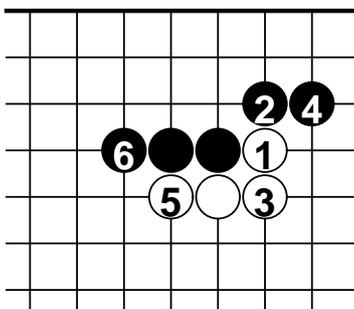
Schwarz kann einfach auf 1 in Diagramm 2 antworten und wird, rein lokal gesehen, ein vorteilhaftes Ergebnis erhalten.

Diagramm 2



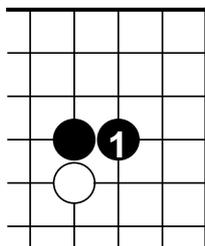
Eine mögliche Fortsetzung zeigt Diagramm 3. Weiß baut mit Vorhand eine feste Mauer in Richtung auf die rechte Seite, gibt aber Schwarz sicheres Gebiet auf der vierten Linie dabei. Weiß braucht einen strategischen Grund, weshalb dieses Ergebnis für Schwarz nicht akzeptabel ist, um diesen Zug auszuprobieren. Wenn etwa Schwarz eine schwache Gruppe auf der rechten Seite hat, die mit der neu gewonnen weißen Mauer hier nicht mehr leben kann, dann ist diese Bedingung erfüllt.

Diagramm 3



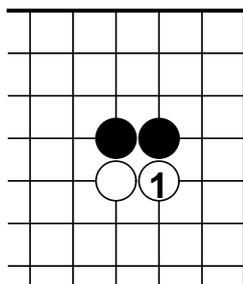
Schwarz kann auch wie in Diagramm 4 zur anderen Seite hin strecken.

Diagramm 4



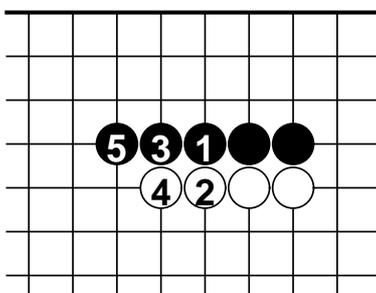
Weiß bleibt mit 2 in Diagramm 5 konsequent dabei, die strategische Bedeutung der rechten Seite zu betonen.

Diagramm 5



Schwarz kann dann einfach passiv wie in Diagramm 6 auf der vierten Linie strecken und Gebiet mitnehmen. Allerdings bekommt Weiß dann eine Mauer mit Vorhand. Das Ergebnis ist ähnlich wie das in Diagramm 3.

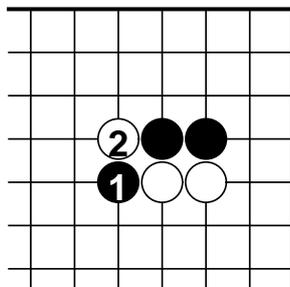
Diagramm 6



Was passiert aber, wenn Schwarz statt dessen stark *hane* auf 1 in Diagramm 7 spielt und Weiß - der vermutlich Schwarz einige Steine Vorgabe gibt - daraufhin mit

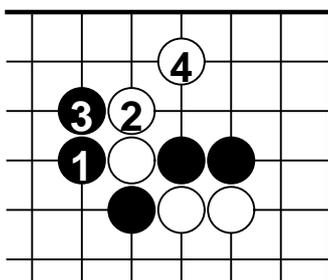
2 schneidet? In der Folge ist jedenfalls mit Komplikationen zu rechnen, was Weiß immerhin einige Chancen gibt.

Diagramm 7



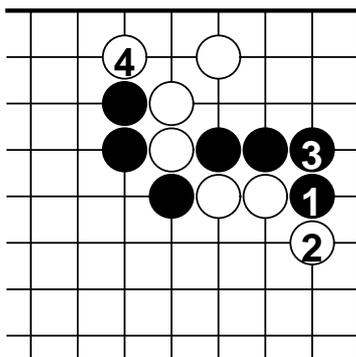
Die Fortsetzung zeigt Diagramm 8. Schwarz wird mit 1 und 3 den weißen Stein angreifen. Weiß schafft sich mit dem *kosumi* auf 4 einige Freiheiten für diese Steine und übt damit gleichzeitig Druck auf die beiden schwarzen Steine in der Ecke aus.

Diagramm 8



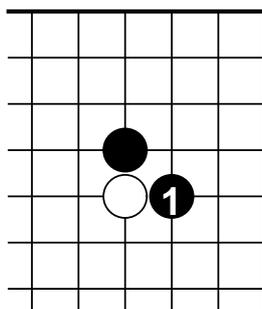
Die weitere Fortsetzung wird in jedem Fall schwierig. Eine Möglichkeit zeigt Diagramm 9. Schwarz verstärkt seine beiden Steine in der Ecke mit Schwarz 1 und 3. Weiß schafft Luft für seine drei Steine oben mit 4. Es folgt ein schwieriger Kampf, dessen Ergebnis von der Umgebung und der Spielstärke der Spieler abhängt.

Diagramm 9



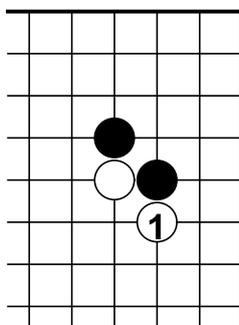
Schwarz kann auch auf das direkte Anlagen mit einem *hane* auf 1 in Diagramm 10 antworten.

Diagramm 10



Weiß beharrt wie in allen Varianten darauf, die rechte Seite zu betonen, und antwortet auf 1 in Diagramm 11.

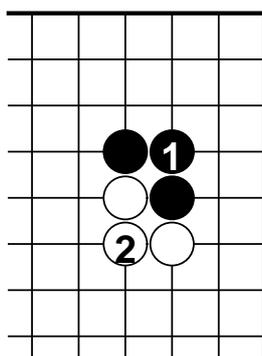
Diagramm 11



Eine mögliche Fortsetzung, wie ich sie in einer Vorgabepartie tatsächlich erlebt habe, zeigt Diagramm 12. Schwarz will mit der Verbindung auf Schwarz 1

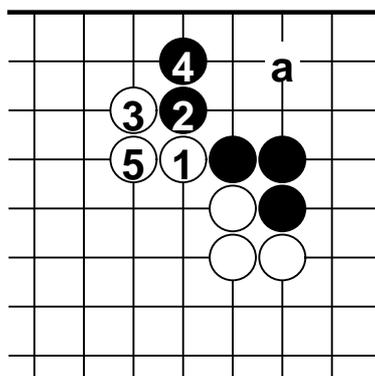
Komplikationen vermeiden. Dann aber brauchte er einen Zug auf der rechten Seite und musste in der Ecke fernbleiben. Damit kam ich zu der Fortsetzung im nächsten Diagramm.

Diagramm 12



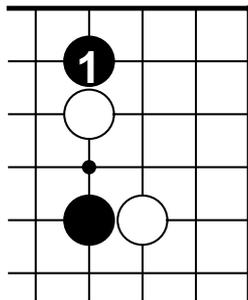
Wenn Weiß wie hier zu einem Doppel-*hane* kommt, wird Schwarz in der Ecke eingeschlossen und Weiß bekommt eine solide Stellung außen. Außerdem bleibt auf "a" in der Ecke *aji* (Möglichkeiten).

Diagramm 13



Schließlich ist auch denkbar, dass Schwarz mit einem *hane* auf der anderen Seite (1 in Diagramm 14) antwortet. Weiß schneidet auf 2. Die Fortsetzung wird in jedem Falle schwierig, was Weiß in einer Vorgabepartie Chancen bieten sollte.

Diagramm 14



Dieser Zug ist in allen Büchern behandelt, wenn auf 5-4 kein schwarzer Stein steht, Schwarz also wie in Diagramm 3 unten direkt gegen ein *shimari* des Weißen spielt. Dann ist dies eine übliche Technik, um die Reaktion des Weißen zu testen. Die Varianten nach Schwarz 1 in dieser Stellung behandle ich hier nicht, da sie an vielen anderen Stellen zu finden sind.

Diagramm 3

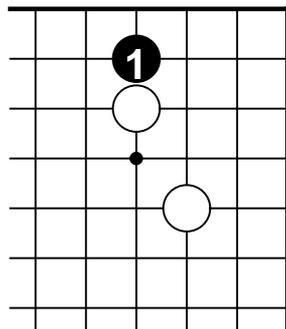
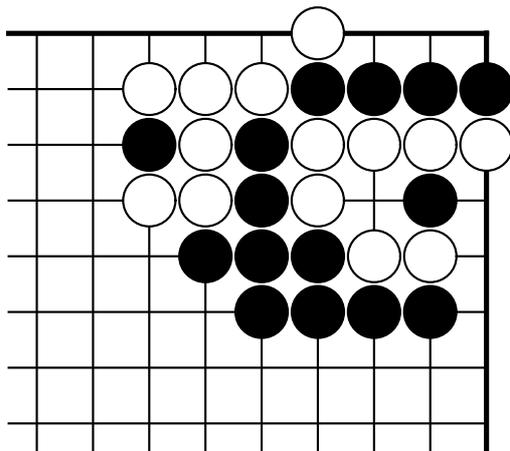


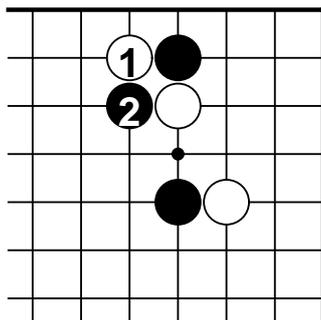
Diagramm 4 zeigt ein Ergebnis dieses Zuges in einer Vorgabepartie, die ich vor kurzem gespielt habe (Schwarz und Weiß sind allerdings hier vertauscht, ich hatte den Zug mit Weiß gespielt). Schwarz hat sieben weiße Steine gefangen. Weiß hat hier nur einige Ko-Drohungen. Schlechtes Ergebnis für Weiß. Die Entwicklung dazu:

Diagramm 4



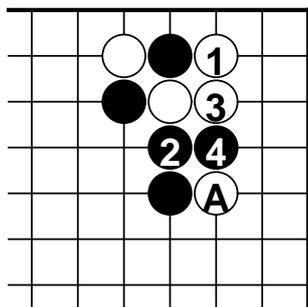
Zunächst einmal hat Weiß *hane* von außen gespielt, 1 in Diagramm 5. Schwarz schneidet auf 2.

Diagramm 5



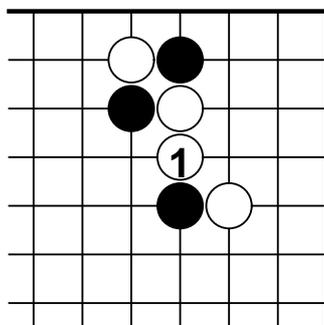
Wenn Weiß jetzt wie in dem normalen *shimari-joseki* einfach mit Weiß 1 in Diagramm 6 einen Stein mitnimmt, kann Schwarz mit dem *atari* auf 2 und dem Durchbruch auf 4 den weißen Stein auf "A" erheblich schwächen. Dies ist gut für Schwarz.

Diagramm 6



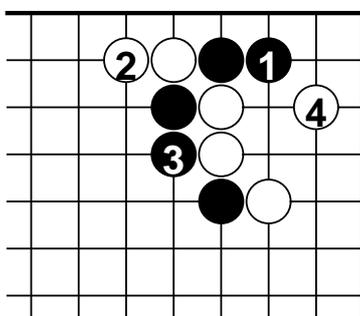
Daher spielt Weiß selbst auf 1 in Diagramm 7.

Diagramm 7



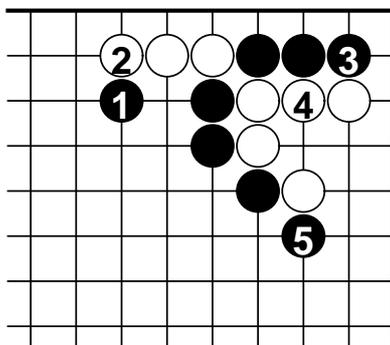
Die weitere Fortsetzung zeigt Diagramm 8. Schwarz macht mit 1 dem Weißen die Ecke streitig. Weiß rettet mit 2 einen Stein, worauf Schwarz mit 3 die beiden weißen Steine in der Ecke zu einer Verteidigung auf 4 zwingt.

Diagramm 8



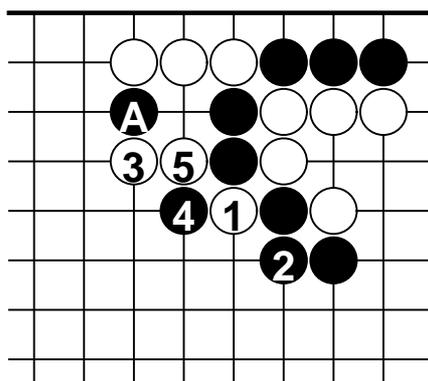
Dann stärkt Schwarz seine beiden Steine mit dem Abtausch 1 gegen 2 in Diagramm 9, verlängert mit dem Abtausch 3 gegen 4 die Freiheiten seiner Steine in der Ecke und kommt zu dem Doppel-*hane* auf 5.

Diagramm 9



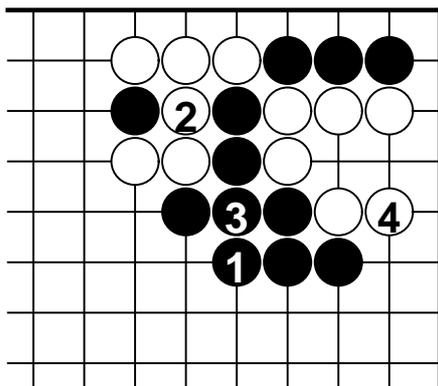
Weiß fängt mit der Kombination Weiß 1 und 3 in Diagramm 10 den schwarzen Stein auf "A".

Diagramm 10



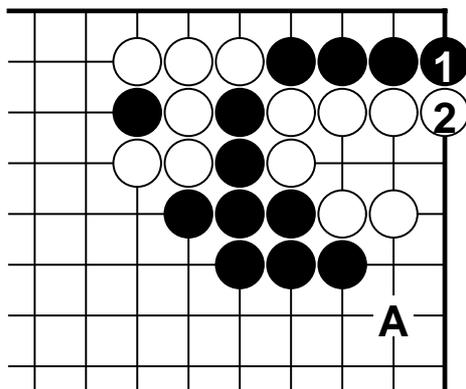
Weiß presst Schwarz in eine Klumpenform und antwortet dann mit 4 in Diagramm 11 auf der rechten Seite.

Diagramm 11



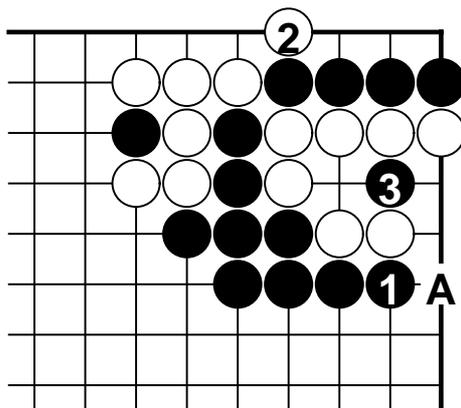
Schwarz verlängert mit dem *sagari* auf 1 die Freiheiten für seine Gruppe in der Ecke. Die Antwort auf Weiß 2 ist nicht gut, Weiß muss statt dessen mit einem Zug auf "A" seine eigenen Freiheiten vermehren.

Diagramm 12



Schwarz nutzt die Chance, mit Schwarz 1 das *semeai* zu gewinnen. Weiß 2 ist noch ein Fehler, damit nimmt sich Weiß auch noch die Chance, statt dessen mit "A" ein Ko zu erreichen.

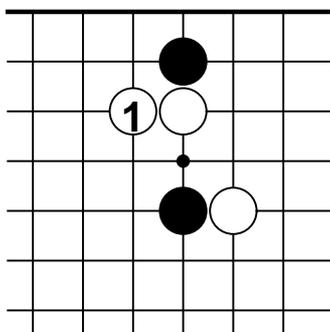
Diagramm 13



Insgesamt ist diese Variante wieder ein Beispiel dafür, dass ungewöhnliche Züge zu unerwarteten Ergebnissen führen können. Wie hätte Weiß dieses Ergebnis vermeiden können? Eine einfache Methode wäre ein Zug auf "A" in Diagramm 12. Damit hätte vermutlich Weiß jedenfalls das *semeai* gewonnen.

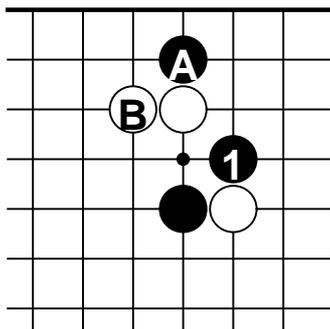
Was passiert, wenn Weiß auf 1 in Diagramm 14 antwortet?

Diagramm 14



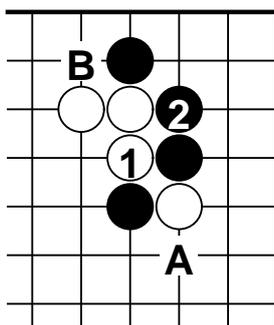
Darauf hat Schwarz gerade gewartet. Er spielt das starke *hanedashi* auf 1 in Diagramm 15. Dieses wäre ohne den Abtausch Schwarz "A" gegen Weiß "B" unmöglich, wird aber durch diesen Abtausch gut spielbar. Damit kann Schwarz die strategische Absicht von Weiß, sich auf einfache Weise die Ecke zu sichern, zunächst einmal durchkreuzen.

Diagramm 15



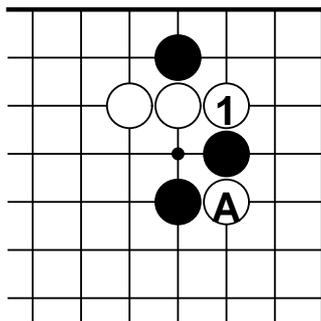
Die normale Reaktion auf das *hanedashi* ist ein Schnitt auf Weiß 1 in Diagramm 16. Hier macht dies allerdings die schlechte Form eines leeren Dreiecks. Schwarz antwortet auf 2 und hat gute Fortsetzungen entweder auf "A" oder auf "B". Dieses Ergebnis ist ein Reinfeld für Weiß.

Diagramm 16



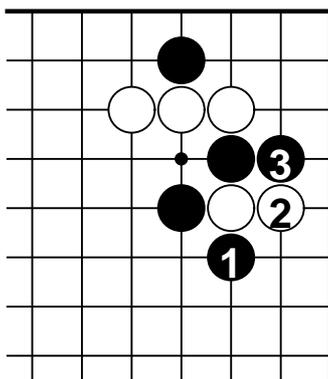
Weiß muss natürlich statt dessen selbst auf 1 in Diagramm 17 spielen, um die schwarzen Steine getrennt zu halten und sich zumindest vorläufig die Ecke zu sichern. Der weiße Stein auf "A" wird jetzt angegriffen, aber das ist hinzunehmen. Das Ergebnis in dem vorigen Diagramm ist für Weiß nicht akzeptabel.

Diagramm 17



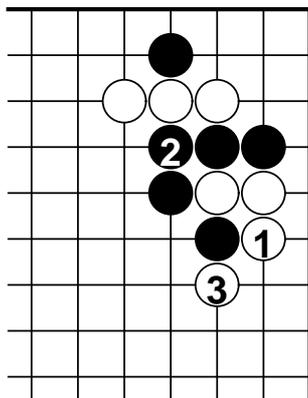
Schwarz setzt den einen weißen Stein jetzt mit Schwarz 1 und 3 in Diagramm 18 unter Druck. Weiß muss sich überlegen, ob er seine beiden Steine herausziehen will oder nicht.

Diagramm 18



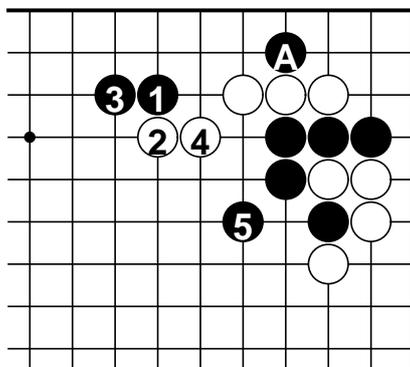
Normalerweise wird Weiß mit 1 und 3 in Diagramm 19 seine beiden Steine retten. Schwarz muss dann etwas für seine vier Steine hier tun.

Diagramm 19



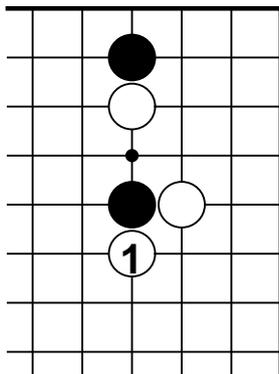
Am besten ist für Schwarz dann wohl ein Gegenangriff auf die drei weißen Steine mit Schwarz 1 in Diagramm 20. Schwarz wartet auf Weiß 2 und 4, mit denen Weiß herausläuft, um dann seinerseits mit 5 herauszulaufen. Es ergibt sich ein schwieriger Kampf, bei dem es auch stark auf die Umgebung ankommt. In dieser Variante hat auch der schwarze Stein auf "A" noch viel *aji*.

Diagramm 20



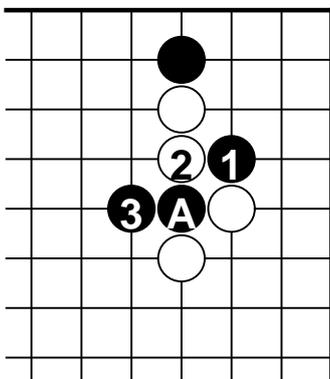
Eine andere naheliegende Antwort von Weiß ist das *hane* auf 1 in Diagramm 21. Da Schwarz nicht direkt auf das weiße Anlegen geantwortet hat, ist es nur natürlich, wenn Weiß an dieser Stelle einen weiteren Zug spielt.

Diagramm 21



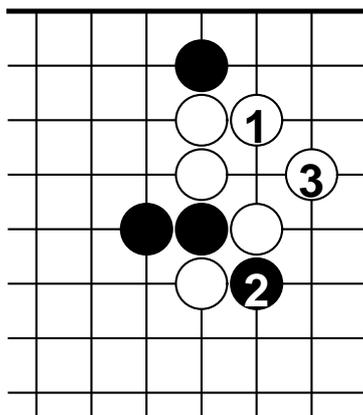
Eine mögliche Fortsetzung zeigt Diagramm 22. Schwarz spielt *hanedashi* auf 1, einen Opferstein, mit dem er seinen Stein auf "A" entwickeln will, und verschafft sich damit die Gelegenheit, nach dem Schnitt von Weiß diesen Stein auf 3 zu verteidigen.

Diagramm 22



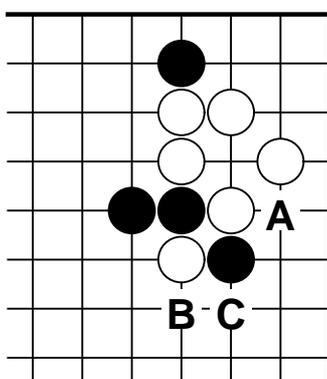
In der Folge wird Weiß erst einmal mit 1 und 3 einen Stein schlagen, wie in Diagramm 23.

Diagramm 23



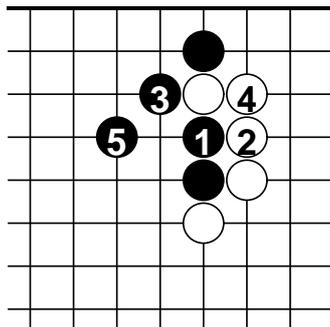
Das Ergebnis zeigt Diagramm 24. Wenn jetzt Schwarz genügend Ko-Drohungen hat, um das *atari* auf "A" zu spielen und die Treppe auf "B" für Schwarz läuft, bekommt Schwarz hier ein akzeptables Ergebnis. Wenn andererseits Schwarz nur auf "C" spielen kann, ist diese Variante schlecht für Schwarz. Die Bewertung hängt also von der Gesamtstellung ab.

Diagramm 24



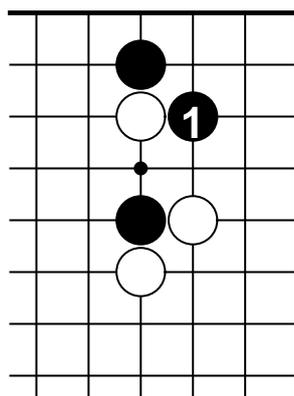
Wenn das Ergebnis in Diagramm 24 schlecht für Schwarz ist, kann Schwarz statt dessen auf 1 und 3 in Diagramm 25 spielen. Dies führt zu einem Ergebnis, das in ähnlicher Weise bei einem *nadare* (Lawine) *joseki* entstehen kann. Lokal gesehen ist es ausgeglichen.

Diagramm 25



Schwarz kann aber auch mit Schwarz 3 zunächst einmal die Ecke sicher mitnehmen und den einen Stein außen erst einmal aufgeben. Die strategische Idee hinter dem Anlegen auf 2-4 ist ja vor allem auch, dem Weißen einen Strich durch seine Rechnung von einer schnell gesicherten weißen Ecke zu machen.

Diagramm 26



Die Fortsetzung zeigt Diagramm 27. Schwarz lässt ein *ponnuki* des Weißen zu, was lokal gesehen schlecht für Schwarz ist, bekommt aber die Vorhand und die Ecke. Wenn die rechte Seite strategisch gesehen nicht so wichtig ist wie Vorhand und Ecke, ist auch dies durchaus spielbar. Jedenfalls hat Schwarz das Recht, zwischen den Diagrammen 24, 25 und 26 zu wählen, während Weiß kaum Möglichkeiten zur Variation hat.

