

Rolf F. Nohr

Krieg auf dem Fußboden, am grünen Tisch und in den Städten. Vom Diskurs des Strategischen im Spiel

2008

<https://doi.org/10.25969/mediarep/1557>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Nohr, Rolf F.: Krieg auf dem Fußboden, am grünen Tisch und in den Städten. Vom Diskurs des Strategischen im Spiel. In: Rolf F. Nohr, Serjoscha Wiemer (Hg.): *Strategie Spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels*. Münster: LIT 2008 (Medien'welten. Braunschweiger Schriften zur Medienkultur), S. 29–68. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/1557>.

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:

<https://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:

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

KRIEG AUF DEM FUSSBODEN, AM GRÜNEN TISCH UND IN DEN STÄDTEN VOM DISKURS DES STRATEGISCHEN IM SPIEL

Der nebenstehende Textauszug eines Artikels über Computerstrategiespiele fasst knapp und präzise die hier vertretene These über Strategiespiele zusammen: Sie sind Proberäume für effizientes und zielorientiertes Handeln. Wer Strategiespiele spielt, wird auf die ein oder andere Weise eine ›Lern- und Lehrsituation‹ durchlaufen, die – je nach gesellschaftlichem Wertesystem und Kon-

text – eine spezifische Form nobilitierten Wissens vermittelt. Eine Strategie zu benutzen, ist – beispielsweise im Rahmen der ökonomischen Spieltheorie John von Neumanns und Oskar Morgensterns (2007 [1944]) – als eine Form der *Handlungssteuerung* zu verstehen. Strategien werden in zielorientierten, also auf ›Gewinnsituationen‹ abzielenden Handlungsfeldern aufgerufen, in denen das Subjekt im Rahmen sozialer und diskursiver Parameter versucht, sich mit vorgegebenen oder selbstgesetzten Zielwertdefinitionen gegen sich oder andere in einen Wettbewerbscharakter zu versetzen. Strategisches Handeln scheint ›lernbar‹ wie ›lehrbar‹ (zu sein) und erweist sich damit als eine Qualifikationspraxis. Eine umfassende ›ludische‹ Strategie-Spiel-Theorie müsste insofern idealerweise die Regelungsbedingungen des Spielerischen (als eine Form der Gesamtheit aller Regeln und der Instantiierung und Aufrufung der Regeln im einzelnen Zug des Spiels) als ein strikt ›regelgeleitetes‹ und ›regulatorisches‹ Unterfangen untersuchen. Dabei wäre das strategische Spiel als ein Gebilde aus Regelungsmechanismen hegemonialer, politischer, (waren-)ökonomischer und handlungsrationaler Steuerung gebildet, zu verstehen.

Traditionellerweise ist Probehandeln im Rahmen kulturellen Handelns als eine Möglichkeit des Lernens konzeptualisiert. Für das Strategische scheint sich eine Form des Probehandelns etabliert zu haben, die eng an das Spielerische gebunden ist. Das Spiel könnte so gesehen als ein kulturkonstitutives Handeln, das die unmittelbaren Formen des ›Über-Lebens‹ transzendiert, verstanden werden:

›Der Erste. Der Schnellste. Der Reichste. Der Stärkste. Alle wollen nur das Eine: Gewinnen. Um dieses Ziel zu erreichen, ist eine gute Strategie unabdingbar. Bitte sehr, Handlungsanweisungen für Siegertypen«. ◀1

»Das Spiel als solches geht über die Grenzen rein biologischer oder doch rein physischer Betätigung hinaus. Es ist eine sinnvolle Funktion. Im Spiel ›spielt‹ etwas mit, was über den unmittelbaren Drang nach Lebensbehauptung hinausgeht und in die Lebensbetätigung einen Sinn hineinlegt« (Huizinga 1994, 9).◀2

Unterschiedlichste Spielkonzepte eint die Idee eines ›konsequenzenlosen‹ Handelns auf der Basis ökonomischer, politischer, sozialer oder subjektiver Handlungsanweisungen und Regelsets. Alle strategischen Spiele überformen ihr Regelsystem und ihren strategischen Diskurs durch ein überlagerndes narratives Setting. All diese Spielformen definieren sich durch eine ›modellhafte‹ Reduktion lebensweltlicher Zustände, und sind im weitesten Sinne an der Einübung von Siegbedingungen ausgerichtet, die auf ein Handeln angewandt werden können (und unterstellt: sollen), das seine Konsequenzen im Alltäglichen entfaltet. Alle konkreten Spiele sind aber auch genau dies: Spiele. So profan dies klingen mag, aber der Charakter des *Spiels* bzw. des *Spielens selbst* ist es, der die Funktionalität und Effektivität des Strategiespiels sicherstellt.

Um zu verstehen, wie das Probehandeln und das diesem Handeln innewohnende Adaptieren an strategische Wissensbestände seine Effektivität entfaltet, ist es unabdingbar, sich damit auseinander zu setzen, wie sich das Spiel funktional differenziert. Rolf Oerter und Leo Montada (2002) haben eine psychologische Einteilung der Spielentwicklung bei Kindern vorgenommen, deren (hier nur angedeutete) Übertragung auf Strategiespiele klar machen kann, wie das strategische Spielen am Brett und Computer die unterschiedlichsten Formen des kindlichen Spiels wieder aufnimmt. Wir werden in der folgenden Betrachtung dreier strategischer Spiele lassen sich Elemente des *Funktionsspiels* (Freude an der Bewegung), des *Informationsspiels* (Lernspiel), des *Konstruktionsspiels* (bspw. Bauklötze), des *Illusionsspiels* (Als-ob-Spiel) und des *Regelspiels* (bspw. ›Mensch ärgere dich nicht‹) auffinden.◀3 Es ist zu vermuten, dass die strategischen Brett- und Computerspiele durch ihre Nähe zu bekannten (instanziierten) Spielformen eine hohe. Auf ihrer Natürlichkeit basierende Adaptierbarkeit an das spielende Subjekt aufweisen. In einem zweiten Schritt wäre es dann folgerichtig, diese Spiele nicht nur aus der Perspektive der Mathematik heraus (der ›Kunst des Lernens‹) zu untersuchen, sondern auch mit einer didaktischen Perspektivierung (derjenigen der ›Kunst des Lehrens‹).◀4 Würde sich das Spiel(en) als eine Form der natürlichen Einübungspraxis erweisen, dann wäre die Perspektive der Belehrung insofern mit Interesse zu betrachten, nicht zuletzt, da die in den strategischen Spielen als Lehrinhalte angelegten Wissensformen im Rahmen einer habitualisierten Lernsituation als quasi ›natürlich‹ angenommen werden könnten.◀5

Es sind aber nicht nur Spiele, die als Formen der Probehandlung in unserer Kultur fest verankert sind. Auf eine analoge Weise können auch Medien als eine archetypische Form des Probehandelns, des (vorgeblich) ›konsequenzfreien‹ Agierens mit Diskursen, Symbolen, Systemen und Subjekten verstanden werden. In dem genealogischen Zusammengehen von Strategie, Probehandeln und Medium im Ludischen entsteht ein (auch historisch-archäologisch herausgebildetes)◀6 Handlungsfeld, in dem sich eine Formation des Strategischen materialisiert, dessen Analyse nicht nur Aufschlüsse über Spiel und Strategie selbst ermöglicht, sondern auch Aufschlüsse über Medien, Gesellschaftsformen und dominante Regelungssysteme verspricht.

Bevor jedoch die Frage nach den Konturen der Internalisierung und Aufrufung von Wissensformen des Strategischen im Alltag gestellt werden kann, soll der Blick zunächst auf das strategische Spiel selbst gerichtet werden. Inwieweit lassen sich strategische Spiele als Modelle der Internalisierung von Handlungssteuerung verstehen? Liegt im Spiel selbst schon eine performative und adaptive Funktion offen (oder weniger offen) zu Tage, die von einer ›Ausbildung‹ des spielenden Subjekts ausgeht? Dies sind einige Fragen, die auch in aktuellen Debatten um die ›Wirkung‹ von (Computer-)Spielen einen zentralen Stellenwert einnimmt und deren Beantwortung differente gesellschaftliche, politische und wissenschaftliche Diskurse aufruft. Der Rückgriff auf zwei historische Fallbeispiele soll für eine gewisse Distanzierung sorgen und in einem zweiten Schritt einen Vergleich mit aktuellen Computerspielen ermöglichen.

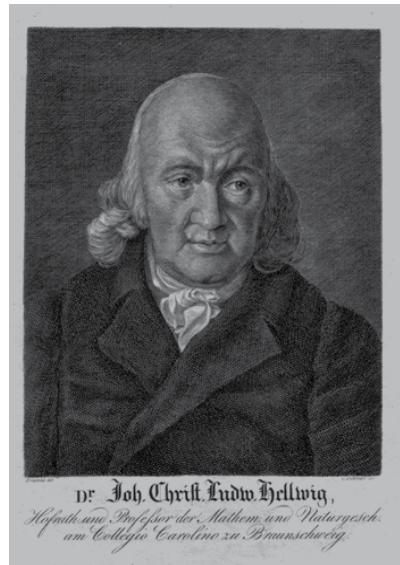


Abb.1: Johann Christian Ludwig Hellwig
(1743-1831)

Johann C. L. Hellwigs »Kriegsspiel«

Das erste Beispiel für strategische Spiele soll das 1780 durch den Braunschweiger Mathematiker Johann Christian Ludwig Hellwig◀7 entwickelte ›Kriegsspiel‹ sein.◀8 Dieses Spiel steht exemplarisch für eine Reihe ähnlicher zeitgenössischer Spiele. Das Spiel Hellwigs ist eine schachähnliche Brettspielkriegssimulation und ähnelt damit unter anderem Christoph Weickmanns Schachspiel

von 1644, Kartenspielen wie ›Jeu de la Guerre‹ und ›Jeu de la Fortification‹ des frühen 18. Jahrhunderts, Georg Venturis' 1797 entwickeltes Kriegsspiel ›Regeln für ein Neues Kriegsspiel für den Gebrauch an Militäranstalten‹ oder dem Kriegsspiel des Barons von Reißwitz von 1811. ◀⁹

Hellwigs Anspruch war es, eine kostengünstige und spielbare Kriegssimulation zu erschaffen und diese Simulation didaktisch an der Braunschweiger Pagenschule einzusetzen, an welcher er eine Lehrtätigkeit innehatte. Das Hellwig'sche Spiel stellt sich als eine Spielanleitung in Buchform dar, zu ergänzen durch ein Spielbrett sowie unterschiedliche Spielfiguren, die beide zuvor durch den Benutzer noch herzustellen waren. Die Spielanleitung ist als eine Form des Algorithmus der Spielstärke, Mobilität und Effektivität der Spielfiguren zu verstehen, die wiederum als Platzhalter für Infanteriebataillone, Kavallerieeskadronen oder Artilleriebatterien stehen. Das Spielbrett stellt unterschiedliche Geländeformen dar und kann mithilfe von Brustwehren, Flüssen, Brücken oder Gebäuden variabel gestaltet werden und fiktive wie reale Geländeformen bilden. In zentralen Aspekten ist das Hellwig'sche Spiel an Schach orientiert

»Das taktische Spiel muß den wesentlichen Unterschied der Infanterie, Cavallerie und Artillerie sinnlich machen [...]. Da wir es aber auch zugleich, so viel wie möglich, aufs Schachspiel gründen wollen [...] so müssen wir untersuchen, was man in diesem Betracht aus dem Schachspiel fürs taktische Spiel beybehalten könne« (Hellwig 1780, 9). ◀¹⁰

Ziel des Spiels ist angenehme Unterhaltung, »gemeinnützig und nicht nur für seltenste Köpfe« (Hellwig 1803, 2), ein Spiel in dem »nichts dem Zufall und alles der Leistung des Spielers überlassen ist« (ebd., iii). Keineswegs jedoch ist diese angenehme Unterhaltung als ›sinnfreies Tun‹ disqualifiziert, vielmehr grenzt sich Hellwig deutlich gegen andere Zerstreungsspiele ab. ◀¹¹ Vielmehr geht es ihm um die »Versinnlichung« der Regeln der Kriegskunst (ebd., iv). Zu diesem Zweck entwickelt Hellwig das simulatorische Spiel als formal-logischen Algorithmus; ein gleichzeitig etabliertes komplexes Notationssystem stellt ein Aufschreibe- und Manipulationssystem dar (ebd., Kap.19). Somit ist das Kriegsspiel auch als ›Pen&Paper‹-Spiel prozessierbar. Dabei wäre dann die Notation des Spiels auch zur Auswertung strategischer und/oder taktischer Situationen benutzbar.

Die Spielanleitung schlägt vor, das Spiel auf einem Spielbrett zu spielen, welches aus 1617 quadratischen Feldern (49 mal 33) besteht. Dieses in Provinzen gegliederte Gelände ist unterbrochen durch eine Vielzahl von Flüssen und Hindernissen in Form von Morast, Gebirgen, Gebäuden, Wäldern, die jeweils spezifisch die Züge und Schussmöglichkeiten der Spieler einschränken und den

beiden stark verschanzten Festungen der Spielparteien. Den Spielern stehen im Wesentlichen Infanteristen, Kavalleristen und unterschiedlich schwere und mobile Artillerieeinheiten zur Verfügung, die je Spielstein ein »Battalion« repräsentieren (Hellwig 1803, §27ff). Beide Parteien sollten ihre Ausgangsstellung unbeobachtet vom Gegner einnehmen das Spielbrett wird dazu mit einem passenden Sichtblende entlang der vorher definierten Grenzen beider Territorien abgeschlossen (ebd., §252).

Der folgende Spielverlauf ist im Wesentlichen zugbasiert und geprägt von Veränderungen »erster Klasse« (schlagen, schießen, Brücken schlagen oder abrechen, die Frontrichtung unterschiedlicher Spielsteine verändern – »Schwenken« –, verschanzen, Gebäude besetzen) und Veränderungen »zweiter Klasse«, der eigentlichen Figurenbewegung auf dem Spielbrett. Diese Bewegung wird entweder mit einem einzelnen Spielstein oder mit zu Gruppen zusammengefassten Spielsteinen (»Corpsbewegung«)

durchgeführt und ist (je Figurenklasse unterschiedlich) prinzipiell den Bewegungsdynamiken der Dame bzw. dem Pferd im Schach nachempfunden. Sonderelemente hierbei sind vor allem die Brückenwagen, die Brückenelemente (mit Hilfe derer Flüsse überquert werden können) und Verschanzungen (die vor bedrohten Einheiten als Schutz aufgeworfen werden können) transportieren.

Das Wegnehmen der Figuren wird entweder über das direkte Schlagen der Figuren erreicht oder aber durch den Schusswechsel, welcher (bspw. im Falle der Artillerie) auf der Basis einer Stärkeberechnung vorgenommen wird. Ein Spezifikum des Hellwig'schen Spiels ist dabei sicherlich die Möglichkeit, nicht nur gegnerische Figuren unter Feuer zu nehmen, sondern auch (eigene oder gegnerische) Brücken und Gebäude zu zerstören. Daneben sieht die Erweiterung des Spiels im Appendix die Einführung so genannter »Communicationslinien« (Hellwig 1803, §244ff) vor, die die beiden Festungen miteinander verbinden und als Nachschublinien gedacht werden müssen. Das Unterbrechen dieser Linien zwischen Festung und Einheit führt zu einer Isolation der abgeschnittenen Einheiten von der Versorgung und somit nach einer bestimmten Rundenzahl zum Ausscheiden der isolierten Einheiten.

