

Rolf F. Nohr

Diskurse geopolitischer Ordnung

2014

<https://doi.org/10.25969/mediarep/15022>

Veröffentlichungsversion / published version
Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Nohr, Rolf F.: Diskurse geopolitischer Ordnung. In: Stefan Böhme, Rolf F. Nohr, Serjoscha Wiemer (Hg.): *Diskurse des strategischen Spiels. Medialität, Gouvernamentalität, Topografie*. Münster: LIT 2014, S. 205–243. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/15022>.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

http://nuetzliche-bilder.de/bilder/wp-content/uploads/2020/10/B%C3%B6hme_Nohr_Wiemer_Strategie_Onlineausgabe.pdf

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Nicht kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Non Commercial - Share Alike 3.0/ License. For more information see:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>

DISKURSE GEOPOLITISCHER ORDNUNG 10

Die Einschreibung geopolitischer Diskurse in aktuelle Strategiespiele ist offensichtlich. Die Betonung der räumlichen Verfasstheit des Strategiespiels ist augenscheinlich,¹ die politische Komponente der Steuerung- und Konfigurationshandlungen sind mehrfach benannt worden – und nicht zuletzt ist die Abstammung des Computer-Strategiespiels aus den Kriegsplanspielen und Konfliktsimulationen der Militärwissenschaft² ein belastbares Argument für die Behauptung einer Tradition geopolitischer Artikulationen in diesen Spielen. Für die Existenz normativer raumpolitischer Setzungen in Strategiespielen spricht auch die Augenscheinlichkeit bestimmter, in vielen Globalstrategiespielen integrierter Setzungen: Computer-Strategiespiele operieren beispielsweise häufig mit einem ›primordialen‹ Nationenbegriff, also einem Verständnis von Nation als meta-historischer Entität, die sich von einem modernen Nationenbegriff (beispielsweise im Sinne der Herstellung der Nation aus Prozessen kollektiver Identitätsbildungen³) abhebt. Ebenso sind die immer wieder aufgerufenen Epochengrenzen als eine solche ordnungspolitische Setzung zu verstehen (wenn wir den Epochenbegriff als eine Erfindung des 18. Jahrhunderts begreifen).⁴ Vor allem aber präsentieren Strategiespiele fast durchgängig die Idee, Politik als Kategorie des Raums zu begreifen. Politisches Handeln vollzieht sich fast ausschließlich als Handlung auf, in und mit Karten.

Zudem artikulieren zeitgenössische Computer-Strategiespiele ein politisches Weltbild, das in vielen Zusammenhängen als ›konservativ‹ oder ›neoliberal‹ charakterisiert worden ist: Sei es das wiederkehrende Spiel mit indigenen Figuren, die wiederkehrend postkolonialen Appropriations-Strategien und rassistischen Zuschreibungen zugeordnet sind (Galloway 2006, 96), sei es das omnipräsente Durchlaufen der *tec-trees* (bspw. in *CIVILIZATION*) im Sinne eines ›master narratives‹, das den Erfolg einer westlich orientierten Kultur garantiert (Poblocki 2002, 172; Reichert 2008). All dies legt es nahe, dass Strategiespiele auch die operationalen und normativen Komponenten der Geopolitik in sich tragen. Dies wird nicht zuletzt dadurch begründbar, dass die Grundstruktur jedes explorativen und konfliktbasierten Strategiespiels ein ›Kulturkampf‹ ist:

»Grundannahme des Strategiespiels CIVILIZATION ist ein von MicroProse definierter ›Clash of Civilizations‹ (Civ3.com). Mit dieser Ansage, die später den US-amerikanischen Politikwissenschaftler Samuel Huntington berühmt machen sollte [...], rückte man den Kampf um das kulturelle Kapital in das Zentrum fortgeschrittener Gesellschaften« (Reichert 2008, 206).

Ziel dieses Beitrages ist es also weniger, die grundsätzliche Verschaltung von geopolitischen Diskursen und dem Computer-Strategiespiel zu konstatieren, sondern zum einen sehr viel kleinteiliger bestimmte spezifische geopolitische Setzungen in Strategiespielen zu analysieren und zum anderen die Verschaltung des Geopolitischen nicht nur auf der narrativen oder repräsentationalen Ebene herauszuarbeiten, sondern (über die Raumkonstitution) auch die Verschaltung der Geopolitik mit dem Medialen des Strategiespiels in den Blick zu nehmen.

Getragen ist eine solche Betrachtungsweise von der konzeptionellen und theoretischen Überzeugung, dass Computerspiele (und im speziellen Strategiespiele) Materialisierungen von gesamtgesellschaftlich mäandrierenden Diskursformationen sind, die sich im Sinne der Kopplung von »Spezial-« an »Interdiskurse« (Link 2009) zu herausgehobenen Momenten von Subjektapplikationen überformen. Geopolitik soll in diesem Sinne zunächst als ein abgrenzbarer und spezieller Praxis- und Wissensbereich verstanden werden, der sich durch (historisch-)spezifische Aussagestrukturen in Form spezialisierter Wissensdiskurse auszeichnet und durch spezialisierte (subjektive wie intersubjektive) Aussageformen der Wissenszirkulation gekennzeichnet ist – sogenannte *Spezialdiskurse*. Diese Diskurse sind dem *common sense* gegenüber zunächst abgeschlossen (wie jeder fachwissenschaftliche Diskurs), werden aber durch Mechanismen der Diskursintegration in ein Verfahren der ›Übersetzung‹ gekoppelt (vgl. Link/ Parr 1997). Diese ›Übersetzungsarbeit‹ schlägt sich in diskursverbindenden Formationen nieder – den *Interdiskursen* – die als diskursverbindende Elemente die ›Lesbarkeit‹ (und damit die Wirksamkeit) des spezialdiskursiv codierten Wissens sicherstellen und somit zu wirkmächtigen Komponenten gesellschaftlicher wie subjektiver Bedeutungsproduktion werden (Parr/Thiele 2004, 265). Diese Interdiskursivierung ist in Bezug auf die Geopolitik als ›zweigeteilt‹ zu betrachten. Zum einen kann vor allem in der ersten, in die nationalsozialistischen Expansionspolitik mündende Welle der Geopolitik (ca. 1920 bis 1945) eine Interdiskursivierung der Geopolitik als (popularisierte) Wissenschaft nachgezeichnet werden, zum anderen – und dies ist für das hier verhandelte Argument entscheidender – kann gezeigt werden, wie in-

terdiskursive Formationen der globalstrategischen Geopolitik bis heute durch populäre Artikulationen mäandrieren.

Im Vorgriff auf die zu führende Argumentation kann hier als These formuliert werden, dass Computer-Strategiespiele sowohl formal wie inhaltlich als Diskurse, Praktiken und ›Architekturen‹ beschrieben werden können, die von spezifischen interdiskursiven geopolitischen Diskursen, die sich im Wesentlichen auf die normativen und operationalen Setzungen der ›frühen‹ Geopolitik zuspitzen lassen, getragen werden – wobei diese frühen geopolitischen Diskurse ihre Reartikulationen auch in zeitgenössischen Politikformen finden. Eine solchermaßen veranschlagte diskursanalytische Betrachtungsweise führt aber auch dazu, die vorgebliche Trennung von Narration und den ›Form‹-Aspekten des Computerspiels (Technologie, Interface,...) aufzuheben. Es gilt nicht nur nach der ›Erzählung‹ des Raums im Strategiespiel zu fragen, sondern auch nach der Produktion und Konstitution von Raum für die ›Funktionalität‹ des Spiels. Insofern soll im Folgenden zunächst über die Bedingungen des Computer-Strategiespiels (vor allem seinem Raumbegriff als Koppelungspunkt für raumbasierte Politikformen und seine mediale Kontur) reflektiert werden, um in einem großen zweiten Schritt den Diskurs der Geopolitik zu entfalten, um dann – drittens – über die Verbindungen und Diskurskoppelungen von Strategiespiel und Geopolitik nachzudenken.

Raumkonfigurationen ◀5

Der Ausgangspunkt für eine solchermaßen verfasste Argumentation ist eine vertiefende Auseinandersetzung mit den Strukturen des Strategiespiels. Am Anfang der Untersuchung steht der Gedanke, dem Strategiespiel durch eine Analysemethodik näher zu kommen, die den Gegenstand in einer ›naiv-phänomenalen‹ Zugriffsweise systematisch in Augenschein nimmt und dabei das Spiel nicht nur als Text begreift, sondern auch seine technischen, handlungsorientierten, paratextuellen usf. Komponenten untersucht. Die Motivation einer solchen Reflexion von Strategiespielen ist die Idee einer Evaluation des ›Wesens‹ des Strategischen, also der Signifikationen, die (nicht taxonomisch und nicht als Ausschlusskriterium gedacht) als charakterisierend gelten können. Es gilt also zunächst, eine möglichst kommensurable Beschreibbarkeit der unterschiedlichen Spiele zu etablieren. Dies kann anhand des eng an Consalvo/Dutton (2006) angelehnten Versuchs unternommen werden, zunächst rein inventarisierend alle vorhandenen Entitäten eines Spiels zu beschreiben. Diese Deskription erfolgt in drei Schritten: Den Auftakt bildet der Zugriff und die

1. Einheiten
a. Baueinheiten
b. Kampfeinheiten
I. Boden
i. Fußeinheiten
ii. Motorisierte/berittene Einheiten
II. Luft/Space-Einheiten
III. See-Einheiten
c. Transporteinheiten
I. Boden
II. Luft/Space-Einheiten
III. See-Einheiten
d. Sondereinheiten
2. Gebäude
a. Einheitenproduktion
b. Wissensproduktion
c. Sicherheit/Basischutz
d. »Infrastruktur«
I. Versorgung
II. Mobilität
III. Reparatur/Gesundheit
e. Zentralgebäude
f. Externe Infrastruktur (Ressourcenerwerb)
3. Gelände
a. Blockade
b. Ressource
c. neutraler Grund
d. Mobilitätsförderung (Straße etc.)
4. Ressource
5. Parteien

Abb. 1: Objektklassen in Strategiespielen.
Primär raumbezogene Klassen und
Kategorien sind grau unterlegt.

Auswertung der »Objekte« des Spiels (»object inventory«), gefolgt von einer systematischen Beschreibung der graphischen Nutzeroberfläche und den dadurch möglichen Interaktionsmöglichkeiten (»interface study«), gefolgt von einer Kartierung unterschiedlichen Interaktionshandelns (»interaction mapping«).

Alle abgrenzbaren Entitäten innerhalb der Spielwelt stellen Objekte dar. Dazu können militärische Einheiten und Gegenstände ebenso gezählt werden wie Gelände, Hintergründe und abstrakte Erscheinungen. Ob der Spieler mit dem Objekt interagieren kann, spielt für den Status als Objekt zunächst keine Rolle (ist aber sicherlich eine erfassenswerte Eigenschaft eines Objekts). Bei einem dezidierten Durchlauf durch ausgewählte Strategiespiele⁶ wird deutlich, dass die Inventarisierung der Objekte innerhalb eines Strategiespiels sich durch a) eine hohe Menge an Objekten und Objektklassen und b) eine relativ ähnliche Klassifizierbarkeit und Abbildung der Abhängigkeitsstrukturen auszeichnet. Das Strategiespiel definiert sich außerdem durch eine deutlich erkennbare Abgrenzung von Objekten und deren Klassen untereinander. Es scheint für die Spielvollzüge entscheidend zu sein, dass die Spielenden in der Lage sind, die Objekte und ihre Abhängigkeiten funktional identifizieren und beherrschen zu können.

Durch eine Modifikation der verwendeten Klassifikation von Consalvo/Dutton (2006) zeigt sich eine erste Besonderheit der Strategiespiele. Die Objekte des Strategiespiels definieren sich vorrangig durch eine starke Raumbezogenheit (vgl. Abb. 1).⁷

Ein signifikantes Spezifikum des Strategiespiels ist, dass es eine seiner wesentlichen Ressourcen, die zur Erlangung des Spielziels wichtig sind, ebenfalls verräumlicht: das »Wissen« (im Sinne der weiter- und Höherentwicklung von Objekten). So sind es nicht nur die ökonomischen Ressourcen (Bodenschätze, Geld, Heilungs-Items usw.), die durch die Exploration des Raumes »freigespielt« und angeeignet werden müssen, sondern es ist auch das »immaterielle« Gut der

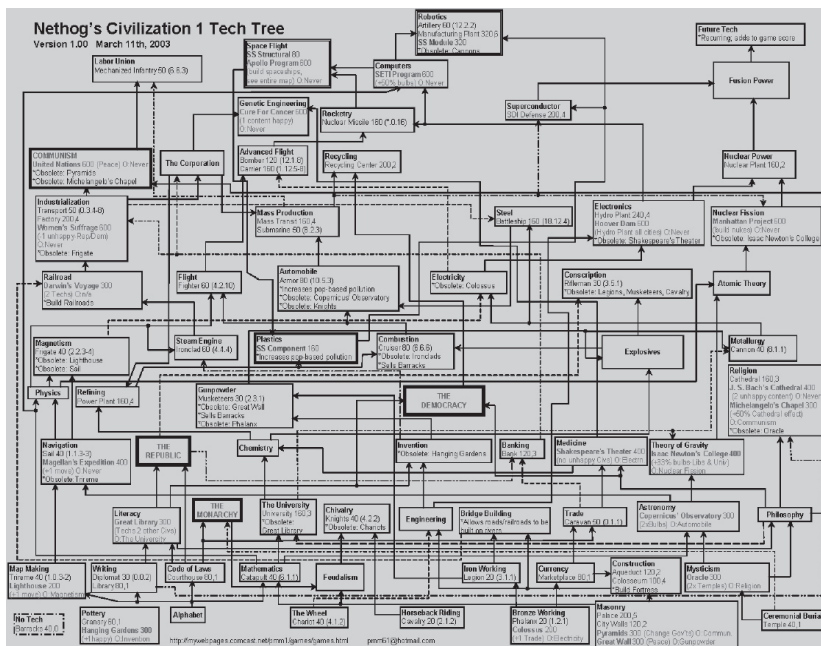


Abb. 2: Ein von einem Spieler selbst rekonstruierter Tec-Tree für CIVILIZATION I

Weiter- und Höherentwicklung, das sich in die Topografie des Spiels eintragen lässt. Fast allen Strategiespielen sind Mechaniken beigegeben, die die ›Evo-
 lutionierung‹ und Höherentwicklung als Manipulation einer materiellen und
 verortbaren Objektklasse beschreiben. Zumeist sind es Gebäude, die entweder
 in doppelter Codierung bereits Einheiten- oder Objektproduktionsstätten sind
 oder Gebäudeobjekte, die exklusiv der Höherentwicklung von Fertigkeiten dien-
 en, die diese Funktion übernehmen. Zumeist als zeitkritisches Handeln konzipiert,
 gilt es, mit solchen Objekten den Möglichkeitsraum des Gesamtspiels
 oder einzelner Objekte (zumeist durch Ressourceneinsatz) zu verbessern. Dies
 geschieht entweder ganz konkret über den Erwerb von Objekt-›Upgrades‹ (Pan-
 zerung, Kampfstärke, Reichweite oder Geschwindigkeit) oder die Ausprägung
 von abstrakten Fertigkeiten, über den Ausbau von Infrastruktur oder die ›Effe-
 ktivierung‹ von Staatswesen, Finanzstruktur und Technologie (Demokratie,
 Monotheismus, Fusionstechnologie usw.).
 Strategiespiele funktionalisieren die Weiter- und Höherentwicklung der Ob-
 jekte und Figuren als eine raumbundene, zumeist binär-baumartig konzipier-

tionalisierte, kontinuierliche, zeitbasierte Optimierung und Höherentwicklung von entweder strikt objektgebundenen Werten (bspw. Verbesserung des Trefferabfragewerts) oder unspezifischen, Optionsräume eröffnenden Werten (bspw. neue Bauoptionen je erreichtem Zeitalter).

