

Medien ' Welten
Braunschweiger Schriften zur Medienkultur,
herausgegeben von Rolf F. Nohr
Band 9
Lit Verlag Münster/Hamburg/Berlin/London

Rolf F. Nohr / Serjoscha Wiemer (Hg.)

STRATEGIE SPIELEN
MEDIALITÄT, GESCHICHTE UND
POLITIK DES STRATEGIESPIELS

LIT

LIT

INHALTSVERZEICHNIS

Bucheinbandgestaltung: Tonia Wiatrowski / Rolf F. Nohr unter Verwendung eines Screenshots
aus FUTURE FORCE COMPANY COMMANDER © Zombi Studios (2006)
Buchgestaltung: © Roberta Bergmann, Anne-Luise Janßen, Tonia Wiatrowski
<http://www.tatendrang-design.de>
Satz: Rolf F. Nohr
Lektorat: Katrin Meissner
© Lit Verlag Münster 2008
Grevener Straße / Fresnostraße 2 48159 Münster
Tel. 0251-23 50 91 Fax 0251-23 19 72
e-Mail: lit@lit-verlag.de <http://www.lit-verlag.de>

Bibliografische Information der Deutschen Bibliothek
Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen
Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über
<http://dnb.ddb.de> abrufbar.
ISBN 978-3-8258-1451-9

Printed in Germany

Gefördert von



Rolf F. Nohr / Serjoscha Wiemer 8 Strategie Spielen Zur Kontur eines Forschungsprojekts
Rolf F. Nohr 29 Krieg auf dem Fußboden, am grünen Tisch und in den Städten Vom Diskurs des Strategischen im Spiel
Gunnar Sandkühler 69 Die philanthropische Versinnlichung Hellwigs Kriegsspiel als pädagogisches und immersives Erziehungsmodell
Sebastian Deterding 87 Wohnzimmerkriege Vom Brettspiel zum Computerspiel
Stefan Werning 114 The Convergent Use of Programmable Media for Terrorism Modeling and Social Simulations in Civilian vs. Military Contexts
Serjoscha Wiemer 136 Ein ideales Modell der Vernunft? Überlegungen zur Regelmäßigkeit und strategischen Rationalität des Schachspiels
Markus Stauff 162 Zur Sichtbarmachung von Strategie und Taktik Die mediale Organisation des Kollektivs in Sportwissenschaft und Fernsehen

189 **Ramón Reichert**
Government-Games und Gouvernainment
Das Globalstrategiespiel CIVILIZATION von Sid Meier

213 **Serjoscha Wiemer**
Strategie in Echtzeit.
Ergodik zwischen Kriegsspiel und Wirtschaftssimulation

249 **Leander Scholz**
Die Spiele der Massen: Johan Huizinga und das Collège de Sociologie

262 **Abbildungsverzeichnis**

264 **Autorenverzeichnis**

STRATEGIE SPIELEN ZUR KONTUR EINES FORSCHUNGSPROJEKTS

Die Begriffe *Spiel* und *Strategie* könnten auf den ersten Blick als strenge Gegensätze erscheinen. Strategisch zu handeln bedeutet umgangssprachlich ein systematisch-planerisches Vorgehen zu verfolgen, welches auf das Erreichen eines bestimmten Ziels zugeschnitten ist. Das Spiel hingegen, so die berühmte Definition des Kulturwissenschaftlers Johan Huizinga, ist eine »freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die [...] *ihr Ziel in sich selber hat* und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des ›Anderseins‹ als das ›gewöhnliche Leben‹« (Huizinga 1994, 37, Herv. d. Verf.).

Die innere Affinität zwischen Strategie und Spiel erschließt sich erst angesichts einer Betrachtung von Strategie als einer spezifischen Denkform. Das strategische Denken, so könnte man diesen Aspekt schärfer fassen, geht dem strategischen Handeln stets notwendig voraus. Strategisches Handeln zeichnet sich dadurch aus, dass es als ein Ergebnis der Abwägung verschiedener Handlungsmöglichkeiten und der Festlegung eines Ziels auftritt. Die Konstitution des Strategischen ist somit gebunden an einen Denkraum von Operabilität und Optionalität. Die Entwicklung einer Strategie setzt das Abwägen zwischen unterschiedlichen Entscheidungen voraus. Implizit wird die Strategie zudem auf vorentworfenen Zieldefinitionen aufbauen, aus denen ihre ›Gewinnbedingungen‹ abgeleitet werden können. Der Strategie◀1 benötigt nicht nur ein Wissen über möglichst alle relevanten Elemente der Situation, sondern auch ein Modell◀2 darüber, nach welchen Re-

»Der Mensch trifft, solange er lebt, im Denken wie im Handeln, ständig Entscheidungen. Diese Entscheidungen stützt er nie auf vollständige Erkenntnis des zu Entscheidenden. Wer aufgrund unvollständiger Informationen entscheiden muß, riskiert etwas. Das ist die typische Situation des Spiels. Der Mensch wird, wenn er auf die Welt kommt, in ein Spiel hineingeworfen, dessen Regeln er nicht kennt. Aber selbst auf den niedrigsten Entwicklungsstufen bedeutet das Leben die Verwicklung in eine Konfliktsituation und damit in ein Spiel, dessen Gewinn im Hinausschieben des Todes besteht« (STANISLAW LEM, 1981, 79).

Strategien zu spielen meint also nicht nur, in Computerspielen wie COUNTERSTRIKE abzuschätzen, ob der Gang um eine Ecke zum Tod durch feindliches Feuer führt, oder abzuschätzen, ob die eigenen in AGE OF EMPIRES ausgebildeten Truppen stark genug sind, das gegnerische Lager zu überrennen. Eine Strategie zu spielen meint im Sinne Lems immer auch im Leben selbst zu bestehen und dabei auf eine substantielle Weise auch die eigene Subjektivität (und die Möglichkeit ihrer Auflösung) zu thematisieren. Strategien zu spielen vereint also das Leichteste, das Spiel, mit dem Schwersten – dem Tod.

geln diese Elemente funktionieren, welchen Kräften sie ausgesetzt sind und welche Wirkungen mit welchen Elementen zu erreichen sind. Und da sich jede Strategie auf Ereignisse in der Zukunft richtet, die nicht vollständig determiniert sind, wird solch ein Modell auch Annahmen über Wahrscheinlichkeiten und Regelmäßigkeiten enthalten.

Strategisches Denken fußt also fast immer auf komplexen Modellen und die tatsächliche strategische Entscheidung entsteht aus einem Prozess des Abwägens und Aushandelns möglicher Handlungen und Situationen. Dieser Prozess vollzieht sich jedoch nicht allein im ›Kopf‹ des Strategen, sondern typischerweise wird mit einer Vielzahl von Materialien gearbeitet, mit Plänen, Karten, Skizzen oder Spielfiguren, mit deren Hilfe Probehandlungen an Modellen in der Wirklichkeit exekutiert werden.

Strategie und Spiel

Die Affinität zwischen Strategie und Spiel ist also nicht zufällig. Sie scheint in jenem Aspekt der Strategie bereits angelegt, der mit Möglichkeiten, mit Räumen der Repräsentation und des symbolischen Handelns operiert. *Strategiespiele* können als materielle, regelgeleitete Artefakte genau jenen Möglichkeitsraum zur Verfügung stellen, auf den jedes strategische Denken per se angewiesen ist. Sie sind vor dem Hintergrund der Spezifik strategischen Handelns als Extensionen und Materialisierungen kognitiver Modelle aufzufassen, auf die jedes strategische Handeln rekurriert. In diesem Zusammenhang ist das Handeln im strategischen Modell strukturähnlich mit dem durch die Kognitionswissenschaft etablierten Schema-Konzept, demzufolge sich subjektive Handlungen an vordeterminierten und übergreifenden, aus Erfahrungswissen gebildeten und stabilisierten Schemata orientieren. Dabei geht die Theorie mentaler Modelle davon aus, dass diese wissensbasiert konstituiert werden und als Basis für weitere Informationsverarbeitungsprozesse funktional wirksam sind. Die einmal stabilisierten Modelle fungieren also als Schemata für zukünftige strukturähnliche oder kommensurable Problemstellungen. Gleichzeitig fungieren diese Modelle innerhalb der mentalen Logik als Basis für induktive und deduktive Schlussfolgerungen (vgl. Dörr/Seel/Strittmatter 1986).

