

# INHALTSVERZEICHNIS

EINLEITUNG .....	7
I. ZAHLENKAMPF IM MITTELALTER.....	11
1. Formationen des Zahlenkampfs .....	11
2. Einpflanzung der Mathematik.....	15
3. Zeichenwerdung.....	19
II. SPIELRÄUME DER MÄCHTE IM BAROCK.....	23
1. Spielräume entfaltet .....	23
2. Leibniz' graphemische Strategien.....	27
3. Christoph Weickmanns Machtspiel .....	32
4. Spiel als Hort des Wissens.....	40
III. DAS KRIEGSSPIEL, DAS STAAT MACHT .....	43
1. Vom Kriegsspiel.....	43
2. Kleists Kriegsspiele .....	45
3. Clausewitz' „Taktik-Fabrik“.....	53
4. Order out of order: Reiswitz' taktisches Kriegsspiel .....	58
5. Das Kriegsspiel als Kriegsschule.....	65
IV. HISTORIOGRAPHIE IN ECHTZEIT .....	73
1. Kriegstheater.....	73
2. Das Reale der Simulationen.....	79
3. Eugen Otts Kriegsspiel des Ausnahmezustands.....	82
4. Applikatorische Methode.....	92
5. Geschichte des laufenden Kriegs .....	96
6. Führerprinzip .....	100
7. Befehlsketten .....	107

V. HÖHERE MATHEMATIK UND NOMOS DER ERDE .....	113
1. Höhere Mathematik in der Allgemeinen Kriegsschule .....	113
2. Fabrikation physiko-mathematischer Gegenstände .....	123
3. Wendungen der Mathematik.....	124
VI. VON FORMELSPIELEN ZUR UNIVERSELLEN MASCHINE.....	129
1. Die Doppelte Buchführung des Aufklärungsoffiziers Wittgenstein .....	129
2. Krieg auf dem Mars: Wittgensteins erstes Sprachspiel.....	144
3. Zeichenspiel.....	151
4. Beweisfiguren jenseits des souveränen Subjekts .....	154
5. Gleichursprünglichkeit von Spieltheorie und Universeller Maschine.....	165
QUELLEN UND LITERATUR .....	181
Quellen .....	181
Literatur.....	182
ABBILDUNGSNACHWEIS.....	199
DANKSAGUNG.....	201
PERSONENREGISTER .....	203