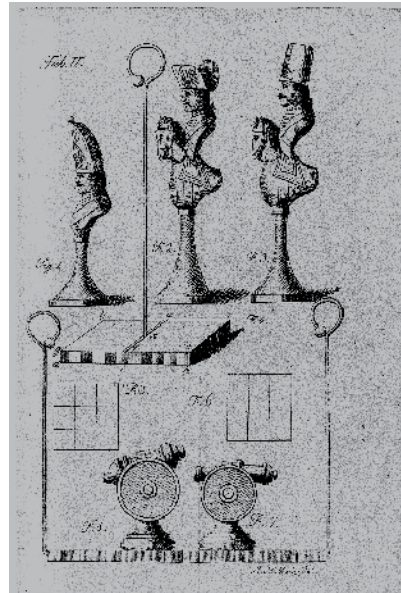


Abb.2: Tafel No.2: Vorschläge für die Figurengestaltung

Gewonnen wird das Spiel mit der Eroberung oder dauerhaften Isolation der feindlichen Festung. Spielentscheidend ist also nicht die Anzahl der verlorenen Figuren, sondern der mit deren Verlust erkaufte (oder nicht gewonnene) Gelände- oder Stellungs Vorteil (ebd., §262), Der Sieg im Spiel wird weniger durch das »gerade auf den Leib gehen« (ebd., v) errungen, sondern durch ein geplantes und durchdachtes Raumtaktieren und ein Bewusstsein über die Stärken einzelner Figurenkonstellationen und Deckungssysteme und durch langfristige Spielplanung. Vorteile bringen die Bedrohung der Kommunikation (ebd.) ,die Überraschung und das Unkonventionelle (ebd., vi). Es ist also nicht das martialisches Vorgehen, sondern ein überlegtes und planvolles Handeln das durch das Spiel gefördert und gefordert wird.

Der beabsichtigte Simulationscharakter dieses Kriegsspiels zeigt sich immer wieder in Hellwigs Diskussion der ›Natürlichkeit‹ und ›Sinnenhaftigkeit‹ seiner Modellbildung, beispielsweise wenn er in der Vorrede der zweiten Auflage von »Wahrheiten« der taktischen und strategischen Kriegsführung spricht, die ihre Bestätigung im Spiel selbst finden (Hellwig 1803,iv f). 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« (ders. 1780, 1). In seiner Analyse des Spiels schreibt Pias (2002) unter Zitation Hellwigs:

»Das Ziel dieses Spiels lautet Visualisierung: ›Der Endzweck eines taktischen Spiels ist, die vornehmsten und wichtigsten Auftritte des Krieges sinnlich zu machen«, und das heißt Deckung und ›Kommunikation‹ erhalten, Vordringen und Rückzug organisieren, eigene Terrainvorteile nutzen und ›Detachieren‹ des Feindes herbeiführen und effektivste Positionen zum optimalen Zeitpunkt erlangen. [...] Mimetische Qualität bemißt sich am Grad informatischer Abstraktion und darstellungstechnischer Auflösung. Der Maßstab für die Vollkommenheit des Spiels ist – so Hellwig – seine ›Naturnachahmung‹ des Gegenstandes Krieg« (Pias 2002, 165).

Inwieweit Hellwigs strategisches Wissen eine ›typische‹ Wiedergabe des kriegsstrategischen und militäarakademischen Wissens seiner Zeit ist, kann an dieser Stelle nicht geklärt werden.◀¹² Nachgerade scheint die Didaktik Hellwigs aber Clausewitz' Ausführungen zur Kriegskunst ähnlich zu sein,◀¹³ wenn Hellwig das strategische Spiel mit dem ›Politischen‹ ins Verhältnis setzt (ganz im Sinne des bekannten Diktums, dass der Krieg die Fortsetzung der Politik mit anderen Mitteln sei):

»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, 5f). ◀14

An anderer Stelle diskutiert Hellwig Vor- und Nachteile der detaillierten Übersetzung des Kriegs in ein Spiel, beispielweise wenn er über die Mängel (im Sinne des ›Unrealistischen‹ seines Spiels) reflektiert: Das Verhältnis von Schussweite und Tagesmarsch erscheint ihm nicht proportional (ebd. S.ix); die Abbildung unterschiedlicher Höhen, Bewaldung etc. und deren Implikationen im Spiel kommt ihm mangelhaft vor etc. Die Aufforderung zur Modifikation aller Regeln durch den Spieler verbindet er mit einem Aufruf zur maßvollen Umgestaltung in dem Sinne, als eine allzugroße Liebe »ins Detail« die Spielbarkeit des Spiel reduzieren könne (ebd., §302). Gerade in diesem Zusammenhang aber ist es auffällig, dass das Hellwig'sche Spiel den Zufall systematisch auszuschalten sucht. Alle Züge und Vorschriften des Spiels sind streng regelrational und algorithmisiert, Würfel oder zufällige Ereignisse haben im Kriegsspiel keinen Raum. Die Unwägbarkeit des Krieges (oder des Lebens selbst) wird strikt ausgeklammert – wenngleich sie ihm als entscheidendes Moment bekannt ist: »Eine Schlacht ist, wie in der Natur, so auch hier, manchen nicht berechneten Zufällen unterworfen, und sie kann bei den besten dazu getroffenen Anstalten ungluecklich ausfallen« (ebd., v). Die Problematik des Zufalls in der sinnlichen Simulation des Krieges prägt auch das Fazit von Pias:

»Zusammenfassend läßt sich sagen, daß Hellwig versucht, verschiedene Aspekte von Agenten, Gelände, Maschinen, Kommunikation, Synchronizität und Auszahlung auf der Basis des Schachspiels zu implementieren. Dabei zeigt sich erstens, daß das Schachspiel als diskreter Apparat mit den Eigenschaften serieller Abarbeitung einzelner Anweisungen, punktmechanischer Kausalität und Verarbeitung ausschließlich natürlicher Zahlen für diese Ansprüche in den wenigsten Fällen zureichend geeignet ist. Vielmehr bedürfte es eines analogen, parallelverarbeitenden Apparates, der mit Wahrscheinlichkeitsverteilungen rechnet. Zweitens wird deutlich, wie eine Modellierung schon weniger Parameter des Kriegstheaters zu einer verwaltungstechnischen Überforderung der Spieler führt, die nur durch Delegation von Buchführung und Kalkulation an eine externe Instanz zu lösen wäre« (Pias 2002, 171).

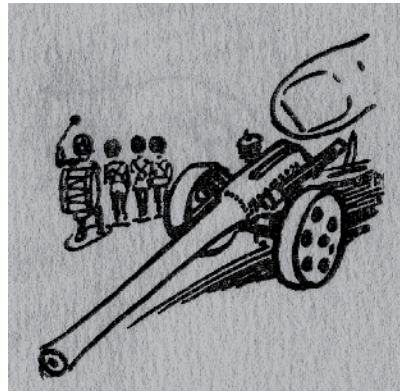


Abb.3: Die ›spring breechloader gun‹. Zeichnung des Illustrators J. R. Sinclair in der Erstausgabe von ›Little Wars‹

Herbert G. Wells »Little Wars«

Ein Spiel, das dem Zufall eine Chance gibt und das in einem bestimmten Sinne als ›Kontrafolie‹ zum Braunschweiger Spiel verstanden werden kann und rund 130 Jahre nach Hellwig beschrieben wird: ist das »Floor Games« und die »Little Wars« von Herbert G. Wells (1911 bzw. 1913).

Für Wells stellt die Einführung der Gummizugkanone (»spring breechloader gun«, vgl. Abb.3 (Wells 1913, 10)) den wesentlichen Faktor des Zufälligen dar: Nicht mehr ein Regelalgorithmus oder eine Stärketabelle entscheidet über den Ausgang einer Figurenkonfrontation, sondern das Zielvermögen und die zufallsgetriebene ›Ballistik‹ der auf Zinnfiguren gefeuerten Kanonengeschosse werden zum Entscheidungsfaktor. Aber es ist nicht nur die Kanone, die Wells' Spiel zu einem Gegenmodell zum Hellwig'schen Spiel werden lässt. Wesentliche Merkmale des Spiels sind die Einführung des zeitkritischen Moments durch eine Zeitbegrenzung der Züge und damit auch die Abgrenzung von der Schachbasiertheit: »This further removes the game from the chess category, and approximates it to the likeness of active service« (ebd., 25). Es fallen aber auch strukturelle Ähnlichkeiten mit dem Hellwig'schen und anderen zeitgenössischen Kriegsspielen auf: Auch Wells kennt das generelle System der Figurenbewegung und die Corpsbewegung (das rasterbasierte Brett wird hier durch metrische Maßangaben der Figurenbewegung ersetzt), auch bei ihm gibt es die Aufteilung in Bewegungs- und Schussaktionen sowie die Idee des anfänglich verdeckten und geteilten Spielfeldes zur Geheimhaltung der jeweiligen Ausgangspositionen.

Aber nicht nur die Gummizugkanone, auch der Standort des Spielfelds gibt einen entscheidenden Hinweis auf das ›Wesen‹ des von Wells gedachten Spiels: Seine ›Floor Games‹ finden auf dem Fußboden statt. ◀15 Wells beschreibt die Entwicklung des Kriegsspiels als eine subjektive Erfahrung des Spielens, als eine ›selbstständig‹ sich ergebende Steigerung der Komplexität und das Regelwerk als eine ›natürliche‹ Rationalisierung des Spiels. ◀16 So steht bei Wells die körperliche Beteiligung des Spielers in Form des Hinlegens und Zielens über die Kanone im Mittelpunkt der Erfahrung des Spiels (ebd. 92). Dies steigert sich noch in der ›outdoor‹-Variante des Spiels (s. Abb. 4), in der nicht nur der Wind den Zufallsfaktor des Beschusses steigert, sondern (bei Wells unausgesprochen) auch der Begriff des Spielens als einem körperlich-teilhabenden Probanden und kompensativen Tun eine Betonung erfährt. An dieser Stelle sei noch einmal kurz auf den am Anfang angerissenen pädagogischen Diskurs verwiesen: Auf eine bestimmte Weise scheint die Idee Wells', die des körperlich erachtenden, gleichzeitig aber ›beschützten‹ Spielens, anschlussfähig an die

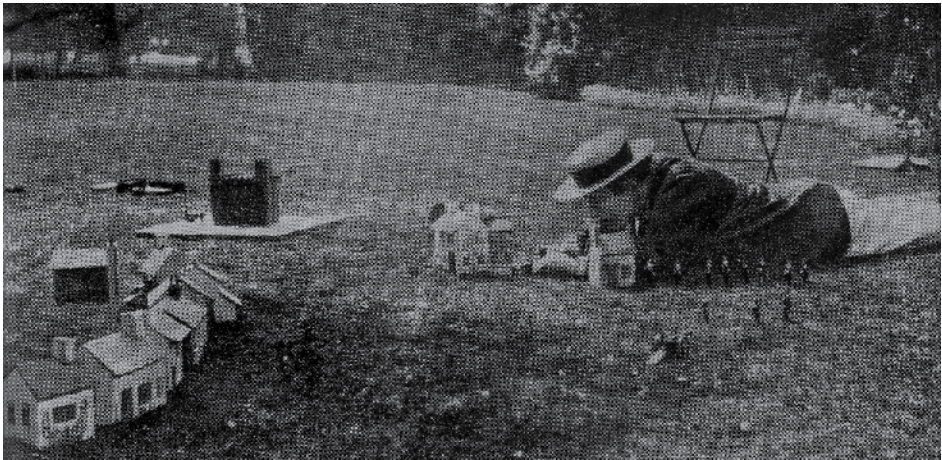


Abb.4: H. G. Wells beim Spielen seiner ›Little Wars‹. Fotografie von »A. C. W.« (vermutlich Amy Catherine Wells) aus der Erstausgabe

Postulate der Aufklärungspädagogik, die maßgeblich im Konzept des Kindergartens mündeten:

»Under the influence of the Enlightenment philosophers and the new problems set by industrialization and urbanization, children became not only beings that could and should be educated but also beings that needed physical exercise and fresh air, needed social, mental, moral, and physical training and development. [...] Children were, while playing on the public playground, at once safe from cars and motorcycles, out in the fresh air getting exercise, away from the corrupting influences of the streets and the theatres, and learning about social interaction« (Lauwaert 2006, 61).

Das Wells'sche Kriegsspiel wendet sich an eine Zielgruppe von Jungen jeden Alters, von 5 bis 150 und »girls of the better sort and, by a few rare and gifted woman« (Wells 1913, 7). Es adressiert also nicht den jungen Kadettenschüler, sondern das Kind (oder das ›Kind im Manne‹), außerdem dient es nicht mittelbar der Ausbildung im Kriegshandwerk, sondern will eine Form des sozial eingebetteten Handelns sein.

Im »Litte War« ›spielt‹ nun offensichtlich – ganz im Sinne des einfürend erwähnten Zitat Huizingas – etwas mit, was »über den unmittelbaren Drang nach Lebensbehauptung« und didaktischer Anleitung hinausgeht und »in die Lebensbetätigung einen Sinn hineinlegt« (Huizinga 1994, 9). Wells' Spiel (oder eher sein Schreiben über dieses Spiel) ist geprägt von einem tiefen Humanis-

mus.◀17 Kriegsspiele stellen sich für ihn als Teil der Kulturgeschichte des Menschen dar, die ›wild und barbarisch‹ verläuft. Erst die Zivilisierung und damit die Zivilisation erlaubt das ›Hinauswachsen‹ über diese gewalttätigen Spielformen. Für Wells ist Spielen Probehandeln; die ›kleinen Kriege‹ erlauben die aktive Abgrenzung vom ›großen Krieg‹:

»You have only to play at Little Wars three or four times to realise just what a blundering thing Great War must be. Great War is at present, I am convinced, not only the most expensive game in the universe, it is a game out of proportion« (Wells 1913, 100).

Hier (und an anderer Stelle) zeigt sich deutlich der von Wells intendierte Aspekt des erzieherischen Probehandelns, welches das spielende Handeln als vom realen Handeln abgegrenzt begreift: Spiel ist keine Politik – und der Soldat kann nicht spielen (ebd., 96ff). Diese Haltung manifestiert sich auch in wiederholten Reflexionen des ›Simulationscharakters‹ seines Kriegsspiels. Immer wieder gibt es Hinweise auf eine potentiell angestrebte Ehrenhaftigkeit des spielenden Handelns, beispielsweise wenn er erläutert, wie er die Figurenwegnahme in der Spielregel vom ›Töten‹ zur Gefangennahme erweitert (»We took no prisoners – a feature at once barbaric and unconvincing«; ebd., 21), oder wenn er die Einführung eines Punktesystems erläutert, welches die Siegbedingung nicht unbedingt durch den ›Tod‹ des letzten Mannes, sondern auch durch einen ›herausgespielten‹ Vorteil festlegt.

Am deutlichsten wird Wells' Haltung jedoch manifest, wenn er im Appendix sein »Little Wars« mit dem militärischen »Kriegsspiel« vergleicht – beziehungsweise sich durch Reaktionen seines Publikums (vorrangig durch interessierte Militärs) zu einer solchen Stellungnahme genötigt sieht. Dies sei »... not a book upon Kriegsspiel«◀18 (ebd., 102), heißt es da apodiktisch. Das militärische Kriegsspiel sei nicht mit »Little Wars« zu vergleichen; dem Kriegsspiel ermangele der Spaßfaktor und die vergnügliche Teilhabe. Aufgefordert, sein eigenes Spiel zum Kriegsspiel zu erweitern,◀19 verweist Wells vage auf seine humanistischen Prinzipien:◀20

»...it would be [...] a waste of an interesting opportunity, if I did not add this appendix, pointing out how a Kriegsspiel of real educational value for junior officers may be developed out of the amusing methods of Little War. If Great War is to be played at all, the better it is played the more humanely it will be done. I see no inconsistency in deploring the practice while perfecting the method« (ebd., 101).

