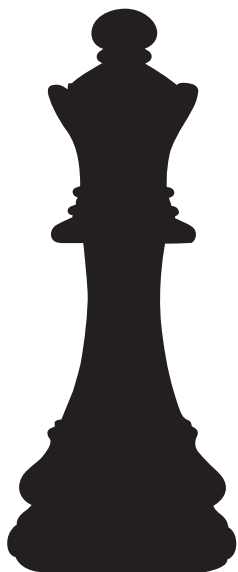


PETER DOGGERS

fri tanke



ÖVERSÄTTNING: DANIEL HELSING

SCHACK REVOLU TIONEN

FRÅN ANTIKEN TILL DEN DIGITALA ÅLDERN

Innehåll

Introduktion	9
--------------------	---

DEL I. SCHACK SOM KULTURELLT FENOMEN

1. 1500 år av magi: En historik över schacket i populärkulturen	17
2. Duchamp, Nabokov, Bogart, Kubrick: Schack i konstarterna	51
3. Ömsesidig förståelse: Schack och vetenskap.....	87
4. Briljans vid brädet: Schacks största stjärnor.....	127

DEL II. AI:S PÅVERKAN: HUR DATORN FÖRÄNDRADE SPELET

5. AI och schack: Från Babbage till Deep Blue.....	169
6. Bortom Deep Blue: De neurala nätverkens tid.....	207
7. Den mörka sidan: Fusk i schack.....	245

DEL III. DEN DIGITALA REVOLUTIONEN: HUR INTERNET FÖRÄNDRADE SPELET

8. Den första tiden: Schack i 28,8 kbit/s	285
9. Hur Chess.com kom, såg och segrade.....	321
10. Streamingrevolutionen.....	357

Epilog	399
Tack.....	407
Bilder.....	410
Litteraturförteckning.....	411
Appendix.....	431

Introduktion

UNDER SCHACKETS 500 år långa historia har det alltid varit »populärt« i den gamla latinska betydelsen av ordet: utbrett bland allmänheten. Men det har varit mer än så, och det är den biten som är svår att beskriva. Det verkar som att schack, till skillnad från andra spel, alltid har varit omgivet av en sorts magi – något att njuta av, men också något som väcker aktning eller vördnad, något som bör behandlas med respekt. Det är ingen slump att historiens största personligheter ofta haft en koppling till spelet: från Napoleon, som spelade mot den mekaniska turken 1809, till Elon Musk, som blev involverad i Carlsen–Niemann-skandalen 2022.

Min pappa lärde mig att spela schack när jag var åtta år gammal. Jag blev mer intresserad i lågstadiet när jag spelade mot min lärare under rasterna. Några år senare, när jag var fjorton, frågade min granne och vän Gino mig: »Jag ska till min farbror för att spela schack; vill du följa med?« Hans farbror Gerard, som jag fortfarande träffar ibland på schackkaféet De Laurierboom i Amsterdam, hade ett fint schackset och – något som var ännu mer fascinerande för mitt tonåriga jag – massor av böcker om schack. Han började berätta för oss om sin hjälte Bobby Fischer, och jag kunde inte sluta lyssna.

Snart spelade Gino och jag regelbundet, och vi kopierade till och med »världsmästerskapsmatcher« som vi hade hört talas om: vi spelade ett parti om dagen och växlade färger, vilket lätt fyllde ett två veckor långt skollov när vi spelade om

titeln som gatans schackmästare. I september 1990 gick vi med i den lokala klubben De Eenhoorn (»Enhörningen«), där jag träffade några av mina bästa vänner. Vi spelar fortfarande för samma klubb idag.

Den allra första schackboken jag läste från pärm till pärm var Theo Schusters *Het Grote Schaakboek* (»Den stora schackboken«) från 1987, en allmän översikt över spelets historia, dess regler, de stora schackspelarna från förr och deras bästa partier. Den innehöll vad som fortfarande är min favoritanekdot om schack: tanken att *hotet är starkare än utförandet*, ett av de mest välkända teoremen inom schack.

