

Eine Anleitung zur Anleitung. Das taktische Kriegsspiel 1812-1824 / Philipp von Hilgers

Leutnant von Reiszitz' taktisches Kriegsspiel, so wie es schließlich 1824 von höchster Stelle allen preußischen Offizieren zur Ausbildung rekommandiert wurde, genügt nicht nur die Möglichkeiten des Buches für seine Verbreitung. Vielmehr zeigte die rund 60 Seiten umfassende Anleitung des taktischen Kriegsspiels überhaupt, mit welcher Radikalität sich das Medium Buch in den Dienst eines Spiels, ein Spiel in den Dienst des preußischen Generalstabs stellen ließ. Die Anleitung umfaßt denn noch Hinweise, wie man aus beiliegenden Papierbögen und Karten Spielutensilien und Spielfläche gewinnt, deren Konfiguration den taktischen Raum der napoleonischen Zeit eröffnete.

Darüber hinaus bleibt nur auf Papier zu bringen, wie das taktische Kriegsspiel überhaupt zu seiner Plattform fand und wie diese andere Plattformen beeinflusste.

Sind Lücken in der Materialität der Spiele oder in ihren überlieferten Regelwerken erst gar nicht mehr wechselseitig zu erschließen, scheinen auf den Kopf gestellte epistemologische Verhältnisse die Folge: Ein Gegenstand, dessen Ordnung beschrieben und offen zutage liegt, zeitigt wohl sonst das Ende eines jeden Forschungsdrangs. Gerade weil Spiele aber auszeichnet, daß mit ihnen hinreichende räumliche und zeitliche Rahmen gesetzt und alle möglichen Abläufe innerhalb dieser festgelegt sind, heben sie – in Hegels dreifachem Wortsinn – den Kontext und Raum, die Konstellation und Zeit außerhalb ihrer selbst auf. Das heißt, in Spiele gehen vor allem unterschiedlichste Praktiken ein, die damit mitunter zum Verschwinden gebracht werden können und nur noch Spuren in Spielen hinterlassen. Spiele können somit sehr wohl die Optik eines Seismographen für Epochen liefern, der in seiner Geschlossenheit zwar schon ein Erdbeben braucht um auszuschlagen, vielfältige Kräfte aber dafür auf einem Millimeterpapier zum Stehen kommen läßt.

Es ist wohl das Barock, das in der Geschraubtheit seiner Spiele und papierenen Maschinen, ein solches Beben aufzunehmen mehr denn je verstand. Man hat die barocke Manier der Wiederholung des Immergleichen, vielfacher Rahmungen und der Insistenz auf granularer Formgebung als Fluchtpunkt vor dem Hintergrund der Erschütterungen des Dreißigjährigen Kriegs gelesen. In dem Maße, in dem der Epoche aber eine substantielle Originalität abgesprochen wird, zeigt sich, wie sehr ihre ingeniosen kulturtechnischen Elaborate in Sachen Repräsentation, Reproduktion und Rekonfiguration immer schon vorausgesetzt und immer noch uneingestanden am Werk sind.

So hat sich auch Herzog August der Jüngere weniger mit seinen religiösen Schriften in den Diskurs seiner Zeit akuter Religionskriege eingebracht als vielmehr mit seinen beiden Werken zur Kryptographie und zum Schach. Herzog Augusts Werk *Das Königs- oder Schachspiel* (Selenus 1616/1978) zeigt das Buch auf der Höhe seiner Kunst. Zahlreiche Kupferstiche demonstrieren an allegorischen oder veranschaulichenden Motiven, daß das Buch noch jeden Gegenstand inkorporieren kann und keiner Referenz

bedarf, die es nicht selbst aufzulösen vermag. Es ist ein Kunstgriff der Zeit, den Reiz eines Mediums anhand seiner größten Differenz zu einem anderem Medium aufzuzeigen. Nicht anders als schon die Schrift als solche herausgestellt wurde, indem ihr Schriftbild mitunter in Form von Arabesken ihren Lautwert begrub, allegorische Bilder dagegen Sinnsprüche zu entziffern aufgaben, nicht anders applizierte Herzog August nun dem Buch eine Spielfläche. Es ist sicherlich kein Zufall, daß die Schachbretter und ihre Figuren im Moment ihrer reichhaltigsten Ausstattung mit Herzog Augusts Satz zeitlich zusammenfallen, daß die Physik in Hinsicht auf das Schachspiel

“den Zahlen/ den Massen/ und Abtheilugen/ materien darzu leihet: obgleich/ in diesem Spiel/ die Materie durch den verstand/ wan sie demselben/ nebst einer guten gedechtnus / fest eingebildet worden / kan absondert werden [...]” (Selenus 1616/1978: 4).

Radikaler als Herzog August hätte man einen sich verzweigenden Lauf gar nicht fassen können, als daß Körper nunmehr “fehren, reiten oder spazieren” (Selenus 1616/1978: 111) können, während der Verstand “auswendig” alle möglichen “gänge und Züge” eines Schachspiels nachgeht – was zugegebenermaßen “aber zimlich schwer/ ins werck zu richten” ist. Die Aussicht und das Versprechen auf solche “zimlich schwere” Gedankengänge setzt aber erst und nur erst Herzog Augusts Buch ins Werk, indem es selber durchsichtig wird. Die Ordnung des Spielbretts, die vom Spieler noch die Identifizierung mit der Gangart der Spielfigur abverlangt, lösen mathematische Ordnungen ab, die Figuren und Spielbrett in Konvergenz bringen und damit eibebnen. Nunmehr werden die Figuren und das Schachbrett variantenreich durch dieselben Folgen von Ordinalzahlen beschrieben und Prosa und Abbildungen gleichermaßen erst dadurch lesbar gemacht. Das Werk ist damit längst nicht mehr nur eine Beschreibung des Regelwerks des Schachspiels – durch all die klassischen Beschreibungen, die es aufgegriffen hat –, sondern entwirft zualererst selbst ein Regelwerk seiner Anwendung.

Christoph Weickhmann, der sein *New-erfundenes großes König-Spiel* auch Herzog August widmete, muß an dessen Werk vielmehr einen Baukasten als nur ein Quelle gehabt haben. Denn Herzog Augusts Werk zeigte auch, wie ein und dieselbe Anordnung auf dem Schachbrett zu immer wieder anderen Anordnungen in seiner Darstellung mittels Bild, Schrift und Zahl führen konnte. Daß Spiele in verschiedenen Fassungen und unter verschiedenen Namen auftauchten, also Änderungen erfuhren, bezeugt ihre Fülle in Wunderkammern und später in Museen. Dennoch mag bis dahin gegolten haben, daß häufiger Spielzüge als die materielle Basis von Spielen Modifikationen erfuhren und sie so zu ihrer Beschränkung oder Hegung fanden. Doch Weickhmanns Beschreibung eines Spiels dürfte zu den ersten überhaupt gehören, denen keine Spielpraxis vorangegangen war. Es wußte seine Vorgängigkeit zu nutzen. In Herzog Augusts Buch standen sämtliche Tableaus für verschiedene Ansichten des Schachbretts, in Weickhmanns Werk gehen aus ihnen verschiedene Spielbrett-Topologien hervor. Sie erlauben auch die Teilnahme mehrerer Spieler.

