

## **Risiko – eine unproduktive Leerstelle**

Bernd Schmid-Ruhe

### Abstract:

Das bekannte Strategiespiel *Risiko* ist frei von einer historischen Kontextualisierung und entbehrt in seiner Darstellung von Welt jeglicher kulturellen Unterscheidungen. Hierin scheint das Faszinosum des Spiels zu liegen, das sich den Spielenden als Projektionsfläche für alle möglichen Kriegs- oder Konfliktszenarios anbietet – historisch, hypothetisch oder fantastisch. Das auf Eroberung ausgelegte Spielziel fördert und belohnt allerdings Angriffs- und Aufrüstungsverhalten und bleibt trotz veränderter Begrifflichkeiten, die sich einer Befreiungsrhetorik bedienen, der narrativen Logik seines Originaltitels *La conquête du monde* (1957) [dt. die Eroberung der Welt] in der Spielmechanik treu. Diese ‚Herrschaft über die gesamte Welt‘ drückt einen Totalitätsanspruch aus, der in die Zeit des Kolonialismus fällt. Trotz der fehlenden konkreten Referenz auf koloniale Machtergreifung, weist die Spiellogik starke Verweise auf imperiale Zusammenhänge auf. Im Sinne einer „public history“ konservieren sich folglich in Spielen wie *Risiko* koloniale Konflikte, werden Teil einer Erinnerungskultur und eines öffentlich Unterbewussten.

Das Spiel *Risiko*, das in den frühen 1950er Jahren entstand, ist weit verbreitet und vielen bekannt – auch außerhalb von dezidiert auf Wargames ausgerichteten Spielerkreisen. Der französische Regisseur Albert Lamorisse hatte das Spiel mit Jean-René Vernes<sup>1</sup> in seiner Grundform erfunden; nach Verbesserungen und einem erfolgreichen „Re-Import“ durch Parker landete es wieder in Europa, wurde vielfach neu aufgelegt und erhielt im Laufe der Zeit auch neue thematische Zuordnungen. In Deutschland ist es vor allem 1981/82 durch seine drohende Indizierung aufgefallen; die eigentümlichen Formulierungen im Wortlaut der Regeln resultieren aus dem (schließlich geglückten) Versuch, die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften mit einem weniger martialischen Vokabular besänftigen zu können.<sup>2</sup> Die deutschen Regeln sprechen seither von ‚zu befreienden Ländern‘, nicht mehr von Verteidigern und verbargen den Angreifer hinter der Chiffre ‚Befreier‘;<sup>3</sup> ein Auftrag, den die Spieler:innen auf einer zufälligen Auftragskarte erhalten konnten lautete: „Befreien Sie 24 Länder Ihrer Wahl“.

---

<sup>1</sup> Vernes hatte bereits 1955 das Spiel *Rome et Carthage* veröffentlicht, das zuletzt 2012 von Grosso Modo verlegt wurde.

<sup>2</sup> Oliver Rezac: „Auf nach Stalingrad“. In: *taz* 20.03.2010, <https://taz.de/Neue-Risiko-Version/!5145703/> (25.02.22).

<sup>3</sup> Interessanterweise entspricht diese Wortwahl genau jener Strategie, die versucht, Kriege zu legitimieren und, die mit einem euphemistischen Vokabular rechtfertigen will, was durch die Friedensbewegung in den 80er Jahren das Indizierungsverfahren erst einleitete.

Heute gilt *Risiko* als einer der Stammväter aus dem Bereich Wargaming beziehungsweise Cosim und wird mit einem relativ niedrigen Komplexitätsrating<sup>4</sup> bei BoardGameGeek geführt. Der kommerzielle Erfolg von *Risiko* lässt sich auch auf diese relativ geringe Komplexität zurückführen; das Genre der historischen Konfliktsimulation ist ansonsten eher von einer hohen Komplexität geprägt und von einer sehr großen Regelquantität sowie Regeldichte.

