

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 Ott's 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