

Tagung
Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele
10.–12. Juni 2015

Abstracts

Franz Ablinger

Spacewar! Zu den Anfängen der Heimcomputer, geboren aus Krieg und Spiel

Der Schock, den der Zweite Weltkrieg in Amerika hinterlassen hatte, führte rasch zum Aufbau der elektronischen Verteidigungsindustrie, die über die Luftabwehrtechnologie zur Computerindustrie überleitete. Studierende des Massachusetts Institute of Technology (MIT) entwickelten auf dem ersten außer Dienst gestellten Minicomputer PDP-1 das erste Computerspiel Spacewar!, das sich als Keimzelle der Computerspielkultur herausstellen sollte. Der Vortrag umreißt den themenrelevanten Status der Technologie dieser Zeit, die damit verknüpfte Hackerkultur, die ersten Schritte in Richtung Personal Computer und die Kriegsspiel-Szenarios, die von diesem Computerspiel vorgegeben wurden. Spacewar! kann auf einer Simulation des PDP-1 Computers ausprobiert werden.

Günther Fleck

Zur (Un-)Berechenbarkeit des Krieges. Die Anwendung der Spieltheorie aus militärwissenschaftlicher Sicht

Schon in der Antike stellten Militärstrategen Überlegungen zur „Berechenbarkeit“ des eigenen Erfolges oder Misserfolges im Hinblick auf bevorstehende Schlachten an. Während zu jener Zeit die Strategen für die Einschätzung der jeweiligen Kräfteverhältnisse und Absichten nur sehr einfache Möglichkeiten hatten, stehen heute mathematische Methoden und hochkomplexe Computertechnologien zur Verfügung. Eine solche Methode wurde im vorigen Jahrhundert unter der Bezeichnung Spieltheorie entwickelt. Die militärische Anwendung (Kalter Krieg) fand vor allem in Thomas Schelling einen prominenten Verfechter. Nach einer kurzen Einführung in die Aufgabengebiete der Militärwissenschaft(en) wird die Anwendung der Spieltheorie bei strategisch-militärischen Beurteilungen näher durchleuchtet. Für die Kontextanalyse der Anwendung der Spieltheorie wird diese in einen allgemein-systemtheoretischen Rahmen gestellt. Die verschiedenen Akteursgruppen (Regierungen etc.) werden hierbei als sich selbstorganisierende Humansysteme verstanden, die sich zueinander in Beziehung setzen und somit interagieren. Ausgangspunkt der Überlegungen ist die Tatsache, dass die Spieltheorie von bestimmten Humansystemen (Akteursgruppen) als strategisches Instrument eingesetzt wird, um sich im Wettstreit mit anderen Humansystemen durchzusetzen oder im Fall einer kriegerischen Auseinandersetzung den Gegner zu besiegen. Dabei stellt sich die Frage nach der Brauchbarkeit der Spieltheorie in der militärwissenschaftlichen Anwendung. Mathematische Theorien zur Modellierung von Realgeschehnissen erwiesen sich in der Vergangenheit und erweisen sich in der Gegenwart oft als sehr erfolgreich, aber oft auch als sehr enttäuschend. Dies mussten die Amerikaner im Vietnamkrieg leidvoll zur Kenntnis nehmen.

Matthias Fuchs

Total Gamification? Oder: Du musst spielen!

Gamification ist die Durchdringung unserer Gesellschaft mit Methoden, Metaphern, Werten und Attributen der Computerspiele. Obwohl der Begriff erst in den 10er-Jahren unseres Jahrhunderts eingeführt wurde und in den letzten 3 Jahren am Gartner Inc. „Hype Cycle“ emporschoss wie eine Rakete, liegen die Wurzeln der Gamification mindestens 250 Jahre zurück. „Das gegenwärtige Jahrhundert könnte man in den Geschichtsbüchern nicht besser, als unter dem Titel: Das Spielsaeculum nennen“, bemerkte Bernoulli 1753. Spielsucht und Spielwut, Spiellust und der Verlust durch das Spiel prägen die Ludification der zweiten Hälfte des 18. Jahrhunderts ebenso wie die unserer Tage. Mathias Fuchs sieht Risiken wie das der Verschleierung von Ideologien und Machtverhältnissen als ebenso wichtige Faktoren der Gamification wie die versprochenen libidinösen Gewinne, monetären Vorteile oder die noch unwahrscheinlicheren Emanzipationspotenziale persönlicher Selbstverwirklichung.

Stephan Günzel

Wargames – Zur Dialektik von Kriegssimulation und Computerspiel

Ausgehend von der Geschichte der Computerspiele und Kriegssimulationen geht der Beitrag auf die Interdependenzen zwischen beiden ein und beleuchtet vor allem die Nutzung von interaktiven Bildern für die militärische Ausbildung. Dies reicht von der „Aspen Movie Map“ und das Atari-Spiel „Battlezone“ Anfang der 1980er-Jahre bis hin zur Rekrutierungssoftware „America’s Army“ und der sowohl für Spiele als auch Einsatztrainings verwendbaren Virtual „Battlespace“-Software der Gegenwart. An diesen Fällen wird vor allem auf die Besonderheiten in der Erfassung eines Territoriums, die geopolitische Signifikanz sowie auf die Paradoxien in der gegenseitigen Darstellung von Kombattanten diskutiert.

Margarete Jahrmann

Künstlerische Gegenentwürfe zu Wargames am Beispiel von „Anti-war Shooter“

Propagandistische Gesellschaftsspiele finden sich nicht nur im analogen Karten- und Brettspiel der „Great War“-Zeiten, sondern mit ausnehmender Direktheit in der Gegenwart von Rekrutierungsspielen der amerikanischen und britischen Armeen („Kuma War“, „Start Thinking Soldier“). Solche Propaganda-Spiele modellieren nach realen Daten und geografischen Topografien die Kriegsschauplätze nach und vermitteln sie als heldenhafte Epen im Modus des Einzelkämpfers. Dem wird ein künstlerischer Anti-war Shooter gegenübergestellt, „Nybble Engine Tools“, 2003 von Margarete Jahrmann und Max Moswitzer anlässlich eines Aufenthalts im „V2“ Medienkunst Labor Rotterdam erstellt. Mit jedem Schuss senden Spieler bewusst oder unbewusst eine reale Anti-Kriegs-Mail an den damals im Irak kriegführenden Präsidenten der USA und starten die als Hackertechnik bekannten massenhaften „Traceroutes“, eine Art Echolot-Anfrage auf beteiligte Regierungsserver. Der tägliche Shutdown und das darauf folgende manuelle Neu-Einrichten eines anderen Ortes im Netz, von dem aus weiter interveniert werden konnte, war Teil des realen Games – oder eine Kunst-Performance? Die gamebasierte Kunstinstallation könnte man heute als „Newsgame“ bezeichnen. Dieses Genre setzt sich unmittelbar mit den Schauplätzen, Orten und Konditionen von Kriegen auseinander und soll im Vergleich zur künstlerischen Intervention betrachtet werden. Das Projekt „Nybble Engine“ war im Gegensatz zu den aktuellen Statement-Spielen online, wie etwa „This War of Mine“ (bit studios, 2014), kein im Sinne von Spieldefinitionen verstandener Trainingsraum, keine „Survival“-Simulation, sondern ein realer Eingriff in die elektronische Topologie und das System von Regierungsservern als konstituierendes Element kriegsführender Mächte. Es wird zur Diskussion gestellt, ob mit dem Anti-Kriegs-Aktivismus im Kunst-Spiel oder mit der spielerischen Newsgame-Simulation die vom Game Designer und Theoretiker Ian Bogost (2011) so bezeichnete Persuasive Rhetorik des elektronisch vernetzten Spiels relativiert wird, beginnt oder endet.