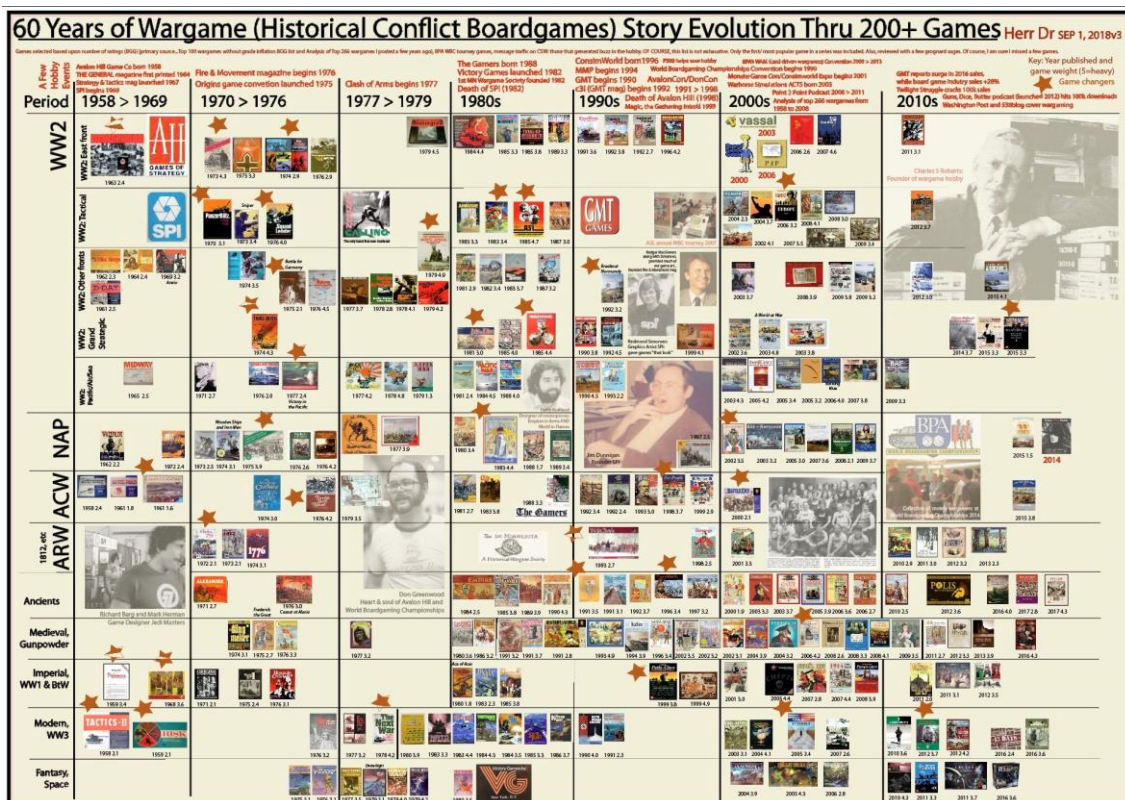


Abb.: 1: Die Entwicklung des Wargames (David Doctor).<sup>5</sup>

An dieser Stelle soll aber keine Geschichte von *Risiko* in Deutschland geschrieben, sondern versucht werden, eine eher strukturelle Analyse vorzunehmen.<sup>6</sup> Es soll

<sup>4</sup> Der Wert „Weight“ wird auf Basis von Spielereinschätzungen generiert und spiegelt eine kollektive Einschätzung der Komplexität wider. Aufgrund kontinuierlich möglicher Abstimmungen kann dieser Wert durchaus schwanken, beträgt in diesem Fall aber nur wenig über 2,0 und weist daher auf ein eher einfaches und leicht verständliches Regelkonstrukt hin. („Risk“. In: BoardGameGeek, <https://boardgamegeek.com/boardgame/181/risk> [25.02.22]).

<sup>5</sup> Die Abbildung zeigt die inzwischen jahrzehntelange Ausdifferenzierung der einzelnen Titel. *Risiko* befindet sich in der linken Spalte und zählt damit zu den frühesten Spielkonzepten, die sich mit kriegerischen Konflikten im kommerziellen Brettspiel auseinandersetzen. Mit freundlicher Genehmigung von David Doctor („60 Years of Wargame“, <https://boardgamegeek.com/image/4289428/herr-dr> [18.03.22]).