Diagramm 27

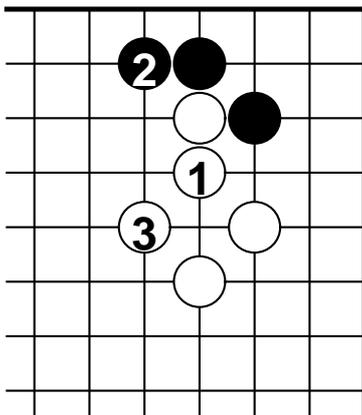
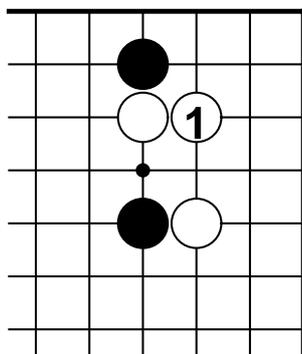


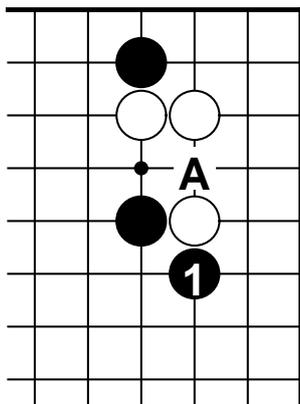
Diagramm 28 zeigt noch eine weitere Möglichkeit, wie Weiß auf das Anlegen reagieren kann. Weiß zieht sich zunächst einmal auf den 3-3-Punkt zurück und hat jedenfalls eine relativ solide Position.

Diagramm 28



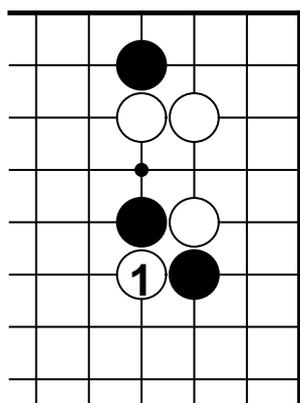
Schwarz antwortet mit dem *hane* auf 1 in Diagramm 29. Jetzt kommt für Weiß die normale Antwort auf "A" nicht in Frage, da dies wieder ein leeres Dreieck bilden würde.

Diagramm 29



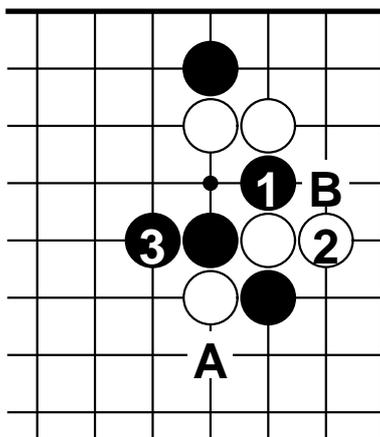
Statt dessen wird Weiß auf 1 in Diagramm 30 schneiden. Dafür kommt es allerdings in der Fortsetzung auf eine Treppe an.

Diagramm 30



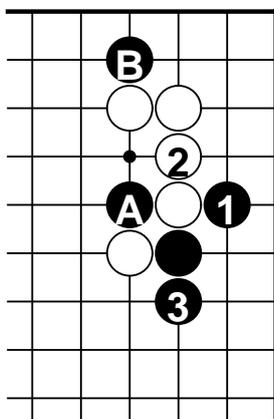
Wenn die Treppe auf "A" in Diagramm 31 für Schwarz läuft, wird Schwarz auf 1 und 3 spielen und kann dann entweder auf "A" oder auf "B" fortsetzen. Dies führt zu einem für Schwarz akzeptablen Ergebnis, das Diagramm 24 ähnlich ist.

Diagramm 31



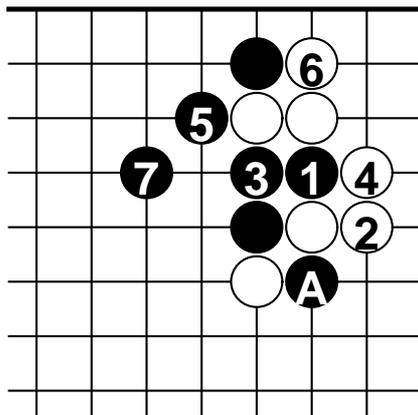
Anderenfalls muss Schwarz wie in Diagramm 32 sich damit begnügen, Weiß mit dem Abtausch von 1 gegen 2 in ein leeres Dreieck zu zwingen. Der schwarze Stein auf "A" wird in dieser Variante geopfert, der schwarze Stein auf "B" steht auch nicht besonders gut. Aber immerhin hat Weiß schlechte Form.

Diagramm 32



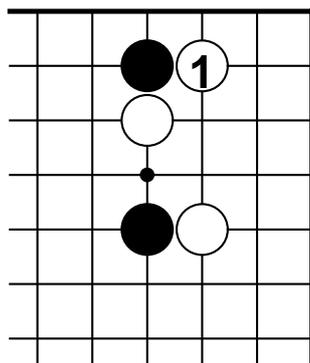
Schwarz hat auch die Alternative, wie in Diagramm 33 zu spielen. Damit gibt Schwarz den Stein auf "A" zunächst einmal auf und bekommt ein Ergebnis, das Diagramm 25 weitgehend entspricht. Die Wahl zwischen den Diagrammen 31 bis 33 hat Schwarz.

Diagramm 33



Weiß kann auf das Anlegen auch mit einem Zug auf Weiß 1 in Diagramm 34 antworten.

Diagramm 34

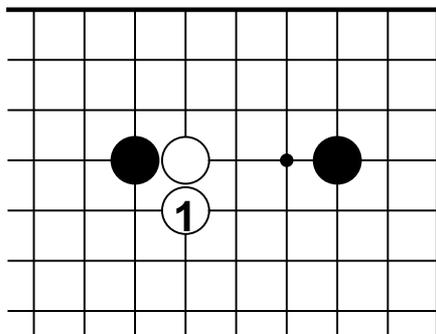


Schwarz wird dann wie in Diagramm 35 fortsetzen. Das Ergebnis ist wieder ein klarer Tausch Gebiet in der Ecke gegen Einfluss nach außen. Diese Stellung ist wieder im Ergebnis ähnlich wie manche Stellungen im *nadare Joseki*.

Diagramm 35

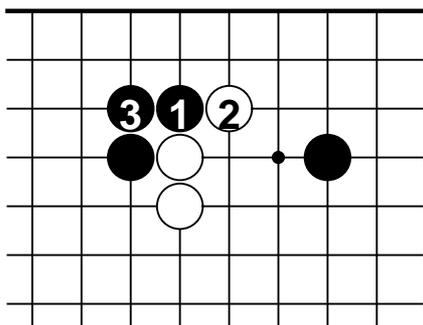
schlecht sein.

Diagramm 2



Schwarz setzt mit dem *hanetsugi* in Diagramm 3 fort.

Diagramm 3



Wenn Weiß dies mit dem Abtausch von Weiß 1 gegen Schwarz 2 in Diagramm 4 beantwortet, ist die Stellung bereits schlecht für Weiß. Dies ergibt sich durch einen Vergleich zu einer *Joseki*-Stellung:

Diagramm 4

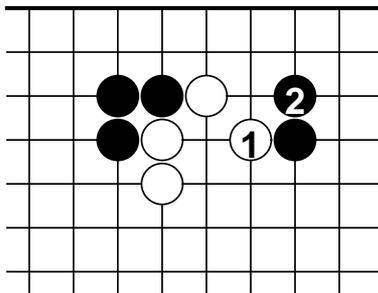
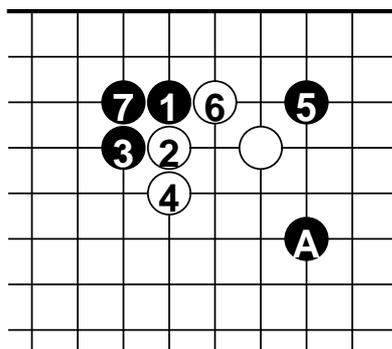


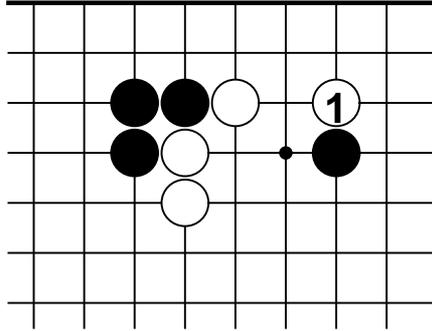
Diagramm 5 zeigt ein *Joseki*, das vom Vorgabepunkt (*hoshi*) ausgeht. Schwarz hat einen Stein auf „A“ und greift die weiße Ecke mit Schwarz 1 an. Nach der Abfolge bis Schwarz 7 entspricht die Stellung nahezu Diagramm 4. Allerdings ist Diagramm 4 deutlich besser für Schwarz. Der Stein auf „A“ in Diagramm 5 steht natürlich besser wie in Diagramm 4 auf dem 3-4-Punkt. Daher ist das Ergebnis in Diagramm 4 besser als das Ergebnis in der *Joseki*-Stellung.

Diagramm 5



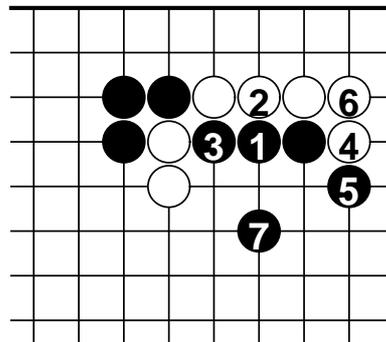
Um dieses für Schwarz günstige Ergebnis zu vermeiden sollte Weiß mit 1 in Diagramm 4 lieber selbst den 3-3-Punkt mitnehmen, so wie in Diagramm 6.

Diagramm 6



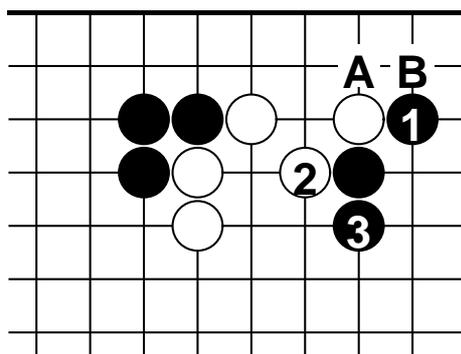
Schwarz hat dann die Wahl zwischen zwei möglichen Fortsetzungen. Erstens kann er aggressiv schneiden wie in Diagramm 7. Damit will Schwarz die beiden weißen Steine außen angreifen und einen schwierigen Kampf anzetteln. Dessen Ausgang hängt von der Umgebung und der relativen Spielstärke ab. In diesem Diagramm lebt die weiße Ecke bereits. Die beiden Steine außen haben aber nur drei Freiheiten. Andererseits sind aber auch die schwarzen Stellungen noch keineswegs sicher.

Diagramm 7



Wenn Schwarz der Kampf in Diagramm 7 zu schwierig erscheint, kann er statt dessen einfach in der Ecke antworten, wie in Diagramm 8. Diese Variante ist allerdings auch nicht ganz einfach, weil Schwarz mit „A“ und Weiß mit „B“ ein großes *Ko* in dieser Ecke anzetteln kann. Daher ist in der Folge immer wichtig, welche Seite die besseren *Ko*-Drohungen hat.

Diagramm 8



Die Diskussion dieses neuen Zuges breche ich hier ab, weil ich derzeit noch nicht besonders viel Erfahrung damit gesammelt habe. Ich bin mir aber relativ sicher, dass die oben genannten Varianten nur einen Bruchteil der möglichen Abfolgen erfassen.

8. Fazit und Bewertung

Damit bin ich am Ende der kurzen Diskussion einiger neuer Züge. Einige mögliche Varianten habe ich vorgestellt. Dies ist aber nur ein kleiner Ausschnitt. Es gibt sicher noch viele andere Möglichkeiten.

Ob dabei jeweils ein gutes Ergebnis herauskommt oder nicht, wird auch von der Reaktion des Gegners abhängen. Jedenfalls hat man aber eher eine Chance auf ein gutes Ergebnis, wenn man Züge spielt, die der Gegner nicht so gut kennt wie man selbst.

Unzulässig ist die Verwendung solcher Züge in keiner Weise. Nichts in den Regeln des Go-Spiels verpflichtet einen Spieler, nur Züge zu machen, die bereits in *Joseki*-Büchern behandelt worden sind. Im Go gilt ein rein ergebnisbezogener Maßstab. Jeder Zug, der zu einem guten Ergebnis führt oder jedenfalls führen kann, ist zulässig. Wenn der Gegner eine Reinfall-Variante wählt, ist das sein Problem.

3. Kapitel *Semeai*

1. Gegenstand und Methode der Darstellung

Ein *semeai* ist eine Stellung, in der zwei oder mehr Gruppen ohne sichere Augen sich gegenüberstehen. Es gibt zwei Möglichkeiten für das Ergebnis: Entweder wird eine der Gruppen geschlagen oder es kommt zu einem *seki*, also einer Stellung, in der keiner der Spieler die gegnerische Gruppe schlagen kann.

An sich ist es nicht besonders schwierig, ein *semeai* genau auszurechnen. Dazu braucht man meistens nicht weiter als bis etwa fünfzehn zu zählen. Wenn es damit auch schon getan wäre, würde kaum jemand mehr hier einen Fehler machen. Leider ist dem aber nicht so. Vielmehr wird die Lage dadurch kompliziert, dass es gemeinsame Freiheiten geben kann und man sich theoretisch klar machen muss, wie diese zu zählen sind.

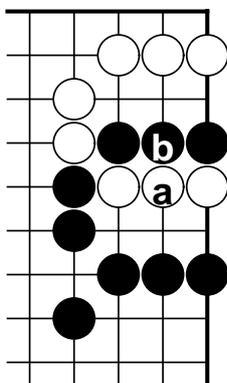
Anders als bei der allgemeinen Theorie zur Bewertung von Zügen ist hier ein klares Verständnis relativ einfach zu erreichen. Dieses lässt sich auch in der Praxis ohne allzu große Probleme sicher anwenden.

Wie im ersten Kapitel wird auch hier wieder als methodische Leitlinie gelten: Ich behandle die einfachen Fälle zuerst und arbeite mich erst dann zu den schwierigen Fällen vor.

2. *Semeai* ohne gemeinsame Freiheiten

Der einfachste Fall ist der, in dem es keine gemeinsamen Freiheiten gibt. Diagramm 1 zeigt ein solches *semeai*.

Diagramm 1



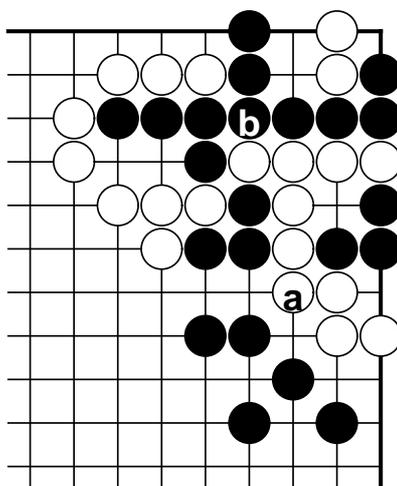
In diesem Diagramm haben die drei weißen Steine bei "a" und die drei schwarzen Steine bei "b" jeweils genau drei Freiheiten.

Diese Stellung kann niemals *seki* werden. Zwangsläufig wird eine der beiden Gruppen vor dem Ende der Partie vom Brett genommen.

Wenn wie hier beide Gruppen gleich viele Freiheiten haben, dann kann jeder Spieler mit einem Zug hier das *semeai* gewinnen. Insgesamt geht es um sechs Gefangene und damit um genau 12 Punkte. Ein Zug hier ist in der Terminologie von Kapitel 1 ein "geschlossener Zug". Wenn etwa Schwarz am Zug die drei Weißen angreift, ist die Stellung hier damit ausgespielt.

Diagramm 2 zeigt ein anderes Beispiel, in dem ebenfalls keine gemeinsamen Freiheiten vorhanden sind. Der Unterschied zu Diagramm 1 liegt allein darin, dass die Anzahl der Außenfreiheiten von Schwarz und Weiß jeweils wesentlich größer ist.

Diagramm 2



In diesem Beispiel hat die weiße Gruppe um "a" neun Freiheiten, die schwarze Gruppe um "b" ebenfalls. Wer immer am Zug ist, kann das *Semeai* gewinnen.

Dabei ist leicht zu sehen, dass Schwarz neben seinem Auge in der Ecke noch drei Freiheiten und Weiß neben dem Auge an der Seite noch vier Freiheiten hat. Weniger leicht ist die Anzahl der Freiheiten in dem Auge zu zählen. Dies muss man einfach irgendwann einmal lernen. Hier ist eine Tabelle dafür:

Größe des Auges 1 ergibt logischerweise genau eine Freiheit.

Größe des Auges 2 ergibt genau zwei Freiheiten.

Größe des Auges 3 ergibt genau drei Freiheiten.

Größe des Auges 4 ergibt genau fünf Freiheiten (erstmal eine mehr als die Größe des Auges).

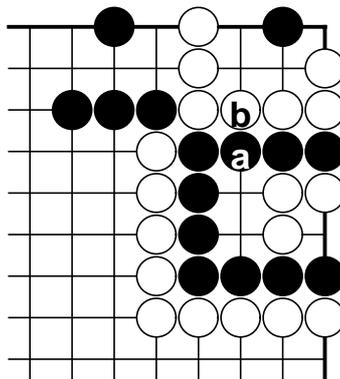
Größe des Auges 5 ergibt genau acht Freiheiten.

Größe des Auges 6 ergibt genau zwölf Freiheiten.

Davon ist die Zahl der bereits im Auge gespielten Steine jeweils abzuziehen. In Diagramm 2 ergibt das also für Schwarz acht minus zwei, also sechs Freiheiten, und für Weiß acht minus drei, also fünf Freiheiten.

Zur Übung noch ein Beispiel, in dem keine gemeinsamen Freiheiten existieren:

Diagramm 3



In diesem Fall hat die Gruppe von Schwarz bei "A" nur die Freiheiten in dem großen Auge auf der Seite. Da dies ein Auge mit einer Größe von 6 ist, ist von 12 Freiheiten auszugehen. Minus die drei bereits gespielten weißen Steine ergibt als Ergebnis neun Freiheiten.

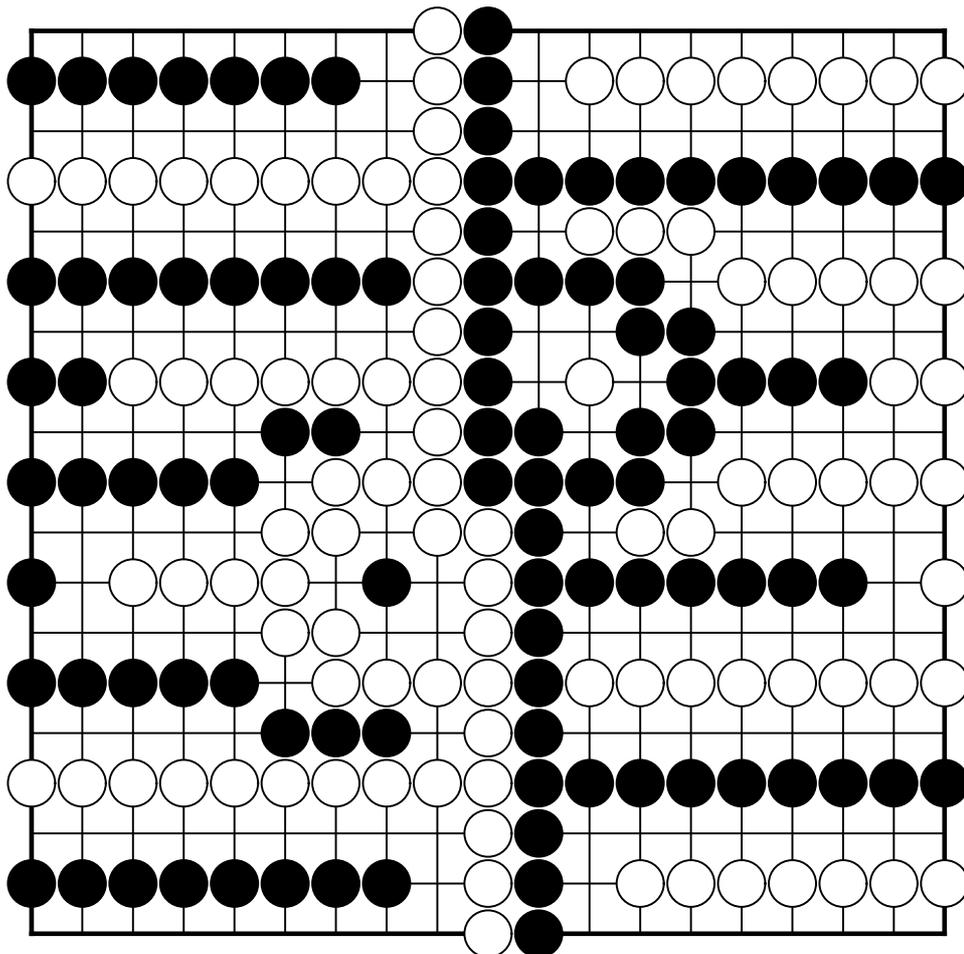
Die weiße Gruppe bei "B" hat zwei Freiheiten außen sowie das Auge in der Ecke. Dieses hat eine Größe von 5, also acht Freiheiten, minus eine für den einen bereits gespielten Stein. Insgesamt hat also auch Weiß zwei plus sieben, also neun Freiheiten.

Zum Schluss dieses Abschnittes noch eine theoretische Stellung. In Diagramm 4

habe ich mich bemüht, beiden Gruppen möglichst viele Freiheiten zu verschaffen. Ich komme hier auf einen Wert von 65 Freiheiten für beide Gruppen. Es wäre eine interessante Frage, ob dies der theoretisch mögliche maximale Wert ist, oder ob noch Verbesserungen möglich sind. Immerhin gehe ich davon aus, dass dieser Wert jedenfalls nicht mehr weit übertroffen werden kann. Ein *semeai* etwa mit 100 Freiheiten für beide Seiten dürfte auf einem 19er Brett keinen Platz finden. Auch hier geht es allein darum, die Anzahl der Freiheiten außen zu zählen.

Diese Stellung ist zwar theoretisch, kann aber auch tatsächlich vorkommen. Sie ist nämlich völlig symmetrisch. Daher kann sie dadurch entstehen, dass ein schwacher Spieler mit Zug 1 auf den Tengen setzt und dann mechanisch die Züge des stärkeren Spielers kopiert. Dies kann dann zu dieser Stellung führen, in der Weiß am Zug ist, was nicht ohne Auswirkungen auf das Ergebnis bleibt.

Diagramm 4



Beide Gruppen haben jeweils 54 Freiheiten außen sowie ein Auge mit einer Größe von 6 und einem Stein des Gegners darin, was nach der Aufstellung oben weitere 11 Freiheiten ergibt. Also haben beide jeweils 65 Freiheiten. Weiß am Zug gewinnt das *Semeai* und damit die Partie.

In diesem Fall braucht man zwar möglicherweise etwas Zeit, um die Anzahl der Freiheiten abzuzählen. Allerdings braucht man dann nicht weiter zu überlegen. Es geht in allen Fällen in diesem ersten Abschnitt nur darum, die Freiheiten zu zählen. Die Frage ist damit klar erledigt.

3. Seki

Der einfachste Fall ist der eben diskutierte, in dem keine gemeinsamen Freiheiten existieren und damit zwangsläufig eine der beiden Gruppen am Ende der Partie vom Brett genommen wird. Wenn dagegen gemeinsame Freiheiten vorhanden sind, gibt es genau zwei Möglichkeiten. Entweder wird die Stellung *Seki* (keiner kann die Gruppe des Gegners fangen) oder einer der Spieler gewinnt. Ein *Seki* entsteht dann, wenn keiner von beiden Spielern angreifen muss und keiner der beiden Spieler angreifen kann. Diese beiden Bedingungen diskutiere ich in dieser Reihenfolge kurz.

Die erste Bedingung ist, dass keiner der beiden Spieler angreifen muss. Diese Bedingung fehlt, wenn nur eine der beiden Gruppen ein Auge hat oder wenn ein großes Auge gegen ein kleines Auge steht. In diesen Fällen muss der Spieler, der in dieser Hinsicht im Nachteil ist, so schnell wie möglich alle gemeinsamen Freiheiten besetzen und die gegnerische Gruppe schlagen. Wenn er dazu nicht in der Lage ist, stirbt seine Gruppe automatisch.

Warum?

Man nehme die Stellung in Diagramm 1. Hier hat die schwarze Gruppe ein Auge, die weiße Gruppe dagegen nicht. Schwarz kann jederzeit eine der gemeinsamen Freiheiten besetzen und die weiße Gruppe ins *atari* setzen. Weiß dagegen kann Schwarz nie ins *atari* setzen, nicht einmal als Ko-Drohung. Dazu müsste Weiß beide gemeinsamen Freiheiten besetzen. Damit würde Weiß aber die letzte Freiheit der eigenen Gruppe besetzen, was nach den Regeln nicht zulässig ist.

Diagramm 1

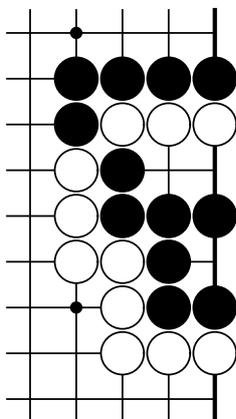
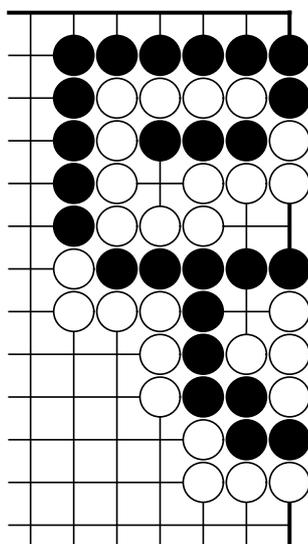


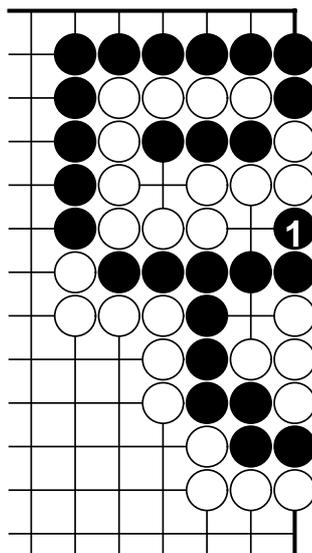
Diagramm 2 zeigt einen Fall, wo ein großes Auge gegen ein kleines Auge steht. In diesem Diagramm kann Schwarz die weiße Gruppe jederzeit angreifen, Weiß dagegen umgekehrt die schwarze Gruppe nicht.