Larisa Kočubej

Der Weg der Pioniere. Politik und Propaganda in russisch-sowjetischen Spielen vor dem Zweiten Weltkrieg

Ein Lauf- und Würfelspiel, das in vielen Ländern Europas unter dem Namen „Gänsepiel“ bekannt wurde, diente bereits lange vor der sowjetischen Zeit als Vehikel für diverse Inhalte. In der UdSSR wurde die gewohnte Form dieses Gesellschaftsspiels übernommen und mit kommunistischer Propaganda gefüllt. Die Brettspiele dieser Zeit spiegeln die Aktivitäten der Jugendlichen wider, propagieren Normen der gesunden Lebensweise oder preisen die Errungenschaften der Sowjetunion an. Denn die gesunden, aktiven und politisch treuen SowjetbürgerInnen sollten den Fortbestand der UdSSR sichern. Zu diesem Zweck wurden Kinder durch die parteinahe Organisation der „Pioniere“ in ihren Aktivitäten und Interessen geleitet. Das Brettspiel „Die Reise nach Moskau“, welches als Beilage zum Buch der deutschen kommunistischen Schriftstellerin Maria Osten mit dem Titel „Hubert im Wunderland. Die Tage und Taten eines deutschen Pioniers“ 1935 in Moskau erschien, stellt einen besonderen Fall dar: Aus der Sicht eines realen Buchhelden – des saarländischen Pioniers Hubert L'Hoste, der in der Sowjetunion vor den Faschisten Zuflucht fand, sollten Vorzüge des sowjetischen Systems aller Welt vorgeführt werden. Das Spiel unterstreicht die positiven Seiten der UdSSR, den Arbeitskampf der westlichen ArbeiterInnen und deutet auf die Gefahren von Nazi-Deutschland hin. Dem Erfolg dieses Propaganda-Werks folgte wenige Jahre später eine unsanfte Konfrontation mit der stalinistischen Wirklichkeit. Huberts Reise nach Moskau und die darauffolgende Enttäuschung ist stellvertretend für das Schicksal westlicher KommunistInnen, die ihren Traum von einer besseren Welt in der Sowjetunion zu leben versuchten und scheiterten.

Lydia Mischkulnig

Die Schlachtenreise im Sugoroku. Krieg und Propaganda in japanischen Gesellschaftsspielen

Nach der erzwungenen Öffnung Japans, dem Abschluss der ungleichen Verträge mit westlichen Nationen, dem Untergang des Shogunats, der Etablierung der Meiji-Regierung, rang das Inselreich durch radikale Reformpolitik und aggressiven Imperialismus um Selbstbehauptung. Die Vision zur ostasiatischen Großmacht aufzusteigen, führte zu Kriegen gegen China, Korea, Russland und die westlichen Mächte, bis die ultranationalistische Militärdiktatur das Land in den 2. WK jagte. Die Selbstaufopferung fanatisch kämpfender und geopferter Soldaten und Zivilisten endete mit der Kapitulation nach verheerenden Bombardements und der sowjetischen Kriegserklärung am 15.8.1945. Das Sugoroku ist eine japanische Form des Gänselaufspiels. Jedes Feld ist ein künstlerisch gestaltetes Bild und der Spielroute entlang gereiht. Das kriegerische Glücksspiel nimmt die Fläche einer entfalteten Landkarte ein. Die Illustrationen bringen das Frontgeschehen nahe. Fremde Städte, Sitten und Lebensweisen werden mit Abenteuern des Soldatenlebens, des Heldenmutes und Kampfszenen intensiviert. Haarfeine Linien skizzieren Gräueltaten und Schlachten zu Lande, Wasser und Luft. Das Sugoroku diente als Jahres-Rückblick auf das siegreiche Kriegsgeschehen. Seine Absicht lag in der Heroisierung des Militärs, des Soldatentums, der Kaiserstreue. Das Frauenleben an der Heimatfront war in Episoden der Treue und Hingabe an den Krieg zerstückelt. Galten die Spiele anfangs für alle Altersgruppen, so verschob sich ihr Fokus auf Kinder und Jugendliche, um Kriegsbegeisterung und Mobilisierung anzufeuern. Wie tief ragte die Militarisierung in die Gesellschaft? Aus den Sugorokus kann darauf eine Antwort gelesen werden.

Rolf Nohr

„Die Auftritte des Krieges sinnlich machen“. Das schachbasierte Kriegsspiel Johann Ludwig Christian Hellwigs

Ausgangspunkt für die Rekonstruktion einer spezifischen Figuration strategischen Handelns soll das durch den Braunschweiger Mathematiker und Entomologen Johann Christian Ludwig Hellwig 1780 entwickelte Kriegsspiel, dargelegt in der Schrift „Versuch eines aufs Schachspiel gebaueten taktischen Spiels von zwey und mehreren Personen zu spielen“, sein. Hellwigs schachbasiertes Kriegsspiel von 1780 (und seine zweite überarbeitete Darstellung von 1803) steht im engen Zusammenhang mit anderen Strategie- und Taktikspielen. Zu nennen wären exemplarisch Christoph Weickmanns Schachspiel von 1644, die Kartenspiele wie „Jeu de la Guerre“ und „Jeu de la Fortification“ des frühen 18. Jahrhunderts oder Georg Venturis 1797 entwickeltes Kriegsspiel

„Regeln für ein Neues Kriegsspiel für den Gebrauch an Militäranstalten“ oder das Kriegsspiel des Barons von Reibwitz von 1811. All diesen historisch wie genrebezogenen Spielkonzepten liegt ein mehr oder weniger ausgeprägtes strategisches Potenzial des spielerischen Handelns zugrunde. Diese Konzepte eint die Idee des vorgeblichen „konsequenzenlosen“ Handelns aufgrund ökonomischer, politischer, sozialer oder subjektiver Handlungsanweisungen und Regelsets. Die spezifische Konturierung und Ausgestaltung dieses spielinhärenten Wissens-Handlungs-Komplexes können am Beispiel Hellwigs bereits im Übergang von der ersten zur zweiten Spielvariation nachvollzogen werden. Der Vortrag möchte dabei einen Schwerpunkt auf die fallstudienhafte Rekonstruktion der Konfiguration eines spezifischen (strategischen, ludischen) Wissenstypus legen – aber auch einen Ausblick auf das Nachleben dieses Diskurses richten und seinen Bogen bis zu Unternehmungsplanspielen der 1950er-Jahre schlagen.