Vom Modell zum Spiel

Als klassisches Beispiel für die Verschränkung von Spielraum und strategischem Denken gilt in der abendländischen Tradition das Schachspiel. Gottfried Wilhelm Leibniz, der angesichts der mathematischen Exaktheit und Logik des Schachspiels nicht zögert, es »auf eine Stufe mit jeder exakten Wissenschaft« zu stellen, lobt Schach als eine »Übung der Denkfähigkeit [...] Wir müssen nämlich überall dort, wo wir uns der Vernunft bedienen, eine ausgearbeitete *Methode zum Erlangen des Ziels* haben.«⁴³

Das Strategiespiel ›Schach‹ stellt mit seinem Spielbrett, den Figuren und deren regelgeleiteten Bewegungs- und Handlungsformen ein (dann eben nicht mehr nur mentales) Modell zur Verfügung. Es ist das verkleinerte Abbild einer antagonistischen Situation. Mit ihm kann das komplexe Vorentwerfen möglicher Zugfolgen eingeübt werden, deren Konsequenzen sich schließlich innerhalb des symbolischen Raums des Spiels entfalten (vgl. dazu den Beitrag Wiemers in diesem Band). Strategiespiele sind jedoch nicht lediglich als ein ›Exekutierplatz‹ strategischen Probehandelns zu betrachten. Vielmehr kann davon ausgegangen werden, dass sie ihrerseits Auffassungen von Strategie und planvoller Rationalität zu prägen und zu verändern im Stande sind. Dies klingt bereits in Leibniz' Aussage über das Schachspiel an, dem er als »Übung der Denkfähigkeit« hinsichtlich der »Methode zum Erlangen des Ziels« *Vorbildcharakter* für wissenschaftliche Methodiken zutraut.

Grundsätzlich ist davon auszugehen, dass der Begriff der Strategie einer *historischen* Variabilität und Transformation unterliegt. Wenn von Strategie im Sinne einer planvollen, systematischen Handlung gesprochen wird, die auf der kalkulierenden Abwägung von Handlungsalternativen beruht, dann ist dieser Strategiebegriff offenbar bereits imprägniert von einer spezifischen Geschichte des Denkens. Die dem Strategischen zugeschriebenen Eigenschaften mögen vielleicht in jedem Denken potentiell angelegt sein, ihre kulturelle *Aufwertung* erhalten sie jedoch erst vor dem historischen Hintergrund der Ausbildung einer rationalen Handlungssphäre, wie sie insbesondere für den Aufstieg des bürgerlichen Zeitalters seit der Neuzeit als charakteristisch angesehen werden kann. So ist es unserer heutigen Vorstellung auf trügerische Weise ›selbstverständlich‹, dass eine strategische Entscheidung einen ›kühlen Kopf‹ voraussetzt. Tatsächlich aber ist die ›Reinigung‹ des Denkens von Emotionen und damit die Zähmung der Leidenschaften mit einer langen Geschichte der Affektkontrolle und (Selbst-)Disziplinierung verbunden. Die Konturen einer solchen Geschichte der internalisierten kulturellen Disziplinierung im Sinne einer langfristigen Veränderung von Trieben und Affekten hat Norbert Elias in seiner klassischen

Studie über den »Prozess der Zivilisation« (Elias 1997) nachgezeichnet. Die von Elias behauptete langfristige Tendenz zur Rationalisierung wird von ihm dabei mit der Steigerung der »Langsicht« in Verbindung gebracht, und wird als die Fähigkeit verstanden, die Folgen der eigenen Handlungen über immer mehr Glieder in der Aufeinanderfolge von Kausalketten vorzuberechnen.

Auch das strategische Spiel kann im Sinne Elias' als ein Bestandteil der historischen Zähmung der Affekte und somit auch des Aufstiegs der Rationalisierung angesehen werden. Dies lässt sich exemplarisch an der Transformationsgeschichte des Schachspiels auf dem Weg zu einem »Spiel der Vernunft« zeigen.

Bislang gibt es noch kaum Forschungsansätze, die sich der medialen, historischen und kulturellen Wechselwirkungen zwischen Spiel und Strategie annehmen. Dabei sind die Fragen, die durch eine solche Bezugnahme aufgeworfen werden, alles andere als marginal oder abwegig: Welche Funktion nimmt das strategische Spiel für die Herausbildung und Entwicklung bestimmter Figuren des Denkens ein? Wie ist das strategische Spiel in die Geschichte rationalen Denkens eingebunden? Welche Funktion kommt ihm zu welcher Zeit in erzieherischen, moralischen oder wissenschaftlichen Diskursen zu? Welchen Veränderungen seiner Regeln, seiner Spielweise, seiner sozialen Bedeutung ist es unterworfen?

Ein vielversprechender Ansatz für die Forschung besteht darin, das Spiel im Sinne einer »Materialisierung« als *Medium* von Strategie zu begreifen. Die bisherigen Aussagen zum Verhältnis von Spiel und Strategie sind implizit von einer geregelt funktionalen Beziehung ausgegangen. Das Spiel kann als ein Mittel für den Zweck der strategischen Planung, als logisches Übungsfeld, als Mittel der Veranschaulichung oder als Gedächtnisstütze dienen. Demgegenüber würde die Betrachtung des Spiels als *Medium* die Wechselwirkungen zwischen Spiel und Strategie nicht nur in einem Mittel-Zweck-Verhältnis verorten, sondern darüber hinaus als Relation von Medium und Form befragen. So scheint beispielsweise für die meisten zeitgenössischen strategischen Unterhaltungsspiele zu gelten, dass sie weniger als Modellraum für strategische Handlungen dienen, die dort erprobt würden, um später in realiter exekutiert zu werden,⁴ sondern vielmehr als relativ abstrakte Modelle strategischen Denkens. Eine wichtige Eigenart von Unterhaltungsspielen besteht nämlich offenbar gerade darin, das Strategische als spezifische *Denkform* weitgehend vom strategischen Handeln zu entkoppeln. Das Spiel wäre in dieser Perspektive also nicht das praktische Hilfsmittel einer konkreten strategischen Planung, sondern eine kulturelle Form, die an der (Re-)Produktion einer spezifischen mentalen Justierung mitwirkt. Als »Medium« wäre das Spiel somit hinsichtlich

seiner Beteiligung an der Hervorbringung und Prägung von Strategie(n) als »Form« zu thematisieren.

Die Frage nach dem Verhältnis von Spiel und Strategie wird auf vielfältige Weise in den versammelten Beiträgen in diesem Band aufgefaltet und an unterschiedlichen Gegenständen konkretisiert: Wenn dabei der Schwerpunkt der Betrachtungen und Analysen immer wieder auf »gegenwärtigen« Phänomenen liegt, dann ist dies nicht nur dem Wunsch um Aktualität geschuldet und dem Bemühen, zum Verständnis der gegenwärtigen Situation beizutragen. Dieser Gegenwartsschwerpunkt hat darüber hinaus auch einen Grund in der auffälligen Transformation des Strategischen in der jüngeren Vergangenheit: Gemeint ist die Expansion des Strategischen in immer weitere Lebensbereiche, bzw. die Infiltration unterschiedlicher Handlungssphären durch einen Imperativ strategischen Denkens und Handelns. Das Strategische scheint »Konjunktur« zu haben und in den vergangenen Jahren quer zur gesellschaftlichen Differenzierung auf immer mehr Lebensbereiche appliziert zu werden.