Diagramm 2



Einzelheiten zeigen die folgenden Diagramme. Schwarz nimmt erst einmal mit Schwarz 1 in Diagramm 3 eine der gemeinsamen Freiheiten. Weiß kann nur fernbleiben.

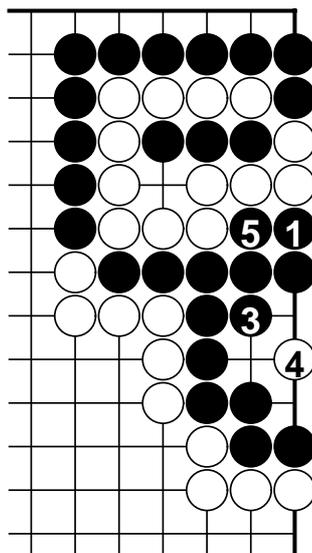
Diagramm 3



(Weiß 2 woanders).

Dann schlägt Schwarz mit 3 (Diagramm 4) die vier weißen Steine und zwingt Weiß zu einem Zug auf 4. Als nächstes kann Schwarz mit 5 die letzte gemeinsame Freiheit nehmen. Damit wird die Stellung auf ein *semeai* ohne gemeinsame Freiheiten reduziert, in dem Weiß noch fünf minus drei, also zwei Freiheiten hat, während Schwarz fünf minus eine, also vier Freiheiten hat. Dieses *semeai* gewinnt Schwarz also mit zwei Freiheiten Unterschied. Schwarz kann diese Folge jederzeit ausspielen, Weiß dagegen nie angreifen.

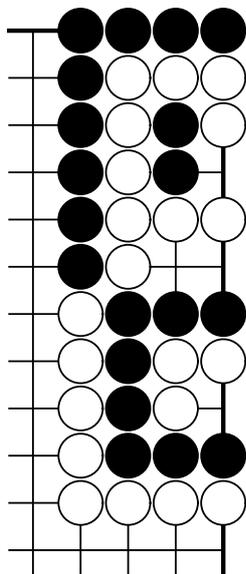
Diagramm 4



(Weiß 2 woanders).

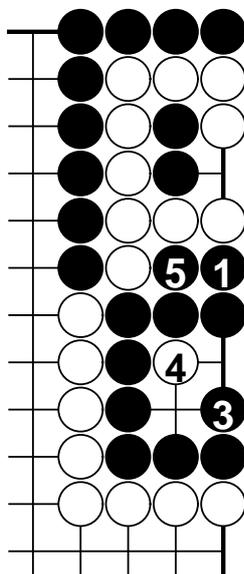
Diagramm 5 zeigt noch einen anderen Fall, in dem ein großes Auge gegen ein kleines Auge steht. In diesem Fall hat Schwarz ein Auge mit einer Fläche von vier, Weiß dagegen nur eines mit einer Fläche von drei.

Diagramm 5



Auch in dieser Stellung kann Weiß nie die schwarze Stellung angreifen, Schwarz aber jederzeit wie in Diagramm 6 die weiße Stellung vom Brett nehmen.

Diagramm 6



(Weiß 2 woanders).

Nach Schwarz 5 ist offensichtlich, dass Schwarz in diesem *Semeai* ohne gemeinsame Freiheiten genau eine Freiheit mehr als Weiß hat, nämlich zwei schwarze Freiheiten gegenüber nur einer weißen Freiheit. Auch wenn wie hier ein Vierer-Auge gegen ein Dreier-Auge steht, gewinnt der Spieler mit dem größeren Auge.

Nochmals zusammengefasst: Wenn nur einer der Spieler ein Auge hat oder wenn zwar beide jeweils ein Auge haben, aber einer der Spieler eines mit einer Fläche von vier und mehr, die größer ist als die Fläche des gegnerischen Auges, dann kann die Stellung unmöglich *seki* werden. Vielmehr wird zwangsläufig eine der beiden Gruppen später vom Brett genommen. Die erste Bedingung für ein *seki* ist also, dass es überhaupt entstehen kann, weil beide Spieler keine oder beide Spieler gleich große Augen haben.

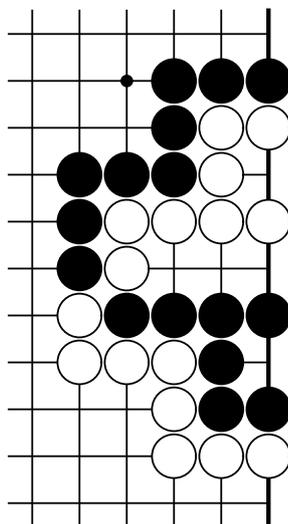
Nun zu der zweiten Bedingung für ein *seki*: Keiner der Spieler kann angreifen.

Dies lässt sich durch eine Reduzierung auf den einfacheren Fall des *semeai* ohne gemeinsame Freiheiten leicht ausrechnen.

Wer den Gegner angreifen will, muss alle gemeinsamen Freiheiten zusetzen, um die gegnerische Gruppe zu schlagen. Man stelle sich also vor, dass eben dies

geschieht und beurteile dann die dadurch entstehende Stellung. Einen besonders einfachen Fall zeigt Diagramm 7.

Diagramm 7



In diesem Fall haben beide Gruppen jeweils ein Auge mit einer Fläche von eins. Offenbar kann keiner der Spieler alle gemeinsamen Freiheiten zusetzen. Denn sobald einer der Spieler die letzte gemeinsame Freiheit besetzt, kann der andere ihn zuerst schlagen. Also ist Diagramm 7 ein *seki*.

Diagramm 8

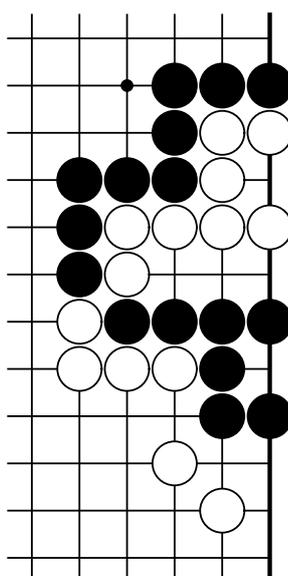
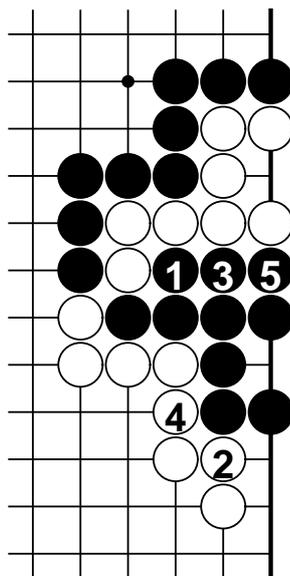


Diagramm 8 zeigt dagegen eine Stellung, in der Schwarz die weiße Gruppe angreifen kann. Weiß kann hier bestenfalls ein *seki* erreichen, wenn Schwarz woanders spielt. Aber Schwarz kann die weiße Gruppe gerade noch vom Brett nehmen, wie die Abfolge in Diagramm 9 beweist:

Diagramm 9



Mit den drei Zügen auf 1, 3, und 5 hat Schwarz das *semeai* auf ein solches ohne gemeinsame Freiheiten reduziert. Und es ist deutlich zu sehen, dass Schwarz in diesem *semeai* mit zwei Freiheiten gegen eine knapp führt. Wenn Schwarz nur eine Außenfreiheit weniger hätte, wäre dieser Angriff nicht mehr möglich. Das würde dann zu einem *seki* führen.

4. Instabile *Semeai*

Instabil nenne ich hier solche *semeai*-Stellungen, die nach der Erklärung oben nicht *seki* werden können, weil nur einer der Spieler ein Auge hat oder weil das Auge von einem der Spieler mit einer Fläche von mindestens vier größer als das des anderen ist.

In diesem Fall muss der Spieler mit weniger Augenraum angreifen. Diese Sorte von *semeai* ist dadurch auszurechnen, dass man überlegt, was passiert, wenn dieser

Spieler die Stellung auf ein *semeai* ohne gemeinsame Freiheiten reduziert.

Nehmen wir hierzu zunächst ein einfaches Beispiel in Diagramm 1. Schwarz hat kein Auge, Weiß dagegen schon. Andererseits hat Schwarz vier Außenfreiheiten, Weiß dagegen nur das Auge.

Diagramm 1

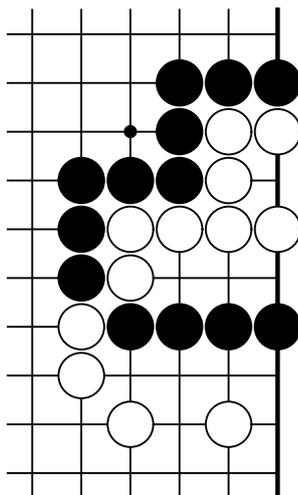
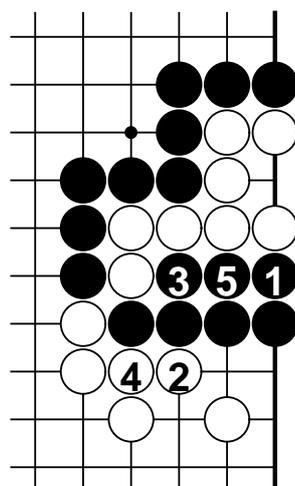


Diagramm 2 zeigt wie Schwarz das *Semeai* auf eine Stellung ohne gemeinsame Freiheiten reduziert. Dazu setzt er die gemeinsamen Freiheiten eine nach der anderen zu, während Weiß inzwischen schwarze Außenfreiheiten nimmt.

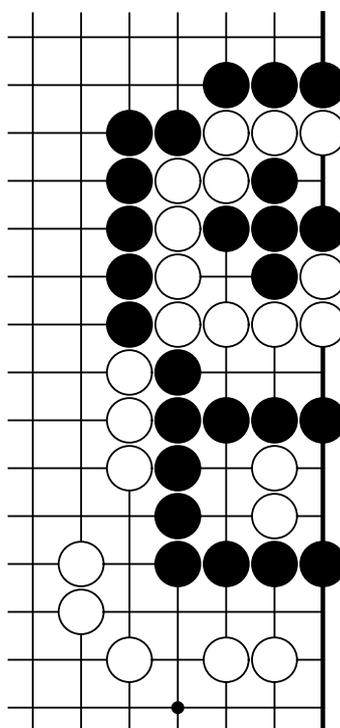
Diagramm 2



In dem *semeai* ohne gemeinsame Freiheiten, dass nach der Folge bis Schwarz 5 entsteht, hat Schwarz zwei Freiheiten gegen die eine weiße Freiheit im weißen Auge. Damit gewinnt Schwarz dieses *semeai* mit genau einer Freiheit. Man lasse sich nicht durch Sprichwörter über "ein Auge gegen kein Auge" beeindrucken. Vielmehr überlege man, was passiert, wenn der Spieler ohne Auge alle gemeinsamen Freiheiten zusetzt.

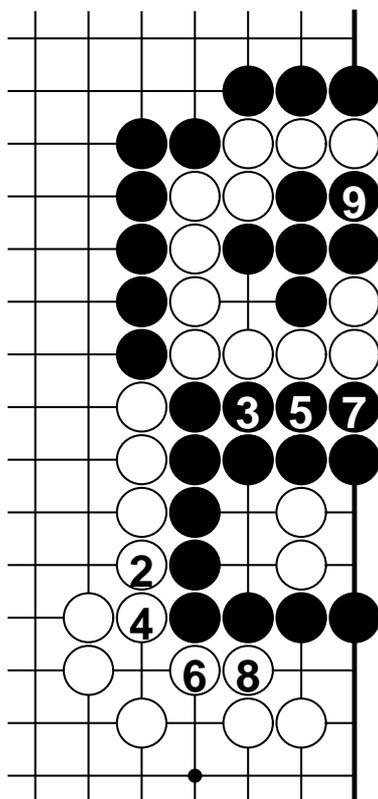
Ein weiteres Beispiel zeigt Diagramm 3, diesmal einen Fall, wo ein großes Auge gegen ein kleineres Auge steht.

Diagramm 3



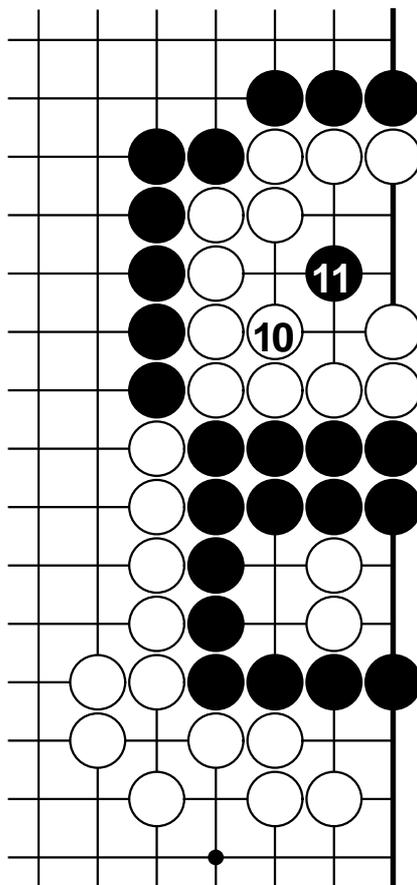
In diesem Fall kann Schwarz genau einmal fernbleiben und gewinnt das *Semeai* immer noch. Das nächste Diagramm beweist diese Tatsache.

Diagramm 4



Weiß spielt zuerst und nimmt Schwarz mit 2 eine Außenfreiheit. Schwarz antwortet und setzt mit den Zügen 3 bis 7 die drei gemeinsamen Freiheiten zu. Nach Schwarz 9 hat Weiß genau 11 Freiheiten, Schwarz dagegen hat zwölf, nämlich zehn mit seinem Auge an der Seite und zwei außen. Dies wird durch das folgende Diagramm 5 noch deutlicher, in dem die Stellung nach den nächsten beiden Zügen gezeigt wird:

Diagramm 5



Nach der oben dargestellten Tabelle ist klar, dass Weiß 11 Freiheiten hat, nämlich die zwölf von einem Auge mit einer Fläche von 6 minus die eine Freiheit, die Schwarz mit dem Zug auf 11 dem Weißen schon genommen hat.

4. Kapitel Go und Urheberrecht

1. Fragestellung

Zu dem Fragenkreis habe ich erstmals 1998 kurz in einem Beitrag zur Internet-Newsgruppe `rec.games.go` Stellung genommen. Damals habe ich geschrieben:¹⁷

¹⁷ Lenz, *Downloading Go Game Records and Copyright*, snipurl.com/5349.

"If there is a copyright on game records, this would belong to the players who created the game in the first place. In most cases, they would sell this copyright to the sponsor of the match.

So you would not need the permission of someone who has posted a game record on the web for the copy, but probably the permission of Yomiuri or whoever sponsored the title the game record came from."

Diesmal will ich den damit verbundenen Fragen etwas gründlicher nachgehen. Für eine Untersuchung der Wirkung des Urheberrechts im Bereich von Go kommen die folgenden Gegenstände in Betracht.

Erstens kann ein Buch über Go Gegenstand eines urheberrechtlichen Schutzes sein. Dabei liegen zunächst einmal keine Besonderheiten vor, soweit es nur um den Text in einem solchen Buch geht. Etwa den Text in diesem Buch. Oder wie in der jetzt sehr erfolgreichen Comic-Serie "*Hikaru no go*" um Texte und Zeichnungen. Solche sind genauso wie der Text und die Zeichnungen in Büchern über jeden anderen Gegenstand vom Urheberrecht prinzipiell erfaßt.

In einem Buch können sich aber auch Diagramme finden, die einzelne Aussagen des Textes näher erklären. Solche Diagramme können etwa eine Eröffnungsvariante (*joseki*) darstellen. Oder ein Problem, bei dem es darum geht, ob eine Gruppe leben kann oder nicht (*tsume-go*). Oder sonstige Probleme, bei denen die beste Fortsetzung zu finden ist (*tesuji*).

Für alle diese Fälle läßt sich schon auf den ersten Blick feststellen: Die in anderen Bereichen des kulturellen Lebens übliche urheberrechtliche Behandlung findet sich hier nicht ohne weiteres.

Das läßt sich zunächst einmal am Fall eines neuen Zuges in einer Eröffnungsvariante erklären.

Die bisher bekannten Eröffnungsvarianten bilden einen Komplex von Wissen, der ganze Bücher mit erheblichem Umfang füllt. So hat ein großes *Joseki*-Lexikon des *Nihon Kiin* in zwei Bänden einen Gesamtumfang von über zweitausend Seiten mit über 19.000 Diagrammen.¹⁸ Wenn nun jemand in einer dieser Varianten einen neuen Zug findet, der gegenüber den bisher bekannten Zügen vorteilhaft ist, dann wird dies nach üblicher Praxis nicht urheberrechtlich geschützt.

¹⁸ Nihon Kiin, Joseki Daijiten (Großes Joseki-Lexikon), Band 1 (1986), Band 2 (1987).

Beispielsweise kann ich vermutlich kein Urheberrecht für die im zweiten Kapitel entwickelten neuen Züge beanspruchen und von jedem anderen Spieler, der diese Züge in einer Partie einsetzen will, eine Lizenzgebühr verlangen. Allenfalls kann ich erwarten, dass andere Autoren von Go-Büchern auf meine Vorarbeiten hinweisen, wenn sie diese Züge behandeln.

Das sei mit einem Vergleich zum Bereich der Musik näher erläutert.

Ausgangspunkt sei eine Komposition, die nicht mehr urheberrechtlich geschützt ist, weil die gesetzlichen Fristen weltweit abgelaufen sind. Wenn ein Musiker diese Komposition bearbeitet und ein neues Werk auf dieser Grundlage schafft, dann können keinesfalls alle anderen Musiker dieses Werk einfach frei verwenden.

Im Gegensatz dazu kann nach der gegenwärtigen Praxis im Go jeder Spieler den neuen Zug in einer Eröffnungsvariante in einer eigenen Partie einsetzen. Er braucht dazu keine Genehmigung des Autors der neuen Idee einzuholen oder diesem Autor ein Honorar zu zahlen.

Diese Situation entspricht der Situation bei der Entwicklung freier Software, die unter der *GNU Public License*¹⁹ vorgenommen wird. Bei dieser Entwicklung kann niemand anderen verbieten, den eigenen Beitrag zur weiteren Förderung eines Projektes wie etwa *Linux* zu verbieten. Vielmehr ist das ganze System daraufhin konzipiert, jedermann weltweit die Freiheit zur Verwendung neuer Ideen zu garantieren.

Im Go gilt aber die *GNU Public License* nicht. Diese setzt rechtlich bindende Willenserklärungen voraus. Die meisten Go-Spieler werden sich überhaupt keine Gedanken über Urheberrecht machen und keinerlei Lizenzen wie die *GNU Public License* durch rechtlich verbindlicher Erklärungen anerkennen.

Und dennoch ist das Ergebnis identisch mit der Lage bei der Entwicklung von freier Software. Woran liegt das?

Der Zweck von Lizenzen wie *GNU Public License* und den neueren Lizenzen von *Creative Commons*²⁰ liegt darin, Freiheit gegenüber gesetzlichen Beschränkungen durch das Urheberrecht zu garantieren. Das Urheberrecht ist ebenso wie das Patentrecht ein Monopol. Es garantiert seinem Inhaber eine ausschließliche

¹⁹ Vgl. Free Software Foundation, General Public License, www.gnu.org/licenses/licenses.html#GPL.

²⁰ Vgl. www.creativecommons.org.

Position. Alle anderen müssen mindestens den Inhaber des Rechtes fragen, ehe sie das betreffende Werk verwenden. Manche werden überhaupt keine Lizenz erhalten. Manche werden dafür jedenfalls bezahlen müssen. Alle sind aber in ihrer Freiheit zur Verwendung des Werkes beschränkt.

Diese Freiheitsbeschränkungen wollen die Lizenzen beseitigen. Das ist im Bereich von Go dann nicht nötig, wenn von vornherein kein Urheberrechtsschutz besteht.

Damit stellt sich die Frage, wie weit ein urheberrechtlicher Schutz von Werken im Zusammenhang mit Go möglich ist. Als Werke im Zusammenhang mit Go kommen in Betracht: Die bereits genannten Fälle, nämlich Bücher oder Comics mit Go als Thema, Eröffnungsvarianten, *tsume-Go*, *tesuji*. Weiter sind aber auch noch verschiedene andere Fälle denkbar, die hier eine Rolle spielen können.

Da ist zum einen der Fall, dass jemand die Regeln des Spiels abändert und damit ein neues Spiel schafft. In Amerika hat dies im Zusammenhang mit der Entwicklung eines dreidimensionalen Schachspieles bereits zu einem Prozess geführt²¹. Der Kläger hatte 1967 ein Urheberrecht an dem Spielmaterial und an dem damit verbundenen Regelbuch beansprucht. Das Gericht hat insoweit einen Urheberrechtsschutz anerkannt. Ich selbst habe oben im Kapitel über die Bewertung von Zügen einige Varianten wie Doppel-Go und Dreifach-Go vorgeschlagen. Diese Fragen sind von einigem theoretischen Interesse. Da es aber an einem nennenswerten Markt für Go-Varianten fehlt, gehe ich ihnen hier nicht näher nach.

Weiter kann man auch die Frage nach dem Schutz von Datenbanken zu stellen. Go-Partien und Eröffnungsvarianten eignen sich hervorragend für eine Darstellung in Datenbanken. Selbst wenn man zu dem Ergebnis kommt, dass einzelne Partiaufzeichnungen oder *joseki* nicht urheberrechtlich geschützt sind, kann doch eine Datenbank als solche einen anderen Schutz erhalten. Insoweit besteht allerdings keine Besonderheit im Vergleich zu anderen Datenbanken. Daher verzichte ich auch insoweit auf eine nähere Untersuchung.

Schließlich stellen sich auch einige Fragen im Zusammenhang mit der Anwendung von Computern im Bereich von Go. Ein relativ einfacher Fall liegt bei

²¹ Johnson v. Salomon, District Court, D. Minnesota, Fourth Div., No. 4-73 Civ 536, Decided May 25, 1977.

Programmen vor, die Go spielen können. Schwieriger ist die Frage zu beurteilen, welchen urheberrechtlichen Schutz ein gemeinsam über das Internet mit der Wiki-Technik erstelltes Werk in Anspruch nehmen kann und welche Haftung umgekehrt für Beiträge in einem solchen Werk bei Urheberrechtsverletzungen entstehen kann. Auch insoweit sind die zahlreichen hiermit verbundenen Fragen nach allgemeinen Regeln zu behandeln.

Ich werde daher hier den Schwerpunkt der Untersuchung auf die Frage legen, ob ein Urheberrecht an Partieaufzeichnungen anzuerkennen ist. Diese Frage wird kontrovers beurteilt und ist von erheblicher wirtschaftlicher Bedeutung, vor allem auf dem japanischen Medienmarkt.

Die Methode zur Behandlung dieser zahlreichen Fragen wird zunächst ebenso wie bei der Entwicklung einer Theorie der Bewertung von Zügen oben von klaren Fällen ausgehen. Es gibt einen sehr weiten Bereich, der mit Sicherheit keinem urheberrechtlichen Schutz zugänglich ist. Umgekehrt gibt es auch einen erheblichen Bereich von Fällen, in denen ein Urheberrechtsschutz klar besteht. Schwierigere Fragen werden erst später untersucht.

Bei den schwierigen Fragen ist weiter zunächst vom geltenden Recht auszugehen. Erst in einem weiteren Schritt ist dann zu untersuchen, ob dieses geltende Recht so auch angemessen ist oder vielmehr eine Reform zu fordern ist. Dabei stellt sich natürlich sofort die Frage, das Recht welchen Staates hier als „geltendes Recht“ maßgeblich sein soll.

Das Urheberrecht ist Gegenstand zahlreicher internationaler Abkommen.²² Diese haben dazu geführt, dass wesentliche Grundlinien der rechtlichen Regelung in allen wichtigen Nationen der Welt identisch sind.

Dennoch ist Urheberrecht nach wie vor ein Recht einzelner Staaten. Und zwar im subjektiven Sinne ebenso wie im objektiven Sinne.

Objektiv gesehen gibt es ein japanisches Urheberrecht. Dieses lässt sich ermitteln, indem man sich das japanische Gesetz und hierzu ergangene Rechtsprechung sowie hierzu erschienene rechtswissenschaftliche Literatur ansieht. Entsprechend gibt es ein deutsches Urheberrecht, dessen Grundlage sich im deutschen Gesetz und der Literatur und Rechtsprechung hierzu findet.

²² Vgl. etwa *Schack*, Urheber- und Urhebervertragsrecht, 2. Aufl. 2001, S. 371 ff.

Das subjektive Urheberrecht dagegen ist das dem einzelnen Urheber für ein bestimmtes Werk zustehende Monopolrecht an diesem Werk. Etwa das Urheberrecht an "Windows", das bei *Microsoft* liegt. Dieses Recht entsteht im Gegensatz zum Patentrecht ohne besondere Anmeldung bei einer Behörde mit der Schöpfung des Werkes weltweit. Soweit also im Zusammenhang mit Go irgendwelche Urheberrechte entstehen können, handelt es sich um japanische, amerikanische, deutsche usw., also um nationale Urheberrechte.

Für diese Untersuchung werde ich zunächst nach japanischem Urheberrecht ermitteln, wie weit urheberrechtlicher Schutz im Zusammenhang mit Go anzuerkennen ist. Der Grund dafür ist: Nach wie vor ist die wirtschaftliche Bedeutung von Go-Publikationen in Japan wesentlich höher als in Deutschland. Allerdings will ich am Ende auch noch kurz feststellen, ob sich andere Ergebnisse ableiten lassen, wenn man statt japanischem Recht deutsche Maßstäbe anlegt.

Weiter werde ich auch der Frage nachgehen, welchen Einfluss vertragliche Verpflichtungen in diesem Bereich haben. Dabei ist zunächst einmal festzustellen, welche Verträge im Moment die wirtschaftliche Basis der japanischen Spielerorganisation *Nihon Kiin* sichern. Wie sind eigentlich genau die Verträge zwischen dem *Nihon Kiin* und den Medienunternehmen, die Go-Partien und Probleme veröffentlichen, gestaltet? Von welchen Voraussetzungen gehen diese Verträge in Bezug auf das Urheberrecht aus? Wie verhält sich der *Nihon Kiin* etwa zu einer Verwertungsgesellschaft, wie sie im deutschen Urheberrecht für die kollektive Wahrnehmung von Urheberrechten bekannt sind?