Ulrich Schädler

Was bedeutet „Kriegsspiel“? Krieg als Mechanismus, Metapher und Szenario in Spielen

Ein Blick in die Literatur von Pseudo-Ovid über Fulke und Murray bis Lewin erweist, dass der Begriff „Kriegsspiel“ in der Ludografie auf die verschiedensten Spiele angewendet wird. Zwei Definitionen sind besonders einflussreich: HJR Murray teilte Brettspiele („A History of Chess“, Oxford 1913: 31) zunächst in *race games*, *hunt or siege games* und *war games* ein, eine Klassifizierung, die er später („A History of Board Games other than Chess“, Oxford 1952: 4-5) noch um *games of configuration and alignment* sowie *mancala games* ergänzte. In diesem Sinne sind *war games* strategische Konfrontationsspiele zweier gleichwertiger Parteien ohne Zufallsgenerator, wie etwa Dame und Schach. Bereits seit dem Altertum werden solche Spiele tatsächlich mit Schlachten und Kriegen assoziiert. Die zweite einflussreiche Definition ist die im anglo-amerikanischen Raum gebrauchte für Simulationsspiele wie das Reibwitzsche Kriegsspiel und CoSims. Daneben wird der Begriff Kriegsspiel auch auf andere Arten von Spielen angewendet: Zum einen gibt es Spiele, die Krieg so thematisieren, dass er sich nicht im Mechanismus findet, sondern lediglich als Illustration dient: Seit dem 17. Jahrhundert gibt es kriegsbezogene Gänsepiele (Murrays *race games*), und das 19. Jahrhundert ist gepflastert mit jeweils aktualisierten Belagerungsspielen (Murrays *hunt and siege games*). Bei anderen Spielen geht es nicht nur um das Schlagen gegnerischer Spielsteine, sondern dem Spielmechanismus wird zusätzlich ein entsprechendes Szenario unterlegt, wie etwa bei „Diplomacy“ oder „Risiko“, ohne allerdings den Charakter eines CoSims zu erreichen. Erst zu Anfang des 20. Jahrhunderts scheinen Spiele aufzukommen, die einen konkreten Krieg nicht nur zum Thema haben, sondern die speziellen Bedingungen dieses Krieges auch in den Spielverlauf integrieren. Diese neuartige Spielidee wird wenige Jahre später für die Flut von Spielen zum 1. Weltkrieg fruchtbar gemacht.

Adrian Seville

The Changing Face of the Enemy: the Evidence of French Printed Board Games, 1697–1918

French “roll-and-move” board games on the theme of war are known from the end of the 17th century. The presentation will focus on just one such game, the “Jeu de la Victoire,” published by Chambrelent in 1919, which recounts the main events of the Great War. It is a variant of the “jeu de l’oie,” played – like the original – with double dice, allowing no choice of move. The favourable goose-spaces of the classic template are replaced by spaces showing the French victories during the campaign. Although it has a 63-space track, like Goose, the numerology is otherwise quite different. A detailed study of the game’s design, rules and iconography will be set against the political context, showing how the game represents a negative view of the enemy very different from that which prevailed in earlier French games concerned with war, even up to the early months of the Great War itself. This significant cultural shift in French attitudes is mirrored in other media.

Ernst Strouhal

Arnold Schönbergs „Koalitions- und Bündnisschach“. Spiele zum Ersten Weltkrieg

Im Mittelpunkt meines Beitrages wird eine Betrachtung des „Koalitions-oder Bündnisschachs“ stehen, das Arnold Schönberg (1874–1951) nach dem Ende des Ersten Weltkrieges fast zeitgleich mit der Entwicklung der Dodekaphonie gestaltete. Gespielt wird bei Schönberg wie stets auch Schach nach eigenen Regeln: Das „Koalitionschach“ ist ein Spiel für vier Teilnehmer, es wird auf 10 x 10 Feldern gespielt, das Spiel umfasst neue Figuren wie Flieger, U-Boot, Tank, Maschinengewehr etc. In seinem Spiel verarbeitet Schönberg die Erfahrungen des Weltkrieges, den er wie viele österreichische Künstler und Intellektuelle im August 1914 begeistert begrüßte. In meinem Beitrag werde ich versuchen, (a) Schönbergs Spiel im Kontext der zeitgenössischen Weltkriegsspiele und Propaganda zu betrachten, es (b) in die Tradition der bellizistischen Schachderivate wie „Jeu de la Guerre“ (1770), das aus Russland stammende „Fortress“ (1772), die englischen Varianten wie „Military“ (1780 bis 1871) und „The Kriegsspiel“ (ab 1908) zu stellen, und schließlich (c) die Differenzen zwischen bellizistischen und nicht-bellizistischen Varianten des Spieldesigns herauszuarbeiten.

David Tartakover

“Our Way“, a Game by Benjamin Bar Levi. On Board Games and National Zionist Propaganda in Israel

Children’s games are part of the cultural fabric that was formed in Eretz Israel. They reflect a period, zeitgeist, ethos, graphic styles and technological abilities. They are an inseparable part of the local culture. This essay will discuss the contribution of Benjamin Bar Levi (1894–1964) – a pioneer of the Eretz-Israeli game industry. Bar Levi played a significant role in the campaign to create a Hebrew culture. The games he designed, on which generations of Israeli parents and children were raised, are a manifestation of the ethnocentrism that characterized Israeli society prior to the state’s creation (1948) and during its infancy. Bar Levi’s games like other didactic materials created during that era, were a Zionist education and propaganda instrument. The games he published illustrate the importance of kitsch in the Zionist propaganda apparatus, similar to the nationalist propaganda apparatuses in other countries. Eretz Israel is represented in saccharine images that ornament the games and create the notion of a heroic, legendary land. The most salient technique employed by Bar Levi to convey his messages, is the use of the country’s maps as a game board. The map establishes a territorial realm, essential given the massive geographic disconnect between settlements. The creation of a sensation of homeland is part of the Zionist revolution. The Hebrew map is part of the cultural revival and at the same time a claim to recognize Eretz Israel’s Jewish history. The game maps in their different versions weren’t meant to create an “objective” image of the geography but rather to represent the Zionist point-of-view at the time. Their significance is in providing a visual representation of the country that the game helped convert into a mental image.