Kurz gesagt: Wells versteht (oder inszeniert) sich nicht als Feldherrenausbilder, sondern als spielendes Kind. Am deutlichsten wird dies vielleicht im zentralen Kapitel des Buches, der exemplarischen Nacherzählung einer von Wells

gespielten Partie ›Little Wars‹. Begleitet von Fotos (vermutlich von seiner Frau Amy Catherine Wells aufgenommen) narrativisiert Wells die »Battle of Hook's Farm« und erzählt die Wohnzimmerschlacht aus der Perspektive des spielenden und phantasmagorierenden (erwachsenen) Kindes, das einen Soldaten spielt:

»And suddenly your author changes. He changes into what perhaps he might have been [...] He expands – all over he expands. He clears his throat startlingly, lugs at the still growing ends of his moustache, and says, with just a faint and fading doubt in his voice as to whether he can do it ›Yas, Sir!‹« (ebd., 63f).

Strategie und Aufbausimulation

Sowohl Hellwig wie auch Wells setzen auf die Internalisierung im Spiel. Beide konzipieren ein (im Grunde ähnliches) Spiel, und beide zielen darauf ab, mit diesem Spiel bestimmte Werthaltungen und Handlungsformen versinnlichen zu können. Der eine setzt auf die Erziehung von jungen Kadetten und Pagen, der andere setzt auf die Sensibilisierung zum humanistischen kritischen Reflektieren des ›großen Krieges‹. Beide gehen also von einer Wirkungsweise aus, in der das Spiel institutionalisiert werden kann, um intendierte Werthaltungen zu vermitteln. Hellwig wie Wells entwerfen eine Idee des (symbolischen) Probehandelns, innerhalb deren der Spielende eine naturalisierte (also unsichtbare) Form *ideologischer* Werte internalisieren soll. ›Ideologische Werte‹ meint in diesem Zusammenhang zunächst nur, dass im spielerischen Probehandeln eine Symbiose aus Wissen (und dessen Vermittlung) und alltäglicher Handlungsrelevanz stattfindet, dass also ein Wissen über ein bestimmtes Segment der Welt in einer hierarchischen Geste (vom ›Lehrer‹ zum ›Schüler‹) an ein verallgemeinertes Wissen über die Welt geknüpft wird. Die Effektivität dieser Weitergabe liegt in der Simulation von Lebenserfahrung durch das Spiel, vor allem durch die Identifikation mit der Handlungsrolle im Spiel im Sinne einer »Selbstwirksamkeit« (Klimmt 2005, 88f).

Dadurch aber wird das spezifische Wissen des ›Belehrenden‹ an das ›Breitenwissen‹ des ›Belehrten‹ geknüpft und somit im Idealfall in Zirkulation gebracht – und dabei naturalisiert: »Das Wissen ist eine Voraussetzung für die Diskursivierung des Wissens, welches wiederum eine Voraussetzung bildet für die Entstehung und Veränderung von Wissen« (Müller/Wulff 1997, 174). Eine Konsequenz dieses Wechselverhältnisses wäre sicherlich die Naturalisierung von diskursiven Zusammenhängen als ›innersubjektives‹ Wissen. So wäre Ideolo-

gie (und in unserem Sinne auch die Überformung der Ideologie in die Erzählungen des common sense ◀21) als der Versuch des sozialen Subjekts zu werten, »Widersprüche der Existenz, die es zerreißen und es im Kern konstruieren, »zusammenzunähen◀« (Eagleton 1993, 229).

So zeigt sich aber auch ein Ansatzpunkt, den weiten (zeitlichen wie medialen) Sprung von historischen Brettkriegsspielen hin zu aktuellen Computerstrategiespielen zu wagen. ◀22 Spielreihen wie *COMMAND & CONQUER* (Westwood 1995-2007), *CIVILIZATION* (MicroProse/Activision/Firaxis 1991-2005), *EMPIRE EARTH* (Stainless Steel/MadDog 2001-2006) oder *RISE OF NATIONS* (Big Huge 2003-2006) stehen augenfällig in einer Traditionsreihe, in die sich auch das Hellwig'sche Spiel einreicht. In Bezug auf die heutzutage populären Computerspiele muss an dieser Stelle kaum ausgeführt werden, dass diese sich zu großen Teilen sehr eng und deutlich in die (bis hier angedeutete) archäologische Linie des Strategischen im Spiel eingliedern.

Ein computergestütztes Strategiespiel ist eine mediale Form, deren Bewältigung vor allem strategisches (aber auch taktisches) Geschick erfordert. Dabei übernimmt der Computer entweder die Rolle eines Gegenspielers oder er bietet eine Plattform, auf der mehrere Spieler mit- bzw. gegeneinander spielen können. Grundsätzlich unterscheidet man zwischen zwei Arten von Computer-Strategiespielen: Rundenbasierte Strategiespiele und Echtzeit-Strategiespiele. In rundenbasierten Strategiespielen führen die Spieler ihre Züge in einzelnen Runden nacheinander aus, ähnlich wie z. B. beim Schach. Da die Spieler in diesem Fall nicht unter Zeitdruck stehen, ist eine genauere Planung der Aktionen möglich. Aus diesem Grund sind rundenbasierte Strategiespiele meist komplexer als Echtzeit-Strategiespiele und decken oft auch Aspekte wie Diplomatie, Ökonomie, Urbanistik, Evolution, Exploration oder Politik ab. Die eigentlichen Konflikt-Aspekte treten jedoch oft in den Hintergrund und werden weitaus abstrakter dargestellt als in Echtzeit-Strategiespielen. Die Palette reicht dabei von Spielen auf taktischer Ebene (wie beispielsweise *PANZER GENERAL* (SSI 1994-2000) oder die *BATTLE ISLE*-Reihe (Blue Byte, 1991-1999)) über »globale« Spiele, in denen man eine Nation evolutioniert, entwickelt und führt. Verbreitet sind bei solcherlei Spielen Multiplayerfunktionen, um gegen andere menschliche Spieler antreten zu können. Dabei stehen inzwischen LAN- und Internet-Funktionen natürlich an erster Stelle. Echtzeit-Strategiespiele sind demgegenüber Strategiespiele, bei denen alle Spieler ihre Handlungen gleichzeitig ausführen. Deshalb reduzieren Echtzeit-Strategiespiele die Komplexität von Spielabläufen und nehmen eine größere Gewichtung des schnellen Reagierens und strategischen Planens unter Zeitdruck vor. Im Zuge des Anwachsens der technischen Möglichkeiten konnten die Echtzeit-Strategiespiele die run-

denbasierten im kommerziellen Erfolg schließlich überflügeln.. Auf struktureller und funktionaler Ebene ist das Differenzkriterium zwischen computer-gestützten und ›materiellen‹ Spielen damit zu benennen, dass sie in höherem Maße reaktiv und echtzeitbasiert agieren als ihre ›Vorgänger‹, dass ihre narrative (wie auch gestalterische) Oberflächenstruktur weitaus stärker an die zugrunde liegende Technologie angekoppelt ist und dass sie in nur noch geringem Maße einer Variabilität des Regelsets unterliegen.◀23

Man kann an dieser Stelle sicherlich über die beiden bis hier ausführlich besprochenen Spiele hinausgehen und verallgemeinernd davon ausgehen, dass allen historischen wie genrebezogenen, strategischen Spielkonzepten ein mehr oder weniger differenziertes Potential des strategisch-spielerischen Probehandelns zugrundeliegt. Die Spielkonzepte eint die Idee, ein ›konsequenzenloses‹ Handeln aufgrund ökonomischer, politischer, sozialer oder subjektiver Handlungsanweisungen und Regelsets zu etablieren, welches aber eben nur solange als ›konsequenzenlos‹ gelten kann, solange sich das Spiel selbst im Gang befindet. Über die Spielsituation hinausgehend entwickeln beide Spiele eine Lehr-Situation. Eine ›Unschuld‹ des Genres der Strategiespiele wäre daher zurückzuweisen und in Konsequenz auch an aktuelle Computersstrategiespiele heranzutragen – eine Unterstellung die angesichts des einleitenden Zitats wohl auch eher zum common sense gehört.

Aber welche Normen, Regeln und Wissensformationen werden im Spiel vermittelt? Dies lässt sich sicher nicht in vollem Umfang im Rahmen eines solchen Artikels darstellen.◀24 Trotzdem sollen an dieser Stelle zweierlei Thesen angesichts aktueller Computerspiele postuliert werden: Einerseits besteht keine gesellschaftliche Notwendigkeit, das strategische Spiel (ausschließlich) im Rahmen der Vermittlung potentiell kriegerischen Wissens zu situieren. Vielmehr ist davon auszugehen, dass sich das ›Feld‹ der spielerischen Auseinandersetzung, innerhalb deren besagte Wissensformen appliziert werden, kategorial und narrativ erweitert. Es scheint sinnvoll, nicht nur über Spiele nachzudenken, die genuin kriegerischen oder militärisch-konfligierenden Charakters sind, sondern auch ›angrenzende‹ Genres und Spielkonzepte mit in die Analyse einzubeziehen. Speziell Wirtschafts- und Aufbausimulationen, die sich einerseits vom narrativen Konzept, aber eben auch von der Spielmechanik her in ähnlichen Strukturen bewegen wie die besprochenen Kriegsspiele, scheinen sich hier zur näheren Betrachtung anzuempfehlen.

Ein Spiellösungsbuch mit dem bezeichnenden Titel »Macht und Moneten. Simulationen und Strategiespiele. Der Weg zum Erfolg« (Schmitz/Schmidt 1996, 8) liefert zu dieser Erweiterung des Untersuchungsgegenstands den Fingerzeig. Im Vorwort heißt es: »In ›Macht und Moneten‹ gilt unser Augenmerk jetzt

der etwas gewaltfreieren Sorte von Spielen. In den meisten Fällen sind es reinrassige Wirtschaftssimulationen...« (Schmitz/Schmidt 1996, 8). Besprochen werden Spiele wie NETWORK\$ (Artdink 1995), CAPITALISM (Enlight 1995) oder POWERHOUSE (Impressions 1995), die im Wesentlichen auf den Aufbau eines Wirtschaftsimperiums abzielen, welches nach den Regeln eines (Amy Randschen) naiven Neoliberalismus unter gelegentlichen kriegerischen (im Sinne von sabotierenden oder gewaltsamen) Stör- oder Übernahmemanövern zu entwickeln und zu konsolidieren ist. 25 Bei diesen frühen Formen (zumindest bei den genannten Spiele) von Wirtschaftssimulationen ist die Nähe zu den militärisch motivierten Strategiespielen (wie beispielsweise DUNE (Cryo 1992)) signifikant; auch hier geht es zunächst (wie eigentlich in fast allen aktuellen Formen des Genres) um den Aufbau von Produktionskapazitäten und die Bereitstellung von Ressourcen, um schließlich in einem zweiten Schritt mit den produzierten Einheiten in die tatsächliche ›Schlacht‹ eintreten zu können: in einem Fall in eine kriegerische Schlacht zur Unterwerfung des Gegners, im anderen in eine Übernahme- und Vernichtungsschlacht gegen die Konkurrenz. Das bei Hellwig und Wells eher als Appendix verhandelte Nachschub- und Versorgungswesen (Kommunikationslinien, Depots etc.) rückt bei diesen Spielkonzepten in den Vordergrund. Insofern scheint es plausibel, auch genuine Wirtschafts- und Aufbausimulationen in einen erweiterten Begriff des Strategiespiels zu integrieren. Forciert ausgedrückt: Die Schlachtfelder, für die in modernen und digitalen Strategiespielen möglicherweise trainiert wird, sind nicht mehr länger (nur) die Schlachtfelder der Armee, sondern zunehmend auch das Parkett der internationalen Hochfinanz, bzw. Spielarenen für Strategien ökonomischer Hegemonie.

SimCity

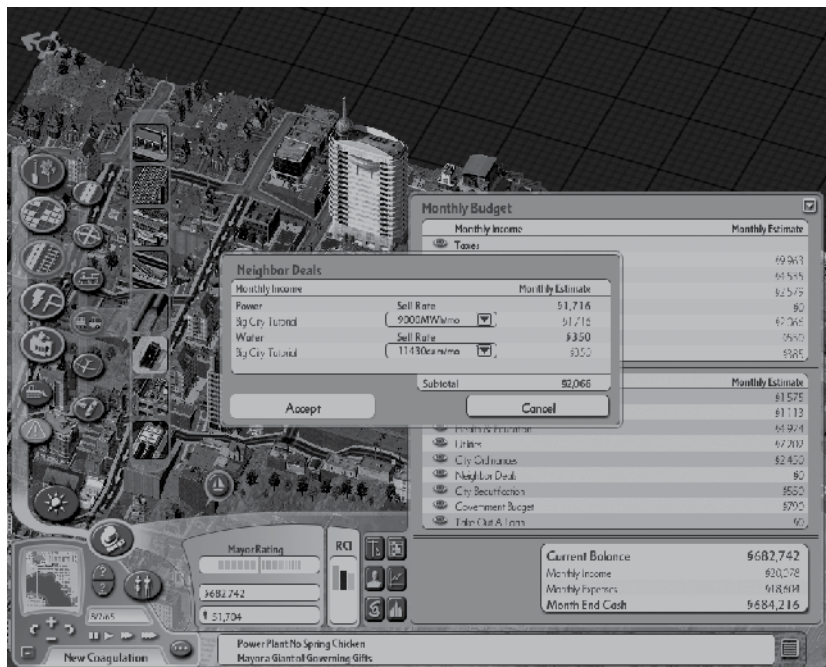
Die populäre Reihe der SIMCITY-Spiele (Maxis, 1989-2003) kann als signifikant für die Entwicklung und Ausgestaltung solcher Wirtschafts- und Aufbausimulationen gelten. Sie ist Teil einer ganzen Produktpalette von ähnlich konzipierten Spielkonzepten und -reihen, 26 die alle auf den Entwickler Will Wright 27 zurückgehen. Das wesentliche Spielprinzip ist der (ökonomisch) erfolgreiche Aufbau einer Stadt und deren planvolle Verwaltung. Dabei ist die Position des Spielers die des (alleinherrschenden) Bürgermeisters. SIMCITY ist auf eine ambivalente Weise unabgeschlossen, denn es gibt keine eigentliche Siegbedingung. Das Spiel beginnt mit einem leeren Spielfeld an einem fiktiven ›Tag Eins‹ – wobei dieser Tag wahlweise zwischen 1900 und 2050 liegen

kann, und somit unterschiedliche Technologie-standards zur Verfügung stehen bzw. im Voranschreiten freigespielt werden können. Der Spieler kann nun unterschiedliche infrastrukturelle Maßnahmen einleiten und Bauland ausweisen; dann wartet er auf den Zuzug von Bewohnern (Sims) in seine prosperierende Stadt. Ebenso bringen neue Bewohner und Industrieansiedlungen Steuern, auch der Handel mit (unsichtbaren) Nachbarstädten wirft Gewinn ab, welcher in weitere Ausbauten und Verbesserungen, Erweiterungen und Umgestaltungen der wachsenden Stadt reinvestiert werden kann. Das Spiel funktioniert zeitkritisch: die Stadt »wandert« durch die Zeit. An jedem Jahresende ist »Kassensturz«, bei dem eine zu hohe Überschuldung den Spielabbruch bedeutet. Grundsätzlich aber kann eine prosperierende Stadt bis ins Unendliche bespielt werden. Zudem steht es dem Spieler offen, jederzeit Teile einer Stadt wieder abzureißen und erneut aufzubauen oder den »Katastrophenzufallsgenerator« zu benutzen, der in unregelmäßigen Abständen Teile der Stadt durch Orkane, Erdbeben oder Vulkanausbrüche zerstört. Die na-

»Du kannst der Versuchung kaum widerstehen, einen außerirdischen Riesenroboter in der Stadt auszusetzen und zuzusehen, wie deine erschrockenen Sims panikartig die Flucht ergreifen? Dann ist der Gottmodus genau das richtige für dich. [...] Der Wiederaufbau ist nicht gerade billig«

SPIELANLEITUNG ZU SIMCITY 4 (2003, 13)

Abb.5: Die Adaption an die Siegbedingung. Budget-Interface von SIMCITY 3000



türliche (bzw. forcierte) Entropie ermöglicht eine per se unendliche Andauer des Spiels. ◀28

Auf eine bestimmte Weise ist es also schwierig, von einer Siegbedingung oder Zieldefinition des Spiels zu sprechen. Andererseits ist aber relativ eindeutig, welcher Faktor über Erfolg oder Niederlage des Spiels entscheidet: Es ist das städtische Einkommen bzw. die Steuerung einer Ökonomie, die über die Fortsetzung oder den Abbruch durch Überschuldung entscheidet.