2. Wegen Zeitablaufes klar freier Bereich

Go ist tausende von Jahren alt. In starkem Gegensatz etwa zur Programmierung von Computern, die erst eine Geschichte von nur etwa fünfzig Jahren hat und wo daher bei den gegenwärtigen Fristen von 50 Jahren ab dem Tod des Urhebers noch kein einziges Urheberrecht an einem Computerprogramm durch Zeitablauf erloschen sein kann. Die Frist von 50 Jahren findet sich in § 51 des japanischen Urheberrechtsgesetzes (im folgenden als „UrhG“ abgekürzt).²³ Sie ist um zwanzig

²³ Chōsakukenhō, Gesetz Nummer 48 vom 6.5.1970, zuletzt geändert durch Gesetz Nummer 72/2002.

Jahre kürzer als die Frist nach § 64 des deutschen Gesetzes.

In diesen vielen Jahrhunderten sind viele Partien gespielt worden. Und viele Eröffnungsvarianten, Probleme und gute Formen (*tesuji*) entwickelt worden.

Das Urheberrecht kann die Freiheit zur Verwendung von Material von vornherein dann nicht beschränken, wenn dessen Autor schon mehr als 50 Jahre lang tot ist. In diesem Fall ist die Frist für ein möglicherweise bestehendes Urheberrecht abgelaufen. Bei mehreren Autoren, die im Zusammenwirken eine Partie gespielt haben, wird das Urheberrecht an dieser Partie, wenn es denn überhaupt anzuerkennen ist, spätestens 50 Jahre nach dem Tod des zuletzt verstorbenen beteiligten Spielers ablaufen.

Dies ergibt wegen der langen Tradition und Geschichte der Go-Kultur einen sehr großen Bereich frei verwendbaren Materials.

Dieser Befund ist aus urheberrechtlicher Sicht bei der Diskussion der Frage von Interesse, welche Frist für den Schutz des Urheberrechts aus rechtspolitischer Sicht angemessen ist. In den USA war eben diese Frage im Jahre 2003 Gegenstand einer Entscheidung des Supreme Court.²⁴

Die Frist von 50 Jahren nach dem Tod des Autors ist offenbar sehr viel länger als die Frist für den Schutz eines Patentes, die in Japan bei 20 Jahren ab Anmeldung liegt.²⁵ Als Grund für den längeren Schutz von Urheberrechten wird angegeben:²⁶ Die Beschränkung der Freiheit anderer zur Entwicklung sei im Bereich der Technik stärker als im Bereich der Kultur. Umgekehrt sei der Einfluss des individuellen Schöpfers im Bereich der Kultur stärker als im Bereich der Technik. Ohne *Shakespeare* kein *Hamlet*. Die Technik schreite dagegen auch ohne individuelle Schöpfungen früher oder später fort.

Dem lässt sich hinzufügen: Im Bereich der Kultur sind auch ältere Werke noch von erheblichem Wert. Man kann sogar mit guten Gründen argumentieren, dass Werke, die nach Ablauf von 100 Jahren noch das Interesse des Publikums finden, bereits dadurch ihren außerordentlichen Wert unter Beweis stellen, weil dies eine seltene Ausnahme sei. Eben dies war die Position von *Mark Twain* bei einer

²⁴ Supreme Court vom 15.1.2003, snipurl.com/4svy (Eldred vs. Ashcroft); Hintergründe bei eldred.cc; aus deutscher Sicht dazu Hilty, GRUR Int. 2003, S. 201.

²⁵ Tamura, Chitekizaisanhô (Recht des Geistigen Eigentums), 3. Aufl. Tokio 2003, S. 258.

²⁶ Chosakukenhō gaisetsu (Grundriss Urheberrecht), 2. Aufl., S. 268 ff.

Forderung nach ewigem Schutz von Urheberrechten vor etwa hundert Jahren.²⁷

Im Bereich von Go sind die Leben-und-Tod-Probleme aus dem *Hatsuyoron*²⁸ von 1713 auch heute noch von erheblichem Wert, wenn auch nur für relativ starke Spieler. Und die Partien von früheren Meistern sind nach wie vor für viele ebenso interessant wie eine letzte Woche gespielte Partie in einem modernen Titelkampf.

Wenn wie im Bereich von Go-Partien sich eine große Anzahl überlieferter Partien im urheberrechtsfreien Raum angesammelt hat, ist es der Allgemeinheit eher zuzumuten, auf die Urheberrechtsfreiheit von modernen Partien zu warten. Wie oben schon erwähnt ist dies etwa bei Computerprogrammen weniger sinnvoll. Deren Nutzen ist bereits nach wenigen Jahren in nahezu allen Fällen nur noch sehr beschränkt. Wenn in der zweiten Hälfte dieses Jahrhunderts die ersten Schutzfristen für Computerprogramme ablaufen, ist bereits abzusehen, dass diese im Vergleich zum dann zu erwartenden Stand der Technik keinen praktischen Nutzen mehr haben werden. Daher ist in diesem Bereich die Frist für den Urheberrechtsschutz weniger leicht zu rechtfertigen.

Diese Überlegung allein bedeutet noch keinesfalls, dass ein Urheberrecht an Go-Partien und anderen oben genannten Gegenständen anzuerkennen ist. Diese Frage ist im Moment noch offen. Ich werde sie weiter unten ausführlich prüfen.

Allerdings wäre dies immerhin ein Argument, das sich für eine Anerkennung von Urheberrechtsschutz anführen lässt. Die Schutzfrist des Urheberrechtes ist im Bereich von Go ebenso angemessen wie in anderen Bereichen der Kultur, weil im Gegensatz zum Bereich der Technik der Wert von Werken auch – und gerade – nach Ablauf der Schutzfrist noch in hohem Maße anzuerkennen ist.

Klar ist allerdings umgekehrt, dass spätestens nach dem Ablauf einer Frist von fünfzig Jahren nach dem Tod des Autors (etwa der an einer Partie beteiligten Spieler) ein möglicherweise anzuerkennender Urheberrechtsschutz abgelaufen ist. Dieser Bereich kann jedoch dann immer noch Gegenstand eines urheberrechtlichen Schutzes sein. Nämlich dann, wenn ein Autor das frei verfügbare Material bearbeitet und damit ein neues Werk schafft, das einen eigenen Schutz für die Bearbeitung ermöglicht.

²⁷ Twain, On Copyright (1906), www.bpmlegal.com/cotwain.html.

²⁸ Dosetsu, *Hatsuyoron* (1713), siehe senseis.xmp.net/?IgoHatsuyoron für Nachweise zu modernen Ausgaben.

Dies lässt sich am Beispiel des Buches²⁹ von *John Power* über *Shusaku* zeigen. *Shusaku* lebte von 1829 bis 1862. Seit seinem Tod (und dem seiner Gegner in überlieferten Partien) sind daher deutlich mehr als 50 Jahre verstrichen. Dies bedeutet, dass jedermann die Partiaufzeichnungen frei verwenden kann.

Das bedeutet aber noch lange nicht, dass der gesamte Inhalt des genannten Buches frei ist. Vielmehr enthält dieses Buch einen erheblichen Anteil von urheberrechtlich geschützten Bearbeitungen des Übersetzers und Herausgebers.

Der klar freie Anteil in dem Buch sind die reinen Partiaufzeichnungen. Dagegen sind die Kommentare zu diesen Partien sowie die Erklärungen zum Lebenslauf von *Shusaku* moderne Werke. Deren urheberrechtlicher Schutz ist noch lange nicht abgelaufen.

Wenn eine Partiaufzeichnung bereits in den freien Bereich fällt, dann gilt dies auch für Teile dieser Aufzeichnung.

Dies spielt dann eine Rolle, wenn eine spätere Partiaufzeichnung sich teilweise mit der früheren, bereits freien überschneidet.

Wenn also etwa im *Kisei*-Titel im Jahre 2055 in der dritten Partie die ersten 24 Züge identisch mit der Partie *Shusaku* gegen *Gennan Inseki* aus dem Jahre 1846³⁰ sind, in der *Shusaku* im Alter von 17 Jahren den berühmtesten Zug in der Geschichte des Go-Spiels³¹ gemacht hat, dann kann jedenfalls für diese ersten 24 Züge kein Urheberrecht mehr anerkannt werden.

Aber auch wenn diese ersten 24 Züge identisch mit den ersten 24 Zügen einer Partie zwischen zwei anderen Spielern eine Woche vorher sind, kann damit deren Urheberrecht von vornherein dann nicht verletzt sein, wenn die Spieler der späteren Partie die frühere nicht gekannt haben, was bei der Unzahl von gespielten Partien durchaus möglich ist.

Das Urheberrecht gibt im Gegensatz zum Patentrecht keinen absoluten Schutz für den von ihm erfassten Bereich. Wer eine Erfindung zum Patent anmeldet kann anderen die Verwendung der betreffenden Erfindung unabhängig davon untersagen, ob diese das betreffende Patent gekannt haben oder nicht. Im Urheberrecht

²⁹ Power, John, *Invincible, The Games of Shusaku*, 2. Aufl. Tokio 1996.

³⁰ Vgl. Power a.a.O., S. 99 ff.

³¹ Zug 127, als "Ohren-rötender Zug" jedem ernsthaften Go-Spieler bekannt, vgl. Power a.a.O. S. 104 ff.

dagegen ist die unabhängige Nachschöpfung erlaubt.³²

Dies ist vor allem für die ersten Züge in einer Partie von Bedeutung. Zwar unterscheiden sich alle Go-Partien sehr schnell voneinander. Das gilt aber nicht für die Eröffnung. Hier sind Überschneidungen absolut unvermeidbar. So lange die Überschneidung den Spielern nicht bewusst ist, handelt es sich um eine unabhängige Nachschöpfung.

3. Schutz für Partiaufzeichnungen

Der *Nihon Kiin* entwickelt im Frühjahr 2004 auf seiner japanischen Internet-Seite³³ folgenden Standpunkt zum urheberrechtlichen Schutz von Partiaufzeichnungen: Partiaufzeichnungen seien Werke im Sinne des Urheberrechts. Es sei nicht zulässig, diese in eine Homepage einzustellen, an Bekannte weiterzugeben oder zu bearbeiten. Dabei komme es nicht darauf an, ob dafür ein Entgelt verlangt wird. Weiter sei es auch unerheblich, wie die Daten der Partiaufzeichnung erhoben werden; insbesondere sei es unzulässig, eine Partiaufzeichnung aus einer Vorveröffentlichung in einer Zeitung oder im Internet zu übernehmen und ohne Genehmigung zu verbreiten.

Weiter enthält auch § 8 der Nutzungsbedingungen für das gebührenpflichtige Internet-Angebot des *Nihon Kiin* (sog. *Jôhō Kaiin*, Internet-Mitglieder) eine Klausel, wonach dem *Nihon Kiin* ein Urheberrecht an Partiaufzeichnungen und allen bereitgestellten Computerprogrammen zusteht und jedes "Internet-Mitglied" dies ebenso wie das Recht des *Nihon Kiin*, im Falle einer Urheberrechtsverletzung Schadensersatz zu verlangen, im Voraus anerkennt.³⁴

Es ist naheliegend, dass der *Nihon Kiin* als Organisation der professionellen Go-Spieler einen weitgehenden Urheberrechtsschutz für Partiaufzeichnungen fordert. Eine andere Frage ist es allerdings, wie weit diese Forderungen eine

³² OGH vom 7. 9. 1978 (One Rainy Night in Tokyo), Minshû 32, 6, S. 1145; Tamura, Chitekizaisanhô (Recht des Geistigen Eigentums), 3. Aufl. Tokio 2003, S. 392.

³³ Nihon Kiin, Kifu kanri sofuto, kifu dehtah, hohmupehji rinku nado no goriyô annai ((Information zur Nutzung der Software zur Verwaltung von Partiaufzeichnungen, der Daten von Partien und in Hinblick auf Links zur Homepage), www.nihonkiin.or.jp/kk/j/ugf-dl.htm).

³⁴ Nihon Kiin, Igo jôhō nettowahku kaiin kiyaku (Nutzungsbedingungen für Internet-Mitglieder), www.nihonkiin.or.jp/guide/kiyaku.htm.

Grundlage im geltenden japanischen Urheberrecht finden.

Dieser Frage gehe ich in diesem Abschnitt ausführlich nach. Weitere Abschnitte werden andere Fragen in diesem Zusammenhang behandeln, wobei allerdings die damit verbundenen Probleme häufig parallel zu beurteilen sind. Daher wird es in späteren Abschnitten häufig möglich sein, auf die Behandlung in diesem Abschnitt zu verweisen.

Die hier untersuchte Frage nach dem Urheberrechtsschutz im Zusammenhang mit Go ist nicht der einzige mögliche Grenzfall. Vielmehr stellt sich diese Abgrenzungsfrage häufiger.

So kann man etwa fragen, ob für Yoga-Positionen ein Urheberrechtsschutz anzuerkennen ist.³⁵ Interessant ist auch, ob man ein Urheberrecht an „4 Minuten und 33 Sekunden Schweigen für großes Orchester“ (von *John Cage*) anerkennen sollte.³⁶ Oder man kann überlegen, welcher Schutz für Aufzeichnungen von Sportveranstaltungen besteht. Dies ist ein Bereich, der angesichts des hohen Wertes von derartigen Senderechten eine erhebliche wirtschaftliche Bedeutung hat.³⁷ Auch die Frage, ob Computersoftware durch das Urheberrecht geschützt wird, war lange umstritten.³⁸

Zur Antwort auf eine solche Abgrenzungsfrage gibt es genau zwei Möglichkeiten. Die einfachere Antwort findet sich dann, wenn der Gesetzgeber für einen bestimmten Bereich ausdrücklich angeordnet, dass der betreffende Bereich vom Urheberrechtsschutz erfasst werden soll. Dies ist in Japan (ebenso wie in Deutschland) etwa für Computerprogramme geschehen.³⁹ Der Anwender des Gesetzes braucht dann nur in die entsprechende Liste in § 10 UrhG zu sehen und hat sofort eine klare und eindeutige Antwort.

³⁵ Vgl. die Pressemitteilung von Bikram Yoga vom 30. Juli 2003, Bikram obtains copyright registration for his asana sequence, www.bikramyoga.com/press/press19.htm; kritisch hierzu Lessig, open source yoga, lessig.org/blog/archives/001388.shtml.

³⁶ Hierzu ausführlich Lenz, They Must Be Joking, k.lenz.name/LB/archives/000768.html; John Cage 2, k.lenz.name/LB/archives/000764.html.

³⁷ Vgl. nur Frey, Neue Herausforderungen für die exklusive Contentverwertung, GRUR 2003, S. 931 ff.

³⁸ Vgl. ausführlich hierzu Marly, Urheberrechtsschutz für Computersoftware in der Europäischen Union, München 1995.

³⁹ § 10 Abs. 1 Nr. 9, Abs. 3 UrhG; Furutani u.a., Sofutouea tokkyo, chosakuken (Softwarepatente und –urheberrecht), 4. Aufl. 2003.

Die andere Möglichkeit ist dagegen, dass der Gesetzgeber die Frage bisher offengelassen hat. So ist es bei der Frage nach der Schutzfähigkeit von Parteaufzeichnungen. Daher bleibt nichts übrig, als die allgemeine Definition über den Bereich des Urheberrechtsschutzes auszulegen und anzuwenden.

Im japanischen UrhG findet sich diese allgemeine Regel in § 2 Abs. 1 (Definition des Begriffes „Werk“). § 10 enthält demgegenüber eine beispielhafte Aufzählung von Werken.⁴⁰

Die Definition in § 2 Abs. 1 lautet in meiner Übersetzung:

„Werke sind Gegenstände, die Gedanken oder Gefühle in kreativer Weise ausdrücken und zum Bereich von Literatur, Wissenschaft, Kunst oder Musik gehören.“

Die Aufzählung in § 10 lautet in meiner Übersetzung:

„(1) Wenn man die Werke im Sinne dieses Gesetzes aufzählt, ergibt sich im wesentlichen folgendes:

1. Romane, Drehbücher, Aufsätze, Vorträge und andere Sprachwerke.
2. Musikwerke.
3. Werke des Tanzes oder der Pantomime.
4. Gemälde, Kunstdrucke, Skulpturen und andere Werke der Kunst.
5. Werke der Architektur.
6. Landkarten sowie Abbildungen mit wissenschaftlichem Charakter, Tafeln, Modelle und andere abbildende Werke.
7. Filmwerke.
8. Fotografische Werke.
9. Programmwerke.

(2) Soweit verstreute Berichte sowie Nachrichten über aktuelle Ereignisse nur Tatsachen wiedergeben, fallen sie nicht unter die Nummer eins des vorigen Absatzes.

⁴⁰ Vgl. auch Rahn, Urheberrecht, in: Eubel (Hrsg.), Das Japanische Rechtssystem, 1979, S. 445, 448.

(3) (Detailbestimmung zum Umfang des Schutzes von Computerprogrammen nach Absatz 1 Nummer neun, von der Übersetzung sehe ich hier ab).“

Nirgends in dieser Aufzählung ist ausdrücklich von Go die Rede. Das bedeutet allerdings noch nicht, dass deswegen der urheberrechtliche Schutz in diesem Zusammenhang ausgeschlossen wäre. Die Aufzählung in § 10 ist nur eine beispielhafte Erläuterung der Definition in § 2.⁴¹ Es bleibt daher eine Frage der Auslegung, wie der Begriff des Werkes insoweit zu verstehen und wie weit damit der Urheberrechtsschutz auch im Zusammenhang mit Go anzuerkennen ist. Von einem führenden Kommentar zum japanischen UrhG wird der Fall von Partieaufzeichnungen geradezu als Lehrbeispiel für die Tatsache erwähnt, dass die Aufzählung in § 10 nicht abschließend ist. Der Autor geht ohne große Diskussion als selbstverständlich davon aus, dass Partieaufzeichnungen vom Urheberrecht erfasst werden sollten.⁴²

Dabei kann eine Besonderheit leicht als nicht relevant erkannt werden. Es spielt keine Rolle, dass für eine Partie zwei Spieler erforderlich sind. Es gibt zahlreiche Beispiele von Fällen, in denen ein klar urheberrechtlich geschütztes Werk von zwei oder mehr Personen in Zusammenarbeit geschaffen wird. Ich nenne hier nur ein Beispiel aus dem Bereich der Musik. Wenn zwei Musiker, etwa *John Lennon* und *Paul McCartney*, gemeinsam ein Werk schaffen, steht ihnen das Urheberrecht gemeinsam zu. Ebenso ist es ohne weiteres denkbar, ein gemeinsames Urheberrecht beider Spieler an einer Partieaufzeichnung anzuerkennen.

Umgekehrt ist aber auch keine abweichende Beurteilung erforderlich, wenn nur ein Spieler die Partie gegen einen Computer gespielt hat. Während im Moment (Frühjahr 2004) die Spielstärke von Computerprogrammen für Go noch relativ niedrig ist, ist man im Schach hier schon wesentlich weiter, so dass hier auch Partieaufzeichnungen auf höchstem Niveau entstehen, die auch einen entsprechend hohen wirtschaftlichen Wert haben. So hat etwa eine Serie von Partien von Garry Kasparov gegen das Computerprogramm "X3D Fritz" erhebliche weltweite Aufmerksamkeit gefunden.⁴³

⁴¹ Tamura, Chosakukenhō gaisetsu (Grundriss Urheberrecht), 2. Aufl., S. 10; Chino/Onaka, Chosakukenhō no kaisetsu (Erklärung des Urheberrechts), 4. Aufl. 2003, S. 7.

⁴² Kato, Chosakukenhō suijō kōgi (Vorlesung zum Urheberrecht nach Paragraphen geordnet), 1. Aufl. 1974, S. 67 f; 7. Aufl. 1994, S. 90; 8. Aufl. 2002, S. 114.

⁴³ X3D Technologies, Kasparov vs. X3D Fritz, www.x3dchess.com.

Der dritte mögliche Fall ist, dass eine Partie von zwei Computerprogrammen gegeneinander gespielt wird. In diesem Fall fehlt es an einer menschlichen kreativen Tätigkeit. Daher kommt insoweit nur mittelbar ein Schutz in Betracht, so weit man den Schutz der Computerprogramme, die diese Partie gespielt haben, darauf erstrecken will.

Die Auslegung wird zunächst vom Wortlaut des § 2 Abs. 1 UrhG auszugehen haben. Diese Definition hat drei Teile.

Die erste Voraussetzung ist: Es müssen Gedanken oder Gefühle ausgedrückt werden.

Die meisten Züge im Go beruhen auf Gedanken. Häufig sind das unrichtige und unvollständige Gedanken, aber immer werden Gedanken ausgedrückt.

Schack ist hier möglicherweise anderer Meinung. Er behauptet: „An einem gedanklichen Inhalt fehlt es bei *Schachpartien*, die manche Großmeister und Schachverbände gerne geschützt sehen wollen. Der Spielablauf bleibt, auch wenn er aufgezeichnet wird, ein Ereignis ohne einen über es hinausweisenden Gedankeninhalt.“⁴⁴

Diese Ansicht mag für ein im Verhältnis zu Go relativ wenig komplexes Spiel wie Schach zutreffen. Dazu will ich mich nicht näher äußern, da mein Interesse am Schachspiel eher begrenzt ist.

Sie ist aber für einen großen Anteil der Go-Partien offensichtlich unrichtig. Das gilt vor allem für die Partien, deren Aufzeichnungen auch einen wirtschaftlichen Wert haben. Das sind die Partien von berühmten professionellen Spielern, die auf großes Interesse beim Publikum stoßen und daher in Zeitungen und anderen Medien verbreitet werden. Die Behauptung, diesen fehlte es an einem „gedanklichen Inhalt“, ist leicht zu widerlegen. Man braucht dazu nur auf die zahlreichen Varianten zu verweisen, die beide Spieler jeweils im Kopf berechnet und dann aber verworfen haben.

Der „gedankliche Inhalt“ ist jedenfalls bei Partien von professionellen Spielern mindestens ebenso hoch zu veranschlagen wie der von rechtswissenschaftlicher Literatur. Das gilt vor allem für die zahlreichen Werke, die zu über neunzig Prozent nur darstellen und zusammenfassen, was anderswo (etwa in der Rechtsprechung)

⁴⁴ Schack, Urheber- und Urhebervertragsrecht, 2. Aufl. 2001, S. 91 und S. 301 f.

schon von anderen Autoren geschrieben wurde.⁴⁵ Wollte man mit dem von *Schack* hier angelegten strengen Maßstab messen, so müsste der urheberrechtliche Schutz für erhebliche Teile der Rechtswissenschaft „mangels gedanklichen Inhalts“ abgelehnt werden. So weit ersichtlich wird dies bisher nirgends vorgeschlagen.

Für mich als Go-Spieler ist diese Ansicht nicht nur evident falsch, sondern obendrein auch noch eine provozierende und ärgerliche Missachtung von professionellen Spielern. Ich teile sie nicht.

In ähnlicher Form wird diese Ansicht auch von *Yoshida* in einer kurzen Bemerkung vertreten.⁴⁶ Der Urheberrechtsschutz sei nicht anzuerkennen, weil die Aufzeichnung ebenso wie eine Zusammenstellung der Ergebnisse eines Baseballspieles keinerlei Spielraum für eigene Gedanken lasse.

Dies mag richtig sein, soweit es um die Leistung desjenigen geht, der die Partie beobachtet und eine Partiaufzeichnung auf einem dafür geeigneten Formular festhält. Dies setzt in der Tat keine eigenen Gedanken voraus. Darum geht es aber nicht. Es geht um die Frage, ob eigene Gedanken der Spieler ausgedrückt werden, nicht um die Gedanken eines Beobachters.

In diesem Zusammenhang ist zur Verdeutlichung ein Fall von Interesse, der im Jahre 2000 vom Landgericht Nagoya entschieden wurde.⁴⁷ In diesem Fall hatte der Kläger mit einigem Aufwand Daten zum Marktanteil von verschiedenen Firmen auf dem Markt für Autoteile ermittelt und in einem Buch veröffentlicht. Der Beklagte hatte diese Daten in einer Veröffentlichung ohne Genehmigung übernommen, was vom Gericht nicht als Urheberrechtsverletzung anerkannt wurde, weil es bei einer reinen Darstellung von objektiven Daten an eigenen Gedanken fehlt.

Ebenso ist es, wenn man nur die Erstellung der Partiaufzeichnung betrachtet. Für diese Aufgabe wird bei wichtigen Partien meist ein junger professioneller Spieler extra eingestellt. Dessen Leistung hat in der Tat keinen eigenen Gedankeninhalt und könnte in gleicher Weise von jedem anderen erbracht werden, der Zugang zu der Partie hat.

⁴⁵ Vgl. näher mein Buch „Das Ungewöhnlichste im Recht“ S. 31-33.

⁴⁶ Yoshida, *Chosakuken ga meikai ni naru 10 shô* (10 Kapitel glasklares Urheberrecht), 1999, S. 38 f.

⁴⁷ Landgericht Nagoya, Entscheidung vom 18.10.2000, Hanrei Taimuzu 1107, S. 293.

Das bedeutet aber keinesfalls, dass auch die Leistung der Spieler selbst ohne Gedankeninhalt ist.

Diese Vorstellung wird von einem unter dem Pseudonym *Mozu* schreibenden Autor im Internet gut mit folgendem Beispiel widerlegt.⁴⁸ Er nimmt als Beispiel ein berühmtes *Haiku* von dem bekannten japanischen Autor *Matsuo Bashô* (1644 bis 1694), das natürlich als Sprachwerk urheberrechtlich geschützt wäre, wenn es heute erstmals verfasst würde. An diesem Schutz ändert es nichts, wenn ein Besucher einer Lesung dieses Werkes über die "Tatsachen" berichtet, welches Schriftzeichen jeweils an welcher Stelle in dem Werk steht. Ebenso ändert es nichts an dem Werkcharakter einer Go-Partie, dass die Partiaufzeichnung natürlich nicht nur den in der Partie zum Ausdruck kommenden Gedankeninhalt aufzeichnet, sondern gleichzeitig auch einen Bericht über die Tatsache enthält, wo jeder Spieler jeweils welchen Zug gemacht hat.