Formen, Reichweite und Dimensionen des Strategiebegriffs

Form und Reichweite des Strategiebegriffs befinden sich in einem andauernden Transformationsprozess. Was die Rede von »Strategie« meint, mag einmal im Kern militärischen Charakter gehabt haben und von den entsprechenden Diskursen entscheidend bestimmt worden sein.⁵ Heute ist die Reichweite des Strategiebegriffs durch einen direkten Bezug auf militärische Diskurse jedoch nur noch unzureichend zu erfassen, ein Umstand, der mit den gegenwärtigen Tendenzen zur Universalisierung, Spezialisierung, Entgrenzung und *Popularisierung* des Strategischen zusammenhängt.

Genuin ist der Begriff der Strategie im 20. Jahrhundert zunehmend aus seiner Bindung an spezialisierte Wissensdiskurse des Militärischen herausgetreten. Die enge Bindung des Begriffs an die »Kunst der Kriegsführung« ist weitgehend verloren gegangen. Die *Universalisierung* des Strategischen bedeutet, dass Strategie nunmehr keinem exklusiven Handlungsbereich zugeordnet werden kann. Strategie ist gleichsam »allgegenwärtig« geworden: Jede Handlung, jeder Lebensbereich kann heute aus strategischem Blickwinkel betrachtet und strategisch »optimiert« werden. Strategie wird synonym mit langfristigem, zielgerichtetem und planerischem Handeln. Prinzipiell bleibt somit kein Lebens- und Handlungsbereich vom Diskurs strategischen Handelns ausgeschlossen. Dieses »Eindringen« des Strategischen scheint dabei zumeist der Optimierung und Erhöhung der Effektivität von zielgerichtetem Handeln geschuldet.

Strategie wird auf immer weitere Bereiche des gesellschaftlichen Sinnsystems applizierbar – gleichzeitig differenzieren sich strategische Diskurse in Spezialdiskurse für verschiedene Handlungs- und Wissensbereiche. So entwickelt beispielsweise der Sport Spezialisten und Sonderformen von Strategien (vgl. dazu den Beitrag Stauffs in diesem Band); Managementkurse lehren Strategien der Mitarbeiterführung, der strategischen Unternehmensplanung oder Strategien des Zeitmanagements; Produkte werden komplexen Vermarktungsstrategien unterzogen; in der Politik entwickeln Berater und Experten Wahlkampfstrategien; ... diese Liste ließe sich fast beliebig fortführen.

Die Ausdifferenzierung strategischer Diskurse führt jedoch auch zu einer Aufsplitterung des Begriffs des Strategischen selbst, der dadurch zunehmend unscharf zu werden droht. Die Universalisierung des Strategiebegriffs und damit die Expansion von Diskursen und Praxen des Strategischen bewirkt somit zugleich eine *Entgrenzung* des Strategiebegriffs: Wenn beinahe alles »strategisch« gehandhabt werden kann, verliert Strategie an Unterscheidbarkeit. Sie verliert ihre Abgrenzung gegenüber anderen Handlungs- und Denkweisen. Dieser Aspekt der Entgrenzung des Strategiebegriffs hängt vermutlich eng mit der massenmedial gestützten *Popularisierung* strategischer Diskurse zusammen. Im Zuge ihrer Entgrenzung und massenmedialen Aufwertung avanciert »Strategie« in zahlreichen populären Diskursen schlicht zum Schlagwort für jede Form erfolgsorientierten Handelns.

Die genannten Tendenzen führen insgesamt dazu, dass der Begriff der Strategie an Schärfe ab- und an Reichweite zunimmt. Die Spezialisierung, Popularisierung und Ausweitung strategischen Denkens lassen die Vorstellung eines »einheitlichen« Strategiebegriffs am Ende kaum mehr haltbar erscheinen. Dies berücksichtigend, wäre von Strategie nicht im Sinne eines konsistenten Begriffs oder umgrenzten Objekts auszugehen, sondern von einem heterogenen Feld unterschiedlicher, sich überkreuzender Diskurse.

Berechenbarkeit des Strategischen

So vielgestaltig die unterschiedlichen Bereiche, in denen Strategien zur Anwendung kommen, auch sein mögen, so bietet sich doch die Figur der Rationalisierung als ein gemeinsamer Bezugspunkt an. Eine spezifische Ausprägung bekommt die kulturelle Form »Strategie« als Anleitung zu Handlung und Entscheidungen in dem Augenblick, in dem sie, zumindest ansatzweise, technisch beherrschbar und modellierbar wird. Von da an wird sie noch stärker als zuvor mit der Vorstellung eines kühl berechnenden Denkens und Planens ver-

bunden. »Rational« ist Strategie in diesem Zusammenhang weniger im Bezug auf eine allgemeine menschliche Vernunft, sondern vielmehr als eine entscheidungskritische Handlungs- und Denkform, die auf Kontrolle und Beherrschung ausgerichtet ist. In einigen Aspekten scheint das Strategische, je mehr es dem technisch-machbaren zugehörig ist, einem eng gefassten Systemdenken zuzu-spielen. »Vernunft« soll auf kalkulierend-berechnende Operationalisierung reduziert werden, mit dem Ziel, Komplexität und Kontingenz in einem umfassenden Sinn beherrschbar zu machen.

Ausgehend von der Idee des strategischen Denkens als eines berechnenden Abwägens zwischen Handlungsalternativen gelangt man in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts zur Formulierung strategischer Probleme und Situationen in mathematischer und damit im Wortsinn »berechenbarer« Sprache. Eine der wichtigsten Grundlagenarbeiten in diesem Bereich ist das 1944 erschienene »Theory of Games and Economic Behavior«, das als Standardwerk der mathematischen Spieltheorie gilt (Neumann/Morgenstern 1944).⁴⁶ Der Computerpionier und Mathematiker John von Neumann und der Ökonom Oskar Morgenstern entwickeln ein theoretisches Modell, das mit so genannten »Games of Strategy« zur Lösung ökonomischer Probleme beitragen soll.

Der für diesen Ansatz charakteristische spieltheoretische Strategiebegriff wird von den beiden Autoren folgendermaßen definiert:

»Imagine now that each player [...] instead of making each decision as the necessity for it arises, makes up his mind in advance for all possible contingencies; i.e. that the player [...] begins to play with a complete plan: a plan which specifies what choices he will make in every possible situation, for every possible actual information which he may possess at that moment in conformity with the pattern of information which the rules of the game provide him for that case. We call such a plan *strategy*« (Neumann/Morgenstern 1944, 79).

Im Grundverständnis eine Theorie und ein Verfahren »gute« Wahlen zu treffen, verstand sich die Spieltheorie als ein konzeptuelles Rahmenwerk, um soziale wie ökonomische Phänomene zu beschreiben (Pias 2002, 266). Das Spiel dient der Spieltheorie als ein abgegrenzter Raum mit durch Regeln limitierten Entscheidungsmöglichkeiten und Handlungsalternativen sowie einer eindeutig bestimmbarer Informationsverteilung zwischen den Spielern. Es stellt hier ein ideales Modell dar, um Komplexität zu reduzieren und unterschiedliche Entscheidungssituationen mathematisch modellieren zu können. Die »künstliche« Situation des Spiels wird herangezogen, um realweltliche Entscheidungsstrategien zu »simulieren«. Um tatsächlich aus der Auswahl zwischen Handlungsoptionen eine im mathematischen Sinn kalkulierbare Größe zu machen, greift die Spieltheorie auf einige Grundannahmen zurück, die für das Projekt der

Operationalisierung von Strategie als mathematischem Entscheidungsspiel kennzeichnend sind: Von Neumann und Morgenstern gehen davon aus, dass jeder Mitspieler vollkommen ›rational‹ handelt, und das heißt in diesem Zusammenhang gewinnorientiert und auf die bedingungslose Maximierung des eigenen Vorteils bedacht. Die rationalen Spieler entwickeln einen strategischen Plan, indem sie eine Liste aller möglichen Entscheidungen in allen möglichen Spielsituationen aufstellen und diese möglichen Entscheidungen in eine Bewertungsliste überführen, die abhängig von den jeweiligen Gewinnauszahlungen die ›richtigen‹ Entscheidungen enthält.