Bedenkt man, daß zwischen dem Erscheinen von Herzog Augusts Schrift und der Weickhmanns sich der Dreißigjährige Krieg hinzog, dann erklärt sich die Neuheit seines Spiels. Nannte Herzog August Quellen, wonach Schachfiguren die Hierarchien des

Hofstaats widerspiegeln sollten, noch zum Amusement des Lesers, so macht der größere Teil von Weickhmanns Schrift die systematische Anwendung des Spiels aus, um einen "Staats- und Kriegs Rath" daraus abzuleiten. So will denn Weickhmanns Spiel weniger zur Unterhaltung dienen, sondern es sollen

"nöthigste Politische und Militairische Axiomata und Regeln/ Spielweise [...] ohn einige grosse Müh und Lesung vieler Bücher/ gleichsam als in einem Compendio, gewiesen und vorgestellt werden [...]" (Weickhmann 1664: 7).

Im Spiel sind nun "Geistliche als Weltliche/ und Kriegsleuth" angetreten, deren "Ampt und Beruf aller miteinander ist/ ihres Königs bestes zu suchen [...]" (Weickhmann 1664: 71). Wenn aber ihre Spielfiguren sie mit ihren Waffen zeigen, dann deshalb, um aus dem Spiel für künftige Haupt- und Staatsaktionen Schlüsse zu ziehen: Nämlich daß es erstens ratsam ist, "den Unterthanen Wehr und Waffen in Händen zu lassen" (Weickhmann 1664: 167), daß zweitens ihre Herrscher sie "in Kriegsübungen/ Wehr und Waffen/ wol und genugsam underweisen und unterrichten" (Weickhmann 1664: 168) und drittens daß "privat-Personen/Burgern und Underthanen/ nicht gestattet noch zugelassen werden solle/ gar zu viel Wehr und Waffen zu haben" (Weickhmann 1664: 169). Mit Weickhmanns König-Spiel wurde folglich Staat gemacht – der moderne Staat mit seinen stehenden Heeren, seinem Beamtenstand und Gewaltenmonopol. Wurden jene Errungenschaften doch eher vom Großen Kurfürst aus den Trümmern des Dreißigjährigen Kriegs gezogen und stellen die meisten Einsichten, die Weickhmanns Spiel angesichts der militärisch-politischen Lage von 1664 eröffnet, doch eher ein Hysteron Proteron dar, dann gibt es dennoch zwei Ausnahmen zu vermerken. Erstens kann sich ein herrschaftlicher Spieler anhand von Weickhmanns Spielfiguren in unterschiedlichsten Rollen wie beispielsweise Marschall, Rat oder Kurier erproben. Deren "Stellung" oder "Amt" durch geringer eingestufte Spielfiguren einzunehmen, ist zudem selbst Teil des Spiels und erfolgt nach komplexen Regeln von ein- und ausschliessender Wirkung. Doch Weickhmann setzt mit seinem Spiel nicht nur Mittel zur Verwaltung von Ämtern, Ratschlägen, Beschlüssen und ihre Ausführung in Szene und eo ipso sich selbst als Rat. Denn zweitens berührt das Königs-Spiel auch den Streitfall selber. Seine symbolische Form des Kampfes mag zwar nicht einmal damalige Schlachtordnungen auf der Ebene widerspiegeln, wo sie denn geometrischen Konfigurationen aufruhten. Auf einer Ebene der Sprache sind Spiel und Ernstfall allerdings eins: Affekte, das lehrt Weickhmann fast auf jeder Seite, sind weder nach Spiel noch Ernst zu unterscheiden. Treten sie im Spiel auf, dann ist die Simulation des Streitfalls perfekt. Deshalb ließ sich mit Weickhmanns Spiel sehr wohl Staat machen:

"Daß also durch dieses Spiel eine hohe Person aller dero vornehmen Beambten Gemüther / gar leichtlichen und ohne alle Müh erforschen und erkundigen köndte / welches sonsten auf andere Weiß nichtso leichtlich geschehen kan [...]" (Selenus 1616/1978: 7).

II.

Wann immer der Soldatenkönig Friedrich Wilhelm I. auf "vornehme Beamtengemüter" stieß, hatte er für sie eine besondere Verwendung und stattete sie mit

dem höchsten Beamtenstatus aus: in den vom ihm 1722 begründeten “General-Ober-Finanz-Kriegs- und Domänen-Direktorium” und denen sich in den Provinzen daran anschließenden Kriegs- und Domänenkammern. Erstmals flossen hier Kriegskontributionen und Steuereinnahmen unter einem Dach zusammen und mußten verwaltet, sowie auch für die Versorgung des Heers und der Ausarbeitung von Aufmarschplänen eingesetzt werden.

Und es waren Aufmarschpläne, die Kriegs- und Domänenrath Leopold George Baron von Reiswitz 1812 davor abhalten, eine *Anleitung zu einer mechanischen Vorrichtung um taktische Manoeuvres sinnlich darzustellen* (Reiswitz 1812) noch zu Ende zu bringen. Reiswitz’ Vater, ein Hauptmann in der Armee Friedrichs II., hatte sich nach dem Siebenjährigen Krieg auf sein Gut zurückgezogen und machte – um der Langeweile vorzubeugen – aus dem jungen Reiswitz einen Schachspieler. Ansonsten blieb Reiswitz nur, in der väterlichen Bibliothek militärische Werke zu studieren und sich die Zeichnung von militärischen Lagen anzueignen. Mit Reiswitz fand sich ein geeigneter Gespieler für den späteren Fürst Friedrich Ferdinand am Schloß zu Pleß, der ein Kriegsspiel von Hellwig besaß, das in vielem noch Weickhmanns Spiel glich. Reiswitz experimentierte schon bei dieser Gelegenheit mit dreidimensionalen Spielflächen, die das Schachbrettmuster ersetzen sollten. Während seiner Studienzeit in Breslau räumte er mit Freunden die Schachfiguren vom Spiel und ersetzte sie durch Darstellungen der Truppenkorps, wie er sie von den militärischen Plänen her kannte. Doch haderte Reiswitz bei einem prinzipiellen Problem, daß generell die Entwicklung der damaligen Kriegsspiele betraf: Die nach Weickhmanns Königs-Spiel aufgekommenen Kriegsspiele waren zwar versucht selbst noch logistische Aufgaben und Truppenbewegungen ganzer Feldzüge auf der Grundlage des Schachbretts auszuführen. Sie alle behandelten aber bestenfalls nur einen strategischen Raum, keinen taktischen. Die Geometrie und speziell die Triangulation hatte – seit der Große Kurfürst Geometer nicht mehr nur zu fortifikativen und ballistischen Zwecken, sondern auch zur Landvermessung aus fiskalischen Gründen abkommandierte – auf ganze Staatsgebilde Anwendung gefunden, erfaßte aber die vergleichsweise kleineren Schlachtfelder nicht hinreichend.

Dennoch wurde in einem Provinzblatt nicht weniger gefordert, als

“die Grundlegung (Verzeihung dem Worte!) der vier Schlachtfelder Schlesiens, welche die Reisen dahin ersparte, und doch dem Offizier das Terrain so nahe vor das Auge rückte, daß er mit [...] Figuren darauf jene Kriegsszenen wiederholen und studieren könnte [...]” (Reiswitz 1812: XXVI).

Und Reiswitz fühlt sich von dem Blatt aufgefordert zu zeigen,

“wie man die übrigen ewig denkwürdigen Schlachttheater Schlesiens in sein Zimmer zaubern könne, um mit [...] Figuren darauf mannigfaltig zu manoeuvrieren, da, wie Friedrich im Unterricht an seine Generale sagt, auf einer einzigen Quadratmeile wohl 100 Positiones möglich sind” (Reiswitz 1812: XXVI).

Reiswitz, den die Gouverneure der Prinzen Friedrich Wilhelms III. zur militärischen Ausbildung hinzugezogen hatten, stellte diesen ein maßstabsgetreu miniaturisiertes Terrain vor Augen, das von einem rechtwinkligen Netz zur Abmessung der Distanzen überspannt war. Reiswitz hatte aber nicht vor sein Spiel auf dem Stand eines

“Sandkasten[s] dem König vorlegen”, als Prinz Wilhelm ihn dazu drängte;

“er werde aber sofort ein Terrain aus festerm Material anfertigen lassen und das dem König zu Füßen legen.”