Aron Nimzowitsch, en spelare i världsklass på 1920-talet, sägs ha avskytt tobaksrök – detta under en tid då det var tillåtet, och vanligt, att röka under turneringar. Innan ett av sina partier hade Nimzowitschs motståndare gått med på att inte röka, men strax efter att spelet hade börjat tog han fram en cigarr och en tändsticksask ur fickan. Nimzowitsch rusade ilsket till domaren för att klaga, som påpekade att hans motståndare faktiskt inte hade börjat röka. »Men han hotar med att röka«, sade Nimzowitsch, »och alla schackspelare vet att hotet är starkare än utförandet.«

Schusters bok avslöjade att en större värld dolde sig bakom det »enkla« brädspelet. Spelets kulturella arv var så fascinerande att jag ville veta mer om det. Jag upptäckte att schack liknar spelet i Hermann Hesses roman *Glaspärlespelet* från 1943: en intellektuell uppgörelse som innehåller element från matematik, psykologi, konst, sport och till och med musik. Genom historien har det använts som en metafor för krig, den mentala kampen, den strategiska striden och till och med för att beskriva hela vårt samhälle. I sin symboliska mångfald är schack det rikaste spelet av alla.

I februari 2006 startade jag min första schackblogg, och i december året därpå sade jag upp mig från mitt heltidsjobb, som hade gett mig en bra och stabil inkomst. Jag ville se om jag kunde förvandla min webbplats ChessVibes till ett framgångsrikt företag. Jag gav mig själv ett år för att se vart det skulle leda och tänkte att jag alltid kunde återvända till arbetsmarknaden om det inte fungerade.

Under de arton år som gått sedan dess har jag inte tittat tillbaka. Schack har tagit mig till vackra och avlägsna hörn av världen. Jag har mött fascinerande människor och hängivna fans, men jag har alltid känt att schack har potential att växa sig ännu större, på samma sätt som poker gjorde.

I modern tid har schack haft olika popularitetstoppar. Första gången var i samband med matchen mellan Fischer och Spasskij 1972 i Reykjavík, mitt under kalla kriget. När kampen bevakades dagligen i tidningar världen över blev Fischer en kändis, hundratusentals fastnade för spelet och schackset sålde slut överallt. Det är ingen slump att Island, där matchen ägde rum, nu har det högsta antalet stormästare per capita: femton stormästare bland en befolkning på 375 000.

Efter de spännande duellerna mellan Anatolij Karpov och Garri Kasparov på 1980-talet älskade allmänheten också framgångssagan om Judit Polgár och hennes systrar. En verkligt ny topp nåddes dock med matchen Kasparov–Deep Blue 1997, som fortfarande ses som en vändpunkt i schacks historia – det var då datorer blev för starka för människor. (Det tog faktiskt lite längre tid innan datorer blev helt oslagbara.)

Under de följande årtiondena var det Magnus Carlsen som drog mest uppmärksamhet till sig, genom att kombinera sin anmärkningsvärda dominans på schackbrädet med att vara ett entusiastiskt sportfan, en modeprofil, och en karaktär i *The Simpsons* och *Kalle Anka*. Det var dock en annan ung kvinna

som skapade den tredje stora toppen i schacks globala popularitet. Det var Beth Harmon, huvudkaraktären i Netflix-serien *The Queen's Gambit*, som först visades i oktober 2020 och som baseras på romanen med samma namn från 1983 av Walter Tevis.

När jag skriver detta har Chess.com vuxit dubbelt så snabbt som under perioden med *The Queen's Gambit* – vilket tyder på att schack aldrig har varit mer populärt än år 2024. Idag verkar det inte finnas en tydlig enskild orsak till det ökade intresset, utan det är flera olika faktorer som spelar in. Kanske var det ingen fluga den här gången, kanske har schack äntligen blivit en mainstream-aktivitet. Jag vill tro att så är fallet.

Schack har genomgått en anmärkningsvärd förvandling under de senaste decennierna, något som framför allt hänger samman med datorn och internet. Idag kan varken schackamatörer eller stormästare föreställa sig en värld utan datorer med vars hjälp de kan analysera sina beslut, förbereda sig inför partier eller spela på nätet. Samtidigt har internet lockat fler nya fans till spelet än någonsin tidigare, och schack har blivit en populär e-sport. Chess.coms kanal var den mest sedda engelskspråkiga Twitch-kanalen 2023 (och femte totalt) med över elva miljoner timmar tittare. Det tillför en helt ny dimension till det gamla brädspelet, och det är inget mindre än en digital revolution – en historia som förtjänar att berättas.

