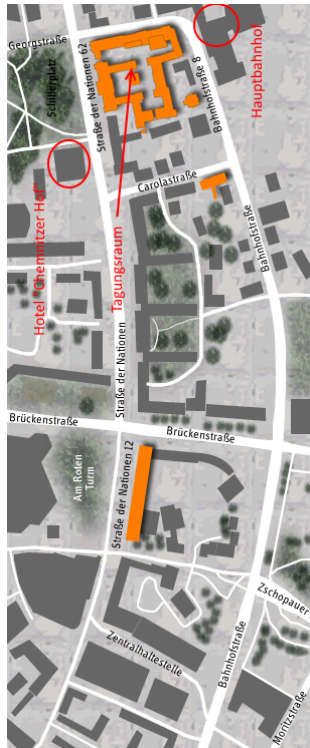




TECHNISCHE UNIVERSITÄT
CHEMNITZ

Philosophische Fakultät
Institut für Europäische Geschichte (IFEG)
Professur Europa im Mittelalter und in der Frühen Neuzeit



Organisation:

Prof. Dr. Martin Clauss, Technische Universität Chemnitz
Dr. Markus Pöhlmann, Zentrum für Militärgeschichte und
Sozialwissenschaften der Bundeswehr, Potsdam

in Kooperation mit Prof. Dr. Peter Ohler und Dr. Georg Valtin
(TU Chemnitz, Professur Medienpsychologie)

Kontakt:

Prof. Dr. Martin Clauss
Technische Universität Chemnitz
Europa im Mittelalter und in der Frühen Neuzeit
D-09107 Chemnitz
martin.clauss@phil.tu-chemnitz.de
<http://www.tu-chemnitz.de/phil/geschichte/gdma>

Anmeldung:

Gabriele Rauer
Technische Universität Chemnitz
Europa im Mittelalter und in der Frühen Neuzeit
D-09107 Chemnitz
+ 49 (0) 371/531-27110 (Telefon)
+ 49 (0) 371/531-27119 (Fax)
gabriele.rauer@phil.tu-chemnitz.de

Aus Planungsgründen wird um eine Anmeldung bis zum 13. November
gebeten. Für Teilnehmer, die nicht dem Arbeitskreis Militärgeschichte e.V.
angehören, wird eine (vor Ort zu begleichende) Tagungsgebühr in Höhe
von 10 Euro erhoben.

Lagepläne:

<http://t1p.de/nvy2> (Böttcher-Bau)
<http://t1p.de/jddg> (Raum 1/305)

Krieg und organisierte Gewalt im Computerspiel
Militärhistorische Narrative, Räume
und Geschichtsbilder



**Wissenschaftliche Jahrestagung
des Arbeitskreises Militärgeschichte e.V.**

in Zusammenarbeit mit den Professuren
Europa im Mittelalter und in der Frühen Neuzeit /
Medienpsychologie an der TU Chemnitz

26. bis 28. November 2015

Technische Universität Chemnitz
Böttcher-Bau
Straße der Nationen 62
Raum 1/305



Arbeitskreis
Militärgeschichte e.V.



TECHNISCHE UNIVERSITÄT
CHEMNITZ

Donnerstag, 26. November 2015

13:00–13:30 Ankunft, Registrierung, Kaffee

13:30–13:45 Begrüßung (Martin Clauss)

A. Militärgeschichte im Computerspiel: Theorie und allgemeine Zugänge

Moderation: Markus Pöhlmann, Potsdam

13:50–14:10 Einführungsvortrag: Kriegsinszenierungen im Computerspiel (Peter Ohler, Daniel Pietschmann)

14:15–14:35 Die Mechanismen der Geschichte im Spiel (Christian Götter, Christoph Salge)

14:40–15:00 Von der Keule bis zur Muskete im Schere-Stein-Papier Prinzip: Geschichtsbilder in *Age of Empires* (Alexander Flegler)

15:00–15:45 Diskussion (45 min)

15:45–16:15 Kaffeepause

16:15–16:35 Deutsche Diskurse: Darstellungen von Krieg, Kriegswirtschaft und Zivilgesellschaft in deutschen Computerspielproduktionen und ihre gesellschaftliche Reflexion (Stefan Piasecki)

16:40–17:00 Computerspiele als Mittel kontrafaktischen Denkens (Georg Valtin, Benny Liebold)