<sup>6</sup> Dabei beschränkt sich die Betrachtung auf die herkömmliche Spielvariante ohne thematischen Marketing-Bezug (z. B. Edition Napoleon, Herr der Ringe, Star Wars etc.).

hier auch nur begrenzt darum gehen, die das Spiel begleitenden Paratexte<sup>7</sup> zu beleuchten, auch wenn diese wertvolle Hinweise darauf geben, dass *Risiko* in seiner grundlegenden Ausformung lediglich eine vollständig entleerte Folie darstellt. Die vorliegende Analyse soll auch nicht die häufig zu beobachtende Naivität von Marketing-Texten ausstellen oder ungeschickte Formulierungen in den Spielanleitungen untersuchen. Es geht im Folgenden vielmehr um eine Untersuchung der Strukturen und Prozesse im Spiel; diese muss natürlich Bezug nehmen auf lebensweltliche und historische Sachverhalte, aber es handelt sich eben nicht um eine Analyse von Text und Paratexten, sondern von Mechaniken und deren narrativer Einbettung in Kontexte.

Bei der Betrachtung von Spielmechaniken werden sehr schnell Wertungen und Kategorisierungen vorgenommen. Dies geschieht meist retrospektiv und ihre Einbettung in eine Geschichte im Sinne einer Evolution von Spielen ist häufig problematisch.<sup>8</sup> In der Typologie von Engelstein und Shalev bedient sich *Risiko* der Mechaniken „ARC-01, Absolute Control, ARC-04 Territories and Regions, MOV-01 Tessellation, RES-01 High Number, RES-18 Tie Breakers, STR-01 Competitive Games, VIC08 Player Elimination“.<sup>9</sup> Selbstverständlich lassen solche Kategorisierungen keine Rekonstruktion des Spiels zu, aber die für *Risiko* geltenden Regelstrukturen finden sich in vielen anderen Vertretern des Genres. So ist *Risiko* selbst beziehungsweise sein Aufbau eine Blaupause für zahllose andere Spiele geworden, die mit Hilfe von angrenzenden Territorien und darauf aufgestellten Einheiten Machtverhältnisse simulieren. Hier lohnt sich an anderer Stelle möglicherweise ein Seitenblick auf *Diplomacy*, das zur selben Zeit entstanden ist (und ursprünglich ein nahezu identisches Spielmaterial aufwies), aber aufgrund seiner wesentlich dichteren und umfassenderen sozialen Interaktion eine ganz andere Tiefe zulässt. Aus den späten 50er-Jahren stammt lediglich noch das taktische Brettspiel *Tactics*, das aber – wie der Name schon sagt – einen Schwerpunkt auf taktische Szenarien legt. Beide weichen hinsichtlich der

---

<sup>7</sup> Zur Paratextualität in Spielen siehe auch: Paul Booth: *Game Play. Paratextuality in Contemporary Board Games*. New York/London: Bloomsbury Academic 2015.

<sup>8</sup> Siehe z. B.: Jon Peterson: „A Game Out of all Proportions: How a Hobby Miniaturized War“. In: Pat Harrigan/Matthew G. Kirschenbaum (Hg.): *Zones of Control. Perspectives on Wargaming*. London. Cambridge 2016, 3-31.

<sup>9</sup> Geoffrey Engelstein/Isaac Shalev: *Building Blocks of Tabletop Game Design. An Encyclopedia of Mechanisms*. New York/London: Boca Raton 2020.

Komplexität<sup>10</sup> der Regeln nur wenig von *Risiko* ab, haben jedoch etwas, das *Risiko* fehlt: Kontext.

Diese Kontextlosigkeit entsteht vor allem durch das hohe Maß an Abstraktion, sowohl auf der Ebene der Regeln als auch beim Spielmaterial. Unabhängig von geographischen Gegebenheiten (z. B. Krieg über Meere hinweg) lässt sich keine zeitliche Einordnung feststellen – was für ein Wargame eine zunächst geradezu paradoxe Konstellation ist. Ein historischer Kontext mag am ehesten noch über die Paratexte und die Abbildungen, z. B. auf den Karten, erzeugt werden können (die auf das 17. beziehungsweise 18. Jahrhundert deuten könnten) oder über die Plastikfiguren aus neueren Ausgaben. Weltumspannende Kriege (nicht Konflikte) sind sicherlich auch eher auf das 20. und 21. Jahrhundert begrenzt. Dennoch: *Risiko* ist bereinigt von allem, was in irgendeiner Form eine Rahmung bieten könnte. Die Anordnung der einzelnen Länder hat mit kaum einer politischen Realität zu tun und zu keiner Zeit gab es diese Welt, gab es Machtgrenzen, die sich derart ziehen ließen. Die zuvor beschriebene Indizierungsproblematik hat zudem selbst den kriegerischen Aspekt getilgt und ihn durch einen diplomatischen Konflikt ersetzt. Aber auch hier bleibt die Abstraktion auf einem Niveau, das zwar eine Welt abbildet, deren Grenzen und deren historische Entstehung beziehungsweise Bedeutung jedoch vollständig tilgt.

