

REZENSION: ERNST STROUHAL (HG.)

Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele.

FRANKFURT A.M./NEW YORK: CAMPUS VERLAG, FRANKFURT AM MAIN 2016

ISBN 9783593505633

Bernd-Peter Lange

Der vom Wiener Kunstwissenschaftler Ernst Strouhal betreute Band *Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele* basiert auf den Vorträgen eines vom Internationalen Forschungszentrum Kulturwissenschaft, Wien im Sommer 2015 veranstalteten Symposiums zu diesem Thema. Die Veröffentlichung steht inhaltlich wie zeitlich im Zusammenhang mit Strouhals im gleichen Jahr erschienenem, preisgekröntem Bildband *Die Welt im Spiel. Atlas der spielbaren Landkarten*. Die aus vielfältigen Kulturen exemplarisch ausgewählten Exponate in dessen faszinierendem Panorama von in Spielgestaltungen repräsentierten Weltzuständen folgen Johan Huizingas bekanntem Diktum vom Spiel als einem Ursprung der Kultur. Die zu diesem Theorem parallele antike Idee vom Krieg als Vater aller Dinge bildet dagegen ein häufig wiederkehrendes Motiv der vorliegenden Aufsatzsammlung. Freilich besteht hier keine interpretatorische Konkurrenz der Erklärungsansätze. Beide Formulierungen des Ursprungs und der Funktion von Spielen ergänzen sich in etlichen der Beiträge zum Symposium. Ihre Verbindung schlägt sich auch in der Darstellungsweise beider Bücher nieder. Ist *Die Welt im Spiel* eine mit knappen Kontextkommentaren zu den hinreißend reproduzierten Spielen und Landkarten versehene Sammlung, so bietet die Symposiumspublikation eine ebenfalls ansprechend illustrierte, thematisch untergliederte Reihe von Essays über ein immenses Feld von kriegsfokussierten Spielgestaltungen. Beide Bände treffen sich nicht nur im theoretischen Bezugsrahmen, sondern auch in ihrem transkulturellen Geltungsanspruch.

Schon Ernst Strouhals Eingangspassage in der editorischen Einleitung der Aufsatzsammlung sperrt sich gegen alle das Spiel oft begleitende kritikferne Gemütlichkeit: „Der Krieg, der Vater aller Dinge, gebiert Monstren – darunter Menschen und Spiele.“ Strouhal belegt dies mit kriegsverherrlichenden Bilderbüchern und Spielentwürfen für Kinder aus der Zeit um den Ersten Weltkrieg. Er zitiert sie zusammen mit Hinweisen auf Karl Kraus’ *Die Letzten Tage der Menschheit*. Deren kriegskritischen Reflexe begleiten die mo-

derne Literatur bis derzeit in Arno Geigers *Unter der Drachenwand* (2018). Im Spektrum von Darstellungen des Krieges im Spiel konzentriert sich der Herausgeber auf agonale Gesellschaftsspiele und folgt hierin der Typologie von Roger Caillois, der bekanntlich zwischen *Agon*, *Alea*, *Mimikry* und *Ilinx* unterschied und in der Sozialwissenschaft stärker nachwirkt als Huizingas idealismusverdächtiger Humanismus. In der Geschichte der Gesellschaftsspiele liegt für Strouhal mit Recht ein „weißer Fleck auf der Landkarte der Kulturwissenschaften“. Dem soll die Sammlung offensichtlich entgegenwirken. Ein Argumentationsziel bei der Interpretation der auf Krieg bezogenen Spiele, so schlägt Strouhal vor, ist die Offenlegung eines Musters von Sachlichkeit und Kälte als überwiegend männlich konnotiertem „Ideal bürgerlicher Subjektivität“. Die Einzelbeiträge des Bandes folgen diesem Programm in unterschiedlicher Stringenz und in vielfältigen Facetten, die sich aus etlichen beteiligten Fachwissenschaften herleiten.

