

Zusammenfassung auf Deutsch

*Bezsenyi, Tamás: Virtuelle Gerechtigkeit für Ungarn!
Die Rolle „Ungarn“ in Computerspielen*

Der Autor versucht diejenigen PC-Spiele aufzulisten, die mit ungarischen Charakteren eine Möglichkeit zur Neugestaltung der Geschichte bieten. Betrachten die Leser und Mitschreiber der Online-Spielforen die Geschichte als neu gestaltbare Wirklichkeit? Welche Möglichkeit bieten Computerspiele auf eine ungarische nationale Rhetorik, oder auf die Verbesserung der Tragödien der Vergangenheit? Wie können die Spieler im Rahmen eines dem internationalen Spielmarkt entwickelten, deshalb nicht Ungarn-zentrischen Spiels ein erfolgreiches Ungarisches Königtum schaffen? Unterscheiden sich dabei die Spielstrategien, wenn es sich ums Wiederspielen von Ereignissen des 20. Jahrhunderts, beziehungsweise von denen früherer Zeiten handelt?

Depaulis, Thierry: Die Ursprünge der Roulette

Die Ursprünge der Roulette sind wenig bekannt. Das Älteste dieser Spiele ist vielleicht das katalanische *Auca*, das gegen 1600 erschien und in Frankreich später als *Hoca* bekannt wurde. Das ähnliche italienische Spiel *Biribisso*, im Französischen *Biribi*, erreichte im kontinentalen Europa des 18. Jahrhunderts überall einen großen Erfolg. Die erste Erwähnungen der Roulette in französischen Quellen stammen aus 1716 (Bordeaux) und 1725 (Paris). Die älteste Deskriptionen von Goudar (1757) und in *l'Encyclopédie* zeigen eine einfache Spielanlage: einen großen runden Brett mit 20 schwarzen und 20 weißen Nischen, wo ein Ball eingeworfen wurde. Die eigentliche Ursprünge der Roulette bedeutet wahrscheinlich das Kreuzen von zwei älteren Spielen, *Hoca* und *Portique*. *Portique(s)* wurde 1689 in den Hof von Ludwig XIV eingeführt. Sein Hauptbestandteil war ein hohles Brett von einer Galerie (*Portico*) umgeben, ähnlich wie bei der frühen Form der Roulette. Das Wetten und die Regeln wurden wohl aus dem *Hoca* übernommen. Die Roulette wurde bald in den Niederlanden und in Britannien adoptiert. Im Letzteren traf sie sich mit einem gleichen Spiel namens *EO* (*even & odd*), das wahrscheinlich das Erste unter diesen Spielen war, das mit einem drehenden Rad versehen wurde. Roulette wurde die Hauptattraktion der Pariser Spielhäuser bis 1836, als man sie in Frankreich verbot (bis 1933).

*G. Etényi, Nóra: Das Kartenspiel als politisches Symbol
in der frühen Neuzeit*

In der frühen Neuzeit lehrten einem die strategische und Glücksspiele der Elite die Anpassung an neue Herausforderungen. Sich schnell zurechtzufinden und reagieren bedeutete eine Tugend in den Höfen, in der Diplomatie und auf den Kriegsfeldern. Das in mehreren Gesellschaftsschichten populäre Kartenspiel wurde ein wirksames Mittel der Repräsentation und der Propaganda. Karten wurden auch zum Beibringen mythologischer, geographischer, heraldischer Kenntnisse verwendet. Satyrische Bilder auf Kartenblätter stellten die sich schnell verändernden Kräfteverhältnisse des dreißigjährigen Krieges dar. Eine Kartenreihe lobte die Heerführer der türkischen Kriege, wo auch der Gegner mit Respekt verewigt wurde. Pamphlete, Gesprächsspiele und Flugblätter schilderten die Änderungen in den europäischen Mächteverhältnisse als fiktiver „Kartenschlacht“. Einige Drucke erwogen 1663 die Chancen eines Krieges gegen den Türken als *Labet-Spiel*, 1672 schilderte man in einer Kartenspiel-Szene mit 36 Figuren den französisch-holländischen Krieg, während eine politische Satyre verfasste 1688 die internationalen Folgen der „Glorreichen Revolution“ als *Spiel der Könige*. Die spektakuläre Kartenblätter und variationsreiche Kartenspiele halfen dem rezipierenden Publikum die Wenden der europäischen Politik zu verstehen und lehrten zugleich auf Erkennung der Interessenverhältnisse.