Krieg wird damit auf der geopolitischen Ebene in *Risiko* zur reinen Abstraktion, Einheiten sind Verschiebungsmasse, persönliche Schicksale bleiben (ebenso wie in vielen anderen Brettspielen) unbeleuchtet, ein individuelles Schreckenserleben unberücksichtigt. Jürgen Osterhammel beschreibt sehr zutreffend in der *Verwandlung der Welt*,<sup>11</sup> dass Weltgeschichtsschreibung immer schwierig ist und letztendlich daran scheitern muss, dass die Komplexität des Gesamtbilds immer nur eine Annäherung sein kann, die bestimmte Schwerpunkte wählt. *Risiko* macht aber nicht einmal das: Vollständig enthistorisiert bleibt in der Welt von *Risiko* keine Welt mehr übrig, sondern letztlich nur eine Oberfläche einer Welt, die weder Vergangenheit und damit Geschichte besitzt, noch Zukunft und somit nur in der gespielten Gegenwart Sinn ergibt. Die Welt von *Risiko* ist leer und kontingent, sie könnte auch vollständig anders aussehen und nur so ist es auch zu erklären, dass die Derivate von *Risiko* zwar den Spielmechanismus übernehmen,

---

<sup>10</sup>In seinem Realitätsbezug steht *Risiko* zwischen vollständig abstrahierten Konfliktsimulationen wie z. B. Schach oder Go und stärker kontextualisierten Titeln wie z. B. *Axis & Allies*.

<sup>11</sup>Jürgen Osterhammel: *Die Verwandlung der Welt*. München: C.H. Beck 2009.

aber in ihrer Paratextualität dem Spiel ohne weitere Komplikationen ein anderes Setting beziehungsweise eine andere Karte „unterschieben“ können. Das Regelgerüst ist derart bereinigt von allen möglichen Kontextualisierungen, dass es problemlos übernommen werden kann. Es wäre zu prüfen, ob generalisiert werden kann, dass diese stark ausgeprägte Abstraktion der Regeln ein guter Indikator für eine fehlende historische Kontextualisierung im Wargame ist.

*Risiko* ist damit auch eine große Projektionsfläche und ich erinnere mich an meine persönliche Rezeptionserfahrung, die geprägt war vom kalten Krieg Anfang und Mitte der 80er Jahre. Und wie selbstverständlich haben wir Spielenden diese Karte auf die aktuelle geopolitische Situation bezogen, wie selbstverständlich haben wir blau und rot als NATO und Warschauer Pakt gelesen, wie selbstverständlich haben wir um Europa auf andere Weise gekämpft als beispielsweise um Afrika. Die Spieler:innen beginnen in *Risiko* mit vollständig kontingent zugeordneten Ländern und die Startbedingungen unterscheiden sich damit von Partie zu Partie. Erst allmählich kristallisieren sich während des Spiels Einflussphären heraus und innerhalb der ersten Züge ergeben sich Cluster von teilweise zusammenhängenden, aber auch getrennten Herrschaftsbereichen, die durch das (extrem rudimentäre) Nachschubsystem mit mehr oder weniger Potenz ausgestattet sind. Auffällig hierbei ist, dass zwar einzelne Territorien gleichberechtigt sind beziehungsweise keine Ausdifferenzierung hinsichtlich Entwicklung, Wirtschaft, Reichtum, Wohlstand und Kultur vorliegt, aber die vollständige Herrschaft über unterschiedliche Kontinente unterschiedlich belohnt wird. Dies ist vor allem abhängig von der Größe und Abgeschlossenheit dieser Kontinente, also von der Zahl der Zugänge beziehungsweise potentiellen Stellen für Angriffe.