Gejus van Diggele

Spiele im Zweiten Weltkrieg. Kommerz, Ideologie oder Propaganda?

Nach 22 Jahren Sammeln und Forschen weiß ich schon einiges, aber noch immer zu wenig über Spiele und Puzzles, die im zeitlichen Konnex zum Zweiten Weltkrieg (also etwa 1923–1947) produziert wurden. Mehr als 1.800 Spiele und Puzzles aus 20 Ländern befinden sich in meiner Sammlung, mindestens 500 andere sind mir bekannt, aber es wird naturgemäß bestimmt noch andere geben. Von 87 kriegsbeteiligten Ländern habe ich, was die Spieleproduktion betrifft, leider noch keine Informationen. Deshalb bin ich zurückhaltend, allgemeine Schlussfolgerungen zu ziehen. Auffällig ist jedoch, dass von allen Spielen, die mir bekannt sind, weniger als 30 von oder für Regierungen entwickelt wurden. Der Rest wurde konzipiert und produziert von Unternehmen und Individuen, primär nicht um einer Ideologie zu dienen, sondern um die Kriegsbegeisterung finanziell zu nützen, ja auszubeuten. Wir sollten lieber nicht mehr einfach von „Propaganda-Spielen“ oder von „Spiele und Puzzles als Propagandamedien“ reden und schreiben. Obwohl durch intensiven Gebrauch der Einfluss auf die Spieler zweifellos bedeutend war, spielten Spiele in der allumfassenden Propagandaschlacht eine relativ geringe Rolle. Die Hersteller rechneten mit den politischen und chauvinistischen Gefühlen, die bereits durch (staatliche) Propaganda gefördert

wurden, aber hauptsächlich kam es ihnen auf den geschäftlichen Erfolg an. Der deutsche Verlag Spear-Spiele nimmt eine Sonderstellung ein. J.W. Spear & Söhne besaß im Jahre 1930 Fabriken in Nürnberg (Deutschland) und Enfield (England). 1938 wurde die jüdische Familie Spear (Spier) gezwungen, ihr Geschäft den Nazis abzugeben. Hanns Porst leitete die neue Firma Spear und produzierte kriegshetzerische Spiele. Im Deckel dieser Spiele, schrieb er als „Onkel Hanns“ pedantisch politische Botschaften an die jugendliche Spieler.

Curricula Vitae and Publications

Franz Ablinger, Magister, geboren 1967 in Wels, Oberösterreich. Elektrotechniker, Informatiker, Spezialist für generative Softwareentwicklung. Mitbegründer der Künstlergruppe monochrom. Absolvent der Digitalen Kunst / Universität für angewandte Kunst Wien. Seit 2013 Doktoratsstudium bei Dr. Ernst Strouhal.

Brigitte Felderer lebt als Kuratorin und Kulturwissenschaftlerin in Wien. Sie lehrt an der Universität für angewandte Kunst Wien und hat zahlreiche medien- und kulturhistorische Ausstellungsprojekte und Publikationen realisiert.

Ausstellungen und gleichnamige Publikationen (u. a.): Das Letzte im Leben. Eine Ausstellung zu Sterben und Trauer 1765–2015, Hofburg Innsbruck, 2015 (in Vorbereitung); gem. mit Eva-Maria Stadler, Korrelation, Angewandte Innovation Lab, Wien 2014; Sein & Mein – Ein Land als akustische Passage (Projektentwicklung), Vorarlberg Museum, Bregenz 2013; gem. mit Margarethe Jahrmann, Play & Prosume. Schleichender Kommerz und schnelle Avantgarde, Kunsthalle Wien, Wien 2013; gem. mit Ernst Strouhal und Manfred Zollinger, Spiele der Stadt. Glück, Gewinn und Zeitvertreib, Wien Museum, Wien 2012; gem. mit Brigitte Krejs (Hg.), The Scientific People. Recherchen zum Mythos des Primitiven, Kunstraum NÖ, Wien 2012.

Günther Fleck, geboren 1953, Hauptmann der Reserve. Dr. phil., Klinischer Psychologe und Gesundheitspsychologe. 1989–1991 Leiter der Fliegerpsychologischen Untersuchungs-, Betreuungs- und Ausbildungsambulanz des Heeresspitals. 1991–1999 stellvertretender Leiter des selbständigen Referates Fliegerpsychologie im Heerespsychologischen Dienst. 2000–2002 Leiter des Referates für Psychologische Ausbildung und Betreuung im Heerespsychologischen Dienst. Seit Juli 2003 Leiter des Fachbereiches Militärpsychologie und Bildungswissenschaft am Institut für Human- und Sozialwissenschaften der Landesverteidigungsakademie Wien. Stellvertretender Vorsitzender des Sozialwissenschaftlichen Beirates der Wissenschaftskommission im Bundesministerium für Landesverteidigung und Sport. Vizepräsident der Österreichischen Gesellschaft für Organismisch-Systemische Forschung und Theorie (Wien). Verschiedene Lehraufträge an der Universität Wien; Gastlektor an der Eötvös Lóránd Universität Budapest.

Publikationen (u. a.): Indoktrination, Gehirnwäsche und Mind Control: Mythos und Wirklichkeit des künstlich gesteuerten Bewusstseins, in: Journal for Intelligence, Propaganda and Security 6 (1), 2012, S. 158–166; Von einer Renaissance des Rittertums in moderner Gestalt. Das Menschenbild des Soldaten im 21. Jahrhundert, in: Österreichische Militärische Zeitschrift 5/2007, S. 531–538; Teaching Ethics: A Psychological Perspective, in: Edwin R. Micewski und Hubert Annen (Hg.), Military Ethics in Professional Military Education – Revisited, Frankfurt/M. 2005; Cartesian Anxiety and the Search for Certainty in Scientific Reasoning, in: gem. mit Fritz Wallner, Karl Edlinger (Hg.), Science, Humanities and Mysticism. Complementary Perspectives, Wien 2000; Self-Reflection and De-Reflection: Two Modes of Awareness Guiding Individual Experience and Action, in: Cognition, Brain, Behavior 3, 1999, S. 223–227.