Das darin enthaltende Menschenbild eines *homo oeconomicus* als ›egoistischem Gewinnmaximierer‹ ist einerseits als eine auf dem damaligen Stand der Theorie notwendige Abstraktion aufzufassen, da das Modell schlicht nicht in der Lage war, komplex gemischte Motivationslagen menschlicher Akteure zu simulieren. Andererseits harmonisiert das so zum Ausdruck kommende Primat der (ökonomischen) Zweckrationalität mit der Konzeption von Strategie als einem auf das Erreichen eines definierten Ziels hin angelegten Plan. Das strategische Handeln wird theoretisch mit dem Verhalten des *homo oeconomicus* gleichgesetzt, so dass es rückblickend erscheint, als ob jeglicher Strategie schon immer die Richtung einer gewinnorientierten Zweckrationalität beigegeben wäre. Zu fragen wäre an dieser Stelle nach dem Nach- und Weiterwirken des ›normativ-ideologischen‹ Kerns, der in einem solchen ökonomischen Subjektentwurf enthalten ist.

Bekanntlich hielten die Modelle der Spieltheorie schließlich als ›Wargames‹ in die militärische Kriegsplanung Einzug, nämlich als sie in den 1950er Jahren zur Evaluation unterschiedlicher Strategien angesichts möglicher nuklearer Konflikte und entsprechender militärischer Szenarien verwendet wurden (vgl. dazu auch den Beitrag von Stefan Werning in diesem Band). Die spieltheoretische Prozessierung des Krieges hatte mit offensichtlichen Mängeln zu kämpfen und arrangierte sich mit der, den spieltheoretischen Modellen eingeschriebenen, Vereinfachung und den groben Idealisierungen der Akteure, der Entscheidungsfindung, der Motivlagen und Situationen. All dies wurde in Kauf genommen, um einen entscheidenden Vorteil in Anspruch nehmen zu können: die Berechenbarkeit des Ergebnisses.

Digitale Spiele

Im computerbasierten Strategiespiel schreibt sich das Erbe der mathematischen Spieltheorie fort, sei es in der militärischen Simulation oder im populären Unterhaltungsspiel. Die Berechenbarkeit wechselt hier aber von der Theorie in das Medium selbst. Die Medialisierung, die sich in der computistischen Basis digitaler Spiele niederschlägt, ist zugleich als Konkretisierung der angesprochenen historischen Transformationen des Strategischen zu werten. Im Computerstrategiespiel konkretisiert sich deshalb nicht nur der bereits theoretisch hergeleitete Zusammenhang von Strategie und Spiel, sondern darüber hinaus materialisieren sich unterschiedliche soziale Wissens- und Bedeutungsstrukturen. Doch was genau ist das Strategische, das sich spezifisch in der Struktur und Verwendung des Computer als ›Medium‹ realisiert? Warum ist der Computer anscheinend ›wie gemacht‹ für das strategische Spiel?

Eine erste ›Strukturähnlichkeit‹ der beiden Felder scheint sich durch die Komensurabilität des operationalen Charakters des strategischen Handelns mit dem Algorithmisieren des Rechners zu ergeben. Die strenge Rationalität des ›formal-logischen Prozessierens‹ scheint in hohem Maße kompatibel mit der rationalen und logischen Struktur des strategischen Handelns. Strategisches Handeln bedarf eines rational entworfenen Lösungsraums unter dem Oberbegriff einer zielgerichteten und zielgeleiteten Handlungsanweisung. Der Computer modelliert in ebensolchem Maße Optionalitäten. Die Simulation und Modellierung des Rechners kann konkret als prozessuales Reduktionsmodell verstanden werden: Aus einer gegebenen Ausgangssituation werden relevante Attribute ausgewählt und in ein algorithmisch abbildbares und streng regelgeleitetes Aktion-Reaktionsmodell überführt. Mit einer Zielbedingung ausgestattet, übernimmt der Computer dann die (im besten Falle) reduktive, aber erkenntnisproduktive Simulation von Welt.

Die Überführung komplexen Handlungswissens in die Strukturmodelle und Entscheidungsbäume der Rechnerarchitekturen und distinkten Programmlogiken der Computerprogramme eröffnet hier eine hohe Kompatibilität. Insofern hätten an dieser Stelle das Strategische und das Rechnerlogische ein gemeinsames Diskursfeld etabliert, das (als Hybridisierung verstanden) ›mehr‹ als nur die Summe aus rational-logischer, prognostizierender Handlungslogik und mathematisch-digital-technischer quantitativer Vervielfältigung der Prognoseleistung wäre. Das strategische Spiel wäre hier ein genuin neues Diskursmoment der Handlungslogik, das weiter als ›nur‹ in das strategische Denken hinein greift und in technischem Modellrechnen Effekte zeitigt. Insofern wäre das Computerstrategiespiel keineswegs nur als mediale Realisierung des stra-

tegischen Diskurses zu begreifen, sondern als genuin eigenständige Formation subjektiver wie gesellschaftlicher Aussagepraktiken über handlungsrelevante und praxisbestimmende Bedeutungsformen.

Game Studies

Mit diesen Überlegungen sind wir nun schließlich beim Strategiespiel als Untersuchungsobjekt und theoretischem Gegenstand aktueller Medien- und Kulturwissenschaft angekommen. Im angelsächsischen Raum hat sich für die unterschiedlichen Anstrengungen, aus verschiedenen akademischen Disziplinen heraus Spielforschung zu betreiben, die Bezeichnung *Game Studies* etabliert. Die neue ›Spielwissenschaft‹ die damit benannt wird, findet ihre hauptsächliche Beschäftigung, wie die einschlägigen Publikationen zeigen, in der Computerspielforschung. Obwohl in den Game Studies Strategiespiele in vereinzelt Aufsätzen thematisiert werden, gibt es zur kultur- und medienwissenschaftlichen Einordnung, Beschreibung und Analyse dieses Spielgenres bisher noch keine umfassenden Modelle, Methoden oder zusammenhängende Untersuchungen. Gerade hinsichtlich des digitalen Medienspiels und seiner strategienorientierten Varianten können sich jedoch fruchtbare Forschungsfragen an der Schnittstelle zwischen Kultur- und Medienwissenschaft ergeben.

Im Werkzeug und in der Kulturtechnologie Computer materialisieren, prolängern und transformieren sich gesellschaftliche Bedeutungsstrukturen. Wenn der Computer heute der entscheidende Ort des technischen Vollzugs symbolischer Handlungen geworden ist, dann kann die Analyse von Strategiespielen womöglich auch einen deutlichen Beitrag zum Verständnis des Mediums Computer als soziotechnisches System leisten.

Die Verschränkung von symbolischen Anordnungen und technischen Codierungen im Computerspiel einerseits und die handlungsorientierte Adressierung der Spielsubjekte in Computerspielen andererseits eröffnen eine Forschungsperspektive im Kontext von Medienwissenschaft und Medienkultur, die das Wissens- und Handlungsfeld ›Computer‹ als Evokation von sozialen Praxen, Diskursen und Dispositiven verstehen und beschreiben lässt (vgl. Nohr 2008).

Die Handlungen in computererzeugten Spielwelten werden in diesem Sinne als ein Handeln an visuellen, ›oberflächlichen‹, symbolischen Systemen konzeptualisiert, Systemen, die sich diskursiv organisieren und eingebunden sind in außerspielerische Ordnungsstrukturen. Jenseits des bloß spielerischen Handelns durch und mit den visuellen Oberflächen wird durch die Spiel-Räume zu-

gleich eine diskursive Ebene mit aufgerufen, die Ebene kultureller, sozialer, gesellschaftlicher und epistemologischer Räume als Generierung von Wissen und ›Formen‹ von Wissen. Das Spiel steht darüber zu außer-spielerischen Ordnungsstrukturen und Wissensformationen in Kontakt.

