

# Tagung

## Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele

10.–12. Juni 2015  
IFK  
Reichsratsstraße 17, 1010 Wien

*Bellizistische Spiele sind Echo wie Lautsprecher der Kriegsbegeisterung und -hetze, sie erzählen ein dunkles, bislang kaum bekanntes Kapitel der materiellen Kultur. Ähnlich wie Literatur, Plakat und Film dienen auch Spiele der politischen (Kriegs-) Propaganda. Durch Computersimulationen von Konflikten und den Einsatz von Kampfdrohnen, die von Soldaten in tausenden Kilometern Entfernung mit dem Joystick gesteuert werden, erscheint die Betrachtung des Verhältnisses von Krieg und Spiel aktueller denn je.*

Im ersten Akt der „Letzten Tage der Menschheit“ erwähnt Karl Kraus das Jugendspiel „Wir spielen Weltkrieg!“. Je näher der Krieg rückte, desto stärker wurde in den kakanischen und wilhelminischen Kinderzimmern aufgerüstet. Bereits um die Jahrhundertwende bedienten militärische Spiele den Spielmarkt und die puerile Lust auf Exotik und abenteuerliches Leben. Zusehends wurde das Publikum auf Vaterlandstreue eingeschworen, Feindbilder wurden in den Erzählungen der Gesellschaftsspiele konstruiert und durch karikatureske Grafiken eingeübt. Überzeugt wurde niemand, aber effektiver als mit anderen Medien gelang es durch Spiele, direkt in die Familien vorzudringen. Die Tagung geht in vier Panels und einem Abendvortrag dem Verhältnis von Spiel und Krieg, dem Spiel als Medium politischer Propaganda vor allem im 20. Jahrhundert nach. Analysiert wird die Instrumentalisierung von Brett- und Kartenspielen bis zu Sportspielen und Kriegssimulationen am Computer.

*Jedes Panel beginnt mit der Vorstellung eines Spiels.*

IFK		Mi., 10. Juni 2015
18.15	Begrüßung <b>Helmut Lethen / Ernst Strouhal</b>	
	Abendvortrag <b>Günther Fleck</b> <i>Zur (Un-)Berechenbarkeit des Krieges. Die Anwendung der Spieltheorie aus militärwissenschaftlicher Perspektive</i>	
	mit einem Kommentar aus spieltheoretischer Sicht von <b>Manfred J. Holler</b>	
	Diskussion	
ca. 20.30	Ende	

9.30	Begrüßung <b>Helmut Lethen</b>
	Einführung <b>Ernst Strouhal</b>
	<b>FEINDBILDER UND SIMULATIONEN</b> Moderation: <b>Georg Spitaler</b>
10.00	<b>Adrian Seville</b> <i>The Jeu de la Victoire: The Changing Face of the Enemy as seen in French printed Board Games, 1697–1918</i>
10.30	<b>Rolf F. Nohr</b> <i>„Die Auftritte des Krieges sinnlich machen“. Das schachbasierte Kriegsspiel Johann Ludwig Christian Hellwigs</i>
11.30	Kaffeepause
12.00	<b>Stephan Günzel</b> <i>Wargames – Zur Dialektik von Kriegssimulation und Computerspiel</i>
13.00	Mittagspause
	<b>WELTKRIEG SPIELEN</b> Moderation: <b>Brigitte Felderer</b>
14.30	<b>Ernst Strouhal</b> <i>Arnold Schönbergs Koalitions- und Bündnisschach. Spiele zum Ersten Weltkrieg</i>
15.00	<b>Ulrich Schädler</b> <i>Was bedeutet „Kriegsspiel“? Krieg als Mechanismus, Metapher und Szenario in Spielen</i>
16.00	Kaffeepause
16.30	<b>Gejus van Diggele</b> <i>Spiele im Zweiten Weltkrieg. Kommerz, Ideologie oder Propaganda?</i>
17.30	Ende

	<b>SPIELE AN VERSCHIEDENEN FRONTEN</b> Moderation: <b>Susana Zapke</b>
10.00	<b>David Tartakover</b> <i>„Our way“, a game by Benjamin Bar Levi. On Board Games and national zionist Propaganda in Israel</i>
10.30	<b>Larisa Kočubej</b> <i>Der Weg der Pioniere. Politik und Propaganda in russisch-sowjetischen Spielen vor dem Zweiten Weltkrieg</i>

11.30	Kaffeepause
12.00	<b>Lydia Mischkulnig</b> <i>Die Schlachtenreise im Sugoroku. Krieg und Kriegspropaganda in japanischen Gesellschaftsspielen</i>
13.00	Mittagspause
	<b>VIRTUALISIERUNG DES KRIEGES?</b> Moderation: <b>Ingo Zechner</b>
14.30	<b>Franz Ablinger</b> <i>Spacewars! Krieg und frühes Computerspiel in den 70er- und 80er-Jahren</i>
15.00	<b>Margarete Jahrmann</b> <i>Art War Games. Künstlerische Gegenentwürfe zu Wargames am Beispiel von „Anti War Shooter“</i>
16.00	Kaffeepause
16.30	<b>Mathias Fuchs</b> <i>Total Gamification? Oder: Du musst spielen</i>
17.30	Ende

#### KONZEPTION

Ernst Strouhal (Universität für angewandte Kunst Wien)

#### TEILNEHMERINNEN

Franz Ablinger (Universität für angewandte Kunst Wien)

Gejus van Diggele (Hazerswoude)

Brigitte Felderer (Universität für angewandte Kunst Wien)

Günther Fleck (Institut für Human- und Sozialwissenschaften, Landesverteidigungsakademie, Wien)

Mathias Fuchs (Gamification Lab, Leuphana Universität Lüneburg)

Stephan Günzel (BTK Hochschule für Gestaltung, Berlin)

Manfred J. Holler (Fakultät Wirtschafts- und Sozialwissenschaften, Universität Hamburg)

Margarete Jahrmann (Departement Design, ZHdK – Zürcher Hochschule der Künste)

Larisa Kočubej (Universität für angewandte Kunst Wien)

Lydia Mischkulnig (Nagoya City University / Universität für angewandte Kunst Wien)

Rolf Nohr (Institut für Medienforschung, HBK – Hochschule für bildende Künste Braunschweig)

Ulrich Schädler (Musée Suisse du Jeu, La-Tour-de-Peliz, Freiburg)

Adrian Seville (London)

Ernst Strouhal (Universität für angewandte Kunst Wien)

Georg Spitaler (Universität Wien)

David Tartakover (Tel Aviv)

Susana Zapke (Konservatorium Wien Privatuniversität)

Ingo Zechner (IFK, Wien)

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