Eine dritte Ebene des analytischen Zugriffs bilden die Untersuchung und der Vergleich der jeweiligen Interface-Strukturen der Untersuchungsgegenstände. Neben wiederkehrenden Motiven, narrativen Bausteinen und Regelkonsistenz ist es im Computerspiel vor allem das Graphical User-Interface (GUI), das einen Zugang zum Verständnis genrespezifischer Handlungs- und Wissensstrukturen bietet. Schon ein oberflächlicher Blick zeigt hier eine hohe strukturelle Ähnlichkeit der jeweiligen Interface-Architekturen. Zu nennen wäre vor allem die Spiel-Hauptkarte in Struktur, Ästhetik und Funktionalität als zentralem ›Ort‹ des Spiels und die *mini-map* als Übersichts- und Steuerungsfunktion. Ebenso durchgängig sind aber auch spezifische Menü- und Konfigurationsstrukturen (vgl. dazu auch Wiemer 2012). Im Sinne symbolischer Stereotypisierungen ist davon auszugehen, dass über solche, im Objektinventar und in der Interface-Study aufgefundenen Konventionalisierungen, die intuitive Beherrschbarkeit von Strategiespielen sichergestellt wird. ◀8

Mit der gewählten Methode geht eine Reihe von Beobachtungen einher, die in die weitere Analyse der Strategiespiele einfließen können:

► Im Vergleich mit anderen Computerspielen und -genres zeichnet sich das Strategiespiel unter anderem durch die hohe Quantität und Qualität seiner Objektformation aus. Strategiespiele operieren mit kollektiven und präsent-distinkten Objekten mit häufig drei analogen Klassen von eigenen, fremden und neutralen Objekten, bei deutlicher Gewichtung der Ressourcen-Kategorie. ◀9

► Konstitutiv für Strategiespiele ist die Existenz von *tec-* bzw. *knowledge-trees*, die als Entwicklungs- und Verwaltungsfunktion von Objekten begriffen werden können.

► Strategiespiele sind raum- und topografiebasiert.

► Strategiespiele definieren sich durch eine große Objektvielfalt bzw. Objektgewichtung (im Sinne einer differenzierten Abbildung der Objekt-Ontologien). Die Ordnung der Objekte in Klassen ist eine maßgebliche Strukturfunktion des Strategiespiels: die ›Einheitenbalance‹ ermöglicht das strategische Agieren mit Objekten.

► Gleichzeitig wird deutlich, dass die Objekte des Strategiespiels immer von ihrer jeweiligen Klasse und Funktion abhängig sind. Sie existieren nur selten ›für sich‹.

► Die Analyse zeigt, wie wichtig der Begriff des Raumes für Konzeptionalisierung und Beschreibungen von Strategie ist – gleichzeitig wird aber offensichtlich, dass der ›Raumfetischismus‹ (auf den weiter unten noch speziell eingegangen werden soll) auch generell für Computerspiele bedeutsam ist. Zu spekulieren wäre, ob jede Formation des Strategischen im Computerspiel genreübergreifend mit der Kategorie des Raums verbunden ist.

Diese Beobachtungen führen nun zu vor allem drei wichtigen Schlüssen: Zum einen wird hieran deutlich, dass die konstatierte Raumbezogenheit des Strategiespiels in ihrer Analyse nicht ohne eine Beobachtung und Auswertung des Spieler-Handelns besprochen werden kann. Auf gleicher Ebene wird ersichtlich, dass es nicht nur die Handlungspraxis des Spielenden ist, die in Interaktion mit der Raumkonstitution und der topographischen Basis des Spiels steht, sondern dass es auch die ›umgebenden‹ Diskurse sind, die hier zum Tragen kommen. Drittens ergibt sich, dass die spezifische Raumbasiertheit des Strategiespiels nicht nur auf der Ebene des Narrativen oder des Spiel-Szenarios anzusiedeln ist, sondern dass die Raumbasiertheit auch eine Frage des Mediums ist, dass also die Architektur und die Oberflächenfunktion des Computers selbst entscheidend an der Ausgestaltung der Tropen und Erzählfiguren, der Handlungspraktiken und Diskurskonstellation des Strategiespiels teilhaben.

Medienkonfigurationen

Lev Manovic (2001) weist in seinem Buch *Language of New Media* darauf hin, dass es nur zwei genuine Ausdrucksformen des Computers gibt: das Interface und die Datenbank (ebd., 215ff.). Das Interface dekliniert in diesem Sinne einen ›Raum‹, in dem Informationen verarbeitet werden, und es stellt Navigationsmöglichkeiten durch diese Informationsarchitekturen zur Verfügung, wohingegen die Datenbank eine Ordnungsstruktur definiert, in der Informationen organisiert werden.◀10 Das Double aus GUI und Datenbank generiert dabei eine kulturelle Form, die die Möglichkeit schafft, Erfahrungen zu artikulieren. Die einführende, an Consalvo/Dutton (2006) orientierte Beschreibung kann aufzeigen, wie ein solches Nebeneinander den ›Raum‹ des Spiels generiert: Strategiespiele operieren mit einem starken Begriff des Interfaces (indem die vielfältigen Objekte des Spiels navigierbar, verwaltbar und handhabbar gemacht werden) und halten gleichzeitig im Hintergrund ein ausdifferenziertes Datenbanksystem bereit, das die Vielzahl an manipulierbaren und nichtmanipulierbaren Objekten vorhält, organisiert und transformiert.◀11

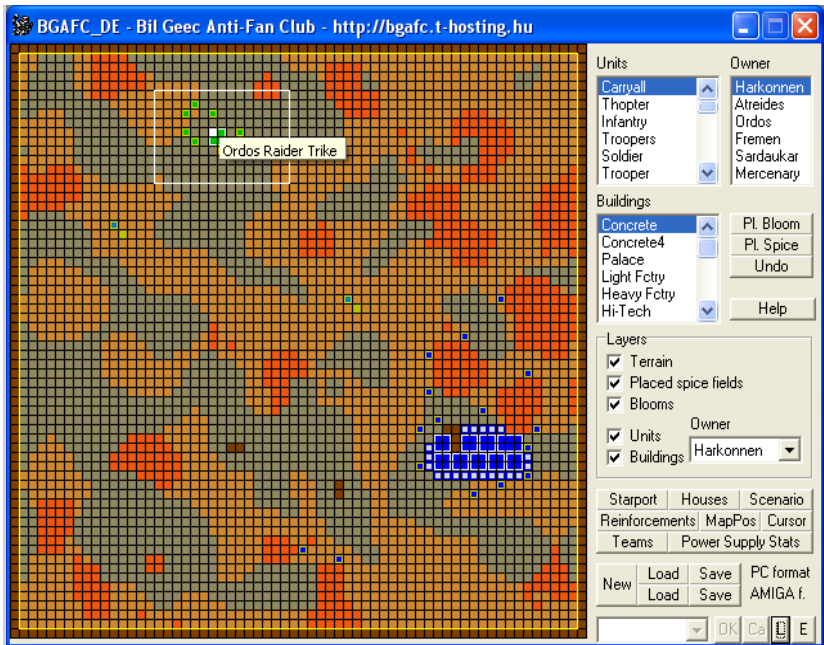


Abb. 3: Einer der wenigen Momente, in dem das ›Spiel mit der Datenbank‹ im Strategiespiel aufscheint: ungarischer Level-Editor für DUNE II vom *Bil Geec Anti-Fan Club*

Der gesamte Diskurs der Computerspiele lässt sich als ein in hohem Maße ›raumfetischistisches‹ Funktionssystem begreifen. Computerspiele sind der Kategorie Raum ›verfallen‹ (Nohr 2007) bzw. existieren häufig in einer Binarität von »verteidigte[m] Raum« und »gefährdete[m] Raum« (Mertens 2007). Im speziellen Bezug auf das Strategiespiel könnte, in Ergänzung zu Mertens, womöglich noch der Raum ›hinter‹ dem Interface hinzugenommen werden: der Raum oder die Topographie der Datenbank, entsprechend ihrer vielfältigen Verwaltung der Objekte und Objektklassen, die somit eine Art des ›Konfigurationsraums‹ zusätzlich aufscheinen lassen würden.

Insofern wird an dieser Stelle bereits in Andeutungen ersichtlich, wie sich der Begriff der Einschreibung raumbasierter Politik-Diskurse in das Strategiespiel detailliert ausdifferenzieren lässt. Zum einen scheinen solche Diskurse in der Spielmechanik des Strategiespiels (der Raumcodiertheit des Objekts) einen herausgehobenen Ort zur Materialisierung (Interface und Datenbank) zu finden. Zum zweiten stellt die spezifische mediale Verfasstheit des Strategiespiels weitere solcher Koppelungspunkte zur Verfügung und drittens ist über die histo-

rische Herleitung der Computer-Strategiespiele aus den Konfliktsimulationen und anderen, weiter gefassten strategischen Spielen der Spielgeschichte das Moment der raumbasierten Politik und der räumlichen Kontrolle dem Genre ›eingeschrieben«. Auch wenn diese Formen der Raumpolitik bis hierhin noch nicht explizit benannt wurden, so erscheint doch bereits an dieser Stelle augenfällig, dass die dem Computer-Strategiespiel innewohnenden Momente der ›Regierbarkeit von Territorien«, der ›Raumcodiertheit von (auch immateriellen) Ressourcen« und der Verwaltung und Kontrolle von Objekten herausgehobene Momente der Verschränkung von Wissensbereichen des Computerspiels mit Politikformen darstellen.◀12

Wenn wir also darüber nachdenken, wie und an welchem Ort es zu einer Kopplung des Politischen und des Geographischen kommt, so wäre es zu kurz gegriffen, beispielsweise nur nach Repräsentationsformen des Kartographischen zu suchen und danach zu fragen, wie sich in solchen Karten Machtpraktiken materialisieren. Im weiteren Sinne ist die Suche nach geopolitischen Diskursen im Computerspiel eine Suche nach der Manifest-Werdung von politischen Formen und Funktionen in im weitesten Sinne räumlich gedachten Konfigurationen, die sich weit über das Interface hinaus in Medialität und Diskursfiguren hinein verlängern. In einer solchen Perspektive kann bereits der Begriff der Strategie selbst als eine solche geopolitische Figur begriffen werden. Zumindest in seiner kriegswissenschaftlichen Kontur◀13 ist der Begriff der Strategie eine Funktion des räumlichen Handelns unter den Prämissen einer politisch motivierten Rahmung.◀14

Diskurskonfigurationen

Computerspiele wie DUNE II, COMMAND & CONQUER: GENERALS oder AGE OF EMPIRES sind nicht nur narrative Handlungszusammenhänge, die die Komplexität der Welt und ihre Geschichte reduktiv und spielerisch in Form von überschaubaren und vorgeblich konsequenzfreien Handlungsangeboten nachvollziehbar machen. Sie sind ebenso sehr Formen ausgehandelten Wissens, das nicht offensichtlich aufscheint: Computerspiele – und im speziellen Strategiespiele – sind in hohem Maße durchzogen von verborgenen Agenden und naturalisierten Wissensformen. In ihnen ruht aber weitaus mehr als ›nur« ein verborgenes Curriculum des taktischen und strategischen Wissens. Daher muss die Analyse eines Computerspiels – zumal unter der Perspektive der kritischen Diskursanalyse◀15 – ihr Augenmerk auf eine große Zahl unterschiedlichster Artikulationen, Bedeutungskomplexe oder Narrationen richten, die durch die

unterschiedlichen Ebenen nicht nur des Spiels, sondern der Gesellschaft als Ganzes fließen.

Im Folgenden sollen einige exemplarische Formen und Funktionen dieser spezifischen Wissensformen herausgearbeitet werden, die in Computerspielen auffindbar sind – beziehungsweise durch sie ›hindurchgleiten‹. Speziell sollen nun vor allem Diskurse des geopolitischen Denkens aufgezeigt werden – dies unter dem Fokus, dass die sich in populären Computerspielen artikulierenden Raum-Politik-Koppelungen in sehr spezifischer Weise an diese spezielle Raum-politik-Form ›anschließen‹. Es soll gezeigt werden, wie aktuelle Computerspiele spezifische Formen eines dezidierten geographischen und politischen Wissens aufrufen, spielerisch funktional machen und reproduzieren, die (zunächst) mit Ideen eines spezialisierten, extrem nationalen und politisch-ideologisch konnotierten Denkens aus dem Anfang des 20. Jahrhunderts verbunden sind – die aber dadurch auch eine Perspektive eröffnen, aktuelle Formationen globaler Ordnung, Politik und Konfliktführung durch die ›Augen‹ eines Strategiespiels zu deuten. Die grundsätzliche Perspektive ist es, Strategiespiele nicht nur als Simulationen oder ludische Handlung zu verstehen, sondern als diskursive Materialisierungen und Medialitäten, die subjektorientierte Regierungstechnologien stabilisieren und in Umlauf bringen.