Der Ansatz der Diskursanalyse

Mit den Methoden der kritischen Diskursanalyse lässt sich dieses Verständnis dahingehend ausweiten, dass digitale Spiele *in der Handlung aktivierte Text- und Äußerungsarten* sind, die ihre (polyseme) Bedeutung in medial bisher unbekannter Weise in einer Handlungs- und Tätigkeitsformation des Subjekts entfalten. Ergebnis einer solchen Perspektive wäre die Etablierung einer medientheoretischen Leseweise eines aktiv handelnden Rezipientensubjekts, welches als einerseits in die Produktion des Textes und andererseits in die ideologischen und symbolischen ›Hegemonien‹ einer auf Äußerungspraktiken basierenden Mediengesellschaft hochgradig eingebunden zu verstehen wäre.

»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).

Bezogen auf die diskursorientierte Analyse von computerbasierten Strategiespielen, gewinnen dadurch auch Fragestellungen und Ansätze an Bedeutung, die sich mit der Darstellung von Wissen und dessen Einbettung in soziale und symbolische Praxen befassen. Aussage- und Wissensordnungen von bspw. militärischer Strategielogik, betriebswirtschaftlicher Optimierungsrationalität, mathematischen Effektivitätsparadigmen oder simulationstheoretischen Prognostiken würden sich demnach als Spezialdiskurse interpretieren lassen, die im Spiel zu *inter- und interspezialdiskursiven* Momenten überformt werden.

Eine solche Differenzierung setzt an einer Überzeugung an, moderne Gesellschaften durch funktionale Ausdifferenzierung zu charakterisieren. Präziser meint dies, Gesellschaft durch die Entwicklung abgrenzbarer und spezieller Praxis- und Wissensbereiche geprägt zu verstehen. Die jeweiligen gesellschaftlichen Aussagestrukturen bilden sich in Form spezifischer *Wissensdiskurse* aus. In diesen Orten dominieren spezialisierte Sprachformen, die subjektive und intersubjektive Wissenszirkulation (eben solchen Spezialdiskursen). Den Abgrenzungsverfahren dieser Aussagepraktiken (untereinander wie auch den *common sense*-Diskursen der ›populär-kulturellen‹ Orte gegenüber) stehen dann

Integrations- und Reintegrationsverfahren zur Seite, die diese distinkten Bereiche quasi ›kompensativ‹ aneinander ankoppeln (eben den Interdiskursen). Hinsichtlich der Untersuchung von Strategiespielen, die komplexe Systeme zur visuellen Repräsentation von Daten im Handlungssystem ›Spiel‹ verwenden, bedeutet dies, dass ›Lesbarkeit‹ und Bedeutung ihrer Visualisierungen nicht ohne Bezugnahme zu zugrunde liegenden außer-spielischen diskursiv organisierten Ordnungsparadigmen und Repräsentationsschemata analysiert werden kann (externen, sozialen, historischen, kulturellen). Ebenso wird hinsichtlich des ›Spiels‹ als Medienimplement des Computers angenommen, dass die Verknüpfung von Darstellung und Handlung, (Spiel-)Handlung und Visualisierung, besonderer Aufmerksamkeit bedarf. Denn der Computer und seine Peripheriegeräte sind gleichzeitig Medium für die Spielregeln und damit verbundenen Handlungsoptionen und das Medium für die Visualisierung der Spielräume und die im Spiel generierten Daten.

Einer kritischen Diskursanalyse geht es daher zusammen gefasst nicht um die Analyse von inhärenten Bedeutungsstrukturen oder die Frage nach einem subjektiven Kontext, sondern um eine Einbettung des Äußerungs- und Handlungsmaterials in die gesamte Artikulationspraxis einer Gesellschaft. Wichtigste Erkenntnis der Diskursanalyse ist aber, dass das Subjekt durch die Diskurse geformt und ›appliziert‹ wird, und dass die formenden und applizierenden Diskurse dabei unsichtbar wirken.

Zum Verständnis solcher Applizierungen sind daher Tendenzen der Naturalisierung bzw. der Transparenz der Technik durch das Spiel von besonderem Interesse. Die Naturalisierungsthese besagt, dass die Oberfläche des Spiels, seine visuellen Repräsentationen, als Naturalisierung der darunter liegenden, komplexen, codebasierten Architektur fungieren. Demnach wäre das Grafische von Software und Spiel eine Form der sekundären Signifikation, die die ›darunter liegende‹ Ebene von Algorithmus und Code zu einem ›wahrnehmungsnahen‹ Zeichensystem überformt und so das Entstehen funktionaler Metaphern und räumlichen Handelns ermöglicht (Nohr 2008).⁴⁷ Strategiespiele scheinen geeignet, die Reichweite dieser Naturalisierungsthese – zumindest hinsichtlich des Medienimplements Computerspiel – zu überprüfen und zu differenzieren. Auf Seiten der Spielenden ist strategisches Handeln offenbar regelmäßig mit der Reflektion der computistischen Basis des Spiels verbunden, spricht mit der Frage: Durch welche codebasierten Regeln sind die Entscheidungen und Spielparameter des Computers determiniert? Die Versuche der Spielerinnen und Spieler, auf determinierende Algorithmen zurück zu schließen, um das eigene strategische Handeln zu optimieren, lassen sich als Gegenbewegung zur Transparenzillusion interpretieren. Zu fragen wäre hinsichtlich einer Differen-

zierung der Transparenztheorie, an welchen Stellen Spiele Ansatzpunkte zur strategischen Reflektion ihrer Naturalisierungstendenz bieten und wo im Unterschied dazu die Naturalisierung sich am stärksten unhinterfragt entfalten kann.

Gouvernementalität – Strategiespiele als Modelle des ›richtigen Regierens‹

Im Zusammenhang mit der Naturalisierung von Ideologien oder Technologien ist aber sicherlich nicht nur nach dem Unsichtbarwerden des technisch-apparativen Aspekts eines Mediums im Spiel zu fragen, sondern auch nach dem Unsichtbarwerden des Politischen im ›Spielerischen‹. Entscheidend für das Dispositiv des Strategischen in computerbasierten Strategiespielen ist das Paradigma einer effizienten und rationalen Steuerung und Kontrolle komplexer ökonomischer, militärischer oder politischer Prozesse. Foucault hat für die Technologien des Regierens den Begriff ›Gouvernementalität‹ geprägt (Foucault 2000). Für das Verständnis der den computerbasierten Strategiespielen zugrunde liegenden Rationalität ist es notwendig, die maßgeblichen Steuerungstechniken und Handlungsmodelle zu identifizieren, die deren (innere und äußere) Form determinieren. Dem folgend sind die Untersuchungsgegenstände aus dieser Perspektive betrachtet eben nicht nur Spiele, die sich strategischer Handlungs- und Praxisformen bedienen, sondern auch auf Ausbildung und Didaktisierung zielende ›Tools‹ aus dem Bereich Management, Militär, Planung und Steuerung, Sportschulung, Mensch-Maschine-Schnittstelle usw. Es handelt sich bei diesen so genannten *Serious Games* um ›ernste‹ Anwendungen, die sich ›spielerischer‹ Methodiken bedienen. Hier greifen dann die diskurstheoretischen Überlegungen der Gouvernementalitätsforschung, um aufzeigen zu können, wie die ›Infiltration‹ von vorgeblich rein ludischen Praktiken durch spezialdiskursives Wissen zu Formen der Handlungsoptimierung, der Selbstadaptation und des Selbstmanagements vollzogen wird (vgl. dazu auch den Beitrag Reicherts in diesem Band).

Selbstmanagement soll in diesem Zusammenhang als eine effektive und operationale Strategie des diskursiven Systems aktueller Gesellschaften verstanden werden, die das Selbst zur Adjustierung an herrschende Paradigmen, Normen und Werte anregen. Im Gegensatz zu etablierten Modellen der Steuerung von Effektivitäten durch repressive oder belohnende Verfahren stellt die Selbstadaptation ein Theoriekonzept der Handlungsanpassung dar, das von den selbststeuernden und instanzlosen Kräften einer ›unbewussten‹ und ›evoluti-

onären« selbstmotivierten Adaption in Wertesysteme ausgeht. Dabei ist zweierlei zu beobachten: Zum einen die Kräfte, die das Selbst zur Adjustierung an solche (kommensensualisierten) Werte anregen, und zum anderen die Aushandlung und Stabilisierung der Werte selbst.