»Das Ziel liegt darin, wenigstens so viel Geld zusammen zu tragen, wie die Stadt benötigt, um den Ausbau zu finanzieren und das Tagesgeschäft voranzutreiben« (Spielanleitung zu SimCity

4 (2003, 27)).

»Als Bürgermeister musst du den Puls deiner Stadt stets überwachen. Wenn du die Lage in den einzelnen Stadtteilen und stadtweit kennst, kannst du deine Politik und das Budget besser abstimmen, und du weißt dann, ob du deine Ziele mit der momentanen Strategie erreichen kannst. [...] Sieh dir im Graphen die wirtschaftliche Entwicklung im Verlauf der letzten zwei Jahre an, dann siehst du, ob es einen Abschwung gibt«

SPIELANLEITUNG ZU SIMCITY 4 (2003, 24)

Der Spieler ist also im funktionalen wie auch im narrativen Setting des Spiels »nur« der Kontrolle des Geldes unterworfen: Innerhalb des narrativen Settings des Spiels ist er als Bürgermeister seiner Stadt nur für ein ausgeglichenes Budget verantwortlich, aber keiner übergeordneten Instanz Rechenschaft schuldig; eine mittelbare Währung ist dabei lediglich die Zufriedenheit der Sims, die über Zu- und Abwanderung der Bewohner (die sich unmittelbar wieder im Steuereinkommen nieder-

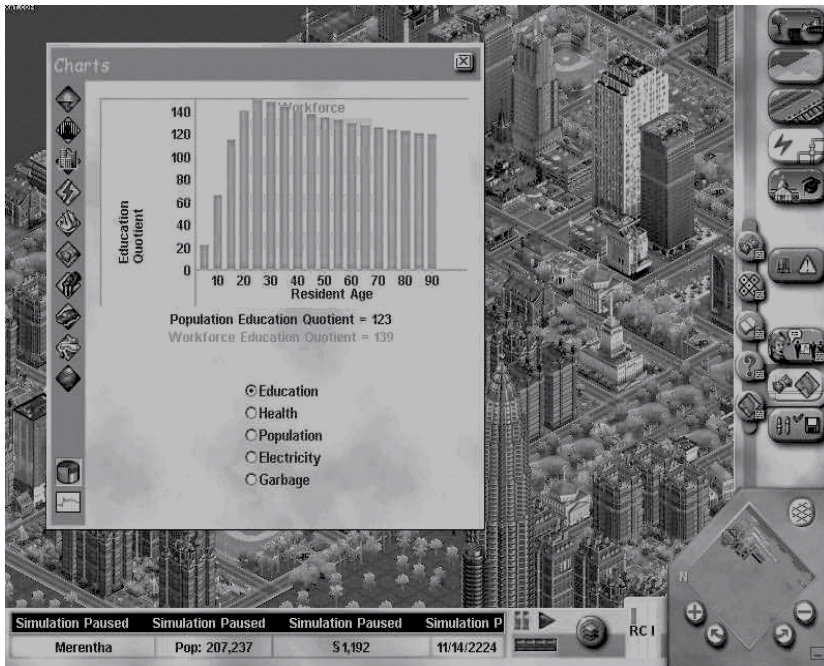
schlägt) entscheidet. Insofern wäre auf der Suche nach einem »Leitparadigma« von SIMCITY auch mit Starr (1994) zu argumentieren: »The key concept to SimCity is the interaction of private land values with the public budget« (ders., 5). Die generelle Spielbarkeit des Spiels stellt sich demzufolge genau nicht durch die narrative Überformung oder die Option des Aufbaus und der Ausgestaltung eines komplexen urbanen Lebensraumes her, sondern wesentlich rudimentärer in der kontinuierlichen Generierung von Gewinn. Nur das dauerhaft ausgeglichene Budget erlaubt dem Spieler dauerhaft zu spielen. Insofern muss er alle Regelkreise des Spiels darauf hin optimieren, den mittelbaren oder unmittelbaren Faktor des ökonomischen Zugewinns zu effektivieren: entweder durch die konkrete Sicherstellung von monetären Einnahmen oder mittelbar durch die Zufriedenheit seiner Sims, denn nur durch sie wird das Bleiben des Sims (und damit ihre kontinuierlichen Steuerabgaben) bzw. den Zuzug weiterer Sims (also einen Anstieg der Steuereinnahmen) garantiert. So forciert ist SIMCITY aber keine stadtplanerische Aufbausimulation mehr, bei der es um die Ausgestaltung einer schönen oder funktionalen Stadt geht, sondern eine reine Wirtschaftssimulation, bei der es um die effektive Balancierung von Regelkreisen, Zufriedenheitsstatistiken, Zukunftsinvestitionen, Zinsausgleich und

Steuerschätzungen geht. Es ist weniger der Aufbau einer funktionalen oder ästhetischen urbanen Agglomeration, die die ›Siegbedingung‹ von SIMCITY ausmacht, sondern die effektive Beherrschung von Regelkreisen und Richtwerten. Das »hidden curriculum« von SIMCITY ist ein »constant monitoring« (Starr 1994, 6) ökonomisch relevanter Parameter in kybernetischen Regelkreisen.

Strategie und Statistik

Möglicherweise liegt in dieser Erkenntnis ein Schlüsselmoment zum Verständnis der hier besprochenen Strategiespiele verborgen. Mit dem Hinweis auf das *monitoring* 29 von Regelfunktionen in SIMCITY ist ein Handlungsmodell aufgerufen, das dazu geeignet scheint, das ›strategische Handeln in der Versinnlichung‹ zu erklären. Im Rahmen seiner Theorie des Normalismus 30 stellt Jürgen Link (1998) das statistische Dispositiv ins Zentrum der Analyse moderner Gesellschaftsformen. Die Verdichtung der Welt, die Adaption an statistische Normalwerte und -felder sowie die kontinuierliche Rückkoppelung an diese

Abb.6: Bildungsstatistik in SIMCITY 3000



Normalfelder stellen bei Link eine der wirkmächtigsten Macht- und Ordnungsfunktionen der Moderne dar. Die (Foucault'sche) Figur des Übergangs von repressiven zu (selbst-) disziplinatorischen Ordnungs- und Machttypen aufgreifend, beschreibt Link die Normalisierung als eine ambivalente Figur, die in autoritärer und repressiver wie auch in selbst anzureichernder und didaktischer Form auftreten kann (vgl. ebd. 75ff).³¹ Vor allem der Prozess der Intersubjektivierung und Aneignung von Ordnungsformen ist es, die für die Betrachtung von Spielen sinnvoll erscheint: Wie werden die Ordnungs- und Wissensmodelle solcher Spiele internalisiert und naturalisiert? Link kann zeigen, dass die Subjektivierung normalistischer Strukturen über Narrationstypen stattfindet (ebd. 57ff): Der Normalismus bricht die objektive Datenlage auf subjektive Applikationen und Orientierungen herunter, die als quasi ›natürliche‹ Erfahrungen ihre Wirkungen entfalten. Konkret bedeutet dies, dass innerhalb der gesellschaftlichen Bedeutungsproduktion ein wesentliches Moment nicht mehr die Logik des Ausschlusses ist (also der Exklusion eines Subjekts oder einer Handlung, die jenseits eines gesellschaftlich ausgehandelten ›Normalmaßes‹ steht), sondern die permanente Adaption von Subjekten und Handlungen in ein dynamisches und in permanenter Verhandlung befindliches Normalfeld. Die Gausskurve der statistischen Normalverteilung bildet aktuell eine der wirkmächtigsten Adaptionsvorlagen.³²

»Sowohl die protonormalistische wie die flexibel-normalistische Steuerung der Subjektivitäten bewegt sich in einem kollektivsymbolisch konstruierten Orientierungsrahmen, den ich die normalistische Kurvenlandschaft nenne. Die Gesamtheit dieser Kurvenlandschaft bildet der ›innere Bildschirm‹ normalistischer Subjekte, der ihnen zur imaginären Orientierung dient und der ihnen von Kindheit an vor allem durch die Massenmedien implementiert wird [...]« (Link 2001, 85).

Damit ist die statistische Normalverteilung das Regelungssystem gesellschaftlicher Inklusion: Zu den abflachenden Rändern der Kurve strebende Handlungsformen werden durch die gesellschaftlichen und subjektiven Adaptionskräfte zur ›Mitte hin‹ zurück gezogen; gelegentliches Ausbrechen wird in Form von ›re-entries‹ (Parr/Thiele 1998) wieder ›zurückreguliert‹. Konkret arbeitet dabei eine ›Narration‹

»[...] mit seriell wiederholbaren biographischen Sequenzen, die in der Wiederholungsstruktur eine stufenweise normalisierende Bewegung von Extremen zu Normalitäten entwickeln, indem sie gleichsam ein biographisches ›Menschenkügelchen‹ so lange in einer Art mehrfach gestufter Selbsttherapie durch die Siebe gesellschaftlicher Normalität laufen lassen, bis es zu guter

Letzt im als Gaußverteilung vorzustellenden großen Mittelbauch gesellschaftlicher Normalität subsumiert ist« (ebd. 90).

Dies alles liest sich nun wie eine sehr passende Beschreibung dessen, was in Spielen wie SIMCITY zum Tragen kommt: **33** Die Siegbedingung des Spiels ist die Adaption von Kurven und Regelsystemen, also die Anpassung des eigenen spielenden Handelns an ein System von normalistischen Verteilungen. Extrempositionen führen zu schlechten Spielbedingungen (oder dem Abbruch) – die ›perfekte Weise‹ SIMCITY zu spielen ist ein ›balancing‹ und ›monitoring‹ von Kurven, Statistiken, Verteilungen und Regelungssystemen mit dem Zweck, die innere Normalität des Spiels (beziehungsweise der Spielvorgaben und/oder des Computergegners) erst zu erkennen und dann zu erfüllen. Der Spieler tendiert dazu, durch ›try and error‹ die Grenzwerte der inneren Logik des Systems zu erkennen und sich an diese Grenzwerte zu adaptieren. Hierbei konzeptualisiert er einen ›Anderen‹ als das klassische ›Gegenüber‹ des Spiels: den Gegner. **34** Dabei kommt es weniger darauf an, den perfekten Wert zu treffen, sondern innerhalb eines ›normale range‹ zu agieren. Die Grenzen des Normalismus sind flexibel, und die Norm ist kein Fixum, sondern die Definition der jeweils zulässigen Toleranzwerte (Winkler 2004, 188).

In dieser Art der spielerischen Adaption tendiert das Normale dazu, transparent zu werden. Das flexibel-normalistische Prinzip ist auf Verunsichtbarung und Naturalisierung angelegt (ebd., 191). Dies ist das Prinzip, das das Spielen von SIMCITY zu einem perfektiven ›Vergnügen‹ werden lässt. Das spielende Subjekt ›bemerkt‹ nicht, dass es sich an einer dem Spiel innewohnende Siegbedingung ›adjustiert‹, die vor den Erfolg zunächst die Unterwerfung nicht nur unter die Regeln des Spiels selbst, sondern auch unter einen bestimmten ›übergreifenden‹ und gesellschaftlich ausgehandelten Satz von Bedingungen implementiert. Das Subjekt tastet sich an einen starren und normierten Kanon von Toleranzwerten heran und internalisiert diese Werte als dem Spiel zugehörig. Dies funktioniert natürlich am effektivsten im Falle des Sieges, also der tendenziell unendlich spielbaren Stadt. Das spielende Subjekt unterwirft sich also in seiner Wahrnehmung den Spielregeln, ohne dabei zu bemerken, dass es sich einem ›normalisierten‹ Segment gesellschaftlichen Wissens unterwirft. So wird das Normale unsichtbar und rutscht von der Ebene des (symbolisch) ›Gemachten‹ auf die Ebene des Natürlichen (ebd., 192). Diese unmerkliche Unterwerfung unter die Norm wird belohnt: Die Internalisierung der Ideologie des Normalismus garantiert das ›Prestige‹ einer funktionalen Stadtsimulation. **35**

Warum bedarf es nun aber eines so tiefen Rückgriffs in die ›(Diskurs-)Theorie‹, um ein zeitgenössisches Strategie-Spiel zu analysieren – im Vergleich zu den doch eher augenfälligen Implementen und Funktionen der beiden historischen Beispiele? Unter Umständen deshalb, weil wir ›in‹ die Diskurse und Wissenssysteme von bspw. SIMCITY mit eingebunden sind und ihnen nicht wie den Diskursformationen der Brett-Kriegsspiele distanziert und archäologisch entrückt gegenüber stehen. Ein wenig liegt diese Eingebundenheit in die Diskurse aber auch an einem Wandel des zugrunde liegenden Epistems von Spiel und Strategie.

Begreifen wir SIMCITY als ein Spiel des ›self-monitoring‹, dann eröffnet sich ein Anschluss an Begriffe des (Foucault'schen) »gouvernementalen«. Diese meint eine Form der naturalisierten und unsichtbaren Selbstadaption und ›Selbst-Erziehung‹ an und in die herrschenden Diskurse und Dispositive. Dieses Selbst-Monitoring grenzt sich aber eben durch das zugrunde liegende epistemische Gesellschaftsmodell von den Kontexten der Hellwig'schen und Wells'schen Ausführungen ab – zugespitzt formuliert, wir würden dort eher Handlungsformen des (autoritär-repressiven) ›monitorings‹ als Beobachtung vorfinden, die auf die Herstellung von Normativität abzielen, und weniger Formen der Selbstadaption und Inklusion des Subjekts.◀36 Diese Form der Selbsterziehung bringt Ulrich Bröckling auf den Nenner, wenn er (unter Bezugnahme auf Helmut Plessner, Judith Butler und George H. Mead) das ›unternehmerische Selbst‹ charakterisiert:

»Der Mensch wird zum Subjekt, weil er sich zu dem erst machen muss, was er schon ist, weil er das Leben führen muss, welches er lebt. Dieses Subjekt zeichnet sich dadurch aus, dass es sich erkennt, sich formt und als eigenständiges Ich agiert; es bezieht seine Handlungsfähigkeit aber von ebenjenen Instanzen, gegen die es seine Autonomie behauptet. Seine Hervorbringung und seine Unterwerfung fallen zusammen« (Bröckling 2007, 19).

Modellbildung: Regieren und Simulieren

Versuchen wir, die bisher vorgetragenen Analysen und Beschreibungen zusammenzuführen. Die Beschäftigung mit den Kriegsspielen Hellwigs und Wells' haben deutlich werden lassen, dass beide Spiele von einer Versinnlichung von Erfahrungswerten◀37 ausgehen und ihre Spieler an eine intendierten Wissensbestand leiten wollen. Auffällig war hierbei, dass die Hellwig'sche Spielanleitung davon ausgeht, dass das spielende Subjekt im Spiel an die Handlungs- und Wissenslogik des Militärisch-Strategischen herangeführt werden könne,

während Wells von einer potentiellen Adaptierbarkeit humanistischen Gedankenguts (gleichsam im Sinne einer aristotelischen Logik der Katharsis) ausgeht. Beiden Spielen ist weiterhin gemein, dass sie den Status des potentiell symbolischen Probehandelns offen funktionalisieren und das ludische Prinzip in den Mittelpunkt ihrer Konzeptualisierungen rücken.