Dies geschah erst im Laufe des Jahres 1812; der König hatte es fast vergessen und war nicht wenig erstaunt, nach so langer Zeit, eine der Form nach mächtige Komode angebracht zu sehen” (Anonymus 1874: 698).

Die “mächtige Komode” (Abb. 1 und 2) schließt mit einer Platte ab, die sich drehen und zu einem Spielbrett doppelter Fläche aufklappen läßt. Die Spielfläche ist mit alphanumerisch adressierten Feldern beschriftet – 15 in der Breite, 18 in der Länge. In elf von zwölf Schubladen liegen Formen aus Holz, mit deren Ausmaßen sich die quadratischen Felder ganz, halb oder zu einem viertel Teil bedecken lassen. Die Formen können zur Darstellung von Bergformationen, Wiesen, Wäldern und Flüssen fiktiver oder realer Gelände kombiniert werden. (Während der eigentliche Ablauf einer Schlacht Sache von Stunden oder Minuten war, soll der Aufbau der Spielfläche Friedrich Wilhelm III mitunter einen halben Tag gekostet haben.) Reiswitz nennt die Formen “Typen” (Abb. 3 u. 7), “weil eben so wie die Buchstaben in der Druckerey, dazu dienen eine Schrift nach zu bilden, durch diese Typen und ihre Zusammenstellung eine Gegend nachgebildet wird” (Reiswitz 1812: 11).

Es ist letztlich nur eine Frage des Abstraktionsgrades von Signifikanten, der zwischen strategischem und taktischem Raum für Reiswitz eine Unterscheidung macht – auf Kombinatorik beruhen sie beide. Denn einerseits berücksichtigen Reiswitz’ Typen von Bergformationen durch Schraffuren nur jene drei Steilheitsgrade, die für die verschiedenen Waffengattungen kategoriale Unterschiede hinsichtlich ihrer Überwindung bedeuteten und wie es schon die herangezogenen Situationspläne, also großmaßstäbige Geländeaufnahmen, praktizierten. Andererseits hätte die strategische und deshalb zweidimensionale Variante seines Spiels, so Reiswitz, nur den Mechanismus Firmas-Peries’ aufzunehmen, der die Spielfläche aus Kuben bildete. Allein 2640 Kuben würden, wenn ihre sechs Seiten Reiswitz’ Zeichnungen oder die anderer zur Darstellung des Terrains trügen, “15840 Quadratflächen” (Reiswitz 1812: XXVIII) bilden, deren Permutation Reiswitz kurzerhand als eine unendliche Menge umschreibt. Reiswitz sollte noch 1817 den Versuch eines Technologietransfers unternehmen: Aus einer beschränkten Menge von Lettern, die Signets für Kreisstädte, Festungen, Regierungssitze, Dörfer, Haupt- und Nebenstraßen, Wälder, Seen, Grenzen, Küsten usw. aufwies, erstellte er einen strategischen Aufmarschplan auf der Basis des Bleisatzes und als Alternative zu der zeitraubenden Metallographie sonstiger Karten.

Indem Reiswitz’ taktischer Kriegsspielsapparat aber Spielern dreidimensionale Gebilde vor Augen stellte, waren Koordinationen innerhalb des Raumes des Spiels überhaupt erst noch zu leisten. Anhand des Apparats ließ sich somit auch die Operabilität von Situationsplänen, also großmaßstäbigen Karten unter Beweis stellen, hatte man sie erstmal in dreidimensionale Konfigurationen überführt. Das miniaturisierte Terrain des Kriegsspielapparats empfahl sich in Reiswitz’ Augen aber auch, um in Winterquartieren die Anfertigung von Situationsplänen einzuüben. Die dreidimensionale Repräsentation

konnte also auch umgekehrt in eine zweidimensionale Darstellungsform transformiert werden.

Die Situationspläne unterhielten indes die empirische Beziehung zum realen Raum möglicher oder faktischer Schlachtfelder. Ausgehend von wenigen gemessenen kurzen Strecken und vieler geometrisch erschlossener längerer Strecken, wozu Winkelmessungen optischer Medien ausreichten, konnten Streckenverhältnisse in Form der Triangulationsnetze auf Papier gebracht werden. Reiswitz' Versuche, ebenfalls eine Topologie mit zusätzlichen Diagonalen – Weickhmanns Spielbrett hatte sie schon aufgewiesen – innerhalb seines Apparats einzuführen, scheiterten, so sie zwar der Geodäsie das Ideal eines isomorph triangulierten Raumes dargestellt hätten, für den Spieler aber hinsichtlich der Bewegung und Richtung die Signets der Truppenmassen nicht mehr zu übersehen waren (vgl. Reiswitz 1812: 9). Erst aber ein weiterer Schritt erlaubte durch das Verfahren des sächsischen Offiziers Johann Georg Lehmann, dem Netz zu einer Veranschaulichung der Steigungen auch im zweidimensionalen Bereich zu verhelfen. Lehmann ging dabei von der Überlegung aus, daß auf eine ebenförmige Lichtquelle, die parallel zu einer weiteren Ebene steht und auch von einem beobachtenden Auge eingenommen wird, alle Lichtstrahlen theoretisch zurückgeworfen werden und mit jedem Grad, mit dem die zweite Ebene sich neigt, die Lichtstrahlen abnehmen, bis bei einem Winkel von 90 Grad

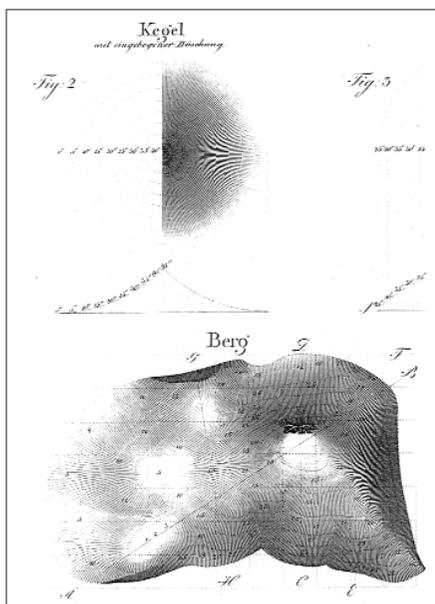


Abb. 8
Ausschnitt von Tafel 3 aus Johann Georg Lehmanns "Plane zur Lehre der Situationszeichnung". Staatsbibliothek zu Berlin, Preußischer Kulturbesitz, Kartenabteilung, Haus I

kein Lichtstrahl mehr das Auge direkt trifft. Als ging es ihm darum, seine Theorie noch für das bei heutigen Computeranimationen übliche Verfahren des *ray tracing* offenzuhalten, ergänzte Lehmann, daß der Lichtstrahl zwar durch "Gegenerleuchtung" (Lehmann 1799: 73), also durch weitere indirekte Reflexionen, auf das Auge fallen kann. Nur überstiegen solche Berechnungen die Handhabbarkeit seines Systems. Denn schon verschiedene Neigungswinkel zusammenzufassen und auf die Netze der erfaßten Terrainformen in Form von Schraffuren entsprechender Dichte zu übertragen, lastete die militärischen Kartographen in der Praxis schon aus (Abb. 8).