Im Zusammenhang mit den Strategiespielen könnte hier also die These formuliert werden, dass die populären medialen Formen des Spiels Einübungs- und Verhandlungsort eben solcher kommensensualisierter Wertevorgaben darstellen. Gepaart mit der dort ebenso ›vermittelten‹ Koppelung von Rationalitätsverdikt und Effektivitätsparadigma stellen die Strategiespiele somit auch Adoptionsformen dar, die verhandeln, wie die Werte auszusehen haben, die eine ›Regierung des Selbst‹ anleiten.

Wichtigstes Kriterium der Funktionalität einer solchen Aushandlung wäre demnach aber die Sicherstellung einer Naturalisierung der Werte innerhalb der populären Spieltexte, die sicherlich mit einer generellen Naturalisierung des ›ideologischen‹ im rechnerbasierten Spiel einhergingen. Die Herstellung einer Unmittelbarkeits-Erfahrung ist dabei eines der relevantesten Momente einer solchen Naturalisierung. Somit schließt sich in der Argumentation aber auch wiederum der Bogen hin zum Medium und dessen Funktion für die Effektivität des strategischen Spiels: Es ist die ›traditionelle‹ Funktion von (technischen) Medien, ihre eigene Operationalität zu verbergen und so die Konstitution von ›Unmittelbarkeit‹ im Moment der Handlung zu ermöglichen.

Ein ›strategisches Selbstmanagement‹ ist dabei aber weder ein Verfahren individueller Reflexivität, welches nur aus dem Subjekt zu erklären wäre, noch ein primär medial oder institutionell zu erklärender Effekt. Zusammen gehalten werden die beiden Pole des ›gouvernementalen Managements‹ durch die schon angesprochenen Effekte der Naturalisierung des ideologischen und diskursiven Wissens. Die medialen Formen der strategischen Diskurse und Praktiken sichern über ihre (spielerische) Unmittelbarkeit die Möglichkeit der subjektiven Adaption an die vermittelten Werte. Diese Adaption kann – so die These – nur durch die Evidenz des medial Angeeigneten, des ›Erspielten‹, funktional als Steuerungstechnik in Aktion treten:

»Evidenz setzt im gleichen Maße Übersetzung voraus, wie sie diese minimieren muss, um zu überzeugen. [...] Das Objekt der Darstellung sei enthüllt, gegeben, während seine Darstellung in einer Art spektakulär ist, die ihre besondere Attraktivität herausstellt, nicht aber die Beziehung Signifikat/Signifikant, die Frage nach der Vorgängigkeit des zu Erkennenden vor seiner Wahrnehmung« (Bergermann 2004, 110).

Die Beiträge in diesem Band

Das Ziel dieses Bandes besteht darin, das Feld möglicher Bezüge zwischen Strategie und Spiel zu sondieren, Schneisen zu schlagen und theoretische Probebohrungen vorzunehmen.

Der Band eröffnet mit der historischen Einordnung des Gegenstands: Der Beitrag *Rolf F. Nohrs*, »Krieg auf dem Fußboden, am grünen Tisch und in den Städten. Vom Diskurs des Strategischen im Spiel« zeichnet anhand dreier Fallbeispiele die historische Linie eines (erweiterten) Strategie-Spiel-Begriffes nach. Das Kriegsspiel des Braunschweiger Mathematiker Johann Christian Ludwig Hellwig »Versuch eines aufs Schachspiel gebaueten taktischen Spiels von zwey und mehreren Personen zu spielen« von 1780 wird dabei zunächst den »Little Wars« Herbert G. Wells' von 1911 gegenübergestellt. Beide Spiele werden dabei als strukturähnlich, in ihren Didaktiken jedoch als diametral unterschiedlich analysiert. Vor diesem Hintergrund wird dann das Computerspiel *SIMCITY* als ein ebenso »strukturähnliches« Spiel erkennbar. Alle drei Spielkonzepte eint die diskursive Idee, ein »konsequenzenloses« Handeln aufgrund ökonomischer, politischer, sozialer oder subjektiver Handlungsanweisungen und Regelsatz zu etablieren. All diese Spiele überformen ihr Regelsystem und ihren strategischen Diskurs durch ein mehr oder weniger stark ausgeprägtes narratives Setting. Sie definieren sich durch eine »modellhafte« Reduktion lebensweltlicher Zustände und sind im weitesten Sinne ausgerichtet an der Einübung von Siegbedingungen, die auf alltagsrelevantes Handeln angewandt werden können und – als Unterstellung – auch angewandt werden sollen. Insofern liegt die Frage nahe, inwieweit sich nicht aus dem »Diskurs Strategie« eine theoretische Figur ableiten lässt, die Strategie als eine Form der Produktion diskursiver Wissensstrukturen innerhalb ihrer jeweiligen gesellschaftlichen Kontexte versteht.

Der anschließende Beitrag *Gunnar Sandkühlers* beschäftigt sich ebenfalls unter der Prämisse mit dem Hellwig'schen Spiel, intendierte Rezeptionsmodi aufzuspüren. Der Begriff der »sinnlichen Erfahrung« oder »Erfahrbarkeit«, den Hellwig in seiner Herkunft als Philanthrop als Grundbedingung oder -ziel aller Pädagogik herausstellt und in seinem Kriegsspiel erreichen möchte, steht im Zentrum der Überlegung. Sandkühler eröffnet, mit Bezug auf diese pädagogischen Konzeptionen, die Perspektive einer Wandlung des philanthropischen Erfahrungsbegriffs hin zum aktuellen Begriff der Immersion.

Um historische Entwicklungslinien geht es auch *Sebastian Deterding*, der in einer historischen Skizze die Verbindung von Brett- und Computerspielen rekonstruiert. Im Zentrum steht dabei eine materiale und soziale Geschichte des

Strategiespiels in der Alltags- und Populärkultur – vom Aufkommen der ersten kommerziellen Strategie-Brettspiele Anfang der 1950er bis zum Übergang ins Digitale seit Ende der 1970er. Ziel des Beitrags ist zum einen, eine Übersicht über einige bis heute relevante Formen strategischer Brettspiele zu geben, zum anderen, diese im Sinne einer Vorgeschichte zum Verstehen heutiger Computer-Strategiespiele heranzuziehen. Dazu werden die Spielprinzipien und Spielwelten nachgezeichnet, die Computer-Strategiespiele von Brett-Strategiespielen und Rollenspielen ›geerbt‹ haben. Erkennbar werden somit insbesondere die medien-spezifischen Transformationen, die Brettspiele im Zuge ihrer *Remediation* erfahren.

Nach der Rekonstruktion dieser archäologischen Achsen, die sich um den Diskurs des Strategischen im Spiel gruppieren, widmet sich der Band in seinem zweiten Block der Untersuchung einzelner strategischer Paradigmen. Den Auftakt bilden dabei *Stefan Wernings* Darlegungen zur Modellierung des Terrorismus im ›Entertainment Information Warfare‹. Das wiederkehrende Thema des ›Kriegs gegen den Terror‹ wird hier als Schlüsselbegriff zum Verständnis interaktiver und programmierbarer Medien definiert. Dabei geht es Werning um die präzise Ausarbeitung einer ›Trennschärfe‹ zwischen Spiel, Online-Formaten und militärischen Trainingssimulationen. Im Rahmen der Doktrin des ›Information Warfare‹ werden solche Technologien der Modellierung von Terrorismus als zentrale strategische Komponenten moderner Konfliktlösung erkennbar. Solche Modellierungen sind ›Orte‹, in denen ein ›replaying‹ zentraler Ideologeme und Repräsentationen als diskursive Iteration ideologischer Momente im Zirkel eines militärisch-unterhaltenden Komplexes naturalisiert werden.