Mathias Fuchs, geboren 1956, studierte Computerwissenschaften in Erlangen und Wien, sowie elektroakustische Musik in Wien und Stockholm. 2010 promovierte er mit einer Arbeit zu „Sinn und Sound“ an der Humboldt-Universität zu Berlin. Mathias Fuchs war Dozent an der Universität für angewandte Kunst in Wien, an der Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung in Linz, an der Universität für Musik und darstellende Kunst in Wien, der Sibelius-Akademie in Helsinki und der University of Salford in Greater Manchester. Nach der Auftragsproduktion für die Spieleausstellung „Synreal: The Unreal Modification“ (organisiert vom Institute for New Culture Technologies, kuratiert von Konrad Becker), begann Mathias Fuchs sich immer stärker mit dem Thema Game Art zu beschäftigen. Er hat Pionierarbeit auf dem Gebiet der künstlerischen Nutzung von Spielen geleistet und ist ein führender Theoretiker zu Game Art und Games Studies. Er ist Künstler, Musiker, Medienkritiker und leitete und entwickelte an der Universität Salford drei Master-Programme. In den Jahren 2011 und 2012 besetzte er an der Universität Potsdam eine Vertretungsprofessur für „Visuelles Denken und Wahrnehmen“. Seit 2012 leitet er im Innovations-Inkubator an der Leuphana Universität Lüneburg das Forschungsprojekt „Art & Civic Media“ und gründete dort das Gamification Lab im Centre for Digital Cultures.

Publikationen (u. a.): Subversive Gamification, in: Daniel Cermak-Sassenrath, Chek Tien Tan, Charles Walker (Hg.) *Playing the System: The Playful Subversion of Technoculture*, Singapore 2015 (forthcoming); Ludoarchaeology, in: Aaron Trammell und Annie Gilbert (Hg.), *Games and Culture – A Journal of Interactive Media. Special Issue: Extending Play to Critical Media Studies*. 9 (6), London 2014, S. 528 – 538; Gamification as 21st Century Ideology, in: Jennifer Dewinter and Carly A. Kocurek (Hg.), *Gamification and Labour Politics*, *Journal of Gaming and Virtual Worlds*, 6.2, London 2014, S. 143–157; mit Sonia Fizek, Paolo Ruffino, Niklas Schrape (Hg.), *Rethinking Gamification*, Autorenbeitrag *Predigital Precursors of Gamification*, London 2014, S. 119 –140 ≈; gem. mit Ernst Strouhal (Hg.), *Passagen des Spiels II. Das Spiel und seine Grenzen*, Autorenbeitrag *Fair Enough! Über Spielverderber und Falschspieler*, Wien, New York 2010, S. 173–188.

Stephan Günzel, Professor für Medientheorie und Leiter des Studiengangs Game Design an der Berliner Technischen Kunsthochschule sowie Gastdozent für Philosophie an der Universität Klagenfurt; bis 2011 war er Koordinator des Zentrums für Computerspielforschung (DIGAREC) an der Universität Potsdam und Gastprofessor für Raumwissenschaften an der Humboldt-Universität zu Berlin sowie der Universität Trier.

Publikationen (u.a.): Maurice Merleau-Ponty. *Werk und Wirkung*, 2. Aufl. Wien 2015; *Push Start. The Art of Video Games*, Hamburg 2014; gem. mit Dieter Mersch (Hg.), *Bild. Ein interdisziplinäres Handbuch*, Stuttgart/Weimar 2014; gem. mit Lars Nowak (Hg.), *KartenWissen. Territoriale Räume zwischen Bild und Diagramm*, Wiesbaden 2012; *Egoshooter. Das Raumbild des Computerspiels*, Frankfurt a.M./New York 2012.

Manfred J. Holler, Prof. Dr., geboren 1946 in München. Er studierte Volkswirtschaftslehre an der LMU (1966–1968), Jura an der Université de Lausanne (1968–1969) und wieder VWL an der LMU (1969–1971), wo er 1971 sein Diplom-Examen ablegte. 1972–1974 studierte er Politikwissenschaft, promovierte aber im 1975 in VWL an der LMU. Die Habilitation schloss er 1984 ab. 1986–1991 war er Associate Professor an der Aarhus University. 1991 nahm er den Ruf auf eine ordentliche Professur an der Universität Hamburg an. Im Oktober 2011 wurde er nach Erreichen der Altersgrenze pensioniert. Er ist „founding editor“ des „European Journal of Political Economy“, für das er 1985–1993 als Herausgeber verantwortlich war. Er ist auch „founding editor“ der Vierteljahresschrift „Homo Oeconomicus“ und fungiert als ihr Herausgeber seit 1983. Sein Schriftenverzeichnis umfasst 59 Bücher, für die er als Autor oder Herausgeber verantwortlich ist, 92 Aufsätze in begutachteten Zeitschriften und 98 Beiträge zu Sammelwerken.

Publikationen (u. a.): gem. mit Hannu Nurmi (Hg.), *Power, Voting, and Voting Power: 30 Years After*, Heidelberg, Berlin 2013; gem. mit Gerhard Illing, *Einführung in die Spieltheorie*, 7., überarbeitete Auflage, Heidelberg 2009; gem. mit Barbara Klose-Ullmann, *Spieltheorie für Manager. Handbuch für Strategen*, 2., überarbeitete und erweiterte Auflage, München 2007; gem. mit Guillermo Owen (Hg.), *Power Indices and Coalition Formation*, Dordrecht 2001; Hg., *Power, Voting, and Voting Power*, Würzburg, Wien 1982.

Margarete Jahrmann, Dr.ⁱⁿ, ist Künstlerin, Kuratorin und Game Designerin für Kunst, Mode und Ausstellungen. Sie erhielt 2003 die Prix Ars Electronica Distinction Interactive Arts und 2004 Transmediale Software Arts Award Berlin mit Max Moswitzer. 2007 wurde Sie Professorin für Game Design an der Zürcher Hochschule der Künste und ist seit 2010 Senior Lecturer für Digitale Kunst an der Universität für angewandte Kunst Wien. 2010–2013 leitete sie die Wiener Forschungsgruppe für das EU-Forschungsprojekt TEF, Technology Exchange & Flow, das in eine Alternate Reality Ausstellung in der Kunsthalle Wien Karlsplatz mündete. Das dazugehörige Buch „Play&Prosume. Schleicher Kommerz und Schnelle Avantgarde“ erschien im Verlag Moderner Kunst Nürnberg. 2010 erwarb sie ihr Doktorat in Philosophie (Ph. D.) an der University of Plymouth mit einer arts based research Dissertation mit dem Titel „Ludics for a Ludic Society. The Art and Politics of Play“ bei Prof. Roy Ascott. Seit 2006 ist sie Herausgeberin des „Ludic Society Magazines“. Sie gründete die Gesellschaft Ludic Society in Plymouth, UK und realisierte unter dem Label zahlreiche Installationen und Ausstellungen, u. a. 2014 Biennale Moskau, 2013 Lalit Kahla Academy, New Delhi, India. 2012 Sail Against The End, Sabotage Gallery Vienna, Vienna Art Fair, Messegelände und realisierte eine performance für The Third Woman Game 2011 im Galapagos Art Club, New York.