Doch etwaige Friktionen, die seit der Ausnutzung geographischer Kontingenzen eine immer größere Rolle spielten und zu ihrer Kartographie fanden, betrafen die Kriegsmaschine nur zu einem Teil. Im *Kleinen Krieg* (Clausewitz 1959: 226-450), bei dem Truppen unbekannter



Abb. 1
Taktischer Kriegsspielapparat, von Domänen- und Kriegsrat Georg Leopold Baron von Reiswitz für Friedrich Wilhelm III entworfen und 1812 angefertigt. Siftung Preußischer Schlösser und Gärten Berlin-Brandenburg (Foto Roman März, Berlin)



Abb. 2
Taktischer Kriegsspielapparat, von Domänen- und Kriegsrat Georg Leopold Baron von Reiswitz für Friedrich Wilhelm III entworfen und 1812 angefertigt. Siftung Preußischer Schlösser und Gärten Berlin-Brandenburg (Foto Roman März, Berlin)

Stärke in ebenso unbekanntem Terrain aufeinanderstießen, hatte Clausewitz in der Kriegsschule gezeigt, waren mit zeitlichen und räumlichen Konstanten schlicht im voraus nicht zu rechnen. Gerade der Aufklärung und ihrer Kommunikation unmittelbar vor und während der Schlacht kam hier größere Bedeutung zu. Clausewitz begann jenseits der Regeln klassischer Mechanik Friktionen auszumachen, die vielmehr die Handlungsabläufe auf dem Feld von Möglichkeiten und Wahrscheinlichkeiten beeinflussten. So sehr ihre eigentliche mathematische Fundierung und Theorie noch ausstand, blieb Clausewitz' Theorie die Praxis des Kriegs nur in strukturelle Deckung mit einer geläufigen Praxis zu bringen: dem "Kartenspiel" (Clausewitz 1952: 106). Zwar ergriff Clausewitz selber nicht die sich bietende Möglichkeit, seine Theorien hinsichtlich ihrer Anwendbarkeit zu simulieren. Von seiner Offiziersriege, die ihn in seinem Unterricht während seiner letzten Lebensjahre unterstützte, ist aber die Passion für das Kriegsspiel bekannt (vgl. Anonymus 1869: 292). Doch schon viel früher muß Clausewitz mit Reiszitz' Kriegsspiel in Berührung gekommen sein, wenn auch die greifbaren Schriften Clausewitz' wohl keine Hinweise darüber liefern. Denn in den Jahren 1810 bis 1812 während seinen Vorlesungen auf der Kriegsschule über den "kleinen Krieg" unterrichtete er auch die Prinzen im *Studium der Schlachten und Gefechte* (vgl. Hahlweg 1959: 102). Den Unterricht in Fortifikation erteilte indes Oberstleutnant von Reiche, den der König für seine Verdienste um die Ausbildung der Prinzen zum ordentlichen Kapitän beförderte. Es war Reiche, der beim Gouverneur der Prinzen die Erlaubnis einholte, jene mit Reiszitz und seinem Spiel bekannt zu machen (vgl. Anonymus 1874: 693), und schließlich Clausewitz' Nachfolger in dessen Amt am Hofe wird (vgl. Hahlweg 1959: 104-105).

Reiszitz – dessen Anleitung sich ausdrücklich zum Unterricht, zur Übung und zur Unterhaltung von Offizieren empfahl – hielt dagegen das Kriegsspiel im Einklang mit anderen militärischen Theoretikern der Zeit für ein "uneigentliches Spiel" (Reiszitz 1812: XXV). Der Spielbegriff erfuhr also von zwei Seiten eine Umcodierung.

Reiszitz' Spiel ließ im Höchstfall die Teilnahme von insgesamt 10 Spielern zu, die dann innerhalb einer Partei Rollen von Kommandanten und einem Oberbefehlshaber übernahmen. Die Kommunikation innerhalb einer Partei war mithin entscheidend. Damit die gegnerische Partei keine Kenntnis von Zügen nahm, die noch kommuniziert und noch nicht ausgeführt wurden, sollten "mit kurzen Worten theils Ordres, theils Rapporte oder Vorschläge zu dem Gange des Manoeuvres" auf "Signalkarten" (Reiszitz 1812: 7) erfolgen. Es sei denn, die Auswertung der Lage auf dem Spielterrain ergab, daß aufgrund der räumlichen Stellung des Gegners der Befehlsfluß als unterbrochen anzusehen war und "die Kommunikation wieder hergestellt" (Reiszitz 1812: 7) werden mußte. Mündliche Befehlsflüsse – zu der Zeit auf den Schlachtfeldern die noch gängigen – hätten dagegen zu einer Unterbrechung des Spiels geführt, insofern die Kommunikation der Parteien immer außer Hörweite hätte stattfinden müssen. So aber konnten in dem Kriegsspiel innerhalb der Zeitspanne von einer Minute gegnerische Züge analysiert und eigene darauf bestimmt werden – ein Verfahren, das erst seit seiner Automatisierung von der Systemtheorie als Echtzeit verstanden wird. Abwechselnd konnten die verschiedenen Teilnehmer einer Partei dann die ihnen zugewiesenen

Spielfiguren innerhalb eines Radius' verrücken, wie er bei Berücksichtigung des Maßstabes von 1:2373 und der repräsentierten Waffengattung auch realiter für einen Marsch nach einer Minute anzunehmen war. Über die zugrundezulegenden Distanzen hinsichtlich der verschiedenen Waffengattungen gibt Reiswitz' Anleitung in der Einheit von Schritten pro Minute Auskunft. Vorangegangene Züge sind relevant, da nach einem Zug, der beispielsweise eine Infanterie im Sturmschritt markiert, ein Zug folgen muß, der eine langsamere Gangart anzeigt. Die Distanzen wurden mit Zirkeln, deren Öffnungsgrade sich in Intervallen von 50 Schritten im Sinne des Maßstabes arretieren lassen, im Spielterrain abgemessen (Abb. 4).



Abb. 4

Unterste Schublade des "taktischen Kriegsspiels" mit Spielutensilien, vorne links Befestigungen für "Batterien", rechts daneben lose Spielfiguren und in Schachteln zweier Parteien zu jeweils drei Divisionen geordnet. Dahinter Schiffe, Maßstäbe und Zirkel. Stiftung Preußischer Schlösser und Gärten Berlin-Brandenburg (Foto Roman März, Berlin)

An Signets der Spielfiguren lassen sich die dargestellten Waffengattungen wie Artillerie oder Kavallerie ablesen, ihre Höhen weisen zudem auf kleinere Einheiten hin, beispielsweise auf eine leichte Infanterie (Abb. 6). Die Farbgebung der Spielsteine unterscheidet zunächst die beiden Parteien, blau und grün, sodann ihre Zugehörigkeit zu drei verschiedenen Divisionen (Abb. 6). Allerdings wurden vor Spielbeginn die Anzahl der einzusetzenden Spielsteine einem Beutel entnommen, der auch weiße Steine enthielt – sogenannte Nieten. Eine Partei wußte somit von der anderen nicht, über welche und wieviele Spielsteine sie verfügte. Die Spielsteine konnten zudem durch sogenannte Truppenverberger während der Schlacht für den Gegner unkenntlich gemacht werden, sofern die Nachbildung weiter Distanzen, Wälder oder Bebauungen es rechtfertigte, daß Stärke und Beschaffenheit der Truppen der anderen Partei verborgen sein mußten. Um



Abb. 5
Verlustmarken. Stiftung Preußischer Schlösser und Gärten Berlin-Brandenburg (Foto Ph. v. Hilgers)



Abb. 6
Spielfiguren, die die verschiedenen Waffengattungen repräsentieren. Stiftung Preußischer Schlösser und Gärten Berlin-Brandenburg (Foto Ph. v. Hilgers)



Abb. 7
Eine von insgesamt elf Schubladen, die die "Typen Geländeform" beinhalten. Siftung
Preußischer Schlösser und Gärten Berlin-Brandenburg (Foto Ph. v. Hilgers)

die Möglichkeit der Verdeckung der Truppen durch sich selber zum Ausdruck zu bringen, stellte man Truppensteine aufeinander. Eine Partei sollte auf diese Weise eine Lage simulieren können, in der etwa eine Kavallerie, die zu ihrer Tarnung abgesehen hat, sich hinter der Infanterie verbarg. Ein Schirm, der das Spielterrain teilte, diente zur Darstellung der Nacht, sein Lüften war Morgengrauen und Schlachtbeginn.