In einem anderen Zugriff analysiert *Serjoscha Wiemer* den Zusammenhang von Strategie, Spiel und Raum am Beispiel des Schachs. Die Auffassung, dass der Sieg über den Gegner durch eine effiziente Eroberung und Kontrolle des Raumes zu erringen sei, ist ein Grundelement moderner Schachstrategie. Als Begründer des modernen Stellungspiels gilt der Musiker und Komponist François-André Danican Philidor, der die Schachwelt zu Zeiten der französischen Revolution wie kaum ein anderer beherrscht. Seine Neuerung besteht wesentlich in der Aufwertung der Bauern im Bezug auf den Kampf um den Raum. Historischer Gegenpart zu Philidors positioneller Behandlung des Raumes ist die romantische Schachauffassung, der zufolge die Stärke des Spiels vor allem in der Schönheit der Kombinationen begründet liegt. Auch wenn die romantische Schachidee lange Zeit Erfolge feiert, setzt sich ab der Mitte des 19. Jahrhunderts schließlich die ›klassische‹ Lehre des Positionspiels durch, die insbesondere der Eroberung des Zentrums entscheidende strategische Bedeutung bei-

misst. Den vorläufigen Höhepunkt einer Geschichte der Rationalisierung von Strategien räumlicher Kontrolle stellt der Ansatz der Avantgarde der Hypermodernen zu Beginn des 20. Jahrhunderts dar. Ihnen gilt nicht mehr die Besetzung des Zentrums und seine direkte Eroberung als strategisches Ziel, sondern die *Kontrolle* des Raumes aus der Distanz.

Markus Stauff analysiert anschließend die Funktion von Strategie und Taktik im Sport und deren Darstellung durch Medien. Die Relevanz von Taktiken in Team-sportarten ist unumstritten: Die ›Abseitsfalle‹, das ›Pressing‹ oder das ›Räume engmachen‹ sind gängige Formulierungen, mit denen sowohl die Überlegenheit eines Spielsystems als auch dessen Fortschrittlichkeit markiert wird. Wie sich allerdings die einzelnen Spieler ›zu einer Taktik zusammenfügen‹, wie diese gar – in Abhängigkeit vom Spiel der Gegner – flexibel variiert werden kann, bleibt häufig rätselhaft. Die moderne Taktik kann aber zunächst als ein Medieneffekt beschrieben werden: Mittels der Videoanalyse werden die Stärken und Schwächen der Kontrahenten sichtbar gemacht; mittels Flip Charts werden strategische Spielzüge visualisiert und ihre mehr oder weniger erfolgreiche Umsetzung werden wiederum über Video kontrolliert. Entsprechend stellt sich die Frage, wie und was diese Medienkonstellation zur Entwicklung sowie zur kollektiven wie individuellen Realisierung von Taktiken beiträgt. Da hierbei neben speziell angefertigtem Material häufig auch die normalen Fernsehbilder zum Einsatz kommen, stellt sich außerdem die Frage, welches taktische bzw. strategische Potenzial dem Massenmedium Fernsehen zukommt. Im dritten Teil des Bandes werden die Analysen der Durchdringung von Spiel und Strategie schlussendlich an die zugrunde liegenden Theoriediskurse zurückgekoppelt. Zunächst beschreibt *Ramón Reichert* Globalstrategiespiele als gouvernementale Steuerungstechniken. Strategische Computerspiele – so die These – haben maßgeblich dazu beigetragen, politische Planung, soziale Kontrolle und ökonomische Effizienz als Topoi der Populärkultur zu etablieren. Heute beanspruchen die auf dem Softwaremarkt hochgradig erfolgreichen *God Games* ein eigenständiges Genre und entwerfen dabei politische, ökonomische, militärische und kulturelle Strategien für ein ›globales Welttheater‹. Mit strategischen Computersimulationen hat sich eine Hybridkultur politischer Rationalität ausdifferenziert, die in der Entwicklungsgeschichte menschlicher Zivilisation und fortgeschrittenen liberal-demokratischen Gesellschaften kulminiert. Das Grundthema der ›Gottspiele‹ ist das Regieren und Verwaltung von Bevölkerung, die Bewirtschaftung von Grund und Boden, die Entwicklung der Produktivkräfte u.v.m. Dabei wird das Potential unterschiedlicher Regierungen, militärischer Kräfte oder diverser Wirtschafts- und Wissenssysteme, welche die Elemente einer Simulation der menschlichen Gesellschaft

und Geschichte bilden, experimentell getestet. Im Hinblick auf eine machtheoretische Analyse strategischer Computerspiele wird der von Michel Foucault konzipierte Analysebegriff der ›gouvernementalité‹ in Betracht gezogen. Diesbezüglich können strategische Computersimulationen als experimentelle Modellsituationen untersucht werden, mit denen das Dispositiv der sozialen Regulation in Form spezifischer Techniken des Wissens popularisiert wird.

Serjoscha Wiemers Beitrag »Strategie in Echtzeit. Ergodik zwischen Kriegsspiel und Wirtschaftssimulation« diskutiert anschließend aus dem Blickwinkel der Interfacetheorie Genrestrukturen von computerbasierten Strategiespielen. Seine Darlegungen basieren auf einem Vergleich der unterschiedlichen Ansätze film- und computerspieltheoretischer Genredefinitionen. Der theoretisch entwickelte Genrebegriff bestätigt die beobachtbare Vielfalt und historische Dynamik von Computerstrategiespielen: Sie sind intern differenziert, uneinheitlich, ständiger Veränderung ausgesetzt und stehen in engem intra- und intermedialen Austauschverhältnis zu anderen Genres. Neben wiederkehrenden Motiven, narrativen Bausteinen und Regelformationen ist es in Computerspielen vor allem das Interface, das einen Zugang zum Verständnis genrespezifischer Handlungs- und Wissensstrukturen bietet. Dabei kann ein funktionsfähiges Interface – im Anschluss an zeitgenössische Interface-Konzepte, wie sie von Lev Manovich, June Park oder Petra Missomelius vertreten werden – als eine Art ›kulturelle Grammatik‹ interpretiert werden, als ein semiotischer Raum, der Wahrnehmung, Handlung und Funktionen in der Kopplung von Mensch und Maschine konventionalisiert. Vor allem für die Analyse der strategischen Handlungsgrammatik ist das Interface in Computerspielen ein wichtiger Schlüssel, insofern die effektive ›Arbeit‹ der Spielerinnen und Spieler stets vermittelt über dasselbe erfolgt.

Den Abschluss des Bandes bildet *Leander Scholz* mit der Lektüre eines Klassikers der modernen anthropologisch fundierten Spieltheorie, Johan Huizingas »Homo Ludens«, eine Lektüre, die er durch die Augen einiger von Huizingas Rezensenten vornimmt. Huizingas Diagnose über die Zukunft des Spiels in der modernen Welt im letzten Teil seines Buchs ist alles andere als positiv: Seit dem ausgehenden 18. Jahrhundert, also seit dem Auftritt der Massen als treibende Kraft der Geschichte, befindet sich die Spielkultur im Niedergang. In dem Maß, wie die Spielelemente in einer Massengesellschaft zu Leistungskriterien werden, verschwindet für Huizinga auch die originäre Leistung des Spiels als Grundlagenfaktor der Generierung von ›Kultur‹. Der Sport wird zum Leistungssport, der Krieg zu einem Vernichtungskrieg und das Fest zur Massenveranstaltung. Insofern Huizinga die ›Kultur‹ insgesamt auf den Charakter des Spiels zurückführt, kann man sagen, dass es sich um eine äußerst kultur-

pessimistische Diagnose handelt: In der modernen Massengesellschaft verliert das Spiel deshalb seinen Spielcharakter, weil es zunehmend seine eigentliche Funktion des Regelhaften verliert. Anhand von zwei Rezensionen, verfasst durch Georges Bataille (»Spiel und Ernst«) und Roger Caillois (»Das Spiel und das Heilige«), die unmittelbar nach dem Erscheinen von ›Homo Ludens‹ publiziert wurden, zeichnet der Aufsatz nach, wie gerade diese ›Entgrenzung‹ des Spiels von den Begründern des Collège de Sociologie (1937-1939) zur Beschreibung und Analyse der modernen Gesellschaft aufgenommen und ›umgeschrieben‹ wurde.