*Haider, Edit: Vom Gänsespiel zum Monopoly. Von der Geschichte
der Gesellschaftsspiele*

Die spielgeschichtliche Forschungen von Éva Moskovszky zeigten, dass der Ursprung der Spielfafeln in den geometrischen Figuren von kultischen Höhlen des mittleren Paläolithikums zu finden ist. Der Mensch wollte sich mit deren Hilfe ein Kosmos vom Chaos schaffen. Diese Symbole leben auch auf unseren heutigen Spielfafeln weiter. Die Form und die Symbolik des in Spiral windende Schlange formenden Spielbretts aus Ägypten (2500 v. Chr.) tauchen in den ab dem 16. Jahrhundert modischen *Gänsespielen* in Europa auf. Der Spieler legt seinen Weg die Zahlen des Würfels folgend, sich dem Glück überlassend zurück, bis er das 63. Feld, die endliche Verherrlichung erreicht. Im Laufe der Jahrhunderte entwickelten sich viele (moralisierende, unterrichtende, unterhaltende) Varianten von diesem Spiel. Anfang des 20. Jahrhunderts erschienen nach den Regeln des neuen Monopolys die Glücks- und Aufgabenkarten, und damit eine neue Art von Spielgespräch und Spielstil geboren wurde.

*Kerekes, Amália – Teller, Katalin: Wer andern eine Grube gräbt...
Der Rätselrubrik der Wiener und Budapester Zeitungen im Jahre 1916*

Der Aufsatz untersucht das Zäsurjahr der Kriegspropaganda 1916 am Beispiel der Rätselrubriken von Wiener und Budapester Zeitungen. Die Veränderungen der Kriegssituation und der Arbeit der Zensur können durch Bildrätsel erfasst werden, die die patriotischen und militanten Kulturinhalte teils konservierend, teils kari-

kierend darstellten. Währenddessen erleuchteten die Darstellungen der Glaube am Sieg, des Weltfriedens und der Hinterlandprobleme eher die grundlegende Unterschiede in der Medienöffentlichkeit beider Städte. Der Rätselrubrik zeigt daneben die Manipulationstechniken der Interaktivität des Leserpublikums, die archaische Abbildungsformen von Gewalt, Tod und Trauer, und weist zugleich auf die schrittweise Modifizierung der Leitlinien dieser Medien hin.

*Kisantal, Tamás: Spielen wir Geschichte!
Die Geschichtskonzeptionen der Computerspiele*

Die Hauptfrage des Beitrages ist, mit welchem Vorgehen die über eine historische Thematik verfügende Videospiele danach streben, um real zu wirken und ein „historisches Erlebnis“ zu bieten. Er zeigt mit der Analyse von Simulationsstrategien und Referenzialkoden populärer und weniger bekannter Spiele (*Medal of Honor, Civilization, JFK Reloaded*, usw.), dass die Spiele aufgrund einiger Repräsentations-schemata und -panels den Anschein der Unmittelbarkeit und der Realität zu wecken versuchen. Das alles kann, als erster Schritt einer Untersuchung von breiterer Perspektive, zur Analyse der heutiger Geschichtsauffassungen, der Rezeptions- und Abbildungsstrategien des zeitgenössischen historischen Bewusstseins beitragen.