Publikationen (u. a.): Constant Beyond Gamification, in: Daniel Cermak-Sassenrath, Chek Tien Tan, Charles Walker (Hg.), Playful Subversion of Technoculture, Gaming Media and Social Effects, New York 2014; gem. mit Brigitte Felderer (Hg.), Play and Prosume, Schleicher Werbung und schnelle Avantgarde. Technology Exchange and Flow, Nürnberg 2013; gem. mit Max Moswitzer (Hg.), Ludic Society Magazine, Issue 6, GameZ Festival, Zürich 2013; Playful Ludic Interfaces, in: Georg Russeger (Hg.), Coded Cultures, Wien 2011.

Larisa Kočubej, geboren 1973 in Frunse/Kirgisistan. Nach dem Mittelschulabschluss 1988 in Kiew besuchte sie bis 1992 die Kunstfachschole in Frunse im Fach Textilgestaltung. Nach der Auswanderung nach Deutschland 1993 erwarb sie 1995–1998 in Nürnberg die Fachhochschulreife im Fach Gestaltung. Danach studierte sie an der G.-S.-Ohm Fachhochschule Nürnberg. Sie schloss 2002 ihr Studium als Diplom-Designerin (FH) in der Fachrichtung Kommunikations-Design ab. Seit 2002 ist sie als selbständige Kleinunternehmerin, Workshopleiterin und Künstlerin tätig. 2008 folgte der Umzug nach Wien. 2009 begann sie ein Lehramtsstudium an der Universität für angewandte Kunst Wien in den Unterrichtsfächern Bildnerische Erziehung und Textiles Gestalten. Larisa Kočubej wird dieses Studium im Sommersemester 2015 mit einer Diplomarbeit unter der Betreuung von Prof. Ernst Strouhal zum Thema „Die Reise nach Moskau. Propaganda und Politik in russischen und sowjetischen Brettspielen bis 1936“ abschließen.

Lydia Mischkulnig, Magistra, Schriftstellerin, lebt und arbeitet derzeit in Wien. Lehraufträge an der Universität für angewandte Kunst Wien am Institut für Sprachkunst. Aktuell Gastprofessur an der Nagoya City University, Graduate School of Humanities and Social Sciences.

Publikationen (u. a.): Vom Gebrauch der Wünsche, Innsbruck, Wien 2014; Schwestern der Angst, Innsbruck, Wien 2010; Macht Euch keine Sorgen, Neun Heimsuchungen, Innsbruck 2009. [Publikationen laufend im Spectrum/die Presse, Federspiel/Die Furche, und in den Literaturzeitschriften Kolik, Manuskripte]

Rolf F. Nohr ist Professor für Medienästhetik/Medienkultur an der HBK Braunschweig. Er ist u. a. (mit Britta Neitzel) Gründerin der AG Games in der Gesellschaft für Medienwissenschaft, Herausgeber der Reihe Medien'Welten (Münster, Lit) und Regional Director des Learning Games Initiative Research Archive (LGIRA). Arbeitsschwerpunkte sind mediale Evidenzverfahren, Game Studies und instantane Bilder. Er leitet aktuell das Forschungsprojekt Kulturtechnik Unternehmensplanspiel. Wissenstransformation und Handlungssteuerung an der Schnittstelle von Wirtschaft, Computerisierung und Medialität. Weitere Informationen unter: www.nuetzliche-bilder.de; www.strategiespielen.de; www.kulturtechnik.biz.

Publikationen (u. a.): gem. mit Stefan Böhme und Serjoscha Wiemer (Hg.), Diskurse des strategischen Spiels. Medialität, Gouvernementalität, Topografie, Münster 2014; gem. mit Stefan Böhme, Die Auftritte des Krieges sinnlich machen. Johann C. L. Hellwig und das Braunschweiger Kriegsspiel, Braunschweig 2009; Die Natürlichkeit des Spielens. Vom Verschwinden des Gemachten im

Computerspiel, Münster 2008; gem. mit Serjoscha Wiemer (Hg.), Strategie Spielen. Zur Politik, Medialität und Geschichte des Strategiespiels, Münster 2008.

Ulrich Schädler, Dr. phil., geboren 1958, studierte Architektur an der TH Darmstadt sowie Klassische Archäologie, Vor- und Frühgeschichte und Alte Geschichte an der Johann Wolfgang Goethe-Universität Frankfurt und der Universität „La Sapienza“ in Rom. Promotion 1989 mit „Attizismen an ionischen Tempeln Kleinasiens“ (erschieden in: *Istanbuler Mitteilungen* 41, 1991, S. 265–324). 2007 Habilitation für Kulturgeschichte der Antike und des Mittelalters an der Universität Freiburg (CH) mit einer Arbeit über das Spielebuch Alfons' X. Nach Volontariat am Regionalmuseum Xanten, Assistenz am Archäologischen Institut der Universität Frankfurt, Tätigkeiten an der Antikensammlung des Hessischen Landesmuseums Darmstadt und an der Ausgrabung Ephesos des ÖAI war er seit 2000 als wissenschaftlicher Referent am Archäologischen Park/Regionalmuseum Xanten tätig, bevor er 2002 die Leitung des Schweizer Spielmuseums in La Tour-de-Peilz übernahm. Zu seinen Spezialgebieten im Rahmen der historischen Spielforschung gehört neben den Spielen der griechischen und römischen Antike sowie des Mittelalters insbesondere die Geschichte des Backgammon. Im Jahr 2007 begann er ein Forschungsprojekt zu den Spielen im antiken Ephesos für das ÖAI. Gemeinsam mit Rainer Buland (Institut für Spielforschung und Spielpädagogik, Mozarteum Salzburg) gibt er die Schriftenreihe „Ludographie“ heraus. Seine Arbeiten auf dem Gebiet der Archäologie behandeln vorwiegend Themen der griechischen Architektur und ihrer Rezeption sowie Aspekte der antiken Plastik.