Hier klafft jedoch eine der deutlichsten Lücken innerhalb der beiden Konzeptualisierungen auf: der Spielbegriff selbst. Von Hellwig intendiert ist eine pädagogisch motivierte, spielerische Adaption an ›den Ernst des Lebens‹, während Wells an eine mögliche (ebenso pädagogisch motivierte) abgrenzende Funktion des Spiels vom Ernst des Lebens glaubt. Der Hellwig'sche Schüler am grünen Tisch kann und soll sich – sinnlich lernend – vergnügen, der Spieler der »Littel Wars« auf dem Fußboden vergnügt sich hingegen schon allein deshalb, weil Spielen per se Vergnügen bedeutet und den Menschen zum (besseren) Menschen macht. ◀38 Entscheidend ist hierbei jedoch eine wichtige Differenzierung: nämlich die Unterscheidung in das *ludische Moment*, das sich in allen besprochenen Spielen erst im Moment des Spielens selbst entfaltet (das also durch das spielende Subjekt in Interaktion mit dem Regelalgorithmus ›aktiviert‹ wird) und das *narrative Moment*, das bereits vor Spielbeginn im Regelwerk und in der Ausgangssituation des Spiels festgelegt ist. Insofern wäre hier also zwischen Wissensstrukturen, die im Spiel per se angelegt sind, die also durch den narrativen Kontext des Spiels prädisponiert sind, und Wissensstrukturen, die ludisch ›freigespielt‹ werden und demnach eher dem Kontext des spielenden Subjekts zuzuschlagen wären, zu unterscheiden. ◀39

Ungeachtet der Wertung der vermittelten Normen setzen aber alle hier besprochenen Spiele auf eine ›vorentworfene‹ narrative Logik der Vermittlung von Wissen durch eine spielerische Simulation. Der Sprung zu SIMCITY hat nun deutlich werden lassen, dass eine solche Logik offensichtlich auch aktuellen Computerspielen beigegeben ist. Letzter Schritt unseres Vergleichs wäre also nun die Behandlung der Frage, inwieweit es ein Beschreibungs- und Analyseinstrumentarium geben kann, das all diesen Spielen gerecht wird und dabei vor allem das Spiel selbst in seiner strukturellen wie formalen Kontur als eine durchgängige ›Konstante‹ beschreibt.

Das Spiel ließe sich, vereinfacht ausgedrückt, als eine Black Box konzeptualisieren, die einen (narrativen) Input hat (Werthaltung und Wissen eines Spielers oder eine gesellschaftliche Wissensformation, auf der ein Spiel aufbaut) und einen (ludischen) Output generiert (einen Subjekteffekt, der im weitesten Sinne die Internalisierung und Adaption an den Inputeffekt evoziert). ◀40 Um diesem zunächst schlichten Input/Output-Modell eine differenziertere Konzeptualisierung beizugeben, wäre zu spekulieren, in welcher Weise sich

die Überführung von einem Wissensbestand in einen anderen beschreiben ließe. Dabei wäre zu unterscheiden zwischen einem Wissensbestand, der sich im weitesten Sinne als autorenhafte oder *enunziatorische* ◀41 (narrative) Position dominanter Ideologie beschreiben ließe, und einem Wissensbestand, der aus einer (potentiellen) Aneignung dieses ersten Wissensbestandes durch ein in gesellschaftliche Wissensformationen eingebettetes (ludisches) Subjekt entsteht. Bevor diese Beschreibung mit der Nomenklatur der Diskurstheorie angedeutet werden soll, gilt es aber, dem Wesen der prozessierenden Black Box gerecht zu werden. Was genau ist das strategische Spiel selbst, in welcher Weise prozessiert es die (strategischen) Wissensbestände und wie wird es sowohl durch den Enunziator als auch durch das ludische Subjekt konzeptualisiert? Im Wesentlichen ist der Schlüsselbegriff zum Verständnis dieser Black Box in allen genannten Beispielen deutlich vorentworfen: All diese Spiele sind (narrative wie prozessive) ›Simulationen◀ der Welt, sie sind *Modelle*.

»Modell◀ ist ein in der Alltags- und Wissenschaftssprache vielfältig verwendeter Begriff, dessen Bedeutung sich allgemein als eine Darstellung unübersichtlicher oder abstrakter Gegenstände und Sachverhalte durch eine (idealisierende) Reduktion der Gegenstände und Sachverhalte auf relevante Züge oder fasslicher oder leichter realisierbare Strukturen zusammenfassen lässt◀ (vgl. Mittelstraß 1984, 911).

Formal präsentiert sich ein Modell als Hilfe zur Veranschaulichung komplexer Sachverhalte durch die Zusammenfassung in logisch-bündiger Form, sowie funktional als Vereinfachung oder Konkretisierung, als Vergrößerung oder Verkleinerung, als auf ihre Strukturen oder Zusammenhänge zurückgeführte Eigenschaften des Ausgangszusammenhangs (Judson 1981). Somit ließe sich die Beziehung zwischen Modell und Original mit Stachowiak (1973) – verkürzt – als eine *Attributenrelation* beschreiben. Die Attributenkonstellation des Originals wird dabei unter Parametern der Verkürzung, Auswahl, Konstruktion und epistemologischer Pragmatik in eine Attributenkonstellation eines Modells überführt – beziehungsweise *codiert*.◀42 Dieser Transferprozess von Original zu Modell kann als grundsätzliche Strukturübertragung (structure mapping) bezeichnet werden (Dutke 1994).

Dies wäre nun meines Dafürhaltens eine geeignete Betrachtungsweise, die Struktur der ›Black Box◀ Spiel selbst zu beschreiben: Innerhalb des Spiels werden Objektzeichen prozessiert und vor allem dekontextualisiert, die im Rahmen einer Modellbildung durch den Spielautoren ausgewählt und zur Bildung eines operationalen Modells herangezogen werden. In dem Moment, in dem es Hellwig um eine Vermittlung strategischen Wissens geht, dekliniert er innerhalb eines Wissensvorrates an strategischen Wissens- und Handlungsparame-

tern diejenigen Attribute, die er im Rahmen seiner strategischen Modellation zur Strukturübertragung vorschlagen möchte. Daraus entsteht ein Modell-Spiel des Strategischen – und gleichzeitig die intendierte Versinnlichung. Die Black Box des Kriegsspiels prozessiert die in sie ›eingespeisten‹ Parameter und schlägt sie zur Aktivierung durch das ludische Subjekt vor. Hier aber setzt nun die Problematik der Modellbildung an: Denn keineswegs ist durch diese ›Vorarbeit‹ gewährleistet, dass eine funktionale Modellation auch zur intendierten Strukturübertragung führt. Diese Erkenntnis findet sich nunmehr im Well'schen Kriegsspiel wieder: Hier wird durch den Autor die potentielle Offenheit der Modellation und ihrer Parameter und vor allem der Charakter des ›auslesenden‹ spielenden Subjekts erkannt. Fraglich bleibt aber, inwieweit die Strukturübertragung des Originalattribute auf ein Modell gelingt; inwieweit also die Reduktion als Auswahl der zu modellierenden Attributenmenge, vor allem aber die Abbildung der Attributenrelationen ›effizient‹ realisiert wird. Insofern scheint SIMCITY im Rahmen der modelltheoretischen Perspektive die differenzierteste Black Box darzustellen, denn hier wird dem ludischen Subjekt die Übertragung von Original zu Modell nicht wirklich offensichtlich: Das narrative Szenario suggeriert einen anderen Übertragungsvorgang, als die enunziatorische Matrix der Attributenauswahl vorschlägt. SIMCITY erscheint wie eine reduktive Modellation eines urbanen Regelsystems – ist aber viel eher als Simulation einer bestimmten Handlungslogik zu verstehen. ◀43

Diskursive Koppelungen

Um nun aber die eher ›brüchige‹ Metapher der Black Box zu verlassen, soll vorgeschlagen werden, den Zusammenhang von (enunziatorisch-vorentworfenem) narrativem Wissen und (subjektiv und im spielenden Handeln produzierten) ludischem Wissen als eine *diskursive Koppelung* zu beschreiben. Der kurze Exkurs in die Modelltheorie hat dabei zeigen können, dass dieser Übergang strukturell als eine Form der Modellation zu begreifen sein könnte. Mit dem abschließenden Gedanken zur Diskurskoppelung, die nochmals an die bereits erwähnte normalistische Theoriebildung anschließenden, soll nun die eher funktionale Ebene dieses Übergangs geklärt werden, indem unterschiedliche Wissenstypen ›aneinander gebunden‹ werden. Im Folgenden soll daher der Begriff der *interdiskursiven Koppelung*, wie er beispielsweise von Siegfried Jäger, Jürgen Link und anderen vorgestellt worden ist, bemüht werden, um der Komplexität dieses ›Wissens-Mäanders‹ nachzugehen.

Die diskursive Koppelungstheorie geht von der ›klassischen‹ Definition des Diskurses aus: Ein *Diskurs* ist demnach »eine historisch-spezifische und spezielle, geregelte Formation von Aussagen [...], die einem spezifischen und speziellen Gegenstandsbereich zugeordnet sind« (Link 1998, 50f). Diskurse sind so verstanden als artikulatorische Praxen zu verstehen, die »soziale Verhältnisse nicht passiv repräsentieren, sondern diese als Fluß von sozialen Wissensvorräten durch die Zeit aktiv konstituieren und organisieren« (Jäger 2004, 23). Ein Diskurs ist somit als eine ›irgendwie‹ geregelte Verknüpfung oder Formation von Aussagen zu begreifen. Der Terminus ›Aussage‹ wiederum meint hierbei nicht deskriptive Aussagen, grammatikalische Sätze oder Sprechakte – vielmehr meint ›Aussage‹ hier die völlig individualisierte, kontingente, anonyme, nackte und knappe Materialität des zu einer bestimmten Zeit und an einem bestimmten Ort ›wirklich‹ Gesagten. In unserem Fall wäre jedoch nicht von einem ›Diskurs des Strategischen‹ auszugehen: Das (jeweils historisch und situativ unterschiedliche) strategische Wissen ›materialisiert‹ sich schließlich nicht in einer dezidierten Aussageform, sondern in einem diffusen ›Gewimmel‹ unterschiedlichster Artikulations- und Wissensformen. ◀44 Wichtigste Erkenntnis der Diskursanalyse ist aber, dass das Subjekt durch die Diskurse geformt und ›appliziert‹ wird:

»In den Diskursen liegen sog. Applikationsvorgaben für die Formierung / Konstituierung der Subjekte und von deren Bewusstsein und damit auch für ihre Tätigkeiten und ihr Handeln vor. Es sind somit die Menschen, die Wirklichkeit gestalten, sozusagen als in die Diskurse verstrickte Agenten der gesellschaftlich-historisch vorgegebenen Diskurse« (Jäger 2004, 22).

Verschiedene Faktoren der Differenzierung prägen, bilden und stabilisieren unterschiedliche ›Sprachformen‹, Aussageformen und Wissenskomplexe. Eine solche Differenzierung setzt an einer Überzeugung an, moderne Gesellschaften durch funktionale Ausdifferenzierung charakterisiert zu betrachten, d.h. durch die Entwicklung abgrenzbarer und spezieller Praxis- und Wissensbereiche, die ihre jeweilig eigenen Aussagestrukturen in Form spezifischer Wissensdiskurse ausbilden. An diesen Orten dominieren spezialisierte Sprachformen, so genannte *Spezialdiskurse*. Kurz gesagt: In bestimmten Teilsegmenten einer Gesellschaft, die sich durch ein spezifisches Wissen (zum Beispiel über Strategie) charakterisiert, wird eben dieses Wissen in einer speziellen Sprache ›ausgesprochen‹. Den Abgrenzungsverfahren der Spezialdiskurse (untereinander wie auch dem common sense gegenüber) stehen dann Integrationsverfahren zur Seite, die diese distinkten Bereiche quasi ›kompensativ‹ aneinander anknüpfen. Übersetzungsarbeit und Kommunikation werden somit durch koppelnde

Strukturen und Diskurse hergestellt. Diese verbindenden Strukturen firmieren nun in der Link'schen Diskurstheorie unter dem Begriff des *Interdiskurses*.

»Die wichtigste Funktion solcher kulturellen Interdiskurse ist die Produktion und Bereitstellung von diskursverbindenden Elementen und mit deren Applikation die Produktion und Reproduktion kollektiver und individueller Subjektivität, die in hochgradig arbeitsteiligen und ausdifferenzierten Gesellschaften leben können, ohne ständig in verschiedenste Spezialisierungen und Professionalisierungen auseinander gerissen zu werden« (Parr/Thiele 2004, 265).

Die Lesbarkeit solcher Interdiskurse entsteht also durch eine Art der doppelten Codierung. Das Ausgedrückte muss in jedem der beiden Diskurse ›lesbar‹ sein. Mein Vorschlag wäre (es) nun, Strategiespiele als solche ›Integrationsverfahren‹ zu begreifen, sie also als Interdiskurse zu verstehen. ◀45

Das strategische Wissen, welches sich auf enunziatorisch-narrativer Seite des Spiels befindet, wäre demnach als ein *spezialdiskursives Wissen* zu charakterisieren. Es tendiert zu einem Maximum an immanenter Konsistenz und zur Abschließung gegen externes Diskursmaterial (vgl. Link 1998, 50). Gerade das Beispiel Hellwigs macht dies deutlich. Er bezieht sich auf eine Art von ›fachdisziplinärem‹ kriegswissenschaftlichen Wissen, das er zu ›didaktisieren‹ gedenkt. Dieses Wissen versteht Hellwig als eindeutig *denotierbar* – er begreift es also nicht als mehrdeutig, sondern als empirisch-statistisch eindeutig:

»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, 1).

Auf Seiten des Ludischen (also des subjektiven Spielers) etabliert dieses Wissen schließlich Formen der Aneignung, oder präziser, eine intersubjektive Aneignungsform des bereitgestellten spezialdiskursiven Wissens. Dieses Wissen ist nun wesentlich stärker durch *Konnotationen* hervorgebracht und geprägt. Entkleiden wir das Hellwig'sche Spiel seines zeitgenössischen Kontexts, so wird in einer aktuellen Rezeption des Spiels das innewohnende Wissen fast vollständig durch Konnotation produziert, da dem Spieler der Erfahrungshintergrund der Entstehungszeit abgeht. Zu überlegen wäre weiter, ob nicht auch in einer zeitgenössischen Spielsituation wesentliche konnotative Elemente das Spiel prägen. Ein ›Lesen‹ des Spiels kann der geforderten Dominanz der Denotation kaum folgen, da sich gerade das Spiel immer in einem kontextuellen System der Kommunikation und der sozialen wie subjektiven Praktik entfaltet. Es wäre zu vermuten, dass gerade das ludische Handeln eine Multiplikation der Zeichenbedeutung evoziert, und dass diese Offenheit des Deutungsrahmens und die

damit verbundene Betonung des konnotativen Moments gegebenenfalls einen der wesentlichen Charakteristika des Spiels an sich ausmacht. Wer den Regeln und Narrationen eines Spiels nicht seine eigenen Regeln und Interpretationen gegenüberstellt, spielt nicht, sondern prozessiert. Dabei wäre mit der bereits beschriebenen Offenheit aber keineswegs eine Polysemie oder eine generelle ›ideologiekritisch‹ gedachte Form der Aneignung gemeint, sondern lediglich die diskursive Variante, dass auch das narrativ geschlossenste Strategie-Spiel nicht per se denotativ verstanden bzw. gelesen werden kann. Die theoretische Figur der interdiskursiven Koppelung **46** strategischen Wissens im Übergang vom Enunziator zum Spieler meint somit nicht eine beliebige Interpretierbarkeit des ›codierten‹ Wissens. Vielmehr geht es um die per se gegebene diskursive polyseme Modulation des Textkorpus in einem Medium oder öffentlichen (populären und elementaren) Diskursfeld. Die erste Konnotation eines Strategiespiels ist immer die Existenz eines strategischen Spezialdiskurses.