Dies sind sehr starke Indizien dafür, dass das Spiel keine historische Ausdifferenzierung gemäß historischen Paradigmen abbildet, sondern lediglich eine mehr oder weniger kontingente Konstellation von Territorien. Gleichzeitig gilt aber auch, dass die Entdeckung der ganzen Welt, also nicht nur von Teilen, eine sehr eindeutige historische Einordnung zulässt. Anders ausgedrückt: Die Inbesitznahme bzw. Aufteilung der Welt als Ganzes – fällt vollständig in die Zeit des Kolonialismus. Auch die Zahl der konkurrierenden Mächte oder die Befreiungsrhetorik der deutschen Ausgabe sind, trotz der fehlenden expliziten Referenz auf Mechanismen der kolonialen Machtergreifung, starke Verweise auf imperiale Zusammenhänge. Wir erinnern uns: *Risiko* ist zunächst unter dem französischen

Titel *La Conquête du Monde* erschienen und auch im (unrealistischen) Spielziel einer Regel-Variante entbirgt sich die Totalität dieses Anspruchs: die vollständige Herrschaft über die gesamte Welt.

Um Nachschub an spielbaren Einheiten, sprich: Truppen, zu erhalten, sind die Spieler:innen darauf angewiesen, möglichst viele Territorien zu besitzen und zu halten; und hier sind bei *Risiko* Ressourcen und Territorium nicht nur miteinander verbunden, sie sind im Endeffekt *eins*. Länder produzieren lediglich Truppen (Menschen) und diese Truppen (Menschen) sind Verschiebungsmasse. Territorien dienen dazu, Ressourcen zu generieren, strategische Positionen müssen gehalten werden, zusammenhängende Eroberungen werden bevorzugt gemacht.

Durch die Abstraktion auf der Regelebene existiert keine Ausdifferenzierung, es werden Kulturen und kulturelle Eigenheiten negiert, es existiert im Sinne der vollständigen und radikalen Abstraktion in der Simulation keine Welt außerhalb des Krieges; jedes Handeln hat nur einen Sinn und Zweck, nämlich weiter das Spielziel, die Eroberung der gesamten Welt, zu verfolgen. Auch wenn wir diese Form der Abstraktion der Spiellogik einer inhärenten Notwendigkeit der Verkürzung und Abbreviation zuschreiben wollen – denn Spiele sind immer Abstraktionen, die ein Thema nur durch das Spielmaterial ausdrücken können –, handelt es sich im Grunde um eine koloniale Strategie: Dem militärischen Erfolg und der Vorherrschaft wird alles Handeln untergeordnet. Auch wenn der koloniale Handel und die kolonialen Genozide ausgeblendet werden, die rassistischen Überlegenheitsideologien und auch die dagegen gerichtete antikonoloniale Bewegung nicht thematisiert werden, trägt *Risiko* wie kaum ein anderes Spiel das koloniale „Gen“ in sich, da es selbst nichts anderes darstellt und das Spielziel nur durch Eroberung erfüllt werden kann. *Risiko* kennt aufgrund seiner stark reduzierten Komplexität nur das Grundparadigma kolonialer Herrschaft, nämlich die militärische Vorherrschaft.

Es mag in anderen Brettspielen sicherlich stärkere Indizien für eine koloniale Haltung, möglicherweise auch rassistische Einstellungen geben, wie Borit, Borit und Olsen für *Puerto Rico*, *Archipelago* und *Struggle of Empires* nachweisen.<sup>12</sup> Auch in der auf BoardGameGeek geführten Debatte um den Kolonialismus in

---

<sup>12</sup>Cornel Borit/Melania Borit/Petter Olsen: „Representations of Colonialism in Three Popular, Modern Board Games: *Puerto Rico*, *Struggle of Empires*, and *Archipelago*“. In: *Open Library of Humanities* 4,1 (2018), <https://doi.org/10.16995/olh.211>.