Raumfetischismus

Computer-Strategiespiele gehören zu den ältesten und erfolgreichsten, aber auch zu den stabilsten und konventionalisiertesten Artikulationspraxen der Computerspiele und beziehen sich gleichzeitig auf eine Vorgeschichte des Computerspiels, die weit in die Vergangenheit der Kulturtechnik Spiel zurück reicht.◀16

Das Raumparadigma des Strategiespiels heutiger Form scheint sich hauptsächlich aus den militärstrategischen Spielen und Simulationen seiner Vorgeschichte abzuleiten.◀17 Es ist daher sinnvoll, kurz und exemplarisch auf ein solches Spiel und seine Raumkonzeption einzugehen. Abbildung 2 zeigt ein klassisches Beispiel: Es ist das 1780 von Johann Christian Ludwig Hellwig entworfene Kriegsspiel, welches er unter dem Titel *Versuch eines aufs Schachspiel gebaueten taktischen Spiels von zwey und mehreren Personen zu spielen* als Buch veröffentlichte und das in Braunschweig rekonstruiert und analysiert wurde.◀18 Es kann als ein Beispiel für die diversen Vorläufer einer ›modernen‹ strategischen Spieltradition verstanden werden.



Abb. 4: Rekonstruktion des Braunschweiger Kriegsbrettspiels von Johann Christian Ludwig Hellwig (1780)

Der beabsichtigte Simulationscharakter dieses Kriegsspiels zeigt sich in Hellwigs wiederholter Diskussion der »Natürlichkeit« und »Sinnlichkeit« seiner Modellbildung. Diese Modellbildung ist in der damaligen Literatur zu Kriegsspielen ein immer wieder betonter ›Vorteil‹ gegenüber dem abstrakten Lernen durch Schaubilder o.ä. 19 Ein solcher Modellcharakter wird bei Hellwig selbst deutlich, wenn er von »Wahrheiten« der taktischen und strategischen Kriegsführung spricht, die ihre Bestätigung im Spiel selbst finden. An anderer Stelle heißt es paradigmatisch: »Der Endzweck eines taktischen Spiels ist, das Wesentliche der wichtigsten Auftritte des Krieges sinnlich zu machen. Je genauer die Natur dieses Gegenstandes nachgeahmt wird, desto mehr wird sich das Spiel seiner Vollkommenheit nähern« (Hellwig 1780, xi). Hier konzeptualisiert Hellwig die Idee einer symbolischen Probehandlung. Innerhalb dieser Handlungsform naturalisiert der Spielende unsichtbare ideologische Bedeutungsfelder. Wobei ›Ideologie‹ hier zunächst nur meint, dass die Handlung ein Spiel zu spielen als eine Hybridisierung spezialdiskursiven Wissens (also bspw. militärischer Taktik und Strategie) mit einem Alltagshandeln (also bspw. ein abstraktes Brettspiel zu spielen) verstanden wird. Die Effektivität einer solchen ›didaktischen‹ Geste wird durch die Simulation von Erfahrung durch das

Spiel sichergestellt (der Spielende gewinnt dadurch, dass er seine Figuren auf eine spezifische Weise zieht, die durch einen Plan bestimmt ist, der sich auf prognostizierte zukünftige Entwicklungen auf dem Spielbrett bezieht). Diese Simulation erreicht ihren Erfolg vor allem durch die Identifikation des Spielenden mit der Position der Handlung – das Resultat ist die Erfahrung einer Selbstwirksamkeit (vgl. Venus 2012).

Inwieweit Hellwigs strategisches Wissen eine ›typische‹ Wiedergabe des kriegsstrategischen Wissens seiner Zeit ist, kann an dieser Stelle nicht geklärt werden. Das von Hellwig angestrebte Wissen weist starke Ähnlichkeiten zu Clausewitz' (1993) Ausführungen zur Kriegskunst auf. Deutlich wird dies beispielsweise, wenn Hellwig das strategische Spiel mit dem ›Politischen‹ ins Verhältnis setzt:

»Der natürlichste Weg, den Krieg auch wider des Feindes willen zu endigen, ist vielmehr der, wenn man ihn derjenigen Mittel beraubt, ohne welche er den Krieg nicht fortsetzen kann. [...] Die Eroberung des feindlichen Landes muß also dem Krieg ein natürliches Ende machen« (Hellwig 1803, §8).

Dies geschieht ganz im Sinne des bekannten Diktums Clausewitz, dass der Krieg die Fortsetzung der Politik mit anderen Mitteln sei. Nicht der ›brutalste‹ und ›rücksichtsloseste‹ Kämpfer gewinnt den Krieg (bzw. das Kriegsspiel), sondern der am politischsten (oder besser: rationalsten) Handelnde. Nach Clausewitz konnte Krieg nicht mehr länger als Naturzustand angenommen werden – Krieg wurde zum Teil des Kultur-Systems von Rationalität, Politik, Ökonomie und Wissenschaft. Die gesamte Philosophie des Hellwig-Spiels nötigt seine Spieler, den Gegner strategisch und taktisch auszukontern. Es geht dabei weniger um das Schlagen von Figuren, als um die geschickte Raumbeherrschung und die Planung überlegener Bedrohungssituationen, die den Gegner zum Zurückweichen zwingen. Ähnlich wie auch im Schach gewinnt der Spielende, der in der Lage ist, vorausschauend, antizipierend und in Raumkategorien zu denken und die weitestreichenden Prognosen über mögliche Entwicklungen auf dem Brett zu treffen. Kurz gesagt: wer im Hellwigschen Spiel besser räumlich vorausplant und vorausschaut, der wird auch gewinnen. Damit treffen im Braunschweiger Kriegsspiel zwei Funktionen aufeinander, die zwar auf den ersten Blick wenig miteinander zu tun zu haben scheinen, die aber dennoch über die Jahrhunderte oft zueinander gefunden haben und sich bis heute in Strategiespielen manifestieren: die Idee, den Raum selbst zur dominanten Handlungsebene zu machen und das Konzept einer spezifischen Didaktik, die darauf setzt, im Sinne einer aufklärerischen Pädagogik abstrakte Ideen durch das Angebot des spielerischen Nachvollzugs sinnlich auszuhandeln.

Darüber hinaus gibt es jedoch in Strategiespielen auch eine abstraktere Funktion des Raumes, eine Funktion, die in mehrfachem Sinne als »Raumfetischismus« (Nohr 2007) bezeichnet werden kann. Einerseits verweist die spezifische Räumlichkeit des Braunschweiger Kriegsspiels (wie auch computerbasierter Strategiespiele) auf etwas Fehlendes: eine tatsächliche räumliche Verortung oder Positionierung. Massenmedien (wie eben auch Spiele) tendieren zu einer Aufgabe einer konkreten Verankerung im Raum, die zu kompensatorischen Praktiken führt. ◀20 Medien-Spiele nehmen keinen Platz, keinen Ort ein, ihre Objekte sind nicht materielle sondern arbiträre symbolische Formen. Die Visualität des Spielraumes ist das Resultat einer symbolischen Konventionalisierung des Mediums. Im Falle computerbasierter Spiele bedeutet dies beispielsweise, diese Codierungen aus anderen Medien (wie dem Kino oder ähnlichem) zu entlehnen. Rechnerbasierte Spiele enthalten aber gleichzeitig ein Übermaß an Räumen, Orten, Plätzen, Wegen, Netzen oder begrenzten Flächen. Sie entwickeln – wie die an Consalvo/Dutton (2006) angelehnte Untersuchung gezeigt hat – eine Art von ›obsessiver‹ Präsenz topografischer Elemente. ◀21 Das Resultat dieser beiden Phänomene ist ein Spielraum, der im doppelten Sinne als Fetisch beschrieben werden kann ◀22 – wobei hier weniger der umgangssprachliche sondern vielmehr der Marxsche Fetischbegriff (vor allem in Hinblick auf die ihm innewohnende Beschreibungskraft für die Naturalisierung von Gegebenheiten) zum Tragen gebracht werden soll.

In der marxistischen Terminologie bezeichnet der *Fetischcharakter* den Glauben daran, dass bestimmte (genuin gesellschaftlich produzierte) Verhältnisse natur- und dauerhaft seien, dass sie ewige und unveränderliche Mächte darstellen, die uns beherrschen: Nation, Staat, Familie, Ware, Geld, Kapital usw. Speziell die Ware wird in der Marxschen Ökonomie mit diesem Fetischcharakter in Verbindung gebracht: Die Ware wird mit den Attributen der Austauschbarkeit und dem Antrieb zum Tausch verbunden – und mit dem naturalisierten, vorgeblich objektiven und internalisierten Wissen, dass die Warenlogik unveränderlich und außerhalb der Kontrolle des Subjekts sei (vgl. Marx, Kapital I, 86). Aus dieser Perspektive könnte auch der medial produzierte Raum des Computerspiels als ein solcher unveränderlich angenommener Fetisch gelten. Dies wäre eine Perspektive, innerhalb derer den Räumen des Spiels (als einem dieser Attribute) eine Funktionalität zugeschrieben wird, die der strukturellen Logik der Medien zuzuordnen ist. Die Räume des Spiels sind in einer solchen Betrachtungsweise dann ›nur‹ codierte und errechnete, fiktionale, nicht-performative, entreferentialisierte und immaterielle Raumanmutungen ohne jede Verbindung zur Welt. Sie wären insofern als Fetisch zu betrachten, als ihnen eine grundsätzliche ›Nur-Medialität‹ zugeschrieben würde, die dann entweder

von einer Wirkungslosigkeit dieser Räume (da Medien der Interaktion mit der realen Handlungswelt per se ohnmächtig seien) oder aber von einer Wirkung als narrativem Text ausginge (da Medien wirkmächtige Angebote zur Übernahme von Werten darstellen). ◀23 Spielende konzeptualisieren den Spielraum nicht nur als Ort einer (Probe-) Handlung, sondern ebenso als einen Ort für immaterielle Kompensationen der Medialisierungen des Spiels als unveränderliche, stabile Konstruktionen ohne Performativität. Dem Spieler erscheint der Spielraum des Mediums hermetisch gegen die Welt abgeschottet. ◀24

In einer solchen Betrachtungsweise gerät die Oberfläche, also das sichtbare ›Bild‹ des Spielraums, ins Zentrum der Aufmerksamkeit. Es ist ein Bild, das als Konsequenz des Raumbfetischismus von der Welt geschieden zu sein scheint, ein Bild oder ein Raum eines konsequenzfreien Probehandelns – kein Fenster zur Welt, sondern zum Spiel. Diese Oberfläche ist es aber, welche die Kopplung des Spiels an ein Medium (nämlich den Computer) analytisch zunächst in den Mittelpunkt rückt. Sowohl Spiel als auch das Medium Computer drücken sich gleichermaßen im GUI aus. Wenn das Spiel als ein Medienimplement gelesen wird, ist hier das entscheidende Argument für eine medienbezogene Analyse der Spielräume aufgerufen: Das Spiel und der Computer teilen sich die visuelle Repräsentation, und beide zielen auf ihrer GUI-Ebene auf eine idealisierte Darstellung ab. Vier farbig abgehobene Kreise markieren bei MENSCH-ÄRGERE-DICH-NICHT die Sicherheit des eigenen Heimes und ein kleines Eimerchen mit einem Grüne-Punkt-Logo markiert im Betriebssystem Windows das reversible Löschen von Dateien.

Im Sinne der hier vorgestellten These soll im Folgenden verstärkt auf die Funktion von Karten als grafische Benutzerschnittstelle und Herstellungsort des Spielraums fokussiert werden. Die Spielkarte soll als Ort des Vollzugs von symbolischen Handlungen verstanden werden, die dabei gleichzeitig auch Repräsentation, also eine symbolische Form mit intersubjektiver Gültigkeit ist. Als Konsequenz daraus wären Spieltopografien daraufhin zu befragen, welches soziale und diskursive Wissen in strategischen Spielräumen eingeschrieben ist. Und umgekehrt muss auch gefragt werden, wie sich dieses Wissen in Raumkonzeptionen alltagsweltlicher Handlung und Denkungsweise ›zurück schreibt. Kerngedanke dabei ist, dass die kartographischen Repräsentationen in Computerspielen der primäre Ort sind, an dem symbolische Handlungen und Funktionen im Sinne einer intersubjektiven Repräsentationsebene ihre Sinnstiftung entfalten.

Im Folgenden soll nun anhand ausgewählten Beispiele raumpolitischen Repräsentationen und Aussagen nachspürt werden, die Strategiespiele als politisch-operative und ideologisch imprägnierte Aussagesysteme integrieren, natu-

ralisieren und in populäre Diskurse einspeisen. Es geht darum aufzuzeigen, wie Strategiespiele (neben einer Unzahl anderer Akteure) an der latenten Stabilisierung eines diffusen Wissenstypus mitarbeiten, der nur in einer oberflächlichen Betrachtung als historisch, wissenschaftlich und politisch ›überwunden‹ angenommen werden kann.◀25 Dabei möchte ich in drei Schritten vorgehen: Erstens soll die enge Koppelung von Strategiespielen und Raumkonzepten per se herausgestellt, zweitens Argumente der klassischen Geopolitik der 1920er bis 1960er Jahre in aktuellen Strategiespielen nachgewiesen und drittens kurz auf aktuelle Konjunkturen und Renaissancen eines solchen geopolitischen Diskurses verwiesen werden.