Mit anderen Worten: Jeder Bericht über jedes klar urheberrechtlich geschützte Werk ist gleichzeitig auch ein Bericht über eine Abfolge von tatsächlichen Ereignissen, in diesem Fall etwa die Abfolge von Körperbewegungen, die dazu führt, dass bestimmte Steine auf einem bestimmten Brett in einer bestimmten Reihenfolge gesetzt werden. Es ist aber ebensowenig angemessen, dies als den entscheidenden Gesichtspunkt anzusehen, wie es verfehlt wäre, eine Aufzeichnung eines Klavierkonzertes als einen Bericht über die Abfolge von tatsächlichen Ereignissen zu werten, die in der Abfolge von Körperbewegungen liegt, mit denen bestimmte Tasten auf dem Klavier in einer bestimmten Reihenfolge mit einer bestimmten Intensität gedrückt worden sind.

Genau genommen ist die Behauptung, es gehe bei Partiaufzeichnungen nur um reine Berichte über tatsächliche Ereignisse, eine Frage der Auslegung von § 10 Abs. 2 UrhG. Wie oben bereits angegeben, lautet diese Vorschrift (in meiner Übersetzung):

"(2) Soweit verstreute Berichte sowie Nachrichten über aktuelle Ereignisse nur Tatsachen wiedergeben, fallen sie nicht unter die Nummer eins des vorigen Absatzes."

Dies ist nur eine Ausnahme für die Nummer eins, also für Sprachwerke. Es

⁴⁸ Mozu, Kifu to chosakuken ni matsuwaru MEMORANDUM (MEMORANDUM zum Verhältnis von Partiaufzeichnungen zum Urheberrecht), www.esn.gr.jp/~mozu/mozuiro/moromoro/chosakuken.html#hanron.

begründet kein Urheberrecht, wenn etwa eine Meldung einer Nachrichtenagentur einen kurzen Bericht über einen Terroranschlag bringt. Andere Zeitungen und Nachrichtenagenturen dürfen ebenfalls berichten und die Tatsachen schildern, wie sie vorgefallen sind.

Eine Partieaufzeichnung mag von manchen nicht als urheberrechtsfähig angesehen werden. In keinem Fall ist sie aber ein Sprachwerk im Sinne von § 10 Abs. 1 Nr. 1 UrhG. Schon deshalb greift die Ausnahme in § 10 Abs. 2 UrhG hier nicht. Auch der hinter dieser Vorschrift stehende Zweck ist dann nicht betroffen, wenn wie hier der Bericht nicht "nur Tatsachen wiedergibt", sondern damit gleichzeitig der in der Partieaufzeichnung enthaltene Gedankeninhalt festgehalten wird.

Damit steht wohl klar fest, dass Züge in Partien auf Gedanken beruhen. Viele Züge beruhen gleichzeitig auch auf Gefühlen ("Diese Frechheit kann ich mir ja wohl nicht bieten lassen! Sofort schneiden!").

Damit ist die erste Voraussetzung, dass Gedanken oder Gefühle ausgedrückt werden müssen, für Partien erfüllt.

Die zweite Voraussetzung ist: „In kreativer Weise“. Dies schließt alle die Bereiche vom Urheberrechtsschutz aus, die nur in der Nachahmung bisher bekannter Formen bestehen.

Erfahrungsgemäß ist aber keine Partie wie die andere. Ich habe schon eine erhebliche Anzahl von Partien gespielt. Noch nie hat sich dabei eine völlige Wiederholung ergeben. Daher ist jedenfalls für die Partieaufzeichnungen dieses Merkmal gegeben.

Ein weiteres Argument hierfür stammt aus einem Beitrag von *Federow* in einer Internet-Diskussion.⁴⁹ Er fragt, ob es im Schach bei Großmeistern möglich ist, die Spieler aus einer Partieaufzeichnung zu erraten, wenn man sie nicht kennt, ob also einzelne Spieler einen klaren individuellen Stil haben. Für Schach vermag ich dies nicht zu beurteilen. Für Go dagegen kann man für viele der bekanntesten Spieler klare Merkmale eines individuellen Stiles angeben. Dies ist allerdings wohl nicht zwingend erforderlich, um den Schutz für einzelne Partieaufzeichnungen anzuerkennen, sondern nur ein weiteres Argument dafür, dass es sich um

⁴⁹ Federow, Re: Chess Moves, www.cni.org/Hforums/cni-copyright/1997-03/0420.html (1997).

individuell kreative Tätigkeit handelt.

Burk will die Kreativität für Schachpartien ablehnen, weil es sich bei der Schachnotation um ein Medium handle, das für einen Urheberrechtsschutz nicht ausreichend aussagekräftig sei.⁵⁰ Dies scheint mir an der Sache vorbeizugehen. Wenn man etwa die Notation für Musik ansieht, so spielt es für den Urheberrechtsschutz offenbar keine Rolle, ob eine bestimmte Live-Aufnahme per Tonband, CD, Video oder nur über eine Partitur festgehalten und verbreitet wird. In allen Fällen ist der Gegenstand des Schutzes nicht das Medium, sondern die dadurch vermittelte Musik.

Zwar kommt es für die Anerkennung eines urheberrechtlichen Schutzes auf die Kreativität an. Es spielt dagegen keine Rolle, welches Niveau das betreffende Werk hat. Dafür führt *Tamura* verschiedene Gründe an:⁵¹ Einerseits wird bei Werken von niedriger Qualität ohnehin kein großer Bedarf für einen urheberrechtlichen Schutz bestehen, da niemand geneigt sein wird, diese zu vervielfältigen. Andererseits gehen die Ansichten über die Qualität von Werken leicht auseinander. Daher würde eine derartige Anforderung dazu führen, dass schwer abzuschätzen ist, welche Werke geschützt sind und welche nicht.

Für den Bereich von Go bedeutet das konkret, dass es für den Schutz einer Partiaufzeichnung nicht auf die Spielstärke der beteiligten Spieler ankommen kann. Auch eine Partie zwischen zwei Anfängern genießt den gleichen Schutz wie die zwischen zwei professionellen Spielern (vorausgesetzt, dass überhaupt ein Urheberrechtsschutz an Partiaufzeichnungen anzuerkennen ist, was ja gerade noch zu untersuchen ist).

Wenn man dies anders beurteilen wollte, hätte man beim Go anders als bei den meisten anderen Formen intellektueller Betätigung immerhin einen objektiven Maßstab, nämlich die Spielstärke der beteiligten Spieler. Andererseits wäre es aber schwierig, eine bestimmte Spielstärke anzugeben, ab der ein urheberrechtlicher Schutz anzuerkennen sei. Ich teile daher die Ansicht, dass es hierauf nicht ankommen kann.

Das dritte Merkmal: Der Gegenstand muss zum Bereich von Literatur, Wissenschaft, Kunst oder Musik gehören.

⁵⁰ Burk, Re: Chess Moves, www.cni.org/Hforums/cni-copyright/1997-03/0368.html (1997).

⁵¹ Tamura, Chosakukenhō gaisetsu (Grundriss Urheberrecht), 2. Aufl., S. 12.

Dieses Merkmal ist auf den ersten Blick nicht eindeutig erfüllt. Man kann sich ohne weiteres auf den Standpunkt stellen, dass Go zu keinem der genannten Bereiche gehört.

Richtig ist insoweit die Ansicht von *Rehbinder*, der ausführt:⁵² „Auch eine originelle Schachpartie ist kein Sprachwerk, selbst dann nicht, wenn sie schriftlich aufgezeichnet ist; denn der Spielablauf hat keinen begrifflichen Inhalt. Anders ist es dagegen bei einem Schachlehrbuch.“⁵³

In der Tat wird es bei der normalen Notation von Schachpartien schwerfallen, diese als Sprachwerke anzusehen. Das gilt erst recht, wenn wie im Go die Aufzeichnung in einem Diagramm besteht.

Andererseits ist das keineswegs zwingend so. So ist es im NHK-Pokal⁵⁴ üblich, dass der junge professionelle Spieler, der die Partieaufzeichnung erstellt, jeweils auch nach einem Zug laut ansagt, wo dieser Zug gesetzt wurde. Dies ist bei einer Fernsehübertragung an sich nicht erforderlich, weil die Zuschauer ja direkt sehen können, wo gespielt wird, war aber in früheren Zeiten sinnvoll, in denen nur über Radio übertragen wurde. Die entsprechenden Ansagen bestehen aus einer Reihe von Worten und könnten daher durchaus auch als Sprachwerk verstanden werden.

Der entscheidende Punkt ist insoweit, dass zwar die übliche Form einer Partieaufzeichnung keine Worte verwendet. Dies ist aber eine reine Frage der Zweckmäßigkeit. Es wäre genausogut möglich, die in der Partie enthaltenen Gedanken in Worten auszudrücken. Daher ist die Tatsache, dass sich Partieaufzeichnungen nicht klar als Sprachwerke einordnen lassen, nicht geeignet, den Werkcharakter von Partieaufzeichnungen insgesamt auszuschließen.

Umgekehrt ist nämlich auch bei verschiedenen nach § 10 UrhG ausdrücklich vom Urheberrechtsschutz erfassten Gegenständen nicht klar anzugeben, um welchen der genannten Bereiche es sich handeln soll. Dies gilt für die Nummern drei (Werke des Tanzes oder der Pantomime), sechs (Landkarten usw.) und neun (Computerprogramme). So hat das Landgericht Yokohama in einer Entscheidung vom 30. März 1983 (noch vor der gesetzlichen Anerkennung eines Urheberrechtsschutzes

⁵² Rehbinder, *Urheberrecht*, 13. Aufl. 2004, S. 92 f.

⁵³ Rehbinder folgt Dreyer, Anm. 175 zu § 2, in: Dreyer/Kotthoff/Meckel, *Urheberrecht*, 2003.

⁵⁴ Ein vom japanischen staatlichen Fernsehen NHK veranstaltetes Turnier.

für Computerprogramme im Jahre 1985)⁵⁵ den Bereich der Computerprogramme zum Bereich der „Wissenschaft“ gerechnet.⁵⁶ Wenn man diesen Bereich derart weit fassen will, kann man möglicherweise auch Partieaufzeichnungen zum Bereich der Wissenschaft zählen.

Daraus ergibt sich, dass das Urheberrecht jedenfalls keine eindeutige Begrenzung auf die Bereiche Literatur, Wissenschaft, Kunst und Musik bezweckt. Vielmehr erfasst es einen weiteren Bereich von Kultur, der den ausdrücklich genannten Bereichen vergleichbar ist. Dies lässt sich auch mit § 1 Urhebergesetz belegen, der den Zweck des Gesetzes als „Beitrag zur Förderung der Kultur“ angibt. Dies ist ein weiteres Argument dafür, dass die Aufzählung bestimmter Bereiche von Kultur in § 2 Urhebergesetz nicht abschließend, sondern beispielhaft zu verstehen ist.

Der Zweck dieser Eingrenzung auf den Bereich von Kultur in § 2 Urhebergesetz wird in der Praxis vor allem in einer Abgrenzung zum Bereich des Geschmacksmusterschutzes diskutiert, bei dem der Schwerpunkt des Schutzes nicht auf einem kulturellen, sondern auf einem gewerblichen Interesse liegt.⁵⁷ Ein Geschmacksmuster bedarf einer Anmeldung und ist nur für einen viel kürzeren Zeitraum geschützt. Es ist damit ein gegenüber dem Urheberrecht viel schwächeres Recht. Daher würde niemand mehr Geschmacksmuster anmelden, wenn das Urheberrecht auch in diesem Bereich wirken würde. Diese Abgrenzung ist allerdings im einzelnen schwierig und umstritten. Für Partieaufzeichnungen ist von vornherein klar, dass eine Anmeldung als Geschmacksmuster nicht in Betracht kommt. Daher steht in dieser Hinsicht nichts im Wege, auch Partieaufzeichnungen zum Bereich der von § 2 UrhG geschützten Kultur zu rechnen.

Das Landgericht Tokio hat in einer Entscheidung vom 22. Dezember 1997⁵⁸ Urheberrechtsschutz wegen fehlender Zugehörigkeit zum Bereich von Literatur oder Wissenschaft abgelehnt. In diesem Fall hatte der Beklagte mit dem Kläger über einen Online-Kanal über einen bestimmten Verdacht gegen den Kläger diskutiert und dann später das Protokoll dieser Diskussion in einem allgemein zugänglichen Diskussionsforum veröffentlicht. Der Kläger verlangte unter anderem

⁵⁵ Vgl. hierzu Pilny, Japanisches Urheberrecht – Entwicklung und aktuelle Tendenzen, in: Menkhau (Hrsg.), Das Japanische im japanischen Recht, 1994, S. 345, 358 ff.

⁵⁶ Landgericht Yokohama vom 30. März 1983, Hanrei Jihô 1081, S. 125 (129).

⁵⁷ Tamura, Chosakukenhō gaisetsu (Grundriss Urheberrecht), 2. Aufl., S. 30 ff.

⁵⁸ Hanrei Jihô 1637, S. 66.

wegen Verletzung eines Urheberrechtes an seinen Äußerungen Schadensersatz. Dies hat das Gericht mit dem kurzen Hinweis abgelehnt, es fehle bei derartigen alltäglichen Gesprächen an einem Inhalt, der Wissenschaft oder Literatur zuzurechnen sei.⁵⁹

Diese Entscheidung bringt allerdings keine neuen Erkenntnisse für die Frage, ob eine Partiaufzeichnung zum Bereich von Literatur, Wissenschaft, Kunst und Musik gerechnet werden kann. Sie argumentiert nämlich allein mit dem Niveau der betreffenden Äußerungen. So wäre es umgekehrt nicht entscheidend für den Urheberrechtsschutz, wenn ein Autor Teile eines wissenschaftlichen Buches zunächst über einen Online-Kanal an einzelne Empfänger schickt. In jedem Fall handelt es sich klar um ein Sprachwerk.

Insgesamt neige ich hier dazu, die Anerkennung des Urheberrechtsschutzes an Go-Partien nicht daran scheitern zu lassen, dass die Einordnung in eine der ausdrücklich genannten Kategorien schwer fällt. Das ist bei Landkarten und Pantomimen auch nicht anders. Andererseits ist diese Entscheidung keineswegs eindeutig. Man wird vermutlich zumindest für die Anwendung strafrechtlicher Sanktionen nach § 119 UrhG fordern müssen, dass der Gesetzgeber die Frage klarstellt. Im Strafrecht gelten strengere Anforderungen an die Bestimmtheit von Verbotsnormen als im Zivilrecht.

Daher ist nach meiner Auffassung zwar eine Bestrafung wegen ungenehmigter Vervielfältigung von Partiaufzeichnungen abzulehnen, solange nicht der japanische Gesetzgeber Partiaufzeichnungen so wie Computerprogramme ausdrücklich in die Aufzählung nach § 10 UrhG aufnimmt.⁶⁰ Dagegen sind zivilrechtliche Sanktionen möglich, etwa eine Klage auf Unterlassung oder auf Schadensersatz.

Wenn man dieser Ansicht folgt und prinzipiell ein Urheberrecht an Partiaufzeichnungen anerkennt, stellt sich weiter die Frage nach möglichen Schranken. Hier spielt wieder, wie schon oben bei der Diskussion von Spiegel-Go, die in § 30 Urhebergesetz anerkannte Schranke der Privatkopie eine wichtige Rolle.

Danach ist es jedenfalls zulässig, eine in einer Zeitung veröffentlichte Partie auf

⁵⁹ Kritisch hierzu Tamura, Chosakukenhō gaisetsu (Grundriss Urheberrecht), 2. Aufl., S. 31.

⁶⁰ Vgl. insofern auch schon meine eher skeptische kurze Äußerung hier: Go Game Records, k.lenz.name/LB/archives/000240.html.

einem Computer nachzuspielen und dabei eine entsprechende Datei der Partie anzulegen. Weiter darf diese Datei dann auch an ein Familienmitglied weitergegeben werden, da § 30 Urhebergesetz nicht nur den persönlichen Gebrauch für den Handelnden selbst, sondern auch innerhalb der Familie und sogar darüber hinaus in einem damit vergleichbaren begrenzten Bereich zulässt.

Dies setzt nach *Tamura* eine enge persönliche Beziehung und eine zahlenmäßige Begrenzung voraus. Beispiele zulässiger Privatkopie sind etwa die Kopie für bis zu zehn Mitglieder einer studentischen Musikgruppe. Unzulässig sind dagegen Kopien für Kollegen am Arbeitsplatz, da es insoweit sowohl an der engen persönlichen Beziehung als auch an der zahlenmäßigen Begrenzung fehlt.⁶¹

Erst recht darf man eine solche Datei natürlich nicht in eine frei zugängliche Internet-Seite oder ein P2P-Netzwerk einstellen. In diesem Fall fehlt es an jeder Begrenzung, so dass eine Schranke nach § 30 Urhebergesetz von vornherein ausscheidet.

Weiter stellt sich bei einer derartigen Form der Nutzung auch die Frage nach möglichen Bearbeitungen. So kann ein Spieler die Partie aus der Zeitung nicht nur einfach abschreiben, sondern aus seiner Sicht Kommentare und Varianten dazu eingeben. Dies kann man möglicherweise als eine Bearbeitung des Werkes „Partieaufzeichnung“ ansehen, die nach § 20 Urhebergesetz grundsätzlich dem Urheber der Partie vorbehalten ist.

Eine derartige Beschränkung wäre unangemessen. Dieses Ergebnis lässt sich allerdings vermeiden. So kann man umgekehrt annehmen, dass ein Kommentar zu einer Partieaufzeichnung diese als Werk nicht verändert, sondern nur kritisiert. Etwas anderes wäre es, wenn nicht nur Varianten eingegeben werden, sondern die tatsächlich gespielten Züge durch irgendwelche anderen Züge des Kommentierenden ersetzt werden und dem Betrachter nicht ersichtlich ist, dass diese Züge nicht wirklich gespielt worden sind. Dies ist aber ein anderer Fall, der in der Praxis wohl selten vorkommen wird. Und für diesen Fall wäre es durchaus angemessen, auch eine Verletzung des Urheberrechts an der Partieaufzeichnung anzuerkennen.

Allerdings ist dabei auch zu beachten, dass nach § 43 Nr. 1 Urhebergesetz im Bereich einer zulässigen Privatkopie nach § 30 Urhebergesetz auch Bearbeitungen

⁶¹ Tamura, Chosakukenhō gaisetsu (Grundriss Urheberrecht), 2. Aufl., S. 200; vgl. weiter Chino/Onaka, Chosakukenhō no kaisetsu (Erklärung des Urheberrechts, 4. Aufl. 2003, S. 66.

zugelassen werden.

Eine weitere mögliche Schranke des Urheberrechts an einer Partiaufzeichnung ergibt sich aus § 32 Urhebergesetz, der ein Zitat zulässt.

Voraussetzung dafür ist, dass das Zitat redlicher Übung entspricht und zu dem damit verfolgten zulässigen Zweck erforderlich ist. Als solche zulässigen Zwecke nennt das Gesetz ausdrücklich, aber nicht abschließend, die Zwecke der Berichterstattung, Kritik und Forschung.

Damit ist es zulässig, etwa in einem Buch über Eröffnungsvarianten (*joseki*) Teile einzelner Partien zu zitieren, in denen diese Varianten wirklich gespielt worden sind. Ebenso wird es zulässig, in einem Buch über *tsume-Go* (Leben und Tod) entsprechend Beispiele aus tatsächlich gespielten Partien zu zitieren.

Umgekehrt ist der Nachdruck von Partiaufzeichnungen etwa in der Deutschen Go-Zeitung damit ohne Genehmigung der beteiligten Spieler (oder anderer Organisationen, auf die die Verwertungsrechte daran übergegangen sind), nicht zulässig, wenn man japanisches Urheberrecht als Maßstab nimmt. Ob nach deutschem Recht hier etwas anderes gilt, wird in einem späteren Abschnitt noch gesondert zu untersuchen sein. Das gilt ebenso für die Aufnahme in elektronische Datenbanken, wie sie über das Internet und auf CD-Rom vertrieben werden. In allen diesen Fällen ist keine der oben genannten Schranken (Privatkopie, Zitat) einschlägig.

Für die Deutsche Go-Zeitung ist der Anwendungsbereich japanischen Urheberrechts eher eingeschränkt. Möglicherweise kann der *Nihon Kiin* dem Verlag verbieten, mir ein Exemplar der Deutschen Go-Zeitung nach Japan zu schicken. Ich vermute allerdings, dass der *Nihon Kiin* dies nicht als eine außerordentlich eilige und vorrangige Aufgabe ansehen wird.

Anders ist die Lage allerdings bei über das Internet nutzbaren Datenbanken. Diese sind in Japan ebenfalls abrufbar und machen dem *Nihon Kiin* direkt Konkurrenz. Für ein vergleichbares Angebot verlangt der *Nihon Kiin* nämlich die Zahlung von Abonementsgebühren. Die Grundgebühr für ein Abonnement liegt derzeit bei 1.500 Yen plus Verbrauchssteuer (5 Prozent) monatlich, was das Recht einschließt, pro Monat 20 Partiaufzeichnungen herunterzuladen. Weitere

Partieaufzeichnungen kosten 100 Yen pro Partie.⁶² Das gilt in entsprechender Weise für über CD-Rom vertriebene Datenbanken, die möglicherweise ebenfalls in Japan nicht legal vertrieben werden können.

Insofern ist zu fragen, ob japanisches Urheberrecht auch auf Internet-Angebote anzuwenden ist, die nicht mit einem Sitz in Japan betrieben werden. So wird etwa die sehr große und gratis angebotene Datenbank von Gobase.org aus Amsterdam betrieben. Ein anderes Angebot, das eine Gebühr von derzeit 2.99 Dollar pro Jahr verlangt, wird aus Amerika gesendet.⁶³ Für den *Nihon Kiin* ist es natürlich weniger erfreulich, wenn die Konkurrenz im Internet Partieaufzeichnungen gratis oder zu einem Bruchteil des vom *Nihon Kiin* verlangten Preises anbietet. Wenigstens sind diese Angebote bisher nicht in japanischer Sprache abrufbar, weshalb viele potentielle Nutzer in Japan möglicherweise von den billigeren Konkurrenzangeboten überhaupt nichts wissen.

Theoretisch kann man fragen, ob ein japanisches Gericht nach japanischem Urheberrecht ein Urteil gegen einen im Ausland sitzenden Betreiber einer derartigen Internet-Seite fällen kann. Dies ist eine Frage nach der internationalen Zuständigkeit des japanischen Gerichts und der Anwendbarkeit japanischen Rechts. Hierfür spricht der Umstand, dass die betreffenden Angebote immerhin auch in Japan abrufbar sind.

Andererseits wäre ein solches Urteil nur von begrenzter Wirkung. Für eine Zwangsvollstreckung wäre doch eine Anerkennung des japanischen Urteils in Holland oder Amerika erforderlich. Daher ist es vermutlich der schnellere Weg, gleich im Ausland zu klagen. Um so wichtiger wird dann die in einem späteren Abschnitt zu untersuchende Frage, ob die von mir hier geforderte Anerkennung des Urheberrechtsschutzes für Partieaufzeichnungen nach japanischem Recht auch nach dem Urheberrecht anderer Nationen gilt oder nicht.

4. Fernsehübertragung und Internet-Übertragung von Partien

Die traditionelle Form der Verbreitung von Partieaufzeichnungen ist, Diagramme

⁶² Nihon Kiin, Intahnetto jōhō kaiin boshūchū (Informationen zur Internet-Mitgliedschaft), www.nihonkiin.or.jp/guide/index.htm.

⁶³ Go4go.net, Purchase Game Record Service, www.go4go.net/english/buyrecord.jsp.

in Zeitungen oder Zeitschriften und Büchern zu veröffentlichen. Immer wichtiger wird daneben aber auch die direkte Fernsehübertragung und die Übertragung einer Partie über einen Internet-Server. So gibt es in Japan inzwischen einen auf Go und Shogi spezialisierten Satelliten-Kanal. Auch die verschiedenen Internet-Go-Server senden gern wichtige Partien von professionellen Spielern, um dadurch mehr Publikum anzusammeln.

Wenn man – wie ich es für richtig halte – prinzipiell einen urheberrechtlichen Schutz auch von Partieaufzeichnungen anerkennen will, dann sind bereits damit einer ungenehmigten Zweitverwertung rechtliche Grenzen gesetzt. Ein anderer Go-Server darf also dann schon deswegen nicht einfach eine über einen Internet-Server gesendete Partie auf dem eigenen Server spiegeln. Fernsehsendungen, die über wichtige Go-Partien berichten, dürfen nicht einfach auf Video aufgezeichnet und dann in dieser Form ohne Lizenz vertrieben werden (die Aufnahme im privaten Bereich bleibt natürlich nach § 30 UrhG zulässig).

Bei Fernsehsendungen kommt aber neben dem allgemeinen Schutz auch noch ein besonderer Schutz des Sendeunternehmens nach den §§ 98 ff., 113 UrhG in Betracht.⁶⁴ Einen solchen Schutz muss Japan nach Art. 14 Abs. 3 TRIPS⁶⁵ gewährleisten. Danach wird das Recht zur Herstellung von Kopien, das Recht zur Wiederholungssendung und das Recht zur öffentlichen Vorführung dem Sendeunternehmen vorbehalten. Dies ist völlig unabhängig von einem urheberrechtlichen Schutz des abgebildeten Gegenstandes. Daher ist dieser Schutz etwa auch bei der Übertragung eines Fußballspieles garantiert.

Bei einer Internet-Übertragung ist dagegen § 23 UrhG einschlägig. Danach steht dem Urheber eines Werkes das ausschließliche Recht zu, dieses Werk der Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Dies setzt dann allerdings voraus, dass die Partieaufzeichnung als Werk geschützt ist, ist also nicht unabhängig vom Ergebnis der Diskussion um die Auslegung von § 2 UrhG, die oben dargestellt wurde. Im Ergebnis wird allerdings der Schutz gegen eine Zweitübertragung im Internet häufig leerlaufen, weil der betreffende Server im Ausland betrieben wird und es dem Rechtsinhaber nicht möglich ist, in dem betreffenden Staat sein Urheberrecht durchzusetzen.