Brettspielen anlässlich der Vorankündigung (P 500) von *Scramble for Africa*<sup>13</sup> oder in der durchaus positiven Aufarbeitung der Thematik in Spielen wie *This Guilty Land*<sup>14</sup> wird die Thematik in einer anderen Qualität verhandelt. Aber, für ein so dünnes und unterkomplexes Regelgerüst und für so wenig Kontext wie in *Risiko* ist die Dichte an kolonialen Epithemen sehr hoch und das auch ohne sich überhaupt nur im Geringsten mit der Thematik auseinandersetzen zu wollen. *Risiko* ist damit sozusagen ein Artefakt kolonialer Denkweisen, die auch im 20. Jahrhundert nach wie vor ihre Geltung hatten und möglicherweise noch haben. Erinnern wir uns: Das Spiel erscheint ausgerechnet in jenem Jahrzehnt, das von der wirkmächtigsten Dekolonialisierungsbewegung gekennzeichnet ist, was in zahllosen offiziellen und inoffiziellen Kriegen zum Beispiel den vollständigen Zerfall des französischen Kolonialreichs zur Folge hat. Im Sinne einer „public history“ konserviert sich in Spielen wie *Risiko* der koloniale Konflikt, wird Teil einer Erinnerungskultur und somit Teil eines öffentlich Unterbewussten.

Um was geht es in *Risiko* als Spiel? Geht es um das Nachvollziehen *eines* oder *des* oder *mehrerer* Kriege? Geht es um das Nacherleben historischer Konflikte? Geht es um alternative Erzählungen oder um alternative Geschichte? All das kann kaum der Fall sein, da durch die Aushöhlung beziehungsweise Auslöschung jeglichen Kontexts nichts anderes übrigbleibt als eine reduzierte Spielmechanik, die im Grundsatz immer die Angreifer belohnt. Dadurch, dass der/die Angreifer:in einen Würfel mehr für Angriffswürfe besitzt, kann er/sie letztendlich in Übermachtsituationen immer davon ausgehen, zu gewinnen oder besser gesagt zu „zermürben“ – selbst wenn der/die Verteidiger:in Glück beim Würfeln hat. Was bleibt sind folgende Lehren: Angreifen ist immer erfolgreicher als Verteidigen – solange man eine große Übermacht an Truppen hat. Ironie der Geschichte ist übrigens, dass genau das in der asymmetrischen Kriegsführung der Dekolonisierungskonflikte nicht mehr galt. Aber zurück zur „alten Welt“ von *Risiko*: Wie im Kolonialismus ist territoriale Kohäsion zu bevorzugen, da sie Vorteile bringt, z. B., da die Verteidigung von Engstellen auf Dauer einen Vorteil gegenüber den anderen Spieler:innen sichert. Aus den unendlich vielen

---

<sup>13</sup>Jon Bolding: „A Cancelled Board Game Revealed How Colonialism Inspires and Haunts Games“. In: *Games by Vice* 12.04.2019, <https://www.vice.com/en/article/vb9gd9/a-cancelled-board-game-revealed-how-colonialism-inspires-and-haunts-games> (25.02.2022).

<sup>14</sup>Siehe Beitrag zu *Scramble for Africa*: <https://wargamehq.com/scramble-for-africa-a-lesson-in-how-not-to-launch-a-game/>

Permutationen des immer gleichen Spiels können *Risiko*-Spieler:innen folgende Auffälligkeit berichten: Der Kampf um Australien wird zu Beginn des Spiels geführt, endet meistens darin, dass eine Partei dort die Vorherrschaft übernimmt und im Endeffekt wird dieser Kampf mehr oder weniger auch darüber entscheiden, wer das Spiel am Ende gewinnen wird.

Die Kontextlosigkeit *Risikos* entbirgt sich exemplarisch in dieser kontrafaktischen Spielrealität, denn eigentlich gilt: Australien ist der letzte Kontinent, der kolonisiert wurde, seine geostrategische Position ist zu vernachlässigen, Bodenschätze und Reichtum sind zwar vorhanden, sie fallen aber im Vergleich zur restlichen Welt nicht ins Gewicht. Es soll nicht verschwiegen werden, dass die Folgen des Kolonialismus für die indigene Bevölkerung Ozeaniens katastrophal waren, aber das Verhältnis, in dem Australien beziehungsweise Ozeanien eine Rolle für den Sieg oder die Niederlage in *Risiko* spielen, ist auffallend im Missverhältnis zu den tatsächlichen Umständen. Die Faszination, die *Risiko* ausübt, kann also keinesfalls auf eine gewisse Authentizität oder Ähnlichkeit<sup>15</sup> zurückgeführt werden oder darauf, dass es lebensweltlich Anschluss bietet. So bereinigt von seinen Kontexten müsste es, wenn es jemanden anziehen würde, letztlich ja nur Militaristen anziehen, deren Passion darin besteht, mit kriegerischen Handlungen Armeen von einer Region in die andere ziehen zu lassen.