Kovács, Ilona: Casanova, der Glücksspieler

Im 18. Jahrhundert gehörte zu den Aufgaben der wohlhabenden Gesellschaftsschichten die Kunst der guten Erfüllung der Zeit, und die Vertreibung der Langeweile. Zu den Möglichkeiten gehörten die Glücksspiele, deren zeitgenössisches Zentrum Venedig war. Die Patrizier sahen die Hasardspiele als Zusatzeinkommen an, und gaben die Bank, während die Ärmeren die Falschspielerei auf hohem Niveau trieben. Der berühmte Venediger Abenteurer, Giacomo Casanova (1725–1798) gehörte zu den Letzteren, und in seinen Erinnerungen (*Historie de ma vie*) berichtete glaubhaftig von den Höhen und Tiefen seines Glücks. Da er keine moralische Vorwände gegen den Schwindel hatte, erfährt man, wie und wann er sich die Kunst eingewöhnte, die die Hasardeure als „Korrigierung des Glücks“ verfassten. Anfangs verlor er oft, bis er später erfuhr, dass man sich mit Partnern verbünden muss. So schloss er sich auch auf diesem Gebiet zum internationalen Netzwerk der Falschspieler. Es passierte manchmal, dass er in die Hände hemmungsloser Gauner gerieten ist, und musste mithilfe erfinderischer Tricken entfliehen, damit er sich von den heiklen Folgen der Kartenschulde retten kann. Seine Lieblingsspiele waren aufgrund der in den Erinnerungen beschriebenen Parties *Pharao* und *Biribi*.

*Kulcsár, Krisztina: „...ich habe geglaubt, dass es kein Hazard Spiel ist.“
Verbotene und erlaubte Glücksspiele im 18. Jahrhundert*

Glücksspiele (Würfel, Karte) wurden schon vom Mittelalter an verboten. Die Verordnungen der Habsburgischen Herrscher listeten seit 1696 die verbotenen Hazardspiele auf. Die erlaubten Varianten der Hazardspiele waren Warenverlosungen

(Glückstöpfer, Porzellan- und Silberwaren) und verschiedene Lotterien. 1751 wurde die von Genua stammende Zahlenlotto in die Habsburgermonarchie eingeführt. Das Spiel wurde europaweit zum landesherrlichen Privileg gebunden. Die „Lotto di Genova“ wurde 1762 in Ungarn erlaubt, ihr Mieter war Graf Ottavio Cataldi, der auch die Ziehungen in den Erbländern organisierte. 1770 (und 1778) übernahm die Miete die Gesellschaft von Andrea Baratta und Aurelio Mansi. 1787 nahm es Joseph II. unter staatliche Verwaltung; die Spielregeln blieben zwar unverändert, aber in den 11 Vizeverwaltungen arbeiteten Staatsangestellte, und das gesamte Einkommen floss in die Staatskasse ein. Die allererste Ziehung wurde 1764 in Pressburg abgehalten, dann 1770 zog sich die Lottokammer nach Ofen und Kaschau um. In Siebenbürgen und im Banat konnte man ab 1770 auf die Zahlen wetten.

Molnár, Dániel: Sozialistische Clownkader.

Ein Versuch zur Thematisierung der Clownwitze 1949–1953

Der Beitrag beschäftigt sich mit den Veränderungen in Clownaufführungen und deren kulturellen und kontextuellen Ursachen in der Rákosi-Era, wo sie bestimmende Bestandteile der die sozialistische Ideologie verteilenden Zirkusprogramme waren. Ein Vergleich mit der früheren Lage bietet die Analyse eines Scherzes, der vermutlich aus der Zwischenkriegszeit stammt. Aufgrund dessen Wirkungsmechanismen werden die Dramaturgie und der Humor der durchpolitisierten Clownwitze dargestellt, die sich sowohl den Vorschriften von verschiedenen Schichten der Staatsverwaltung als auch dem ästhetischen Anspruch des sozialistischen Realismus anpassen sollten. In den Archiven (Ungarisches Staatsarchiv, Gewerkschaftenarchiv, Budapester Stadtarchiv) entfalten sich die zeitgenössische Vorstellungen von der Rolle und den Produktionen der Clowns, wie auch die Schwierigkeiten deren Realisierung vor allem aus den Aktenbeständen des Volkskultusministeriums und des Hauptstadtrates.