Det sägs att schack är den sport om vilken det har skrivits flest böcker. Dock är de allra flesta avsedda för en schackkunnig publik som redan vet vad 1.d4 f5 kallas (holländskt, en öppning jag själv aldrig har spelat!) eller vem Wilhelm Steinitz är (den första officiella världsmästaren).

Det som saknas är en bok för de nya schackfans som har kommit i kontakt med spelet via Netflix eller YouTube och som är i desperat behov av en bra introduktion till denna sport

Introduktion

och dess värld – en bok som innehåller många av de (ö)kända historierna och anekdoterna, som visar schackets oskiljaktiga band med västerländsk kultur, som berättar om dess största hjältar, och som beskriver de otroliga förändringar som spelet har gått igenom för att nå dit det är idag. Jag hoppas att jag har skrivit den boken.

De som redan är väl bevandrade i schackvärlden kanske känner igen många av historierna och anekdoterna, men det finns fortfarande mycket att upptäcka även för dem. Och eftersom den senaste boken som försökte täcka hela schackets historia publicerades 1985 kanske den här boken kan bygga en bro till den moderna eran. Förhoppningen är att boken ska ge en överblick över schackets förflutna, nutid och framtid och kartlägga dess relation till vår kultur och teknik.

Att schack är en konst, en vetenskap och en sport är en välkänd fras. Den är också något av en kliché och tämligen begränsande. Bakom detta till synes enkla brädspele med sextiofyra rutor och trettio två pjäser finns direkta kopplingar till många fler områden i livet och en otrolig historia full av fascinerande berättelser och briljanta personligheter. De läsare som nyligen har hittat till spelet har en unik värld att upptäcka som både är fängslande och inspirerande. Du kan inte föreställa dig!

DEL I.

**SCHACK SOM
KULTURELLT FENOMEN**

1500 år av magi: En historik över schacket i populärkulturen

»Schack var praktiskt taget det enda spelet där någon verklig mental ansträngning var möjlig. Det förstods också som symboliskt för krigföring, och pjäserna kunde göras till symboler för samhällets olika element.«

H.J.R. Murray, *A History of Chess*, 1913

DEN 19 NOVEMBER 2022 blev en bild på Instagram snabbt ett av de mest gillade inläggen någonsin. Det var dagen före öppningen av FIFA-VM i Qatar, och modehuset Louis Vuitton delade ett foto av Lionel Messi och Cristiano Ronaldo som spelade schack. Fotot togs av den legendariska kändisfotografen Annie Leibovitz och publicerades på Messis, Ronaldos och Louis Vuittons Instagram-kanaler. Bildtexten löd »Att vinna handlar om inställning«. Bilden, som fick över 84 miljoner likes, visade de två fotbollsstjärnorna när de använde en rutig Louis Vuitton-resväska som schackbräde. Två år efter lanseringen av *The Queen's Gambit* fick schack en ny plats i populärkulturen och nådde kanske till slut ännu fler människor än den otroligt framgångsrika Netflix-serien.

För övrigt visar bilden – som togs vid olika tillfällen: Messi och Ronaldo befann sig faktiskt inte i studion samtidigt – en verklig schackposition från ett riktigt parti. Tränaren för världsettan Magnus Carlsen, dansken Peter Heine Nielsen, skrev på X att positionen kom från ett parti mellan Carlsen och Hikaru Nakamura, de två största stjärnorna inom schack idag, som spelades i Norge 2017. Carlsen retweetade Nielsens tweet med den kvicka kommentaren: »Vår tids näst största rivalitet härmar dess största.«

Det hade varit betydligt mindre sannolikt att Messi och Ronaldo skulle spela dam eller kort. Och det skulle inte ha fungerat. Schackets kraft kommer från de visuella möjligheterna, symboliken, traditionen och komplexiteten i spelet. Schack har fascinerat kejsare, kungar, maharadjor, shaher, tsarer, generaler och presidenter. Det har inspirerat målare, poeter, dramatiker, romanförfattare, regissörer, manusförfattare, idrottare och politiker. Schackets magi har förtrollat oss i 1 500 år.

