

Kleine Anfrage

**der Abgeordneten Joana Cotar, Barbara Lenk, Beatrix von Storch
und der Fraktion der AfD**

Zur Möglichkeit der Förderung des Schachs in seiner digitalen Form

Im Jahr 1997 verlor mit Garri Kasparow erstmals ein amtierender Schachweltmeister gegen ein Computerprogramm (<https://www.zeit.de/digital/2022-05/de-ep-blue-ibm-schachcomputer-garri-kasparov-kuenstliche-intelligenz>), heute ist entsprechende Software, die auf handelsüblichen Rechnern läuft, unverzichtbar für die Vorbereitung und die Analyse einer Partie auch für ambitionierte Vereinsspieler.

Im Jahr 2017 machte das Programm AlphaZero der Google-Tochter DeepMind Furore: Das Programm auf der Basis Künstlicher Intelligenz (KI) funktioniert ohne eine Datenbank mit Schachpartien, kennt lediglich die Regeln und trainiert sich selbst. Innerhalb eines Tages erreichte AlphaZero eine bis dahin nicht gesehene Spielstärke (ausführlich Matthew Sadler, Natasha Regan: Game Changer. AlphaZero's groundbreaking chess strategies and the promise of AI, New in Chess, Alkmaar 2019). Das Unternehmen DeepMind sieht im Maschinellen Lernen, das hinter dem Algorithmus von AlphaZero steht, ein großes Potenzial zur Lösung wissenschaftlicher Fragen über das Schach hinaus (<https://www.deepmind.com/blog/alphazero-shedding-new-light-on-chess-shogi-and-go>).

Im Internet sind zahlreiche Plattformen entstanden, auf denen Partien online am Monitor gespielt werden können. Diese Version des Schachs nahm während der Corona-Maßnahmen seit 2020 einen großen Aufschwung und zog gerade junge Spieler an, mittlerweile gibt es in Deutschland eine eigene Schach-Online-Liga (<https://dsol.schachbund.de/>). Es entstehen auch neue Verdienstmöglichkeiten durch Turniere und Schachlektionen auf spezialisierten Plattformen (Karl. Das kulturelle Schachmagazin, Ausgabe 2/2022, Schwerpunkt Digitalisierung, S. 12 bis 21, S. 38 bis 41). Die Frage, ob Online-Schach als E-Sport begriffen werden könne, wird in der Branche differenziert diskutiert (<https://www.casinoonline.de/nachrichten/coronajahr-etabliert-schach-im-e-sport-50904/>).

Im Koalitionsvertrag zwischen SPD, BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN und FDP kündigen die Fraktionen der SPD, der FDP und von BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN an, den Games-Standort Deutschland zu stärken und die Förderung zu verstetigen (<https://www.bundesregierung.de/resource/blob/974430/1990812/04221173eef9a6720059cc353d759a2b/2021-12-10-koav2021-data.pdf?download=1>, S. 19), E-Sport solle überdies gemeinnützig werden (ebd., S. 123). Im Haushaltsentwurf 2023 ist eine Summe von 48,8 Mio. Euro zur „Förderung der Computerspielentwicklung auf Bundesebene und Umsetzung der Strategie für den Games-Standort Deutschland“ vorgesehen (Bundestagsdrucksache 20/3100, Einzelplan 09, S. 27).

Wir fragen die Bundesregierung:

1. Liegen der Bundesregierung Informationen zum Markt des Online-Schachs in Deutschland vor (wenn ja, bitte nach Anzahl regelmäßig online Spielender, Verhältnis der aktiven Online-Spieler zu den traditionellen Vereinsspielern, in Deutschland agierender Unternehmen, in Deutschland genutzter Plattformen, nach Umsätzen dieser Plattformen, Finanzierungsmodellen dieser Plattformen aufschlüsseln)?
2. Kann die Bundesregierung angeben, anhand welcher Kriterien sie den Begriff „E-Sport“ definiert und wie sie ihn gegebenenfalls vom Begriff des „Games“ differenziert (vgl. Vorbemerkung der Fragesteller)?
3. Kann die Bundesregierung angeben, ob sie anhand der in Frage 2 erfragten Kriterien das Schach in seiner digitalen Version als E-Sport oder gegebenenfalls als Game versteht (bitte begründen)?
4. Hat sich die Bundesregierung eine Auffassung dazu erarbeitet, ob es sich beim Schach in seiner digitalen Version um einen förderwürdigen E-Sport respektive um ein förderwürdiges Spiel handelt?
Könnte nach Auffassung der Bundesregierung das Online-Schach als gemeinnützig betrachtet werden (siehe Vorbemerkung der Fragesteller)?
5. Kann die Bundesregierung angeben, ob (und wenn ja, in welcher Höhe) die im Haushaltsentwurf 2023 vorgesehene Summe von 48,8 Mio. Euro zur „Förderung der Computerspielentwicklung auf Bundesebene und Umsetzung der Strategie für den Games-Standort Deutschland“ (siehe Vorbemerkung der Fragesteller) auch zur Förderung des Schachs in seiner digitalen Version vorgesehen ist (bitte ausführen)?
6. Hat die Bundesregierung Erkenntnisse zu der Frage, inwieweit sich das Schach mit seiner streng regelbasierten Struktur, die den Zufall ebenso wie mutwillige Störungen von außen ausschließt, besonders gut für das Training von KI-Algorithmen eignet (vgl. Vorbemerkung der Fragesteller; bitte ausführen)?
7. Sind der Bundesregierung aus ihrer eigenen KI-Förderpraxis Fälle bekannt, in denen sich Erfahrungen mit einem Schach-Algorithmus auf die wissenschaftliche Forschung übertragen ließen?
Wenn ja, finden sich unter den aktuell von der Bundesregierung geförderten KI-Forschungsprojekten solche, die auf Erfahrungen eines Schach-Algorithmus aufbauen (bitte ausführen)?
8. Liegen der Bundesregierung Erkenntnisse vor, wie hoch der Anteil der Software auf dem deutschen Games-Markt ist, der mit einer KI-Lösung programmiert wurde?
Wenn ja, ließen sich die dort gewonnenen Erfahrungen analog zu Alpha-Zero (siehe Vorbemerkung der Fragesteller) auch auf die wissenschaftliche Forschung übertragen (bitte ausführen)?
9. Plant die Bundesregierung, die „Strategie für den Games-Standort Deutschland“ (Stand: Juni 2021, <https://www.bmvi.de/SharedDocs/DE/Anlage/DG/games/games-strategie.pdf>) um den Bereich des Online-Schachs zu erweitern (bitte begründen)?

10. Liegen der Bundesregierung Erkenntnisse zu der Frage vor, inwieweit das Schach logisches Denken, Entscheidungsfindung, Ausdauer und Konzentrationsvermögen fördere, mithin Sekundärtugenden, die in der Schule, der Ausbildung, im Beruf und im sozialen Miteinander als erstrebenswert gelten dürfen (vgl. beispielsweise <https://www.chess-science.com/zusammenhang-zwischen-arbeitsgedaechtnis-lernerfolg-und-schach-der-weg-zum-lernerfolg/>)?
11. Plant die Bundesregierung, sich auf der Ebene der Kultusministerkonferenz (KMK) für eine stärkere Präsenz des Schachs im Schulunterricht einzusetzen?
Wenn ja, wie weit sind diese Pläne gediehen, und falls nein, warum nicht?
12. Ist die Bundesregierung der Auffassung, dass das Online-Schach einen Platz auf der Gamescom, nach eigener Aussage „Europas führende Messe für digitales Gaming“ (<https://www.gamescom.de/de>), haben sollte (vgl. Vorbemerkung der Fragesteller: „Förderung der Computerspielentwicklung auf Bundesebene und Umsetzung der Strategie für den Games-Standort Deutschland“)?

Berlin, den 8. September 2022

Dr. Alice Weidel, Tino Chrupalla und Fraktion