Die methodische Idee ist dabei, Spiele – wie oben schon ausgeführt – als *Interdiskurse* zu verstehen, eine Konzeptualisierung, die darauf abzielt, Prozesse der unsichtbaren Übersetzung verständlich zu machen, bei denen populäre Texte wie beispielsweise Computerspiele auf existierendes soziales Wissen zugreifen und dieses Wissen in sich integrieren und überlagern. Dieses Wissen erscheint dann als eine Art Angebot an den Spielenden, ein spezifisches Wissen subjektiv anzueignen, das er zunächst nur dem Spiel zurechnet. Bei genauerer Betrachtung ist dieses Wissen jedoch kein genuin ›spielinternes‹, narratives oder ludisches Wissen, sondern rekurriert auf Bestände *spezialdiskursiven Wissens*, also Wissensformationen aus ausgegliederten, ›spezialisierten‹ und ›teilexkludierten‹ Wissensformationen, die durch die ›Maschine‹ des Spiels◀26 über das Subjekt in ein gesellschaftliches Breitenwissen (den *common sense*) überführt werden.◀27 Welche Wissensformationen ›medialisieren‹ sich in Strategiespielen und was sind die verborgenen und latent unsichtbaren Agenden im Bezug auf Ordnungspolitiken, Ökonomie, Militär oder Urbanität sind, die hier ausgehandelt werden? Kurz (und polemisch) gesagt – es geht darum, wie in Strategiespielen Politik als Raumhandlung codiert wird und wie die ›Lebensraum‹-Politik des Nationalsozialismus über AGE OF EMPIRES mit Samuel Huntingtons *Clash of Civilizations* verbunden wird.

Geopolitik

Einen ersten, aber gleichsam wichtigen Fingerzeig für die Sinnhaftigkeit einer solchen Perspektive liefert nicht nur der enge geschichtliche Zusammenhang von aktuellen Computer-Strategiespielen und den historischen Vorläufern der Kriegsbrettspiele oder auch den militärischen Simulationsprogrammen. Ebenso eindeutig ist eine solche Frage dadurch motiviert, dass das Strategiespiel den Konflikt zum zentralen Motiv erklärt. Egal ob es sich dabei um *tactical*

shooters, Zivilisationsspiele oder Aufbaukampfsimulationen handelt – das *master narrative* ist die (bewaffnete) Auseinandersetzung. In gleichem Maße generieren sich auch die Wirtschafts- und Stadtaufbausimulationen als kontinierte ökonomische Konfliktmodelle. In *AGE OF EMPIRES* kämpft Armee gegen Armee um ein Territorium – in *SIMCITY* erobert der Spielende den unbebauten Raum gegen den ›Gegner‹ knapper Ressourcen oder zeitkritischer Beschränkungen. Beide Formen des Spiels sind in dem Sinne politisch, als es gilt, Raum zu erobern, Ressourcen zu verwalten und Gegner zu vertreiben. Politik ist hier als Handlung im Raum kodiert. Die zu diskutierende These ist, dass die in Strategiespielen vertretene Koppelung von Raum an Politik aber nicht beliebig, oder im Sinne ästhetischer, pragmatischer oder gestalterischer Konfigurationen, sondern im Sinne einer politischen Kunstlehre – nämlich der Geopolitik – stattfindet. Diese Koppelung, wie bereits oben betont, ist dabei keine Koppelung von Spiel-›Narrationen‹ an einen abstrakten und fluiden Diskurs, sondern vielmehr eine Art erweiterter ›Remedialisierung‹ ◀28, eine ›Melange‹ von Spiel, Spiel- und Medienkonfigurationen, Praktiken und Architekturen.

Im Gegensatz zur Anthropogeographie, der *géographie humaine* oder der politischen Geographie ist die Geopolitik keine deskriptive, sondern eine operative Theorie. ◀29 Geopolitik ist eine Idee einer materialistisch-physikalisch begründbaren Politik. Sie bezeichnet »... ein intellektuelles Vorgehen [...], eine Sichtweise, in der räumliche geographische Konfigurationen der verschiedenen Typen von Phänomenen Vorrang genießen, welche in die Kategorie des Politischen fallen« (Lacoste 1990, 29). Geopolitik ist somit eher ein ›Konstrukt‹ zur Beschreibung und Deutung räumlicher Phänomene unter Betonung sozial- und politikwissenschaftlicher Implikationen. Konjunkturen, Definition und Verwendung der Geopolitik sind selbst einer politischen Debatte unterworfen. Der schwedische Geograph und Staatsrechtler Rudolf Kjellén (1864-1922) wird als Begründer der Geopolitik angesehen (vgl. Kost 1988, 42). Im Zentrum der frühen Geopolitik steht die Idee einer geodeterminierten Staatspolitik in enger Verbindung mit dem naturwissenschaftlich-positivistischen Weltbild des 19. Jahrhunderts. In Anlehnung an die Arbeiten Klaus Kots (1988) kann die Verschiebung von geographischer Wissenschaft zu ideologischer Normativierung differenziert nachvollzogen werden.

»Unter Geowissenschaftlern herrschte bis 1945 ein verkürztes wie fehlgeleitetes Verständnis von Politik, deren qualitativer Unterschied von wissenschaftlicher Politikforschung und praktischem Politikhandeln übersehen wird« (ebd., 11).

Das materialistische Modell der Geopolitik wird begleitet von Perspektiven, Kultur als einen biologischen Verbund homogener Subjekte zu verstehen.

Die (biologistische) Betrachtung des Staats als Organismus verweist dabei auf die Einflüsse des Zoologen Friedrich Ratzel **30** (1844-1904), der aus der Anthropogeographie eine Denkweise ableitet, die den Staat analog zu einem Organismus setzt (Schöller 1989, 74). **31** Dieser Organismus ist gekennzeichnet durch Lage und Ausdehnung, Wachstum und Bewegung im Raum, so dass jedes staatliche Handeln zu einem effektiven Raumhandeln wird (Kost 1988, 298f). In Ableitung des (Kantschen) Gedankens von der Endlichkeit des Erdraumes etabliert Ratzel eine Idee vom ewigen Kampf und dem Krieg der Völker um den endlichen Raum (Schulz 1987, 20f). Aus diesen Ansätzen formt sich das Werk Karl Haushofers **32** (1896-1946), in dessen Zentrum die Idee des Staatskörpers und das Lebensraum-Konzept steht – ein Konzept von Geopolitik, das maßgeblich in die nationalsozialistische Ideologie und Politik einfließt und das als operative und ideologische ›Kunstwissenschaft‹ betrachtet werden muss. Diese erste Welle der Geopolitik endet gemeinsam mit dem Nationalsozialismus.

In der (frühen) Geopolitik entsteht Politik nicht aus dem Sozialen, der Demographie, dem Vertrag oder dem Ökonomischen, sondern aus dem physischen Raum. Die Begründung von Politik ebenso wie die Ziele von Politik sind territorial definiert. Topologie, räumliche Ordnungen und Differenzfelder deklinieren das politische Handeln und Analysieren. Das Territorium, die Grenze und die Raumordnung sind die primären Bezugsgrößen der Geopolitik. Das materialistische Modell der Geopolitik wird auf der sekundären Ebene begleitet vom Gedanken, Kultur als einem biologistischen Verbund homogener Subjekte zu verstehen, die sich als ein Körperliches im Raum befinden.

Hans Grimms populärer Roman *Volk ohne Raum* (1926) **33** wird in Deutschland in diesem Zusammenhang als wesentliche populäre Variante eines solchen Denkens gelesen. Die Idee einer um ihren naturrechtlich zustehenden Raum gebrachten Kultur gilt als Legitimation für die ›natur-rechtliche‹ Expansion Deutschlands in den ihm angestammten ›Großraum‹, ›Kulturboden‹ und ›Lebensraum‹ (Fahlbusch 1994). **34** ›Volk ohne Raum‹ wird im Folgenden zu einem geopolitischen Schlagwort, das für die Zeit der Weimarer Republik und des Nationalsozialismus hohe Relevanz entfaltet (vgl. auch Nohr 2012c). Geopolitiker wie Ratzel, Haushofer und Kjellén arbeiten an dem Postulat eines Staatskonzepts als geographischem Organismus oder Erscheinung im Raum. **35**

Und genau hier, am Übertritt der Grenze zwischen politischer Geographie und Geopolitik ist die Grenze zwischen wissenschaftlicher Forschung und operativ-propagandistischer Anwendung anzusetzen. **36** Allerdings muss auch deutlich gemacht werden, dass diese geopolitischen Paradigmen während des Nationalsozialismus zwar eine wissenschaftliche Dominanz entfalteten, aber keineswegs zum Kern der faschistischen Ideologie, zum alleinigen Beweggrund

deutscher Politik oder zum *common sense* wurden (vgl. Dijkink 1996, 29). Genauso wenig wie sich die nationalsozialistische Expansionspolitik allein aus der geopolitischen Motivation erklären lässt, kann die Geopolitik beispielsweise des Haushoferschen Zuschnitts mit dem Ende des Nationalsozialismus als beendet verstanden werden. ◀37 Heutzutage scheint uns zunächst nicht nur das Denken in politischen Handlungskategorien, das sich nur aus topologischen oder geographischen Parametern speist, grob reduktiv. Aktuell würden wir Politik – nicht nur im Zeichen des *spatial turns* – als Abstraktum an den Raum koppeln, aber nicht als operationale und normativ-pragmatische Handlungsbegründung. Das Strategiespiel tut dies aber.

Geopolitische Interdiskurse

Betrachten wir kurz einige der spezifischen Motive, mit denen uns aktuelle Computer-Strategiespiele konventionalisiert und wiederkehrend konfrontieren – und die sich konsequent aus der Perspektive und teilweise auch mit der Nomenklatur der klassischen Geopolitik der 1920er bis 1950er Jahre beschreiben ließen.

Strategiespiele definieren die Befreiung besetzten Raumes als Bedingung für den (politischen) Sieg. Es ist nicht primär die strategische oder taktische Unterwerfung des Gegners, die das Spiel entscheidet, sondern die Befreiung des gegnerischen Raums von der Präsenz des Gegners. Ist der Raum konsequent befreit, wird er dem eigenen Territorium eingegliedert. Dies mag zunächst die offensichtlichste Form von geopolitischen Positionen im Spiel sein. Dazu kommt die Konstellation, dass Strategiespiele den Krieg primär als Spiel der übermächtigen im Raum befindlichen Ressourcen inszenieren. Vor den Konflikt stellt das Strategiespiel den Aufbau eines Ressourcenmanagements, einer Produktionsökonomie und die Sicherstellung genügenden Produktionskapitals ◀38 – wer über Ressourcenvorteile verfügt, gewinnt leichter. Aus diesen beiden Punkten folgt eine Konzeption des Raumes als ›Lebensraum‹ – die Vorbedingung der spielkonstituierenden Konfliktpolitik ist die Erweiterung des eigenen Territoriums, Macht zielt auf die Aneignung von Raum. Zugewonnener Raum erhält seinen Wert auch aus den in ihm enthaltenen Ressourcen. Expansion zielt nicht nur auf den Raum als einzigem Moment der Politik ab, Expansion kann auch nur aus dem Raum heraus ›finanziert‹ werden.

In einem klassischen Strategiespiel wie bspw. *AGE OF EMPIRES III* wird sich zu einem bestimmten Moment in der frühen Phase des Spiels (in der zunächst der Aufbau von Streitkräften und die Technologieweiterentwicklung betrieben

wird) eine typische Konstellation einstellen. Alle Spielenden werden mit dem gleichen Problem konfrontiert sein: ihre Ressourcen an Gold, Holz und Nahrung werden knapp werden. Die Lösung dieses Engpasses bietet eine Expansion in den Raum hinein, um weitere – bis dato noch nicht entdeckte oder kontrollierte – Ressourcen zu erlangen. Um mehr Raum zu kontrollieren, müssen komplexe Produktionsketten in Gang gesetzt werden: Einheiten, Waffen und Verteidigungsanlagen müssen produziert werden, um die Expansion abzusichern. Diese Einheiten werden in spezialisierten Gebäuden produziert – die zu errichten wiederum Platz benötigt. Raumordnung ist eine Funktion der Raumsicherung. Diese wird zumeist über das Funktionsglied des Außenpostens funktional: Eine Gebäudeeinheit, die oft nur in Abhängigkeit von einem funktionierenden Zentrum hergestellt werden kann, übernimmt als Abordnung die Kolonisation, Verwaltung und Verteidigung erschlossener neuer Regionen. Diese Regionen sind im folgenden Spielverlauf häufig in ihrer Effektivität zwar autonom, über Ressourcen- und Einheitenmanagement jedoch stets auf das Zentrum hin orientiert und immer Teil eines raumgreifenden Ordnungsprinzips der Raum-Aneignung und Konstitution eines homogenen Körpers.

Diese komplexe Interrelation von Produktionsketten, Ressourcenmanagement, militärischen Operationen und weitsichtiger Planung lässt sich auch als Dynamik eines vernetzten, homogen veranschlagten, politischen Körpers beschreiben. Das Wachstum dieses Staatskörpers benötigt Raum; das Ziel des Staatskörpers ist es, Raum möglichst exklusiv auszufüllen. Strategiespiele scheinen das Konzept der ›Lebensgemeinschaft‹ (weniger im Sinne der Möbiusschen Biozönose, sondern eher im Sinne der sozialgeographischen Variante Ratzels oder Haushofers) einer engen biologisch-geographischen Einheit von Raum und Staat(-svolk) zu erfüllen: »Lebensraum gibt es nur für ein Volk« (Flohr 1942, 394).

Dieses materialistische Prinzip der Politik als Raumform schlägt sich auch an anderer Stelle nieder. Strategiespiele deklinieren den Staat beispielsweise oftmals als Organismus, als linear vernetztes Gebilde von ›Organen‹. Daraus resultiert ein im Strategiespiel ebenso häufig anzutreffendes Zentrum-Peripherie-Denken. Dies zielt auf die geopolitische ›Theorie zentraler Orte‹. Wir können die aus der oben beschriebenen Spieldynamik entstehenden Infrastrukturen und militärischen Agglomerationen oft als solche Zentrums-Peripherie-Konstellationen beschreiben. Einem Zentrum (Marktplatz, Zentralbasis, Heimathafen etc.) sind unterschiedlichste Aufbauzonen, Vororte, Vorposten, Handelsstationen oder Siedlungen zugeordnet. Dieses Phänomen finden wir auch (deskriptiv wie operativ) in den Arbeiten beispielsweise Walter Christallers, ebenfalls ein Akteur der nationalen deutschen Geopolitik der 1930er Jahre. ◀39



Abb. 5: Hierarchische räumliche Ordnungen in CIVILIZATION IV

Die dort vertretene These besagt, dass es eine natürliche Raumordnung gibt, die sich aus der Logik von Ökonomie, Transport oder Regierung in eine hierarchische Ordnung von Räumen, Städten und räumlichen Strukturen ergiebt. Vergleicht man dieses Konzept mit den sich aus der Spiellogik und -mechanik ergebenden Städten und Gebäuden beispielsweise in einer typischen Partie von CIVILIZATION IV, so wird augenfällig, dass es eine innere Logik des Spiels gibt, die dazu anhält, sich im Ordnungsraster von Zentrum und Peripherie zu bewegen (vgl. Abb. 5 u. 6).