Schackets ursprung

En gång i tiden ställdes en klok drottning i Indien, vid namn Jūshīr, inför ett uppror. Hon skickade en av sina söner för att slå tillbaka upproret, men en rebell dödade honom, vilket fyllde folket i riket med sorg. De vågade inte berätta nyheten för henne och samlades istället hos en vis man, Qaflān, och berättade vad som hade hänt. Han sade: »Ge mig tre dagar« och gick iväg för att tänka. Sedan bad Qaflān en av sina lärjungar att »hämta en snickare och trä i två olika färger, vitt och svart.« Snickaren skapade schackpjäser enligt Qaflāns instruktioner, varpå Qaflān sade: »Hämta garvat läder.« Ett schackbräde med sextiofyra rutor tillverkades, och Qaflān började spela spelet

med en av sina lärjungar. De spelade tills de förstod spelet och blev skickliga på det. Han sade till sin lärjunge: »Detta är ett krig där inga liv förloras.«

Folket i riket insåg att de bevittnade visdom på en nivå som ingen annan kunde ha kommit fram till. När drottning Jūshir hörde talas om spelet kallade hon Qaflān till sig för att han skulle visa det för henne. Han kom till hennes palats med sin lärjunge, och de två började spela. Den ena besegrade den andra och sade: »Schack matt!«

När drottningen förstod vad han menade frågade hon Qaflān: »Har min son blivit dödad?«

»Du har sagt det«, svarade han.

Hon sade till sin kammarherre: »Låt folket komma in, så att de kan framföra sina kondoleanser.« Sedan vände hon sig till Qaflān och sade till honom: »Jag ska ge dig vad du än behöver.«

Hans svar kommer förmodligen att låta bekant för många läsare. »Ers Majestät, jag söker inte stor rikedom eller makt. Istället ber jag om en enkel belöning: Jag önskar bara ett vetekorn för den första rutan på schackbrädet, två korn för den andra rutan, fyra korn för den tredje rutan, åtta korn för den fjärde rutan, och så vidare.«

Drottningen skrattade först åt begäran och tyckte att det var en obetydlig belöning för hans briljanta spel och gick villigt med på den. Men hennes rådgivare påpekade snart de häpnadsväckande konsekvenserna av Qaflāns begäran. Schackbrädet har sextiofyra rutor, och eftersom antalet vetekorn fördubblas för varje ruta skulle den totala mängden vete som krävs vara $2^{64}-1$, och en sådan mängd vete finns inte någonstans i hela världen. (En mer samtida beräkning antyder att det är över 1 600 gånger den globala veteproduktionen.)

Legenden om vetekornen och schackbrädet, som fortfarande citeras i matematikutbildningar som en varning om den expo-

nentiella tillväxtens kraft, finns i flera versioner. En handlar om riskorn och den indiske guden Krishna. I den mest kända versionen av berättelsen uppfinnar den brahminske matematikern Sissa schack för att lära sin kung en läxa i ödmjukhet. Precis som i spelet är hans öde kopplat till hans svagaste undersåtar; som kung är han den mäktigaste, men han behöver ändå alla de andra pjäserna för sitt beskydd.

Versionen jag valde ovan är den äldsta; den »går tillbaka till tiden före Muhammed«, enligt H.J.R. Murray, en känd och oerhört lärd schackhistoriker som publicerade sitt monumentala verk *A History of Chess* år 1913. Legenden återberättades av Ibn Wāḍih al-Ya'qūbī, en muslimsk tjänsteman och mångkunnig vetenskapsman från 800-talet vars verk utgör några av de tidigaste historiska och geografiska skrifterna som överlevt inom den arabiska litteraturen. Intressant nog nämner al-Ya'qūbī en drottning (Jūshīr) istället för en kung, och hans berättelse antyder att schack användes som en metafor redan i samma ögonblick som det uppfanns. Från första början var schack mer än bara ett spel.

Ingen betraktar historien som sann. En sak som de flesta schackhistoriker är överens om är att spelet har sitt ursprung i Indien. Det uppstod ursprungligen ur ett annat brädspel kallat *chaturanga*, som först dök upp i Gupta-imperiet runt 500-talet e.Kr. *Xiangqi* (kinesiskt schack), *janggi* (koreanskt schack), *shogi* (japanskt schack), *sittuyin* (burmesiskt schack) och *makruk* (thailändskt schack) tros alla ha *chaturanga* som gemensam förfader.