Bei Unterschreitung festgelegter Abstände der Spielsteine verschiedener Lager war der Einsatz von Waffen möglich. Ihre Wirkung manifestierten Verlustmarken, die den Spielsteinen beigelegt wurden (Abb. 5). Die Verluste wurden in den Bruchzahlen ein Sechstel, ein Achtel, ein Viertel und ein Halb angegeben und sobald ihre Summe Eins überschritt, wurde der Spielstein entfernt. Die Repräsentation des Todes auf dem Schlachtfeld hätte statistischer wohl nicht sein können, so wenig ein Sechstel von 100 noch mit der Ganzheit eines Individuums rechnet. Zudem interessierte ausdrücklich nur der Ausfall einer Kampfkraft. Den Aufwand für Verpflegung und medizinische Versorgung zu bemessen, war nicht Sache des taktischen Kriegsspiels, sollte aber im strategischen vorkommen. Die Einhaltung des Regelwerks im Verlauf des Spiels, fiel einem Spieler derjenigen Partei zu, die gerade nicht am Zug war.

Friedrich Wilhelm hatte Reiswitz' taktischen Kriegsspielapparat umgehend nach Sanssouci bringen lassen. Während Meldungen von den Schlachten des Russisch-Französischen Kriegs aufkamen, ging er – bevor er selber in den Krieg eintrat – im Kreis seiner Söhne, Offiziere und Adjutanten dem taktischen Kriegsspiel nach. Eine Folge war, daß häufiger "die sonst zum Auseinandergehen der hohen Familie festgesetzte Stunde, 1/2 11 Uhr, weit überschritten [...] wurde" (Anonymus 1874: 694).

III.

Reiswitz gab nach den Befreiungskriegen 1816 nur den historischen Teil seiner Schrift unter dem Titel *Literärisch-kritische Nachrichten über die Kriegsspiele der Alten und Neuern* (Reiswitz 1816) heraus. Dort finden sich Bemerkungen, daß Reiswitz seine Anleitung für überholt hielt und zu Makulatur erklärte. War seine Anleitung 1812 noch ohne jede Abbildung des Apparats erschienen, um unautorisierte Nachbauten zu verhindern, so erklärte Reiswitz 1816 nun, daß seine Entwicklung auch nach den Befreiungskriegen zwar “wieder einigen Werth” hatte, da es “die geschichtliche Darstellung einzelner Kriegs-Unternehmen besser zu versinnlichen vermag, als bloße wörtliche Beschreibungen [...]”. Es sollte aber nur noch “ohne allen gelehrten Prunk denen in die Hände” geliefert werden, “welche sie bloß zum eigentlichen Kriegs-Zweck benutzen wollten” (Reiswitz 1816: VI).

Reiswitz konnte getrost die Einführung des taktischen Kriegsspiels seinem Sohn überlassen – ein “militairischer Faust” (Anonymus 1869: 276), der sich anschickte, in Friedrich Wilhelms Gardeartillerie Karriere zu machen und von dem man annahm, daß er im Gegensatz zu den vielen, die in Berlins Kaserne am Kupfergraben dem “Hasardspiel” nachgingen, niemals andere als “Kriegsspielwürfel” (Dannhauer 1874: 531) in Händen gehalten hatte.



Die Anwendung der Würfel zählte zu den Neuerungen seines taktischen Kriegsspiels, auf deren Einsatz zwar schon sein Vater hingewiesen hatte und die auch schon dessen Fassung des Spiels beilagen (Abb. 3). Aber erst Leutnant Reiswitz setzte sie systematisch ein. Zusammen mit Scharnhorst und als Mitglied der Artillerieprüfungskommission erprobte er auf dem Berliner Schießplatz nicht nur Reich- und Streuweiten aller erhältlichen, d.h. auch ausländischen Feuerwaffen, sondern legte die gemittelten Werte für die

Abb. 3

Details des taktischen Kriegsspiels: Spielfläche mit Planquadraten, “Typen”, Spielfiguren und Würfeln. Stiftung Preußischer Schlösser und Gärten Berlin- Brandenburg (Foto Roman März, Berlin)

Kalkulation der Waffenwirkungen in seinem Kriegsspiel zugrunde. Da man aber davon ausging, daß sich diese Werte nur annähernd auf eine Schlacht übertragen ließen, sollten Würfelwürfe für Abweichungen vom Referenzwert sorgen.

Prinz Wilhelm, nachdem er auch ein Kommando in Leutnant Reiswitz' Spiel übernommen hatte, schickte ihn umgehend zu Karl von Müffling, dem die neugeschaffene Stelle des Chefs des Generalstabs unlängst angetragen worden war. Ein Mitstreiter Reiswitz' berichtete von dem Treffen:

“Bei unserem Eintritt fanden wir den General von den Offizieren des großen Generalstabes umgeben. ‘Meine Herren, sagte der General zu denselben, der Herr Lieutenant v. Reiswitz wird uns etwas Neues zeigen.’ – Reiswitz ließ sich durch diesen etwas kühlen Empfang nicht abschrecken. Er legte ruhig einen Kriegsplan auf. Verwundert äußerte der General: ‘Ihr Spiel wird also auf einem wirklichen Situationsplan und nicht auf einem Schachbrett gespielt? – Nun, dann machen Sie uns mit den Truppenzeichen die Rendezvous-Aufstellung einer Division.’ ‘Ich bitte Euer Excellenz,’ erwiderte Reiswitz, ‘für diesen Plan die General- und Spezial-Idee zu einem Manöver zu geben und zwei Ihrer Herrn Offiziere zu bestimmen, die gegen einander manövriren sollen. Ich bitte aber auch, in jeder der beiden Spezial-Ideen nur das aufnehmen zu wollen, was der eine Theil von dem andern in Wirklichkeit wissen würde.’ – Der General staunte, schrieb aber folglich das Erforderliche nieder. Wir wurden nun den beiden Kommandirenden als Truppenführer zugetheilt. Das Spiel begann. Man kann wohl sagen, daß der Anfangs so kühle alte Herr, als das Manöver sich mehr und mehr entwickelte, bei jedem Zuge desselben wärmer wurde, und am Schlusse mit Entusiasmus ausrief: ‘Das ist ja kein Spiel in gewöhnlicher Art, das ist eine Kriegsschule. Das muß und werde ich der Armee auf das wärmste empfehlen.’ Er hielt Wort [...]” (Dannhauer 1874: 529)

und konnte Wort halten. Auf Müfflings Drängen hin, hatte der König Ende 1823 die Redaktion des Militair-Wochenblatts – das bis zum Zweiten Weltkrieg das weitreichendste Forum des deutschen Militärs blieb – dem Generalstab unterstellt. Anfang 1824 wird Müffling dort anzeigen (Müffling 1824: 2973):