Zunächst gilt ein erster Abschnitt der Aufsatzsammlung anthropologischen Grundfragen sowie typologischen Ausprägungen von Spielen und ihrer theoretischen Erfassung. Ein höchst produktives Gespräch zwischen dem Herausgeber und den Kulturwissenschaftlern Helmut Lethen und Thomas Macho arbeitet dabei mit Huizingas Begriff einer „Umfriedung“ des Spiels als Ausgangspunkt einer kritischen Hinterfragung von dessen Anthropologie. Dabei stellen die drei Diskutanten sowohl die Aktualisierungschance von Huizingas Idee heraus, zugespitzt auf die jetzige Migrationskontroverse, als auch die grundsätzliche Dysfunktionalität dieser anthropologischen Perspektive heute. Dem folgt ein materialreicher, großzügig illustrierter Überblick des Kulturhistorikers und Spielmuseumsleiters Ulrich Schädler über die Typologie von Kriegsspielen, die seit Jacobus de Cessolis und Weikmann auf einer Simulation des Krieges beruhen. Die chronologisch angeordnete dichte Beispieldiskussion lädt an vielen Stellen zu einer historischen Vertiefung ein. Sie stößt angesichts der nützlich differenzierten Spieltypologie, von HJR Murrays Klassifikation in seinen Spielanalysen ausgehend, auf deutliche Grenzen.

Ein erster Hauptabschnitt des Bandes geht spieltheoretischen Ansätzen in ihrem Einfluss auf die Gestaltung von Kriegsspielen in verschiedenen Epochen nach. Einen überraschenden Diskurs eröffnet hier der Beitrag des Wirtschaftswissenschaftlers Manfred Holler. Ausgehend vom militärischen Interesse an der Spieltheorie umreißt er den spieltheoretischen Bezug des Krieges. Nach einer knappen Geschichte spieltheoretischer Entwürfe des altchinesischen China über Clausewitz zu John von Neumanns mathematischem Modell leitet er zu US-amerikanischen Spieltheorien über, die zum Beispiel im Umfeld der RAND Corporation Anwendungsfelder im Kalten Krieg er-

möglichst haben. Ähnlich erhellend ist des Medienwissenschaftler Rolf Nohrs Herleitung strategischer Ideen in Managementkonzepten am Beispiel von Simulationsmodellen, die in der gegenwärtigen Debatte über *decision simulation* Anwendung finden.

Solchen praxisorientierten Konzeptionen stellt Nohr detailliert die didaktischen und aufklärerischen Impulse gegenüber, die in Johann Christian Ludwig Hellwigs Braunschweiger Kriegsspiel (1780) prägend waren. Er sieht ihn als Vorläufer einer „Intellektualisierung des Krieges“. Im historisch enger begrenzten Gebiet unmittelbar kriegsbezogener Kriegsspiele für die deutsche Reichswehr und Wehrmacht in der Zwischenkriegsepoche skizziert der in den USA arbeitende Militärhistoriker Milan Vego Formen und Funktionen von militärischen Planspielen zwischen 1919 und 1945. Nach Hinweisen auf preußische Vorläufer ergibt sich in der Sichtung ein erstaunlich dichtes Netzwerk unmittelbar kriegsrelevanter Spielentwürfe, die – ohne erkennbare Distanz des Interpretieren – die Frage heutiger Verwendungsmöglichkeiten offenlassen.

Ein anschließender umfangreicher Abschnitt stellt empirisch, mit vielen schönen Illustrationen, eine Vielzahl von Kriegsspielen vor, die sich auf die Szenarien des ersten und zweiten Weltkriegs beziehen. So entziffert des Londoner Spielhistorikers Adrian Sevilles Diskussion eines französischen Kriegsspiels von 1919, Chambrelents *Jeu de la victoire*, die veränderliche Rolle des Kriegsfeindes in dieser Variante eines klassischen Gänsespiels. Für die 1920er Jahre beleuchtet Ernst Strouhal Arnold Schönbergs berühmtes „Koalitionsschach“ als Indiz der Ambivalenzen des Komponisten im Verhalten zum Krieg nach seiner anfänglichen Kriegsbegeisterung. An diesem markanten Einzelbeispiel fällt auch ein Licht auf die zeitgenössische Spieleproduktion, in der Schönbergs Koalitionsspiel zum Dokument der Transformation von klassischen Spielen zu Kriegsspielen wird. Sein Umfeld erhellt auch das Panorama der Spiele im ersten Weltkrieg, in dem die praktizierende Künstlerin Liddy Scheffknecht und Ulrich Schädler mit kurzen erklärenden Texten den jeweiligen Kontext für zahlreiche Einzelspiele bis hin zu Bildergeschichten liefern. Schädler widmet sich im engeren Bereich in vielen informativen Beispielen der Entwicklung des Belagerungs- oder Festungsspiels im 20. Jahrhundert. Der Sprung hin zum zweiten Weltkrieg geschieht mittels eines Dialogs zwischen dem niederländischen Spielforscher Gejus van Diggele und der Schriftstellerin und Kulturwissenschaftlerin Lydia Myschkulnig über die notwendige Differenzierung zwischen Kommerz, Werbung und offensichtlicher Propaganda in der Ära des Nationalsozialismus. An einigen Beispielen zeigt sich eine gelegentliche Differenz zwischen der Indoktrination durch Kriegsspiele und ihrer kommerziellen Verwertung. Eine weitere „imaginäre Ausstellung“ von Liddy Scheffknecht und Ernst Strouhal führt zahlreiche,