Im Gegensatz zu Spezialdiskursen sind Interdiskurse jedoch Wissenskomplexe, die nicht abgeschlossen sind, sondern variabel und flexibel durch alle Diskurse hindurch verbindend zirkulieren (Link 1998, 50). Das Spiel selbst wäre – dem Modell Links folgend – dann ein *Interspezialdiskurs*: In ihm sind spezialdiskursive Elemente (denotative Diskurselemente) enthalten, die in mehreren Interdiskursen auftauchen (beispielsweise verbindende Aussagekomplexe von Militärwesen und Regellogik etc.) (ebd.).

Was also weiter oben noch etwas offen als ›Naturalisierung von Wissen‹ bezeichnet wird lässt sich an dieser Stelle nun präziser als eine Überformung von Spezialdiskursen zu Interdiskursen darstellen. Am Beispiel von Wells' ›Little Wars‹ wird deutlich, dass ein Enunziator sich der Konnotierbarkeit seiner Narration bewusst sein kann. Wells zielt in der Beschreibung seiner erwünschten ›Dekodierung‹ des strategischen Wissens im Spiel sehr stark auf die Appropriation des ludischen Subjekts ab. Er setzt dabei auf das Moment des Spielens als einer Handlungsform, die die Spezialdiskurse zu Interdiskursen insofern verändert, als seiner Intention nach eine ›Gegenlesweise‹ des strategischen Wissens hierbei zu einer anderen (konnotativen) Lesweise führen soll. Spielend eignet sich das Subjekt bei Wells also ein ›hegemoniales‹ (Kriegs-) Wissen an und transformiert es (durch sein Wissen über den Schrecken des Krieges) zu einem humanistischen Wissen. Der Spezialdiskurs ist somit im ludischen Moment zum Interdiskurs geworden.

Schluss

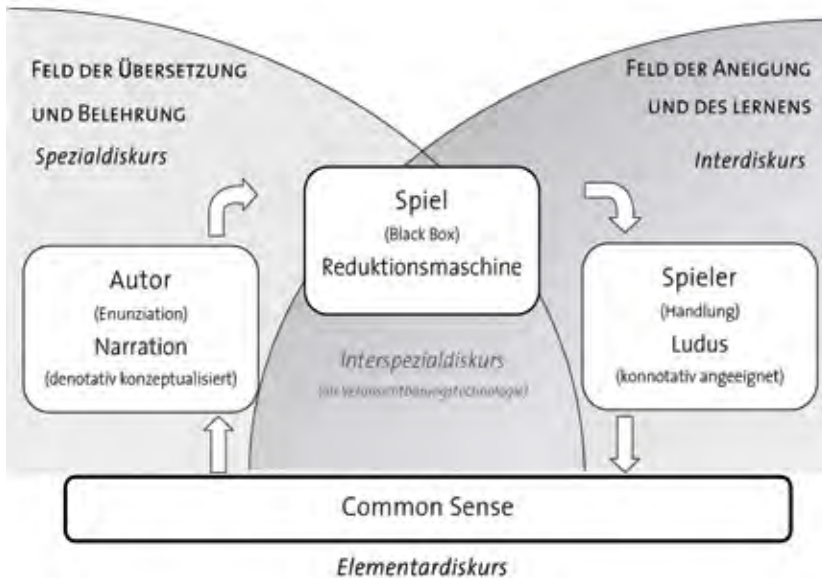


Abb.7: Strukturmodell der Wissenszirkulation im Spiel

Die Verbindung von strategischem Wissen mit dem Subjekt im Spiel wäre bis zu diesem Punkt des Arguments wie folgt zusammenzufassen: Das Spiel bedient sich (autorenhaft und narrativ) eines vorhandenen Spezialdiskurs und überformt dieses Wissen als ›Angebot‹ in Form eines dezidiert der Kommunikation und handelnden Aneignung durch den Spieler zugeordneten Wissens-›Algorithmus‹. Im Moment des spielenden Handelns verändert sich dieses konsistente Wissen durch eine konnotative Aushandlung des Subjekts zu einem (ludischen) Interdiskurs, der in seiner Offenheit durchdrungen wird von (optionalen) Lesweisen und Überformungen. Das strategische Spezialwissen kann (muss aber nicht) je nach ludischer Handlung zu einem ›anderen‹ und durch andere Wissensdiskurse zu einem ›verschmutzten‹ Wissenstyp werden. Entscheidend ist aber, dass der Interspezialdiskurs Spiel (also der ›Textkorpus‹ des Spiels selbst, im Sinne einer abgegrenzten und materiellen symbolischen ›Technologie‹) nicht nur ›Austragungsort‹ dieser Überführung von Spezial- zu Interdiskurs, von Narration zu Ludus und von Autor zu Subjekt ist, sondern zudem an der Verunsichtbarung des ›hegemonialen‹ Wissenstyps des Spezialdiskurses beteiligt ist. Die Black Box des Spiels wäre somit eine diskursive Technologie,

innerhalb deren Objektzeichen reduziert, prozessiert und dekontextualisiert werden und ein operationales Modell bilden. In dieser reduktiven Prozessierung schreibt sich aber weniger eine Verbindung von Original- und Modellstruktur, sondern vielmehr ein generelles Wissen über eine (potentielle oder/ und unterstellte) generelle Modellierungsfähigkeit des Ausgangswissens ein. Die Black Box des Interpezialdiskurses Spiel ist also insofern sehr viel mehr ein ›Vereinfachungskomplex‹ als ein Rationalisierungskomplex. Erst auf der Basis eines solchen ›Rationalisierungsgerüsts‹ aber kann sich ein Wissenstyp der Evidenz oder Natürlichkeit entfalten. Ein in das System der Diskurswechsel implementiertes Wissen ›gleitet‹ auf der Ebene des Symbolischen ›unter‹ der Schwelle des Verdachts seiner ›Gemachtheit‹ hindurch und normalisiert sich zu einem (vorgeblichen) Erfahrungswissen.

Damit ist es also das ›spielerische Spiel‹ selbst, welches zur ›Entnennung‹ des eigentlichen Wissensobjekts führt. Originellerweise hat Thomas Kliche (2001) in seiner Beschäftigung mit der (normalisierenden) Funktion von Psychotests recht treffend eine strukturähnliche Form der Verunsichtbarung beschrieben, die aber gleichlautend auch für die untersuchten Typen von Strategiespielen gelten mag:

»Tragender Bestandteil der Einladung zur Übernahme von Kategorien und Selbstbeschreibungspraktiken ist schließlich die Un-Ernsthaftigkeit, das Schillern der Tests zwischen lebensweltlicher Ernsthaftigkeit und läppischer Unverbindlichkeit. Die Diskursivierung der Identitätskonstruktion und ihrer Rahmenbedingungen zu entnennen, gelingt ihnen, indem sie ihrem Publikum das Gefühl eines souveränen Spiels der Aneignungen anheimstellen« (ebd., 120).

Die gesellschaftliche ›Relevanz‹ dieses Spiels der Diskurse entfaltet sich zu guter Letzt auf der Ebene des *common sense*, beziehungsweise auf der Rückwirkung aller bis hierhin eingeführter Diskurstypen. Die unterschiedlichen Diskursformationen wirken in ihrer historischen wie genealogischen Breite auf die *Elementardiskurse* oder *Alltagsdiskurse* – diese bezeichnen elementare Äußerungsstrukturen der Soziokultur, sie stellen das dar, was gemeinhin unter dem *common sense* verstanden wird (Link 1998, 51). An dieser Stelle nun offenbart sich die eigentliche Idee der Diskurstheorie: Die Elementardiskurse sind ›quergängig‹ zu allen Diskurstypen, bilden also innerhalb des Settings von Diskursen Orientierungsraster, an denen sich Diskurstypen ausrichten. Nicht zuletzt werden also die Spezialdiskurse auch auf der Basis von Elementardiskursen geprägt. Und somit etabliert sich ein ›diskursiver Regelkreis‹ in dem sich ein intersubjektiver Wissenskomplex innerhalb einer Gesellschaftsform selbst (in einer Art zirkulatorischen Geste) variiert und gleichzeitig stabilisiert.

Einem solchen *Strukturmodell der Wissenszirkulation* im Spiel (wie es Abb. 6 zusammenfasst) kann natürlich nur Vorschlagscharakter innewohnen. Eine genauere Untersuchung und eine präzisere Rückbindung an das Spielmaterial stehen noch aus. Eine solche Untersuchung müsste (archäologisch wie genealogisch) weitaus stärker als in der hier vorliegenden Skizze nicht zuletzt die common sense-Strukturen der jeweils zugrundeliegenden bzw. verhandelten Elementardiskurse in ihre Reflexion miteinbeziehen.

Eines sollte sich aber am Ende implizit auch bereits als eine Art von Ergebnis aus der vorgetragenen Argumentation ableiten lassen: Die weiter oben postulierte Form des Lernens als/durch Probehandeln müsste im Weiteren sehr viel gründlicher differenziert werden, da im Rahmen des vorgeschlagenen diskursiven Regelungskreises von einer effektiven Wirksamkeit der implementierten Wissensstrukturen ausgegangen wird. Dass Probehandeln in strategischen spielerischen Medien konsequenzenfrei sei, kann also nicht mehr gelten – es stünde als nächster Schritt eine präzisere Auseinandersetzung mit dem Performanten des Symbolischen im Spiel an: »Bitte sehr, Handlungsanweisungen für Siegertypen«.

Anmerkungen

- 01► Cristian Gaca: Krieg, Spiel, Wirtschaft. Ohne Strategie droht Totalverlust. In: [ple:] - Magazin für Computer- und Videospieldkultur, März/April 2006.
- 02► Inwieweit dieses Huizingasche Diktum generalisierend gedacht werden kann, diskutiert Leander Scholz in seinem Beitrag in diesem Band.
- 03► In der Typologie bei Oerter/Montadas (2002) fehlen eigentlich nur das *Rollenspiel* (›Vater, Mutter, Kind‹) und das *Freispiel* (autonome Wahl von Spielmaterial, -ort, -dauer und Mitspieler) .
- 04► Diese Aufteilung der ›Lernsituation‹ in die Position des Lehrens (Mathetik) und die Seite des Lernens (Didaktik) geht auf Amos Comenius (1592-1670) zurück. Seine *schola ludens* (›Das spielerische Lernen‹) scheint sich nicht nur durch den Titel für eine Anwendung auf die Untersuchung von Lern-Lehr-Situationen im Spiel zu empfehlen. »Lehren und Lernen, Vermitteln und Aneignen, sind in ihren wesentlichen Strukturmerkmalen widersprüchlich. *Lehren* bedeutet Führung und Fremdbestimmung, es ist zumeist lerngruppenorientiert, es ist an einer gewachsenen Sachstruktur ausgerichtet und auf eine Entfaltung in *Zeiträumen* (*chronos*) hin angelegt. *Lernen* dagegen impliziert Selbsttätigkeit, es gehorcht lernpsychologischen Gesichtspunkten, erfordert seine eigene Zeit und den günstigen *Zeitpunkt* (*kairos*) und ist grundsätzlich ein individueller Prozess« (Hericks et. al. 2005,

79f). In der Wissenschaft der Pädagogik lange vergessen, wurde diese Zweiteilung durch die Reformpädagogik des 19. und 20. Jahrhunderts wiederbelebt. Speziell für diskurstheoretisch motivierte Darlegungen erscheint diese Zweiteilung, die die Lehr-Lern-Situation in eine ›Produktions-‹ und eine ›Rezeptionsseite‹ unterteilt, sehr passend.

- 05►** Schwerpunkt dieses Artikels soll jedoch nicht die Lern- und Lehrpädagogik sein, die hier nur exkursiv vertreten sein soll. Für weitere Ausführungen zur Lehr- und Lernsituation im (Computer-)Spiel vgl. bspw. Bopp 2006.
- 06►** Zur Beschäftigung mit den historischen Bedingungen von Strategiespielen vgl. auch die Beiträge von Sebastian Detering und Stefan Werning in diesem Band.
- 07►** Hellwig, am 08.11.1743 in Garz (Vorpommern) geboren und am 10.10.1831 in Braunschweig verstorben, war ab 1771 Lehrer an zwei Schulen in Braunschweig. Später übernahm er den Lehrstuhl für Philosophie an der Universität zu Helmstedt und wechselte 1790 auf den Lehrstuhl für Mathematik und Naturwissenschaften an der Militärschule in Braunschweig. 1802 wird Hellwig Hofrat und Professor am Carolinum in Braunschweig. Er machte sich u.a. einen Namen als Wegbereiter der modernen Lebensversicherung und besaß eine große Insektenammlung (vgl. Schikorsky 1996; Pingel 1992).
- 08►** »Versuch eines aufs Schachspiel gebaueten taktischen Spiels von zwey und mehreren Personen zu spielen«. Zu berücksichtigen ist hierbei, dass es zwei Fassungen des Hellwig'schen Spiels gibt. Die Erstfassung von 1780 stellt sich im Regelbuch in der Diktion und Argumentation noch sehr stark als ans Schach angelehntes Spiel dar. Die zweite Auflage von 1803 unterscheidet sich von der ersten insofern, als die Schachmetapher sprachlich in den Hintergrund rückt und der eigenständige Spielcharakter des Kriegsspiels betont wird. Zusätzlich ist die zweite Auflage als revidierte Fassung zu verstehen, die Inkonsistenzen und ungeklärte Fragen der Urfassung zu relativieren sucht und bearbeitet und zusätzlich im Appendix noch Variationsmöglichkeiten des Spiels andeutet. Zusammengefasst kann die zweite Auflage als Neubearbeitung verstanden werden, die aus mehrjähriger Spielpraxis und Praxistests resultieren könnte. Die Ausführungen dieses Textes (und des Forschungsprojektes; s. www.strategiespielen.de) beziehen sich vorrangig auf die zweite Version des Spiels.
- 09►** Zur Geschichte der Kriegsspiele vgl. bspw. Pias 2002; Halter 2006, 3-62 oder den Beitrag Deterings in diesem Band.
- 10►** In der Schachanalogie können Bauern als Infanterie, Königin und Turm sowie Läufer als Kavallerie gelten (Hellwig 1780, §14); Als Problem erweist sich die im Schach nicht vorkommende Artillerie. Um den Realismus zu steigern, wird der Kavallerie die Option eingeräumt, pro Zug mehrere Figuren zu schlagen (ebd. §15). So synthetisieren sich die Figuren des Kriegsspiels aus den Bewegungen des Schachs, allerdings muss der (siegbedingende) König wegfallen (ebd., §18) und die Zugregel des Schachs um die Gleichzeitigkeit der Bewegungen ergänzt werden (ebd., §19).

