

## „Computer Chess“: Ein Film von skurrilen InformatikerInnen und der Angst vor dem 3. Weltkrieg in den 1980ern

Wie langweilig wird wohl ein Kinofilm über eine Informatikkonferenz sein? Gar nicht, das zeigt Andrew Bujalski mit *Computer Chess*. Der Film versetzt die Kinobesucher zurück in die Atmosphäre der 1980er. Dreißig, vierzig Informatiker von Universitäten und der Industrie treffen sich. Sie haben Schachprogramme entwickelt. Die Programme treten in einem Turnier gegeneinander an, um das beste Schachprogramm Nordamerikas zu küren. Im sonnigen Westen der USA ziehen sich die Teilnehmer für ein Wochenende in das Innere eines kleinen Hotels zurück. Doch das Turnier ist nur der Rahmen. Die Gespräche am Rande und an den Abenden lassen ein Sittenbild der Informatik und der Informatiker der 1980er Jahre entstehen.

Drei Themen ziehen sich durch den Film. Erstens behandelt der Film das Verhältnis von Doktorand und Betreuer. Zweitens stellt der Film die Frage, ob Computerprogramme intelligent handeln. Ist ein System intelligent, wenn wir einen Sinn in seinem Handeln erkennen? Oder erliegen wir einer Illusion von Intelligenz, wenn Programmkomponenten so interagieren, dass wir es nicht mehr verstehen, aber das resultierende Handeln des Programms sinnhaft wirkt?

Das dritte Thema ist das Verhältnis von Informatikforschung und Militär. Es ist die Zeit von Ronald Reagans „Krieg der Sterne“-Adaption *Strategic Defense Initiative* (SDI). Einige Beobachter des Turniers stehen dem Pentagon nahe. Schnell werden das Wettrüsten im Kalten Krieg und der drohende dritte Weltkrieg zum Gesprächsthema, inklusive, wie die Informatik dabei „hilft“. Algorithmisch ist es (fast) kein Unterschied, ob Schachfiguren auf einem Schachbrett oder Truppen, Panzer und Flugzeuge auf einem Schlachtfeld verschoben werden. Das wirft zwei Fragen auf: Sollen InformatikerInnen für das Militär arbeiten? Und auch: Sollen InformatikerInnen Themen bearbeiten, die auch für das Militär interessant sind?

Da der Film Schachprogramme und Künstliche Intelligenz anspricht, sieht es nach einer Frage der 1980er Jahre aus. Eine solche hätte sich mit dem Ende des Kalten Kriegs erledigt. Doch das ist eine Illusion. Die Frage ist zeitlos. Heute geht es um den NSA-Skandal oder den Einsatz von Überwachungstechnologien, die repressiven Regimes helfen, Proteste effizient niederzuschlagen. Das betrifft die Forschung zu *Information Retrieval*, *Big Data* und IT-Security oder die *DARPA-Challenges* für autonome Systeme. Die Qualität des Films ist es, Fragen aufzuwerfen, ohne zu urteilen. Es gibt keinen Diskurs, keine moralische Wertung. Gespräche zu kritischen Themen folgen im Film einem typischen Ablauf. Ein Protagonist macht eine Aussage. Es folgen zwei, drei Repliken. Darauf wechselt das Thema wieder.

Die Hauptakteure des Films sind InformatikerInnen, Hardcore-Nerds der 1980er. Sie sind begeistert von ihrer Arbeit. Sie wetteifern, das beste Schachprogramm zu entwickeln. Interagieren sie mit anderen Menschen, führt das oft zu Missverständnissen. Doch Andrew Bujalski zeigt keine Freak-Parade sonderbarer Menschen. Es sind facettenreiche Charaktere, deren Interaktion die Dynamik des Films auslöst. Dazu einige Beispiele: Pat Henderson ist Organisator und Hauptmoderator der Veranstaltung. Er inszeniert sich als Koryphäe, doch die Kamera porträtiert ihn eher ironisch-unvorteilhaft. Peter Bishton ist der tragische Held des Films. Der schüchterne Doktorand ruiniert seinen Betreuern die Titelverteidigung, da sein Programm feh-

lerhaft ist. Interaktionen mit Frauen und seinen Betreuern verlaufen eher bizarr. Tom Schoesser ist mehrfach gefordert. Er hat Ehefrau und Baby mit zur Konferenz gebracht. Seine Frau kümmert sich um das Baby, wobei er sie – bei Bedarf – wegschickt. Seine eigentliche Herausforderung ist nämlich Peter Bishton, der ihn des Öfteren verzweifeln lässt. Les Carbray ist Informatiker in der Industrie. Er träumt von Computerschachprogrammen, mit denen Kinder spielen können. Er genießt, dass ihm Geld und Ressourcen zur Verfügung stehen. Woher das Geld kommt oder ob seine Resultate militärisch verwendet werden, das ist für ihn nachrangig. Und schließlich Michael Papageorge – er ist der Papagei und Querdenker des Turniers, Freelancer, elegant gekleidet und eloquent, doch nicht unbedingt gut bei Kasse und eher chaotisch.

Die Turnierteilnehmer mögen skurril sein, doch ist eine Seminargruppe im gleichen Hotel noch viel schräger und lässt das skurrile Verhalten der InformatikerInnen fast normal wirken. Die Seminargruppe ist auf einem „Suche-nach-sich-selbst-Trip“ inklusive Wiedergeburtstanz. Treffen Sinnsucher und Informatiker aufeinander, sind Verwicklungen und Situationskomik garantiert.

Eine große Stärke des Films ist seine atmosphärische Dichte, zu der der Dreh in Schwarz-Weiß, die entlarvende Verwendung von Floskeln aus der Welt der Informatik und Forschung, sowie der Quasi-Reportagestil beitragen. Der Film hat einen sehr subtilen Humor. Das ist der Unterschied zu massentauglichen Serien wie *The IT Crowd* oder *The Big Bang Theory*, mit denen Nerd-Themen in den letzten Jahren die Unterhaltungsindustrie erobert haben. In *Computer Chess* thematisiert Andrew Bujalski en-passant die Wechselwirkungen gesellschaftlicher Fragen und der Arbeit der InformatikerInnen, wobei die Zuschauer selbst nachdenken und sich ihre eigene Meinung bilden müssen. Kurz gesagt, ein Film für einen ruhig-nachdenklichen Kino- oder Filmabend mit einigen absurd-amüsanten Szenen und ein Muss für die *Informatik&Gesellschaft*-Community.

**Computer Chess**, ein Film von Andrew Bujalski, 92 min, Schwarz-Weiß und Farbe, Englisch, erhältlich als DVD/BlueRay oder als Download von [www.computerchessmovie.com](http://www.computerchessmovie.com) und iTunes.

Klaus Haller arbeitet im Consulting mit den Schwerpunkten IT Risiko/Data Loss Prevention und Organisation von Test Centern. Mehr auf seiner Homepage [www.klaushaller.net](http://www.klaushaller.net).