Resultat solcher Raumpolitiken ist dann aber auch eine konsequente Konstitution von topografischen Differenzfeldern in Strategiespielen. Qua definitionem ist das Strategiespiel ein (Wettbewerbs-) Spiel, **40** d.h. es konstituiert sich über die Bedingung, dass mindestens zwei Parteien gegeneinander antreten. Damit ist ein bestimmter binaristischer Blick auf die Welt im Spiel (und seiner Konflikt-Erzählung) inhärent. Es gibt hier immer eine Latenz von ›die anderen Spieler / der Computer gegen mich / uns‹, die einen spezifischen Blick auf ein (konstruiertes) Anderes etabliert. Eine solche Anordnung kulminiert in einer



Abb. 6: Hierarchische räumliche Ordnungen in ANNO 1701

(tatsächlichen oder imaginierten) Grenzideologie, die das Nicht-Eigene zum Anderen überformt. Die Konstruktion einer Grenze ist immer auch die Konstruktion einer Segregation oppositioneller Kräfte, die dann zumeist mit differrenten Weltansichten, Ideologien, Lebensweisen oder Rassen konnotiert wird. ⁴¹ Diese Differenzpolitik materialisiert sich in unterschiedlichsten Repräsentationsformen innerhalb von Strategiespielen. Hier finden wir viele der auf dieser Differenzpolitik beruhenden, anhängigen geopolitischen Ordnungsraster, wie beispielsweise den Land-See-Antagonismus (z.B. in ANNO 1701), ⁴² das ›Naturrecht‹ der Kolonisation, die Überlegenheit bestimmter Rassen aufgrund ihrer spezifischen Lebensräume (bspw. CIVILIZATION IV) oder die Konstruktion eines Diskurses der ›Natürlichkeit‹ von Grenzen – manchmal aber auch ›nur‹ die Glorifikation des ländlich-agrarischen Lebens (z.B. DIE SIEDLER).

Strategiespiele narrativieren also eine spezifische Formation politischen Wissens. In Strategiespielen treffen wir auf zwei Ebenen eines solchen Wissens: Einmal eine ›konkrete‹ Umsetzung geopolitischer Paradigmen in den manifesten Narrationen und Handlungsfeldern – zum anderen eine abstraktere



Abb.7 Der GEOPOLITIK-SIMULATOR. Aus der Webpage (<http://www.geo-political-simulator.com>):
 »Geo-Political Simulator, aka G.P.S., is an economic and geopolitical simulator game for PC. Far from being just a name, G.P.S. is an ambitious and unique project in its own right, offering an extremely thorough and realistic simulation of the planet, at all levels: politics, the economy, environment, the military, science, culture, religion... «

Formation der Produktion eines spezifischen, spezialdiskursiven Wissens über den Raum. Der Raum des Strategiespiels wird per se zu einem Raum des politischen Handelns. Strategiespiele überformen eine spezielle Repräsentationsform von Raum (die Karte) konsequent zu einem Konfliktraum und zu einem Raum der Sichtbarkeit, der Aneignbarkeit und der Beherrschbarkeit. Das Wissen des Strategiespiels über den Raum ist ein geopolitisches Wissen; ein Strategiespiel eine wiederholte Erzählung eines ›Clash of Civilizations‹.

Clash of Civilisation

Mit dem auf Samuel Huntington (1996) verweisenden Begriff des ›Clash of Civilizations‹ ist nun aber auch eine weitere Deutungsebene für diesen analytischen Befund genannt. Denn es geht mir keinesfalls darum, die Behauptung aufzustellen, dass Strategiespiele ein ideologisches Paradigma stabilisieren, welches im engeren Sinne nur nationalsozialistische Legitimationsrhetorik ist. Die geopolitischen Artikulationen Ratzels, Haushofers und anderer stehen nicht singulär in der Geschichte der Geographie und der Weltpolitik. ◀43 Folgt man der Argumentation des französischen Geographen Yves Lacoste (1990), so ›stirbt‹ die Geopolitik nicht mit dem Ende des Nationalsozialismus, sondern entfaltet sich unter dem Eindruck des globalen Konflikts des Zweiten Weltkriegs erst zur vollen Wirkungsmacht.

Zwar ist das Konzept des ›Kulturkampfes‹ ein basales Konzept der Geopolitik in toto – in jüngerer Zeit verweist das Schlagwort jedoch primär auf die Thesen Samuel P. Huntingtons (1927–2008). In seinem Buch *Clash of Civilizations* (1996) konzipiert er eine von kulturellen Konflikten geprägte Welt nach dem Kalten Krieg. Um einen Kernstaat, als Mittelpunkt einer Zivilisation (im Sinne eines Kulturkreises) herum gruppieren sich in konzentrischer Staffelung schwächere Staaten. An den Berührungslinien oder Bruchlinien kommt es zu Konflikten zwischen den so definierten Kultursystemen. Die erstarkenden Kernstaaten treten an die Stelle der alten Supermächte. Huntingtons Reflexionen verdichten sich letztlich in der Frage, wie der Westen seinen kernstaatlichen Führungsanspruch gegen die asiatischen oder islamischen Kulturkreise durchzusetzen in der Lage sei. Dabei kreisen viele seiner Argumente um die eindeutige topographische Festschreibung von Nation, Kultur und Macht:

»Die Festlegung dieser Grenze in Europa ist eine der größten Herausforderungen geworden, vor denen der Westen nach dem Kalten Kriege steht. Während des Kalten Krieges hat Europa als ein Ganzes gar nicht existiert. Mit dem Zusammenbruch des Kommunismus erwies es sich jedoch als notwendig, die Frage zu stellen und nach deren Antworten zu suchen: Was ist Europa? Europas Grenzen im Norden, Westen und Süden werden durch große Gewässer gezogen, von denen das südliche klar unterscheidbare Kulturen trennt. Aber wo endet Europa im Osten?« (Huntington 1997, 251).

Huntington formulierte seine Thesen vom Kulturkampf erstmals 1993 in einem Artikel für die Zeitschrift *Foreign Affairs* (Huntington 1993). ◀44 Um das Buch entbrannte unmittelbar nach seiner Erstveröffentlichung nicht zuletzt wegen dieser steuerungspolitischen Komponente eine intensive Kontroverse (vgl. Tibi 1995; Pfaff 1997). Die fortwirkende Relevanz der These vom Kampf der Kulturen



Abb. 8: Huntingtons ›Clash of Civilization‹:
 »Die Ostgrenze der westlichen Zivilisation«

liegt in der (reduktiven) Zuspitzung für eine globalpolitische Beschreibung nicht zwischen einer homogen veranschlagten Kultur und Ideologie zu differenzieren (Crang 1998). In einer Suche nach Beschreibungsformen der Gegenwart und Zukunft der Welt konzentriert sich Huntington auf die Reflexion der Dreieinigkeit von Kultur, Identität und Ideologie. Seine Argumentation ist ein Regress in die frühen Argumente der Geopolitik – betont aber gleichzeitig auch die Kontinuität der Arbeit an der »Weltraumordnung« (Werber 2007).

Es soll an dieser Stelle aber weniger um eine Einordnung Huntingtons in den geopolitischen Diskurs gehen. Vielmehr gilt es darauf hinzuweisen, dass ein Buch wie *Clash of Civilizations* über die Anrufung von Raumpolitik verbunden ist mit Computer-Strategiespielen wie beispielsweise der CIVILIZATION-Serie (oder den AGE OF EMPIRES-Serien, der ANNO-Serie oder der SIEDLER-Serie). Beide, Buch wie Strategiespiel, konstruieren eine interdiskursive Narration der Raumpolitik, die hochgradig normativ und reduktiv ist. Ebenso wie die geopolitischen Aspekte der unterschiedlichen Spiele, die im Lauf der Argumentation herangezogen wurden, konstruiert auch Huntington eine Welt, die von Zentrums-Peripherie-Konstellationen, Land-See-Antagonismen, geodeterminierten Konflikten und Bruchlinien zwischen Kulturen durchzogen ist – und von einer kompletten Negation der Idee, dass Kultur und Nation Konzepte sein können, die sich nur schwer als homogene Körper, Volkskörper oder Organismen beschreiben lassen. ›Kultur‹ und ›Nation‹ in eins zu setzen, ist nicht nur ein unzulässiger Reduktionismus, sondern auch die aktive Ausblendung eines sozialgeographischen Paradigmas, welches ›Kultur‹ als

definitorisches Problem darstellt und – im weitesten Sinne – als Konglomerat von Mikro- und Sub-Kulturen erfasst (Crang 1998, 21).

Schluss

Computer-Strategiespiele inszenieren Politik als eine Konfiguration von territorialen Strukturen. Damit kontinuierieren sie Diskurse und Ideologien, die politische Formation als räumlich determiniert begreifen. Strategiespiele definieren Politik gewöhnlich zudem konkret als Konflikt und räumlich-topografische (Re-) Konfiguration: Armeen und andere Einheiten müssen ausgebildet, produziert und im Raum positioniert werden, Wissen (als Möglichkeit zur Weiterentwicklung) muss raumbezogen erworben werden und Raum muss erst erkundet und dann erobert oder angeeignet werden. Strategiespiele etablieren den Raum als zentrale Formation ihrer Funktionalität. Diese Spiele handeln nicht nur im Raum und finden ihre Visualisierung in kartographischen Topologien und virtuellen Räumen, sie machen außerdem die Aneignung des Raumes zu ihrem primären Ziel.

Damit sind Strategiespiele auf einer Diskursspur des Geopolitischen, innerhalb derer Raum (und die Raumordnung) ungebrochen seit den 1920er Jahren als wesentliches Modell globaler Politik verstanden wird. Strategiespiele beharren auf einem globalpolitischen Konzept der permanenten Konfiguration des Politischen und der Regierung in den Raum, das sich dem (utopistischen und vielleicht historisch nur punktuellen) Moment der Auflösung von Körpern und Räumen, oder der Stärkung des Lokalen und Regionalen entgegenstellt. Dies mag nur insofern verwundern, als die Computer-Strategiespiele genau an dem ›Ort‹ emergieren, an dem die (medienphilosophische) Auflösung des Chronotopos so euphorisch vorangetrieben und propagiert wurde: ›Dem Digitalen‹. Dem gegenüber steht aber die machtvolle dynamische Strukturebene, dass jede Globalisierung (auch die der vorgeblich so immateriellen und fluiden Medienetze und Datenströme) auch eins ist – eine Bewegung im Raum. Huntingtons

»Kampf der Kulturen« ist nur ein weiterer ›Aufguss‹ der »Großraumordnung« Carl Schmitts und beide kulminieren gemeinsam in die (legimatorische) ›Erfindung‹ einer ›Geopolitik-Wissenschaft‹ als einer diskursiven Rationalitätspolitik. Die Melange aus Zoologie, Geographie, Politikwissenschaft und Nationentheorie ist ein Interdiskursfeld, das sich – wiewohl historisch hoch-variabel – dennoch stabilisiert hat und nach wie vor wirkmächtig ist. Geopolitik ist darum nicht nur ein Muster, das das ›Zeitalter des Öls‹ verständlich zu machen

scheint; es ist auch ein Diskurs, der in die populäre Kultur abstrahlt. Geopolitik ist also nicht nur Civilizations – es ist auch Star Wars und Lord of the Rings (vgl. Werber 2007).

Dieser Text hat versucht zu zeigen, dass Strategiespiele primär geopolitisches strategisches Wissen aufrufen und zirkulieren, und dass dabei mindestens in zwei relevante Ebenen unterschieden werden können, die für eine solche Einspeisung und Verhandlung zuständig sind. Einerseits ist dies die ganz konkrete Implementierung geopolitischer Paradigmen in das Feld von Strategie- und Action-Erzählungen. Auf der anderen Seite ist es die Produktion einer eher abstrakten Form von Wissen über per se politisierte Räume und Territorien. Strategiespiele reformulieren eine spezifische Form der räumlichen Repräsentation – die Karte – als Konfliktraum, zu einem Raum der Sichtbarkeit, Aneignbarkeit und Kontrollierbarkeit. Das Territorium des Politischen zeigt sich im Strategiespiel typischerweise als abstrakter, kartographischer zweidimensionaler Raum. Einheiten agieren in der Masse, die Natur definiert die Möglichkeiten des politischen Konflikts. Ressourcen und Raumbeherrschung sind die Kern-Motivationen der Politik. So ließe sich verkürzt der *common sense* des Strategiespiels zusammenfassen. Der *common sense* ist aber eine Formation, die unserer erhöhten Aufmerksamkeit bedarf:

»Der *common sense* präsentiert die Dinge so, als läge das, was sie sind, als unhinterfragbare Gegebenheit vor. Ein Hauch von ›wie denn sonst‹, eine Nuance von ›verstehst dich‹ wird den Dingen beigelegt – aber hier nur ausgewählten, besonders herausgestrichenen Dingen« (Geertz 1977, 277).

Strategiespiele erklären hier etwas für ›natürlich‹, was artifiziell ist, behaupten einen Nachvollzug der Geschichte, wo ›nur‹ operationalisierte Politik ist. Wie sehr wir hier einem *common sense* aufsitzen, vermag der Blick über die Genregrenze anzudeuten. Schon der *tactical shooter* (bspw. CALL OF DUTY) transportiert gänzlich andere Politikmodelle. Konfliktpolitik ist hier immer dezentral, subjektiv, schwarmorientiert, nicht-national. Hier gibt es kaum objektivierten und kartographischen Global-Raum, sondern vielmehr subjektive Landschaftserfahrung. Der *tactical shooter* hat kein ›besseres‹ oder ein ›weniger ideologisch-konventionalisiertes‹ Raum-Politikverständnis. Er hat nur ein ganz anderes.