Mit diesem close reading endet das Buch – jedoch nicht das Projekt. Der vorliegende Band versteht sich als eine Vorstudie im Sinne einer Probebohrung. Er ist konzipiert, um Fragen aufzuwerfen und Gegenstände zu ›umstellen‹, nicht um bereits Positionen festzulegen oder Theorien zu verfestigen.

2006 wurde am Institut für Medienforschung an der HBK Braunschweig ein Forschungsprojekt ins Leben gerufen, das die aufgezeigte Perspektive der diskursiven Verschränkung von Spiel, Wissen und symbolischen Praxen untersucht und dabei das Computerstrategiespiel ins Zentrum rückt. Im Rahmen des Forschungsprojekts »Strategie spielen«⁸ soll ein spezifischer methodologischer Theorierahmen etabliert werden, der in der Lage ist, die Bedeutungsformationen des digitalen Spiels theoretisch, analytisch und historisch zu umfassen.

Ende 2007 erhielten wir die Zusage, dass die zukünftige Arbeit an dem Projekt die Unterstützung der Deutschen Forschungsgemeinschaft erhält. Die Arbeit an einer medien- und diskursorientierten Erforschung von Strategiespielen wird durch die Förderung der DFG intensiviert und fortgesetzt werden können und wir sind zuversichtlich, einige der in diesem Band aufgeworfenen Fragen in der nächsten Projektphase erfolgreich weiterverfolgen zu können, gerade auch im Hinblick auf methodologische Problemstellungen im Kontext der *Game Studies*.

Schon heute gilt es aber, für die bis dato geleistete Arbeit Dank auszusprechen. Zuerst den Unterstützern des Projekts, hier namentlich der Stiftung Nord/LB-Öffentliche für die Finanzierung der ersten Projektphase, aber auch für die Förderung und unbürokratische Kooperation der letzten Jahre. Ebenso gilt unser Dank der HBK Braunschweig, dem Initiativkreis ›Braunschweig – Stadt der Wissenschaften 2007‹ und dem Landesmuseum Braunschweig.

Daran, dass die tatsächliche materielle Rekonstruktion des Hellwig'schen Spiels so wunderbar gelungen ist, haben maßgeblich Stefan Böhme und Manuel Ballehr mitgewirkt. Für die kompetente Unterstützung bei der Fertigstellung dieses Bandes danken wir Andreas Justus Jasenek für Recherche und Mitarbeit,

Katrin Meissner für Präzision und Sprachgefühl sowie Emma Jane Stone für englisches Lektorat, Toby Conradi, Arjan Dhupia, Lena Salden und Heike Klippel für (frühe) Mitarbeit am Konzept.

Der besondere Dank der Herausgeber gilt den Autoren, den Kollegen von HBK, TU und IMF Braunschweig und den Studierenden unserer Seminare für Kritik und Widerspruch.

Anmerkungen

- 01►** Dieser Band verwendet im Sinne der einfachen Lesbarkeit hauptsächlich die männliche Form, ohne dabei eine geschlechtsspezifische inhaltliche Einschränkung vornehmen zu wollen.
- 02►** Ein Modell ist ein in der Alltags- und Wissenschaftssprache vielfältig verwendeter Begriff, »dessen Bedeutung sich allgemein als idealisierende Reduktion auf relevante Züge, fasslicher oder leichter realisierbare Darstellung unübersichtlicher oder abstrakter Gegenstände und Sachverhalte darstellen läßt« (Mittelstraß 1984, 911). Somit ließe sich – verkürzt – die Beziehung zwischen Modell und Original mit Stachowiak (1973) als eine Attributenrelation beschreiben. Die Attributenkonstellation des Originals wird dabei unter Parametern der Verkürzung, Auswahl, Konstruktion und epistemologischer Pragmatik in die Attributenkonstellation eines Modells überführt (vgl. dazu den Beitrag Nohrs in diesem Band).
- 03►** Zit. nach: www.schachkultur.de/sites/index.php?topic=14 (zuletzt eingesehen: 21. 11. 2007).
- 04►** Eine solche Interdependenz ließe sich ggf. eher mit den eingeübten Taktiken innerhalb eines Spiels darlegen, wenn man der Trennung von Strategie und Taktik bspw. im Sinne Clausewitz' folgt (vgl. dazu den Beitrag von Sandkühler in diesem Band).
- 05►** Der Begriff der Strategie stammt aus dem Griechischen und bedeutet Heeresführer (*stratos* = Heer, *agein* = führen). Auch wenn bereits im 5. Jahrhundert v. Chr. die Position des *strategos* (gr.) über die Kontrolle des Militärs hinausging und mit einem politischen Amt verknüpft war, das durch ein Wahlverfahren besetzt wurde, bleibt der Begriff der Strategie als »Kriegskunst« bis ins 20. Jahrhundert eng an den militärischen Kontext gebunden.
- 06►** Ihren Anfang nahm sie bereits in den 20er Jahren mit dem frühen Aufsatz von Neumanns »Zur Theorie der Gesellschaftsspiele« (Neumann 1928).
- 07►** Zum Begriff des Bildes als »wahrnehmungsnahes Zeichen« vgl. Sachs-Hombach (2001).
- 08►** s. www.strategiespielen.de

Literatur

- Bergermann, Ulrike** (2004) Schöner wissen. Selbsttechniken vom Panorama zum Science Center. In: Rolf F. Nohr (Hg.): Evidenz ›... das sieht man doch!«. Münster (Reihe Medien' Welten Bd.1), S.89-121.
- Dörr, Günter / Seel, Norbert M. / Strittmatter, Peter** (1986) Mentale Modelle: Alter Wein in neuen Schläuchen? Mediendidaktische Anmerkungen. In: Unterrichtswissenschaft 14/1986, S.168-189.
- Elias, Norbert** (1997 [1939]) Über den Prozess der Zivilisation. Soziogenetische und psychogenetische Untersuchungen. (Neuausg. in 2 Bd.) Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Foucault, Michel** (2000 [1978]) Die Gouvernementalität. In: Bröckling, Ulrich u.a. (Hg.): Gouvernementalität der Gegenwart. Studien zur Ökonomisierung des Sozialen. Frankfurt am Main.
- Huizinga, Johan** (1994 [1938]) Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Jäger, Siegfried** (2004) Kritische Diskursanalyse. Eine Einführung. Münster: Edition Diss.
- Lem, Stanislaw** (1981) Sade und Spieltheorie. In: ders. Sade und Spieltheorie. Essays. Frankfurt/M.: Suhrkamp, S.79-121.
- Link, Jürgen** (1998) Versuch über den Normalismus. Wie Normalität produziert wird. Opladen: WV, 2. erw. Aufl.
- Neumann, John von/ Morgenstern, Oskar** (1990 [1944]) Theory of games and economic behavior. (Reprint Aufl.) Princeton: Princeton Univ. Press.
- Neumann, John von** (1928) Zur Theorie der Gesellschaftsspiele. In: Mathematische Annalen. Berlin / Göttingen / Heidelberg 1928, S. 295-320.
- Nohr, Rolf F.** (2008) Die Natürlichkeit des Spielens. Vom Verschwinden des Gemachten im Computerspiel. Münster: Lit.
- Nohr, Rolf F.** (2007) Raumpfetischismus. Topografien des Spiels. In: Klaus Bartels / Jan-Noël Thon (Hg.): Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies. Sonderheft Tiefenschärfe – Hamburger Hefte zur Medienkultur, S. 61-81.
- Pias, Claus** (2002): Computer - Spiel - Welten. München.
- Mittelstraß, Jürgen** (Hg.) (1984) Enzyklopädie Philosophie und Wissenschaftstheorie. Bd. 2, Mannheim.
- Sachs-Hombach, Klaus** (2001) Kann die semiotische Bildtheorie Grundlage einer allgemeinen Bildwissenschaft sein? In: ders. (Hg.): Bildhandeln. Interdisziplinäre Forschungen zur Pragmatik bildhafter Darstellungsformen. Magdeburg: Scriptorum Verlag, S. 7-25.
- Stachowiak, Herbert** (1973) Allgemeine Modelltheorie. Wien / New York.