⁶⁴ Vgl. ausführlich Tamura, Chosakukenhō gaisetsu (Grundriss Urheberrecht), 2. Aufl., S. 534 ff.

⁶⁵ Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights, 1994, www.wto.org/english/docs_e/legal_e/27-trips_01_e.htm.

5. Schutz für neue Eröffnungsvarianten (*joseki*)

Nun zu der Frage, ob ein neuer Zug wie die oben im zweiten Kapitel von mir entwickelten Varianten einem urheberrechtlichen Schutz zugänglich ist. Auch hier ist entsprechend der Systematik oben § 2 UrhG anzuwenden und also zu fragen, ob Gedanken oder Gefühle in kreativer Weise ausgedrückt werden.

Die Entwicklung neuer Züge erfordert einen gedanklichen Inhalt. Nur wer über die bisherigen Varianten nachgedacht hat, wird einen neuen Zug vorschlagen können. Das erste Merkmal ist damit erfüllt.

Problematisch ist allerdings das Merkmal der kreativen Gestaltung.

In diesem Zusammenhang ist eine Entscheidung des Obersten Gerichtshofes⁶⁶ zur Anerkennung eines Urheberrechtsschutzes für typografische Schriftzeichen von Interesse. Dort hat das Gericht im konkreten Fall das Merkmal „in kreativer Weise“ verneint. Es fehlte an einer hinreichenden individuellen Gestaltung.

Als Grund gibt das Gericht unter anderem an, dass bei typografischen Schriftzeichen von vornherein die Freiheit zur Gestaltung dadurch eingeschränkt sei, dass die Zeichen ja auch lesbar bleiben müssen. Dazu komme, dass Urheberrechtsschutz in Japan ohne besondere Anmeldung oder amtliche Prüfung entstehe. Eine großzügige Anerkennung von Urheberrechtsschutz müsse daher bewirken, dass auch mit nur geringen Abweichungen von bisherigen Vorlagen eine Vielzahl von typografischen Schriftzeichen geschützt werde, was zu chaotischen Verhältnissen führe.

Auch bei der Anerkennung eines urheberrechtlichen Schutzes für neue *joseki*-Varianten ist die Gefahr von „chaotischen Verhältnissen“ zu befürchten. Dies hätte nämlich möglicherweise zur Folge, dass andere Spieler jedesmal erst extra fragen müssten, ehe sie diesen Zug in einer Partie verwenden. Damit lässt sich die Skepsis dieser Entscheidung gegen einen Urheberrechtsschutz bei kleinen Abwandlungen auf den hier interessierenden Bereich übertragen. Wenn man dem folgt, dann fehlt es bei der Entwicklung von neuen Zügen an einer hinreichenden kreativen Gestaltung.

⁶⁶ OGH vom 7.9.2000, Hanrei Jihô 1730, S. 123.

Allerdings bin ich insoweit nicht ganz sicher, ob dem zu folgen ist. Aus meiner Sicht als Entwickler der in Kapitel zwei oben dargestellten neuen Züge bin ich durchaus der Ansicht, dass diese Entwicklung eine nicht unerhebliche Kreativität voraussetzt, die auch in urheberrechtlichem Zusammenhang nicht völlig geleugnet werden sollte.

Die Praxis geht jedenfalls in dieser Frage bisher eindeutig dahin, dass Anfragen und Bitten um freundliche Genehmigung an den Entdecker einer neuen Variante nicht für erforderlich gehalten werden. Ich halte diese Praxis im Ergebnis auch für richtig, auch wenn sie dazu führt, dass ich jede Aussicht verliere, für meine oben entwickelten neuen Züge irgendwelche Lizenzgebühren von Spielern zu erhalten, die diese Züge in ihren Partien anwenden wollen.

Dieses erwünschte und mit der Praxis in Einklang stehende Ergebnis lässt sich nämlich auch dann erreichen, wenn man einen Urheberrechtsschutz für neue Varianten prinzipiell annimmt. Dazu gibt es dann zwei Wege.

Zum einen gestattet § 30 UrhG die sogenannte Privatkopie. Ein bereits oben im Zusammenhang mit Spiegel-Go genanntes Beispiel ist die Aufzeichnung einer Fernsehsendung auf Video im privaten Bereich. Ebenso wie dies zulässig ist, ist es auch zulässig, in der ganz überwiegenden Mehrheit der rein privaten Go-Partien beliebig Züge anderer Spieler nachzuspielen, selbst wenn diese prinzipiell vom Urheberrecht geschützt sein sollten.

Dies hilft dann allerdings für den anderen Bereich von professionellen Partien nicht weiter. Hier muss man dann anders argumentieren. So hat *Karam* in einem amerikanischen Aufsatz eine Parallele zwischen Kochbüchern und Büchern über Schachstrategie gezogen: „Clearly, the copyright in a cookbook may not be used to prevent a cook from using the recipes contained therein. Nor may the author of a book on chess strategy, for example, enforce his copyright against one who uses that strategy.”⁶⁷ Man kann also die Ansicht vertreten, dass die reine Anwendung eines neuen Zuges in einer anderen Partie ebensowenig eine Kopie im Sinne des Urheberrechtes ist wie die Ausführung eines in einem Kochbuch beschriebenen Rezeptes eine Kopie des Kochbuches darstellt.

Diese Form der Argumentation hat den Vorteil, dass andere, klar unerwünschte

⁶⁷ Karam, *Countervailing Considerations*, *Journal of Law and Technology*, 2 (1987), S. 29.

Formen der Kopie verboten bleiben, wenn ein Urheberrecht an neuen Zügen prinzipiell anerkannt wird.

So wird es dann erforderlich, dass ein anderer Autor, der meine oben im zweiten Kapitel beschriebenen neuen Züge in einem anderen Buch diskutiert, mindestens mein Buch als Quelle angibt. Weiter wird es auch ohne meine ausdrückliche Genehmigung nicht erlaubt sein, alle meine Diagramme in Kapitel 2 einfach ohne weiteres in ein anderes Buch zu übernehmen.

Ich halte diesen Kompromiss in dieser Frage für sinnvoll. Zwar muss es jedem Spieler erlaubt sein, neue Züge auch in eigenen Partien einzusetzen. Andererseits würde es aber wohl zu weit gehen, einen urheberrechtlichen Schutz völlig abzulehnen.

6. Schutz für Probleme (*tsume-Go*)

Auch hier ist wieder zu fragen, ob Gedanken oder Gefühle in kreativer Weise ausgedrückt werden. Insoweit ist wie bisher in allen Fällen wohl ohne weiteres anzuerkennen, dass die Komposition von *tsume-Go* Problemen einen erheblichen Gedankeninhalt hat. Fraglich ist dagegen der zweite Punkt, nämlich die Kreativität.

So etwa bei einem Buch, das nur Leben und Tod behandelt und dabei nur die Formen darstellt, die seit Jahrhunderten jedem fortgeschrittenen Spieler bekannt sind. Hier ist die reine Zusammenstellung von bisher bekannten Formen noch kein „in kreativer Weise“ erstelltes Werk. Anders ist möglicherweise der zu den betreffenden Diagrammen verfasste Text zu beurteilen.

Weiter sind in diesem Zusammenhang wohl die folgenden beiden denkbaren Fälle zu unterscheiden. Wenn ein Problem in einer wirklichen Partie als Stellung tatsächlich vorgekommen ist, beurteilt sich die Frage nach der Kreativität nach dem allgemeinen Maßstab für Partien. Ich habe bereits gesagt, dass ich für diesen Bereich keine Zweifel an der für den Urheberrechtsschutz erforderlichen Kreativität habe.

Insoweit sind auch anders als bei Eröffnungsvarianten keine „chaotischen Verhältnisse“ zu befürchten. Erfahrungsgemäß ist jede Partie einmalig. Die

Wahrscheinlichkeit dafür, dass eine neue *tsume-Go* Stellung in einer Partie wiederholt wird, ist dementsprechend gering.

Die andere Möglichkeit ist dagegen, dass die betreffende Stellung nicht das Ergebnis einer Partie zwischen zwei Spielern ist, sondern von einem Problem-Autor alleine verfasst wurde.

In diesem Fall meine ich, dass jedenfalls für neue Stellungen die damit verbundene Kreativität schwer zu leugnen ist. Weiter ist dabei auch zu bedenken, dass viele Zeitungen und Zeitschriften derartige Probleme abdrucken, ihnen also ein gewisser wirtschaftlicher Wert zukommt.

Schließlich ist in diesem Bereich auch der Fall einer Bearbeitung von Werken, deren Urheberrechtsschutz bereits abgelaufen ist, von erheblicher praktischer Bedeutung. Es gibt viele klassische Problemsammlungen, die in modernen Bearbeitungen als Buch erschienen sind. In einem solchen Fall ist es zwar jedermann erlaubt, die bereits im gemeinfreien Bereich befindlichen klassischen Problemstellungen frei zu verwenden. Das gilt aber möglicherweise nicht für die von modernen Autoren hinzugefügten Erläuterungsdiagramme zur Lösung, soweit diese sich nicht für jeden Spieler ohne besondere Mühe aus dem Problem direkt ableiten lassen.

Es kommt auch insoweit wieder darauf an, ob in der Angabe eines Lösungsdiagrammes eine kreative Leistung liegt. Dies wird in den meisten Fällen abzulehnen sein, da die meisten Probleme bei richtiger Lösung keinen Spielraum für individuelle Variation lassen. In jedem Fall wird der den Lösungen beigelegte Text nach allgemeinen Regeln urheberrechtlich geschützt.

Wenn demnach für *tsume-Go* Stellungen in den meisten oben beschriebenen Fällen ein Urheberrechtsschutz prinzipiell anzuerkennen ist, fragt sich weiter, welche Schranken insoweit relevant werden.

Die in § 30 UrhG zugelassene Privatkopie ermöglicht es auch hier wieder, dass ein Spieler für sein eigenes Studium eine in einer Zeitung veröffentlichte Stellung mit seinem Computer nachspielt und damit eine Datei erstellt, also eine Kopie der Problemstellung. Weiter ermöglicht § 43 Nr. 1 UrhG auch, dass im Bereich der zulässigen Privatkopie Bearbeitungen vorgenommen werden. Der Spieler darf also für sein privates Studium nicht nur die Datei aus der Zeitschrift in seinem Computer kopieren, sondern auch Varianten eingeben oder Abwandlungen der

Stellung untersuchen.

Die Grenzen für die Weitergabe einer in dieser Weise erstellten Kopie sind bereits oben behandelt worden. Zulässig ist die Weitergabe nur im engen Familienkreis oder einer ähnlich durch enge persönliche Beziehungen verbundenen und zahlenmäßig stark begrenzten Personengruppe.

Weiter kommt auch hier die Schranke in § 32 in Betracht, nach der ein Zitat zulässig sein kann. Allerdings ist hier zu bedenken, dass anders als oben beim Zitat von einzelnen Stellen einer Partieaufzeichnung ein Zitat einer Problemstellung immer ein Zitat des gesamten Werkes bedeutet und damit die Interessen des Urhebers in erheblich stärkerem Maße beeinträchtigt als in dem anderen Fall. Das deutsche Urheberrecht läßt in § 51 UrhG dieses sogenannte Großzitat nur dann zu, wenn es in wissenschaftlichen Werken zur Erläuterung des Inhaltes geschieht.⁶⁸ Demgegenüber kennt § 32 des japanischen UrhG keine derartige Unterscheidung.

Hier verlangt die Rechtsprechung, dass das zitierte Werk nur eine untergeordnete Funktion im zitierenden Werk hat. So hat etwa das Oberlandesgericht Tokio in einem Fall ein nach § 32 UrhG zulässiges Zitat abgelehnt, in dem ein Buch über einen bestimmten Maler zwölf seiner Bilder in großem Format abgebildet und nur jeweils sehr kurz, teilweise auch erst auf einer neuen Seite, erläutert hatte.⁶⁹

Man wird daher auch beim Zitat von *tsume-Go* Problemen ähnlich strenge Maßstäbe anlegen müssen. Jedenfalls zulässig ist es, einen Fehler in dem Problem in einer anderen Veröffentlichung aufzuzeigen, etwa eine von dem Verfasser übersehene zweite mögliche Lösungsvariante oder eine Widerlegung der vom Verfasser angegebenen Lösung. Dagegen besteht regelmäßig kein Bedarf an zusätzlichen Erläuterungen der vom Verfasser angegebenen Lösung, wenn diese keine Fehler aufweist. Daher wird in den meisten Fällen schwer zu begründen sein, dass die zitierte *tsume-Go* Stellung im zitierenden Werk nur eine untergeordnete Stellung aufweist, womit nur in Ausnahmefällen ein Zitat als zulässig gewertet werden kann.

⁶⁸ Vgl. näher Schack, Urheber- und Urhebervertragsrecht, 2. Aufl. 2001, S. 224-227.

⁶⁹ Oberlandesgericht Tokio vom 17. Oktober 1985, Hanrei Jihô 1176, S. 34; vgl. dazu auch Tamura, Chosakukenhō gaisetsu (Grundriss Urheberrecht), 2. Aufl., S. 244 f.

7. Lizenzen, Vertragsgestaltung und kollektive Verwertung⁷⁰

Wenn man danach fragt, was eigentlich ein professioneller Go-Spieler ist, dann ist eine einfache Antwort der Hinweis auf die Zugehörigkeit zu einer der kollektiven Organisationen. Das sind in Japan vor allem der *Nihon Kiin*, daneben auch der etwas kleinere *Kansai Kiin*. Beide führen regelmäßig Aufnahmeprüfungen in der Form von Turnieren durch. Wer sich bei diesen Turnieren gegen eine sehr starke Konkurrenz durchsetzt, wird als Mitglied anerkannt, erhält einen Rang (erster *Dan*) und die Gelegenheit, an professionellen Turnieren teilzunehmen.

Diese Teilnahme wird durch mehr oder weniger hohe Preisgelder vergütet. Üblicherweise wird eine Vergütung an beide Spieler und eine zusätzliche Siegprämie an den Gewinner bezahlt. Da die meisten Turniere im K.O.-System gespielt werden, bedeutet eine gewonnene Partie in finanzieller Hinsicht zusätzliche Einnahmen durch die Siegprämie plus die Vergütung der nächsten Partie, plus die Chance auf weitere Siegprämien und Vergütungen, wenn auch die nächste Partie gewonnen wird. Davon kann allerdings nur eine kleine Minderheit der dem *Nihon Kiin* angehörenden professionellen Spieler leben. Die große Mehrheit ist auf zusätzliche Einnahmen durch Unterricht oder Veröffentlichungen angewiesen.⁷¹

Wenn man annimmt, dass an einzelnen Go-Partien ein Urheberrecht besteht, dann ist dies eine kollektive Form der wirtschaftlichen Verwertung. Einzelne Spieler verhandeln nicht mit den Medien über die Veröffentlichung einzelner Partien. Vielmehr schließt der *Nihon Kiin* jeweils für jedes Jahr einen Rahmenvertrag mit den Medien und anderen Sponsoren für jedes Turnier ab, in dem die Rechte an allen Partien im Paket verkauft werden. Diese Form der kollektiven Verwertung von Rechten findet sich nicht nur im Go, sondern ist für viele Bereiche der wirtschaftlichen Nutzung von Kultur die Regel.⁷²

Diese Funktion des *Nihon Kiin* entspricht der einer sogenannten Verwertungs-

⁷⁰ Herrn Fumio Kojima (Leiter der Verwaltung des Nihon Kiin) danke ich für zahlreiche Hintergrundinformationen zur Vertragspraxis bei einem Gespräch am 15. März 2004.

⁷¹ Vgl. hierzu näher die Darstellungen bei Nakayama, *Igo no sekai* (Die Welt des Go), 1986, S. 129 ff; Ishida, *Igokai no shinsō* (Die Wahrheit über das Go-Leben), 2002, S. 13 ff., S. 139 ff.

⁷² Vgl. auch Kitagawa, *Das Japanische im japanischen Urheberrecht*, in: Menkhaus (Hrsg.), *Das Japanische im Japanischen Recht*, 1994, S. 363 ff.

gesellschaft. In Deutschland ist etwa die GEMA ein bekanntes Beispiel dafür.⁷³ Damit stellt sich für das japanische Recht die Frage, ob insoweit der *Nihon Kiin* einer entsprechenden Genehmigung bedarf.

Diese Frage ist inzwischen im Gesetz über die geschäftsmäßige Verwaltung von Urheberrechten und ähnlichen Rechten⁷⁴ aus dem Jahr 2000 geregelt. Dieses Gesetz hat eine restriktivere Regulierung solcher Gesellschaften aus dem Jahre 1939 abgelöst, das Gesetz über die geschäftsmäßige Vermittlung von Urheberrechten.⁷⁵

Diese ältere Regelung hat einen engen Bezug zu Deutschland. Sie wurde damals nämlich mit dem ausgesprochenen Zweck eingeführt, den deutschen Juristen *Dr. Wilhelm Plage* aus dem Geschäft zu treiben, der in den dreißiger Jahren sehr energisch im Namen europäischer Verwertungsgesellschaften von japanischen Nutzern Lizenzgebühren eingetrieben hat. Damit war er zwar in finanzieller Hinsicht erfolgreich, hat sich aber bei der Gelegenheit auch viele Feinde gemacht. Da es in Japan zu der Zeit für viele Übersetzer und Musiker noch selbstverständliche Übung war, europäische Autoren und Komponisten weder um Lizenzen zu fragen noch gar ihnen Lizenzgebühren zu zahlen, machte sich *Plage* mit zahlreichen Strafanzeigen und hohen Schadensersatzforderungen nicht unbedingt beliebt. In zahlreichen Zeitungsartikeln war vom „Wirbelsturm *Plage*“ (*Plage senpû*) die Rede. Vermutlich hat kein in Japan praktisch tätiger Jurist je so viel Staub aufgewirbelt wie *Plage*. Die Japaner sind dann darauf gekommen, nach dem Vorbild des deutschen „Gesetzes über die Vermittlung von Musikaufführungsrechten“⁷⁶, mit der in der nationalsozialistischen Diktatur die Verwertung von Musikrechten gleichgeschaltet wurde, eine Genehmigungspflicht für die Verwertung von Urheberrechten einzuführen. *Plage* wurde selbstverständlich keine Genehmigung erteilt (man hatte das Gesetz ja gerade erlassen, um ihn loszuwerden). Er ist dann 1941 nach Deutschland zurückgekehrt.⁷⁷

⁷³ Näher zu Verwertungsgesellschaften in Deutschland Schack, Urheber- und Urheberverlagsrecht, 2. Aufl., S. 500 ff.

⁷⁴ Chosakukentô kanri jigyôhō, Gesetz Nr. 13/2000 vom 29. November 2000, in Kraft seit 1. Oktober 2001, abgedruckt in Sugibayashi (Hrsg), Chosakuken Hôreishû (Gesetzessammlung Urheberrecht), 2001, S. 127 ff.

⁷⁵ Chosakuken ni kansuru chûkaigyômu ni kansuru hôritsu, Gesetz Nr. 67/1939, abgedruckt in Sugibayashi (Hrsg), Chosakuken Hôreishû (Gesetzessammlung Urheberrecht), 2001, S. 127 ff.

⁷⁶ RGBI. I, S. 452

⁷⁷ Zu *Plage* ausführlich die Darstellungen von Ôie, Nippon chosakuken monogatari

Das neue Gesetz sieht nunmehr keine Genehmigungspflicht mehr vor, sondern verlangt nur noch eine Anmeldung. Dies hat unter anderem *Aizawa* 1995 mit der Begründung gefordert, es sei im Interesse der Kulturschaffenden erforderlich, durch mehr Konkurrenz unter frei neu zu gründenden Verwertungsgesellschaften bessere Bedingungen für die Autoren durchzusetzen.⁷⁸

Diese Anmeldungspflicht ist in § 3 des Gesetzes geregelt. Sie besteht für die geschäftsmäßige Verwaltung von Urheberrechten und ähnlichen Rechten, die ihrerseits in § 2 des Gesetzes definiert ist.

Danach bestimmt sich der Anwendungsbereich mittelbar über das UrhG. Es wird nämlich unter anderem verlangt, dass es sich um die Verwertung von Urheberrechten handelt. Weiter ist erforderlich, dass der Auftraggeber (professionelle Go-Spieler, die dem *Nihon Kiin* angehören) den Auftragnehmer (den *Nihon Kiin*) damit beauftragt, für die Nutzung der Urheberrechte Gebühren zu erheben, deren Höhe nicht im einzelnen vom Auftragnehmer bestimmt wird.

Wenn man – wie ich es für richtig halte – einen urheberrechtlichen Schutz für Partiaufzeichnungen prinzipiell annimmt, dann fällt möglicherweise ein erheblicher Teil der Aktivitäten des *Nihon Kiin* unter die Definition in § 2 des Gesetzes über geschäftsmäßige Verwaltung von Urheberrechten und ähnlichen Rechten.

Dies hätte weitreichende Folgen. So ist eine Verletzung der Anmeldepflicht in § 3 des Gesetzes eine Straftat, § 29 Nr. 1 des Gesetzes. Verwertungsgesellschaften, die ihre Tätigkeit ordnungsgemäß angemeldet haben, unterliegen einer staatlichen Aufsicht nach den §§ 19 ff. des Gesetzes. Nach den §§ 13 und 14 des Gesetzes sind Tarife für die Höhe der für die Nutzung von Partiaufzeichnungen zu zahlenden Gebühren zu erstellen. Nach § 16 des Gesetzes darf der *Nihon Kiin* die Nutzung einer Partiaufzeichnung (etwa durch Veröffentlichung in einer Zeitung) nur mit gutem Grund verweigern. Es besteht ein prinzipieller Zwang zum Vertragsabschluss, wenn die nach dem Tarif berechnete Gebühr bezahlt wird. Dies ist nur eine Andeutung, es gibt noch zahlreiche andere wichtige Regeln, die in dem

(Geschichten zum japanischen Urheberrecht), 2. Aufl. 1999 und Yoshimura/Ôie, *Purahge senpû to sono hamon* (Der Plage-Wirbelsturm und seine Folgen), in: Aoyama Gakuin Daigaku Hôgakubu (Hrsg.), *Ongaku to hô* (Musik und Recht), 1994, S. 36 ff.
⁷⁸ Aizawa, *Chosakuken, chosakurinsetsuken to iwayuru shûchûkanri* (Urheberrechte, ähnliche Rechte und die sogenannte zentrale Verwaltung), in: Chiteki Zaisan Kenkyûsho, *Chiteki zaisan no chôryû* (Strömungen des Rechts des geistigen Eigentums), 1995, S. 1 ff.

Moment eingreifen, in dem der *Nihon Kiin* als Verwertungsgesellschaft anmeldepflichtig wird und damit dem Gesetz unterliegt.

Der *Nihon Kiin* ist aber im Moment nicht angemeldet. Im März 2004 weist das Register beim Kulturamt 37 Vereinigungen auf,⁷⁹ unter denen der *Nihon Kiin* allerdings nicht zu finden ist. Wie ich vom *Nihon Kiin* höre, ist man auch an einer derartigen Anmeldung nicht interessiert, da der *Nihon Kiin* nicht genügend Verwaltungskapazität habe, um die damit verbundene Arbeit zu bewältigen.

Damit wird die Frage nach dem Urheberrechtsschutz für den *Nihon Kiin* ein zweischneidiges Schwert. Zwar erscheint es auf den ersten Blick als erwünscht, so wie auch auf der bereits zitierten Internet-Seite des *Nihon Kiin*⁸⁰ einen Urheberrechtsschutz für Partiaufzeichnungen zu fordern. Im Zusammenhang mit der Registrierungspflicht für Verwertungsgesellschaften führt aber eben dies dann möglicherweise zu den oben beschriebenen weitreichenden Folgen.

Daran kommt man aber dann vorbei, wenn im Rechtsverhältnis zwischen Spieler und *Nihon Kiin* keine Treuhand, sondern eine vollständige Übertragung des Urheberrechts angenommen wird. Das genannte Gesetz gilt nur, wenn die Verwertungsgesellschaft vom Urheberrechtssinhaber entweder nur eine Vollmacht zu Rechtsgeschäften im Namen des Urhebers erhält oder zwar das Urheberrecht übertragen wird, dies aber nur im Rahmen eines Treuhandverhältnisses geschieht. Wenn dagegen das Urheberrecht vom Spieler an den *Nihon Kiin* vollständig verkauft und übertragen wird, nimmt der *Nihon Kiin* in allen weiteren Verhandlungen mit Dritten eigene Urheberrechte wahr und ist damit nicht mehr Verwertungsgesellschaft im Sinne des Gesetzes.⁸¹

Das deutsche Urheberrecht lässt eine derartige Übertragung nicht zu, § 29 Abs. 1 des deutschen UrhG.⁸² Das ist nach § 61 Abs. 1 des japanischen UrhG anders.

⁷⁹ Bunkachô (Kulturamt), www.bunka.go.jp/ejigyouscript/ipzenframe.asp.

⁸⁰ Nihon Kiin, Kifu kanri sofuto, kifu dehtah, hohmupehji rinku nado no goriyô annai ((Information zur Nutzung der Software zur Verwaltung von Partiaufzeichnungen, der Daten von Partien und in Hinblick auf Links zur Homepage), www.nihonkiin.or.jp/kk/j/ugf-dl.htm).

⁸¹ Vgl. die Erläuterungen von Goji, Chosakukentô kanri jigyôhō no kaisetsu (Erläuterung des Gesetzes über die geschäftsmäßige Verwaltung von Urheberrechten und ähnlichen Rechten), Kopiraito 477 (2001), S. 26, 27 f.

⁸² Vgl. näher z.B. Nordemann, in: Loewenheim, Handbuch des Urheberrechts, 2003, S. 327 ff.

Danach kann in Japan ein Urheberrecht ganz oder teilweise übertragen werden.⁸³

Eben eine solche Übertragung ist wohl hier anzunehmen. Spieler erhalten ein bestimmtes Honorar für jede Partie, dessen Höhe davon abhängt, ob die Partie gewonnen oder verloren wurde und wie wichtig die betreffende Partie gewesen ist. Dieses Honorar lässt sich als Entgelt für die vollständige Übertragung des Urheberrechtes verstehen. Damit handelt der *Nihon Kiin* beim Abschluss von Verträgen mit Medienunternehmen und anderen Sponsoren nicht zur Verwertung von fremden Urheberrechten, sondern im eigenen Namen und auf eigene Rechnung.

