

Medien

Agon und Ares. Krieg und Spiele

Kriegsspiele sind Echo wie Lautsprecher von Kriegsbegeisterung und -hetze, sie erzählen ein dunkles, bislang kaum bekanntes Kapitel der materiellen Kultur: Ritterburgen und Belagerungsspiele, Holzschwerter und Gewehrattrappen bedienten seit Jahrhunderten puerile Phantasien, ebenso die unzähligen Jeux de la Guerre, Games of Bombardement und frühen Kriegssimulationen, die in der Offizierausbildung zum Einsatz kamen. Ähnlich wie Literatur, Plakat und Film doch auf sehr spezielle Weise dienten auch Spiele politischer Propaganda: Je näher der Krieg rückte, desto mehr wurde in den Kinderzimmern aufgerüstet, das Publikum auf Vaterlandstreue eingeschworen. In diesem Band widmen sich international bekannte Spieleforscher dem Verhältnis von Kriegspropaganda und Spiel. Sie analysieren militärische Gesellschaftsspiele von der Mitte des 18. Jahrhunderts bis zur Gegenwart und machen – in einem umfangreichen Bildteil - seltene Spiele und ihre Regeln erstmals zugänglich. Angesichts zunehmender Virtualisierung und Gamifizierung von Krieg erscheint das Thema heute aktueller denn je.

Mit Beiträgen von Franz Ablinger, Philipp Bojahr, Gejus van Diggele, Mathias Fuchs, Stephan Günzel, Manfred J. Holler, Margarete Jahrmann, Larisa Ko?ubej, Helmut Lethen, Thomas Macho, Lydia Mischkulnig, Rolf F. Nohr, Ulrich Schädler, Liddy Scheffknecht, Adrian Seville, Ernst Strouhal und David Tartakover.

ISBN: EAN 9783593505633

Verlag: Campus Verlag