

Doping per Computer

Schach erlebt einen gewaltigen Boom, vor allem dank Online-Turnieren. Doch das Spiel im Internet lässt sich leicht manipulieren, mit einem Smartphone kann ein Amateur den Weltmeister besiegen. Immer öfter werden vermeintliche Sieger disqualifiziert. **Von Richard Forster**

Die Pandemie als Chance verstehen - eine Floskel so leer wie die Lage ernst, aber in der Welt des Schachs durchaus angebracht. Das königliche Spiel hat 2020 einen Aufschwung genossen, der nicht nur der Netflix-Serie «Queen's Gambit» geschuldet ist. Die führenden Online-Portale weisen seit April märchenhafte Wachstumsraten auf. Allein die Website Chess.com hat über 50 Millionen User und ist Schauplatz von täglich rund 10 Millionen Partien. Wettbewerber wie Chess24 von Weltmeister Carlsen oder die nichtkommerzielle Plattform Lichess folgen dicht dahinter. Neben all den Aktiven finden sich auch zahlreiche Neu- oder Wiedereinsteiger, die online einem Hobby frönen, für das vorher Zeit und Musse fehlten.

Die ungewöhnliche Stellung des Geistesports zeigte sich schon im März, als der Sportbetrieb global zum Stillstand kam. Eine einzige Spitzensportveranstaltung nahm unbeirrt ihren Lauf: das Schach-WM-Kandidatenturnier in Sibirien, das entsprechend Aufmerksamkeit genoss.

Der ideale Online-Sport

Neben der ausgeprägten Gelassenheit der russischen Behörden war dies vor allem zwei Umständen geschuldet: Erstens sind bei einem Spitzenschachturnier nur wenige Personen vor Ort notwendig - selbst Trainer und Sekundanten helfen meist per Internet. Zweitens hat die Live-Präsenz des Publikums seit Jahren nurmehr marginale Bedeutung, derweil Interesse und Angebot an Online-Übertragungen explodiert sind. Aus gutem Grund: Vor Ort herrscht Totenstille, Jubel und Applaus sind streng verboten. Der Zuschauer versteht vom Geschehen nur so wenig, wie er sich selbst im Kopf zusammenreimen kann. Zu Hause kann sich der Fan dagegen nach Belieben ausleben. Spitzenspieler erklären ihm das Geschehen in Echtzeit, in diversen Sprachen, für jedes Niveau und erst noch meist gratis. Zudem kann jeder selbständig die laufenden Spiele analysieren und ausloten, so dass nicht selten ein Amateur dank starken Computerprogrammen versteckte Möglichkeiten kennt, von denen der Weltmeister nicht den Schimmer einer Ahnung hat.

Die Online-Portale haben märchenhafte Wachstumsraten. Auf Chess.com werden täglich 10 Millionen Partien ausgetragen.



So war es kein grosser Schritt, nach dem Publikum auch die Protagonisten in die virtuelle Welt zu verfrachten. Nun ist Online-Schach nicht neu, sondern fast so alt wie das Internet. Waren es aber bisher vor allem Plauschturniere oder leichtgewichtige Blitz-Battles, welche ein vorwiegend junges Publikum anzogen, haben infolge der Pandemie zahlreiche mittlere und ältere Semester diese Form von Schach entdeckt. Private Turnierorganisatoren, aber auch Klubs und Verbände, für die Online-Schach bisher eher eine Konkurrenz darstellte, sind auf das neue Medium umgestiegen und haben attraktive neue Angebote entwickelt. Zum ersten Mal finden seriöse Titel-Turniere wie die Blitz-Schweizer-Meisterschaft oder eine Schnellschach-EM online statt. Für die Elite hat Magnus Carlsen zudem eine hochdotierte Online-Tour ins Leben gerufen, wo fast jeden Monat attraktive Rapid-Turniere stattfinden.

Natürlich gibt es Tücken. Ausgerechnet der Final der ersten Online-Olympiade wurde durch technische Forfaits verfälscht, welche auf einen grossflächigen Internetausfall in Teilen Indiens zurückging. Auch kann es schwierig sein, einen fairen Zeitplan aufzustellen, der dem Tagesrhythmus in allen Zeitzonen rund um den Globus gerecht wird. Trotzdem wären Schach und Internet eine nahezu perfekte Kombination - gäbe es nur keine Computer! Denn dieselben Technologien, die Menschen aus allen Erdteilen zum Bullet-Schach im Sekundenrhythmus zusammenbringen, beherrschen auch das Schachspiel besser als jeder Mensch. Damit eröffnen sich Betrugsmöglichkeiten, die weit über herkömmliches Doping hinausreichen. Ein Freizeitgümmeler wird nie zu einem Lance Armstrong, nur weil er dopt.

Doch jeder Anfänger kann heute mithilfe eines Smartphones den Schach-Weltmeister besiegen.