In Computerspielen liegt der Kernpunkt zum Verständnis der Produktion einer Naturalisierung einer solchen Wissens Ebene in der subjektiven Erlebbarkeit beziehungsweise der Unmittelbarkeit der Erfahrung. Das Konzept der Versinnlichung von abstraktem regulatorischen Wissen und Handlungsrationalität

(wie wir sie anhand des Braunschweiger Kriegsspiels diskutiert haben) ist produktiv, um die Herstellung einer solchen Unmittelbarkeit zu verstehen. Versinnlichung fungiert hierbei als die Veranschlagung der Naturalisierung von Arbitrarität, ideologischem oder produziertem und manufakturiertem, spezialdiskursivem Wissen. Das Ergebnis einer solchen Unmittelbarkeit ist eine Form des Wissens, das zumeist unsichtbar und unerkannt durch den Spielenden, durch die Versinnlichung und Applikationskraft der Diskurse ›hindurch gleitet‹ und zum Interdiskurs wird. Das Nachdenken darüber, wie und mit welchen Konsequenzen etwas Künstliches, Gemachtes in Computerspielen naturalisiert wird, scheint ein produktiver Weg zu sein, um zu verstehen, wie Computerspiele funktionieren, wie sie ihre ›Wirkungen‹ entfalten. Wie hier diskutiert wurde, erklären Strategiespiele durch ein Bündel von medialen und diskursiven Verfahren etwas als ›natürlich‹, was in sich künstlich ist, eine statische Reproduktion von Geschichte, die als operationalisierte Politik identifizierbar ist. Dies berührt auch die Frage, wie Computerspiele ihre Gemachtheit in Bezug auf ihre apparative-technische Genese verschleiern. Es ist dies der Verweis auf eine der großen Fragen der Modernität und Industrialisierung: Wie wird die Manufakturierung unserer (Um-) Welt zu einem natürlichen, selbst-evidenten und unhinterfragbaren Prozess (vgl. dazu Nohr 2008)?

Damit scheint nun die Frage nach den verborgenen Agenden und naturalisierten Formen des Wissens, die diesen Text eingeleitet haben, ein wenig klarer. Das geteilte Objekt ›Raum‹ – geteilt zwischen der Funktionalität des Spiels und einer spezifischen Formation des Wissens – ist der Angelpunkt, an dem sich ein diskursiv niedergelegtes spezialdiskursives Wissen aus einer abstrakten diskursiven Konstellation in kommonsensuales und interdiskursives Wissen umformt. Klar muss aber sein, dass dieser Prozess der diskursiven Koppelung nicht eine unsichtbare Didaktik darstellt. Die Funktionalität des Prozesses ist garantiert durch die ›Natürlichkeit‹ zweier Komponenten: Menschen spielen Spiele in dem Sinne, dass sie sie als natürlichen Teil ihrer Umwelt annehmen. Ebenso kann Geopolitik (in einem sehr problematischen Sinne) ›natürlich‹ erscheinen. Abstrakte, ideologisch und diskursiv herausgebildete Formen des Wissens werden hier, in einem Umfeld der unreflektierten Internalisierung reproduziert. Diese Prozessierung (von Normen und Werten) stellt ihre Funktionalität dadurch sicher, indem sie die fundamentale Form intersubjektiver Validierung verschleiert. Weil Computerspiele spielerisch an die Geopolitik heranzuführen, halten wir also vielleicht auch den *clash of civilizations* für natürlich.

Anmerkungen

- 00► Dieser Beitrag ist eine stark erweiterte und wesentlich überarbeitete Fassung der Veröffentlichungen: Nohr, Rolf F. (2012): Strategiespiele und Diskurse geopolitischer Ordnung, in: Dorit Müller und Sebastian Scholz (Hg.): Raum Wissen Medien. Zur raumtheoretischen Reformulierung des Medienbegriffs. Bielefeld: transcript, S. 127–153. Ich danke den HerausgeberInnen und dem Transcript-Verlag für die freundliche Genehmigung zum Wiederabdruck.
- 01► S. dazu auch den Beitrag Neitzels in diesem Band.
- 02► S. dazu auch die Einleitung in diesem Band.
- 03► »...cultures are [...] not individual property and can only exist socially« (Crang 1998, 15).
- 04► Die Analyse des Nationen- und Epochenbegriffs geht zurück auf den Vortrag »Assyrian landsknechts and Mongolian musketeers. The primordial nation concept of the Civilization series as a challenge for early modern history« von Stefan Donecker auf der Tagung »Early Modernity and Video Games« an der Heinrich Heine-Universität Düsseldorf am 15.3.2013.
- 05► Das Unterkapitel Raumkonfiguration ist im Wesentlichen aus dem Zwischenbericht: Topografie des Strategiespiels des Forschungsprojekts generiert (vgl. Böhme / Nohr / Wiemer 2010).
- 06► Im Rahmen des Projekts wurden dezidiert AGE OF EMPIRES III, STARCRAFT, WORLD OF WARCRAFT und CIVILIZATION untersucht.
- 07► Ob diese Raumbezogenheit ein Signifikant von Strategiespiel/Computerspiel ist oder ob sich hier einfach nur ein kulturelles a priori niederschlägt, wäre im Weiteren noch zu evaluieren.
- 08► Consalvo/Dutton (2006) weiter folgend erscheint es notwendig, nicht nur eine Taxonomie und Vereinheitlichung der Objektklassen zur detaillierten Beschreibung von Spiel und Spielkonventionen heranzuziehen, sondern auch das Handeln am Interface in die Beschreibung mit einzubeziehen. Gerade in Bezug auf die Oberflächenrepräsentation von Strategiespielen erscheint also eine Beschreibung des interaction mapping notwendig. Hierbei empfiehlt es sich, die Spielanalyse methodisch um eine »ethnologische« Komponente zu erweitern. Konkret wurde dies durch mehrere game labs erreicht, bei denen jeweils Gruppen von Spielenden bei netzwerkbasierten Spielsessions einschlägiger multiplayerfähiger Strategiespiele beobachtet wurden (zur Methode des game labs vgl. McAllister 2004, 181–198). Die vollständige Auswertung dieser game labs steht noch aus – jedoch muss hier (methodisch) bereits eingeschränkt werden, dass eine valide ethnologische und beobachtende Auswertung auf der Basis der durchgeführten Sessions nicht zu erwarten steht. In letzter Konsequenz wurde der Erkenntnisgewinn einer solchen Untersuchung für das Projektziel selbst als zu gering eingestuft, um die Arbeit einer ausführlichen Spiel-Handlungs-Ethnografie zu unternehmen.
- 9► Im Shooter bspw. kann der Avatar als »Master-Objekt« angesehen werden – weitere Objekte

sind demgegenüber quantitativ und qualitativ in der Regel vergleichsweise ›dünn‹ und kaschieren ihre Distinktion (im Sinne einer gestaltpsychologischen Figur-Grund-Trennung) und Klassenzugehörigkeit (bspw. das Medi-Kit in der Kiste; die Behauptung ultimativer Objektmanipulierbarkeit in *HALF LIFE 2*), usf.).

- 10 ► Vgl. dazu auch ausführlich Böhme / Nohr / Wiemer 2012.
- 11 ► In diesem Sinne lässt sich der Entwicklungs-Fortschritt im Genre Aufbau- und Strategiespiel im Vergleich bspw. zum first person shooter dementsprechend auch eher auf der Ebene der Höher- und Weiterentwicklung der Datenbank(-kapazitäten) und weitaus weniger auf der Ebene eines sich qualitativ verbessernden ›grafischen Abbild-Realismus‹ beschreiben.
- 12 ► Gerade das Schachspiel, mit seiner explizit räumlichen Logik scheint modellhaft für ein solches Verständnis zu sein. Am Schach wird aber auch deutlich, dass das Moment der Raumpolitik hier nicht eine Art a priori des Spiels selbst darstellt, sondern dass es sich hierbei um eine diskursive Konstellation handelt, die historisch variabel ist: »Der Aufstieg einer auf ›räumliche Kontrolle‹ zielenden Schachstrategie lässt sich als Folge einer veränderten kulturellen Codierung des Schachspiels deuten« (Wiemer 2008, 136).
- 13 ► Vgl. den Beitrag Nohrs in diesem Band
- 14 ► Vgl. Nohr 2012a. Eine anschlussfähige Perspektivierung findet sich in den Werken von Deleuze / Guattari, die eine ähnlich Konturierung des Strategischen zwischen Spiel und Raum vornehmen. Das Schachspiel ist hier von signifikanten Figuren und Hierarchien geprägt, es ist ein Spiel des Staats oder der Staatsmaschine, das sich in einem »gekerbten Raum« der Codierung und Decodierung entfaltet. Dem gegenüber steht das Nomos des Go, das im »glatten Raum« mit changierenden Zustandsmöglichkeiten den Raum permanent »territorialisiert« und »deterritorialisiert« (dies. 1992; vgl. auch Wiemer 2008). Eine dezidierte Rückführung des Begriffs der Strategie als Raumhandlung ist beispielsweise auch bei Michel de Certeau (1988, 77-97) auffindbar, der in seiner Analyse der Alltagshandlungen als Aneignungen in eine Dichotomie von strategischen und taktischen Praktiken unterscheidet. Eine Strategie ist hier eine langfristige Handlungsweise des Mächtigen, die sich auf die vorhandene Macht stützt, von einem distinkten und statischen, benennbaren Ort ausgeht. Demgegenüber steht die Taktik als kurzfristiges Kalkül, die – selbst ortlos – in die Felder des Anderen ›wildernd‹ eindringt, ohne sie vollständig füllen zu können. Sie bedient sich des dynamischen, relationalen Raums.
- 15 ► Für eine detaillierte Darlegung der kritischen Diskursanalyse in Bezug auf Computerspiele vgl. Nohr 2008; 2012.
- 16 ► Die Geschichte des Strategiespiels ist so alt wie die Geschichte des Spiels selbst. Es scheint relativ einleuchtend, dass Spiele wie bspw. Schach oder Go als abstrakte Formen des Strategiespiels gelten müssen. Eine ›Geschichte des Strategiespiels‹ ist daher (nicht nur wegen des problematischen Genrebegriffs) eher sinnlos – zu viele einzelne Varianten und Modelle sind in der Frühgeschichte des Spiels nicht mehr auffindbar, zu unstabil und unklar ist die definitorische Eingrenzung dessen, was zu dieser Geschichte gehören müsste.

Ein willkürlicher aber ggf. inspirativer Einstieg in die jüngere Geschichte des Strategiespiels ist TACTICS von Charles S. Roberts. Dieses Brettspiel stellt erstmalig einige Spielmechaniken vor, die in einer Verbindung mit den späteren Computer-Strategiespielen stehen: »Tactics introduced a totally new method of play which had no parallel in games designed to that point [...]. It was revolutionary to say that you could move up to all of your pieces on a turn, that movement up to certain limits was at the player's option and that the resolution of combat was at the throw of a dice compared to a table of varying results. As simple as this sounds now, the new player had to push aside his chess-and-checkers mindset and learn to walk again« (Roberts 1983). Der Weg von Tactics zu Chris Crawford's TANKTICS – COMPUTER GAME OF ARMORED COMBAT ON THE EASTERN FRONT ist möglicherweise einer der signifikanten medial-apparativen Kippunkte (vgl. hierzu bspw. Deterding 2008).

- 17► Vgl. dazu die Einleitung in diesen Band.
- 18► Das Spiel wurde als reines Regelbuch publiziert. Eine Analyse des Regelwerks und eine Rekonstruktion des Spiels haben in den letzten Jahren in Braunschweig statt gefunden. Für weitere Darlegungen vgl. Nohr/Böhme 2009.
- 19► Es ist möglich, Parallelen zwischen den Argumenten Hellwigs und der jungen Schule der philanthropischen Didaktik aufzuzeigen. Dort sind analoge Argumentationen im Bezug auf Versinnlichung und Naturalisierung als ein immersives Modell des Lernens bspw. in den Arbeiten Joachim Heinrich Campes oder Johann Bernhard Basedows aufzufinden (vgl. Sandkühler 2009).
- 20► Vgl. zur Produktion von Positionierung in Medien auch Nohr 2002.
- 21► Vgl. bspw. den Beitrag Neitzels in diesem Band.
- 22► Vgl. dazu auch Nohr 2008, S. 46-70.
- 23► Hieran anschließbar wäre auch der Fetischbegriff Freuds. Ein Fetisch ist in der sich auf Freud beziehenden psychoanalytischen Schule ein Begriff für die Attraktion von unbelebten sexuellen Ersatzobjekten. Nach Freud ist der Fetisch charakterisiert als Streben nach einem unbelebten und ungeeigneten Ersatzobjekt des sexuellen Begehrens, der allerdings erst dann pathologisch wird, wenn dieses Streben über durchaus regelmäßige »Überschätzungen des Sexualobjekts« (bspw. im Falle der jungen Liebe) hinausgeht und sich fixierend an die Stelle des »normalen« Sexualtriebes setzt (Freud 1978, 252ff.). Sich in einem dreidimensionalen Environment wie GTA – LIBERTY CITY STORIES aufzuhalten, mag noch kein solcher Fetischismus sein. Aber die permanente Aufrufung der (vorgeblichen) Möglichkeiten und Versprechen solcher offenen Welten und sandbox-games könnte teilweise als eine solche pathologische Fetischisierung im Sinne Freuds verstanden werden.
- 24► Es wäre darüber zu spekulieren, inwieweit dieses Konzept der (vorgeblichen, fetischistischen) Abgeschlossenheit mit dem Konzept Huizingas zum (ebenso der Welt gegenüber abgeschlossenen) Zauberkreis steht.
- 25► Im Vorgriff auf die im letzten Schritt erfolgende Reflexion der aktuellen Geltungsmacht geopolitischer Paradigmen mag es an dieser Stelle genügen darauf hinzuweisen, dass

der Rücktritt des Bundespräsidenten Horst Köhler am 31.5.2010 nicht zuletzt durch eine Auseinandersetzung und Kritik an dessen Artikulation ›geopolitischer‹ Positionen begründet war: »Meine Einschätzung ist aber, dass insgesamt wir auf dem Wege sind, doch auch in der Breite der Gesellschaft zu verstehen, dass ein Land unserer Größe mit dieser Außenhandelsorientierung und damit auch Außenhandelsabhängigkeit auch wissen muss, dass im Zweifel, im Notfall auch militärischer Einsatz notwendig ist, um unsere Interessen zu wahren, zum Beispiel freie Handelswege, zum Beispiel ganze regionale Instabilitäten zu verhindern, die mit Sicherheit dann auch auf unsere Chancen zurückschlagen negativ, durch Handel Arbeitsplätze und Einkommen zu sichern« (Horst Köhler in einem Interview mit Christopher Ricke. Eine gekürzte Fassung des Interviews wurden am 22. Mai 2010 im Deutschlandfunk und Deutschlandradio Kultur ausgestrahlt. Transkription unter: [<http://www.dradio.de/aktuell/1191138/>]; letzter Abruf 22.8.2013). Dank an Tobias Conradi für den Hinweis.