- 11►** »Möchte doch dieses Spiel die große Menge gedankenleerer, nichtswürdiger und schädlicher Spiele vertreiben! Ich wünsche mir keine größere Belohnung meiner Erfindung als diese« (Hellwig 1780, xviii).
- 12►** Grimms Wörterbuch weist den Begriff der Strategie (»f., Kriegskunst, oberste Führung und Planung, im Unterschied zur Taktik«) als im Deutschen zuerst im Jahre 1813 gebraucht aus; hier in Campes *Wörterbuch der fremden Ausdrücke* (»Gegenstände der Strategie (Feldherrenkunst), welche den eigentlichen Gebrauch der verschiedenen Zweige der Kriegskunst zur Erreichung des vorgesetzten Zieles lehret«) sowie in Scharnhorsts *Handbuch für Officiere* (1820). Vgl. Deutsches Wörterbuch von Jacob Grimm und Wilhelm Grimm. 16 Bde. [in 32 Teilbänden]. Leipzig: S. Hirzel 1854-1960.
- 13►** Die Analogie zur Clausewitz'schen Kriegskunst zeigt sich an verschiedenen Stellen des Regelwerks. So schlägt Hellwig im Appendix beispielsweise vor, das Spiel auch zu viert zu spielen: Hierbei stellt er sich jeweils einen Spieler einer Partei als eine Art »kommandierenden General« vor, der die jeweilige Generalstrategie des Konflikts festzulegen hat, während der zweite Spieler als »untergeordneter General« diese Strategie in konkreten zug-basierten taktische Einzelentscheidungen prozessiert (Hellwig 1803, §309). Beide dürfen sich nur alle halbe Stunde besprechen, ansonsten müssen sie während des Spiels schweigen (ebd., §310). Somit legt der kommandierende Spieler (in historischer Vorwegnahme) im Clausewitz'schen Sinne die Strategie des Feldzugs fest und nimmt die Grundaufstellung vor, der untergeordnete General setzt diese im Sinne der taktischen Einzelentscheidung in konkrete Züge um. Im dritten Kapitel *Von der Strategie* in Clausewitz' Hauptwerk *Vom Kriege* heißt es: »Die Strategie ist der Gebrauch des Gefechts zum Zweck des Krieges; [...] Da sich alle diese Dinge meistens nur nach Voraussetzungen bestimmen lassen, die nicht alle zutreffen, eine Menge anderer, mehr ins einzelne gehender Bestimmungen sich aber gar nicht vorher geben lassen, so folgt von selbst, daß die Strategie mit ins Feld ziehen muß, um das Einzelne an Ort und Stelle anzuordnen [...] Die Taktik ist die Lehre vom Gebrauch der Streitkräfte im Gefecht, die Strategie die Lehre vom Gebrauch der Gefechte zum Zweck des Krieges« (Clausewitz 1993, 177ff) (vgl. zur kritischen Diskussion diesen Aspekts vor allem den Beitrag Sandkühlers in diesem Band).
- 14►** Es finden sich immer wieder Aufrufe zur Mäßigung, die den Spieler von »blindwütiger« Zerstörung oder offensiver Figurennahme warnen sollen (bspw. Hellwig 1803, §229).
- 15►** Belegt mit Kork oder Linoleum, gut gereinigt (Wells 2005, 38).
- 16►** »We than begun to humanize that wild and fearful fowl, the gun. We decided that a gun could not be fired if there were not six – afterwards we reduced the number to four – men with six inches of it. [...] And we ruled, that a gun could not both fire and move in the same general move: it could either be fired or moved (or left alone)« (Wells 1913, 20).
- 17►** Wells betrachtete sich als Sozialist und stand der Russischen Revolution und dem marxistischen Programm Lenins positiv gegenüber. Er ist aber keineswegs der pazifistischen

Bewegung zuzuordnen: 1918 unterstützte er den Ersten Weltkrieg als den »Krieg zur Beendigung aller Kriege« (vgl. Wells 1914) und wurde für kurze Zeit Propagandaleiter in Lord Northcliffes Komitee für »Propaganda gegen den Feind« gegen Deutschland (vgl. Smith 1986, 117-134).

- 18► Der Gebrauch des deutschen Terminus verweist darauf, dass zu diesem Zeitpunkt einerseits das »Genre« der strategischen Kriegssimulation einerseits etabliert und andererseits mit seinem deutschen Ursprung verbunden war.
- 19► Eher knapp verweist Wells schließlich auf einige Veränderungsvorschläge: bessere Zugdefinition, bessere Schussdefinition (durch Hinzufügen eines Gewehrfeueräquivalents zur Gummizugkanone), Einführung einer Befehlshierarchie der in einer Partei Spielenden, detailliertere Terraingestaltung, Einführung von Versorgungsregeln, die Möglichkeit der Brückenzerstörung, etc.
- 20► Wobei die Charakterisierung als Humanist Wells nicht vollständig gerecht wird. Als Propagandaschriftsteller während des Ersten Weltkriegs ist seine Position von anderen ideologischen Werten als einem tief verwurzelten Humanismus geprägt: »We have now either to destroy or be destroyed. There can be no diplomatic settlement that will leave German Imperialism free to explain away its failure to its people and start new preparations. We have to go until we are absolutely done for, or until the German as a people know that they are beaten, and are convinced that they had enough of war« (Wells 1914, 10f). »We fight not to destroy a nation, but a nest of evil ideas« (ebd., 97).
- 21► »Der common sense präsentiert die Dinge – so, als läge das, was sie sind, einfach in der Natur der Dinge. Ein Hauch von »wie denn sonst«, eine Nuance von »versteht sich« wird den Dingen beigelegt – aber hier nur ausgewählten, besonders herausgestrichenen Dingen« (Geertz 1997, 277). Kriterien dieses »wie denn sonst« können unter direktem Bezug auf die Geertzsche Konturierung des common sense in fünf Eigenschaften zusammengefasst werden: Natürlichkeit, Praktischheit, Dünnheit, Unmethodischkeit und Zugänglichkeit (vgl. ebd., 275-286).
- 22► Den technik- und spielhistorisch dezidierten »Übergang« vom strategisch geprägten und überformten Spiel hin zur Strategiesimulation des Computerspiels bilden die (meist schon computergestützten) *conflict simulations* (CoSims). In großer Nähe zu den bis dato beschriebenen Spielkonzepten werden zumeist im Kontext des Militärs – in Konsequenz der sich informatorisch verändernden strategischen und taktischen Dispositive (Stichwort C3: »command, control, communication and information«) – Mitte des 20. Jahrhunderts verstärkt (computergesteuerte) Kriegs- und Konfliktsimulationen zunächst zu Übungs- und Simulationszwecken entwickelt. Im Jahr 1950 entwarf der Physiker George Gamow das Spiel TIN SOLDIER (auch bekannt als MAXIMUM COMPLEXITY COMPUTER BATTLE). 1954 entwickelte Herbert Goldhammer COLD WAR GAME, Oliver Benson 1959 das SIMPLE DIPLOMATIC GAME. All diese Spielkonzepte eint ihr hochgradig simulatorischer Charakter: Nach der Definition der (zunehmend komplexen) Ausgangsbedingungen strategischer, militärischer, diploma-

tischer und politischer Natur prozessiert der Rechner auf der Basis eines vordefinierten Algorithmus den Ausgang des Konflikts für einen zur passiven Rezeption verurteilten Operator (vgl. bspw. Dunningham 2000; Halter 2006).

- 23▶** Zu unterscheiden wären weiterhin Spielformen, die eher als ›Medienwechsel‹ zu verstehen wären (also Spielformen, die bereits als Brettspiel o. ä. vorhanden waren), und Spiele, die sich genuiner Formen und Möglichkeiten des Mediums anpassen (also bspw. *first-* und *third person shooter*, avatarbasierte Spiele). Dazu kommen noch die Möglichkeiten und Spezifika der netzbasierten Spiele (Massive Multiplayer Online Games), die die Idee der Multiplayerspiele quantitativ wie qualitativ übersteigern.
- 24▶** Vielmehr kann dies als zentrale Frage des Forschungsprojekts *Strategie Spielen: Steuerungstechniken und strategisches Handeln in populären Computerspielen (am Beispiel von Wirtschafts-, Militär- und Aufbausimulationen)* begriffen werden.
- 25▶** »Bei [CAPITALISM (Enlight 1995) - RFN] ist das Ziel meist einfach zu umschreiben: ›Alles ist mein...‹ Man versucht also, der größte Fisch im Teich zu werden und alle Konkurrenten in den Ruin zu treiben oder aufzukaufen. Denn dann hat man die wirtschaftliche Macht und noch mehr Geld und so weiter« (Schmitz/Schmidt 1996, 36).
- 26▶** Neben der SIMCITY-Reihe sind dies u.a. SIM EARTH (1990), SIM ANT (1992), SIM LIFE (1992), SIM TOWN (1995), SIM COPTER (1996), THE SIMS (2000-2005) (alle bei Maxis)
- 27▶** Will Wright studierte Architektur, Maschinenbau und Aeronautik. Während dieser Zeit entwickelte er sein Interesse für das Programmieren. Die ursprüngliche Idee für SIMCITY entstand, während Will Wright (Starr 1994 folgend) an einem Videospiel arbeitete, in dem eine Insel bombardiert werden sollte: »Wright told me recently that while designing a ›terrain editor‹ to create the landscape, he discovered, that he had ›more fun building the island than bombing it‹« (ebd., 4). Wright steht mit seinem umfassenden Schaffen im Bereich der Simulationssoftware auch für genreübergreifende und -neustrukturierende Spielideen ein. Wright gilt als einer der innovativsten und im Spiele- wie Technikdiskurs gut orientierten Entwickler: »In 15 Jahren wird es keine vorprogrammierten Spiele mehr geben. Es wird auch keine festgeschriebene Handlung mehr geben. Die meisten Spiele werden auf Algorithmen basieren, die einen bestimmten Rahmen vorgeben. In diesem Rahmen ist dann alles möglich. Zum Beispiel werden Städte in Spielen von Menschen bevölkert sein, die nicht mehr auf programmierten Wegen gehen, sondern ihr eigenes Leben leben« (Wright in einem Interview; GEE, Mai/Juni 06).
- 28▶** Diesem Spielprinzip stehen natürlich alternative Formen der Spielmotivation beiseite. So kann es als reizvoll empfunden werden, bestimmte reale Städte mittels SIMCITY möglichst detailliert nachzubauen oder sich über zusätzliche Entwurfsmodule die Möglichkeit noch individualisierterer Architekturen und Gestaltungen einzelner Spielelemente zu ermöglichen. Eine weitere Variante ist es, im Spielsetting beigegebene existierende oder aber meist durch andere Spieler entworfene Szenarien zu laden und nach optimalen Lösungsmöglichkeiten zu suchen (Starr nennt bspw. ein Szenario von SIMCITY 2000, das

Flint (Michigan) abbildet und dazu auffordert, nach Lösungen der hohen Arbeitslosenquote zu suchen (Starr 1994)). Diese Vielzahl an potentiellen Nutzungsmöglichkeiten erklärt auch, warum sich SIMCITY zu einem bei Stadtplanern, Architekten und Soziologen sehr beliebten Spiel entwickelt hat.

- 29 ▶ Es wäre an dieser Stelle interessant, der Figur des *monitoring* weiter zu folgen, spielt diese doch als theoretische Figur sowohl bei Link (als ›Selbstadjustierung an den inneren Monitor‹) wie auch in anderen theoretischen Konzepten, die sich mit der Selbstadjustierung an äußere Strukturen beschäftigen (wie beispielsweise bei Manovich (2002): *The Language of New Media*, MIT Press) oder der Gouvernamentalitätsdebatte eine große Rolle.
- 30 ▶ »Unter Normalismus sei die Gesamtheit aller sowohl diskursiver wie praktisch-intervenierender Verfahren, Dispositive, Instanzen und Institutionen verstanden, durch die in modernen Gesellschaften ›Normalitäten‹ produziert werden« (Link 1998).
- 31 ▶ Link trennt in einen *Protonormalismus* und einen *flexiblen Normalismus*. Den Protonormalismus, der in vielerlei Hinsicht an das Konzept der Normativität angelehnt ist, ist um eine Einengung des Normalitätsfeldes (also des Bereiches der Definiert, was als normal gilt) bemüht. Er kann als ›Vorstufe‹ oder Gegensatz zu einem aktuellen flexiblen Normalismus gelten, der Normalitätsgrenzen dezentriert und zur Inklusion einer Vielfalt von Phänomenen in den Bereich des Normalen neigt.
- 32 ▶ Eher im Sinne einer anekdotischen Beweisführung historischer Interdependenz wäre an dieser Stelle darauf zu verweisen das J. C. L. Hellwig ein Schüler von Carl Friedrich Gauß war (vgl. Schikorsky 1996).
- 33 ▶ Zu einer ausführlichen Auseinandersetzung mit der Link'schen Normalismusforschung im Bezug auf die *game studies* vgl. Böhme 2008.
- 34 ▶ Eine wichtige Dimension von Strategiespielen ist das möglichst komplexe Vorentwerfen von Handlungskonsequenzen in unterschiedlichen, möglichen Alternativen: die Vorausberechnung bzw. der Versuch der Steuerung dessen, was der (Computer-)Gegner als nächstes tut. Dazu gehört nicht nur die Kenntnis der Regeln, sondern es handelt sich auch um differenzierte Vorvollzüge von Kommunikation. Es ist die Figur ›den Gegner mitzudenken‹, sich sozusagen in das Gegenüber insofern strategisch einzufühlen, als aus Einschätzung, Empathie und Handlungsprognostik eine projektive Operationalisierung des Anderen vorgenommen werden muss, wie es als strategisch rationale Figur beispielsweise den Kern des ›Gefangenendilemmas‹ bildet. Interessant ist diese Funktionalität des strategischen Spiels aber sicherlich, wenn dieses Gegenüber durch den Rechner selbst hergestellt wird.
- 35 ▶ Natürlich ist innerhalb jedes Spiels auch eine Form des widerständigen Handelns denkbar. Jedes symbolische System ist dafür offen, appropriiert zu werden. Gerade innerhalb der *game studies* ist eine interessante Debatte darüber entbrannt, wie und warum sich ein ›widerständiges Spiel‹ konzeptualisieren ließe (vgl. Riedel 2006; Nohr 2008). Vor allem SIMCITY scheint mir ein gutes Beispiel zu sein, das durch seine innewohnenden Adaptionsvorgaben nur einen sehr schmalen Spielraum für solche ›widerständigen‹ Spielformen bietet bzw.

dass ein apropiierendes Spielen als eine Form der Verunsichtbarung der Unmöglichkeit des eigentlichen Heraustretens aus den zugrundeliegenden Ideologemen darstellt. Auch ist es nicht das wiederholt kritisierte ›normative‹ narrative Konzept, das die Form der Ideologie des Spiels darstellt. Zwar argumentiert SIMCITY sehr rigide beispielsweise im Zusammenhang mit einem sicherheitspolitischen Paradigma: Nur eine hohe Anzahl von Polizeistationen und Gefängnissen garantiert die Zufriedenheit der Sims. Hier würde aber die Ideologiekritik zu kurz greifen, würde man sich auf einen solchen Narrationstypen beschränken. Ein wenig mutet ein solches Argument an wie eine Kritik an MONOPOLY, die den wirkmächtigsten ideologischen Gehalt in der Existenz des Gefängnisses sieht und nicht darin, dass MONOPOLY als generelles Habitualisierungsfeld des Ökonomischen gelten mag. So ist es in SIMCITY (ähnlich wie in den Spiele CIVILIZATION-Reihe) eben nicht das distinkte narrative Steuerungselement, das sich zur kritischen Analyse empfiehlt, sondern das generelle Adaptieren an eine Logik, die erst sekundär zu einem politisch-ideologischen Aussagezusammenhang rückbindbar ist: Verschiedentlich ist anhand CIVILIZATION-Reihe über die Implikation differenter Gesellschaftsformen innerhalb des Spiels kritisch reflektiert worden (vgl. bspw. Poblocki 2002; Lammers 2 CIVILIZATION ermöglicht dem Spieler, zwischen verschiedenen Regierungsformen zu wählen – letztendlich garantiert aber die Form der ›westlichen Demokratie‹ die effektivste Spielform. Sicherlich ist diese Form des ›Eurozentrismus‹ kritikabel; meines Dafürhaltens wäre aber noch eine Ebene höher zu fragen, ob nicht allen Wirtschafts- und Aufbausimulationen ein stark autoritätshöriges Menschen- und Gesellschaftsbild zugrunde liegt, das als ›Gott-gegeben‹ eingebaut ist. SIMCITY simuliert – so verstanden – nicht eine Gemeinschaft, sondern eine Theorie über eine Gemeinschaft. Letztendlich wäre es aber meines Erachtens die noch abstraktere Adaption an eine Kausallogik des Normalismus, die im Gesamtzusammenhang der Spiele erst den Gegenstand einer ideologiekritischen Betrachtung bilden kann.