17:00–17:45 Diskussion (45 min)

18:15–19:30 Präsentation der in den Vorträgen verwendeten Spiele

Freitag, 27. November 2015

B. Authentizität und historische Informationen: Entwickler und Spieler im Dialog

Moderation: Sönke Neitzel, Potsdam

9:00–9:20 "The Complete Organisational and Statistical Analysis"? Überlegungen zum Zusammentragen militärhistorischer Datensätze in der Computerspielentwicklung sowie zur fachwissenschaftlichen Nutzung derselben (Heiko Brendel)

9:25–9:45 Weltreiche erschaffen und zerstören. Die Globalstrategiespiele von Paradox Interactive und die Diskussionen der Spielerschaft (André Postert)

9:50–10:10 Das gute Kriegsspiel? Geschichtstheoretische und geschichtsdidaktische Überlegungen zu *Valiant Hearts: The Great War* (2014) (Julian Kümmerle)

10:15–10:30 Operationen an den Grenzen des Spiels: methodische Annäherungen an das Simulationsspiel (Josef Köstlbauer)

10:30–11:00 Kaffeepause

11:00–12:00 Diskussion (60 min)

12:00–14:00 Mittagspause

C. Militärgeschichte im Computerspiel: Vom Altertum zum 20. Jahrhundert

Moderation: Stig Förster, Bern

14:00–14:20 Phantasmagorien des Krieges. Antike Schlachten in antikisierenden Videospielen (Christian Rollinger)

14:25–15:45 Erlebbares Mittelalter? Inszenierte Authentizität am Beispiel der Schlacht von Hastings in *Medieval II: Total War* (Janko Dunker, Benjamin Dupke, Stefanie Reinhold, Coretta Storz)

14:50–15:10 'Totaler Krieg' im Mittelalter: Die Umsetzung hochmittelalterlicher Kriegsführung durch Narration und Simulation in den Strategiespielen *Medieval II* und *Crusader Kings II* (Robert Baumgartner)

15:15–15:35 Der Kalte Krieg-Diskurs im digitalen Spiel (Eugen Pfister)

15:35–16:05 Kaffeepause

16:05–17:05 Diskussion (60 min)

17:15–17:30 Verleihung des Wilhelm-Deist-Preises für Militärgeschichte

17:45–19:15 Mitgliederversammlung des Arbeitskreises Militärgeschichte

Samstag, 28. November 2015

D. Gewalt, Gegengewalt und Gewaltverzicht

Moderation: Ralf Raths, Münster

09:00–09:20 Die Kehrseite der medialen Medaille. Terroristische und extremistische Narrative in Computerspielen (Tim Kucharzewski)

09:25–09:45 "Tú decides la historia" – der Spanische Bürgerkrieg im Computerspiel (Daniela Kuschel)

09:50–10:10 Mit Frieden zum Sieg – Die Entwicklung nicht-militärischer Konfliktlösung im modernen Strategiespiel (Carolin Wendt)

10:10–10:55 Diskussion (45 min)

10:55–11:25 Kaffeepause

11:25–12:30 Abschlussdiskussion und Schluss

Computerspiele sind ein gesamtgesellschaftliches Phänomen. Thematische Zuordnungen von Spielinhalten sind schwierig, aber klar ist, dass historische Settings einen wichtigen Anteil bilden. Gewaltsame Konfliktlösung spielt darin eine wichtige Rolle; häufig ist sie ein entscheidender Spielinhalt. Historische Kriege bilden neben aktuellen und hypothetischen Konflikten einen üblichen Hintergrund für Strategiespiele, 'First-Person Shooter', Online-Multiplayerspiele sowie Militärtechniksimulationen. Spiele werden damit zu einem gesellschaftlich relevanten Medium von Geschichtsinformation und Geschichtsverständnis. Quantitativ lösen sie Kino- und Fernsehfilme direkt ab, Video- und Computerspiele werden zu virtuellen Erinnerungsorten (Steffen Bender). Die 'Playstation-Generation' greift nicht mehr primär zum Buch, wenn sie die Welt und ihre Geschichte verstehen möchte. Zu untersuchen, welche Bilder von Gewalt und Krieg in Spielen vermittelt werden, ist daher eine wichtige Aufgabe einer modernen Militärgeschichte, die auf der Tagung exemplarisch umgesetzt werden soll.