Moskovszky, Éva: Das Genesis des Würfels und des Spielbretts

Das *Brettspiel* ist einer der wichtigsten Spiele, das einen von der Wiege bis zum Sarg begleitet, unabhängig von Alter, Geschlecht und gesellschaftlichen Lage. Die Autorin gibt mithilfe archäologischen Funden – vor allem den Forschungen der Paläohistorikerin Marie E. P. König – und ethnografischen Parallelen eine Einsicht in die kurze Geschichte dieses Spiels: von den Höhlengravierungen durch das beliebte *Gänsepiel* des neuzeitlichen Europas bis zum *Mensch-ärgere-dich-nicht*, das am Anfang des 20. Jahrhunderts populär wurde. Die Autorin teilt – gegenüber den Klassikern des Themas – die Meinung, dass die Brettspiele einst nicht zur bloßen Vertreibung der Langweile benutzt wurden, und die Erfindung des Würfels kann man auch nicht ausschließlich zum Glückspiel binden, sondern hatten diese Gegenstände eine wichtige Rolle in der Wahrsagung und in magischen Praktiken, dann auch in religiösen Vorstellungen und der Entwicklung der Wissenschaften (Philosophie, Mathematik, Geometrie, Architektur, Kunst, Astronomie). Eine ausführlichere Form dieses Beitrages erschien im Band *Sors és játék* [Schicksal und Spiel] im Jahre 2004.

Németh, György: Ludi Caesarum – Spiele der Kaiser

Suetonius war in der Zeit von Trajan und Hadrian der Leiter der kaiserlichen Bibliothek und des Archivs, deshalb hatte er Zugang zu den privaten Briefen der Kaiser. Zitate aus deren Material sind auch in seinen Biografien zu finden. Es ist doch eine Frage, inwieweit kann man diese Zitate für glaubwürdig halten. Der erste Leser der Kaisersbiografien war selbst Trajan oder Hadrian. Wenn ein Detail seine Neugierigkeit geweckt hatte, konnte er seinem Archivar die Präsentation dieses oder jenes Briefes vom Archivbestand befehlen. Suetonius nahm mit aller Wahrscheinlichkeit das Risiko nicht an sich, von einem nicht existierenden Brief zu zitieren. Er wählte aber selbst die Quelle des Zitats, um dasjenige Bild zu unterstützen, das er vom gegebenen *princeps* zeichnen wollte. Der Biograph bewies mit der Beschreibung der Spielgewohnheiten, dass Nero oder Caligula ein verrückter Tyrann war, während Augustus selbst mit seinen Spielen einer Art PR-Aktivität ausübte.

Técsabó, Júlia: Die Rolle des Spiels im Konsumerwerden der Kinder

Die Beziehung des Konsums und der Kindheit wurde seit der 1990-er Jahren ein anerkanntes Forschungsgebiet. Von da an betrachtete man die Kindheit als eine im zunehmenden Maße kommerzialisierte Zeit. In der internationalen Fachliteratur gibt es eine Unzahl von einschlägigen Werken. Die Frage kann man aus soziologischer, medienwissenschaftlicher, gesellschaftsgeschichtlicher, psychologischer Perspektive fassen. Die Kindheitsgeschichte hält gerade fürs Hauptmerkmal der postmodernen Kindheit, dass die Kinder als selbständiger Faktor in der Welt des Konsums erscheinen können. In unserem Beitrag möchten wir von der Seite der Spielgeschichte beleuchten, welche Rolle die Spielzeuge, als die erste für Kinder bestimmte Produkte in deren konsumarischen Sozialisation hatten.

Tóth, I. János: Spieltheorie und Geschichte

Diese Studie setzt sich als ersträngiges Ziel aus, den über mathematische Kenntnisse wenig verfügenden, historisch aber interessierten Lesern einen kurzen Durchblick über die Verwendungsmöglichkeiten der *game theory* zu bieten. Die Spieltheorie kann am einfachsten im Falle von internationalen Konflikten verwendet werden, wie z. B. beim Schlacht an der Bismarcksee (*constant-sum game*), bei der Raketenkrise in Kuba (*game of chicken*), beim amerikanisch-sowjetischen Wettrüsten (*prisoner's dilemma*). Diese internationale Ereignisse können leicht mit der Interaktion zweier souveräner Entscheidungsbringer modelliert werden. Die andere Extremität bedeuten komplexe gesellschaftliche Probleme, wie die Steuerzahlung und deren Vermeidung (*prisoner's dilemma*), die Möglichkeiten von Hirtengemeinschaften (*tragedy of the commons*). In diesem letzten Modell können wichtige Erscheinungen (freie, reichliche und dürftige Güter), gesellschaftliche Alternativen (friedlich wandernde, erobernd wandernde und ansässige Lebensformen) und Institutionen (Gemein- und Privatbesitz) zusammen in Sicht genommen werden.

Übersetzer: Szekér, Barnabás