“Es ist schon öfter versucht worden, den Krieg auf eine solche Art darzustellen, daß Belehrung und angenehme Unterhaltung dadurch entstehe. Man hat diesen Versuchen den Namen des Kriegsspiels beigelegt. Indes fanden sich immer bei der Ausführung Schwierigkeiten mancher Art, und zwischen dem ernstesten Kriege und dem leichten Spiel blieb eine große Verschiedenheit. – Merkwürdig genug ist es, daß bisher sich nur Männer aus anderen Ständen als dem Soldatenstande mit dieser Erfindung beschäftigten, und daher durch eine unvollkommenere Nachahmung desselben nie die Forderung gründlich gebildeter Offiziere befriedigen konnten. Endlich hat ein Offizier eine Reihe von Jahren hindurch mit Aufmerksamkeit, Einsicht und Ausdauer diesen Gegenstand verfolgt, und das was sein Vater, der Regierungsrath v. Reiswitz begonnen hatte, bis dahin erweitert, daß der Krieg auf eine einfache und lebendige Art dargestellt wird. Wer die Kriegsführung in allen ihren Beziehungen versteht, kann unbedenklich die Rolle eines Führers größerer oder kleinerer Truppenmassen bei diesem Spiel übernehmen, selbst wenn er es gar nicht kennt und

nie hat spielen sehen. Die Ausführung auf guten Aufnahmen von wirklichem Terrain, und ein öfterer Wechsel, damit durch viele neue Dispositionen die Mannigfaltigkeit vermehrt wird, machen das Spiel noch belehrender. Gern werde ich mit allen Mitteln, welche mir zu Gebote stehn, dazu mitwirken, die Zahl der vorhandenen Blätter zu vermehren.

Wenn der Premier-Lieutenant v. Reiswitz durch den Beifall der Prinzen des Königlichen Hauses, des Herrn Kriegsministers und der höheren Offiziere, welche sein Kriegsspiel kennen lernten, einen angenehmen Lohn für seine Bemühungen gefunden hat, so wird er durch die Bekanntmachung und Verbreitung desselben sich auch unfehlbar den Dank der Armee erwerben.

Berlin, den 25sten Februar 1824. v. Müffling”.

Man darf wohl Müffling zu den einflußreichsten Militärkartographen um 1800 zählen, nicht zuletzt da er im Rheinland die französischen Vermessungsarbeiten, die in Cassinis großes französisches Kartenwerk einfließen, aufgegriffen hatte. Für die Offiziere des Generalstabs gehörte die Erstellung von Karten zu den wichtigsten Ausbildungszielen. Der Beginn der bis dahin umfangreichsten Vermessungen Preußens, die in den sogenannten Urmeßtischblättern ihren Anfang nahm, fiel ebenfalls in die frühen 20er Jahre, womit sich Müfflings Begeisterung für Reiswitz' Kriegsspiel erklärt. Während der alte Reiswitz aufgrund seines größeren Maßstabes noch die Befürchtung hatte, daß die in einer Achse maßstabgerechten Truppensteine andere Kennzeichnungen auf den Karten verdecken würden und überhaupt die Signets noch zur Disposition standen,

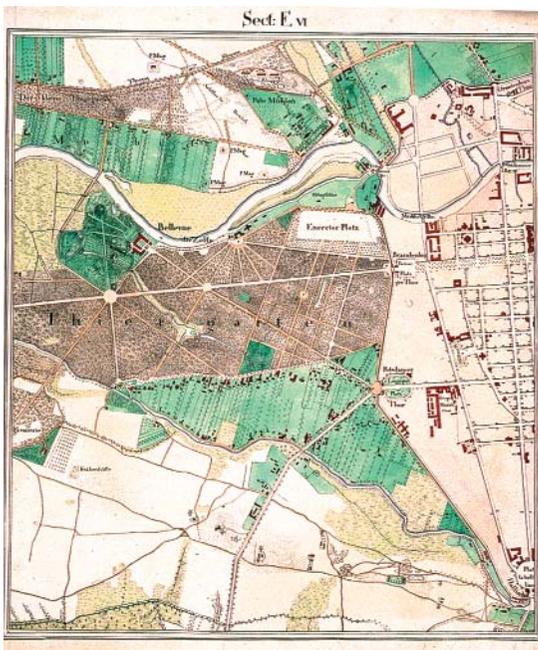


Abb. 9
Sektion E/16 vom
Kriegsspielplan der Gegend um
Berlin von Dannhauer.
Staatsbibliothek zu Berlin,
Preußischer Kulturbesitz,
Kartenabteilung, Haus 2, Kart:
N 3660

konnte Leutnant Reiswitz auf Karten setzen, denen Müfflings Instruktionen längst zu Standards verholfen hatten. Dazu gehört der im Vergleich zu dem dreidimensionalen Spielterrain etwas kleinere Maßstab von 1:8000 der Karten genauso wie Lehmanns Methode, Erhebungen auch auf ihnen darzustellen (Abb. 9). Ein und dieselben Karten waren nunmehr während der Prüfungen in der Stabsausbildung, in Reiswitz' taktischem Kriegsspiel und während der Feldzüge zu entziffern. Die unzähligen Geländeansichten, die der Kriegsspielapparat des Kriegs- und Domänenrats eröffnete hatte, holten Müfflings Offiziere jetzt empirisch ein.

Es bildeten sich Vereine, in denen Offiziere dem Kriegsspiel nachgingen – der junge Helmut von Moltke soll hier als "eifriger Kriegsspieler" (Dannhauer 1874: 530) gesichtet worden sein. Daß das Kriegsspiel nicht nur indirekt auf seine weitere Karriere eingewirkt haben mochte, geht aus seiner Autobiographie hervor. Als ziemlich mittelloser und beurlaubter Generalstabsoffizier kam er zu seinem ersten militärischen Amt, als der türkische Kriegsminister Chosref Pascha sich von ihm in das Kriegsspiel einführen ließ: Der Pascha war nicht nur am preußischen Landwehrsystem interessiert, sondern besonders am Kriegsspiel – das er von Friedrich Wilhelm erhalten hatte. Moltke legte daraufhin einen Plan von Leipzig auf,

"improvisierte eine Generalidee und arrangierte ein kleines Gefecht von Kavallerie gegen Infanterie vor einem Defilee und machte wie Squenz der Rollenfresser so ziemlich den Vertrauten der beiden Parteien zugleich" (Moltke 1911: 466).

Darauf ließ Chosref Pascha bei der preußischen Regierung anfragen, ob man Moltke für drei Monate überstellen könne, um von ihm im Kriegsspiel unterrichtet zu werden. Als die Antwort auf sich warten ließ und ein ablegendes Schiff zur Entscheidung für oder gegen eine Abreise drängte, scheint der Takt des Kriegsspiels sich in Moltkes Überlegung eingeschrieben zu haben. In einem Brief an die Heimat, der den Grund einer letztlich vierjährigen Abwesenheit eröffnete, heißt es lapidar: mußte "in der Minute (?) meine Parthie (?) machen (?)" (Moltke 1911: 466).