Wie überall sinkt die Hemmschwelle, sobald die soziale Kontrolle fehlt und der Mensch weitgehend anonym und aus den eigenen vier Wänden heraus agiert. Dazu kommt, dass der Erfolg nahezu garantiert ist. Die Verlockung ist entsprechend gross und zieht sich durch alle Stärkeklassen. Im ersten Online-Turnier des Schweizerischen Schachbundes musste, wie Mediensprecher Markus Angst er-

klärt, der Sieger nachträglich wegen unerlaubter Hilfsmittel disqualifiziert werden. Eine junge Spielerin ist von zwei Wettkämpfen ausgeschlossen worden, nachdem sie in einem Länderkampf des Betrugs überführt worden war. Gerade beim Nachwuchs ist das Thema virulent, wobei zum Teil überambitionierte Eltern mit Tipps eingreifen. Es entsteht ein Teufelskreis, wie Peter Hug von den Schweizer Schulschachprofis festgestellt hat: Echte Talente verlieren die Lust an Online-Turnieren, weil sie - zu Recht oder Unrecht glauben, betrogen zu werden.

Die meisten fliegen auf

Schweizer Meister Noël Studer, der die vielen Online-Spielgelegenheiten als wertvolle Bereicherung bezeichnet und selbst regelmässig mitspielt, sieht gerade bezüglich der Motivation das Hauptproblem: Obwohl im Nachhinein die meisten Betrüger aufflügen und ihm die verlorenen Wertungspunkte wieder gutgeschrieben würden, bleibe ein schaler Nachgeschmack, denn die Rangliste des betreffenden Turniers lässt sich nicht neu schreiben. Und je substanzieller die Geldpreise, desto grösser natürlich die Gefahr und der Schaden. Studer, der mit dem Gedanken spielte, das von ihm aufgezeichnete Hobbyturnier erstmalig im Netz abzuhalten, nahm davon Abstand: Selbst wenn die technische Betrugsbekämpfung von den Portalen übernommen wird, bleibt für den Veranstalter ein erheblicher Mehraufwand. Zudem fehlt einem Online-Turnier, so praktisch es in vieler Hinsicht ist, die soziale Komponente: das Zusammensein, die Diskussion nach Ende der Partie und das gemeinsame Kiebitzen bei Dritten.

Die meisten Spieler freuen sich darauf, ans Brett zurückzukehren. Gleichzeitig sind sie überzeugt, dass Online-Schach eine Bedeutung beibehalten wird, die vor der Krise undenkbar war.



Indizienbeweise

Wie die Betrüger erwischt werden

Schon vor Jahren hat der Welt-schachbund begonnen, Algorithmen zur Betrugserkennung zu entwickeln. Denn auch im Nah-schach hatten sich Fälle gehäuft, wo Spieler auf unlautere Weise Computerhilfe nutzten. Ein lettischer Grossmeister wurde unlängst erwischt, wie er auf der Toilette seine Partie mit dem Smartphone analysierte - ein wenig schmeichelhaftes Beweisfoto machte die Runde, und der Spieler wurde für sechs Jahre gesperrt.

Dank der laufend aktualisierten Elo-Wertungszahl für jeden Schachspieler ist es möglich, statistisch zu berechnen, wie (un)plausibel seine Leistungsentwicklung oder ein spezifisches Abschneiden sind. Darüber hinaus sind Systeme entwickelt worden, um mithilfe der stärksten Schachprogramme zu ermitteln, wie wahrscheinlich eine

bestimmte Zugfolge von einem Menschen bestimmter Spielstärke gefunden wird und wie sehr sie mit den Schachprogrammen übereinstimmt. Steht ein Betrugsverdacht im Raum, helfen solche Methoden bei der Erhärtung oder Entkräftung und können allenfalls bei Vorliegen weiterer Indizien zu einer Körper-Durchsuchung zum Aufspüren verbotener Hilfsmittel führen.

Auf den Online-Plattformen fehlt die Möglichkeit, handfeste Beweise sicherzustellen, und so bleibt es beim reinen Indizienbeweis. Dafür kommen zusätzlich Methoden der künstlichen Intelligenz zum Einsatz: So werden etwa der Zeitverbrauch eines Spielers für jeden Zug, seine Mausführung oder seine Augenbewegungen analysiert, um verdächtige Muster zu erkennen. Für gewisse Turniere



Künstliche Intelligenz zur Überwachung: Spieler bei einer Partie Online-Schach.

kommt eine zweite Kamera zum Einsatz. Doch am Ende bleibt die Gefahr, jemanden zu Unrecht zu verurteilen, denn es gibt keine harten Kriterien für «möglich» oder «unmöglich».

Die Portale lösen das daraus resultierende Dilemma, indem sie sich mit AGB absichern und sich vorbehalten, Spieler bei starkem Verdacht einfach auszuschliessen und Accounts zu sperren, ohne Beweise liefern zu müssen. Für die Verbände ist die Lage schwieriger. Eine konsequente Abschreckung funktioniert nur mittels Sanktionen, die sich auf alle Formen des Spiels beziehen - was bei der dünnen Beweislage juristisch schwierig ist. So bleibt die Hoffnung auf die menschliche Gier: dass der Betrüger, angestachelt vom Erfolg, immer dreister wird und schliesslich ikarusgleich abstürzt. (rfo.)