- 26 ▶** Der Begriff ›Maschine‹ soll hierbei die Gesamtheit von symbolischem System, Technologie, dispositive Eingebundenheit und subjektive Handlungsformen umfassen und damit auf einen Begriff von Medialität (im Sinne der funktionalen und diskursiven gesellschaftlichen Vernetzung) abzielen.
- 27 ▶** Spezialdiskurse entstehen in durch funktionale Ausdifferenzierung charakterisierten Gesellschaften, d. h. durch die Entwicklung abgrenzbarer und spezieller Handlungs- und Wissensbereiche, die ihre jeweilig eigenen Aussagestrukturen in Form spezifischer Wissensdiskurse ausgebildet haben. In diesen Orten dominieren spezialisierte Sprachformen, die subjektive und intersubjektive Wissenszirkulation, so genannte Spezialdiskurse. Den Abgrenzungsverfahren der Spezialdiskurse (untereinander wie auch den Diskursen der ›populär-kulturellen‹ Orte) stehen dann Integrations- und Reintegrationsverfahren zur Seite, die quasi ›kompensatorisch‹ diese distinkten Bereiche aneinander ankoppeln.
- 28 ▶** Vgl. dazu das Argument zur Remedialisierung in der Einleitung in diesen Band.
- 29 ▶** Es ist wichtig hier zu unterscheiden zwischen den operativen Formen von Geopolitik als Politik und den kognitiven Interessen einer politischen Geographie oder der Schule der kritischen Geopolitik (für letztere vgl. bspw. Lacoste 1990; Gregory 1978; Ó Tuathail 1996; Schöller 1957).
- 30 ▶** Der deutsche Geograph Friedrich Ratzel zählt zu den frühesten Autoren der ›ersten Welle‹ der Geopolitik. Seine Publikation Politische Geographie (1897) zählt zu den einflussreichsten Schriften dieses Diskurses (vgl. Schöller 1989, 74).
- 31 ▶** Seinen Anfang findet ein solches Konzept mit den Überlegungen des Biogeographen Karl August Möbius, der in seiner Schrift Die Auster und die Austernwirtschaft erstmalig für die Ökologie zentralen Begriff der »Lebensgemeinschaft« (Biozönose) eingeführt hat (vgl. Glaubrecht 2008). Möbius beschreibt eine Tierpopulation nicht als ›Summe‹ isolierter Arten und Spezies, sondern skizziert die Beziehungen zwischen der jeweiligen Art zu anderen Tieren, Pflanzen und Umweltfaktoren, vor allem aber die topografische Ordnung

dieser Ensembles (vgl. Bühler 2006). Mit seiner Schrift hatte Möbius einen zentralen Begriff der Ökologie geprägt, den der »Lebensgemeinschaft«, der von Eugen Rosenstock-Huussy (1922) dann als Prinzip des sozialen Milieus in die Soziologie eingebracht wurde. In der Sozialgeographie taucht ›Lebensraum‹ dann erstmals bei Friedrich Ratzel (*Der Lebensraum*, 1901), folgend dann bei Karl Haushofer auf. Die deutsche Geopolitik übersetzt den Gedanken des vernetzten Denkens aus dem Biologischen in einen sozialen Kontext und reduziert ihn vor allem zur Legitimation einer räumlich bestimmten Politikform. Von den 1920er Jahren bis 1945 wird diese Koppelung von biologistischem Kulturbegriff und territorial motivierter Politik als ›Lehre von Blut und Boden‹ oder als vorgeblichem Wissen vom ›Großraum‹ nachhallen. Das Lebensraum-Konzept wird hier in seiner biogeographischen Wendung ein zentrales Motiv der geopolitischen Argumentation, die Kultur und Nation als im Raum verhaftet betrachtet. Vorrangig über die Schriften Ratzels findet das Konzept seinen Weg in die NS-Ideologie, so bspw. in Bezugnahme durch Adolf Hitler, Alfred Rosenberg oder Carl Schmitt. Hierbei entsteht die NS-Lebensraum-Politik, die die Rassenpolitik mit der Raumpolitik hybridisiert. Die Legitimation der NS-Expansionspolitik wird aus dem geopolitisch determinierten Recht des deutschen Volkes auf Raum und Ressourcen abgeleitet. Wenngleich der politische Lebensraum-Begriff mit dem Ende der NS-Politik weitgehend diskreditiert scheint, so lebt er doch in vielen auch (post-)kolonialen Diskursen (Grandmaison 2005) oder aktuellen geopolitischen Theoriebildungen und Politikansätzen fort (vgl. auch Nohr 2012d).

- 32►** Karl Ernst Haushofer zählt vielleicht zu den wichtigsten Figuren für das Verständnis einer faschistischen Geopolitik. Der deutsche General und Geograph entwickelte das Konzept (und die Terminologie) der Geopolitik aus einer weit gestreuten Vielzahl von Quellen und Einflussfaktoren, so bspw. den Schriften von Oswald Spengler, Alexander Humboldt, Karl Ritter, Friedrich Ratzel, Rudolf Kjellén und Halford J. Mackinder. 1923 gründete er die Zeitschrift für Geopolitik. Hauptkonzept Haushofers Theorie (die ihren Weg in die Nationalsozialistische Propaganda und Politik über dessen engen Freund Rudolf Hess fand) war die Idee des Staatskörpers und das ›Lebensraum‹-Konzept, die Land-See-Dichotomie, die Betonung des Autarkiestatus der Nation und die Idee der ›Pan-Regionalität‹ (»Panideen«). Dieses Konzept zielt darauf, die Welt als angetrieben von einem Kampf einiger weniger multinationaler Sphären zu begreifen (Lacoste 1975, 27). Das Werk Haushofers als simple Ideologie oder Propaganda abzutun, wäre allerdings zu einfach. Lacoste (1990, 27) charakterisiert Haushofer als ambivalente Gestalt, einen talentierten Geographen und nationalsozialistischen Propagandisten. So steht er selbstverständlich in einer wissenschaftlichen Tradition, beruft sich auf seinen Vorgänger und führt sie fort.
- 33►** Hans Grimms (1875-1959) Roman verarbeitet die Erfahrungen des Autors in den damaligen deutschen Kolonien in Namibia. Der Roman, der zu den meistverkauften Büchern seiner Zeit zählt, propagiert in einem von imperialistisch-kolonialistischem Duktus geprägten trivialen Erzählstil den Erwerb von Lebensraum als Lösungsstrategie für die wirtschaft-

lichen und politischen Probleme der deutschen Republik und rekurriert auf kommonsensuale Setzungen, die geopolitisch motiviert und perspektiviert waren. Die ursprüngliche Intention Grimms, die sich vorrangig auf die deutschen Überseekolonien bezog, verschiebt sich in seiner Rezeption und Aneignung maßgeblich hin zu einer Legitimation der deutschen Eroberungsfeldzüge in Osteuropa (»Lebensraum im Osten«, Generalplan Ost). Nach 1945 trat Grimm, der während der NS-Ära öffentliche Ämter und Aufgaben wahrnahm, wiederholt mit Äußerungen an die Öffentlichkeit, die die ›Volk ohne Raum‹-These noch einmal artikulierten, was zu seiner Isolation als Schriftsteller und Politiker führte (vgl. Wagner 1992; Zimmermann 1976).

- 34▶** Die NS-Ideologie (beispielhaft in Hitlers *Mein Kampf* oder dem Parteiprogramm der NSDAP dargelegt) fundierte auf der geopolitischen Annahme, dass Deutschland aus sich selbst für seine Bevölkerung weder Bodenschätze noch Nahrungsmittel hervorbringen könne und man diese durch Gebietserweiterung gewinnen müsse.
- 35▶** Dieser Aspekt ist wohl am ehesten mit den Arbeiten Friedrich Ratzels verknüpft: Er verbindet die Idee der ›Verschmelzung‹ von Nationalkultur, Volk und territorialem Raum zu einem Konzept des Staates (vgl. Schöller 1957; Kost 1988).
- 36▶** »Der falsche Ansatz der Geopolitik liegt darin, daß sie die Naturfaktoren, die immer noch mittelbar und indirekt über Zwischenglieder zur Auswirkung kommen, in direkte Beziehung zum Staat und politischen Leben setzt, überbewertet und dabei nach Gesetzmäßigkeiten und praktischen Richtlinien des politischen Handelns strebt« (Schöller 1975, 6).
- 37▶** Jenseits ihrer Diskreditierung durch ihre Nähe zu nationaler und nationalsozialistischer Ideologie ist die Geopolitik in ihren verschiedenen Facetten mehr als eine nur historisch funktionale politische ›Kunstlehre‹. In Deutschland entsteht beispielsweise um Peter Schöller (1957) ein Kreis kritischer Geographen, der Geopolitik-Forschung als Geschichtsaufarbeitung betreibt. In den USA findet eine vornehmlich an globalpolitischen Paradigmen orientierte wehrgeographische und geostrategische Variante der Geopolitik statt, die sich maßgeblich mit der Erarbeitung von außenpolitischen Optionen beschäftigt. Eine prominente Variante einer solchen Geopolitik ist bspw. das Konzept vom »Kampf« (Huntington 1996). Parallel zur Renaissance der operativen Geopolitik entstand im anglo-amerikanischen Raum auch eine kritische Geopolitik. Dort analysieren Geografen wie Derek Gregory (1978) oder Gearoid Ó Tuathail (1996) Diskurse von Sprache, Zeichen und kartographischen Repräsentationen als Kategorien des Alltagslebens und der sozialen Bedeutungsproduktion. In Frankreich etabliert sich die Geopolitik im Umfeld der Zeitschrift *Hérodote* und orientiert sich an den Arbeiten Vidal de la Blanches (1845-1918) und der *Annales*-Schule. Hier werden unter der Perspektive eines marxistischen Materialismus auch eher operativ denn analytisch zu wertende Konzepte über globale Raumpolitiken diskutiert (Vgl. Lacoste 1990, 9; Dijkink 1996, 4). Die bekannten Arbeiten Vidal de la Blanches und der *Annales*-Schule kombinieren Geographie, Historiographie, Milieu- und Mentalitäts-Studien mit dieser Perspektive. Geopolitik ist also nicht nur eine exklusiv nationalsozialistische

Pseudodisziplin zur Legitimation von Expansion und Eroberung. Sie ist ebenso ein Gemenge diskursiver Formen und Kontexte, die sich am Beginn dieses ersten ›globalen‹ Jahrhunderts materialisiert. Vgl. zur Definition und Geschichte der Geopolitik bspw. Nohr 2012a, Kost 1988, Lacoste 1990.

- 38** ▶ Vgl. dazu den Beitrag Nohrs in diesem Band.
- 39** ▶ Vgl. Walter Christaller (1933): Die zentralen Orte in Süddeutschland. Eine ökonomisch-geographische Untersuchung über die Gesetzmäßigkeiten der Verbreitung und Entwicklung der Siedlungen mit städtischer Funktion. Jena: Fischer (zit. nach Rössler 1987, 183ff.).
- 40** ▶ Computer-Strategiespiele müssen in der Spiel-Taxonomie nach Callois (1966) vorrangig als Wettkampf-Spiel gewertet werden. Callois unterscheidet in *agon* (Wettkampf), *alea* (Zufall), *illinx* (Rausch) und *mimikry* (Maskierung).
- 41** ▶ Dies stellt den ideologischen wie operativen Kern einer normativen Geopolitik dar: Die Legitimation durch einen (vorgeblich) Anderen: »Die deutsch-russische Grenze ist nicht die Grenze zwischen zwei Staaten, sondern zwischen zwei Welten« – Friedrich Ratzel (1898): Deutschland. Eine Einführung in die Heimatkunde; zit n. Dijkink 1996, 17.
- 42** ▶ Der Land-See-Antagonismus ist einer der Hauptthesen der geopolitischen Theorie. Halford J. MacKinder etablierte seine »Heartland-Theory« 1904. Hier geht es um die Annahme der Möglichkeit einer starken landbasierten Sphäre, die im Kontrast zu einem meerbasierten Empire des Kolonialen steht. Karl Haushofer reformulierte diese These in seinen eigenen Arbeiten als normatives Argument gegen Großbritannien und seiner »Weltherrschaft« (vgl. Kost 1988).
- 43** ▶ So hat beispielsweise der deutsche Geographietheoretiker Peter Schöller (1958) schon in den 1950er Jahren darauf hingewiesen, dass geopolitische Argumentationen keineswegs partial nur für die 1920er bis 1940er Jahre anzunehmen sind. Jenseits ihrer Diskreditierung durch den Missbrauch im Kontext nationaler und nationalsozialistischer Ideologien ist die Geopolitik in ihren verschiedenen Facetten und ihrer Geschichte weit mehr als eine nur historisch-punktuell funktionale politische »Kunstlehre«. Schöller und andere können zeigen, dass bereits kurze Zeit nach Ende des Nationalsozialismus der Begriff »Geopolitik« verbannt wurde, während die zentralen Paradigmen jedoch weiter diskutiert wurden (vgl. Schöller 1957, sowie Anm. 37).
- 44** ▶ Am selben Ort skizzierte bereits 1947 George Kennan, die zukünftige Ost-West-Konfrontation und lieferte damit die theoretische Grundlage für die »Containment-Politik« der US-Regierung. So wird deutlich, dass der »Clash of Civilizations« nicht eine populistische sozio-politische Studie, sondern durch diesen Kontext erkennbar ein operatives Statement der US-amerikanischen Außenpolitik darstellte (vgl. Nohr 2012b).