Moltkes vom taktischen Kriegsspiel angetriebener Karriereschub soll hier nicht nur biographisch auf die Akzeptanz von Methoden vorverweisen, denen sich annähernd alle Militärs des Großen Generalstabs – besonders aber Verdy du Vernois, von Witzleben oder von Finckenstein, um nur drei zu nennen – verschrieben haben werden, als Bismarck sie in Zeiten der Reichsgründung zu Halbgöttern erklärte. Sondern Moltkes auf der Grenze von Okzident und Orient aufgetischte Simulation eines Angriffs auf Dresden zeigt auch in aller Deutlichkeit, daß sich das taktische Kriegsspiel alleine und selbst zu zweit nur spielen ließ, wenn der Spieler auch das Spiel in verschiedenen Rollen beherrschte oder aber, um es drastisch zu sagen, die Schizophrenie ihn. Denn vielleicht wichtiger noch als Leutnant Reiswitz' Anpassungen militärischer Zeichensysteme an das Kriegsspiel war die Erfindung einer Instanz, die auch die Spieltheorie voraussetzen wird und die den Gewinn eines Streitfalls in der technologischen Beherrschung intersubjektiver Verhältnisse anzeigt. Erst der Generalstab und sein Kriegsspiel versuchten das Bild von Freund und Feind auf die gleichen neutralen Daten zurückzuführen, die letzteren erst kalkulierbar machen. Der Generalstab im Krieg übernahm damit mehr und mehr die Funktion, zwischen dem Teil der Armee zu vermitteln, der einerseits wußte, was er

über den Feind gerne gewußt hätte und andererseits jenen Teil, der wußte, wie man mehr Wissen erhielt, wenn auch nicht, welches Wissen gefordert war. Reiswitz' taktisches Kriegsspiel sah nun die Instanz des sogenannten Vertrauten vor, der immer zu wissen hatte, was die beiden gegnerischen Parteien noch nicht von einander wissen konnten. Das Spiel seines Vaters, so wie seine Anleitung es schon im Titel vorgab, versuchte dieses Nichtwissen zu versinnlichen – mit Hilfsmitteln wie Truppenverbergern, Schirmen und aufeinander gestapelten Truppensteinen. Nur war damit die Präsenz gegnerischer Stellungen als solche immer auch schon angezeigt, wenn auch ihre genaue Beschaffenheit im Dunkeln blieb. Daß Truppenverberger leer bleiben konnten, löste das Problem nicht grundsätzlich.

Leutnant Reiswitz schärfte dagegen die Regel, daß jegliche Kommunikation im Raum des taktischen Kriegsspiels schriftlich zu ergehen habe, noch nachdrücklicher ein, zwang jede Partei auch dadurch, "Geschäfte des General-Stabes-Officers" (Reiswitz 1824: 3) zu erledigen, d.h. die eigenen Stellungen stets deskriptiv zu erfassen. Die Spielfiguren konnten somit allein dafür vorgesehen werden, auf den Kriegsspielkarten diejenigen Truppen zu markieren, von denen der gegnerische Oberbefehlshaber aufgrund der räumlichen Begebenheiten oder durch seine Patrouillen Kenntnis hatte. Das Auskundschaften des Terrains darzustellen, kam demnach eine um so größere Bedeutung zu, und sowohl sein zeitlicher Aufwand, als auch die daraufhin zu fällenden Entscheidungen wurden von einem nun zweiminütigen Takt des Spiels erfaßt. Stößt beispielsweise ein Truppenführer während des Spiels auf eine feindliche Truppe und ergreift, ohne auf Anordnungen des Oberbefehlshabers zu warten, irgendwelche Maßnahmen, dann teilt er diese nur dem Vertrauten mit. Dieser wiederum schätzt die Dauer in Spielzügen, die für die Übermittlung der Nachricht zum Oberbefehlshaber anfällt.

"Ist die bestimmte Anzahl von Zügen vorüber, so empfängt der Oberbefehlshaber die Meldung über die Bewegung des Feindes, und was hierauf von dem zunächststehenden Truppen-Führer angeordnet worden ist, und muß, bevor er an den Plan tritt, dem Vertrauten das was er anordnen will, dictiren. – Hierbei wird eine Uhr zur Hand genommen, um zu sehen, wie viel Zeit zur Mittheilung der Meldung, dem zu fassenden Entschluß und zur Ertheilung der Disposition nöthig war. Halb so viel Züge als Minuten vergangen sind, werden in Rechnung gebracht, und dazu wiederum die Zahl der Züge addirt, welche erforderlich sind, die gegebenen Befehle den Truppentheilen zu überbringen. Erst alsdann, wenn diese Züge vorübergegangen sind, werden sie den betroffenen Spielern mitgetheilt" (Reiswitz 1824: 5).

Einzig die zeitliche Differenz, die sich zum Nachteil schriftlicher Befehlsflüsse im Gegensatz zu mündlichen auftat, schien man durch einen Faktor von 1:2 abgleichen zu wollen; Reiswitz' Regelwerk behandelte den Gang von Informationen und Invasionen ansonsten zeitlich und räumlich ziemlich gleich.

Konstruktion und Destruktion sind im taktischen Kriegsspiel – das nicht nur miniaturisierte Brücken und Gebäude aus Holz und Stein bereithält, sondern auch Angaben über den Zeitaufwand für ihre Vernichtung – aufs Engste aufeinander bezogen. Genaugenommen sprach Reiswitz' Anleitung nicht von einer Instanz, sondern von zwei:

Während die eine über den Status der Sichtbarkeit wachte, zählte die andere die Verluste. Das Kriegsspiel war aber selbst unter Zubilligung eines Kontingenzrahmens prinzipiell reversibel und barg damit noch Möglichkeiten zur Retroversion, die ihm in Potsdams Kriegsschule zwar einen eigenen Raum einbrachte, aber auch das genaue Gegenteil zur der Geschichtsphilosophie abgab, die man dort lehrte: So stünde...

“bei jedem Feldzug mit dem ersten Schuß die Existenz der kriegführenden Mächte auf dem Spiel, denn zwischen der Politik der Revolution und der der Monarchien gibt es kein gemeinschaftlich anerkanntes Rechtsfundament, so wenig wie es ein neutrales Gebiet [...] gibt” (Canitz zitiert nach Kessel 1957: 44).

Wenn im Krieg letztlich die Abwesenheit einer Ordnung die Bedingungen seiner Möglichkeit ausmachte, dann löschte sein Ausgang und die Ordnung, die sich durchsetzte, unumkehrbar seine Voraussetzungen aus. Kontrafaktische Geschichtsschreibungen hätte man wohl als müßig abgetan und ins Leere laufen sehen. Die eigentliche militärische Geschichtsschreibung, die es mit Schlachtordnungen zu tun hatte, sollte aber zunehmend den Rat und dem Beispiel Scharnhorsts folgen und kontrafaktische Kriege nach- und vorzeichnen, wann immer die aus vorangegangenen Kriegen eingebrachte Faktenlage nur ausreichend genug schien. Daß aber auch hier “Mächte auf dem Spiel” stehen können, sollte Leutnant Reiswitz zunächst noch als Zeuge, dann als Opfer erfahren. Kurz nachdem er seine Anleitung publizierte, ging er nach St. Petersburg, um dem nachmaligen Zaren Nikolaus I und ebenso seinen Offizieren das taktische Kriegsspiel beizubringen:

“Reiswitz habe – so hieß es – bei seiner Anwesenheit in St. Petersburg einen eifrigen Förderer für die Verbreitung seines Kriegsspiels in dem nachherigen F.M. Diebitsch gefunden, und unter des Ersteren kundiger Leitung habe sich in Folge dessen eine Reihe höchst interessanter Spiele auf dem klassischen Boden früherer Schlachtfelder entwickelt. Im weiterem Verfolge hiervon habe Reiswitz der Versuchung nicht widerstehen können, in einem dieser Kreise als Vertrauter die Verhältnisse der Schlacht bei Groß-Görschen zu reproduzieren. Der Führer der Alliierten ermangelte nicht, sich den schönen Scharnhorstschen Entwurf anzueignen und die dem Wittgensteinischen Generalstabe zugeschriebene Kreuzung desselben zu vermeiden. Die Verhältnisse begannen eine überaus ungünstige Wendung für die Franzosen zu nehmen, als mitten in der Krisis ganz unerwartet General Diebitsch [sic] eintrat, so daß dem einstigen Generalquartiermeister des Grafen Wittgenstein eine bittere Empfindung nicht erspart werden konnte. Nicht sowohl gekränktes Selbstgefühl, als die an dieses Erlebnis geknüpfte Erwägung, daß das Kriegsspiel unter Umständen zur Erschütterung militärischer Autorität beitragen könne, soll den General Diebitsch demnächst veranlaßt haben, demselben ein erheblich geringeres Interesse zu widmen, als bisher” (Anonymus 1869: 227).