- 36 ▶ Vgl. zu diesem Aspekt Fußnote 30 sowie ausführlich den Beitrag Reicherts in diesem Band.
- 37 ▶ Vgl. zu diesem Aspekt ausführlich den Beitrag Sandkühlers in diesem Band.
- 38 ▶ Diese Polarität des Spielbegriffes ist eine zentrale Figur der Auseinandersetzung mit dem Ludus-Begriff Johan Huizingas (1994). Vgl. dazu auch den Beitrag von Leander Scholz in diesem Band.
- 39 ▶ Mit dieser Dichotomie von ludischem und narrativem Ereignis soll weniger auf den (nicht wirklich existenten) *science war* zwischen Ludologen und Narratologen innerhalb der *game studies* verwiesen werden, sondern vielmehr auf das strukturelle Modell Thons (2007).
- 40 ▶ Eine Position, die bspw. auch von Dunnigan (2000, Kap. 2b) vertreten wird.
- 41 ▶ Als Enunziation bezeichne ich hier die Herstellung einer Aussageposition, die nicht mehr einem (antropoid) konzipierten idealen Subjekt zugeschlagen wird, sondern einer abstrakten Instanz, die zu einem gewissen Maße zur Unsichtbarkeit tendiert.
- 42 ▶ Mit dem Aufkommen von Computerspielen (eng gebunden an die Etablierung des

Computers als Technik und in einem zweiten Schritt als gesellschaftliche Leittechnologie) fasst das Probehandeln des Strategischen auch dort Fuß. Im codebasierten Computerspiel scheint zunächst nur das strikt regelgerechte, der Codevorgabe angepasste Handeln zur Siegbedingung zu führen (zu untersuchen wäre aber, inwieweit mit beispielsweise dem ›Gegenbegriff‹ des Taktischen hier Möglichkeiten alternativer Handlungspraxen aufgefunden werden können; vgl. auch Fußnote 34). Es ist vorrangig der codebasierte, technisch (rück)gekoppelte und hochgradig distinkte Codecharakter der Computerspiele, der wesentliche Effekte innerhalb der Konturierung des strategischen Dispositivs in den Spielen beeinflussen sollte. Es scheint notwendig, die immersiven Effekte des Medienhandelns und die quantitativen Möglichkeiten des technischen Mediums detaillierter zu untersuchen, um die genauen Formen, Funktionen und Strukturen des Strategischen im Computerspiel zu erfassen.

- 43 ▶ Die Nähe von Teilen der Modelltheorie zur Kybernetik erschließt interessante Perspektiven der Analogisierung von Regelkreislogiken, modellatorischen Reduktionen und gesellschaftlichen Steuerungstechniken, die hier nur benannt, aber nicht ausgeführt werden sollen.
- 44 ▶ So wäre viel eher das jeweilige Strategiespiel selbst als eine solche »spezielle und geregelte« Formation, bzw. Aussage von strategischem Wissen zu begreifen. Darüber hinaus wäre aber das jeweilige Spiel nicht »nur« als singuläre diskursive Aussage des »Strategischen« zu verstehen: Die Diskursanalyse betont einerseits die Subjekt-Gesellschafts-Relation und geht andererseits über die geschlossene Gattungsgrenze oder den Werk- bzw. Autorenbegriff hinaus: Texte sind – so verstanden – Ensembles von Diskursfragmenten (ebd., 22).
- 45 ▶ Vgl. zu dieser theoretischen Figur auch den Beitrag von Stauff in diesem Band.
- 46 ▶ Für eine strukturelle und formale Betrachtung der Koppelung von Diskursen (sowohl gleichen wie unterschiedlichen Typen) ist im Weiteren die exakte Bestimmung der Koppelung entscheidend. Dezidiert sei hierbei unterschieden in einerseits *operative Diskurskoppelungen*, die diskursiv-inhaltliche Brücken zwischen den Diskursen schlagen (als Beispiel mag hier die Normalverteilung anhand der Gausskurve dienen, die übergreifend in Mathematik, Astronomie oder Soziologie funktional wird). Dem gegenüber steht die *semsynthetische Koppelung*, die die Brücke zwischen verschiedenen Wissensbereichen nur semantisch schlägt (vgl. Link 1998, 51; ders 2001, 5).

Bibliografie

- Böhme, Stefan** (2008): Normalismus in Computerspielen. Magisterarbeit HBK Braunschweig; <http://opus.hbk-bs.de/volltexte/2008/40/> (zuletzt einsg. 28.5.2008).
- Bopp, Matthias** (2006): Immersive Didaktik und Framingprozesse in Computerspielen. Ein handlungstheoretischer Ansatz. In: Britta Neitzel / Rolf F. Nohr (Hg.) Das Spiel mit dem Medium. Partizipation - Immersion – Interaktion. Marburg: Schüren, S. 170-186.
- Bröckling, Ulrich** (2007): Das unternehmerische Selbst. Soziologie einer Subjektivierungsform. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Clausewitz, Carl von** (1832 [1993]): Vom Kriege. In: Kriegstheorie und Kriegsgeschichte. Hrsg. von Reinhard Stumpf (Reihe Bibliothek der Geschichte und Politik, hrsg. v. Reinhardt Kosselleck, Bd. 23). Frankfurt/M.: Deutscher Klassik Verlag.
- Dunningham, James F.** (2000): Wargames Handbook. How to Play and Design Commercial and Professional Wargames. San Jose u.a.: Writers Club (3. Aufl.).
- Dutke, Stephan** (1994): Mentale Modelle: Konstrukte des Wissens und Verstehens. Kognitionspsychologische Grundlagen für die Softwareergonomie, Göttingen: Verl. f. angew. Psychologie.
- Eagleton, Terry** (1993): Ideologie – Eine Einführung. Stuttgart/Weimar: Metzler.
- Gaca, Cristian** (2006): Krieg, Spiel, Wirtschaft. Ohne Strategie droht Totalverlust. In: [ple:] - Magazin für Computer- und Videospieldkultur, März/April 2006.
- Geertz, Clifford** (1997): Dichte Beschreibung. Beiträge zum Verstehen kultureller Systeme. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Halter, Ed** (2006): From Sun Tzu to Xbox. War and Video Games. New Ark: Thunder Mouth
- 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.
- Hericks, Uwe / Meyer, Meinert A. / Neumann, Sabine / Scheilke, Christoph Th.** (2005): Comenius der Pädagoge. Hohengehren: Schneider, 2. Aufl.
- Huizinga, Johan** (1994 [1956]): Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Reinbeck b. Hamburg: Rowohlt.
- Jäger, Siegfried** (2004): Kritische Diskursanalyse. Eine Einführung. Münster: Edition Diss. 4. Aufl.
- Judson, Horace F.** (1981): Modellkonstruktion. In: ders. Fahrplan für die Zukunft - Die Wissenschaft auf der Suche nach Lösungen. München / Zürich, S. 132-152.
- Kliche, Thomas** (2001): Das moralisch abgezogene und das kapitalisierte Selbst. Psychotests, die Erbauungsliteratur flexibler Normalisierung. In: Ute Gerhard / Jürgen Link /

- Ernst Schulte-Holtey (Hg.): Infografiken, Medien, Normalisierung. Zur Kartografie politisch-sozialer Landschaften. Heidelberg: Synchron, S. 115-126.
- Klimmt, Christoph** (2005): Computerspiele als Handlung. Dimensionen und Determinanten des Erlebens interaktiver Unterhaltungsangebote. Köln: Halem
- Lammes, Sybille** (2003) On the boarder: pleasures of exploration and colonial mastery in Civilization III Play the World. In: Level Up. Hrsg. v. Marinka Copier / Joost Raessens. DIGRA Conference Utrecht: Universiteit Utrecht / DIGRA, S. 120-129.
- Lauwaert, Maaïke** (2006): Get up and play! Historicizing computer games in the context of learning, consumerism, and health issues. In: Britta Neitzel / Rolf F. Nohr (Hg.): Das Spiel mit dem Medium. Partizipation - Immersion - Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel. Marburg: Schüren (Schriftenreihe der GfM, Bd. 14), S. 48-65.
- Link, Jürgen** (2001): Aspekte der Normalisierung von Subjekten. Kollektivsymbolik, Kurvenlandschaften, Infografik. In: Ute Gerhard / Jürgen Link / Ernst Schulte-Holtey (Hg.): Infografiken, Medien, Normalisierung. Zur Kartografie politisch-sozialer Landschaften. Heidelberg: Synchron, S. 77-92.
- Link, Jürgen** (1998): Versuch über den Normalismus. Wie Normalität produziert wird. Opladen. WV, 2. erw. Aufl.
- Mittelstraß, Jürgen** (Hg.) (1984): Enzyklopädie Philosophie und Wissenschaftstheorie. Bd. 2, Mannheim: Metzler.
- Müller, Eggo/Wulff, Hans J.** (1997): Aktiv ist gut: Anmerkungen zu einigen empirischen Verkürzungen der British Cultural Studies. In: Kultur – Medien – Macht: Cultural Studies und Medienanalyse. Hrsg. v. Andreas Hepp & Rainer Winter. Opladen: Westdeutscher Verlag, S.171-176.
- Neumann, John von / Morgenstern, Oskar** (2007 [1944]): Theory of Games and Economic Behavior. Hrsg. von Ariel Rubinstein. Princeton: Princeton Classic Editions
- Nohr, Rolf F.** (2008) Die schwarze Hornbrille des Freiheitskampfs. Half Life, Ideologie und Dissidenz. In: Matthias Bopp / Serjoscha Wiemer / Peter C. Krell (Hg.): Shoot me! I'm unreal. Berlin: suct (in Vorbereitung).
- Oerter, Rolf / Montada, Leo** (2002): Entwicklungspsychologie. Weinheim: Beltz (5. Aufl.).
- Parr, Rolf / Thiele, Mathias** (1998): Zwischen Exzentrik und Normalität. Re-Entry. Strukturen in Spiel und Fernsehfilmen. In: Kulturrevolution. Zeitschrift für angewandte Diskurstheorie, Nr. 37, S. 88-94.
- Pias, Claus** (2002): Computer - Spiel - Welten. München: Sequenzia.
- Pingel, Norman-Matthias** (1992): Eintrag: Hellwig, Johann C.L. In: Braunschweiger Stadtllexikon. Hrsg. v. Luitgard Camerer / Manfred R.W. Garzmann / Wolf-Dieter Schuegraf. Braunschweig: Meyer, S. 103-104.
- Poblocki, Kacper** (2002): Becoming-state. The bio-cultural imperialism of Sid Meyers Civilization. In: Focaaal - European Journal of Anthropology Nr. 39, S. 163-177

- Riedel, Christian** (2006): My Private Little Revolution? Computerspiel als Widerstand in THE SIMS und THE SIMS ONLINE. In: Britta Neitzel / Rolf F. Nohr (Hg.): Das Spiel mit dem Medium. Partizipation - Immersion - Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel. Marburg: Schüren (Schriftenreihe der GfM, Bd. 14), S. 277-295
- Shikorsky, Isa** (1996): Eintrag: Hellwig, Johann C.L. In: Braunschweigisches Biographisches Lexikon. Hrg. v. Horst-Rüdiger Jarck / Günter Scheel. Hannover: Hahnsche Buchhandlung, S. 258.
- Schmitz, Peter / Schmidt, Christian** (1996): Macht und Moneten. Simulationen und Strategiespiele. Der Weg zum Erfolg. München: Markt und Technik (Reihe XGames).
- Smith, David C.** (1986): H.G. Wells – Desperatly Mortal. A Biography. New Haven/London: Yale Univ. Press.
- Stachowiak, Herbert** (1973): Allgemeine Modelltheorie, Wien / New York: Springer
- Starr, Paul** (1994): Seductions of Sim. Policy as a Simualtion Game. In: The American Prospect, vol.5 no.17, 21.3.1994. Hier zitiert nach: www.prospect.org/print-friendly/print/V5/17/starr-p.html (letzter Abruf 9.9.2007).
- Thon, Jan-Noël** (2007): Schauplätze und Ereignisse. Über Erzähltechniken im Computerspiel des 21. Jahrhunderts. In: Corinna Müller (Hg.): Mediale Ordnungen. Erzählen, Archivieren, Beschreiben. Marburg: Schüren, S. 40-55 .
- Wells, Herbert George** (1913): Little Wars. A Game for Boys. London: Palmer.
- Wells, Herbert George** (1914): The War That Will End War. New York: Duffield.
- Wells, Herbert George** (2005 [1911/1913]): Little Wars and Floor Game (A companion piece to Little Wars). Cirencester: Echo Library .
- Winkler, Hartmut** (2004): Diskursökonomie. Versuch über die innere Ökonomie der Medien. Frankfurt/M.: Suhrkamp.

Gameografie

- Battle Isle**, Blue Byte, 1991.
- Battle Isle 2**: Blue Byte, 1993.
- Battle Isle 3**: Schatten des Imperators, Blue Byte, 1995.
- Incubation: Battle Isle Phase Vier**, Blue Byte, 1997.
- Battle Isle: Der Andosia Konflikt**, Blue Byte / Cauldron, 1999
- Capitalism**, Interactive Magic, 1995.
- Civilization**, MicroProse Software, 1991.
- Civilization II**, MicroProse Software, 1996.
- Civilization: Call To Power**, Activision, 1999.
- Civilization III**, Firaxis Games, 2001.

Civilization IV, Firaxis Games, 2005.
Command&Conquer: Der Tiberiumkonflikt, Electronic Arts, 1995.
Command&Conquer: Alarmstufe Rot, Virgin Interactive, 1996.
Command&Conquer: Sole Survivor, Westwood Studios, 1997.
Command&Conquer: Operation Tiberian Sun, Electronic Arts, 1999.
Command&Conquer: Alarmstufe Rot 2, Electronic Arts, 2000.
Command&Conquer: Renegade, Electronic Arts, 2002.
Command&Conquer: Generäle, Electronic Arts 2003.
Command&Conquer 3:Tiberium Wars, Electronic Arts, 2007.
Die Sims, Electronic Arts, 2000.
Die Sims Deluxe, Electronic Arts, 2002.
Die Sims 2, Electronic Arts, 2005.
Dune, Cryo Interactiveentertainment, 1992.
Dune II, Westwood Studios, 1992.
Empire Earth, Sierra Entertainment, 2001.
Empire Earth: Zeitalter der Eroberungen (Addon), Sierra Entertainment, 2002.
Empire Earth II: The Art of Supremacy(Addon), Vivendi Universal, 2005.
Network\$, Infogrames, 1995.
Panzer General, Mindscape, 1994.
Panzer General II, Mindscape, 1995.
Panzer General II - Allied General, Mindscape, 1995.
Panzer General 3D, Mindscape, 1997.
Panzer General IV - Western Assault, Mindscape, 1999.
Panzer General: Unternehmen Barbarossa, Mattel Interactive, 2000.
Power House, Impressions Software, 1995.
SimAnt, Ocean Software, 1992.
SimCopter, Avalon Interactive, 1996
SimCity, Maxis, 1989.
SimCity 2000, Maxis, 1993.
SimCity 3000, Electronic Arts, 1999.
SimCity 4, Electronic Arts, 2003.
SimEarth, Ocean Software, 1990.
SimLife, Mindscape, 1992.
Sims Super Deluxe, Electronic Arts, 2003.
SimTown, Bomico, 1995.
Rise of Nations, Microsoft Games, 2003.
Rise of Nations: Thrones&Patriots, Microsoft Games, 2004.
Rise of Nations: Rise of Legends, Microsoft Games, 2006.