Seit 2001, also im engen zeitlichen Zusammenhang mit dem oben genannten Gesetz, gibt es eine zusätzliche Begründung für diese rechtliche Wertung in den Regeln des *Nihon Kiin* über die Verwaltung von Partien, die im Verhältnis zu professionellen Spielern als mit diesen abgeschlossener Vertrag gelten. Danach übertragen die Spieler alle Urheberrechte an den unter diese Regeln fallenden Partien gegen die Zahlung des Preisgeldes für die betreffende Partie.

Anders als bei einer Verwertungsgesellschaft wie der GEMA haben Spieler auch keinen Anspruch mehr weitere Tantiemen, wenn eine Partieaufzeichnung über die ursprüngliche Erstveröffentlichung etwa in der ein Turnier veranstaltenden Zeitung später noch in anderer Form verwertet wird, da die Rechte nunmehr dem *Nihon Kiin* zustehen. Allerdings höre ich vom *Nihon Kiin*, dass bei einer Gesamtausgabe der Partien eines berühmten Spielers diesem ein Teil der dadurch erzielten Einnahmen bezahlt werden (seinen an den Partien beteiligten Gegnern dagegen nichts). Dies ist dann wohl eine Ausnahme vom Grundsatz, dass keinerlei Rechte bei den Spielern verbleiben.

Mit der Übertragung des Urheberrechtes an den *Nihon Kiin* werden auch gleichzeitig die möglichen Komplikationen vermieden, die sonst aus der Tatsache entstehen können, dass normalerweise zwei Urheber an der Entstehung einer Partie beteiligt sind und daher ihnen das Urheberrecht gemeinsam zusteht.⁸⁴

Nach den §§ 75 ff. UrhG ist in Japan eine Eintragung des Urheberrechtes

⁸³ Vgl. näher Tamura, Chosakukenhō gaisetsu (Grundriss Urheberrecht), 2. Aufl., S. 502 ff.

⁸⁴ Dazu aus der Sicht der Praxis Toyoda, Henshūsha no chosakuken kisochochiki (Grundwissen Urheberrecht für Redakteure), 4. Aufl. 2002, S. 196 ff.

möglich.⁸⁵ Dabei ist in diesem Zusammenhang vor allem § 77 Nr. 1 UrhG zu beachten. Danach kann eine Übertragung des Urheberrechtes Dritten nicht entgegengehalten werden, wenn keine Eintragung erfolgt ist. „Dritte“ in diesem Sinne sind allerdings nach der Rechtsprechung⁸⁶ nicht geschützt, wenn sie das Urheberrecht verletzen. Vielmehr gilt dieser Schutz nur für Rechtsgeschäfte mit dem ursprünglichen Urheberrechtsinhaber. Es hilft also im Prozess wegen der Verletzung eines Urheberrechts dem Beklagten nichts, darauf hinzuweisen, dass der *Nihon Kiin* in keinem Fall die Übertragung des Urheberrechts eintragen lässt und der Verletzer daher die Aktivlegitimation des *Nihon Kiin* nach § 77 UrhG bestreitet.

Eine andere Frage ist, ob es sich möglicherweise empfiehlt, die Liberalisierung des Rechts der Verwertungsgesellschaften durch das neuere Gesetz dazu zu nutzen, eine eigene neue Verwertungsgesellschaft zu gründen, die in enger Zusammenarbeit mit dem *Nihon Kiin* Tarife für die Zweitveröffentlichung von Partiaufzeichnungen ausarbeitet und eine solche Zweitverwertung anbietet.

So könnte man sich etwa vorstellen, dass ein starker Spieler, der nicht dem *Nihon Kiin* angehört, regelmäßig Partien aus dem Bereich des *Nihon Kiin* kommentieren und für ein Entgelt von einigen Cent pro Kommentar an Abonnenten verschicken möchte. Wenn dieser Spieler dann das Urheberrecht an den Partiaufzeichnungen beachten will, wäre es für ihn sehr nützlich, wenn er im Tarif einer Verwertungsgesellschaft nachschlagen könnte, wieviel Prozent seiner Einnahmen er für eine Lizenz an die Verwertungsgesellschaft abführen muss, um seine Tätigkeit auf eine legale Basis zu stellen. Derzeit gibt es eine solche auf Go spezialisierte Verwertungsgesellschaft nicht.

Im Schach wurde eine derartige zentrale Verwertung von Partiaufzeichnungen von der Generalversammlung des Weltschachverbandes 1998 anvisiert. Nach den Plänen zu der Zeit sollte die nicht kommerzielle Veröffentlichung auch in Zukunft frei bleiben, während für kommerzielle Verwertung eine Lizenzgebühr eingetrieben werden sollte, die zu 35 % der Verwertungsgesellschaft, zu 35 % den Spielern, zu 10 % dem Weltschachverband sowie zu 15 % dem Turnierveranstalter und zu 10 %

⁸⁵ Vgl. hierzu auch Pilny, Die Registrierung von Computer-Software in Japan, GRUR Int. 1988, S. 26 ff.

⁸⁶ Reichsgericht vom 27. Mai 1932, Minshû 11, 11, S. 1069; OLG Tokio vom 29. September 1980, Hanrei Jihô 981, S. 75; Tamura, Chosakukenhō gaisetsu (Grundriss Urheberrecht), 2. Aufl., S. 510.

dem gastgebenden Schachverband zufließen sollte.⁸⁷ Die Rechnung geht offenbar nicht auf (insgesamt sollen hier 105 Prozent verteilt werden). Tatsächlich ist daraus dann wohl auch nichts geworden. Bemerkenswert ist in diesem Zusammenhang auch die Kritik ("lunacy") an diesem Plan von *Harding*, der die Auffassung vertritt, ein solcher Plan helfe nur dem Weltschachverband und einigen wenigen berühmten Spielern, während alle anderen nur Nachteile davon hätten.⁸⁸

In der Vertragspraxis des *Nihon Kiin* erhalten die Medienunternehmen, die ein bestimmtes Turnier veranstalten, ein Erstveröffentlichungsrecht, also eine Lizenz. Wenn über eine rechtmäßige Zweitverwertung zu entscheiden ist, wird in der Praxis auch der Veranstalter gefragt, da dieser die wirtschaftliche Basis für alle Zahlungen an die beteiligten professionellen Spieler bereitstellt. Ein Urheberrechtshandbuch für Mitarbeiter von Medienunternehmen empfiehlt auch, in einem solchen Fall zunächst den Veranstalter des Turniers wegen einer Lizenz anzusprechen.⁸⁹

Diese Äußerung ist auch deswegen bemerkenswert, weil der Autor aus der Sicht der Praxis in einem Buch über Urheberrecht in Japan der Frage nach dem Schutz von Partieaufzeichnungen ein eigenes kurzes Kapitel widmet und dabei zum Schluss kommt, dass ein derartiger Urheberrechtsschutz anzuerkennen sei.⁹⁰ Damit lässt sich sagen, dass in der japanischen Vertragspraxis Urheberrechte nicht nur einseitig vom *Nihon Kiin* behauptet, sondern auch von anderen Medienunternehmen durchaus anerkannt werden.

8. Internationale Maßstäbe

Für das japanische Recht lässt sich also als Ergebnis festhalten: Partieaufzeichnungen werden vom Urheberrecht wie andere Werke auch geschützt. Der *Nihon Kiin* beansprucht auch ein Urheberrecht an diesen Werken, das ihm von den Spielern jeweils übertragen wird. Dies wird auch in der Praxis von anderen Medienunternehmen beachtet.

⁸⁷ Siehe den Bericht bei Crowther, *The Week in Chess* 205, www.chesscenter.com/twic/twic205.html

⁸⁸ Harding, *Chess Games Belong to the World*, www.chesscafe.com/text/kibitz17.txt.

⁸⁹ Toyoda, *Masumedeia to chosakuken* (Massenmedien und Urheberrecht), 1996, S. 143.

⁹⁰ Toyoda a.a.O. S. 141 ff.

Ehe ich nun in einem weiteren Abschnitt frage, welche anderen Gesichtspunkte sich nach deutschem Urheberrecht ergeben, sei hier nun untersucht, wie nach der Revidierten Berner Übereinkunft (im folgenden RBÜ) zum Schutz von Werken der Literatur und Kunst der Schutz von Partiaufzeichnungen zu beurteilen ist. Dieser älteste völkerrechtliche Vertrag auf dem Gebiet des Urheberrechts gilt bereits seit über hundert Jahren.⁹¹ Die letzte Revision dieses Vertrages beruht auf einer Konferenz in Paris 1971. Im Zusammenhang mit Go ist bemerkenswert, dass seit 1989 die USA, seit 1992 China und seit 1996 auch Korea Mitglied sind.⁹² Dies vor allem auch deshalb, weil vor allem in den letzteren Staaten bisher ein Bewusstsein für den urheberrechtlichen Schutz von Partiaufzeichnungen noch sehr schwach ausgeprägt ist, andererseits aber Korea und China inzwischen Japan in der Spielstärke und in der Popularität von Go überholt haben,⁹³ so dass dies besonders wichtige Märkte sind.

In der RBÜ findet sich die den §§ 2, 10 des japanischen UrhG entsprechende Definition des Werkes in Art. 2. Dieser lautet:

„1. Die Bezeichnung „Werke der Literatur und Kunst“ umfasst alle Erzeugnisse auf dem Gebiet der Literatur, Wissenschaft und Kunst, ohne Rücksicht auf die Art und Form des Ausdrucks, wie: Bücher, Broschüren, und andere Schriftwerke; Vorträge, Ansprachen, Predigten und andere Werke gleicher Art; dramatische oder dramatisch-musikalische Werke; choreographische Werke und Pantomimen; musikalische Kompositionen mit und ohne Text; Filmwerke einschließlich der Werke und Pantomimen; musikalische Kompositionen mit mit oder ohne Text; Filmwerke einschließlich der Werke, die durch ein ähnliches Verfahren wie Filmwerke hervorgebracht sind; Werke der zeichnenden Kunst, der Malerei, der Bildhauerei, Stiche und Lithographien; photographische Werke, denen Werke gleichgestellt sind, die durch ein der Photographie ähnliches Verfahren hervorgebracht sind; Werke der angewandten Kunst; Illustrationen, geographische Karten; Pläne, Skizzen und Darstellungen plastischer Art auf den Gebieten der Geographie, Topographie, Architektur oder Wissenschaft.

2. Der Gesetzgebung der Verbandsländer bleibt jedoch vorbehalten, die Werke der

⁹¹ Vgl. Schack, Hundert Jahre Berner Übereinkunft, JZ 1986, S. 824 ff.

⁹² Redaktion, Übersicht über den Stand der internationalen Verträge auf dem Gebiet des Urheberrechts am 1. Januar 1999, GRUR Int. 1999, S. 435 f.

⁹³ Vgl. näher (aus japanischer Sicht diese Entwicklung bedauernd) dazu Ishida, Igokai no shinsô (Die Wahrheit über das Go-Leben), 2002.

Literatur und Kunst oder eine oder mehrere Arten davon nur zu schützen, wenn sie auf einem materiellen Träger festgelegt sind. (...)

8. Der Schutz dieser Übereinkunft besteht nicht für Tagesneuigkeiten oder vermischte Nachrichten, die einfache Zeitungsmittelungen darstellen.“⁹⁴

Dieser Wortlaut unterscheidet sich nicht wesentlich von dem des japanischen Urheberrechts. Das ist nur natürlich, denn Japan ist ja als Mitgliedstaat der RBÜ verpflichtet, sein Urheberrecht an Art. 2 RBÜ anzupassen.

Als ein Unterschied kommt in Betracht, dass Art. 2 RBÜ von „allen Erzeugnissen“ spricht und damit anders als Art. 2 des japanischen UrhG weder den Ausdruck von Gedanken oder Gefühlen verlangt, noch, dass dies „in kreativer Weise“ geschieht.

Dies bedeutet allerdings nicht, dass diese Merkmale nicht erforderlich seien. Vielmehr haben die Verfasser des Vertragstextes dies als selbstverständlich vorausgesetzt.⁹⁵

Daher lässt sich auch in Hinblick auf Art. 2 RBÜ behaupten, es fehle an einer schöpferischen Leistung und gehe nur in die Darstellung eines tatsächlichen Ereignisses. Ich habe bereits dargelegt, dass diese Auffassung darauf beruht, die Leistung des Protokollführers mit der der Spieler zu verwechseln und daher nicht überzeugt. Dies gilt hier entsprechend. Bei Art. 2 RBÜ ist auch im Verhältnis zum japanischen Recht noch klarer, dass die Ausnahme in Absatz 8 für „Tagesneuigkeiten oder vermischte Nachrichten“ offenbar den Bericht über eine Go-Partie nicht erfasst.

Auch in Art. 2 RBÜ ist wie im japanischen Recht nirgends ausdrücklich von Go oder Schach die Rede. Dies schließt aber ebenso wie im japanischen Recht die Schutzfähigkeit keineswegs aus. Vielmehr ist auch Art. 2 RBÜ nicht als abschließende, sondern nur als beispielhafte Aufzählung zu verstehen, wie sich aus dem Wort „wie“ in der Einleitung der Aufzählung ergibt.⁹⁶

Andererseits bleibt es aber Rechtsprechung und Gesetzgebung der Mitgliedstaaten überlassen, den Anwendungsbereich des Urheberrechtes über die aus-

⁹⁴ Zitiert nach Nordemann/Vinck/Hertin, Internationales Urheberrecht, 1977, S. 28.

⁹⁵ Nordemann/Vinck/Hertin a.a.O. S. 31 f; Masoyé, Kommentar zur Berner Übereinkunft zum Schutz von Werken der Literatur und Kunst, 1981, S. 14.

⁹⁶ Nordemann/Vinck/Hertin a.a.O. S. 32 ; Masoyé, a.a.O., S. 9 f.

drücklich aufgezählten Gegenstände hinaus festzulegen. Art. 19 RBÜ lautet: „Die Bestimmungen dieser Übereinkunft hindern nicht daran, die Anwendung von weitergehenden Bestimmungen zu beanspruchen, die durch die Gesetzgebung eines Verbandslandes etwa erlassen werden.“ Damit wird deutlich, dass die RBÜ nur einen Mindestschutz gewährt, der von den Mitgliedstaaten auch überschritten werden kann. Das gilt insbesondere, wie *Nordemann* überzeugend dargelegt hat,⁹⁷ für den Werkbegriff in Art. 2 RBÜ. Die Mitgliedstaaten trifft nur eine Mindestverpflichtung, die in dem Moment erfüllt ist, in dem alle ausdrücklich benannten Werkarten auch geschützt werden. Zu einem darüber hinaus gehenden Schutz sind sie berechtigt, aber nicht verpflichtet.

Das bedeutet also etwa im Verhältnis zwischen Japan und Korea: Japan hat es zur Strategie für das 21. Jahrhundert erklärt, die wirtschaftliche Basis der Nation durch Förderung der Entwicklung, des Schutzes und der Anwendung von geistigem Eigentum zu sichern.⁹⁸ Zu diesem Zweck wurde unter anderem im Jahre 2002 ein Grundgesetz zum geistigen Eigentum⁹⁹ erlassen, dessen Artikel 17 die japanische Regierung verpflichtet, gegenüber ausländischen Staaten auf die Beachtung von Rechten des geistigen Eigentums hinzuwirken.

Japan kann aber nicht gegenüber Korea nach der RBÜ verlangen, einen wirksamen urheberrechtlichen Schutz für Partiaufzeichnungen zu gewährleisten, weil diese Werkart in dem Katalog von Art. 2 RBÜ nicht enthalten ist. Dennoch bleibt die RBÜ aber nicht ohne Wirkung in diesem Bereich. Vielmehr ist der nach japanischem Recht anzuerkennende Urheberrechtsschutz für Partiaufzeichnungen nach dem Prinzip der Inländerbehandlung in Artikel 5 Abs. 1 RBÜ auch auf koreanische Staatsbürger auszudehnen, die in Japan einen entsprechenden Schutz nachsuchen. Mit anderen Worten: Die RBÜ verbietet eine Diskriminierung, wonach nur Go-Spieler mit japanischer Staatsangehörigkeit den Urheberrechtsschutz in Anspruch nehmen können.

Die Praxis des *Nihon Kiin* entspricht dem bereits. Der *Nihon Kiin* kauft von allen Spielern unabhängig von ihrer Staatsangehörigkeit die Urheberrechte an ihren Partien gegen Zahlung des Preisgeldes für die betreffende Partie auf. Eine

⁹⁷ Nordemann, Das Prinzip der Inländerbehandlung und der Begriff der „Werke der Literatur und Kunst“, GRUR Int. 1989, S. 615 ff.

⁹⁸ Heath, Japan's Anti-trust and IP Policy in the Last Decade, Zeitschrift für Japanisches Recht 15 (2203), S. 171, 196 ff.

⁹⁹ Gesetz Nr. 122/2002 vom 4. Dezember 2002.

Diskriminierung nach Staatsangehörigkeit ist der gegenwärtigen Praxis des *Nihon Kijin* fremd.

9. Deutsches Recht

Nun noch relativ kurz einige Bemerkungen zu der Frage, ob das deutsche Urheberrecht im Vergleich zur japanischen Rechtslage und Praxis erhebliche Besonderheiten aufweist. Hier wird kein Schwerpunkt der Darstellung liegen, da der Markt für Go-Literatur im Go-Entwicklungsland Deutschland relativ klein ist und es daher nur um so wenig Geld geht, dass sich eine intensivere Untersuchung nicht lohnt. Allerdings spielt das deutsche Urheberrecht mittelbar auch für das japanische Recht eine Rolle, da viele japanische Rechtswissenschaftler die Diskussion in Deutschland verfolgen und auch bei der Auslegung des japanischen Rechts berücksichtigen.¹⁰⁰

Die gesetzliche Definition des Werkbegriffs im deutschen Recht unterscheidet sich nicht wesentlich vom japanischen Recht. Dies ist auch so zu erwarten, weil sowohl Japan als auch Deutschland der RBÜ angehören und daher einen gemeinsamen Mindeststandard gewährleisten müssen.

Der Werkbegriff in Deutschland¹⁰¹ erfordert: Es muss sich um eine persönliche geistige Schöpfung auf dem Gebiet von Literatur, Wissenschaft oder Kunst handeln. Ebenso wie in Japan und wie in der RBÜ wird dies durch einen nicht abschließenden Katalog von einzelnen Werkarten erläutert.

Allerdings gibt es keine § 1 des japanischen Gesetzes entsprechende Vorschrift, mit der die Förderung der Kultur als allgemeiner Zweck des Gesetzes vorgeschrieben wird.

Daher ist es eher als in Japan denkbar, die Begriffe Literatur, Wissenschaft und Kunst eng zu verstehen und eine Erscheinung wie die geistige Produktion einer Go-Partie mangels eindeutiger Einordnung in dieses Schema für nicht geschützt zu

¹⁰⁰ Vgl. z.B. Handa, *Minpô to chosakuken no hazama ni ikete – watashi no rireki* (Ein Leben zwischen dem Zivilrecht und dem Urheberrecht – Mein Lebenslauf), Aoyama Hôgaku Ronshû 45/4 (2004), S. 1, 10 ff.

¹⁰¹ Vgl. etwa Schrickler-Loewenheim, *Urheberrecht*, 2. Aufl. 1999, S. 46 ff; Wenzel, *Urheberrecht für die Praxis*, 3. Aufl. 1996, S. 31 ff; Fromm/Nordemann-Vinck, *Urheberrecht*, 7. Aufl. 1988, S. 53 ff.

erklären.

Allerdings versteht man auch in Deutschland diese Begriffe weit. *Schack* geht so weit, dieser Aufzählung überhaupt keine selbständige Abgrenzungsfunktion zuzuerkennen.¹⁰² Das ist auch für das deutsche Recht ebenso wie für das japanische Recht angesichts von Gegenständen wie Programmen und Landkarten in der Aufzählung der ausdrücklich als geschützt angesehenen Werkarten durchaus überzeugend. Auch im deutschen Recht scheitert die Anerkennung des Urheberrechtsschutzes für Partiaufzeichnungen daher nicht daran, dass sich nicht genau sagen lässt, ob es sich um Wissenschaft oder um Kunst handelt.

Die anderen Voraussetzungen sind bereits im Zusammenhang mit dem japanischen Recht ausführlich behandelt worden. Go-Partien sind individuelle, persönliche Schöpfungen, da keine Partie wie die andere verläuft und der Partiehinhalt ganz wesentlich von der Persönlichkeit der Spieler bestimmt wird. Sie sind auch geistige Schöpfungen. Die Behauptung von *Schack*,¹⁰³ es fehle an einem gedanklichen Inhalt, habe ich bereits oben im Abschnitt über japanisches Recht ausführlich widerlegt. Darauf kann ich jetzt verweisen.

Damit gilt auch für die Rechtslage in Deutschland, dass Partiaufzeichnungen Werke nach dem Urheberrechtsgesetz sind. Andererseits hat sich diese Auffassung anders als in Japan in der Praxis noch nicht durchsetzen können. Der Deutsche Go-Bund hat anders als der *Nihon Kiin* soweit ersichtlich überhaupt keine offizielle Auffassung zu der Frage. Umgekehrt werden auf der Internet-Seite des Deutschen Go-Bundes¹⁰⁴ Partien aus japanischen Turnieren zum Nachspielen angeboten. Dies bedarf nach meiner hier begründeten Auffassung einer Lizenz des Rechteinhabers, also des *Nihon Kiin*, die dieser vermutlich auch im Interesse der internationalen Verbreitung zu erteilen bereit wäre. Es ist der Internet-Seite allerdings nicht zu entnehmen, dass eine derartige Lizenz bereits erteilt oder auch nur angefragt wäre.

Ob sich dieser Zustand in Zukunft ändert, muss sich erst noch herausstellen. Ob eine entsprechende Änderung erstrebenswert ist, wird sehr wahrscheinlich kontrovers bleiben. Jedenfalls ist aber bis auf weiteres damit zu rechnen, dass die Frage für den deutschen Markt akademisch bleibt, weil es mangels relevanten Umsatzes dort für den Rechteinhaber *Nihon Kiin* schlicht nicht lohnt, auch nur

¹⁰² Schack, Urheber- und Urhebervertragsrecht, 2. Aufl. 2001, S. 81 f.

¹⁰³ Schack a.a.O., S. 91.

¹⁰⁴ Deutscher Go-Bund, Partien nachspielen, www.dgob.de/index.htm?jago/index.htm.

ernsthaft darüber nachzudenken, eventuelle Urheberrechte in Deutschland auch durchzusetzen.

Allerdings wäre es wohl zu begrüßen, wenn der *Nihon Kiin* dem Deutschen Go-Bund eine Lizenz zur Verwertung bestimmter Partiaufzeichnungen zum Zweck der Verbreitung von Go in Deutschland erteilen könnte. Die gegenwärtige Situation ist vor allem durch Unklarheit gekennzeichnet. Diese ließe sich mit einer entsprechenden Vereinbarung mit dem *Nihon Kiin* wohl beseitigen. Dabei sei auch betont, dass eine Lizenz keineswegs mit einer Zahlung von Lizenzgebühren verbunden sein muss.

In diesem Zusammenhang sei etwa darauf hingewiesen, dass die von *Creative Commons* entwickelten Lizenzen, mit denen „einige Rechte vorbehalten“ werden sollen, für diesen Zweck möglicherweise gut passen. Eine deutsche Version dieser Lizenzen ist vor kurzem veröffentlicht worden.¹⁰⁵

10. Amerikanisches Recht

Auch zum amerikanischen Recht will ich noch einige kurze Hinweise bringen.

Zunächst einmal sei hier eine kurze Äußerung von *Gasaway* in einem neueren Aufsatz zitiert, wonach Schachspieler als Autoren der von ihnen gespielten Aufzeichnungen zu sehen seien: „Chess players are the "authors“ of their recorded games“.¹⁰⁶

Interessant ist aber vor allem eine Äußerung von *Carter*¹⁰⁷. Danach ist die Weiterentwicklung der Theorie im Schachspiel nicht vom Urheberrecht erfasst. Dennoch gelten soziale Normen, die verlangen, dass man in einem Artikel über einen bestimmten neuen Zug angibt, von wem dieser neue Zug zuerst beschrieben wurde.

Dies lässt sich auch in japanischer Go-Literatur häufig feststellen. Ich habe schon in vielen Fällen einen ähnlichen Hinweis gesehen. Dies entspricht der

¹⁰⁵ Vgl. z.B. Wikipedia, Creative Commons, de.wikipedia.org/wiki/Creative_Commons.

¹⁰⁶ Gasaway, Libraries, Users, and the Problems of Authorship in the Digital Age, *DePaul Law Review* 52 (2003), S. 1193 (1215).

¹⁰⁷ Carter, Custom, Adjudication, and Petrushevsky's Watch: Some Notes From the Intellectual Property Front, *Virginia Law Review* 78 (1992), S. 138 f.

Verpflichtung, bei einem Zitat eines urheberrechtlich geschützten Werkes die Quelle anzugeben. Selbst wenn diese Verpflichtung als Rechtspflicht nicht bestehen sollte, ist dennoch durchaus denkbar, dass sie als moralische Pflicht von Autoren im Bereich von Go oder Schach erwartet wird.

Eben dies ist auch mein Ergebnis bei der Untersuchung der Frage, ob ein Urheberrecht bei der Entwicklung von neuen Zügen anzuerkennen ist. Der oben genannte Kompromiss geht dahin, jedermann frei die Verwendung neuer Züge in eigenen Partien zu gestatten, dagegen aber die unbeschränkte Übernahme von Diagrammen in Büchern nicht zu gestatten, sondern mindestens eine Quellenangabe zu verlangen.

11. Rechtspolitische Bewertung und Ausblick

Die Analyse oben hat gezeigt, dass bereits nach geltendem Recht jedenfalls in Japan das Urheberrecht eine nicht unerhebliche Rolle bei der Verwertung von Partiaufzeichnungen spielt. Andererseits sind auch in Japan viele Fragen noch ungeklärt. Im Vergleich zur Verwertung etwa von Musik fehlt es sowohl an klaren gesetzlichen Vorgaben im UrhG als auch an leistungsfähigen Verwertungsgesellschaften mit entsprechenden Tarifen. Die Situation ist selbst in Japan noch von viel Unsicherheit geprägt.