Publikationen (u. a.): Das Spiel der Engländer. Backgammon im Ms Royal 13 A 18, in: Matthias Teichert (Hg.), Sport und Spiel bei den Germanen. Nordeuropa von der römischen Kaiserzeit bis zum Mittelalter, Ergänzungsband zum Reallexikon der Germanischen Altertumskunde, Berlin 2013, S. 109–162; Vertreibung aus dem Paradies? Über das Tempelhupfen, in: Ernst Strouhal, Manfred Zollinger, Brigitte Felderer (Hg.), Spiele der Stadt, Ausstellungskatalog Wien Museum, Wien, New York 2012, S. 44–51; gem. mit Ernst Strouhal (Hg.), Spiel und Bürgerlichkeit. Passagen des Spiels I, Wien, New York 2010; gem. mit Ricardo Calvo, Alfons X. der Weise. Das Buch der Spiele, Deutsche Übersetzung und Kommentar. Ludographie, Band I, Münster, Wien 2009; Induktion statt Deduktion. Neues Denken für neue Spiele, in: Spielen. Zwischen Rausch und Regel, Begleitband zur Ausstellung im Deutschen Hygiene-Museum Dresden, Ostfildern-Ruit 2005, S. 94–108.

Adrian Seville specialises in research on the cultural history of the Game of the Goose and its many variants throughout Europe from the late 16th Century to the present day. This research is supported by his private collection of printed board games, assembled over many years and now of museum quality. He studied Physics as an Open Scholar at Trinity Hall, Cambridge, moving on to a Ph. D. at the University of Edinburgh. In 1967, he joined the academic staff of the City University, London, serving as Academic Registrar from 1982 to 2001, now in retirement as Professor Emeritus. He has lectured on printed board games in Europe and in America, where an exhibition of his collection is planned for 2016 at the Grolier Club of New York. He has contributed to the programmes of the School of Advanced Study of the University of London and has also advised the Bodleian Library (John Johnson Collection) and the Rothschild (National Trust) Collection at Waddesdon Manor.

Publications among others: La Nouvelle Combinaison du Jeu du Juif – un intrigant jeu de dés imprimé du XVIII^e siècle, Paris 2013, p. 175–188; with Phillippa Plock, La Collection Rothschild de jeux de l'oie et de parcours à Waddesdon Manor, Paris 2012, p. 433–444; The Game of the Goose in England – a tradition lost, in: with John Spear, The Ephemeraist, journal of the Ephemera Society of London, London, Winter 2010, p. 8–14; The geographical Jeux de l'Oie of Europe in Formatting Europe – Mapping a Continent, in: BELGEO 2008, 3-4, January 2009, p. 427–442; The Sociable Game of the Goose in Proceedings of the Board Game Studies Colloquium XI., Lisbon 2008, p. 19–26.

Ernst Strouhal, ao. Univ.-Professor an der Universität für angewandte Kunst Wien (Abteilung für Kulturwissenschaften); Mitarbeit bei Ausstellungen und Herausgeber der Schriftenreihe „Passagen des Spiels“, lebt und arbeitet in Wien.

Publikationen (u. a.): Die Welt im Spiel. Atlas der spielbaren Landkarten (im Erscheinen); (Hg.), Marcel Duchamp & Vitaly Halberstadt: A Game in a Game (Kunsthalle Marcel Duchamp) Wien 2013; gem. mit Manfred Zollinger und Brigitte Felderer (Hg.), Spiele der Stadt. Glück, Gewinn und Zeitvertreib Wien 2012; gem. mit Matthias Fuchs (Hg.), Fair enough!: Über Spielverderber und

Falschspieler, in: (ebd.), *Das Spiel und seine Grenzen*, Wien 2010, S. 173–188; gem. mit Ulrich Schädler (Hg.), *Spiel und Bürgerlichkeit*, Wien 2010; *Es müsste möglich sein*, in: Christian Meyer (Hg.), *Arnold Schönberg – Spiele, Konstruktionen, Bricolagen*, Wien 2004.

Georg Spitaler, Dr., geboren 1972, Studium der Politikwissenschaft und Geschichte in Wien, 2002/3 IFK_Junior Fellow, 2004 Forschungsaufenthalt an der Duke University, Department of History. Bis Ende 2014 Post-Doc-Assistent am Institut für Politikwissenschaft der Universität Wien. Lehrbeauftragter an der Universität für angewandte Kunst. Seit Mai 2015 wissenschaftlicher Mitarbeiter am Verein für Geschichte der ArbeiterInnenbewegung (VGA). Forschungsinteressen: Politische Theorie, Fiktionale Narrative des Politischen, Politische Kulturstudien, Sport Studies. Zahlreiche Publikationen zu kritischer Kulturforschung und Fußballgeschichte.

Publikationen (u. a.): gem. mit David Forster und Jakob Rosenberg (Hg.), *Fußball unterm Hakenkreuz in der „Ostmark“*, Göttingen 2014; gem. mit Eva Kreisky und Marion Löffler (Hg.), *Theoriearbeit in der Politikwissenschaft*, Wien 2012; gem. mit Matthias Marschik, Rudolf Müllner, Otto Penz (Hg.), *Sport Studies. Eine sozial- und kulturwissenschaftliche Einführung*, Wien 2009; gem. mit Eva Kreisky (Hg.), *Arena der Männlichkeit. Über das Verhältnis von Fußball und Geschlecht*, Frankfurt/M. 2006.

David Tartakover, Dr., is a designer, artist, collector, curator and educator. Since 1975, David Tartakover managed his own studio in Tel Aviv, specializing in visual communications mainly for culture and politics. He collects and researches the history of Israeli design and is the curator of design exhibitions at museums in Israel and abroad. He has published over seven books including "Where We Were, What We Did" – a lexicon of the 1950's in Israel. "Tartakover" – a 500 page retrospective of his work was published in Israel in 2011. He was awarded the Israel Prize for his contribution to Israeli design and culture in 2002. In 2013 he has received an Honorary Doctoral Degree, from Ben-Gurion University of the Negev, Israel. Tartakover is a Member of AGI (Alliance Graphique International).

Publications (among others): Tartakover, Tel Aviv 2011; with Gideon Efrat (ed.), *Bezalel 100, Centenary of the Bezalel Academy of Arts & Design*, Jerusalem 2008; (ed.), *A trip Across the Country*, Exhibition Catalogue Eretz Israel Museum, Tel Aviv 1999; with Amnon Dankner, *Where We Where and What We Did, Lexicon of the 50's & 60's*, Jerusalem 1996; *Proclamation of Independence*, Tel Aviv 1988.