Nachdem Reiswitz zwei Großmächte auf seine Weise einem Exerzitium in taktischen Dingen unterzogen hatte, mußten einige seiner unmittelbaren Vorgesetzten ebenfalls um ihre Autorität gefürchtet haben und kommandierten ihn trotz einer vakanten Stelle in Berlin in die Provinz ab. Reiswitz erschloß sich darauf während eines Heimaturlaubs. Noch im selben Jahr, 1827, fand sich als Supplement einer Zeitschrift der Versuch eines

Regelwerks, das Reiszwitz' Regelwerk erweitern würde. Denn um

“keinen im Kriege möglichen, wenn auch noch so unwahrscheinlichen Fall vom Spiel auszuschließen, muß auch das Spiel Ausnahmen von der Regel gestatten, die aber wieder ihre eigenen Regeln haben müssen” (Anonymus 1828: 78).

Fast genau einhundert Jahre der technologischen Aufrüstung später – das sei abschließend angemerkt – sollte nunmehr unter Verfassungsjuristen ein Streit sich an der Fragestellung entzünden, wie und ob eine Staatsverfassung nur im Moment ihres Ausnahmezustands zu bestimmen sei.

Epilog

Lektüren von und über Kleist, der sich auf Kriegsspiele auch im wörtlichen Sinne und wohl ziemlich obsessiv einließ, brachten mich darauf, deren Spuren nachzugehen. Die wohl glücklichste führte in den Speicher des Charlottenburger Schlosses und zu Reiszwitz' taktischem Kriegsspielapparat von 1812. Man weiß bis heute nicht, wie Reiszwitz' Spiel dort hingelangt ist, nachdem es noch vor der Jahrhundertwende aus Potsdam ins Hohenzollern-Museum im Schloß Monbijou gebracht worden war, dann aber an einem unbekanntem Ort den Bomben des Zweiten Weltkriegs, die das Schloß zum größten Teil trafen, entging.

Spiele genauer zu untersuchen, dazu fordert aber ja gerade das vergangene Jahrhundert heraus. Es waren häufig genug Analogien zum Spiel, anhand derer sich in der Mathematik die Frage nach den notwendigen und hinreichenden Axiomen derselben überhaupt stellen ließen. Und mit dem Nachweis der prinzipiellen Unlösbarkeit der Frage kam durch Alan Turing nicht nur der Entwurf des Computers in die Welt, indem ein universelles Regelwerk an seine Grenzen geführt wird, sondern Spiele blieben auch weiterhin eine Art, Rechnerarchitekturen zu erproben und ihre Möglichkeiten weiter zu entfalten.

Doch auch wenn strukturelle Übereinstimmungen einen linearen Lauf der Dinge von Reiszwitz' Apparat bis Turings Maschine suggerieren, so entstanden die beiden Systeme doch auch angesichts von Krisen oder Katastrophen, die gänzlich neu waren.

Als ich einmal der Kürze halber dennoch von einer zwangsläufigen Ablösung des Kriegsspiels in Form des Brettspiels durch rechnergestützte Simulationen schrieb, bekam ich per *e-mail* folgenden Hinweis:

Als am 2. August 1990 der Irak Kuwait besetzte, wollte das Pentagon sofort Reaktionsmöglichkeiten simulieren. Vorhandene Computersimulationen erwiesen sich als unbrauchbar oder zu langsam; deshalb griff man auf ein kommerzielles Produkt der Firma Victory Games zurück: Gulf Strike – in gut sortierten Fachgeschäften für unter 50 Dollar zu haben. Designer dieser Simulation ist Mark Herman, der außerdem für den Washingtoner *think tank* BDA arbeitet. Um 10 Uhr morgens rief das Pentagon Mark Herman an, um 14 Uhr hatte er einen Vertrag, ab 15 Uhr spielten die Naher Osten-Experten des Pentagon die Situation anhand von Gulf Strike durch. Die Resultate dieses Spieles bildeten die Grundlage für die Entscheidungen des Pentagon im August 1990. (Siehe Dunnigan, James F., *The complete Wargames Handbook, Revised Edition*, New York, 1992, S. 256)

James F. Dunnigan kommentierte übrigens für CNN den Golfkrieg.

Literatur

- Anonymus 1828. Supplement zu den bisherigen Kriegsspiel-Regeln. In: *Zeitschrift für Kunst, Wissenschaft und Geschichte des Krieges*, 13, H. 4: 68-105.
- Anonymus 1869. Studien über das Kriegsspiel. In: *Militair-Wochenblatt*, H. 35 und 37: 276-277, 292-295.
- Anonymus 1874. Zur Vorgeschichte des v. Reiswitz'schen Kriegsspiels. In: *Militair-Wochenblatt*, H. 73: 693-694.
- Clausewitz, Carl von 1952: *Vom Kriege*. Hrsg. v. Werner Hahlweg. Bonn.
- Clausewitz, Carl von 1966. Meine Vorlesungen über den kleinen Krieg, gehalten auf der Kriegsschule 1810 und 1811. In: C. v. Clausewitz, *Schriften, Aufsätze, Studien, Briefe. Dokumente aus dem Clausewitz-, Scharnhorst- und Gneisenau-Nachlaß sowie aus öffentlichen und privaten Sammlungen*. Hrsg. v. Werner Hahlweg. Göttingen: 208-599
- Dannhauer, Ernst Heinrich 1874. Das Reiswitzsche Kriegsspiel von seinem Beginn bis zum Tode des Erfinders 1827. In: *Militair-Wochenblatt*, H. 56: 527-532.
- Hahlweg, Werner 1966. *Einleitung in das Studium der Schlachten und Gefechte. Für den Kronprinzen. Vorbemerkung*. In: C. v. Clausewitz, *Schriften, Aufsätze, Studien, Briefe. Dokumente aus dem Clausewitz-, Scharnhorst- und Gneisenau-Nachlaß sowie aus öffentlichen und privaten Sammlungen*. Hrsg. v. Werner Hahlweg. Göttingen: 102-106
- Kessel, Eberhard 1957. *Moltke*. Stuttgart.
- Lehmann, Johann Georg 1799. *Darstellung einer neuen Theorie der Bergzeichnung der schiefen Flächen im Grundriß oder der Situationszeichnung der Berge*. Leipzig.
- Müffling, Karl von 1824. Anzeige. In: *Militair-Wochenblatt*, H. 402: 2973.
- Moltke, Helmuth von 1911. *Briefe über Zustände und Begebenheiten in der Türkei aus den Jahren 1835 bis 1839*. Berlin.
- Reiswitz, Georg Heinrich Rudolf von 1824. *Anleitung zur Darstellung militairischer Manöver mit dem Apparat des Kriegs-Spieles*. Berlin.
- Reiswitz, George Leopold von 1812. *Taktisches Kriegs-Spiel oder Anleitung zu einer mechanischen Vorrichtung um taktische Manoeuvres sinnlich darzustellen*. Berlin.
- Reiswitz, George Leopold von 1816. *Literärisch-kritische Nachrichten über die Kriegsspiele der Alten und Neuern*. o. O.
- Selenus, Gustavus, *alias* Herzog August II. von Braunschweig-Lüneburg 1616/1978. *Das Schach- oder Königspiel*, hrsg. von Viktor Kortschnoi und Klaus Lindörfer. Leipzig/Zürich. Nachdruck.
- Weickmann, Christoph 1664. *New-erfundenes grosses Königs-Spiel*.