Die Gegenthese aber wäre, dass *Risiko* deshalb so beliebt ist beziehungsweise war, weil es eben keinen Kontext bietet; weil es Interpretationsspielraum lässt, weil es nicht wichtig ist, in welchem Jahrhundert es spielen könnte; weil Spielgruppen hineininterpretieren können, was sie wollen; weil sie ihre gemeinsame Erzählung, also ein Storytelling, über das Spiel so formen können, wie sie das letztlich wollen oder wozu sie gemäß ihrer intellektuellen Disposition in der Lage sind. Das Spiel selbst macht keinerlei Interpretationsangebot. Für die einen mag es lediglich eine Metapher auf einen bestimmten Konflikt im 20. Jahrhundert sein, für die anderen Sinnbild eines zeitlosen Krieges, der ohne Kulturen, Kontexte oder gar Anlässe geführt wird, für wieder andere eine reine Abstraktion ohne Hintergrund. In dieser Leerstelle, in diesem hermeneutischen Vakuum liegt vermutlich das Faszinosum des Spiels. Es ist reine Projektionsfläche, unterkomplex und aufgrund seiner Uneindeutigkeit offen für Anschlusskommunikation,

---

<sup>15</sup> Über das Problem der Ähnlichkeit von Spiel und Realität siehe auch: Gunter Gebauer/Christoph Wulf: *Spiel – Ritual – Geste. Mimetisches Handeln in der sozialen Welt*. Hamburg: Reinbek 1998, 194f.



die weit außerhalb des Spiels liegt. In dieser undefinierten, aber auch undifferenzierten Weise ist es anschlussfähig. Dies möglicherweise aber auch für faschistoide und totalitäre Erzählungen von einer Welt unter der Herrschaft einer Farbe, Gruppe oder Rasse.

## Referenzen

- Bolding, Jon: „A Cancelled Board Game Revealed How Colonialism Inspires and Haunts Games“. In: *Games by Vice* 12.04.2019, <https://www.vice.com/en/article/vb9gd9/a-cancelled-board-game-revealed-how-colonialism-inspires-and-haunts-games> (25.02.2022).
- Booth, Paul: *Game Play. Paratextuality in Contemporary Board Games*. New York/London: Bloomsbury Academic 2015.
- Borit, Cornel/Borit, Melania/Olsen, Petter: „Representations of Colonialism in Three Popular, Modern Board Games: *Puerto Rico, Struggle of Empires, and Archipelago*“. In: *Open Library of Humanities* 4,1 (2018), <https://doi.org/10.16995/olh.211>
- Geoffrey/Shalev, Isaac: *Building Blocks of Tabletop Game Design. An Encyclopedia of Mechanisms*. New York/London: Boca Raton 2020.
- Gebauer, Gunter/Wulf, Christoph: *Spiel – Ritual – Geste. Mimetisches Handeln in der sozialen Welt*. Hamburg: Reinbek 1998.
- Osterhammel, Jürgen: *Die Verwandlung der Welt*. München: C. H. Beck 2009.
- Rezec, Oliver: „Auf nach Stalingrad“. In: *taz* 20.03.2010, <https://taz.de/Neue-Risiko-Version/!5145703/> (25.02.22).
- „Risk“. In: *BoardGameGeek*, <https://boardgamegeek.com/boardgame/181/risk> (25.02.22).
- Peterson, Jon: „A Game Out of all Proportions: How a Hobby Miniaturized War“. In: Pat Harrigan/Matthew G. Kirschenbaum (Hg.): *Zones of Control. Perspectives on War-gaming*. London: Cambridge 2016, 3-31.