Det sanskritiska ordet *chaturanga* betyder »med fyra lemmar/delar« – från »chatur«, som betyder fyra, och »anga«, som betyder delar – och syftar på de fyra avdelningarna i en armé: elefanter, stridsvagnar, kavalleri och infanteri. Spelet spelades på ett bräde med sextiofyra rutor (åtta gånger åtta) – och notera att



Bozorgmehr (andra från vänster i nedersta raden), minister åt den persiske kungen Khosrow I på 500-talet, spelar schack med ett indiskt sändebud; avbildat i ett blad från Ferdowsis *Shahname* (Kungaboken) från cirka 1330–40.

alla rutor hade samma färg. Pjästyperna liknade de i schack: det fanns en kung, en *ferz* (en rådgivare till kungen), en stridsvagn (torn), en elefant (en tidig form av löpare), en häst (springare) och en fotsoldat (bonde). Det är tydligt att brädspelet härmar kampen mellan två gamla indiska arméer. (Notera också att ett årtusende senare använder vissa språk fortfarande samma ord för vissa pjäser. Till exempel heter löparen på ryska слон (slon), vilket betyder elefant.)

Schack spreds till Asien och Persien (nuvarande Iran), troligtvis också under 500-talet. Hur det gick till innefattar ännu en legend som också styrker hypotesen att Indien är spelets födelseplats. Den berättas i *Shahnama* (Kungaboken), skriven av den persiska poeten Ferdowsi och färdigställd runt år 1010.

En dag anlände en rikt utrustad delegation från Indiens raja till hovet hos kung Khosrow Anūshīrvān, den sasanidiska kungen som styrde Persien från 531 till 579. Bland de många skatter de hade med sig fanns ett vackert, rutigt bräde. Ett meddelande skrivet på silke beskrev brädet och de typer av pjäser som hörde till det. I meddelandet stod även att om någon kunde lista ut hur spelet skulle spelas skulle rajan gladeligen betala de begärda skatterna. Efter ett dygns studier gav Khosrows minister Bozorgmehr en fullständig beskrivning av schackets regler, till de indiska sändebudens förskräckelse. För att göra saken än värre uppfann han därefter spelet *nard* (en tidig form av brädspelet backgammon) och skickade tillbaka en liknande utmaning till den indiske kungen – en som hans rådgivare misslyckades med att lösa. 2–0 till perserna.

Efter att muslimerna hade erövrat Persien i mitten av 600-talet blev araberna bekanta med schack, vilket perserna hade kallat *chatrang* och som araberna ändrade till *shatranj*. Schack växte i popularitet och spred sig över hela den arabisk-muslimska världen. På 800- eller 900-talet var schack allmänt känt i den

arabiska världen, från Indien hela vägen till Spanien. De första böckerna om schack skrevs och innehöll legender, dikter och uttryck. Exempelvis beskrivs berusning sålunda: »Han kom följande ett torns väg men gick därifrån följande en springares väg.« I den rika arabiska schacklitteraturen beskrevs vidare spelets kopplingar till matematik, logiskt tänkande och till och med erotik, samtidigt som den innehöll schackinstruktioner.

Även *manšūbāt* introducerades: schackproblem från slutspelssituationer med välspecificerade uppgifter, som att hitta en tvingande schack matt i några drag. Ett känt exempel är Dilaram-problemet, som påstås ha uppstått i ett schackparti som spelades av en adelsman vid namn Murwardi. Han hade ekonomiska bekymmer, lade sin vackra hustru Dilaram som insats och vann till slut tack vare henne. När positionen i problemet uppstod var det hon som fann lösningen och sade till sin man: »Offra dina två torn, inte mig.«

Schack under medeltiden

Arabiska spelare tog med sig schacket till Europa via den iberiska halvön och det bysantinska riket, troligen under 900-talet. Det spreds även till norra Europa, ofta längs de rutter där segrande arméer drog fram. När normanderna erövrade England följde schacket med.

En av de tidigaste europeiska referenserna till schack förekommer i ett berömt brev från år 1061, skrivet av kardinalbiskop Petrus Damiani till den nyvalde påven Alexander II och ärkediakonen Hildebrand (senare påve Gregorius VII). I brevet antyder Damiani att några medlemmar av prästerskapet hade syndat genom att delta i vissa fritidsaktiviteter, inklusive schack. Biskopen av Florens försvarade sig genom att påpeka