hervorragend illustrierte Exempel von Spielen im zweiten Weltkrieg vor.

Auch für ein weiteres Themenfeld gilt uneingeschränktes Lob glänzender visueller Belegkunst, bei aller Unterschiedlichkeit der in drei Spielformen kulturell auseinanderliegenden Herkunft. So leitet die Diplom-Designerin und Lehrerin Larisa Kočubej ihr Spektrum sowjetischer Spiele vor 1939 aus den vom politischen System vorgegebenen Erziehungszielen ab, geht dabei aber nebenbei auf das biografische Schicksal einiger Dissidenten ein. Ähnlich sehen die Kulturwissenschaftlerin Monika Kaczek und der Grafikdesigner David Tartakover im Israel vor der Staatsgründung meist nach dem Muster von Gänsespielen entwickelte Brettspiele als zionistische Propagandamedien, die wie Landkarten offenkundige didaktische Zwecke verfolgten. Lydia Mischkulnig zeigt japanische Kriegsspiele an einprägsamen Beispielen als holzschnittbasierte Schlachtenreisen, die oft dem Typus der Gänserreisen verpflichtet sind.

Der umfangreiche Schlussabschnitt der Vortragsammlung ist am offenkundigsten gegenwartsbezogen. Er widmet sich den immer stärker in der internationalen Spielindustrie dominierenden Computerspielen. In ihnen haben kriegerische und militärische Motive eine deutlich gesteigerte Bedeutung in sich stetig häufenden Spielgestaltungen. Zunächst leitet Franz Ablinger (Informatiker und Kunstwissenschaftler) luzide die Genesis von Heimcomputern aus Krieg und Spiel ab. Er geht von den spielorientierten Ansätzen der Computersprachen bei Konrad Zuse und Alan Turing sowie auf schon frühere solcher Komplexe in den USA zurück, denen man auch die britischen Beispiele von Charles Babbage und Ada Lovelace hinzufügen konnte. Auf solchen Grundlagen basieren Formalisierungen von Schachspielen, aber auch Kriegsspiele mit Computern. Dass Computerspiele sich jedoch leicht von der Schachanalogie entfernen können, zeigen der Beitrag des Medientheoretikers Stephan Günzel über Kriegsmotive im Computerbereich zwischen analoger und digitaler Navigation und die Überlegungen des Medienwissenschaftlers Philipp Bojachs zum Regelbruch in analogen und digitalen Kriegsspielen. Auch in typologischen Differenzierungen zwischen „Newsgames, Wargames, Artgames“ sowie „serious games“ als Kriegssimulationen löst die Spieldesignerin Margarete Jahrman den Zusammenhang mit klassischen Brettspielen immer mehr zugunsten einer computerbezogenen Problematik auf.

Der abschließende Beitrag des Computerwissenschaftlers Mathias Fuchs stellt, auf hoher Argumentationsebene und dem ihr entsprechendem Niveau, solchen Zusammenhang wieder her. Er bringt, unter der kritischen Formel einer „ludischen Mobilmachung“, alte Spiele und solche der gegenwärtigen Spielkultur auf einen Begriff. Für ihn ist die Grenze zwischen Spiel und Nichtspiel heute in der Durchdringung von Lern – und Spielwängen durch-

lässig geworden. In der übergreifenden „Gamifizierung“ (Fuchs zitiert hierfür Al Gores Spruch „Games are the New Normal“) sei jede spielerische Nicht-intentionalität abhandengekommen. Selbst schon in Schillers Lob des Spiels und später im 20. Jahrhundert in Huizingas und Caillois' Absolutsetzung des Spiels als kontingenter Kategorie deckt er einen Verlust spielerischer Unschuld auf. Er sieht in ihr die Machtnähe ebenso wie einen verallgemeinerten Warencharakter, beides Motive, die auch in anderen Beiträgen anklingen. Vielleicht müssen die abstrakte Argumentation des vorzüglichen Essays, der deutlich von der Dialektik der Aufklärung inspiriert ist, und auch der Verzicht auf empirische Beispiele die Frage nach möglichen Gegenstrategien gegen die „totalitäre“ Herrschaft der gegenwärtigen Spielkultur ebenso unbeantwortet lassen wie das Problem ihrer universellen und allumfassenden Reichweite.