Gejus van Diggele, geboren 1949. Lebt und arbeitet in Hazerswoude, Niederlande. Kommunikationsberater, Werbefachmann und Texter seit 1970. Autodidakt. Sammler und Forscher von 2. WK-Spielen und -Puzzles seit 1993. Definiert Spiele und Puzzles vor allem als Zeitdokumente in ihrem politischen, sozialen, kulturellen und kommerziellen Kontext. Seit 1994 entwickelt, produziert und verleiht Gejus Ausstellungen in / an Museen und arbeitet mit in Projekten von Museen und Universitäten, mit Vorträgen und Veröffentlichungen in mehreren Ländern.

Publikationen (u. a.): *Spiele, die mit dir spielen. Über den mutmaßlichen Propaganda-Effekt von Deutschen Spielen im Zweiten Weltkrieg*, in: *Play & Prosume*, University of Plymouth, Universität Wien und VU Amsterdam, 2013; *Der Krieg auf dem Tisch*, Colloquium International Board Game Studies, Haar (München), Deutschland, 2012; *Aggression, Gewalt, Kriegsspiel*, Beitrag Tagungsband des Internationalen Symposiums Anlass aus der Ausstellung "Krieg in der Kinderstube" im Niederrheinischen Freilichtmuseum, Grefrath / Kreis Viersen, Deutschland, 1999; *Der Krieg Auf dem Tisch, schriftliche Begleitung der gleichnamigen Ausstellung in den Niederlanden, Belgien, Luxemburg, Deutschland, 1994–2010*; *Spiele und Puzzles aus 2. WK*, Zeitschrift *Het Spel (Das Spiel)*, Hazerswoude, Niederlande, 1993.

Susana Zapke, Prof.ⁱⁿ Dr.ⁱⁿ, geboren in Spanien, aufgewachsen in Frankreich, studiert in Deutschland. Berufene Professorin für Musikgeschichte und Musikanalyse an der Konservatorium Wien Privatuniversität. Seit 1. September 2014 Prorektorin. Studium der Musikwissenschaft und Literaturwissenschaft an der Albert-Ludwig Universität Freiburg i. Breisgau und an der Universität zu Köln. Promotion in Hamburg über ein neu entdecktes Antiphonar (12. Jh.), Habilitation in Salzburg. Forschungsschwerpunkte: Musik im urbanen Raum: Bespielung und Transformation urbaner Räume, Raumpolitik und Stadtimages. Aktuelle Forschungsprojekte: „Music Mapping Vienna“; Intellektuelle Referenzsysteme des Fin de Siècle und Imaginerie der Moderne, u. a. Zweite Wiener Schule, die 98er- und 27er-Generationen in Spanien, literarische Bezüge in der Musik; Notationsbegriff in der Musik und in den Künsten nach 1940; Musikalische Mediävistik; „Urbane Musik und Stadtdesign zur Zeit der frühen Habsburger. Wien 14.–15. Jahrhundert“ <http://susanazapke.com> Quellenforschung und Quelledition; Musik in der Sozial-, Ideen- und Wissenschaftsgeschichte, urbane Geschichte.

Publikationen (u. a.): Zur sanften Gewalt von Prozessionen und Kunstparaden. Wien, die Stadt als Bühne, in: Andreas Weigl, Wolfgang Maderthaler, Elisabeth Gruber (Hg.), Stadt und Gewalt, Mitteilungen des Instituts für österreichische Geschichtsforschung, Wien 2015 (in Druck); Inszenierungen der Universität im öffentlichen Raum. Prozessionen und Spielaufführungen im spätmittelalterlichen Wien, in: Elisabeth Klecker (Hg.), Artes und Artisten, Wien 2015 (gerade erschienen); Partituren der Städte. Urbanes Bewusstsein und künstlerischer Ausdruck. Susana Zapke und Stefan Schmidl (Hg.), Edition Urban Studies, Serie Urbane Polyphonie, Bielefeld 2015; Gedankenfragmente zu den Krisen der Notation, in: Christoph Herndler und Florian Neuner (Hg.), Der unfassbare Klang. Notationskonzepte heute, Wien 2014, S. 164–172; gem. mit Stefan Schmidl, In dieser großen Zeit... Moderne und nationale Identifikation um 1914, in: ÖMZ 1/2014, 1914 Vor dem Stahlbad, S. 14–21; (Hg.), Hispania Vetus. Musical-Liturgical Manuscripts: From Visigothic Origins to the Franco-Roman Transition, 9th-12th Centuries, Bilbao 2007, erschienen 2008.

Ingo Zechner, Dr., Philosoph und Historiker, ist Wissenschaftskoordinator und stv. Direktor des IFK. 2000–2008 wissenschaftlicher Mitarbeiter der Israelitischen Kultusgemeinde Wien (Provenienzforschung, Restitution, Archiv), 2003–2008 ebd. Leiter der Anlaufstelle für jüdische NS-Verfolgte in und aus Österreich; 2009 Geschäftsführer des Wiener Wiesenthal Instituts für Holocaust-Studien (VWI). Seit 2010 Mitarbeiter und Leiter diverser freier Forschungsprojekte: „Prozesse und Strategien faschistischer Herrschaft. Das Beispiel Wien“ 2010–2011, „Archäologie des Amateurfilms“ 2012–2013, „Ephemere Filme: Nationalsozialismus in Österreich“ 2011–2015. Im Jahr 2013 für sechs Monate in Washington D.C. als Raab Foundation Fellow am Center for Advanced Holocaust Studies, United States Holocaust Memorial Museum. www.ingozechner.net

Publikationen (u. a.): Die helle und die dunkle Seite der Moderne. Festschrift für Siegfried Mattl zum 60. Geburtstag, Wien/Berlin 2014 (Hg. gem. mit Werner Michael Schwarz); Ordnung muss sein. Das Archiv der Israelitischen Kultusgemeinde Wien (Ausstellungskatalog, Jüdisches Museum Wien), Wien 2007 (Hg. gem. mit Felicitas Heimann-Jelinek, Lothar Hölbling); 'Die Bibliothek der Israelitischen Kultusgemeinde Wien. Entstehung – Entziehung – Restitution und so genannte "herrenlose" Bücher', in: Murray G. Hall, Christina Köstner, Margot Werner (Hg.): Geraubte Bücher. Die Österreichische Nationalbibliothek stellt sich ihrer NS-Vergangenheit, Wien 2004, S. 82-103; Deleuze. Der Gesang des Werdens, München 2003; Bild und Ereignis. Fragmente einer Ästhetik, Wien 1999.

In Kooperation mit der Universität für angewandte Kunst Wien, Abteilung Kulturwissenschaften