Vor diesem Hintergrund sei in diesem letzten Abschnitt einmal aus rechtspolitischer Perspektive gefragt, ob denn ein Urheberrechtsschutz für Partiaufzeichnungen überhaupt angemessen und sinnvoll ist. Diese Frage ist wohlgermerkt völlig unabhängig von der bereits behandelten Frage, wie nach geltendem japanischem, internationalem und deutschem Recht das Verhältnis von Go und Urheberrecht zu beurteilen ist.

Hierfür sind folgende Argumente zu beachten.

Einerseits ist festzustellen: Im Schach geht die Praxis bisher dahin, ein Urheberrecht nicht anzuerkennen. Auch für Go lässt sich dies jedenfalls für den Bereich von China und Korea annehmen.

Hat dies dazu geführt, dass niemand mehr ernsthaft Schach spielt? Bedeutet der fehlende urheberrechtliche Schutz in Korea und China, dass dort die nötigen

Bedingungen für die Arbeit professioneller Spieler fehlen?

Die Antwort ist offensichtlich. Auch ohne einen urheberrechtlichen Schutz für das wichtigste Ergebnis ihrer intellektuellen Tätigkeit gibt es zahlreiche professionelle Schachspieler im Westen. Die Go-Kultur in China und Korea hat auch ohne eine Förderung durch das Urheberrecht sowohl nach dem Maßstab der Spielstärke der Spitzenspieler als auch nach dem der Anzahl der Spieler in der Bevölkerung Japan überholt.¹⁰⁸

Damit ist dieser Bereich geradezu ein Musterbeispiel zur Widerlegung der dem Urheberrecht zugrunde liegenden These, dass ohne einen finanziellen Anreiz durch ein Monopolrecht an der wirtschaftlichen Verwertung von Werken keine Werke geschaffen werden.¹⁰⁹ Finanzielle Anreize sind eben auch gerade für geistige Leistungen auch in anderer Weise als durch die Verwertung von Monopolrechten möglich. Go wird etwa in China als Sport angesehen und entsprechend gefördert. Erfolgreiche professionelle Spieler verdienen hundertfach mehr als ein Durchschnittseinkommen. Dazu ist ein urheberrechtlicher Schutz offenbar nicht nötig.

Dies ist unter anderem für die neuere Diskussion um eine Begrenzung des Urheberrechts von Interesse. Ein Beispiel für diesen Bereich ist die bereits erwähnte *General Public License* der *Free Software Foundation*, die zu einer Revolution im Bereich der Softwareentwicklung geführt hat, etwa zur gemeinsamen Entwicklung eines Betriebssystems „Linux“ im größten gemeinsamen Entwicklungsprojekt in der Geschichte der Menschheit.¹¹⁰ Ein anderes ist die Arbeit von *Lessig*, der unter anderem einen Abbau des urheberrechtlichen Schutzes verlangt¹¹¹ und dies auch mit seinem *Creative Commons* Projekt¹¹² unterstützt, indem er Vertragsformulare für einen begrenzten Urheberrechtsschutz bereitstellt. Ich habe in meinem Blog zu diesem Fragenkreis zahlreiche Beiträge geschrieben.¹¹³

Das Beispiel zeigt deutlich, dass geistige Leistungen auch ohne Urheberrecht

¹⁰⁸ Vgl. im einzelnen wiederum Ishida, *Igokai no shinsô* (Die Wahrheit über das Go-Leben), 2002.

¹⁰⁹ Vgl. etwa Heinemann, *Immaterialgüterschutz in der Wettbewerbsordnung*, 2002, S. 12 ff; Boldrin/Levine, *The Case Against Intellectual Property*, levine.sscnet.ucla.edu/papers/intellectual.htm (2002); Stallman, *Misinterpreting Copyright*, www.gnu.org/philosophy/misinterpreting-copyright.html (2002).

¹¹⁰ Vgl. etwa Torvalds/Diamond, *Just for Fun*, 2001, Introduction.

¹¹¹ Lessig, *The Future of Ideas*, 2001, S. 250 ff.

¹¹² Creative Commons, www.creativecommons.org.

¹¹³ Lenz, *Lenz Blog*, k.lenz.name/LB.

belohnt werden können.

Weiter bedeutet die Anerkennung eines Urheberrechts immer eine erhebliche Beschränkung der Freiheit zur Verwendung des betreffenden Gegenstandes. Diese Beschränkung betrifft alle außer dem Inhaber des Urheberrechts, also einen sehr großen Kreis von Personen und Institutionen. Viele davon haben bisher keinerlei Bewusstsein dafür, dass ein urheberrechtlicher Schutz nötig sein könnte. Daher ist mit einer heftigen Reaktion all derer zu rechnen, die bisher Partiaeufzeichnungen völlig frei verwendet haben, wenn man die Beachtung eines Urheberrechtes fordern sollte.

Ich erinnere in diesem Zusammenhang an die bereits oben zitierte Äußerung von *Harding*,¹¹⁴ der die vom Weltschachverband Ende der neunziger Jahre beabsichtigte Anerkennung eines Urheberrechtes an Schachpartien als „lunacy“ kritisierte. Ich erinnere weiter an das oben beschriebene Schicksal von *Plage*, der sich mit einer konsequenten Durchsetzung des Urheberrechtes ausländischer Autoren im Japan der dreißiger Jahre so viele Feinde gemacht hat, dass er letztlich das Land verlassen musste. Weiter genügt auch ein Blick auf die über 200 Beiträge zum Thema „copyright“ in der Newsgruppe „rec.games.go“,¹¹⁵ um festzustellen, dass viele Go-Spieler sehr starke Emotionen mit diesem Thema verbinden.

Wer also einen urheberrechtlichen Schutz für Go-Partien fordert, muss sich auf einen starken Gegenwind einstellen.

Weiter besteht auch ein klarer Interessengegensatz zwischen der Anerkennung von Urheberrechten und der weltweiten Verbreitung von Go-Kultur. Wenn man im Zusammenhang mit Go jeglichen Urheberrechtsschutz ablehnt, dann fördert dies die weltweite Verbreitung des Spieles. Offenbar hilft es etwa dem Deutschen Go-Bund nicht bei der Erfüllung seiner Aufgaben, wenn er in Zukunft irgendwelche Lizenzgebühren an den *Nihon Kiin* abführen müsste.

Dies ist das gleiche Argument, mit dem die RBÜ in Artikel 30 und in Absatz V des Anhanges eine sogenannte „Zehnjahresregel“ für Übersetzungen anerkannt hat, wonach ein Verbandsland nach Ablauf von zehn Jahren ab der Veröffentlichung das

¹¹⁴ Harding, Chess Games Belong to the World, www.chesscafe.com/text/kibitz17.txt.

¹¹⁵ Verschiedene Autoren, Beiträge zum Thema „copyright“ in rec.games.go,

Recht der Übersetzung nicht mehr anerkennen muss.¹¹⁶ Japan hat diesen Vorbehalt in Anspruch genommen. Er ist zwar im geltenden Recht abgeschafft; dennoch sind die Übersetzungsrechte für alle bis 1980 nicht übersetzten früher veröffentlichten ausländischen Werke nach altem Recht zu beurteilen und damit in Japan nicht mehr geschützt.¹¹⁷ Für ein Land wie Japan, das massiv mehr ausländische Literatur in die Landessprache übersetzt als umgekehrt japanische Literatur in ausländische Sprachen übersetzt wird, ist es eine erhebliche Erleichterung bei der erwünschten Verbreitung ausländischer Kultur in Japan, dass diese Aktivität nach Ablauf einer Frist von zehn Jahren frei von Lizenzverhandlungen und –gebühren ist.

In entsprechender Weise könnte man sich einen Kompromiss vorstellen, wonach das Urheberrecht zwar für den schon weiter entwickelten japanischen Markt ohne Abstriche in Anspruch genommen wird, für Go-Entwicklungsländer wie Deutschland dagegen die Verwendung durch eine geeignete Lizenz freigestellt wird.

Was spricht nun auf der anderen Seite dafür, ein Urheberrecht and Partieaufzeichnungen anzuerkennen?

Zum einen stellt sich hier eine Gleichheitsfrage. Go ist ebenso wie Musik und Literatur klar zum Bereich der Kultur zu rechnen. Wenn es der Zweck des Urheberrechts ist, die Entwicklung der Kultur zu fördern, ist nicht einzusehen, warum gerade dieser wichtige Bereich der Kultur von der Förderung ausgenommen sein soll.

Weiter meine ich auch, dass die geistige Leistung jedenfalls von professionellen Spielern der von professionellen Autoren von Schriftwerken oder der von Musikern in keiner Weise nachsteht. Im Gegenteil. Wenn man das Niveau der geistigen Arbeit als Maßstab nimmt, stehen Go-Spieler mit an der Spitze aller Kulturschaffenden. Der urheberrechtliche Schutz dafür ist geeignet, die gesellschaftliche Anerkennung von Go zu festigen. Sie sollte daher im Interesse aller Go-Spieler sein.

Jedenfalls auf dem japanischen Markt sind maßgebliche Sponsoren von Turnieren Medienunternehmen wie Zeitungen und Fernsehstationen. Diese erleiden echte Nachteile, wenn Partieaufzeichnungen etwa über das Internet frei verbreitet

¹¹⁶ Vgl. Masoyé, Kommentar zur Berner Übereinkunft zum Schutz von Werken der Literatur und Kunst, 1981, S. 193 ff.

¹¹⁷ Tamura, Chosakukenhō gaisetsu (Grundriss Urheberrecht), 2. Aufl. 2001, S. 291 f.

werden können. Der wirtschaftliche Wert des Rechtes zur Erstveröffentlichung sinkt natürlich erheblich, wenn die betreffenden Partiaufzeichnungen schon allen potentiellen Lesern aus dem Internet bekannt sind. Dies kann nicht ohne Auswirkungen auf die ohnehin schwierigen Verhandlungen über den Umfang der insgesamt gezahlten Preisgelder und damit auf die wirtschaftliche Basis des *Nihon Kiin* bleiben. Wer ein Urheberrecht an Partiaufzeichnungen völlig leugnet, erschwert diese Verhandlungen in unnötiger Weise.

Für mich persönlich ist das oben genannte Gleichheitsargument entscheidend. Es ist durchaus fraglich, ob wir im Zeitalter des Internet überhaupt noch ein Urheberrecht brauchen, oder ob nicht die Geschäftsgrundlage dafür dadurch entfallen ist, dass jedermann leicht alle Werke kopieren und verteilen kann.¹¹⁸ Diese Frage will ich in diesem Zusammenhang nicht im einzelnen diskutieren. Wenn wir aber überhaupt ein Urheberrecht anerkennen, dann gehört auch der Bereich von Go geschützt. Vor allem die Begründung, es fehle bei Go-Partien an einem gedanklichen Inhalt und es gehe nur um die Mitteilung von Tatsachen, ist für mich eine nicht akzeptable Geringschätzung der mit einer professionellen Go-Partie verbundenen intellektuellen Leistung.

Ich halte daher auch aus rechtspolitischer Sicht die gegenwärtige Position des *Nihon Kiin* und der Praxis japanischer Medienunternehmen für richtig. Allerdings habe ich erhebliche Zweifel, ob sich dies auch international durchsetzen lässt. Als einen ersten Schritt in diese Richtung würde ich dem *Nihon Kiin* empfehlen, kostenlose Lizenzen nach dem Muster von *Creative Commons* an ausländische Go-Organisationen wie den Deutschen Go Bund zu vergeben, um damit zunächst einmal das Bewusstsein für die Urheberrechtslage zu stärken. Dies scheint mir ein akzeptabler Kompromiss in dieser Frage zu sein.

Literaturverzeichnis

1. *Aizawa, Hidetaka*, Chosakuken, chosakurinsetsuken to iwayuru shûchûkanri (Urheberrechte, ähnliche Rechte und die sogenannte zentrale Verwaltung),

¹¹⁸ Stallman, Reevaluating Copyright: The Public Must Prevail, www.gnu.org/philosophy/reevaluating-copyright.html (1996); ders. Freedom - Or Copyright, www.gnu.org/philosophy/freedom-or-copyright.html (2000).

- in: Chiteki Zaisan Kenkyûsho, Chiteki zaisan no chôryû (Strömungen des Rechts des geistigen Eigentums), 1995, S. 1 ff.
2. Berlekamp, Elwyn R. und Wolfe, David, *Mathematical Go Endgames, Nightmares for Professional Go Players*, Tokyo 1996.
 3. *Bikram Yoga*, Bikram obtains copyright registration for his asana sequence, Pressemitteilung vom 30. Juli 2003, www.bikramyoga.com/press/press19.htm.
 4. *Boldrin, Michele* und *Levine, David K.*, The Case Against Intellectual Property, levine.sscnet.ucla.edu/papers/intellectual.htm (2002).
 5. *Burk, Dan*, Re: Chess Moves, www.cni.org/Hforums/cni-copyright/1997-03/0368.html (1997).
 6. *Carlton, David*, Besprechung von "Mathematical Go Endgames", www.gobooks.info/h7.html (2003).
 7. *Carter, Stephen L.*, Custom, Adjudication, and Petrushevsky's Watch: Some Notes From the Intellectual Property Front, *Virginia Law Review* 78 (1992).
 8. *Chino, Naokuni* und *Onaka, Hiroko*, *Chosakukenhō no kaisetsu* (Erklärung des Urheberrechts), 4. Aufl. Tokio 2003.
 9. *Crowther, Mark*, The Week in Chess 205, www.chesscenter.com/twic/twic205.html (1998).
 10. *Deutscher Go-Bund*, Partien nachspielen, www.dgob.de/index.htm?jago/index.htm.
 11. *Dosetsu, Inseki*, Igo Hatsuyoron (Entdeckung von hervorragenden Zügen im Go), 1713, siehe senseis.xmp.net/?IgoHatsuyoron für Nachweise zu modernen Ausgaben.
 12. *Dreyer, Gunda*, Kommentierung von § 2 Urheberrechtsgesetz, in: *Dreyer/Kotthoff/Meckel, Urheberrecht*, Heidelberg 2003, S. 17 ff.
 13. *Federow, Harold*, Re: Chess Moves, www.cni.org/Hforums/cni-copyright/1997-03/0420.html (1997).
 14. *Free Software Foundation*, General Public License, www.gnu.org/licenses/licenses.html#GPL.

15. *Frey, Dieter*, Neue Herausforderungen für die exklusive Contentverwertung, Der wettbewerbsrechtliche Rahmen für die Vermarktung und den Erwerb von Medienrechten, GRUR 2003, S. 931.
16. *Furutani, Hideo; Matsushita, Tadashi; Majima, Hiroaki; Tsuromoto, Yoshifumi*, Sofutouea tokkyo, chosakuken (Softwarepatente und –urheberrecht), 4. Aufl. Tokio 2003.
17. *Gasaway, Laura N.*, Libraries, Users, and the Problems of Authorship in the Digital Age, DePaul Law Review 52 (2003), S. 1193.
18. *Go4go.net*, Purchase Game Record Service, www.go4go.net/english/buyrecord.jsp.
19. *Goji, Tomotaka*, Chosakukentô kanri jigyôhō no kaisetsu (Erläuterung des Gesetzes über die geschäftsmäßige Verwaltung von Urheberrechten und ähnlichen Rechten), Kopiraito 477 (2001), S. 26.
20. *Handa, Masao*, Minpō to chosakuken no hazama ni ikete – watashi no rireki (Ein Leben zwischen dem Zivilrecht und dem Urheberrecht – Mein Lebenslauf), Aoyama Hōgaku Ronshū 45/4 (2004), S. 1.
21. *Heath, Christopher*, Japan's Anti-trust and IP Policy in the Last Decade, Zeitschrift für Japanisches Recht 15 (2203), S. 171.
22. *Heinemann, Andreas*, Immaterialgüterschutz in der Wettbewerbsordnung, Tübingen 2002.
23. *Hilty, Reto M.*, Urheberrechtsschutzfrist in den USA, GRUR Int. 2003, S. 201.
24. *Ishida, Akira*, Igokai no shinsō (Die Wahrheit über das Go-Leben), Tokio 2002.
25. *Kano, Yoshinori*, Yose-Jiten (Endspiel-Lexikon), Tokio, 1985.
26. *Karam, Ronald E.*, Countervailing Considerations, Journal of Law and Technology, 2 (1987), S. 25.
27. *Kato, Moriyuki*, Chosakukenhō suijō kōgi (Vorlesung zum Urheberrecht nach Paragraphen geordnet), 1. Aufl. Tokio 1974; 7. Aufl. Tokio 1994; 8. Aufl. Tokio 2002.
28. *Kitagawa, Zentaro*, Das Japanische im japanischen Urheberrecht, in:

- Menkhaus, Heinrich (Hrsg.), *Das Japanische im Japanischen Recht*, München 1994, S. 363 ff.
29. *Kojima, Fumio* (Leiter der Verwaltung des Nihon Kiin), Gespräch mit mir am 15. März 2004.
30. *Lenz, Karl-Friedrich*, *Das Ungewöhnlichste im Recht, Die Einführung der Superlative*, München 1992.
31. *ders.*, *Downloading Go Game Records and Copyright*, snipurl.com/5349 (1998).
32. *ders.*, *Go Game Records*, k.lenz.name/LB/archives/000240.html (9. April 2003).
33. *ders.*, *They Must Be Joking*, k.lenz.name/LB/archives/000768.html (23. Januar 2004).
34. *ders.*, *John Cage 2*, k.lenz.name/LB/archives/000764.html (21. Januar 2004).
35. *ders.*, *Lenz Blog*, k.lenz.name/LB (ab Januar 2003 fortlaufend).
36. *Lessig, Lawrence*, *The Future of Ideas*, New York 2001.
37. *ders.*, *open source yoga*, lessig.org/blog/archives/001388.shtml (1. August 2003).
38. *Loewenheim, Ulrich*, *Kommentar zu § 2*, in: *Schricker, Gerhard*, *Urheberrecht*, 2. Aufl. München 1999.
39. *Marly, Jochen*, *Urheberrechtsschutz für Computersoftware in der Europäischen Union*, München 1995.
40. *Masoyé, Claude*, übersetzt von *Walter, Michael*, *Kommentar zur Berner Übereinkunft zum Schutz von Werken der Literatur und Kunst*, München 1981.
41. *Mozu* (Pseudonym), *Kifu to chosakuken ni matsuwaru MEMORANDUM (MEMORANDUM zum Verhältnis von Partieaufzeichnungen zum Urheberrecht)*, www.esn.gr.jp/~mozu/mozuhiro/moromoro/chosakuken.html (2003).
42. *Müller, Martin*, *Combinatorial Games*,

- [/www.cs.ualberta.ca/~games/go/notes/030324/1](http://www.cs.ualberta.ca/~games/go/notes/030324/1) (2004).
43. *ders.*, Publications of Martin Müller, www.cs.ualberta.ca/~mmueller/publications.html (2003).
 44. *Nakayama, Noriyuki*, Igo no sekai (Die Welt des Go), Tokio 1986.
 45. *Nihon Kiin*, Joseki Daijiten (Großes Joseki-Lexikon), Band 1, Tokio 1986, Band 2, Tokio 1987.
 46. *Nihon Kiin*, Kifu kanri sofuto, kifu dehtah, hohmupehji rinku nado no goriyô annai (Information zur Nutzung der Software zur Verwaltung von Partieaufzeichnungen, der Daten von Partien und in Hinblick auf Links zur Homepage), www.nihonkiin.or.jp/kk/j/ugf-dl.htm.
 47. *Nihon Kiin*, Igo jôhôte nettowahku kaiin kiyaku (Nutzungsbedingungen für Internet-Mitglieder), www.nihonkiin.or.jp/guide/kiyaku.htm.
 48. *Nordemann, Axel*, Übertragbarkeit und Vererblichkeit des Urheberrechts, in: Loewenheim, Ulrich, Handbuch des Urheberrechts, München 2003, S. 327 ff.
 49. *Nordemann, Wilhelm* und *Vinck, Kai* und *Hertin, Paul W.*, Internationales Urheberrecht, Düsseldorf 1977.
 50. *Ogawa, Tomoko* und *Davies, James*, The Endgame, Tokio 1976.
 51. *Ôie, Shigeo*, Nippon chosakuken monogatari (Geschichten zum japanischen Urheberrecht), 2. Aufl. Tokio 1999.
 52. *Pilny, Karlheinz*, Die Registrierung von Computer-Software in Japan, GRUR Int. 1988, S. 26 ff.
 53. *ders.*, Japanisches Urheberrecht – Entwicklung und aktuelle Tendenzen, in: Menkhaus, Heinrich (Hrsg.), Das Japanische im japanischen Recht, München 1994, S. 345.
 54. *Power, John*, Invincible, The Games of Shusaku, 2. Aufl. Tokio 1996.
 55. *Rahn, Guntram*, Urheberrecht, in: Eubel, Paul u.a. (Hrsg.), Das Japanische Rechtssystem, Frankfurt a.M. 1979, S. 445
 56. *Redaktion*, Übersicht über den Stand der internationalen Verträge auf dem Gebiet des Urheberrechts am 1. Januar 1999, GRUR Int. 1999, S. 435.

57. *Rehbinder, Manfred*, Urheberrecht, 13. Aufl. München 2004.
58. *Schack, Haimo*, Hundert Jahre Berner Übereinkunft, JZ 1986, S. 824.
59. *Schack, Haimo*, Urheber- und Urhebervertragsrecht, 2. Aufl. Tübingen 2001.
60. *Stallman, Richard*, Reevaluating Copyright: The Public Must Prevail, www.gnu.org/philosophy/reevaluating-copyright.html (1996).
61. *ders.*, Freedom - Or Copyright, www.gnu.org/philosophy/freedom-or-copyright.html (2000)
62. *ders.*, Misinterpreting Copyright, www.gnu.org/philosophy/misinterpreting-copyright.html (2002).
63. *Sugibayashi, Nobuyoshi* (Hrsg), Chosakuken Hôreishû (Gesetzessammlung Urheberrecht), Tokio 2001.
64. *Tamura, Yoshiyuki*, Chitekizaisanhô (Recht des Geistigen Eigentums), 3. Aufl. Tokio 2003.
65. *Tamura, Yoshiyuki*, Chosakukenhō gaisetsu (Grundriss Urheberrecht), 2. Aufl. Tokio 2001.
66. *Torvalds, Linus* und *Diamond, David*, Just for Fun, New York 2001.
67. *Toyoda, Kiichi*, Masumedeia to chosakuken (Massenmedien und Urheberrecht), Tokio 1996.
68. *ders.*, Henshûsha no chosakuken kiso-chishiki (Grundwissen Urheberrecht für Redakteure), 4. Aufl. Tokio 2002.
69. *Twain, Mark*, On Copyright (1906), www.bpmlegal.com/cotwain.html.
70. *Vinck, Kai*, Kommentar zu § 2, in: Fromm, Friedrich Karl und Nordemann, Wilhelm, Urheberrecht, 7. Aufl. Stuttgart 1988.
71. *Wenzel, Karl Egbert*, Urheberrecht für die Praxis, 3. Aufl. Stuttgart 1995.
72. *Wikipedia*, Creative Commons, de.wikipedia.org/wiki/Creative_Commons.
73. *Yoshida*, Chosakuken ga meikai ni naru 10 shô (10 Kapitel glasklares Urheberrecht), Tokio 1999.
74. *Yoshimura, Tamotsu* und *Ôie, Shigeo*, Purahge senpû to sono hamon (Der

Plage-Wirbelsturm und seine Folgen), in: Aoyama Gakuin Daigaku Hôgakubu (Hrsg.), Ongaku to hô (Musik und Recht), 1994, S. 36 ff.

Japanische Fachbegriffe

<i>hanetsugi</i>	Eine häufig vorkommende Zugabfolge im Endspiel.
<i>hanedashi</i>	Ein Zug zwischen die Steine des Gegners.
<i>jigo</i>	Unentschieden. Beide Spieler haben am Schluss der Partie gleich viel Punkte. Allerdings wird das Unentschieden in den meisten Fällen durch die Zahlung von <i>komi</i> vermieden.
<i>joseki</i>	Eine Eröffnungsvariante in einer Ecke, die zu einem für beide Spieler ausgeglichenen Ergebnis führt.
<i>kifu</i>	Eine Aufzeichnung einer Go-Partie.
<i>komi</i>	Numerischer Ausgleich für den Vorteil von Schwarz, den ersten Zug in der Partie zu machen. Weiß erhält bei der Endabrechnung normalerweise 6.5 Punkte zusätzlich gutgeschrieben, was auch ein Unentschieden ausschließt.
<i>Nihon Kiin</i>	Eine der beiden großen Organisationen professioneller Go-Spieler in Japan, mit Sitz in Tokio.
<i>ponnuki</i>	Form, die nach dem Schlagen eines einzelnen gegnerischen Steins entsteht.
<i>seki</i>	Stellung, in der keiner der beiden Spieler eine gegnerische Gruppe angreifen kann.
<i>semeai</i>	Stellung, in der zwei Gruppen ohne Augen sich gegenseitig angreifen und der Spieler gewinnt, der mehr Freiheiten hat.
<i>taisha</i>	Ein <i>joseki</i> , das besonders viele schwierige Varianten hat.
<i>tedomari</i>	Letzter großer Zug.
<i>tengen</i>	Der Mittelpunkt des Brettes auf dem 10-10-Punkt.

<i>tesuji</i>	Gute Form, ein guter Zug.
<i>tsume-Go</i>	Eine Stellung, in der es darauf ankommt, Leben und Tod einer Gruppe von Steinen zu beurteilen.

Abkürzungen

a.a.O.	Am angeführten Ort
Aufl.	Auflage
ders.	derselbe
f.	folgende
GRUR Int.	Gewerblicher Rechtsschutz und Urheberrecht, Internationaler Teil (Zeitschrift)
Minshû	Saikô Saibansho Minji Hanreishû (Sammlung der Entscheidungen des Obersten Gerichtshofes in Zivilsachen)
OGH	Oberster Gerichtshof
RBÜ	Revidierte Berner Übereinkunft
S.	Seite
UrhG	Urheberrechtsgesetz
usw.	und so weiter