Bibliografie

- Böhme, Stefan / Nohr, Rolf F. / Wiemer, Serjoscha** (2012): Einleitung, in: dies. (Hg.): Sortieren, Sammeln, Suchen, Spielen. Die Datenbank als mediale Praxis. Münster: LIT, S. 9–30.
- Böhme, Stefan / Nohr, Rolf F. / Wiemer, Serjoscha** (2010): Zwischenbericht: Topografie des Strategischen. Online unter [<http://www.strategiespielen.de/bericht-topografie>]; letzter Abruf: 12.01.2014
- Bühler, Benjamin** (2006): Auster, in: ders. / Rieger, Stefan (Hg.), Vom Übertier. Ein Bestiarium des Wissens, Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 27–34.
- Callois, Roger** (1966): Die Spiele und die Menschen: Maske und Rausch, München: Langen-Müller.
- Certeau, Michel de** (1988): Kunst des Handelns. Berlin: Merve-Verl.
- Clausewitz, Carl v.** (1993; orig. 1832/34): Vom Kriege, in: Stumpf, Reinhard (Hg.), Kriegstheorie und Kriegsgeschichte. Carl von Clausewitz. Helmuth von Moltke, Frankfurt a. M.: Deutscher Klassiker Verlag, S. 9–423.
- Consalvo, Mia / Dutton, Nathan** (2006): Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games. In: Game Studies. The International Journal of Computer Game Research [http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton]; letzter Abruf: 12.01.2014
- Crang, Mike** (1998): Cultural Geography, London/New York: Routledge.
- Deleuze, Gilles / Guattari, Félix** (1992): Tausend Plateaus. Kapitalismus und Schizophrenie II, Berlin: Merve
- Deterding, Sebastian.** (2008): Wohnzimmerkriege. Vom Brettspiel zum Computerspiel, in: Nohr, Rolf F./Wiemer, Serjoscha. (Hg.), Strategie spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels, Münster: Lit-Verlag, S. 87–113.
- Dijkink, Gertjan** (1996): National Identity and Geopolitical Vision: Maps of Pride and Pain, London/New York: Routledge.
- Fahlbusch, Michael** (1994): ›Wo der deutsche ... ist, ist Deutschland!‹ Die Stiftung für Deutsche Volks- und Kulturbodenforschung in Leipzig 1920–1933, Bochum: Brockmeyer
- Flohr, Ernst F.** (1942): Versuch einer Klärung des Begriffs Lebensraum, in: Geographische Zeitschrift 48 (2), S. 393–404.
- Freud, Sigmund** (1978 [1905]): Drei Abhandlungen zur Sexualtherapie, in: ders. Werksausgabe in zwei Bänden. (Bd. 1.) Hrsg v. Anna Freud u. Ilse Grubrich-Simitis. Frankfurt/M.: Fischer, 235–317.
- Geertz, Clifford** (1977): The Interpretation of Cultures, New York: Basic Books.
- Glaubrecht, Matthias** (2008): Karl August Möbius: Von Lebensgemeinschaften zur Artenvielfalt. In: Naturwissenschaftliche Rundschau Jg. 61, H.5, 230 – 236
- Grandmaison, Olivier Le Cour** (2005): Coloniser, Exterminer. Sur la guerre et l'Etat colonial. Paris: Fayard

- Gregory, Derek** (1978): *Ideology, science and human geography*. London: Hutchinson
- Grimm, Hans** (1926): *Volk ohne Raum*. München: Albert Langen
- Günzel, Stephan** (2012): *Lexikon der Raumphilosophie*. Unter Mitarbeit von Franziska Kümmerling. Darmstadt: WGB (Wiss. Buchges.).
- Hellwig, Johann Christian Ludwig** (1780): *Versuch eines aufs Schachspiel gebaueten taktischen Spiels von zwey und mehreren Personen zu spielen*, Leipzig: Siegfried Cruzius.
- Hellwig, Johann Christian Ludwig** (1803): *Das Kriegsspiel. Ein Versuch die Wahrheit verschiedener Regeln der Kriegskunst in einem unterhaltsamen Spiel anschaulich zu machen*, Braunschweig: Karl Reichard.
- Huntington, Samuel P** (1993): *If not Civilisation, what? Paradigms of the post-cold war world*. In: *Foreign Affairs*, November/December, 186-184.
- Huntington, Samuel P.** (1996): *The Clash of Civilizations and the Remaking of World Order*. New York, Simon & Schuster (dt. Ausgabe: Frankfurt/M.: Büchergilde Gutenberg 1997)
- Jäger, Siegfried.** (2004): *Kritische Diskursanalyse. Eine Einführung*, 4. Aufl.. Münster: Unrast-Verlag.
- Kost, Klaus.** (1988): *Die Einflüsse der Geopolitik auf Forschung und Theorie der politischen Geographie von ihren Anfängen bis 1945*, Bonn: Fred Dümler.
- Lacoste, Yves** (1990): *Geographie und politisches Handeln. Perspektiven einer neuen Geopolitik*, Berlin: Wagenbach.
- Lacoste, Yves** (1975): *Die Geographie*. In: Chatelet, Francois (Hg.) *Die Geschichte der Philosophie*. Bd. VII: *Die Geschichte der Sozialwissenschaften*. Frankfurt/M. / Berlin / Wien: Ullstein, S. 231–287.
- Lewin, Kurt** (1963): *Feldtheorie in den Sozialwissenschaften*. Berlin: Huber
- Link, Jürgen** (2009): *Versuch über den Normalismus. Wie Normalität produziert wird*. (4. Aufl.) Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht
- Link, Jürgen / Parr, Rolf** (1997): *Semiotik und Interdiskursanalyse*, in: Klaus-Michael Bogdal (Hg.): *Neue Literaturtheorien. Eine Einführung*. Opladen: WDV, S.108-133.
- Manovich, Lev** (2001): *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press
- Marx, Karl** (1962 [1867]): *Das Kapital. Kritik der politischen Ökonomie*, Bd. I. Berlin: Dietz (= MEW, Bd.23).
- McAllister, Ken S.** (2004): *Game work. Language, Power, and Computer Game Culture*. Tuscaloosa: University of Alabama Press.
- Mertens, Matthias** (2007): *„A Mind Forever Voyaging“*. *Durch Computerspielräume von den Siebzigern bis heute*. In: Christian Holtorf / Claus Pias (Hg.): *Escape! Computerspiele als Kulturtechnik*. Köln: Böhlau, S.45-55
- Nohr, Rolf F.** (2012): *Free Market Economy and Dino Crisis: The Production and Circulation of Knowledge in Strategy Games*. In: Johannes Fromme / Alexander Unger (Hg.): *Computer Games and New Media Cultures. A Handbook of Digital Games Studies*. Dordrecht: Springer Netherlands, S. 125–142.

- Nohr, Rolf F.** (2012a): Geopolitik, in Günzel (2012), S.145-146
- Nohr, Rolf F.** (2012b): Kampf, in Günzel (2012), S.195
- Nohr, Rolf F.** (2012c): Volk, in Günzel (2012), S.443
- Nohr, Rolf F.** (2012d): Lebensraum, in Günzel (2012), S.230
- Nohr, Rolf F.** (2002): Karten im Fernsehen. Die Produktion von Positionierung, Münster: Lit.
- Nohr, Rolf F.** (2007): Raumfetischismus. Topografien des Spiels. In: Klaus Bartels / Jan-Noel Thon (Hg.): Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies. Hamburg (Hamburger Hefte zur Medienkultur, 5), S.50-69
- Nohr, Rolf F.** (2008): Die Natürlichkeit des Spielens. Vom Verschwinden des Gemachten im Spiel. Münster: LIT Verl.
- Nohr, Rolf F. / Böhme, Stefan.** (2009): ›Die Auftritte des Krieges sinnlich machen‹. Johann C. L. Hellwig und das Braunschweiger Kriegsspiel, Braunschweig: Appelhans.
- Parr, Rolf / Thiele, Matthias** (2004): »Eine ›vielgestalte Menge von Praktiken und Diskursen‹. Zur Interdiskursivität und Televisualität von Paratexten des Fernsehens«, in: Kreimeier, Klaus / Stanitzek, Georg (Hg.), Paratexte in Literatur, Film, Fernsehen, Berlin: Akademie Verlag, S. 261–282.
- Pfaff, William** (1997): Huntingtons Irrtum, in: Lettre International, Nr.14, Sommer
- Poblocki, Kacper** (2002): Becoming-state. The bio-cultural imperilism of Sid Meyers Civilization. In: Focaal - European Journal of Anthropology (39), S. 163–177.
- Ratzel, Friedrich** (1966): Der Lebensraum. Eine biogeographische Studie. Sonderausgabe. Wissenschaftliche Buchgesellschaft, Darmstadt, [1901]
- Reichert, Ramón** (2008): Government-Games und Gouverntainment Das Globalstrategiespiel Civilization von Sid Meier. In: Rolf F. Nohr / Serjoscha Wiemer (Hg.): Strategie spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels. Münster: Lit-Verl., S. 189–212.
- Rössler, Mechthild** (1987): Die Institutionalisierung einer neuen ›Wissenschaft‹ im Nationalsozialismus: Raumforschung und Raumordnung 1935-1945, in: Geographische Zeitschrift 75 (3), S. 177–195.
- Rosenstock-Huessy, Eugen** (1922): Werkstattaussiedlung – Untersuchungen über den Lebensraum des Industriearbeiters, Berlin: Springer
- Said, Edward W.** (1981): Orientalismus, Frankfurt a. M.: Ullstein.
- Sandner, Gerhard** (1994): Deterministische Wurzeln und funktionaler Einsatz des ›Geo‹ in Geopolitik. In: Gerhard Sandner (Hg.): Geopolitik. Ein altes Konzept wird neu befragt. Berlin: GSFP, S. 8–20
- Sandkühler, Gunnar** (2008): Die philanthropische Versinnlichung: Hellwigs Kriegsspiel als pädagogisches und immersives Erziehungsmodell, in: Nohr, Rolf F./Wiemer, Serjoscha (Hg.), Strategie spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels, Münster: Lit-Verlag, S. 69-86.
- Schöller, Peter** (1989): Geopolitische Versuchungen bei der Interpretation der Beziehung zwischen Raum und Geschichte. Eine Kritische Bilanz der Konzeptionen und Theorien seit

Friedrich Ratzel. In: Dietrich Denecke / Klaus Fehn (Hg.) *Geographie in der Geschichte*. Stuttgart: Steiner, S. 73-88

Schöller, Peter (1957): Wege und Irrwege der politischen Geographie und Geopolitik, in: *Erdkunde. Archiv für wissenschaftliche Geographie* XI (1/4), S. 1–20.

Schulz, H. D. (1987): Pax Geographica – Räumliche Konzepte für Krieg und Frieden in der geographischen Tradition. In: *Geographische Zeitschriften* 75 (3), S.1–22

Tibi, Bassam (1995): *Krieg der Zivilisationen. Politik und Religion zwischen Vernunft und Fundamentalismus*, Hamburg: Hoffmann & Campe.

Tibi, Bassam (1996): Strukturelle Globalisierung und kulturelle Fragmentierung, in: *Internationale Politik*, Jg. 51, H 1, 29-36

Tuathail, Gearóid Ó. (1996): *Critical Geopolitics*, London/New York: Routledge.

Venus, Jochen (2012): Erlebtes Handeln im Computerspiel. In: GamesCoop (Hg.): *Theorien des Computerspiels zur Einführung*. Hamburg: Junius (Zur Einführung, 391), S. 104–127.

Wagner, Hans-Ulrich (1992): Volk ohne Raum. Zur Geschichte eines Schlagwortes. In: *Sprachwissenschaft*. 17, 68–109

Werber, Niels (2007): *Die Geopolitik der Literatur. Eine Vermessung der medialen Welt- raumordnung*. München: Hanser.

Wiemer, Serjoscha (2012): Interface Analysis: Notes on the ›Scopic Regime‹ of Strategic Action in Real-Time Strategy Games. In: Johannes Fromme / Alexander Unger (Hg.): *Computer Games and New Media Cultures. A Handbook of Digital Games Studies*. Dordrecht: Springer Netherlands, S. 75-92.

Wiemer, Serjoscha (2008): Ein ideales Modell der Vernunft? Überlegungen zur Regelmäßigkeit und strategischen Rationalität des Schachspiels. In: Rolf F. Nohr / ders. (Hg.): *Strategie spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels*. Münster: Lit-Verl., S.136-161.

Zimmermann, Peter (1976): Kampf um den Lebensraum . Ein Mythos der Kolonial- und Blut-und-Boden-Literatur. In: Horst Denkler und Karl Prümm (Hg.): *Die deutsche Literatur im Dritten Reich. Themen – Traditionen – Wirkungen*. Stuttgart: Reclam, 165–182

Gamografie

Anno 1701 (2006) Related Designs / Sunflowers

Age of Empires (1997) Ensemble Studios / Microsoft.

Age of Empires III (2005) Ensemble Studios / Microsoft.

Call of Duty (2003) Infinity Ward / Activision

Command & Conquer: Generals (2003) Westwood Studios / Electronic Arts

Dune II (1992) Westwood Studios / Virgin Games

GTA: Liberty City Stories (2005/2006) Rockstar North / Take-Two Interactive Software (Playstation 2).

Half-Life 2 (2005) Valve / Valve

Starcraft (1998) Blizzard / Blizzard

Sid Meier's Civilization I (1991) MicroProse / MicroProse

Sid Meier's Civilization IV (2005) Firaxis Games / 2K Games.

SimCity 3000 (1999) Maxis / Electronic Arts

Tactics (1954) Charles S. Roberts / Avalon Game Company.

Tanktics – Computer Game of Armored Combat on the Eastern Front

(1977/1981) Chris Crawford / Avalon Hill.

The Settlers: Rise of an Empire (2007) Blue Byte / Ubisoft.

World of Warcraft (2004) Blizzard / Blizzard