Der Stellenwert klassischer Brettspiele in den im Band vorgestellten Spielen ist recht begrenzt. Denn, so Strouhal in der Einleitung, es besteht keine tiefgreifende Kongruenz etwa zwischen dem Schachspiel – dem einzigen nennenswert herangezogenen historischen Brettspiel – und dem Krieg. Die Rationalität des Schachspiels zielt auf weitestgehende Planmäßigkeit, dem entspricht der Krieg sehr selten. Er ist, wie schon für Clausewitz, Kontingenzmanagement. Dennoch zeigen die Beispiele des Herausgebers für die Rolle des Kriegs in historischen Schachformen, welche wichtigen Impulse für das Design von Spielen aus Schachstrukturen hervorgegangen sind. Etliche Beiträge des Bandes geben dafür aufschlussreiche Beispiele. In einigen Aufsätzen gehen die Autoren von den Militärisches simulierenden Eigenheiten des Schachspiels, wie im indischen Tschaturanga, aus. In der Sprache der Schachszene haben sich bellizistische Metaphern noch lange nach der rationalen Entfaltung der Schachtheorie und der modernen Schachkulturen gehalten. So auch im preußischen Bereich, in denen auch ein ansonsten durchaus ziviler Meister wie Adolf Anderssen von „Vorkämpfern“, „Kämpfen“ und „geübten Streitkräften“ spricht.

Schädlers Aufsatz über Kriegsspiele sieht zwar in HJR Murrays Typologisierung von Schach als „battle game“ eine überholte Anthropologie am Werk, geht aber in seiner Lesart des Kriegs als Assoziationsfeld und Narrationslieferant der Spiele von der frühen Beschreibung des Schach bei Jacobus de Cessolis und in der barocken Konstruktion von Weikhmans *Königsspiel* (1664) aus. Einem ähnlichen Ansatz folgt auch Rolf Nohr in seiner Beschreibung des Braunschweiger Kriegsspiels der Aufklärung als „schachbasiertes Kriegsbrettspiel“ ohne König. Dagegen beleuchtet Ernst Strouhal mit Schönbergs Koalitionsschach und dem faschistischen deutschen Wehrschach zwei moderne Neugestaltungen des Schachs in ihren je spezifischen Kriegsbezü-

gen. Ablinger sieht, in der Gegenrichtung, die Computersprachen seit dem 19. Jahrhundert als Formalisierungen des Schachspiels. In der weiteren Entwicklung von Computern bis zur Gegenwart fällt eine Dichotomie ins Auge zwischen den für menschliche Konkurrenz immer unangreifbarer gestalteten speziellen Computern für das Schach und den eher schachlosen Computerspielen, in deren häufig extrem kriegs – und gewaltzentrierten Designs das Schachspiel nur eines von vielen rudimentären Motiven hergibt. Der Computer, der im Film *War Games* (1983) gegen sich selbst *Tic-Toc-Toe* spielt und angesichts der Sinnlosigkeit solcher Beschäftigung die Alternative eines Schachspiels vorschlägt, ist nicht mehr als eine humoristische Reminiszenz.

Strouhals Symposiumsband ergänzt durch durchgängig stringente, hervorragend visualisierte Beiträge eindrucksvoll sein preisgekröntes *Buch der Spiele*. Der plausible Aufbau der Sammlung vermag die zum Teil heterogenen Themen und methodischen Ansätze der beteiligten KulturwissenschaftlerInnen in ein stimmiges Ganzes zu integrieren, anders als dies in den Buchdeckelsynthesen vieler anderer Publikationen von Tagungsbeiträgen geschieht. Wer sich mit dem Thema der Kriegsspiele gerade auch in der Phase der ausufernden neuen Computerspiele befassen will, die fast immer kriegerische Themen und bellizistische Strukturen aufweisen, kommt nicht an dieser lesbaren und anregenden Textsammlung vorbei.